UNIVERSIDAD SAN PEDRO
ESCUELA DE POSGRADO

SECCIÓN DE POSGRADO DE LA FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES

JUEGOS COOPERATIVOS Y MOTRICIDAD GRUESA. ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN PRIMARIA DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA, PIURA. 2020

Tesis para obtener el Grado de Maestro en Educación con Mención en Psicología Educativa

Autor

Romero Carrasco, Karina del Rosario

(ORCID: 0009-0008-4326-4352)

Asesor

Ángeles Morales, Julio César

(ORCID: 0000-0002-7470-8154)

Piura - Perú

2022

ÍNDICE GENERAL

Pág.
Índice i
Índice de tablas ii
Palabras clave: iii
Titulo v
Resumen vi
Abstract vii
Introducción 1
Metodología 18
Tipo y diseño de investigación 18
Población y muestra de estudio 19
Técnicas e instrumentos de investigación 19
Técnicas de procesamiento y análisis de información 20
Resultados 21
Análisis y Discusión 30
Conclusiones 35
Recomendaciones 36
Referencias 37
Anexos 41

ÍNDICE DE TABLAS

N° Tabla	Nombre de la tabla	Página
1	*Estadísticas de muestras emparejadas para habilidad*	**19**
2	*Prueba de muestras emparejadas para habilidad*	**20**
3	*Estadísticas de muestras emparejadas para coordinación.*	**21**
4	*Prueba de muestras emparejadas para coordinación.*	**22**
5	*Estadísticas de muestras emparejadas para ritmo.*	**23**
6	*Prueba de muestras emparejadas para ritmo.*	**24**
7	*Estadísticas de muestras emparejadas para la motricidad gruesa.*	**25**
8	*Prueba de muestras emparejadas para la motricidad gruesa*	**26**

PALABRAS CLAVE:

Tema	**Juegos Cooperativos, Motricidad gruesa**
Especialidad	**Educación Física**

KEYWORDS:

Subject	**Cooperative Games, Gross Motor Skills**
Specialty	**Physical Education**

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

OCDE			Líneas de investigación
Área	**Sub-área**	**Disciplina**	
Ciencias Sociales	Ciencias de la educación	Educación general	Teoría y métodos educativos

CONSTANCIA DE ORIGINALIDAD

El que suscribe, Vicerrector de Investigación de la Universidad San Pedro:

HACE CONSTAR

Que, de la revisión del trabajo titulado **"Juegos cooperativos y motricidad gruesa. Estudiantes de Educación primaria de una institución educativa. Piura, 2020"** del (a) estudiante: **Karina del Rosario Romero Carrasco,** identificado(a) con **Código Nº 2007110170**, se ha verificado un porcentaje de similitud del 19%, el cual se encuentra dentro del parámetro establecido por la Universidad San Pedro mediante resolución de Consejo Universitario Nº 5037-2019-USP/CU para la obtención de grados y títulos académicos de pre y posgrado, así como proyectos de investigación anual Docente.

Se expide la presente constancia para los fines pertinentes.

Chimbote, 31 de Julio de 2023

UNIVERSIDAD SAN PEDRO
VICERRECTORADO DE INVESTIGACIÓN
Dr. JAVIER MARTINEZ CARRIÓN
VICERRECTOR

NOTA:
Este documento carece de valor si no tiene adjunta el reporte del Software TURNITIN.

TITULO

Juegos cooperativos y motricidad gruesa. Estudiantes de Educación Primaria de una Institución Educativa, Piura. 2020.

TITLE

Cooperative games and gross motor skills. Students of Primary Education of an Educational Institution, Piura. 2020.

RESUMEN

El objetivo de esta investigación fue determinar el impacto que tiene la práctica de juegos cooperativos en el desarrollo de habilidades motrices gruesas en los estudiantes de sexto grado de primaria de la IE "José Carlos Mariátegui" del distrito de Castilla, Piura, año 2020. Se consideró una diseño pre experimental, de nivel explicativo, de corte longitudinal. La muestra no probabilística fue de 30 estudiantes, a quienes se les aplicó como instrumento una Guía de observación. Adicionalmente se utilizó un pre test, luego se desarrollaron jornadas de aprendizaje sobre juegos y posteriormente se aplicó un post test. Los hallazgos del pre test evidenciaron que los estudiantes muestran dificultades en sus habilidades motoras gruesas. Posteriormente, los resultados del post test muestran que los estudiantes mejoraron sus niveles de capacidad motriz gruesa. Se demostró mediante la prueba *t* para muestras pareadas que las actividades generaron cambios estadísticamente significativos, con un intervalo de confianza para el cambio comprendido entre -1,632 y -0,768. En conclusión, los resultados indican que el impacto de los juegos cooperativos es positivo en el desarrollo de las habilidades motrices gruesas de los estudiantes de sexto grado de educación primaria de la IE José Carlos Mariátegui-2020.

Palabras clave: Motricidad gruesa, Juegos cooperativos, Coordinación dinámica

ABSTRACT

The objective of this research was to determine the impact that the practice of cooperative games has on the development of gross motor skills in sixth grade primary school students of the IE "José Carlos Mariátegui" in the district of Castilla, Piura, year 2020. considered a pre-experimental, explanatory level, longitudinal design. The non-probabilistic sample was 30 students, to whom an observation guide was applied as an instrument. Additionally, a pre-test was used, then learning days about games were developed and subsequently a post-test was applied. The findings of the pre-test showed that the students show difficulties in their gross motor skills. Subsequently, the results of the post-test show that the students improved their levels of gross motor ability. It was demonstrated by the t-test for paired samples that the activities generated statistically significant changes, with a confidence interval for the change between -1.632 and -0.768. In conclusion, the results indicate that the impact of cooperative games is positive in the development of the gross motor skills of the sixth grade students of primary education at the IE José Carlos Mariátegui-2020.

Keywords: Gross motor skills, Cooperative games, Dynamic coordination

INTRODUCCIÓN

Se examinaron varios estudios relacionados con las variables de interés, como el de Mairal, y otros (2022) de la Universidad de Córdoba (Argentina) cuyo objetivo principal de su investigación fue determinar la influencia de los juegos cooperativos en el desarrollo de habilidades sociales en estudiantes de nivel primaria. Utilizaron una metodología aplicada fundada en el tipo descriptivo explicativo, diseño no experimental, de tipo aplicativo. Implementáron un programa de juesgos recreativos y al finalizar se aplicón una encuesta disrigida a los esrudoantes. Entre sus resultados, señala que las atividades realizadas contibuyen de manera efectiva reduciendo las condiciones de aislamiento y exclusión de los estudiantes al mejorar la socialización entre ellos, incrementándose la interaccios social, fomentándose la creación de nuevos lazosy fortaleciéndose las habilidades sociales de losreferidos estudiantes.

Igualmente, Ávila (2020) quien publicó una investigación referida a los Juegos cooperativos, asociados a la convivencia escolar, de una escuela de la provincia de Sullana, región Piura, teniendo como objetivo establecer la incidencia de la variable juegos cooperativos en la variable convivencia escolar, para lo cual consideró una metodología basada en el modelo correlacional, de tipo transversal, de diseño no experimental. Asimismo, tuvo una muestra de 29 estudiantes, a quienes aplicó como instrumento un cuestionario. Después de analizar los resultados se observa que no hay una incidencia significativa entre las dimensiones correspondientes a la variable independiente. Se concluye que los juegos cooperativos no mostraron una incidencia significativa respecto ala convivencia escolar de los referidos estudiantes de primer grado de secundaria.

Asimismo, Carrera (2022), quien realizó un estudio sobre la relación entre participar en juegos cooperativos y tener altos niveles de competencia motriz gruesa en la Institución Educativa 1213 de Ate Vitarte, situada en Ate Vitarte. El propósito de esta investigación era descubrir si existía o no una correlación entre la participación en juegos cooperativos y el aumento de los niveles de competencia motriz gruesa entre los estudiantes de esta

institución educativa en particular. La investigación realizada por Carrera utilizó una estrategia cuantitativa, un diseño transversal no experimental y un nivel de análisis correlacional. Se pidió a una muestra de cincuenta alumnos que rellenaran un cuestionario que contenía treinta preguntas y una lista de comprobación que contenía el mismo número de criterios. Esto se hizo con el fin de recopilar datos. La prueba alfa de Cronbach sirvió de base para determinar los niveles de fiabilidad de los instrumentos, que luego se comunicaron. Para la realización del análisis se utilizó el programa SPSS versión 25.0. La participación en juegos cooperativos demostró tener una asociación moderadamente positiva (coeficiente de correlación Rho =.635) con los niveles de competencia motriz gruesa de los alumnos, y esta diferencia resultó ser estadísticamente significativa (p =.000 .050). Los resultados mostraron que había una diferencia entre los dos grupos que era estadísticamente significativa (p =.000 .050). Carrera llegó a la conclusión de que jugar juegos cooperativos estaba relacionado con mayores niveles de competencia motriz gruesa en los niños que asistían a la Institución Educativa 1213 ubicada en Ate Vitarte.

Vila (2022), la autora de la tesis sobre juegos cooperativos y coordinación motora gruesa realizó una investigación en un establecimiento educacional de Cochorco con la intención de identificar si los niños de cuatro años que participaban en juegos cooperativos en la escuela adquirían o no un mejor nivel de coordinación motora gruesa. El propósito del estudio fue determinar si los niños desarrollaron o no un mayor nivel de coordinación motora gruesa. La guía de observación sirvió como instrumento de investigación, y la población del estudio estuvo formada por 18 niños de cuatro años, entre los que había participantes de ambos sexos. Una evaluación preliminar de los niños evaluados reveló que el 56% de ellos tenía un alto nivel de motricidad gruesa, el 39% poseía un nivel medio y sólo el 6% poseía un nivel deficiente. Los niños fueron sometidos a una prueba posterior a la participación en las actividades, y los resultados revelaron que el 89% de ellos aumentaron su control corporal y sus movimientos, alcanzando un alto nivel de motricidad gruesa, mientras que sólo el 11% mantuvo un nivel medio. Según las conclusiones del estudio, la incorporación de actividades de formación de equipos y competiciones en el plan de estudios produce resultados favorables para el desarrollo general de los alumnos.

Además, se ha demostrado que la práctica de estos juegos contribuye significativamente al desarrollo de la motricidad gruesa de los niños. Además, puede decirse que la introducción de juegos cooperativos en el entorno educativo es fundamental para fomentar el crecimiento holístico de los alumnos y ayudar al desarrollo profesional de los instructores. Esto se debe a que estos juegos necesitan que varios jugadores trabajen juntos para completar una tarea.

Chamorro (2020), su objetivo fue realizar una investigación cuantitativa a nivel explicativo, y para el diseño del estudio utilizó un diseño experimental con un subtipo cuasi experimental de corte longitudinal. Su tesis versó sobre el desarrollo de la educación emocional, y realizó su investigación en una institución educativa de Lima. La población de la investigación incluyó a 91 niños que tenían cuatro años de edad y estaban inscritos en la jornada de la mañana. El número de personas que conformaron la muestra fue de 47. Se utilizó un enfoque observacional, y el dispositivo actuó como guía para los diversos tipos de observaciones que realizamos. Tanto la validez del instrumento como su fiabilidad se evaluaron mediante el alfa de Cronbach. La validez se determinó utilizando cuatro juicios de expertos que dieron un resultado aplicable, y la fiabilidad se determinó utilizando el alfa de Cronbach. El autor llegó a la conclusión de que el programa de juego cooperativo tiene una influencia significativa en las capacidades motoras gruesas de los niños de cuatro años.

Por su parte, Escajadillo (2019), en su tesis relacionada con juego cooperativo en la motricidad, hizo su estudio en Institución Educativa Capullito de Los Olivos – Lima, cuyo objetivo fue investigar el impacto que tuvo la participación en el programa de juegos cooperativos en el nivel de habilidades motrices gruesas que poseen los alumnos de quinto grado. La investigación utilizó una estrategia cuantitativa, un nivel explicativo, un diseño experimental con un subtipo cuasi experimental, y un corte longitudinal; la población del estudio incluyó 110 alumnos que estaban inscritos en clases matutinas y vespertinas, y el tamaño de la muestra estuvo compuesto por 51 personas. Se determinó emplear el método de observación, y para el instrumento se utilizó una guía de observación. La fiabilidad del

instrumento se evaluó mediante el alfa de Cronbach, y los resultados mostraron que tenía un alto grado de fiabilidad. La validez del instrumento se evaluó mediante tres evaluaciones de expertos, y los resultados fueron pertinentes. El autor llegó a la conclusión de que se produjo un descenso significativo del 96,0% del número total de alumnos que alcanzaron un nivel bajo en relación con la variable habilidades motoras gruesas en la medida pretest (experimental). Además, se produjo un descenso del 4,0% en el proceso de alcanzar un nivel bajo. Tras la aplicación del programa de juegos cooperativos, el 88,0% de los participantes alcanzó un nivel alto, el 12,0% se encontraba en el proceso y ninguno participó al principio. La prueba U de Mann-Whitney reveló un valor de 0,000 0,05, lo que indicaba que el programa de juegos cooperativos tenía un impacto sustancial en las capacidades motoras gruesas de los niños de cinco años. Así lo demostró el valor de la prueba.

Asimismo, Solórzano (2020), como parte del proyecto "Atención a la Primera Infancia" en Guayaquil, desarrolló un estudio sobre actividades lúdicas y habilidades motoras gruesas en preescolares, para lo cual estableció como propósito de la investigación determinar si existe o no una correlación entre los tipos de actividades de juego en las que participan los niños y su nivel de habilidades motoras gruesas. La investigación se realizó con una metodología no experimental, descriptivo-correlacional, y los participantes fueron una muestra de 27 niños en edad preescolar. Se utilizó una lista de comprobación verificada por expertos con un grado adecuado de fiabilidad con el fin de evaluar los factores de las actividades lúdicas y las habilidades motoras gruesas. Los resultados mostraron que, entre los preescolares, el 59,26% realizaba actividades lúdicas en el nivel de "principiante", el 18,25% participaba en el nivel de "proceso" y el 22,22% participaba en el nivel de "logro". En cuanto a sus habilidades motrices gruesas, se considera que el 48,15% de la población está en el nivel de "principiante", mientras que el 25,93% está en el nivel de "proceso" y el 25,93% en el nivel de "logro". Según los resultados de la prueba de significación, el valor es considerablemente inferior al 1%, lo que sugiere que existe una conexión entre la participación en actividades lúdicas por parte de los preescolares y el desarrollo de sus capacidades motoras gruesas. La autora concluye que el proyecto

“Atención a la Primera Infancia” en Guayaquil puede ser ventajoso para el desarrollo motor de los niños en edad preescolar a través del fomento de actividades lúdicas, y que este beneficio puede concretarse en Guayaquil.

Díaz (2019), en Arequipa, en la Institución Educativa El Cardo y Ángel de la Guarda - Camaná, la autora de la tesis realizó una investigación con la intención de resaltar la importancia de la estimulación temprana en el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de cuatro años de edad. Para llevar a cabo la investigación, se utilizaron técnicas como entrevistas y cuestionarios, además de la Escala Motora OZER, que sirvió como instrumento de medición. Las unidades de investigación estaban formadas por dos educadoras y cuarenta y cuatro niños de cuatro años. Según las conclusiones de la investigación, los educadores que trabajan en centros educativos no creen necesario llevar a cabo una estimulación individualizada para cada niño. En su lugar, estos educadores optan por limitarse a actividades como juegos o ejercicios amplios. Además, la mayoría de los educadores no prestan mucha atención a la estimulación motriz gruesa, y sólo hay un educador en cada institución que proporcione estimulación sistemática. Como consecuencia de ello, se pierde la mayor parte del tiempo de participación en actividades que requieren control corporal, equilibrio y coordinación motora, lo que repercute negativamente en el nivel de desarrollo motor grueso de los niños. La autora de la tesis llegó a la conclusión de que la mayor parte del desarrollo motor grueso de los niños está por debajo de la media para su edad de cuatro años debido a una estimulación inadecuada por parte de los educadores de las instituciones investigadas. Así se demostró en la conclusión de la tesis.

Agramonte (2018), con el propósito de realizar su tesis sobre el juego didáctico y la motricidad gruesa, realizó su investigación en la Institución Educativa San Francisco de Asís del distrito de Chulucanas. La pregunta que buscó responder fue si la implementación del juego didáctico como método ayuda o no a los niños de tres años a mejorar su motricidad gruesa. La autora empleó el método de observación para la recolección de datos, y una lista de cotejo sirvió como instrumento para el estudio, que tuvo un tamaño

de muestra de trece niños de tres años de edad que estaban matriculados en educación inicial. Según los resultados de la prueba previa, la mayoría de los niños, es decir, el 62%, se encontraban en un nivel elemental, lo que significa que aún no habían sido capaces de avanzar en sus habilidades motoras gruesas. Se utilizó el juego didáctico como táctica y se llevaron a cabo 10 sesiones de aprendizaje para alcanzar el objetivo deseado de mejorar las capacidades de los niños de tres años en el ámbito de la motricidad gruesa. Tras la aplicación del juego didáctico, los resultados obtenidos en la prueba posterior mostraron que, en promedio, el 92% de los alumnos había alcanzado el nivel de logro, mientras que sólo el 8% estaba aún en proceso de lograrlo. La autora llegó a la conclusión de que el juego didáctico como método sí aumenta las habilidades motoras gruesas de los niños cuando están matriculados en educación infantil y tienen 3 años.

Bautista (2019), el estudio de tesis realizado en el I.E.I. Cuna - Jardín UNSA se enfocó en la relación entre la motricidad gruesa y los juegos motores en niños de tres años. El objetivo principal de la investigación fue demostrar que un programa de juegos motores puede ser beneficioso para el desarrollo de las habilidades motoras gruesas en este grupo de edad. Para llevar a cabo el estudio, se utilizó la observación como método y la Escala de Evaluación Psicomotriz Preescolar (EPP) como instrumento de evaluación. Un total de 27 niños preescolares participaron en el estudio, y se utilizó un diseño pre experimental para llevar a cabo una evaluación preliminar del programa de juegos motores y una revisión exhaustiva del mismo. Los resultados del estudio indicaron que la aplicación del programa de juegos motores tuvo un impacto positivo en el desarrollo motor de los niños de tres años. Como conclusión, se puede afirmar que los juegos motores pueden ser una herramienta efectiva para mejorar las habilidades motoras gruesas en niños preescolares.

Mayurí (2019), en su tesis relacionada con motricidad gruesa por género de los estudiantes, hizo su estudio en la I.E José Abelardo Quiñonez, tuvo como objetivo realizar una comparación entre los alumnos de ambos sexos de cuarto curso de primaria sobre el grado de sus capacidades motoras gruesas. El estudio utilizó un diseño transversal comparativo y una metodología cuantitativa en toda su extensión. La población estuvo

formada por sesenta y cinco niños que cursaban el cuarto grado de primaria; se utilizó la prueba KTK para recabar datos sobre la variable de las habilidades motrices gruesas; los resultados de la prueba motriz se recogieron en una escala de intervalos. El objetivo de la prueba era determinar el rendimiento de los alumnos en la prueba motriz. Además, se utilizó la prueba Chi-cuadrado de Pearson con un nivel de significación de 0,05; este nivel de significación es indicativo de un nivel de fiabilidad moderado. En cuanto al género, se utilizó el método de observación. El autor llegó a la conclusión de que ninguna de las pruebas aportadas en este estudio presentaba diferencias significativas entre sí.

Alfaro (2019), ha publicado que, los niños que asisten al segundo ciclo de un establecimiento educativo de Agallpampa fueron los sujetos del estudio que la autora realizó con la intención de determinar la influencia que tienen las técnicas de juego en la maduración de las habilidades motoras gruesas de los niños. En nuestra investigación utilizamos un diseño preexperimental y enfoques cuantitativos de investigación. El tamaño de la muestra fue de veinte niños, y a cada uno de ellos se le entregó una lista de comprobación para determinar en qué punto se encontraban en cuanto a sus habilidades motoras gruesas. Los datos obtenidos se analizaron con el programa SPSS. Se realizaron métodos descriptivos como frecuencias y porcentajes, además de la prueba de Wilcoxon, ya que los datos no tenían una distribución normal. La autora llegó a la conclusión de que los niños del segundo ciclo de la institución educativa investigada se beneficiaron significativamente con el uso de tácticas lúdicas que favorecieron el desarrollo de sus habilidades motrices gruesas.

Entre las bases teóricas referidas al presente tema de estudio, puede citarse las siguientes: *Juegos cooperativos*. De acuerdo con Palacios (2012), los niños pueden asimilar sus propios valores, actitudes y habilidades motoras a través del juego cooperativo, lo que les permite adaptarse al entorno en el que se encuentran. El juego cooperativo, se manifiesta cuando los niños asumen roles protagónicos en sus propias experiencias. Asimismo, el juego cooperativo permite al grupo desarrollar la autoconfianza en ellos mismos. Según Contreras y Venturo (2016), los participantes en un juego cooperativo se prestan y reciben

ayuda mutua para alcanzar objetivos comunes, que pueden incluir el desarrollo de funciones sociales, emocionales y fisiológicas. Estos mismos investigadores señalan que, los juegos cooperativos proporcionan al grupo, un propósito que puede alcanzarse mediante esfuerzos conjuntos, y es una técnica pedagógica destinada al nivel infantil que es inclusiva, entretenida e indiscutible para los jugadores. Los juegos cooperativos también proporcionan un medio por el cual se puede alcanzar un objetivo mediante esfuerzos combinados. También se menciona que todos los participantes de un grupo tienen las mismas oportunidades de participar en el juego sin ningún tipo de discriminación o exclusión en ningún momento de la experiencia.

Palacios (2012), refiere que, el juego cooperativo genera en el infante que se sienta protagonista de sus experiencias propias, lo que conlleva a la adquisición de valores, nuevas conductas y el desarrollo de habilidades motrices. El juego cooperativo, desarrollado mediante juegos, hace que los jugadores presten y reciban ayuda para poder alcanzar una meta en común, es decir para cumplir objetivos compartidos.

El juego cooperativo se refiere a un conjunto de actividades en las que las personas pueden expresar sus emociones y deseos, así como mostrar su personalidad a través del lenguaje oral. Se entiende como juego cooperativo a una actividad lúdica en la que varias personas interactúan para lograr objetivos comunes.

A través del juego cooperativo, los participantes en el juego participan en tareas donde se requiere que colaboren entre sí para lograr un objetivo compartido. Los juegos cooperativos no buscan necesariamente que haya un equipo ganador, sino que se reafirme la autoestima en cada uno de los jugadores, donde sean individuos aceptables y dignos de permanecer en el grupo (Garaigordobil, 2011).

Respecto a la *Importancia del juego cooperativo*. Según (Bund, 2008), los juegos cooperativos son una manera de establecer una comunicación efectiva con los demás, y que al realizar actividades en conjunto se experimenta un sentimiento de satisfacción que

ayuda a aliviar el estrés. Esto es verdad, ya que al jugar en grupo se tiene la oportunidad de renovarse y liberar la tensión acumulada de forma alegre.

Según Velásquez (2014), los juegos cooperativos son aquellos en los que los participantes trabajan juntos para competir contra un estímulo abstracto. El objetivo general de estos juegos es fomentar el aprendizaje significativo en la etapa preescolar de un niño. El autor afirma que los juegos cooperativos se basan en juegos en los que un número determinado de jugadores colaboran para la consecución de un único objetivo, lo que estimula el aprendizaje cooperativo y la colaboración. Esto se confirma por el hecho de que los juegos cooperativos se basan en juegos. Los juegos cooperativos permiten trabajar juntos, en grupo o en pares para el logro de objetivos compartidos (Velázquez, 2014, p.54)

En ese sentido, González (2023), publicó una *Propuesta de juegos cooperativos dentro de ejercicios de motricidad gruesa,* en la cual sostiene acerca del rol del educador que, en la actualidad, la transmisión de información a través de medios como las redes, la televisión y la radio, está desplazando la función del educador como mediador y guía. Sin embargo, aunque es cierto que la labor del educador es crucial para fomentar el trabajo en equipo y el apoyo mutuo, también es extremadamente importante en el desarrollo progresivo de las habilidades del niño durante la primera etapa preescolar. Según Gonzales, el profesor es la clave para inspirar a los alumnos a exponer sus habilidades más creativas y encontrar soluciones a los problemas presentados. Igualmente, mencionan que el rol del docente es definir la ruta y valorar los resultados del grupo, partiendo de la planificación de las actividades para lograr objetivos del grupo. (Ramos, 2018)

Respecto a las *Dimensiones de los juegos cooperativos*, puede mencionarse: a) Desarrollo social: Esta mentalidad ya tiene el potencial de influir en el futuro del niño como ser auténtico e independiente. El desarrollo social del niño empieza incluso antes de que nazca. En el momento en que los padres deciden tener un hijo, empiezan a pensar en cómo será físicamente, a quién se parecerá cuando crezca. El desarrollo social del niño empieza incluso antes de que nazca. (Calderón y Peña, 2019); b) Desarrollo motor. El juego cooperativo se inicia a través de la resolución de un problema vivencio al, donde el

desarrollo cognitivo se produce a través del desarrollo de las habilidades motrices, manifestándose con el acercamiento de la corporeidad, y realizando constantes cambios de pensamientos, conocimientos a transmitir en su lenguaje comunicativo, durante el transcurso de su desarrollo social de convivencia. La cooperación contribuye significativamente al éxito en el juego. (Calderón y Peña, 2019).

El desarrollo motor sirve de base para un desarrollo integral y saludable, que abarca la exploración de nuestro entorno. Esta exploración se produce en el contexto de realidades objetivas y subjetivas, que se comunican a través del lenguaje y la expresión corporal dentro de un grupo social específico. El desarrollo motor está íntimamente ligado al desarrollo cognitivo y constituye un componente fundamental para fomentar un desarrollo integral y óptimo; c) Motricidad Gruesa. De acuerdo con Enesco (2017), es una habilidad del cuerpo que hace posible la movilidad muscular en forma equilibrada, coordinada y sistematizada, y simultáneamente al participar en diversos ejercicios motores. El argumento se sustenta en el hecho de que la motricidad gruesa provee al individuo la capacidad de adquirir destrezas de movimiento mediante el uso de actividades lúdicas ya sea individualmente o en grupo. Según Gallahue y Mc Clenaghan (1996), las habilidades motoras gruesas generan en el niño el desarrollo de destrezas motoras y físicas que le permiten el manejo integral de su cuerpo.

Las habilidades motrices desempeñan un papel crucial en el desarrollo integral de los niños en edad preescolar, ejerciendo una influencia significativa en su crecimiento físico, emocional y social. Son movimientos grandes de los músculos del cuerpo: brazo, piernas, torso, que permiten a los niños y niñas desarrollar su dominio sobre su propio cuerpo (Gil, Contreras, y Gómez, 2008)

Según Teo-Koh (1999) citado por Madrigal y Solano (2008), el desarrollo intelectual y social en el individuo, se caracteriza por su dinamismo y continuidad, lo cual implica una organización compleja de funciones tanto biológicas, como psicológicas y sociales, que van siempre en aumento. Este proceso incrementa las capacidades sociales e intelectuales

en los niños. Es decir, cuando un niño desarrolla su motricidad gruesa es capaz de manipular voluntaria e involuntariamente las partes pequeñas y grandes de su cuerpo.

En ese sentido las *Etapas de la motricidad gruesa*, se manifiestan así: La adquisición de agilidad, fuerza y velocidad en los movimientos corporales gruesos puede mejorarse mediante el desarrollo de la motricidad gruesa, que es un método de fortalecimiento. Entre los tres y los seis meses, el bebé mantendrá la cabeza quieta y la moverá de diversas maneras. El pequeño empezará a sentarse e inclinarse hacia delante, apoyándose con las manos, y empezará a gatear entre los 6 y los 9 meses. Entre los 9 y los 12 meses, el bebé da sus primeros pasos y aprende a ponerse de pie con ayuda. Entre los 12 y los 18 meses, el niño empieza a andar y a desplazarse con ayuda. También empieza a subir escaleras con ayuda de objetos o personas. Entre los 18 y los 24 meses, el niño camina sin caerse y puede subir y bajar escaleras sujetándose con una mano. Según Gallahue y Mc Clenaghan (1996). Las habilidades motoras se desarrollan en el infante, en toda su corporeidad, lo que facilita el desarrollo de las capacidades físicas y motoras para un control corporal completo.

En cuanto a los *Elementos y actividades para mejorar la motricidad gruesa*, puede mencionarse que, la mejora de las habilidades locomotoras del niño es el principal objetivo de los ejercicios de motricidad gruesa, que incluyen el uso de diversos objetos. (Jiménez y Romero, 2019).

Los autores afirman que los elementos desempeñan un papel crucial en la mejora de las habilidades motrices gruesas de los niños, sirviendo de facilitadores para la adquisición de destrezas y habilidades. No obstante, es imprescindible que las actividades empleadas para desarrollar estas habilidades estén en consonancia con los elementos específicos utilizados.

La utilización de recursos didácticos en la educación motriz puede abarcar una gran variedad de elementos, en función de la edad del alumno. Puede tratarse de conos de

colores, pelotas de distintos tamaños (grandes, medianas y pequeñas), cuerdas de distintas longitudes (largas y cortas), una rampa y escalones.

Respecto a los *Beneficios de una buena motricidad gruesa*, Según Jiménez y Romero, (2019), las habilidades motrices favorecen el desarrollo neurológico del cerebro en razón de que trabajan simultáneamente la coordinación física con la coordinación motriz.
Cuando un niño ha desarrollado su motricidad gruesa, es capaz de entender los símbolos y los gráficos de manera apropiada para su edad. (Montúfar y Rodríguez, 2016)

Se ha demostrado que las habilidades motoras gruesas tienen un efecto favorable en las áreas motora y locomotora de nuestro cuerpo, lo que a su vez permite aumentar la destreza corporal, la postura y la lateralidad. Este hallazgo da credibilidad a las afirmaciones de los autores. Permite la liberación de energía acumulada de las actividades realizadas cotidianamente.

En cuanto a las *Dimensiones de la motricidad gruesa*, puede mencionarse: a) Habilidad sensoria motriz. Según De la Cruz (2017), se adquiere en forma natural a partir del primer instante en que el infante se relaciona con el mundo mediante sus sentidos y su actividad motriz. A esta etapa la llama “etapa sensoriomotora”. Por otro lado, es además, el equilibrio adecuado entre movimientos motores y estímulos sensoriales que experimentan las personas (Estela, 2018)..
Asimismo, el aumento de habilidades de actuar, interactuar y reaccionar eficazmente con otra persona como si mismo se da a través de un proceso sensorio motriz de estímulos de sensoriales que dan origen una formación integral del niño como parte de un ser. (Gallahue y Mc Clenaghan, 1996).

Estas habilidades motrices básicas pueden clasificarse en: a). La coordinación del movimiento, a menudo conocida como coordinación general, incluye actividades como caminar, correr, saltar, trepar y gatear; b). El ritmo, que es un proceso mediante el cual se incorpora movimiento motor a un sonido o una canción determinada.

Igualmente, las capacidades psicomotoras gruesas, incluyen la capacidad aprendida de controlar las distintas partes del cuerpo (miembros superiores, miembros inferiores y tronco, etc.) y moverlas según la propia voluntad o cumpliendo una orden determinada. Por ejemplo, una persona puede ser capaz de mover los miembros superiores independientemente de los inferiores o del tronco. En otras palabras, este dominio hace posible el movimiento, pero lo que es más importante, hace posible sincronizar los movimientos, superando así los retos y llegando a la armonía sin recurrir a la rigidez o la brusquedad. (Veldman, Jones, y Okely, 2015).

La presente investigación se justifica por varias razones, entre ellas se tiene: *Justificación Científica*: La motricidad gruesa es una habilidad fundamental que se desarrolla en la infancia y que permite a los niños realizar actividades físicas y deportivas de manera efectiva. Los juegos cooperativos, por otro lado, son actividades recreativas que permiten a los niños trabajar juntos para lograr un objetivo común. Existe una creciente evidencia científica que sugiere que los juegos cooperativos pueden mejorar la motricidad gruesa de los niños. Sin embargo, aún se necesita investigar más sobre la relación entre estas dos variables para comprender mejor cómo los juegos cooperativos pueden influir en el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños; *Justificación Teórica*: Desde un punto de vista teórico, la investigación sobre la relación entre los juegos cooperativos y la motricidad gruesa puede ayudar a mejorar nuestra comprensión de cómo los niños aprenden y desarrollan habilidades físicas. Además, esta investigación puede contribuir a enriquecer nuestra comprensión de cómo los contextos sociales influyen en el desarrollo de habilidades físicas en los niños; *Justificación Práctica*: Los resultados de los estudios que examinan la correlación entre la práctica de juegos cooperativos y la mejora de la motricidad gruesa también tienen implicaciones cruciales para la práctica. Los hallazgos de este estudio pueden incluirse en el desarrollo de programas que animen a los niños a participar en deportes y otras formas de ejercicio físico y también pueden utilizarse para mejorar la calidad de los tratamientos educativos y terapéuticos dirigidos a mejorar las habilidades motoras gruesas de los niños; *Justificación Social*: Es posible que los

resultados de la investigación sobre la conexión entre jugar juntos y tener mejores capacidades motoras gruesas también tengan ramificaciones sustanciales para la sociedad. El crecimiento social y emocional de los niños puede verse favorecido por el desarrollo de habilidades de colaboración y cooperación, que pueden fomentarse mediante juegos cooperativos. Además, mejorar la motricidad gruesa de los niños les permite participar en una mayor variedad de deportes y otras actividades físicamente exigentes, lo que a su vez puede mejorar su calidad de vida y su bienestar general; *Justificación Metodológica*: Para investigar la relación entre los juegos cooperativos y la motricidad gruesa, se perjudica un diseño experimental riguroso y bien planificado, que permite controlar las variables relevantes y minimizar los sesgos. Esto puede incluir la selección cuidadosa de los participantes, la utilización de válidas y confiables de la motricidad gruesa y la implementación de juegos cooperativos estandarizados y bien definidos. Además, se deberá utilizar un análisis estadístico apropiado para evaluar la relación entre las variables y determinar cualquier efecto causal.

Asimismo, se conoce que, tener una buena motricidad gruesa es esencial para tener cada vez más control sobre nuestro cuerpo. Por ejemplo, la capacidad de mantener el control de la cabeza cuando se está en posición invertida, girar, sentarse, gatear, ponerse de pie, caminar, subir y bajar escaleras y saltar.

Sin embargo, un número significativo de los niños tienen dificultades evidentes en sus movimientos gruesos o locomotores. Estos incluyen actividades como correr, saltar, trepar y gatear, entre otros tipos de movimientos gruesos.

Cuando un recién nacido inicia su proceso de motricidad gruesa, por ejemplo, aunque no pueda controlar eficazmente los brazos, intenta agarrar objetos con toda la mano y llevarse la comida a la boca por sí mismo. (Weaterndorp, et al., 2011). Esto puede dar lugar a diversos problemas, algunos de los cuales pueden remontarse al nacimiento. Cuando hay una falta de estimulación temprana excelente, como cuando un bebé no recibe los cuidados adecuados después del parto, pueden surgir estos problemas. Por eso, poco a poco, su

nivel motor se irá integrando para que establezca pautas como controlar la cabeza, girarse en la cama, arrodillarse o alcanzar una postura bípeda. Sin embargo, si ese pequeño no recibe suficiente manejo motor o estimulación temprana, tendrá dificultades motoras, cuya gravedad irá empeorando con el tiempo; entonces, se vuelve significativo en el nivel elemental, y en el campo de la Educación Física, puede reconocerse más claramente. (Veldman, et al., 2019).

De acuerdo con Shin (1900) citado por Díaz (2020) la motricidad gruesa implica el dominio integral del cuerpo comprendiendo las extremidades que hacen posible la movilidad, a través del equilibrio y la utilización de los sentidos, lo cual ocurre cuando el niño caminar, corre, salta, rueda, gira, y/o realiza cualquier actividad recreativa deportiva. En tal sentido, el concepto de motricidad gruesa empieza a surgir gracias a Preyer (1888), que realizó estudios acerca del desarrollo motor, pero fue Dupre (1907), quien plantea el término de *motricidad gruesa*, por primera vez, definiéndola como unidad funcional de la persona. Asimismo, la define como una forma de manifestación psíquica, que responde a la debilidad motriz y debilidad mental (Díaz, 2020).

Texeira, et al. (2015), señalan que la motricidad otorga a la persona, armonía en la realización de movimientos, facilitándole un desempeño social, cotidiano y específico. De ese modo, la corporeidad se divide en dos sectores, un primer sector que se denomina activo, en el que se manifiesta el movimiento de los músculos y nervios; el segundo sector denominado pasivo que opera el sistema articular y óseo; por lo tanto, para realizar movimientos se requiere una adecuada sincronización y coordinación entre ambos sectores.

El dominio corporal y la maduración espacial permiten controlar la motricidad gruesa, permitiendo la sincronización de movimientos y realización de desplazamientos. (Harriet y Monsma, 2017)

Es por ello que se pretende dilucidar el siguiente problema general: ¿Cuál es el impacto que tiene la práctica de juegos cooperativos en el desarrollo de habilidades motrices

gruesas en los estudiantes de sexto grado de primaria de la IE José Carlos Mariátegui, Castilla, Piura, 2020?

Como problemas específicos se expresan los siguientes: PE1: ¿Cuál es el impacto de los juegos cooperativos en el desarrollo de la Habilidad Sensorio Motriz de los estudiantes de sexto grado de educación primaria de la IE José Carlos Mariátegui-2020?; PE2: ¿Cuál es el impacto de los juegos cooperativos en el desarrollo de la Habilidad Coordinación de los estudiantes de sexto grado de educación primaria de la IE José Carlos Mariátegui-2020?; PE3: ¿Cuál es el impacto de los juegos cooperativos en el desarrollo de la Habilidad Ritmo de los estudiantes de sexto grado de educación primaria de la IE José Carlos Mariátegui-2020?

Es muy importante presentar la conceptuación y operacionalización de las variables estudiadas:

Definición conceptual

Motricidad gruesa: Está referida a la realización de diversas tareas motrices. Esta capacidad ayuda a los músculos del cuerpo a moverse de forma coordinada, equilibrada y metódica. El desarrollo de la capacidad del alumno para coordinar sus movimientos, ya sea en grupo o individualmente, se ve favorecido por el aprendizaje de la motricidad gruesa. Esto es así tanto si el alumno desarrolla esta capacidad en grupo como si lo hace individualmente. (Enesco, 2017).

Juegos cooperativos: Es una técnica de aprendizaje cooperativo en la que los jugadores proporcionan y reciben señales para cumplir diversos objetivos de acción y funciones somáticas, emocionales y sociales. (Gil, Contreras, & Gómez, 2008). .

Definición operacional

Motricidad gruesa: Esta variable se va a medir a través del test de coordinación motora gruesa: fútbol en las clases que se van a desarrollar con los estudiantes del sexto de primaria, de las secciones B y C de la IE José Carlos Mariátegui, Castilla, Piura, 2020,

donde el estudiante será evaluado a través de las dimensiones Habilidad sensorio motriz, Coordinación y Ritmo.

Juegos cooperativos: El desarrollo de la variable independiente tendrá lugar a través de sesiones. Estas sesiones serán las mismas que comprenden la sección de calentamiento, la parte principal y la vuelta a la calma. El objetivo es la comprensión mínima de los temas particulares del fútbol, además de animar a los niños a trabajar juntos como un equipo y aceptar sus diversos orígenes. Los roles de género no se diferenciarán en este empeño.

El estudio se realizó en la IE José Carlos Mariátegui, Castilla, Piura, Perú, 2020.
Como respuesta a priori al problema, se puede expresar las siguientes hipótesis: H_i: La aplicación de juegos cooperativos mejora la motricidad gruesa de los estudiantes de sexto grado de primaria de la IE José Carlos Mariátegui, Castilla, Piura, 2020. H_0: La aplicación de juegos cooperativos no mejora la motricidad gruesa de los estudiantes de sexto grado de primaria de la IE José Carlos Mariátegui, Castilla, Piura, 2020.

El Objetivo General queda planteado de la siguiente manera: Determinar el impacto de los juegos cooperativos en el desarrollo de habilidades motrices gruesas en los estudiantes de sexto grado de primaria de la IE "José Carlos Mariátegui" del distrito de Castilla, Piura, año 2020.
Los Objetivos específicos son: O.E.1.: Comprobar el impacto de los juegos cooperativos en el desarrollo de la Habilidad Sensorio Motriz de los estudiantes de sexto grado de educación primaria de la IE José Carlos Mariátegui-2020. O.E.2.: Comprobar el impacto de los juegos cooperativos en el desarrollo de la Habilidad Coordinación de los estudiantes de sexto grado de educación primaria de la IE José Carlos Mariátegui-2020. O.E.3.: Comprobar el impacto de los juegos cooperativos en el desarrollo de la Habilidad Ritmo de los estudiantes de sexto grado de educación primaria de la IE José Carlos Mariátegui-2020.

METODOLOGÍA

Tipo y diseño de investigación

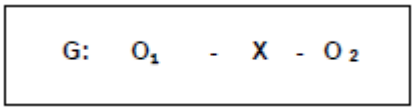
Tipo de investigación. Según el enfoque adoptado, se trató de una investigación aplicada. de acuerdo con Grajales, (2000) ya que depende de los hallazgos realizados en una investigación básica, enriqueciéndose con esos resultados, interesándose en utilizar y aplicar esos conocimientos. En el presente estudio se aborda un tema pre estudiado y se aplica en forma presencial, considerando los criterios para este tipo de estudio.

Asimismo, es de nivel explicativo, pues se explica la evolución de la variable dependiente, en respuesta a la variable independiente (Hernández, Fernández, y Baptista, 2014).

Diseño de investigación. Tomando en cuenta que la investigación parte del planteamiento de un problema, formulación de hipótesis, la contrastación de la hipótesis y la formulación de conclusiones, el presente estudio se basa en el método científico; asimismo, es de diseño pre-experimental, pues sirve como herramienta para restringir y direccionar al investigador, brindándole las pautas para realizar el estudio o experimento (Hernández, Fernández, & Baptista, 2014).

Este diseño, implica considerar tres acciones concretas: 1° Realizar una previa evaluación de la variable dependiente (pre test); 2° Aplicación del experimento o la variable independiente (X) a la muestra de estudio; y 3° Realizar una nueva evaluación a la variable dependiente (post test).

Se consideró el esquema siguiente:



Donde:

O_1: es el pretest de la variable motricidad gruesa.

X: es el desarrollo de la estrategia juegos cooperativos.

O_2: es el post test de la variable motricidad gruesa.

Población y muestra de estudio

En la actualidad hay noventa alumnos matriculados en sexto curso en el I.E. José Carlos Mariátegui, lo que se deduce de las estadísticas y registros de admisión del centro. Se seleccionó la muestra de estudio, y dentro de ella la selección intencionada de una muestra representativa; y sólo podrían ser eximidos si presentan un informe o certificado médico que acredite enfermedad o impedimento físico, así como si presentan problemas en el momento de la solicitud. Además, sólo podrían quedar exentos si presentan problemas en el momento de presentar la solicitud.

Muestra: Se solicitó la participación voluntaria de los 30 alumnos de la sección B.

Técnicas e instrumentos de investigación

Variable	**Técnicas**	**Instrumento**
Variable dependiente: Motricidad gruesa	Observación	Test de coordinación motora gruesa
Variable independiente: Juegos cooperativos	Estrategia de trabajo	Planes de sesión

Elaboración propia

La técnica utilizada para evaluar la motricidad gruesa fue de la observación, y el instrumento utilizado fue el *test de coordinación motora gruesa: futbol*, el cual fue aplicado en fecha única a los 30 estudiantes del sexto grado B de primaria de la I.E. José Carlos Mariátegui, Castilla, Piura.

La variable juegos cooperativos, fue desarrollada como estrategia para modificar la conducta de las unidades de análisis. Se presenta como planes de sesión.

La lista de verificación permitió identificar comportamiento, utilizando un listado de indicadores de logro constatados de manera transversal, si se presenta o no se presenta dichos indicadores.

El procedimiento utilizado fue el siguiente: Se coordinó con la Dirección de la I.E., docentes y padres de familia para que apoyen en las actividades que se estimen convenientes. Luego, se aplicó el pretest para determinar el nivel de motricidad gruesa en una fecha única a los estudiantes del sexto grado de primaria. Posteriormente, se realizó el desarrollo de los planes de sesión de los juegos cooperativos a los estudiantes del sexto grado de primaria. Finalmente, se aplicó el post test para determinar el nivel de motricidad gruesa en una fecha única a los estudiantes del sexto grado de primaria.

Escala de valoración

Excelente	Regular	Debe Mejorar
3	2	1

Técnicas de procesamiento y análisis de información

El análisis de datos se realizó de la siguiente manera: Al finalizar el trabajo sobre la aplicación, la información recopilada se procesó en primer lugar en una hoja de cálculo creada en Excel y, a continuación, en la herramienta estadística SPSS. Se utilizó la estadística descriptiva, para ello se tomaron en cuenta los resultados de los estudiantes en las dimensiones de la motricidad gruesa, elaborándose tablas de frecuencias que permitieron observar su nivel. Para comparar el nivel de motricidad gruesa, se utilizó la Prueba *t* para dos muestras relacionadas, según fueron los resultados del comportamiento de los datos, para ello se debió identificar que tienen comportamiento normal.

RESULTADOS

A partir de la Matriz de datos, se obtuvieron los resultados inferenciales y descriptivos. A continuación, se presentan los hallazgos, por cada una de las tres dimensiones: Habilidad Sensorio Motriz, Habilidad Coordinación y Habilidad Ritmo.

OE1: Comprobar el impacto de los juegos cooperativos en el desarrollo de la Habilidad Sensorio Motriz de los estudiantes de sexto grado de educación primaria de la IE José Carlos Mariátegui-2020

Tabla 1:

Resultados de Estadísticas de Muestras emparejadas para Dimensión Habilidad Sensorio Motriz

		Media	N	Desviación estándar	Media de error estándar
Par 1	Habilidad Antes	1,63	30	,669	,122
	Habilidad Después	2,07	30	,740	,135

Fuente: Aplicación de instrumento

La aplicación de la prueba *t* para muestras pareadas es una técnica estadística utilizada para evaluar la diferencia entre dos medias de una misma población en dos momentos diferentes. En este caso, se compararon las habilidades *Sensorio Motriz* antes y después de la aplicación de Juegos Cooperativos, en el mismo grupo de individuos.

La tabla 1, proporciona información sobre las estadísticas de muestras emparejadas antes y después de la intervención. La media de habilidad sensorio motriz, antes de la intervención, es 1,63 y la media de habilidad sensorio motriz, después de la intervención, es 2,07. La prueba *t* para muestras pareadas evalúa la diferencia entre estas dos medias. La desviación estándar antes de la intervención es de 0,669 y después de la intervención es de 0,740. La media del error estándar antes de la intervención es de 0,122 y después de la intervención es de 0,135. Estos resultados permiten inferir un impacto positivo de los juegos cooperativos en el desarrollo de la Habilidad Sensorio Motriz de los estudiantes.

Tabla 2:

Resultados de la Prueba de muestras para Dimensión Habilidad Sensorio Motriz

		Diferencias emparejadas							
					95% de intervalo de confianza de la diferencia				
		Media	Desviación estándar	Media de error estándar	Inferior	Superior	*t*	gl	Sig. (bilateral)
Par 1	Habil. Antes - Habil. Después	-,433	,504	,092	-,622	-,245	-4,709	29	,000

Fuente: Aplicación de instrumento

La aplicación de la prueba *t* para muestras pareadas en este caso implicó la comparación de las habilidades de los individuos antes y después de una intervención, y la evaluación de la significancia estadística de la diferencia entre estas habilidades. La tabla 2 proporciona información sobre las diferencias emparejadas entre las habilidades antes y después de la intervención. El valor de la media de las diferencias emparejadas es de -0,433, lo que indica que la habilidad promedio después de la intervención es mayor que la habilidad promedio antes de la intervención. La desviación estándar de las diferencias emparejadas es de 0,504, lo que indica que hay una variabilidad en la magnitud de las diferencias entre las habilidades antes y después de la intervención. Se ha calculado el valor de t para las diferencias emparejadas, que es de -4,709, y se han calculado los grados de libertad correspondientes, que son 29. El valor de p de dos colas es de 0,000, lo que indica que la probabilidad de obtener una diferencia tan grande o más grande que la observada en las habilidades antes y después de la intervención si la hipótesis nula es verdadera es muy baja.

Por lo tanto, se puede concluir que la diferencia entre las habilidades antes y después de la intervención es estadísticamente significativa. El intervalo de confianza del 95% para la diferencia de habilidades está entre -0,622 y -0,245, lo que sugiere que la intervención ha tenido un impacto positivo en los individuos. En general, la aplicación de la prueba *t* para muestras pareadas en este caso indica que la intervención ha sido efectiva en mejorar las habilidades sensorio motriz de los individuos.

O.E.2: Comprobar el impacto de los juegos cooperativos en el desarrollo de la Habilidad Coordinación de los estudiantes de sexto grado de educación primaria de la IE José Carlos Mariátegui-2020

Tabla 3:

Resultados de Estadísticas de muestras emparejadas para Dimensión Habilidad Coordinación

		Media	N	Desviación estándar	Media de error estándar
Par 2	Coordinación Antes	1,63	30	,615	,112
	Coordinación Después	2,10	30	,712	,130

Fuente: Aplicación de instrumento

La Tabla 3, se refiere a la Dimensión Habilidad Coordinación. Las estadísticas muestran que el nivel medio de coordinación era de 1,63 antes de la intervención, pero después de la intervención subió a 2,10, lo que indica que la intervención tuvo un impacto favorable en los niveles de coordinación de las personas. Antes y después de la intervención, la desviación típica, que es una medida de la variabilidad de las habilidades que poseen los individuos del grupo, era de 0,615 y 0,712, respectivamente, antes y después de la intervención. La desviación típica antes de la intervención fue inferior a la desviación típica después de la intervención, lo que sugiere que había menos variabilidad en las capacidades de los individuos antes de la intervención. La desviación típica después de la intervención fue superior a la desviación típica antes de la intervención. En conclusión, el error estándar medio (que es una medida de la precisión de la predicción de la media de la población a partir de la muestra) fue de 0,112 antes de la intervención y de 0,130 después. Estos valores se obtuvieron comparando los datos recogidos antes y después de la intervención.

En resumen, la tabla indica que la intervención ha mejorado la coordinación de los individuos, y consecuentemente se infiere que hay un impacto positivo de los juegos cooperativos en el desarrollo de la Habilidad *Coordinación* de los estudiantes.

Tabla 4:

Resultados de la Prueba de Muestras emparejadas para Dimensión Habilidad Coordinación

		Diferencias emparejadas							
					95% de intervalo de confianza de la diferencia				
		Media	Desviación estándar	Media de error estándar	Inferior	Superior	t	gl	Sig. (bilateral)
Par 2	Coord. Antes - Coord. Después	-,467	,681	,124	-,721	-,212	-3,751	29	,001

Fuente: Aplicación de instrumento

La tabla 4 proporciona información sobre las diferencias emparejadas entre la Dimensión Habilidad Coordinación, antes y después de la intervención. El valor de la media de las diferencias emparejadas fue de -0,467, lo que indica que la coordinación promedio después de la intervención es mayor que la coordinación promedio antes de la intervención. La desviación estándar de las diferencias emparejadas es de 0,681, lo que indica que hay una variabilidad en la magnitud de las diferencias entre las coordinaciones antes y después de la intervención. Se ha calculado el valor de t para las diferencias emparejadas, que es de -3,751, y se han calculado los grados de libertad correspondientes, que son 29. El valor de p de dos colas es de 0,001, lo que indica que la probabilidad de obtener una diferencia tan grande o más grande que la observada en las coordinaciones antes y después de la intervención si la hipótesis nula es verdadera es muy baja.

Por lo tanto, se puede concluir que la diferencia entre las coordinaciones antes y después de la intervención es estadísticamente significativa. El intervalo de confianza del 95% para la diferencia de coordinaciones está entre -0,721 y -0,212, lo que sugiere que la intervención ha tenido un efecto positivo en la coordinación de los individuos. En general, la aplicación de la prueba t para muestras pareadas par 2 indica que la intervención ha sido efectiva en mejorar la coordinación de los individuos.

O.E.3: Comprobar el impacto de los juegos cooperativos en el desarrollo de la Habilidad Ritmo de los estudiantes de sexto grado de educación primaria de la IE José Carlos Mariátegui-2020

Tabla 5:

Resultados de la Estadísticas de muestras emparejadas para Dimensión Habilidad Ritmo

		Media	N	Desviación estándar	Media de error estándar
Par 3	Ritmo Antes	1,93	30	,691	,126
	Ritmo Después	2,23	30	,626	,114

Fuente: Aplicación de instrumento

Utilizando estadísticas de muestras emparejadas, la Tabla 5 proporciona información sobre la dimensión del ritmo del grupo de alumnos antes y después de la intervención. Según los estadísticos, la velocidad media de las personas era de 1,93 antes de la intervención, pero después de ésta subió a 2,23, lo que indica que la intervención influyó favorablemente en el ritmo de los individuos. Antes y después de la intervención, la muestra estaba formada por el mismo número de alumnos, que era de 30, y la desviación típica, que es una medida de la variedad de habilidades de los alumnos dentro del grupo, era de 0,691 antes de la intervención y de 0,626 después de ella. Del hecho de que la desviación típica después de la intervención fuera mucho menor que la desviación típica antes de la intervención puede deducirse que ahora hay menos variación individual en términos de niveles de destreza como resultado de la intervención. En conclusión, el error estándar medio (que es una medida de la precisión de la predicción de la media de la población a partir de la muestra) era de 0,126 antes de la intervención y de 0,114 después de ella. Estos valores fueron respectivamente antes y después de la intervención.

La tabla indica que la intervención ha mejorado el ritmo de los individuos, y que la variabilidad en las habilidades de los individuos disminuyó después de la intervención. Además, la precisión de la estimación de la media de la población a partir de la muestra es mayor después de la intervención. Se infiere que existe un impacto positivo de los juegos cooperativos en el desarrollo de la Habilidad *Ritmo* de los estudiantes.

Tabla 6:

Resultados de la Prueba de Muestras emparejadas para Dimensión Habilidad Ritmo

		Diferencias emparejadas							
					95% de intervalo de confianza de la diferencia				
		Media	Desviación estándar	Media de error estándar	Inferior	Superior	t	gl	Sig. (bilateral)
Par 3	Ritmo. Antes - Ritmo. Después	-,300	,596	,109	-,523	-,077	-2,757	29	,010

Fuente: Aplicación de instrumento

La tabla 6 proporciona información sobre las diferencias emparejadas entre el ritmo antes y después de la intervención. El valor de la media de las diferencias emparejadas es de -0,300, lo que indica que el ritmo promedio después de la intervención es mayor que el ritmo promedio antes de la intervención. La desviación estándar de las diferencias emparejadas es de 0,596, lo que indica que hay una variabilidad en la magnitud de las diferencias entre los ritmos antes y después de la intervención. Se ha calculado el valor de t para las diferencias emparejadas, que es de -2,757, y se han calculado los grados de libertad correspondientes, que son 29. El valor de p de dos colas es de 0,010, lo que indica que la probabilidad de obtener una diferencia tan grande o más grande que la observada en los ritmos antes y después de la intervención si la hipótesis nula es verdadera es baja.

Por lo tanto, se puede concluir que la diferencia entre los ritmos antes y después de la intervención es estadísticamente significativa. El intervalo de confianza del 95% para la diferencia de ritmos está entre -0,523 y -0,077, lo que sugiere que la intervención ha tenido un efecto positivo en el ritmo de los individuos. En general, la aplicación de la prueba t para muestras pareadas par 3 indica que la intervención ha sido efectiva en mejorar el ritmo de los individuos.

Asimismo, se aplicó la prueba *t* para muestras pareadas, con el propósito de responder al Objetivo General: *Determinar el impacto de los juegos cooperativos en el desarrollo de habilidades motrices gruesas en los estudiantes de sexto grado de primaria de la IE "José Carlos Mariátegui" del distrito de Castilla, Piura, año 2020*

Tabla 7:

Resultados de la Estadísticas de Muestras emparejadas para las Habilidades Motrices gruesas

		Media	N	Desviación estándar	Media de error estándar
Par 4	Motricidad gruesa Antes	5,20	30	1,584	,289
	Motricidad gruesa Después	6,40	30	1,905	,348

Fuente: Aplicación de instrumento

La tabla 7 proporciona información sobre la motricidad gruesa de un grupo de individuos antes y después de una intervención utilizando estadísticas de muestras emparejadas. La segunda columna indica que la media de motricidad gruesa antes de la intervención es de 5,20, mientras que la media de motricidad gruesa después de la intervención es de 6,40. Esto sugiere que la intervención ha tenido un efecto positivo en la motricidad gruesa de los individuos. La desviación típica, que es una medida de la variabilidad de las capacidades que poseen las personas del grupo antes y después de la intervención, se muestra en la cuarta columna de la tabla. Sus valores son 1,584 y 1,905, respectivamente. Del hecho de que la desviación típica después de la intervención sea superior a la desviación típica antes de la intervención se deduce que existe un mayor grado de variabilidad de las habilidades individuales después de la intervención en comparación con cuando se realizó por primera vez. La quinta columna muestra el error estándar medio, que es una medida de la precisión de la estimación de la media de la población a partir de la muestra, y es de 0,289 y 0,348, respectivamente, antes y después de la intervención. El error estándar medio es una medida de la precisión de la estimación de la media poblacional a partir de la muestra.

Tabla 8:

Resultados de la Prueba de Muestras emparejadas para las Habilidades Motrices gruesas

		Diferencias emparejadas							
					95% de intervalo de confianza de la diferencia				
		Media	Desviación estándar	Media de error estándar	Inferior	Superior	t	gl	Sig. (bilateral)
Par 4	Motricidad Antes - Motricidad Después	-1,200	1,157	,211	-1,632	-,768	-5,682	29	,000

Fuente: Aplicación de instrumento

En resumen, la tabla indica que la intervención ha mejorado las Habilidades Motrices. gruesas de los estudiantes, y que la variabilidad en las habilidades de los individuos aumentó después de la intervención. Además, la precisión de la estimación de la media de la población a partir de la muestra es mayor después de la intervención.

La aplicación de la prueba t para muestras pareadas par 4 implica la comparación de las habilidades de los individuos antes y después de una intervención en cuanto a la motricidad gruesa, y la evaluación de la significancia estadística de la diferencia entre estas habilidades.

La tabla 8 proporciona información sobre las diferencias emparejadas entre la motricidad gruesa antes y después de la intervención. El valor de la media de las diferencias emparejadas es de -1,200, lo que indica que la motricidad gruesa promedio después de la intervención es mayor que la motricidad gruesa promedio antes de la intervención. La desviación estándar de las diferencias emparejadas es de 1,157, lo que indica que hay una variabilidad en la magnitud de las diferencias entre las motricidades gruesas antes y después de la intervención. Se ha calculado el valor de t para las diferencias emparejadas, que es de -5,682, y se han calculado los grados de libertad correspondientes, que son 29. El valor de p de dos colas es de 0,000, lo que indica que la probabilidad de obtener una

diferencia tan grande o más grande que la observada en las motricidades gruesas antes y después de la intervención si la hipótesis nula es verdadera es muy baja.

Por lo tanto, se puede concluir que la diferencia entre las motricidades gruesas antes y después de la intervención es estadísticamente significativa. El intervalo de confianza del 95% para la diferencia de motricidades gruesas está entre -1,632 y -0,768, lo que sugiere que la intervención ha tenido un efecto positivo en la motricidad gruesa de los estudiantes. En general, la aplicación de la prueba t para muestras pareadas indica que la intervención de los juegos cooperativos ha sido efectiva en mejorar las habilidades motrices gruesas de los estudiantes de educación primaria de la IE "José Carlos Mariátegui" Castilla, Piura, 2020.

ANÁLISIS Y DISCUSIÓN

El objetivo de la presente investigación fue Determinar el impacto de los juegos cooperativos en el desarrollo de habilidades motrices gruesas en los estudiantes de sexto grado de primaria de la IE "José Carlos Mariátegui" del distrito de Castilla, Piura, año 2020. El estudio se aplicó a una muestra de 30 alumnos de sexto grado de las secciones “A”, “B” y “C” de una escuela primaria.

Después de aplicar las sesiones de clases de los juegos cooperativos, se puede concluir que la diferencia entre las motricidades gruesas antes y después de la intervención es estadísticamente significativa. El intervalo de confianza del 95% para la diferencia de motricidades gruesas está entre -1,632 y -0,768, lo que sugiere que la intervención ha tenido un efecto positivo en la motricidad gruesa de los estudiantes. En general, la aplicación de la prueba t para muestras pareadas indica que la intervención de los juegos cooperativos ha sido efectiva en mejorar la motricidad gruesa de los estudiantes de educación primaria de la IE "José Carlos Mariátegui" Castilla, Piura, 2020.

Comparando los resultados de la tabla 7 y la información proporcionada por Carrera (2022) y por Vila (2022), se puede observar que ambos estudios encontraron una relación positiva entre la intervención/juegos colaborativos y la motricidad gruesa de los estudiantes. En ambos casos, se encontró que la intervención mejora significativamente la motricidad gruesa de los estudiantes. Sin embargo, es importante tener en cuenta que los estudios difieren en varios aspectos. Los estudios de Carrera (2022) y Vila (2022) se centraron en el análisis de la relación entre los juegos colaborativos y la motricidad gruesa en 50 y 18 estudiantes de una institución educativa específica, mientras que los estudios de las tablas 7 y 8 se centraron en la intervención específica y su efecto en la motricidad gruesa de 30 individuos. Además, la metodología utilizada en los estudios también varía, con Carrera (2022), Vila (2022) y Solorzano (2020) utilizando un enfoque correlacional y un diseño no experimental, mientras que las tablas 7 y 8 utilizaron un enfoque de muestras emparejadas con un diseño experimental. En general, ambas investigaciones sugieren que los juegos colaborativos y las intervenciones específicas

pueden mejorar significativamente la motricidad gruesa de los estudiantes. Sin embargo, es importante tener en cuenta que la efectividad de las intervenciones puede depender de varios factores, como la edad de los estudiantes, el tipo de intervención y la duración de la misma.

Al comparar los resultados del presente estudio con la información presentada por Escajadillo (2020), se hace evidente que ambas investigaciones han informado de una mejora significativa en las habilidades motoras gruesas de los niños como resultado de su participación en el programa de juegos cooperativos. En ambos casos, se descubrió que la intervención tenía un impacto positivo sustancial en las habilidades motoras gruesas de los niños. No obstante, es crucial reconocer que los estudios presentan variaciones en diversas facetas. El estudio de Escajadillo (2020) se centró en examinar el impacto de un programa de juegos cooperativos en el desarrollo de la motricidad gruesa en una cohorte de alumnos de 5 años. Por el contrario, el presente estudio pretendía investigar los efectos de intervenciones específicas en la mejora de las habilidades motoras gruesas de los alumnos. Además, hay variaciones en las metodologías empleadas en los estudios. Por ejemplo, Escajadillo (2020) utilizó la prueba U de Mann-Whitney para evaluar la disparidad en las habilidades motoras gruesas antes y después de la intervención. Por el contrario, las tablas 7 y 8 emplearon una prueba t de muestras pareadas para evaluar la distinción en las habilidades motoras gruesas antes y después de la intervención.

Es importante destacar que la tesis de Chamorro (2020) se centró en el desarrollo de la educación emocional en estudiantes de 4 años a través del programa "Creciendo Aprendo", mientras que el presente estudio se centró en la intervención específica y su efecto en la motricidad gruesa de individuos de diferentes edades. Sin embargo, ambos estudios sugieren la importancia de intervenciones específicas en el desarrollo de habilidades y competencias en los niños. En el caso de Chamorro (2020), el programa "Creciendo Aprendo" fue efectivo en el desarrollo de la educación emocional en los

niños de 4 años. En el presente caso, las intervenciones específicas y los juegos colaborativos fueron efectivos en la mejora de la motricidad gruesa en los niños.

Es vital destacar que la tesis de Díaz (2019) se centró en el examen del desarrollo motor grueso en niños de 4 años y la ausencia de estimulación temprana por parte de los profesores como factor que afecta negativamente al desarrollo motor de los niños. Este es uno de los factores que afecta negativamente el desarrollo motor de los niños. Por otro lado, las investigaciones que se incluyen en las tablas 7 y 8 se centraron en terapias particulares y en el juego cooperativo como medio para mejorar las capacidades motoras gruesas de los niños. No es factible establecer una comparación directa entre los hallazgos de la tesis de Díaz (2019) y los resultados del presente estudio en cuanto a la eficacia de tratamientos particulares. A pesar de que ambos estudios se concentran en las habilidades motoras gruesas en niños preescolares, ambos estudios llegaron a conclusiones diferentes sobre qué intervenciones eran más beneficiosas. No obstante, los hallazgos de ambos estudios apuntan a la importancia de la estimulación temprana y la intervención individualizada en el desarrollo motor de los bebés. Mientras que la tesis de Díaz (2019) enfatiza la necesidad de una estimulación adecuada por parte de los maestros para mejorar el desarrollo motor grueso de los niños, el estudio actual revela que los tratamientos especializados y el juego colaborativo pueden ser beneficiosos para mejorar las habilidades motoras gruesas de los niños. La tesis de Díaz (2019) se centra en la necesidad de una estimulación adecuada por parte de los maestros para promover el desarrollo motor grueso de los niños.

Cuando se comparan los hallazgos del presente estudio con los datos presentados por Agramonte (2018) y Bautista (2019), queda claro que las tres investigaciones muestran que ciertas terapias y juegos son útiles para mejorar considerablemente las habilidades motoras gruesas de los niños en edad preescolar. Agramonte (2018) utilizó un juego didáctico como método para desarrollar habilidades motoras gruesas en niños de 3 años, y los hallazgos sugirieron que este juego influyó sustancialmente en el aumento de las habilidades motoras gruesas de los niños que participaron en el estudio. Por otro lado,

Bautista (2019) empleó un programa de juegos motores con el mismo propósito en niños de la misma edad, y descubrieron que este programa tuvo una buena influencia en el desarrollo de las habilidades motoras gruesas de los niños. Este hallazgo fue apoyado por el hecho de que los niños participaron en el programa de juegos motores. Los resultados de ambas investigaciones apuntan al uso de juegos y programas motores como una técnica potencialmente útil para mejorar las habilidades motoras gruesas de los niños a la edad de tres años.

Según los hallazgos de la investigación de Mayurí (2019), parece que los niños y las niñas no varían significativamente entre sí en cuanto a sus habilidades motoras gruesas. Por otro lado, Alfaro (2020) descubrió que las técnicas lúdicas son beneficiosas para incrementar las habilidades motoras gruesas de los niños y niñas del segundo ciclo de la Institución Educativa Agallpampa. Estos niños estaban inscritos en el programa de juego. Es esencial señalar que el énfasis de ambos estudios estuvo en las habilidades motoras gruesas de los niños; sin embargo, los objetivos de los estudios y las técnicas de investigación fueron distintos entre sí. Mayurí (2019) investigó la conexión entre el género de los alumnos y su nivel de motricidad gruesa, mientras que Alfaro (2020) investigó el efecto que tienen las tácticas de juego en el nivel de motricidad gruesa que tienen los niños. Además, para realizar el análisis estadístico de sus datos, Mayurí (2019) y Alfaro (2020) utilizaron dos pruebas estadísticas distintas: la primera fue la prueba Chi-cuadrado de Pearson, y la segunda fue la prueba de Wilcoxon.

Ambos estudios demuestran la importancia de prestar atención y cuidado cuando se trata del desarrollo de las habilidades motoras gruesas de los niños. Según los resultados del estudio realizado por Mayurí (2019), es fundamental tener en cuenta tanto a los niños como a las niñas en el proceso de estimulación y desarrollo de la motricidad gruesa. La investigación realizada por Alfaro (2020) arroja luz sobre la eficacia de las tácticas de juego para ayudar a los niños en el desarrollo de sus habilidades motoras gruesas. En general, estos resultados indican lo importante que es crear una educación completa que

fomente el crecimiento de las capacidades físicas y motoras de los niños de forma equitativa y satisfactoria.

CONCLUSIONES

1. Existe un impacto positivo de los juegos cooperativos en el desarrollo de habilidades motrices gruesas en los estudiantes de sexto grado de primaria de la IE "José Carlos Mariátegui" del distrito de Castilla, Piura, año 2020. Así lo demuestran los resultados, de la prueba *t* para dos muestras relacionadas, hallándose una diferencia estadísticamente significativa entre los valores de motricidad gruesa, antes y después de la intervención.
2. El impacto de los juegos cooperativos es positivo en el desarrollo de la Habilidad Sensorio Motriz de los estudiantes de sexto grado de educación primaria de la IE José Carlos Mariátegui-2020, tal como lo demuestra la aplicación de la prueba t para muestras pareadas, siendo la diferencia de habilidades entre -0,622 y -0,245.
3. El impacto de los juegos cooperativos es positivo en el desarrollo de la Habilidad Coordinación de los estudiantes de sexto grado de educación primaria de la IE José Carlos Mariátegui-2020, tal como lo demuestra la aplicación de la prueba *t* para muestras pareadas, siendo la diferencia de habilidades entre -0,721 y -0,212.
4. El impacto de los juegos cooperativos es positivo en el desarrollo de la Habilidad Ritmo de los estudiantes de sexto grado de educación primaria de la IE José Carlos Mariátegui-2020, tal como lo demuestra la aplicación de la prueba t para muestras pareadas, siendo la diferencia de habilidades entre -0,523 y -0,077.

RECOMENDACIONES

1. Que los educadores de la IE continúen usando esta estrategia como parte de sus planes de enseñanza para mejorar las habilidades motoras de sus estudiantes.
2. Que los educadores realicen una evaluación individual de las habilidades motoras de cada estudiante antes de implementar la estrategia de los juegos cooperativos para establecer objetivos de aprendizaje claros y específicos para cada uno de ellos.
3. Que los educadores realicen un seguimiento a largo plazo de los estudiantes para evaluar si la mejora en las habilidades motoras se mantiene y si se puede observar una mejora adicional en el tiempo.
4. Que los educadores utilicen la estrategia de los juegos cooperativos como una forma de personalizar la enseñanza para satisfacer las necesidades individuales de cada estudiante y ayudar a mejorar sus habilidades motoras específicas.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Agramonte, H. Y. (2018). Obtenido de El juego didáctico como estrategia, para mejorar la motricidad gruesa en niños y niñas de 3 años de la Institución Educativa particular “San Francisco de Asís” del distrito de Chulucanas, en el año 2015.: http://repositorio.uladech.edu.pe/handle/20.500.13032/4264?show=full

Alfaro, V. M. (2019). Obtenido de Aplicación de estrategias lúdicas en el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de II ciclo de una institución educativa de Agallpampa, 2019: https://hdl.handle.net/20.500.12692/72916

Ávila, A. M. (2020). *Universidad César Vallejo*. Obtenido de Juegos cooperativos y su incidencia en la convivencia escolar de estudiantes en una institución educativa, Sullana - 2020: https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/49999/Avila_AM-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Bautista, V. M. (2019). Obtenido de Programa de juegos motores para desarrollar la motricidad gruesa en niños de tres años de la institución educativa inicial cuna - jardín UNSA del distrito de Cercado - Arequipa 2019.: http://repositorio.unsa.edu.pe/handle/UNSA/10164

Bund, A. (2008). *Aprendizaje cooperativo en Educación Física*. Madrid, España: La Peonza.

Calderón, P. G., & Peña, C. R. (2019). *Universidad Cesar Vallejo*. Obtenido de El juego cooperativo y su influencia en las habilidades sociales en niños de 3 años de la Institución Educativa 209: https://alicia.concytec.gob.pe/vufind/Record/UCVV_32cd4dc6ad53eee33950a668f51e9459

Chamorro, R. J. (2020). Obtenido de Programa Creciendo Aprendo en el desarrollo de la educación emocional en estudiantes de 4 años de una institución educativa, Lima. (: https://hdl.handle.net/20.500.12692/43680

Contreras , A. G., & Venturo, H. R. (2016). *El juego como estrategia didáctica para el aprendizaje del patrimonio cultural),*. Lima, Perú: Qhapaq Ñan.

De la Cruz, L. M. (2017). *Corporación Universitaria Minuto de Dios* . Obtenido de Importancia de la motricidad gruesa en el desarrollo de la dimensión corporal: https://repository.uniminuto.edu/bitstream/10656/3249/1/TLPI_CruzLuz_2014.pdf

Díaz, R. J. (2020). *Universidad Científica del Perú*. Obtenido de Motricidad gruesa en niños y niñas de 5 años, Institución Educativa Inicial N° 757 Santo Cristo de Bagazán, Belén 2019: http://repositorio.ucp.edu.pe/bitstream/handle/UCP/1127/D%C3%8DAZ%20RE%C3%81TEGUI%20JIM%20PIERRE%20Y%20SISLEY%20TELLO%20DE%20LOZANO%20TANIA%20LIBERTAD%20-%20TSP.pdf?sequence=4&isAllowed=y

Díaz, V. M. (2019). Obtenido de Estimulación Temprana en el Desarrollo de la Motricidad Gruesa en los Niños de 4 Años de las Instituciones Educativas de Inicial el Cardo y Ángel de la Guarda - Camaná - 2018.: https://repositorio.ucsm.edu.pe/handle/20.500.12920/8931

Enesco, A. I. (2017). *Universidad Complutense de Madrid*. Obtenido de Do teachers' conflicting testimonies influence children's decisions about unconventional rules of counting?: https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6278158

Escajadillo, P. L. (2019). Obtenido de Programa juego cooperativo en la motricidad gruesa en estudiantes de 5 años, 2019.: https://hdl.handle.net/20.500.12692/41425

Estela, R. J. (2018). *Universidad Católica Santo Toribio de Mogrovejo*. Obtenido de El juego como estrategia para mejorar la motricidad gruesa en los niños de 5 años de la Institución Educativa 401 Frutillo Bajo - Bambamarca: https://tesis.usat.edu.pe/handle/20.500.12423/1286

Gallahue, D. L., & Mc Clenaghan, B. (1996). *Editorial Médica Panamericana*. Obtenido de Movimientos fundamentales : su desarrollo y rehabilitación: https://cadscapacitaciones.com/pluginfile.php?file=%2F32163%2Fmod_resource%2Fcontent%2F0%2FEvaluaci%C3%B3n%20de%20patrones%20motores%20-%20Gallahue.pdf

Garaigordobil, L. M. (2011). *Juegos cooperativos y creativos para grupos de niños de 4 a 6 años -Programa juego.* Madrid, España: Pirámide.

Gil, M. P., Contreras, J. O., & Gómez, B. I. (2008). *Revista Ibero Americana*. Obtenido de Habilidades motrices en la infancia y su desarrollo desde una educación física animada: https://rieoei.org/RIE/article/view/705

González, E. B. (2023). *El uso de los juegos cooperativos en el área de educación física.* Asturias, España: Universidad de Oviedo.

Grajales, T. (2000). Obtenido de Tipos de investigación: https://cmapspublic2.ihmc.us/rid=1RM1F0L42-VZ46F4-319H/871.pdf

Harriet, W., & Monsma, E. (2017). *Psychoeducational Assessment of Preschool Children*. Obtenido de Assessment of Gross Motor Development: https://www.taylorfrancis.com/chapters/edit/10.4324/9781315089362-21/assessment-gross-motor-development-harriet-williams-eva-monsma

Hernández, S. R., Fernández, C. C., & Baptista, L. P. (2014). *Dialnet*. Obtenido de Metodología de la investigación: https://dialnet.unirioja.es/servlet/libro?codigo=775008

Jiménez, V. G., & Romero, C. C. (2019). Obtenido de Fortalecimiento de la motricidad gruesa en espacios cerrados: https://www.revista-edwardsdeming.com/index.php/es/article/view/32

Madrigal, B. L., & Solano, T. H. (2008). *Universidad Nacional Costa Rica*. Obtenido de Capacidad aeróbica y composición corporal en sujetos con retraso mental y síndrome de Down: https://repositorio.una.ac.cr/items/7304b73c-9073-4861-9b21-e512e3a76241

Mairal, L. M., Liesa , O. M., & Latorre , C. C. (Octubre de 2022). *Universidad Católica de Córdoba*. Obtenido de El juego cooperativo e inclusivo en los recreos como impulsor del desarrollo de habilidades sociales en la infancia: https://revistas.bibdigital.uccor.edu.ar/index.php/dialogos/article/view/5363

Mayurí, M. P. (2019). Obtenido de La motricidad gruesa por género en los estudiantes de 4to grado de primaria I.E José Abelardo Quiñonez Los Olivos–2019.: https://hdl.handle.net/20.500.12692/44734

Montúfar, A., & Rodríguez, R. K. (2016). *Universidad Nacional de Chimborazo*. Obtenido de La actividad física en el desarrollo del pensamiento creativo de los niños de 2 a 3 años del CIBV "sonrisitas" de San José de Macají, Licán, Riobamba, período 201: http://dspace.unach.edu.ec/handle/51000/4048

Palacios, D. (2012). *Desarrollo sensomotriz dentro del juego cooperativo en niños de primaria.* Barcelona. España: Atalanta. Obtenido de Desarrollo sensomotriz dentro del juego cooperativo en niños de primaria.

Ramos, G. M. (2018). *Universidad Nacional de Tumbes*. Obtenido de El juego cooperativo como promotor de habilidades sociales: https://alicia.concytec.gob.pe/vufind/Record/UNTU_e48085c85d7eda593f67eba1ebb38c7d/Details

Solórzano, O. L. (2020). Obtenido de Actividades lúdicas y motricidad gruesa en niños preescolares del proyecto de "Atención a la Primera Infancia" Guayaquil, 2020.: https://hdl.handle.net/20.500.12692/65849

Texeira, C. H., Abelairas, G. C., Arufe, G., Pazos, C. J., & Barcala, F. R. (2015). *Universidad de Alicante*. Obtenido de Influence of a physical education plan on psychomotor development profiles of preschool children: https://www.redalyc.org/pdf/3010/301042304012.pdf

Velásquez, C. C. (2014). Obtenido de Actividades y juegos cooperativos en educación física: https://edufisrd.weebly.com/uploads/1/2/1/6/12167778/32_juegos-y-deportes-cooperativos-carlos-velzquez-callado.pdf

Veldman, S., Jones, R., & Okely, A. (2015). *BMJ Journals*. Obtenido de Efficacy of gross motor skill interventions in young children: an updated systematic review: https://bmjopensem.bmj.com/content/2/1/e000067.abstract

Veldman, S., Santos, R., Jones, R., & Sousa-Sa, E. (2019). *Elsevier*. Obtenido de Associations between gross motor skills and cognitive development in toddlers: https://www.sciencedirect.com/science/article/abs/pii/S0378378218307461

Vila, A. G. (2022). Obtenido de Juegos cooperativos y su influencia en la coordinación motora gruesa en estudiantes de inicial de una institución educativa de Cochorco, 2022.: https://hdl.handle.net/20.500.12692/104137

Weaterndorp, M., Houwen, S., Hartman, E., & Vischer, C. (2011). *Elsevier*. Obtenido de Are gross motor skills and sports participation related in children with intellectual disabilities?: https://www.sciencedirect.com/science/article/abs/pii/S0891422211000102

Anexos

1. Matriz de Consistencia

PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES	METODOLOGÍA
Problema general ¿Cuál es el impacto que tiene la práctica de juegos cooperativos en el desarrollo de habilidades motrices gruesas en los estudiantes de sexto grado de primaria de la IE José Carlos Mariátegui, Castilla, Piura, 2020? **Problemas específicos** **P.E.1**: ¿Cuál es el impacto de los juegos cooperativos en el desarrollo de la **Habilidad Sensorio Motriz** de los estudiantes	**Objetivo general** Determinar el impacto de los juegos cooperativos en el desarrollo de habilidades motrices gruesas en los estudiantes de sexto grado de primaria de la IE "José Carlos Mariátegui" del distrito de Castilla, Piura, año 2020. **Objetivos específicos:** **O.E.1:** Comprobar el impacto de los juegos cooperativos en el desarrollo de la Habilidad	**Hipótesis** **H_i**: La aplicación de juegos cooperativos mejora la motricidad gruesa de los estudiantes de sexto grado de primaria de la IE José Carlos Mariátegui, Castilla, Piura, 2020. **H_0**: La aplicación de juegos cooperativos no mejora la motricidad gruesa de los estudiantes de sexto grado de primaria de la IE José Carlos	**Variable independiente:** Juegos cooperativos **Variable dependiente:** Motricidad gruesa **Dimensiones:** - D.1: Habilidad sensorio motriz	**Enfoque:** Cuantitativo **Tipo de investigación:** Experimental **Diseño:** Aplicativo **Población:** La presente investigación se realiza a los alumnos del sexto de primaria, que incluye a las secciones A, B y C

de sexto grado de educación primaria de la IE José Carlos Mariátegui-2020? **P.E.2:** ¿Cuál es el impacto de los juegos cooperativos en el desarrollo de la **Habilidad Coordinación** de los estudiantes de sexto grado de educación primaria de la IE José Carlos Mariátegui-2020? **P.E.3:** ¿Cuál es el impacto de los juegos cooperativos en el desarrollo de la **Habilidad Ritmo** de los estudiantes de sexto grado de educación primaria de la IE José Carlos Mariátegui-2020?	Sensorio Motriz de los estudiantes de sexto grado de educación primaria de la IE José Carlos Mariátegui-2020. **O.E.2:** Comprobar el impacto de los juegos cooperativos en el desarrollo de la Habilidad Coordinación de los estudiantes de sexto grado de educación primaria de la IE José Carlos Mariátegui-2020. **O.E.3:** Comprobar el impacto de los juegos cooperativos en el desarrollo de la Habilidad Ritmo de los estudiantes de sexto grado de	Mariátegui, Castilla, Piura, 2020	- D.2: Coordinación - D.3.: Ritmo.	de la I:E José Carlos Mariátegui, Castilla, Piura, 2020, siendo en total 90. **Muestra:** Se solicitará la participación voluntaria de los 30 alumnos de la sección B.

	educación primaria de la IE José Carlos Mariátegui-2020			

2. Matriz de operacionalización de variables

Variable	Definición Conceptual	Definición Operacional	Dimensiones	Ítems
Motricidad gruesa	Es una capacidad que permite a los músculos del cuerpo moverse de forma coordinada, equilibrada y sistematizada durante diversos ejercicios motores. La motricidad gruesa permite al alumno desarrollar capacidades de movimiento coordinados basados en ejercicios de juego grupal o individual. (Enesco, 2016, p.45).	Esta variable se va a medir a través del test de coordinación motora gruesa: fútbol en las clases que se van a desarrollar con los estudiantes del sexto de primaria, de las secciones B y C de la IE José Carlos Mariátegui, Castilla, Piura, 2020, donde el estudiante será evaluado a través de las dimensiones Habilidad sensorio motriz, Coordinación y Ritmo.	Habilidad sensorio motriz	1, 2, 3, 7, 8 y 9
			Coordinación	4, 5, 6, 12 y 13
			Ritmo	10, 11, 14 y 15
Juegos cooperativos	Es una herramienta de aprendizaje cooperativo donde los participantes proporcionan y reciben indicaciones para alcanzar diferentes objetivos de acción y	La variable independiente se va a desarrollar por sesiones, las mismas que contienen la parte de calentamiento, parte principal y vuelta a la calma. El objetivo es el	Objetivos didácticos	Calentamiento
			Contenidos desarrollados	Parte principal

	funciones corporales, afectivas y sociales. Los juegos cooperativos proporcionan a un cierto grupo un objetivo que deben alcanzar con el esfuerzo unitario. (Gil, Gonzales, Contreras y Gómez, 2008, p.25).	aprendizaje mínimo de los contenidos específicos del futbol potenciando el trabajo en equipo y la heterogeneidad de los alumnos, sin hacer diferenciación entre sexos.	Justificación de la metodología.	Vuelta a la calma
			Partes de la sesión	

3. Test de coordinación motora gruesa: Fútbol

Estudiante: .....

Grado y sección ..... **Fecha de aplicación: .....**

Ejercicios	N° de Ítem	Criterios a evaluar	Puntaje			
			Excelente (3)	Regular (2)	Debe mejorar (1)	Total
Realizar conducción en 20 segundos	01	*Es capaz de conducir el balón con la parte interna del pie*				
	02	*Es capaz de conducir el balón con la parte externa del pie*				
	03	*Es capaz de conducir el balón con la punta del pie*				
Realiza drible en 30 segundos	04	*Se ubica en la posición básica.*				
	05	*Conduce dribleando obstáculos en la posición correcta.*				
	06	*Ejecuta los desplazamientos adecuados*				
Realiza dominio de balón 2 minutos	07	*Se ubica en la posición básica.*				
	08	*Domina el balón con los pies, y muslos*				
	09	*Domina el balón con la cabeza*				
Realiza pase de balón 30 segundos, llevando el ritmo	10	*En la ejecución del pase hay precisión.*				
	11	*Ejecuta las técnicas correctamente.*				
Realiza Saques de banda balón 20 segundos	12	*Controla sus movimientos al momento del saque de banda.*				
	13	*El impulso es correcto y la ubicación de sus brazos es totalmente estirados.*				
Realiza remates, tiros de esquina, libre y penales. Cada uno (2 intentos)	14	*Ejecuta de manera correcta los tiros libres y de esquina en el fútbol*				
	15	*Tiene precisión en la Ejecución de tiros penales*				

4. Base de datos

Estudiante	Habilidad sensorio motriz pre test	Habilidad sensorio motriz post test	Coordinación pre test	Coordinación post test	Ritmo pre test	Ritmo post test	Motricidad gruesa pre test	Motricidad gruesa post test
1	2	3	2	3	3	3	7	9
2	1	1	2	1	2	1	5	3
3	1	2	1	2	2	2	4	6
4	3	3	2	3	3	3	8	9
5	2	2	1	2	1	2	4	6
6	1	1	2	2	1	2	4	5
7	2	3	2	3	2	3	6	9
8	2	2	1	2	2	2	5	6
9	1	1	1	1	2	2	4	4
10	3	3	3	3	3	3	9	9
11	2	3	2	3	2	2	6	8
12	1	2	2	2	1	2	4	6
13	2	3	2	3	3	3	7	9
14	1	2	2	2	1	2	4	6
15	1	1	1	1	2	2	4	4
16	2	2	2	2	2	3	6	7
17	1	2	2	2	2	2	5	6
18	1	2	2	2	2	1	5	5
19	2	2	1	2	1	2	4	6
20	1	1	1	1	2	2	4	4
21	2	3	2	3	3	3	7	9
22	3	3	3	3	3	3	9	9
23	1	2	2	2	2	3	5	7
24	2	2	1	2	2	2	5	6
25	1	1	2	1	1	2	4	4
26	2	3	1	3	2	3	5	9
27	1	2	1	2	1	1	3	5
28	2	2	1	2	2	2	5	6
29	1	1	1	1	1	2	3	4
30	2	2	1	2	2	2	5	6

5. Distribución de la unidad didáctica en sesiones. Presentación de la temporalización

Fecha	**Objetivos**	**Tipos de Contenido**		
		Conceptos	**Procedimientos**	**Actitudes**
Sesión 1	Evaluar los conocimientos previos del alumno sobre su habilidad motriz, coordinación óculo-pédica y control del balón, para posteriormente adecuar las sesiones a las capacidades de los alumnos y ver su evolución motriz.	Golpeo, conducción, control, pase y tiro.	- Coordinación dinámica general y segmentaria. - Adaptación de la ejecución de las habilidades motrices a contextos de práctica de complejidad creciente, con eficiencia y creatividad.	- Autonomía en los hábitos de higiene corporal y postural. - Aceptación y respeto hacia las normas, reglas, estrategias y personas que participan en el juego. Elaboración y cumplimiento de un código de juego limpio.
Sesión 2	Aprender y desarrollar las diferentes formas de golpeo del balón (pases), así como aumentar y mejorar las capacidades coordinativas en la conducción del balón y la velocidad de reacción, a través de las prácticas futbolísticas adaptadas.	Conducción, control y pases.	- Uso adecuado de las habilidades y estrategias básicas de juego relacionadas con la cooperación, la oposición y la cooperación/oposición. - Ejecución de movimientos de cierta dificultad con los segmentos corporales no dominantes.	- Autonomía en los hábitos de higiene corporal y postural. - Aceptación y respeto hacia las normas, reglas, estrategias y personas que participan en el juego. Elaboración y cumplimiento de un código de juego limpio.
Sesión 3	Aumentar la capacidad y habilidad de controlar y golpear móviles en situaciones estáticas y dinámicas, así como utilizar estrategias y toma de decisiones en los juegos planteados.	Tiros, reglas adaptadas, control, golpeo y conducción.	- Uso adecuado de las habilidades y estrategias básicas de juego relacionadas con la cooperación, la oposición y la cooperación/oposición. - Desarrollo de la capacidad	- Autonomía en los hábitos de higiene corporal y postural. - Aceptación y respeto hacia las normas, reglas, estrategias y personas que participan en el juego. Elaboración y cumplimiento de un código de juego limpio. -Aceptación del

			de cooperación y trabajo en grupo.	papel que corresponda desempeñar como jugador dentro del equipo, independientemente de su capacidad motriz.
Sesión 4	Iniciar al trabajo técnico a partir de recorridos y circuitos, para mejorar y desarrollar el dominio en el pase y en el control del balón.	Pases, controles y conducciones.	Identificación de los valores fundamentales del juego: el esfuerzo personal, la relación con los demás y la aceptación del resultado.	- Autonomía en los hábitos de higiene corporal y postural. - Aceptación y respeto hacia las normas, reglas, estrategias y personas que participan en el juego. Elaboración y cumplimiento de un código de juego limpio. -Valoración del esfuerzo personal y colectivo en los diferentes tipos de juego y actividades deportivas al margen de preferencias y prejuicios.
Sesión 5	Fomentar las acciones cooperativas y la aceptación de resultados, mediante el juego en equipo de actividades futbolísticas adaptadas.	Control, golpeo, conducción, pase y tiro.	-Iniciación al deporte adaptado al espacio, el tiempo y los recursos. - Uso adecuado de las habilidades y estrategias básicas de juego relacionadas con la cooperación, la oposición y la cooperación/oposición. - Desarrollo de la capacidad de cooperación y trabajo en grupo.	- Autonomía en los hábitos de higiene corporal y postural. - Aceptación del papel que corresponda desempeñar como jugador dentro del equipo, independientemente de su capacidad motriz.

Sesión 6	Conocer los aspectos y reglas básicas del fútbol para poder aplicarlas posteriormente en el juego, teniendo en cuenta la colaboración y el respeto por el rival.	Breve historia, reglas básicas y normas.	-Iniciación al deporte adaptado al espacio, el tiempo y los recursos. -Uso adecuado de las habilidades y estrategias básicas de juego relacionadas con la cooperación, la oposición y la cooperación/oposición. - Desarrollo de la capacidad de cooperación y trabajo en grupo.	- Autonomía en los hábitos de higiene corporal y postural. - Aceptación y respeto hacia las normas, reglas, estrategias y personas que participan en el juego. Elaboración y cumplimiento de un código de juego limpio. - Aceptación del papel que corresponda desempeñar como jugador dentro del equipo, independientemente de su capacidad motriz.
Sesión 7	Evaluar los conocimientos adquiridos durante el desarrollo de la Unidad Didáctica (conducciones, pases, golpeos, desplazamientos) siendo capaces de llevarlos a la práctica en situaciones de juego.	Pase, conducción, control, desplazamiento y tiro.	-Iniciación al deporte adaptado al espacio, el tiempo y los recursos. -Uso adecuado de las habilidades y estrategias básicas de juego relacionadas con la cooperación, la oposición y la cooperación/oposición. - Adquisición de una mayor independencia e independencia motriz.	- Autonomía en los hábitos de higiene corporal y postural. - Valoración del esfuerzo personal y colectivo en los diferentes tipos de juego y actividades deportivas al margen de preferencias y prejuicios. - Aceptación del papel que corresponda desempeñar como jugador dentro del equipo, independientemente de su capacidad motriz.

6. Actividades

SESIÓN 1

TIEMPO	TEMA	OBJETIVO	ACTIVIDADES	MATERIALES	N° DE PARTICIPANTES
30’	Aplicación del Test de Coordinación Motora gruesa	Evaluar los conocimientos previos del alumno sobre su habilidad motriz, coordinación óculo-pédica y control del balón.	Demostrar lo que se va a trabajar. **Actividad** Calentamiento Diagnostica: Test de coordinación motora gruesa. - Para la aplicación del test se formará una columna con los alumnos, se les explicará en que consiste y como deben realizar el recorrido. - Para mayor asimilación y memorización del recorrido lo realizaran primero caminando sin balón. - Luego realizan los ejercicios con balón teniendo en cuenta los criterios a evaluar.	Campo de juego Balones Conos Elástico	Toda la sección

SESIÓN 2

TIEMPO	TEMA	OBJETIVO	ACTIVIDADES	MATERIALES	N° DE PARTICIPANTES
30’	Golpeo, Conducción, control y pases	Aprender y desarrollar las diferentes formas de golpeo del balón (pases), así como aumentar y mejorar las capacidades coordinativas en la conducción del balón.	**Actividad** La posición inicial es semi flexionando las rodillas con la vista hacia su compañero el siguiente niño se sentará de espaldas con respecto hacia su otro compañero y seguirán sentándose hasta formar una columna. El primero de cada columna pasará en balón por encima de su cabeza y así sucesivamente hasta que llegue al último de la columna, este se levantará y realizará la conducción de balón hasta el inicio de la columna y así sucesivamente hasta que todos realicen el ejercicio. *(La conducción de balón se realizará con el borde externo y empeine del pie).* **Actividad** Formaremos columnas con los niños con una distancia de separación de un metro, cada niño deberá conducir en zigzag por medio de sus compañeros y al momento de llegar a la parte final realizar un pase que deberá pasar por en medio de las	Campo de juego Balones Conos Elástico Chalecos	Dos Grupos de 11 alumnos cada uno. (se alternarán periódicamente haciendo participar a los demás alumnos)

			extremidades inferiores de sus compañeros. *(La conducción de balón se realizará con el borde externo y empeine del pie).*		

SESIÓN 3

TIEMPO	TEMA	OBJETIVO	ACTIVIDADES	MATERIALES	N° DE PARTICIPANTES
30’	Tiros, reglas adaptadas, control, golpeo y conducción	Aumentar la capacidad y habilidad de controlar y golpear móviles en situaciones estáticas y dinámicas, así como utilizar estrategias y toma de decisiones en los juegos planteados.	**Actividad** En un área delimitada de 20 metros en la cual se colocarán conos en diversos lugares los cuales harán la función de minas y no deben ser tocadas con el balón por ningún participante, cada equipo estar integrado por 4 alumnos. Al sonido del silbato los participantes saldrán conduciendo el balón y cogerán todas las banderas que puedan del color que se les ha indicado. **Actividad** Conduce y Protege el balón: 2 equipos de 4 integrantes cada uno, cada jugador con un balón lo conduce dentro de las dimensiones marcadas. Desplazarse dentro de las dimensiones marcadas y mantener el control del balón e intentar sacar el balón de los jugadores del otro equipo fuera del recuadro. El jugador cuyo balón rebasa los limites del recuadro queda eliminado. El equipo que mantiene más jugadores con balón dentro del recuadro gana.	Campo de juego Balones Conos Elástico Banderas Chalecos	Grupos de 4 alumnos. (se alternarán periódicamente haciendo participar a los demás alumnos)

SESIÓN 4

TIEMPO	TEMA	OBJETIVO	ACTIVIDADES	MATERIALES	N° DE PARTICIPANTES
30’	Pases, controles y conducciones	Iniciar al trabajo técnico a partir de recorridos y circuitos, para mejorar y desarrollar el dominio en el pase y en el control del balón.	**Actividad 1** Delimitar dos cuadrados con conos (uno dentro del otro. Es decir, un cuadrado más chico dentro del otro). Dos jugadores se colocan en paralelo fuera del recuadro grande y 2 alumnos se colocan dentro del cuadrado pequeño. A la señal del profesor, los dos alumnos del cuadrado grande, perseguirán a los alumnos centrocampistas quienes combinan con el jugador del lado opuesto al que recibe el balón.	Campo de juego Balones Conos Elástico Banderas Chalecos	Dos Grupos de 11 alumnos cada uno. (se alternarán periódicamente haciendo participar a los demás alumnos)

SESIÓN 5

TIEMPO	TEMA	OBJETIVO	ACTIVIDADES	MATERIALES	N° DE PARTICIPANTES
30’	Reglas básicas, control, golpeo, conducción, pase y tiro	Fomentar las acciones cooperativas y la aceptación de resultados, mediante el juego en equipo de actividades adaptadas.	**Actividad 1** **10 PASES:** Se forman dos equipos de igual número de jugadores y delimitaremos un espacio donde se desarrollará el juego. El juego comienza mediante un lanzamiento al aire de la docente. Un jugador controla el balón, a partir ese momento el equipo que está en posesión del balón intenta realizar el mayor número de pases consecutivos, mientras el equipo contrario intenta interceptar el balón y hacerse con la función de atacante e intentar hacer 10 pases. Se le dará un punto al equipo que consiga realizar 10 pases seguidos sin que la pelota haya sido tocada por algún jugador del otro equipo o haya salido de los límites del terreno de juego. **Actividad** **LLEVAR BALONES: S**e forman equipos de 4 alumnos. Dos equipos se colocan frente a frente a 15 m de distancia. Cada equipo tiene 5 pelotas, el juego consiste en llevarlas al otro extremo ya sea conduciéndola, controlando o dando pase a sus compañeros. Para ello el equipo contrario lo impedirá. Unos pueden atacar y otros defender. Gana el equipo que más balones hayan llevado del lado contrario.	Campo de juego Balones Conos Elástico Banderas Chalecos	Grupos pequeños o en parejas

SESIÓN 6

TIEMPO	TEMA	OBJETIVO	ACTIVIDADES	MATERIALES	N° DE PARTICIPANTES
30’	Reglas básicas y normas	Conocer los aspectos y reglas básicas del fútbol para poder aplicarlas posteriormente en el juego, teniendo en cuenta la colaboración y el respeto por el rival.	**Actividad** Calentamiento (5 min) Formar dos equipos rivales, con chalecos que los diferencien por equipo. Demarcar la mitad de la cancha con conos, en cada esquina. Realización de un juego de futbol, aplicando las técnicas enseñadas (pases y conducción de balón, tiros al arco, etc.) El profesor va señalando las faltas que se cometen durante la sesión (fuera de juego, lateral, tiro de esquina, tiro de penal, etc. (27 min) Vuelta a la calma (2 min)	Campo de juego Balones Conos Elástico Banderas Chalecos	Dos Grupos de 11 alumnos cada uno. (se alternarán periódicamente haciendo participar a los demás alumnos)

SESIÓN 7

TIEMPO	TEMA	OBJETIVO	ACTIVIDADES	MATERIALES	N° DE PARTICIPANTES
30’	Aplicación del Test de Coordinación Motora gruesa	Evaluar los conocimientos adquiridos durante el desarrollo de la Unidad Didáctica (conducciones, pases, golpeos, desplazamientos) siendo capaces de llevarlos a la práctica en situaciones de juego.	Demostrar lo que se va a trabajar. **Actividad** Calentamiento Diagnostica: Test de coordinación motora gruesa. - Para la aplicación del test se formará una columna con los alumnos, se les explicará en que consiste y como deben realizar el recorrido. - Para mayor asimilación y memorización del recorrido lo realizaran primero caminando sin balón. - Luego realizan los ejercicios con balón teniendo en cuenta los criterios a evaluar.	Campo de juego Balones Conos Elástico	Toda la sección

USP
UNIVERSIDAD SAN PEDRO

REPOSITORIO INSTITUCIONAL DIGITAL

FORMULARIO DE AUTORIZACIÓN PARA LA PUBLICACIÓN DE DOCUMENTOS DE INVESTIGACIÓN

1. Información del Autor		
KARINA DEL ROSARIO ROMERO CARRASCO	10106304	kadroca@hotmail.com
Apellidos y Nombres	DNI	Correo Electrónico

2. Tipo de Documento de Investigación

X Tesis	Trabajo de Suficiencia Profesional	Trabajo Académico	Trabajo de Investigación

3. Grado Académico o Título Profesional [1]

	Bachiller		Título Profesional		Título Segunda Especialidad	X	Maestría		Doctorado

4. Título del Documento de Investigación

Juegos cooperativos y motricidad gruesa. Estudiantes de Educación primaria de una institución educativa. Piura, 2020.

5. Programa Académico

MAESTRIA EN EDUCACIÓN CON MENCIÓN EN PSICOLOGIA EDUCATIVA

6. Tipo de Acceso al Documento

X	Abierto o Público [3] *(info:eu-repo/semantics/openAccess)*		Acceso restringido [4] *(info:eu-repo/semantics/restrictedAccess)* (*)

(*) En caso de restringido sustentar motivo

A. Originalidad del Archivo Digital

Por el presente dejo constancia que el archivo digital que entrego a la Universidad, es la versión final del trabajo de investigación sustentado y aprobado por el Jurado Evaluador y forma parte del proceso que conduce a obtener el grado académico o título profesional.

B. Otorgamiento de una licencia CREATIVE COMMONS [5]

El autor, por medio de este documento, autoriza a la Universidad, publicar su trabajo de investigación en formato digital en el Repositorio Institucional Digital, al cual se podrá acceder, preservar y difundir de forma libre y gratuita, de manera íntegra a todo el documento. [6]

Lugar	Día	Mes	Año
Piura	12	02	2025

Huella Digital

Firma

Importante

1. *Según Resolución de Consejo Directivo N° 033-2016-SUNEDU-CD, Reglamento del Registro Nacional de Trabajos de Investigación para optar Grados Académicos y Títulos Profesionales, Art. 8, inciso 8.2.*
2. *Ley N° 30035. Ley que regula el Repositorio Nacional Digital de Ciencia, Tecnología e Innovación de Acceso Abierto y D.S. 006-2015-PCM.*
3. *Si el autor eligió el tipo de acceso abierto o público, otorga a la Universidad San Pedro una licencia no exclusiva, para que se pueda hacer arreglos de forma en la obra y difundir en el Repositorio Institucional Digital. Respetando siempre los Derechos de Autor y Propiedad Intelectual de acuerdo y en el Marco de la Ley 822.*
4. *En caso de que el autor elija la segunda opción, únicamente se publicará los datos del autor y resumen de la obra, de acuerdo a la directiva N° 004-2016-CONCYTEC-DEGC (Numerales 5.2 y 6.7) que norma el funcionamiento del Repositorio Nacional Digital*
5. *Las licencias Creative Commons (CC) es una organización internacional sin fines de lucro que pone a disposición de los autores un conjunto de licencias flexibles y de herramientas tecnológicas que facilitan la difusión de información, recursos educativos, obras artísticas y científicas, entre otros. Estas licencias también garantizan que el autor obtenga el crédito por su obra.*
6. *Según el inciso 12.2, del artículo 12° del Reglamento del Registro Nacional de Trabajos de Investigación para optar grados académicos y títulos profesionales-RENATI "Las universidades, instituciones y escuelas de educación superior tienen como obligación registrar todos los trabajos de investigación y proyectos, incluyendo los metadatos en sus repositorios institucionales precisando si son de acceso abierto o restringido, los cuales serán posteriormente recolectados por el Repositorio Digital RENATI, a través del Repositorio ALICIA".*

Nota. - En caso de falsedad en los datos, se procederá de acuerdo a ley (Ley 27444, art. 32, núm. 32.3).

Juegos cooperativos y motricidad gruesa. Estudiantes de Educación primaria de una institución educativa. PIURA, 2020.

por Karina Del Rosario Romero Carrasco

Fecha de entrega: 23-jul-2023 07:17p.m. (UTC-0500)
Identificador de la entrega: 2135638127
Nombre del archivo: TESIS_MAESTRIA_ROMERO_CARRASCO_KARINA_DEL_ROSARIO.docx (77.23K)
Total de palabras: 12426
Total de caracteres: 66468

Juegos cooperativos y motricidad gruesa. Estudiantes de Educación primaria de una institución educativa. PIURA, 2020.

INFORME DE ORIGINALIDAD

19%	18%	6%	8%
INDICE DE SIMILITUD	FUENTES DE INTERNET	PUBLICACIONES	TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1	repositorio.ucv.edu.pe Fuente de Internet	3%
2	Submitted to Universidad Cesar Vallejo Trabajo del estudiante	2%
3	revistainvecom.org Fuente de Internet	1%
4	docplayer.es Fuente de Internet	1%
5	repositorio.uladech.edu.pe Fuente de Internet	1%
6	www.seh-lelha.org Fuente de Internet	1%
7	Submitted to Universidad Catolica Los Angeles de Chimbote Trabajo del estudiante	1%
8	www.coursehero.com Fuente de Internet	1%

9	archive.org Fuente de Internet	1 %
10	repositorio.untumbes.edu.pe Fuente de Internet	1 %
11	hdl.handle.net Fuente de Internet	1 %
12	patents.google.com Fuente de Internet	1 %
13	pt.scribd.com Fuente de Internet	<1 %
14	acvenisproh.com Fuente de Internet	<1 %
15	www.researchgate.net Fuente de Internet	<1 %
16	Submitted to Universidad de Huanuco Trabajo del estudiante	<1 %
17	alicia.concytec.gob.pe Fuente de Internet	<1 %
18	bibliotecadigital.oducal.com Fuente de Internet	<1 %
19	repositorio.une.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
20	pesquisa.bvsalud.org Fuente de Internet	<1 %

21	publicaciones.usanpedro.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
22	repositorio.uta.edu.ec Fuente de Internet	<1 %
23	qdoc.tips Fuente de Internet	<1 %
24	1library.co Fuente de Internet	<1 %
25	www.clubensayos.com Fuente de Internet	<1 %
26	es.scribd.com Fuente de Internet	<1 %
27	acms.es Fuente de Internet	<1 %
28	rraae.cedia.edu.ec Fuente de Internet	<1 %
29	Submitted to Universidad Catolica de Trujillo Trabajo del estudiante	<1 %
30	repo.uta.edu.ec Fuente de Internet	<1 %
31	repositorio.uct.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
32	Submitted to College of Alameda Trabajo del estudiante	<1 %

33	Submitted to Universidad Tecnológica Indoamerica Trabajo del estudiante	<1 %
34	doczz.es Fuente de Internet	<1 %
35	Jayson Andrey Bernate. "Revisión documental de la influencia del juego en el desarrollo de la psicomotricidad", Sportis. Scientific Journal of School Sport, Physical Education and Psychomotricity, 2021 Publicación	<1 %
36	Submitted to Universidad Católica San Pablo Trabajo del estudiante	<1 %
37	treaties.un.org Fuente de Internet	<1 %
38	Natanael Pereira Barros, Débora de Souza Araújo, Elionaldo Bringel de Lima, Iaraildo Pereira de Carvalho et al. "EFFECTS OF KAYAKING ON MOTOR SKILLS IN CHILDREN AND ADOLESCENTS WITH DOWN SYNDROME", Revista Brasileira de Medicina do Esporte, 2020 Publicación	<1 %
39	Submitted to Universidad Nacional Toribio Rodríguez de Mendoza de Amazonas Trabajo del estudiante	<1 %

40	crianzaconapegonatural.blog Fuente de Internet	<1 %
41	repositorio.usanpedro.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
42	www.aprender-mat.info Fuente de Internet	<1 %
43	www.oalib.com Fuente de Internet	<1 %
44	www.revespcardiol.org Fuente de Internet	<1 %
45	Chunfeng Zhang. " The role of musical improvisation in the development of creative thinking in children ( ) ", Culture and Education, 2023 Publicación	<1 %
46	core.ac.uk Fuente de Internet	<1 %
47	doaj.org Fuente de Internet	<1 %
48	fr.slideshare.net Fuente de Internet	<1 %
49	recyt.fecyt.es Fuente de Internet	<1 %
50	repositorio.upsjb.edu.pe Fuente de Internet	<1 %

51	repositorio.uwiener.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
52	riss.kr Fuente de Internet	<1 %
53	wired.terra.com.pe Fuente de Internet	<1 %
54	www.grupoganaderovenado.com.ar Fuente de Internet	<1 %

Excluir citas	Apagado	Excluir coincidencias	< 10 words
Excluir bibliografía	Activo		