



**UNIVERSIDAD JOSÉ CARLOS MARIÁTEGUI**

**VICERRECTORADO DE INVESTIGACIÓN**

**FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, EMPRESARIALES Y**

**PEDAGÓGICAS**

**ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN**

**TESIS**

**INFLUENCIA DEL JUEGO COOPERATIVO EN LA  
PSICOMOTRICIDAD DE LOS INFANTES DE 5 AÑOS DE LA I.E.I. N°169**

**SEÑOR DE HUANCA EN PACOBAMBA PROVINCIA DE**

**ANDAHUAYLAS, 2020**

**PRESENTADO POR:**

**BACH. MARGOTH MARLENY GARCIA YUTO**

**BACH. INES SOTELO YAÑE**

**ASESOR:**

**MGR. DANIEL ALBERTO GARCIA RODRIGUEZ**

**PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADO EN  
EDUCACIÓN INICIAL**

**MOQUEGUA- PERÚ**

**2022**

## ÍNDICE DE CONTENIDO

PÁGINA DE JURADOS .....	I
DEDICATORIA .....	II
AGRADECIMIENTO .....	III
ÍNDICE DE CONTENIDO.....	IV
ÍNDICE DE TABLAS Y GRÁFICOS.....	VII
RESUMEN.....	IX
ABSTRACT .....	X
INTRODUCCIÓN .....	XI
CAPÍTULO I.....	1
1.1 Descripción de la Realidad Problemática.....	1
1.2. Definición del Problema. ....	3
1.2.1 Problema general. ....	3
1.2.2 Problema específico. ....	3
1.3. Objetivos de la Investigación.....	4
1.3.1 Objetivo general. ....	4
1.3.2 Objetivos específicos.....	4
1.4. Justificación e Importancia de la Investigación .....	5

1.5 Variables .....	6
1.5.1 Operacionalización .....	7
1.6 Hipótesis de la Investigación .....	8
1.6.1 Hipótesis general. ....	8
1.6.2. Hipótesis específica. ....	8
CAPÍTULO II .....	10
2.1 Antecedentes de la Investigación .....	10
2.1.1. Antecedentes internacionales. ....	10
2.1.2. Antecedentes nacionales. ....	13
2.2 Bases Teóricas .....	14
2.2.1 Los juegos cooperativos .....	14
2.2.2 Psicomotricidad: .....	20
2.3 Marco Conceptual .....	24
CAPITULO III: .....	27
3.1. Tipo de investigación .....	27
3.2. Diseño de investigación .....	27
3.3. Población y muestra .....	28
3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos.....	28
3.5. Técnica de procesamiento y análisis de datos.....	29

CAPÍTULO IV:.....	30
PRESENTACIÓN Y ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS.....	30
4.1. Presentación de resultados por Variables y dimensiones.....	30
4.2. Contrastación de hipótesis .....	37
4.3. Discusión de resultados.....	47
CAPÍTULO V .....	48
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....	48
5.1. Conclusiones .....	48
5.1. Recomendaciones.....	50
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	52
ANEXOS .....	54

## ÍNDICE DE TABLAS Y GRÁFICOS

### ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 <i>Operacionalización de Variables</i> .....	7
Tabla 2 I.E.I. N°169 Señor de Huanca en Pacobamba.....	28
Tabla 3 <i>Prueba de entrada y salida variable Psicomotricidad</i> .....	30
Tabla 4 <i>Prueba de entrada y salida dimensión 1 psicomotricidad fina</i> .....	32
Tabla 5 <i>Prueba de entrada y salida dimensión 2 psicomotricidad gruesa</i> .....	33
Tabla 6 <i>Prueba de entrada y salida dimensión 3 esquema corporal</i> .....	35
Tabla 7 <i>Indicadores sobre la variable juegos cooperativos y psicomotricidad</i> .....	38
Tabla 8 <i>significancia T- Student de las variables juegos cooperativos y psicomotricidad</i> ....	38
Tabla 9 <i>Indicadores sobre la variable juegos cooperativos y la dimensión psicomotricidad fina</i> .....	40
Tabla 10 <i>significancia T- Student de la variable juegos cooperativos y la dimensión psicomotricidad fina</i> .....	41
Tabla 11 <i>Indicadores sobre la variable juegos cooperativos y la dimensión psicomotricidad gruesa</i> .....	43
Tabla 12 <i>significancia T- Student de la variable juegos cooperativos y la dimensión psicomotricidad gruesa</i> .....	43
Tabla 13 <i>Indicadores sobre la variable juegos cooperativos y la dimensión esquema corporal</i> .....	45
Tabla 14 <i>significancia T- Student de las variable juegos cooperativos y la dimensión esquema corporal</i> .....	46

## ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico 1 <i>Prueba de entrada y salida variable psicomotricidad</i> .....	31
Gráfico 2 <i>Prueba de entrada y salida dimensión 1 psicomotricidad fina</i> .....	32
Gráfico 3 <i>Prueba de entrada y salida dimensión 2 psicomotricidad gruesa</i> .....	34
Gráfico 4 <i>Prueba de entrada y salida dimensión 3 esquema corporal</i> .....	35

## **RESUMEN**

La investigación que se dispuso ejecutar lleva por título “Influencia del juego cooperativo en la psicomotricidad de los infantes de la I.E.I. N°169 Señor de Huanca en Pacobamba Provincia de Andahuaylas, 2020” tuvo como propósito demostrar cómo influyen los juegos cooperativos en el desarrollo de la psicomotricidad en los infantes de la I.E.I. N°169 Señor de Huanca en Pacobamba Provincia de Andahuaylas, 2020, en el proceso de la investigación se utilizó un tipo de investigación aplicado y con un nivel explicativo por lo mismo que se busca explicar la correlación entre las dos variables el juego cooperativo y la psicomotricidad, también se utilizaron en la muestra de infantes un test de entrada y un test de salida lo que conllevó a realizar una manipulación de las variables por lo que su diseño fue experimental.

Participaron de la investigación 10 infantes de la edad de 5 años de edad estos estudiantes fueron sometidos a un pre test y un post test, para lo cual se procesaron todos los datos de entrada y salida y se pudieron obtener todos los resultados mostrados en la investigación, a lo cual en los resultados se pudo observar diferencias significativas de la información procesada, concluyendo que los juegos cooperativos influyen de manera significativa en el desarrollo de la psicomotricidad en los infantes de 5 años de la I.E.I. N°169 Señor de Huanca.

Palabras claves: Juegos cooperativos, psicomotricidad fina, psicomotricidad gruesa.

## **ABSTRACT**

The investigation that was arranged to execute is entitled "Influence of cooperative play on the psychomotor skills of infants of the I.E.I. N ° 169 Señor de Huanca in Pacobamba Province of Andahuaylas, 2020 "was intended to demonstrate how cooperative games influence the development of psychomotor skills in infants of the I.E.I. N ° 169 Señor de Huanca in Pacobamba, Andahuaylas Province, 2020, in the research process a type of applied research was used and with an explanatory level, for the same reason that it seeks to explain the correlation between the two variables, cooperative play and psychomotor skills, an entry test and an exit test were also used in the infant sample, which led to a manipulation of the variables, so its design was experimental.

10 infants of the age of 5 years participated in the research, these students were subjected to a pre-test and a post-test, for which all the input and output data were processed and all the results shown in the research could be obtained. , to which in the results it was possible to observe significant differences in the processed information, concluding that cooperative games significantly influence the development of psychomotor skills in 5-year-old infants of the IEI N ° 169 Lord of Huanca.

Keywords: Cooperative games, fine motor skills, gross motor skills..

## INTRODUCCIÓN

Se encuentra presente en la investigación los problemas que se identificaron a desarrollar como corresponde a los juegos cooperativos y la psicomotricidad, los cuales fueron de gran importancia para el desarrollo de cada uno de los capítulos de la investigación como en el capítulo I, aborda información en cuanto a la búsqueda del problema y plasmar de forma de investigación sus respectivos objetivos e hipótesis requeridas.

Capitulo II: aborda información en cuanto a la averiguación de investigaciones similares para ser consideradas como antecedentes, también la búsqueda de autores que hagan referencia a los temas de investigación tratados en la tesis y por postrimero la búsqueda de términos para mayor entendimiento.

Capitulo III: aborda información en cuanto a la disposición de la aplicación metodológica para la investigación, tomando en cuenta los niveles, tipos y diseños investigativos.

Capitulo IV: aborda información en base a la interpretación de la información vertida por la muestra para presentar da data considerada como resultado del informe.

# **CAPÍTULO I**

## **EL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN**

### **1.1 Descripción de la Realidad Problemática.**

El ser humano cuando pasa por su proceso de crecimiento está siempre dispuesto a tomar desafío y retos para beneficio y bienestar de su vida personal, a lo que permite que vaya adquiriendo nuevos conocimientos y nuevas experiencias que generan estímulos de bienestar para el ser humano.

Mientras que el ser humano va adquiriendo más conocimientos en ayuda de su formación integral es en ese preciso momento que el juego es fundamental y despierta mucho interés como estrategia para despertar estrategias positivas para el ser humano.

El juego con la persona se relaciona por el simple hecho que por medio del juego la persona desarrolla habilidades y conocimientos por medio del razonamiento y la diversión.

El juego despierta actividades motrices ya sean motrices finas o motrices gruesas mejorando el rendimiento físico de la persona cuando se trata de movimientos constantes que permita el desgaste físico, e juego también permite a la persona despertar y expresar sus emociones y sentimientos que siente en ese preciso momento que se da el juego, lo que conlleva aprender a socializarse con las personas que se encuentran en el juego en ese momento y despierta la relación social entre familiares, y personas externas al individuo.

Se puede afirmar que por medio del juego el ser humano empieza a conocer y entender cómo funciona verdaderamente el mundo y ver la manera de cómo integrarse al mundo, los juegos están vinculados con la realidad y la fantasía lo que permite al ser humano saber diferenciar y de acuerdo a la dificultad de los juegos la persona adquiere más experiencias que lo ayudan para abrirse al mundo y poder socializarse.

Existen los llamados juegos cooperativos, que están basados en distintas estrategias y propuestas lúdicas que busca reducir los problemas que traen consigo los niños en cuanto respecta su psicomotricidad, mediante los juegos cooperativos en la etapa de crecimiento de los niños se busca que el niño empiece a correr, saltar, caminar, razonar los movimientos, coordinar, etc.; todo ello mejora de manera óptima el sistema psicomotriz del niño, es importante saber que tanto influye en el niño y que los docentes sepan adaptarlo.

## **1.2. Definición del Problema.**

### **1.2.1 Problema general.**

¿En qué medida los juegos cooperativos influyen en el desarrollo de la psicomotricidad en los infantes de 5 años de la I.E.I. N°169 Señor de Huanca en Pacobamba provincia de Andahuaylas,2020?

### **1.2.2 Problema específico.**

- ¿En qué medida los juegos cooperativos influyen en el desarrollo de la psicomotricidad fina en los infantes de 5 años de la I.E.I. N°169 Señor de Huanca en Pacobamba provincia de Andahuaylas,2020?
  
- ¿En qué medida los juegos cooperativos influyen en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en los infantes de 5 años de la I.E.I. N°169 Señor de Huanca en Pacobamba provincia de Andahuaylas,2020?
  
- ¿En qué medida los juegos cooperativos influyen en el desarrollo del esquema corporal en los infantes de 5 años de la I.E.I. N°169 ¿Señor de Huanca en Pacobamba provincia de Andahuaylas,2020?

### **1.3. Objetivos de la Investigación**

#### **1.3.1 Objetivo general.**

Determinar la influencia de los juegos cooperativos en el desarrollo de la psicomotricidad en los infantes de 5 años de la I.E.I. N°169 Señor de Huanca en Pacobamba provincia de Andahuaylas,2020.

#### **1.3.2 Objetivos específicos.**

- Determinar la influencia de los juegos cooperativos en el desarrollo de la psicomotricidad fina en los infantes de 5 años de la I.E.I. N°169 Señor de Huanca en Pacobamba provincia de Andahuaylas,2020.
  
- Determinar la influencia de los juegos cooperativos en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en los infantes de 5 años de la I.E.I. N°169 Señor de Huanca en Pacobamba provincia de Andahuaylas,2020.
  
- Determinar la influencia de los juegos cooperativos en el desarrollo del esquema corporal en los infantes de 5 años de la I.E.I. N°169 Señor de Huanca en Pacobamba provincia de Andahuaylas,2020.

#### **1.4. Justificación e Importancia de la Investigación**

La presente investigación se justifica por que busca obtener información real de los infantes de la I.E.I. N°169 Señor de Huanca en Pacobamba, con autorización y supervisión del personal docente y administrativo de la presente Institución, por medio de los instrumentos aplicados se ha permitido obtener información real del desarrollo psicomotriz de todos los niños que se presentan por la aplicación de los juegos cooperativos en la formación académica y personal del infante, por medio de estas actividades el niño se permite desarrollar ejercicio físicos como el correr, saltar, etc.; todas estas actividades combinadas con la comunicación permiten al niño a entablar una vida social más activa, y lo que se quiere verificar es justamente ello como se relacionan a través de los juegos cooperativos los niños en dicha I.E.I.

Los datos que se obtendrán de esta investigación serán de vital importancia para los próximos investigadores que deseen hacer investigación referente al tema en otras instituciones de la localidad, lo que permitirá que compartan y discutan resultados con la veracidad correspondiente.

Para los docentes y administrativos de la I.E.I. N°169 Señor de Huanca en Pacobamba provincia de Andahuaylas será de mucha importancia esta investigación debido que es necesario identificar estrategias que permitan mejorar el desarrollo de habilidades y conocimientos en los niños de la presente I.E.I.

## 1.5 Variables

### ➤ V1: JUEGOS COOPERATIVOS

Dimensiones:

- ✓ Reglas y normas del juego
- ✓ Responsabilidad en a ejecución del juego

### ➤ V2: PSICOMOTRICIDAD

Dimensiones:

- ✓ Psicomotricidad fina
- ✓ Psicomotricidad gruesa
- ✓ Esquema corporal

## 1.5.1 Operacionalización

**Tabla 1**

*Operacionalización de Variables*

VARIABLE	DIMENSIONES	INDICADORES	ITEMS	ESCALA
JUEGOS COOPERATIVOS	Reglas y normas del juego	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Seguimiento de indicaciones y cumplimiento de reglas .</li> </ul>	questionario	Ficha de observación
	Responsabilidad en la ejecución del juego	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Participación y cumplimiento de roles con una actitud cooperativa.</li> </ul>		
PSICOMOTRICIDAD	Psicomotricidad fina	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Cortar papel, dibuja, pinta, aplica habilidades para vestirse y desvestirse.</li> </ul>		Ficha de observación
	Psicomotricidad gruesa	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Corre, camina, salta, coordina sus movimientos del cuerpo humano.</li> </ul>	questionario	
	Esquema corporal	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Conoce su cuerpo y sus movimientos corporales sabe hasta dónde exigirlos.</li> </ul>		

*Fuente: Elaboración propia*

## **1.6 Hipótesis de la Investigación**

### **1.6.1 Hipótesis general.**

H<sub>1</sub> Los juegos cooperativos influyen en el desarrollo de la psicomotricidad en los infantes de 5 años de la I.E.I. N°169 Señor de Huanca en Pacobamba provincia de Andahuaylas,2020.

H<sub>0</sub> Los juegos cooperativos no influyen en el desarrollo de la psicomotricidad en los infantes de 5 años de la I.E.I. N°169 Señor de Huanca en Pacobamba provincia de Andahuaylas,2020.

### **1.6.2. Hipótesis específica.**

- HE<sub>1</sub> Los juegos cooperativos influyen en el desarrollo de la psicomotricidad fina en los infantes de 5 años de la I.E.I. N°169 Señor de Huanca en Pacobamba provincia de Andahuaylas,2020.
  
- HE<sub>2</sub> Los juegos cooperativos influyen en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en los infantes de 5 años de la I.E.I. N°169 Señor de Huanca en Pacobamba provincia de Andahuaylas,2020.

- HE<sub>3</sub> Los juegos cooperativos influyen en el desarrollo del desarrollo del esquema corporal en los infantes de 5 años de la I.E.I. N°169 Señor de Huanca en Pacobamba provincia de Andahuaylas,2020.

## **CAPÍTULO II**

### **MARCO TEÓRICO**

#### **2.1 Antecedentes de la Investigación**

##### **2.1.1. Antecedentes internacionales.**

(Leyva, 2012); resalta como artículo para antecedente de este informe “ El juego como estrategia didáctica en la educación infantil en niños de 5 años de edad en la I.E.I. Bogota”, se publicó en la Universidad Javeriana en Bogotá, se pesquisa determinar como e juego puede se usado como estrategia dicáctica en la educación inicial en la I.E.I. Bogotá, con la premisa en la investigación se decide utilizar un enfoque de tipo cuantitativo optando por una ejecución de diseño descriptivo utilizando al promediar 28 infantes como muestra de la investigación, los instrumentos a utilizar fueron validados correctamente; se llevo a la siguiente conclusión, que los docentes deben de generar y proporcionar los juegos como estrategia didáctica para crear experiencias creativas y motivacionales a los infantes.

(Rodriguez, 2011);. resalta como articulo para antecedente de este informe “El arenero como recurso didáctico para mejorar el desarrollo motriz en los niños de educación inicial de la Escuela Fiscal Segundo Rosales”, se publicó en la Universidad Parvularia Estatal de Ecuador, la presente investigación tuvo como objetivo general determinar como el arenero influye como recurso didáctico para mejorar el desarrollo motriz en los niños de educación inicial de la Escuela Fiscal Segundo Rosales, con la premisa en la investigación se decide utilizar un enfoque de tipo cuantitativo optando por una ejecución de diseño descriptivo utilizando al promediar 35 infantes como muestra de la investigación, los instrumentos a utilizar fueron validados correctamente; se llego a la siguiente conclusión, se determino que cuando no se aplican las estrategias lúdicas genera un problema para un mejor aprendizaje.

(Pol, 2012); En su investigación titulada “Actividades para el desarrollo motor en infantes de 4 años en base a la curricula del centro PAIN en el municipio de Guatemala”, Se publico en la Universidad Rafeal Landivar, se opta por verificar como influyen las actividades para el desarrollo motor en infantes de 4 años en base a la curricula del centro PAIN en el municipio de Guatemala, con la premisa en la investigación se decide utilizar un enfoque de tipo cuantitativo optando por una ejecución de diseño descriptivo utilizando al promediar 18 infantes como muestra de la investigación, los instrumentos a utilizar fueron validados correctamente; se llego a la siguiente conclusión, se

determino que la aplicación de nuevas actividades motrices favorecen correctamente al niño para que se desenvuelva en la sociedad sin ningún inconveniente.

(Cuesta & Prieto, 2016); En su investigación titulada “ La contribución de los juegos cooperativos a la mejora psicomotriz en infantes de educación básica regular inicial”, se publicó en la Universidad Castilla de Mancha en la ciudad Real España, tuvo como objetivo la presente investigación determinar como la contribución de los juegos cooperativos se relacionan con la mejora psicomotriz en infantes de educación básica regular inicial, con la premisa en la investigación se decide utilizar un enfoque de tipo cuantitativo optando por una ejecución de diseño descriptivo utilizando al promediar 26 infantes como muestra de la investigación, los instrumentos a utilizar fueron validados correctamente; se llegó a la siguiente conclusión, se determino que los juegos cooperativos se relacionan positivamente y significativamente en las relaciones afectivas y emocionales en los niños, en cuanto también favorece de manera positiva a la mejora de los movimientos finos y gruesos de los niños, generando nuevos conocimientos a partir de la experiencia de los niños, mejora notable de la postura en los niños, coordinación de movimientos, mejoras en el rendimiento físico.

### **2.1.2. Antecedentes nacionales.**

(Carrera & Choca, 2013); En su investigación titulada “El juego cooperativo y el aprendizaje para el desarrollo de la motricidad en niños de la I.E.I. del Callao” se realizó en la capital del Perú en la Universidad San Ignacio de Loyola, tuvo como objetivo general determinar la relación de los juegos cooperativos con el aprendizaje para el desarrollo de la motricidad en niños de 3 años de la I.E.I. del Callao, con la premisa en la investigación se decide utilizar un enfoque de tipo cuantitativo optando por una ejecución de diseño descriptivo utilizando al promediar 16 infantes como muestra de la investigación, los instrumentos a utilizar fueron validados correctamente; se llegó a la siguiente conclusión, existe una relación entre El juego cooperativo y el aprendizaje para el desarrollo de la motricidad en niños de 3 años de la I.E.I. del Callao.

(Amasifuen, 2014); La efectividad de los juegos variados en la mejora de la motricidad gruesa en los niños de 5 años de la I.E.I. N°657 Niños del saber” esta investigación se desarrolló en el distrito de Punchana, en la Universidad Nacional de la Amazonia Peruana en Iquitos, tuvo como objetivo general determinar cuál es la efectividad de los juegos variados en la mejora de la motricidad gruesa en los niños de 5 años de la I.E.I. N°657 Niños del saber, con la premisa en la investigación se decide

utilizar un enfoque de tipo cuantitativo optando por una ejecución de diseño descriptivo utilizando al promediar 32 infantes como muestra de la investigación, los instrumentos a utilizar fueron validados correctamente; se llegó a la conclusión que si existe una relación entre La efectividad de los juegos variados en la mejora de la motricidad gruesa en los niños de 5 años de la I.E.I. N°657 Niños del saber.

## **2.2 Bases Teóricas**

### **2.2.1 Los juegos cooperativos**

#### **2.2.1.1 Definición.**

(Gastiaburú, 2012); se definen los juegos cooperativos como los juegos en lo que los participantes aprenden estrategias para poder alcanzar objetivos comunes, se pretende lograr y descubrir habilidades en los niños por medio de la diversión, en estos jugo no importa si existe un ganador o un perdedor la consigna significa que todos terminen participando y aprendiendo lo que se trato de explicar.

(Mejia, 2006); lo define como los juegos que encierran diversos cambios en las formas lúdicas con la finalidad de buscar una orientación educativa directamente en los niños buscan

objetivos pedagógicos que se muestren y se representen en los niños.

(Sanmartin, 2012); los juegos cooperativos con propuestas que buscan como finalidad controlar las emociones de los niños, promoviendo la comunicación, la solidaridad, el respeto valores que complementen un correcto desarrollo de sus emociones con la finalidad de controlarlar y tenga buena relación con la sociedad en general.

Los juegos cooperativos tienden hacer muchas veces creativos, teóricos y rutinarios, es posible identificar que los juegos coopeartivos representen mediante sus actividades que los niños desarrollen mas su imaginación y consigo sus ideas lo que lleva a rescatar que los niños tienden a mejorar sus relaciones sociales por medio de los juegos cooperativos que se imparten en los centros educativos y en casa.

### **2.2.1.2 Características de los juegos cooperativos.**

- Libres de competición, los niños no se los puede obligar a competir si no lo desean, el juego cooperativo no busca un ganador, lo que busca es un trabajo en equipo apoyándose mutuamente y a si al finalizar la actividad ganar todos con las enseñanzas y aprendizajes aprendidos.
- Libres para la creación, cuando los niños se les da la facilidad de expresarse y ser libres tienden hacer más creativos, esto pasa cuando el niño no siente presión encima es capaz de buscar soluciones a los problemas.
- Libres de exclusión, es necesario que en los juegos cooperativos se caracteriza por no a la exclusión ya que los niños tienen distintas habilidades que las van a ir perfeccionando mediante el juego que los ayudara a desarrollarse de una mejor forma.

- Libres para elegir, los juegos corporativos son idóneos para que los niños demuestren autonomía respecto a sus decisiones lo que permite que se puedan desarrollar con valores y tener decisión propia de algunas decisiones que se pueden tomar en el juego.
- Libres de la agresión, como ultima y no menos importante característica de los juegos cooperativos no generan rivalidad ni comportamientos agresivos ya que sus actividades son capaces de integrar a los equipos para llegar a un fin positivo.

### **2.2.1.3 Ventajas de los juegos cooperativos:**

(Gomez, 2013); el juego cooperativo tiene ventajas en bienestar de los infantes que son las siguientes:

- Los niños deciden participar por solo sentir la sensación y el placer de jugar, no participan por querer quedar primeros o ganar la competición.

- Los infantes desarrollan habilidades que permite que les permite jugar con los demás y no jugar en contra los demás.
- El juego cooperativo incrementa el espíritu de trabajar en equipo ya que puede integrar a todos haciéndolos participar.
- El juego cooperativo reparte igualdad e imparcialidad en todo el tiempo de su ejecución con todos los participantes.
- El juego cooperativo permite buscar la superación de uno mismo y el trabajo en equipo permitir ver a todos del mismo nivel nadie superior a otro.
- El juego cooperativo desarrolla más las emociones y sentimientos de los niños.
- Los niños desarrollan características de inteligencia emocional que permite sentir las emociones de los demás y crear valores de solidaridad y ayuda.

#### **2.2.1.4. Valores que se transmiten por medio de los juegos cooperativos:**

- El valor de la integración permite disminuir en su totalidad la exclusión con lo que los juegos cooperativos logran la participación de todos en los grupos.
- El valor de saber escuchar y comunicarse, por medio de las actividades en los juegos se crea la necesidad de relacionarse promoviendo el desarrollo de hablar y saber escuchar.
- El valor de la afirmación a uno mismo, crear autonomía y una buena autoestima en el niño es primordial porque permite que el niño se pueda expresar sin ningún tipo de presión alguna.
- El valor de la creatividad, permite que los niños desarrollen su imaginación y puedan innovar nuevas estrategias de juego permitiendo soluciones nuevas y no convencionales.

## **2.2.2 Psicomotricidad:**

### **2.2.2.1 Definición.**

(Pradillo, 2013); la psicomotricidad es una disciplina que ejecuta el ser humano con la articulación y movimientos del cuerpo humano, estos movimientos permiten al niño destacar y despertar habilidades físicas y mentales con el fin de ayudarlo a conocerse un poco más.

La psicomotricidad son técnicas que estimulan al cuerpo mediante la actividad corporal, pueden crearse movimientos bruscos como correr y saltar que se le denominan como movimientos gruesos o expresar movimientos más detallados como escribir, dibujar, pintar que se les denomina como movimientos finos.

(Lora, 2008); la psicomotricidad es la educación motriz que estudia los movimientos del cuerpo, ya sean coordinados o por reflejos, estos movimientos están relacionados con la naturaleza que permite mejor su expresión.

### **2.2.2.2 Principios de la psicomotricidad**

(Martinez & Taype, 2014); la psicomotricidad presenta los siguientes principios:

- Analizar, reflexionar e investigar el comportamiento corporal de los infantes por medio de las actitudes y la observación.
- La comunicación y el respeto son recursos que mejoran las relaciones interpersonales.
- Aplicación de técnicas psicomotrices que ayudan a favorecer el trabajo en equipo.

### **2.2.2.3. Objetivos de la Psicomotricidad**

(Rosales, 2015); los objetivos de la psicomotricidad permiten a niño poder experimentar su cuerpo por medio de los movimientos. El niño descubre sus habilidades físicas, artísticas e intelectuales por medio de los objetivos de la Psicomotricidad.

El cuerpo necesita de movimientos físicos para mejorar la salud de la persona por medio de los ejercicios y los movimientos durante una etapa del día, también el cuerpo necesita comunicarse y relacionarse con el entorno que lo rodea.

La experimentación que vive el niño en su etapa de crecimiento va relacionada a los movimientos que realice, los movimientos coordinados requieren práctica, lograr algunos otros movimientos requieren entrenamiento y ser constantes, las artes plásticas, cuando se desarrollan bien las actividades de psicomotricidad los niños despiertan destrezas para los deportes, intelecto y el arte, es muy esencial perfeccionar los movimientos psicomotrices en beneficio de los niños.

El objetivo primordial de la psicomotricidad es desarrollar las vivencias corporales, descubrir sus habilidades físicas y corporales, relacionarse con el mundo exterior de una manera más autónoma, los cuales permite que estimulen el cuerpo por medio de los movimientos.

### 2.2.2.3. Factores que influyen en el desarrollo Psicomotor

- **El tono:**

El tono es un elemento que está comprometido con el esquema corporal, se refiere a tono a marcar los músculos del cuerpo humano y liberar la tensión muscular, por medio de ello los estudiantes aprender a controlar los sentimientos y emociones.

- **Esquema corporal:**

El esquema corporal es la sensación de los movimientos que realiza el cuerpo humano, por medio del cuerpo el niño puede descubrir y explorar lo que puede hacer con su cuerpo respecto a los movimientos.

- **Lateralidad:**

Es la distinción de la izquierda o la derecha, los niños se confunden en una edad determinada y se pierden cuando se les indica los movimientos al lado derecho o izquierdo, son muy comunes estos errores mediante la experiencia van solucionados.

## **2.3 Marco Conceptual**

### **1. Actividad Motriz:**

Todas las personas desarrollan actividad muscular desde que ejercen fuerza y movimiento en el cuerpo humano, a lo que tienen respuestas musculares y movimientos que uno dispone hacer a eso se le denomina como una actividad motriz.

### **2. Coordinación:**

Se encarga de controlar los movimientos del cuerpo humano, para la ejecución de tareas que lo requieran, la coordinación se utiliza para actividades un poco complejas.

### **3. Destreza.**

Son las aptitudes y capacidades que cuentan las personas para poder resolver un problema de manera desenvuelta y autónoma, es una habilidad que permite pensar, actuar y realizar en forma paralela.

#### **4. Equilibrio.**

Son los movimientos que el cuerpo ejerce un control y una postura adecuada, y que están reflejados en los mecanismos neurológicos de las personas, son posturas consientes que el cuerpo tiene dominio sobre ellas.

#### **5. Esquema corporal.**

Es el estudio que uno mismo realiza su cuerpo, que por medio de él puede emitir movimientos y a su vez conocimiento.

#### **6. Juego**

Es una actividad que realizan en conjunto los individuos de manera voluntaria a fin de lograr sentir emociones y genere entretenimiento y competitividad entre sus competidores.

#### **7. Lateralidad.**

Es el dominio que tiene el cuerpo humano por un lado del cuerpo ya sea el lado derecho o el lado izquierdo, lo que permite al ser humano dominar mejor una parte lateral del cuerpo.

## **8. Motricidad fina.**

Es la interacción de los músculos que integran parte de la mano, brazos, pies y rostro, estos movimientos son de mucha precisión que requieren movimientos bastante concisos para poder lograr cumplir con el objetivo o actividad.

## **9. Motricidad gruesa.**

Son acciones de los músculos del cuerpo que permiten ser más activos como saltar, correr, caminar que no requieren de una precisión absoluta para su utilización.

## **10. Ritmo**

Es la noción del cuerpo, se relaciona con distintas actividades de la motricidad gruesa como correr, saltar, entre otras.

## **CAPITULO III:**

### **MÉTODO**

#### **3.1. Tipo de investigación**

(Valderrama, 2011); desarrolla un tipo aplicado con enfoque esencialmente básico, se considera aplicada porque se busca conocer por medio de la información para poder actuar y construir estrategias respecto a la realidad que se estudia.

#### **3.2. Diseño de investigación**

(Hernandez & Sampieri, 2014); la elaboración de los resultados es necesario identificar un diseño no experimental porque se proceden a manipularon las variables para verificar su efecto que causa en la muestra escogida, se hace ello para demostrar la relación que puede existir entre la variable 1 de juegos cooperativos y la variable 2 psicomotricidad.

### 3.3. Población y muestra

Según la zona donde se aplica la investigación resulta ser una población muy pequeña para lo cual se procede a trabajar con la totalidad de matriculados que son 10 niños y niñas la I.E.I. N° 169 Señor de Huanca en Pacobamba provincia de Andahuaylas.

*Tabla 2*  
*I.E.I. N° 169 Señor de Huanca en Pacobamba*

<i>AÑOS</i>	<i>AULAS</i>	<i>MENORES</i>
<i>5 años</i>	<i>conejos</i>	<i>10</i>
	<i>total</i>	<i>10</i>

*Fuente: Elaboración propia*

### 3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Procede utilizarse el análisis directo, y las herramientas son diversas preguntas en lo que dure la investigación lo que permite obtener y recabar información de mucha importancia que sirven para encontrar valores relacionados al estudio en la I.E.I. N° 169 Señor de Huanca en Pacobamba, provincia de Andahuaylas.

### **3.5. Técnica de procesamiento y análisis de datos**

Resultados tienen que ser debidamente procesador por programas de generador de tablas de frecuencia y el programa estadístico Spss para la obtención de los datos reales de la investigación, las tablas y gráficos que son necesarios especificar para poder dar las interpretaciones correspondientes.

## CAPÍTULO IV:

### PRESENTACIÓN Y ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS

#### 4.1. Presentación de resultados por Variables y dimensiones.

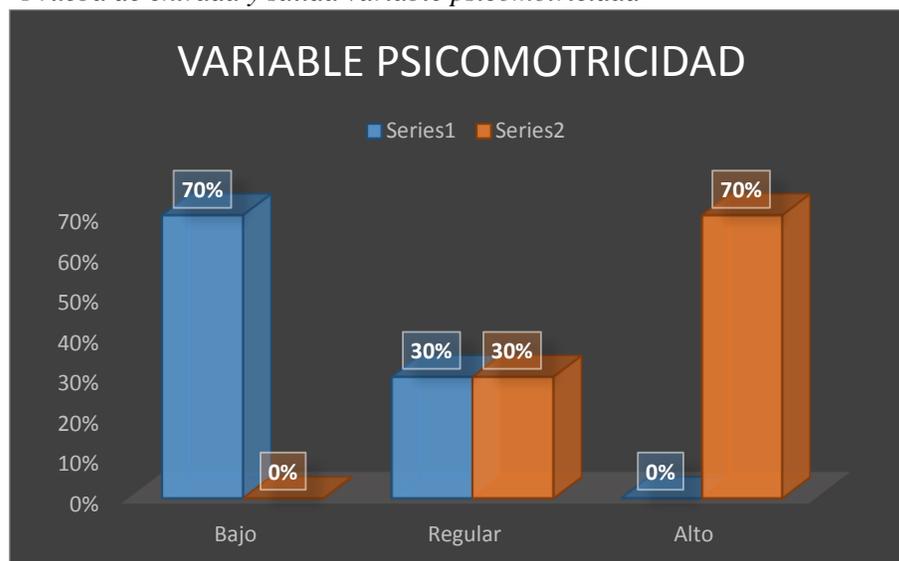
*Tabla 3*

Prueba de entrada y salida variable Psicomotricidad

alternativas	PRETEST		POSTEST		
	Frecuencia	%	Frecuencia	%	
validos	Bajo	7	70%	0	0%
	Regular	3	30%	3	30%
	Alto	0	0%	7	70%
	total	10	100.00%	10	100.00%

Fuente: Elaboración propia

Gráfico 1  
Prueba de entrada y salida variable psicomotricidad



Fuente: Elaboración propia.

### Interpretación

los 10 infantes de la I.E.I. Señor de Huanca en Pacobamba provincia de Andahuaylas de todos los infantes que se sometieron al pre test y post test prestando atención en consideración de la tabla 3 y consideración del gráfico 1; que el pre test indica un 70% se hallan en la casilla que indica bajo y al aplicar el post test se aprecia un 0% que se encuentran en un nivel bajo, el 30% en el pre test se hallan en la casilla que indica regular y al aplicar el post test se aprecia un. 30% se hallan en la casilla que indica regular, el 0% en el pre test se hallan en la casilla que indica alto y al aplicar el post test se aprecia un. 70% se hallan en la casilla que indica alto en cuanto a la medición de la variable psicomotricidad.

Tabla 4

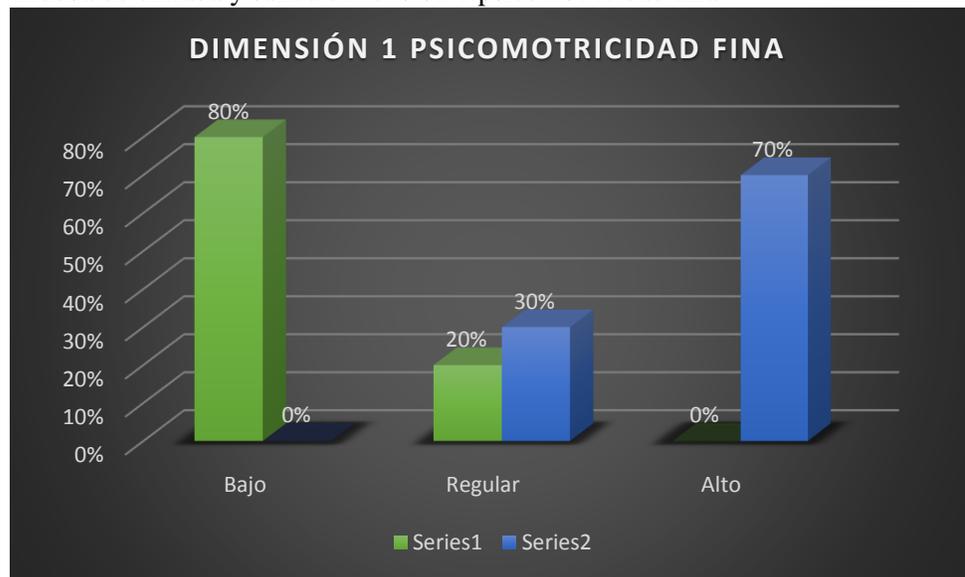
Prueba de entrada y salida dimensión 1 psicomotricidad fina

alternativas	PRETEST		POSTEST		
	Frecuencia	%	Frecuencia	%	
validos	Bajo	8	80%	0	0%
	Regular	2	20%	3	30%
	Alto	0	0%	7	70%
	total	10	100.00%	10	100.00%

Fuente: Elaboración propia

Gráfico 2

Prueba de entrada y salida dimensión 1 psicomotricidad fina



Fuente: Elaboración propia.

## Interpretación

Los 10 infantes de la I.E.I. Señor de Huanca en Pacobamba provincia de Andahuaylas de todos los infantes que se sometieron al pre test y post test prestando atención en consideración de la tabla 4 y consideración del gráfico 2; que el pre test indica un 80% se hallan en la casilla que indica bajo y al aplicar el post test se aprecia un 0% se hallan en la casilla que indica bajo, el 20% en el pre test se hallan en la casilla que indica regular y al aplicar el post test se aprecia un 30% que se hallan en la casilla que indica regular, el 0% en el pre test se hallan en la casilla que indica alto y al aplicar el post test se aprecia un 70% se hallan en la casilla que indica alto en cuanto a la medición de la dimensión psicomotricidad fina.

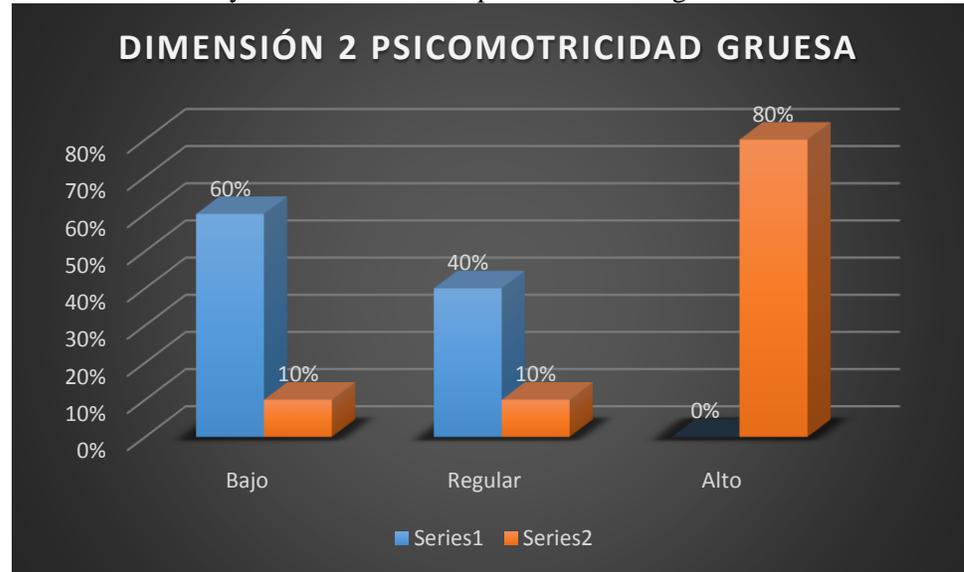
*Tabla 5*  
Prueba de entrada y salida dimensión 2 psicomotricidad gruesa

alternativas	PRETEST		POSTEST		
	Frecuencia	%	Frecuencia	%	
validos	Bajo	6	60%	1	10%
	Regular	4	40%	1	10%
	Alto	0	0%	8	80%
	total	10	100.00%	10	100.00%

Fuente: Elaboración propia

Gráfico 3

Prueba de entrada y salida dimensión 2 psicomotricidad gruesa



Fuente: Elaboración propia.

### Interpretación

De los 10 infantes de la I.E.I. Señor de Huanca en Pacobamba provincia de Andahuaylas de todos los infantes que se sometieron al pre test y post test prestando atención en consideración de la tabla 5 y consideración del gráfico 3; que el pre test indica un 60% se hallan en la casilla que indica bajo y al aplicar el post test se aprecia un 10% se hallan en la casilla que indica bajo, el 40% en el pre test se hallan en la casilla que indica regular y al aplicar el post test se aprecia un 10% se hallan en la casilla que indica regular, el 0% en el pre test se hallan en la casilla que indica alto y al aplicar el post test se aprecia un 80% se hallan en la casilla que indica alto en cuanto a la medición de la dimensión psicomotricidad gruesa.

Tabla 6

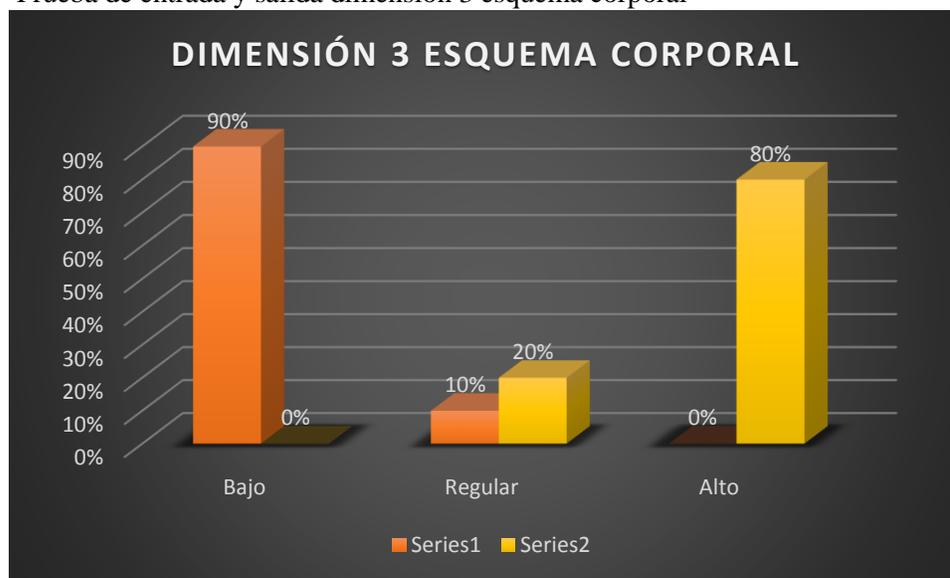
Prueba de entrada y salida dimensión 3 esquema corporal

alternativas	PRETEST		POSTEST		
	Frecuencia	%	Frecuencia	%	
validos	Bajo	9	90%	0	0%
	Regular	1	10%	2	20%
	Alto	0	0%	8	80%
	total	10	100.00%	10	100.00%

Fuente: Elaboración propia

Gráfico 4

Prueba de entrada y salida dimensión 3 esquema corporal



Fuente: Elaboración propia.

## **Interpretación**

Los 10 infantes de la I.E.I. Señor de Huanca en Pacobamba provincia de Andahuaylas de todos los infantes que se sometieron al pre test y post test prestando atención en consideración de la tabla 6 y consideración del gráfico 4; que el pre test indica un 90% se hallan en la casilla que indica bajo y al aplicar el post test se aprecia un 0% se hallan en la casilla que indica bajo, el 10% en el pre test se hallan en la casilla que indica regular y al aplicar el post test se aprecia un 20% se hallan en la casilla que indica regular, el 0% en el pre test indica se hallan en la casilla que indica alto y al aplicar el post test se aprecia un 80% se hallan en la casilla que indica alto en cuanto a la medición de la dimensión expresión corporal.

## 4.2. Contrastación de hipótesis

### 4.2.1. Hipótesis General

- **Formulación de hipótesis estadística**

- H<sub>1</sub> Los juegos cooperativos influyen en el desarrollo de la psicomotricidad en los infantes de 5 años de la I.E.I. N°169 Señor de Huanca en Pacobamba provincia de Andahuaylas,2020.
- H<sub>0</sub> Los juegos cooperativos no influyen en el desarrollo de la psicomotricidad en los infantes de 5 años de la I.E.I. N°169 Señor de Huanca en Pacobamba provincia de Andahuaylas,2020.

- **Estadístico de prueba**

Se cuenta con la necesidad de optar por tomar la prueba t student ya que por la misma obtendremos datos confiables y verificar que opción tomar respecto a las hipótesis

$$T = \frac{\bar{X} - \bar{Y}}{S_p \sqrt{\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}}}$$

Tabla 7

Indicadores sobre la variable juegos cooperativos y psicomotricidad

Media		Diferencia	Desviación estándar		Coeficiente de variación	
PRE TEST	POS TEST		PRE TEST	POS TEST	PRE TEST	POS TEST
16.8	31.3	14.5	31.96	90.68	18.26%	32.46%

Fuente: Elaboración propia

### Interpretación

Como nos muestra e indica la tabla 7, según los 10 niños participantes de la I.E.I. N°169 Señor de Huanca en Pacobamba provincia de Andahuaylas que participaron en la investigación se obtiene un puntaje promedio en el pre test es de 16.80; los mismos 10 infantes fueron sometidos al pos test y obtuvieron el puntaje de 31.30, la diferencia entre el pre test y el pos test trascendió de 14.50 puntos, por lo que se afirma a decir que los juegos cooperativos influyen en el desarrollo de la psicomotricidad en los infantes de la I.E.I. N°169 Señor de Huanca en Pacobamba.

Tabla 8

significancia T- Student de las variables juegos cooperativos y psicomotricidad

Valor Calculado	Sig.	Decisión
Tc=4.70	p=0.000	p<0.05 Sig.

Fuente: Elaboración propia

## **Interpretación**

Como nos muestra e indica la tabla 8 es considerable tener en cuenta con la decisión ( $p < 0.05$ ) y el valor computado es de  $T_c = 4.70$  se encuentra a la región de rechazo ya que dicho valor es mayor al de  $T_t = 1.96$ , lo que revela no considerar la hipótesis nula y se procede a la aseveración de utilizar la hipótesis alterna, concluyendo que los juegos cooperativos influyen en el desarrollo de la psicomotricidad en los infantes de la I.E.I. N° 169 Señor de Huanca en Pacobamba provincia de Andahuaylas, 2020.

### **4.2.2. Hipótesis específica 1**

- $H_1$  Los juegos cooperativos influyen en el desarrollo de la psicomotricidad fina en los infantes de 5 años de la I.E.I. N° 169 Señor de Huanca en Pacobamba provincia de Andahuaylas, 2020.
  
- $H_0$  Los juegos cooperativos no influyen en el desarrollo de la psicomotricidad fina en los infantes de 5 años de la I.E.I. N° 169 Señor de Huanca en Pacobamba provincia de Andahuaylas, 2020.

- **Estadístico de prueba**

Se cuenta con la necesidad de optar por tomar la prueba t student ya que por la misma obtendremos datos confiables y verificar que opción tomar respecto a las hipótesis.

$$T = \frac{\bar{X} - \bar{Y}}{S_p \sqrt{\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}}}$$

*Tabla 9*

Indicadores sobre la variable juegos cooperativos y la dimensión psicomotricidad fina

Media			Desviación estándar		Coeficiente de variación	
PRE TEST	POS TEST	Diferencia	PRE TEST	POS TEST	PRE TEST	POS TEST
5.5	11.2	5.7	6.94	8.84	14.26%	20.48%

Fuente: Elaboración propia

### **Interpretación**

Como nos muestra e indica la tabla 9, según los 10 niños participantes de la I.E.I. N°169 Señor de Huanca en Pacobamba provincia de Andahuaylas que participaron en la investigación se obtiene un puntaje promedio en el pre test es de 5.50; los mismos 10 infantes fueron sometidos al pos test y obtuvieron el puntaje de 11.20, la diferencia entre el pre test y el pos test trascendió de 5.70 puntos, por lo que se afirma a decir que los juegos cooperativos influyen en el desarrollo de la psicomotricidad fina en los infantes de la I.E.I. N°169 Señor de Huanca en Pacobamba.

*Tabla 10*  
significancia T- Student de la variable juegos cooperativos y la dimensión  
psicomotricidad fina

Valor Calculado	Sig.	Decisión
		p<0.05
Tc=5.22	p=0.000	Sig.

Fuente: Elaboración propia

### **Interpretación**

Como nos muestra e indica la tabla 10 es considerable tener en cuenta con la decisión ( $p < 0.05$ ) y el valor computado es de  $T_c = 5.22$  se encuentra a la región de rechazo ya que dicho valor es mayor al de  $T_t = 1.96$ , lo que revela no considerar la hipótesis nula y se procede a la aseveración de utilizar la hipótesis alterna, concluyendo que los juegos cooperativos influyen en el desarrollo de la psicomotricidad fina en los infantes de la I.E.I. N° 169 Señor de Huanca en Pacobamba provincia de Andahuaylas, 2020.

#### 4.2.4. Hipótesis específica 2

- H<sub>1</sub> Los juegos cooperativos influyen en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en los infantes de 5 años de la I.E.I. N°169 Señor de Huanca en Pacobamba provincia de Andahuaylas,2020.
- H<sub>0</sub> Los juegos cooperativos no influyen en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en los infantes de 5 años de la I.E.I. N°169 Señor de Huanca en Pacobamba provincia de Andahuaylas,2020.

- **Estadístico de prueba**

Se cuenta con la necesidad de optar por tomar la prueba t student ya que por la misma obtendremos datos confiables y verificar que opción tomar respecto a las hipótesis.

$$T = \frac{\bar{X} - \bar{Y}}{S_p \sqrt{\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}}}$$

*Tabla 11*

Indicadores sobre la variable juegos cooperativos y la dimensión psicomotricidad gruesa

Media			Desviación estándar		Coeficiente de variación	
PRE TEST	POS TEST	Diferencia	PRE TEST	POS TEST	PRE TEST	POS TEST
6.2	11.8	5.6	10.62	15.94	16.78%	24.64%

Fuente: Elaboración propia

### **Interpretación**

Como nos muestra e indica la tabla 11, según los 10 niños participantes de la I.E.I. N°169 Señor de Huanca en Pacobamba provincia de Andahuaylas que participaron en la investigación se obtiene un puntaje promedio en el pre test es de 6.20; los mismos 10 infantes fueron sometidos al pos test y obtuvieron el puntaje de 11.80, la diferencia entre el pre test y el pos test trascendió de 5.60 puntos, por lo que se afirma a decir que los juegos cooperativos influyen en el desarrollo del desarrollo de la psicomotricidad gruesa en los infantes de la I.E.I. N°169 Señor de Huanca en Pacobamba.

*Tabla 12*

significancia T- Student de la variable juegos cooperativos y la dimensión psicomotricidad gruesa

Valor Calculado	Sig.	Decisión
Tc=3.50	p=0.000	p<0.05 Sig.

Fuente: Elaboración propia

## **Interpretación**

Como nos muestra e indica la tabla 12 es considerable tener en cuenta con la decisión ( $p < 0.05$ ) y el valor computado es de  $T_c = 3.50$  se encuentra a la región de rechazo ya que dicho valor es mayor al de  $T_t = 1.96$ , lo que revela no considerar la hipótesis nula y se procede a la aseveración de utilizar la hipótesis alterna, concluyendo que los juegos cooperativos influyen en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en los infantes de la I.E.I. N°169 Señor de Huanca en Pacobamba provincia de Andahuaylas, 2020

### **4.2.4. Hipótesis específica 3**

- $H_1$  Los juegos cooperativos influyen en el desarrollo del desarrollo del esquema corporal en los infantes de 5 años de la I.E.I. N°169 Señor de Huanca en Pacobamba provincia de Andahuaylas, 2020.
  
- $H_0$  Los juegos cooperativos no influyen en el desarrollo del desarrollo del esquema corporal en los infantes de 5 años de la I.E.I. N°169 Señor de Huanca en Pacobamba provincia de Andahuaylas, 2020.

- **Estadístico de prueba**

Se cuenta con la necesidad de optar por tomar la prueba t student ya que por la misma obtendremos datos confiables y verificar que opción tomar respecto a las hipótesis.

$$T = \frac{\bar{X} - \bar{Y}}{S_p \sqrt{\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}}}$$

*Tabla 13*

Indicadores sobre la variable juegos cooperativos y la dimensión esquema corporal

Media			Desviación estándar		Coeficiente de variación	
PRE TEST	POS TEST	Diferencia	PRE TEST	POS TEST	PRE TEST	POS TEST
5.1	10.6	5.5	8.15	21.48	12.28%	19.47%

Fuente: Elaboración propia

### **Interpretación**

Como nos muestra e indica la tabla 7, según los 10 niños participantes de la I.E.I. N°169 Señor de Huanca en Pacobamba provincia de Andahuaylas que participaron en la investigación se obtiene un puntaje promedio en el pre test es de 5.10; los mismos 10 infantes fueron sometidos al pos test y obtuvieron el puntaje de 10.60, la diferencia entre el pre test y el pos test trascendió de 5.50 puntos, por lo que se afirma a decir que Los juegos cooperativos influyen en el desarrollo del desarrollo del esquema corporal en los infantes de la I.E.I. N°169 Señor de Huanca en Pacobamba.

*Tabla 14*  
significancia T- Student de las variable juegos cooperativos y la  
dimensión esquema corporal

Valor Calculado	Sig.	Decisión
		p<0.05
Tc=3.63	p=0.000	Sig.

Fuente: Elaboración propia

### **Interpretación**

Como nos muestra e indica la tabla 14 es considerable tener en cuenta con la decisión ( $p < 0.05$ ) y el valor computado es de  $T_c = 3.63$  se encuentra a la región de rechazo ya que dicho valor es mayor al de  $T_t = 1.96$ , lo que revela no considerar la hipótesis nula y se procede a la aseveración de utilizar la hipótesis alterna, concluyendo que los juegos cooperativos influyen en el desarrollo del esquema corporal en los infantes de la I.E.I. N° 169 Señor de Huanca en Pacobamba provincia de Andahuaylas, 2020.

### 4.3. Discusión de resultados

La psicomotricidad y sus dimensiones psicomotricidad fina, psicomotricidad gruesa y esquema corporal son influenciadas de manera positiva por la variable juegos cooperativos, contando con una confiabilidad de nivel 95%

Debido al test de entrada y los test de salida respecto a la aplicación de los juegos cooperativos se pudo evidenciar como es que mejora la psicomotricidad notablemente en los niños de 5 años de la I.E.I. N°169 Señor de Huanca en Pacobamba provincia de Andahuaylas,2020.

Desde un enfoque general se puede manifestar que el desarrollo de la psicomotricidad en los niños de 5 años de la I.E.I. N°169 Señor de Huanca en Pacobamba provincia de Andahuaylas,2020 han mejorado notablemente con la aplicación de los juegos cooperativos en cada uno de los participantes siendo de 10 niños.

## **CAPÍTULO V**

### **CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES**

#### 5.1. Conclusiones

- Se observa que los niños de I.E.I. N°169 Señor de Huanca se logra constatar que los juegos cooperativos influyen de manera positiva en la psicomotricidad de los infantes de 5 años de edad de la I.E.I. N°169 Señor de Huanca, se concluye con un valor de  $T_c=4.70$  que corresponde hacer mayor de  $T_t=1.96$  por lo que se considera la hipótesis alterna.

- Se observa que los niños de I.E.I. N°169 Señor de Huanca se logra constatar que los juegos cooperativos influyen de manera positiva en la psicomotricidad fina de los infantes de 5 años de edad de la I.E.I. N°169 Señor de Huanca, se concluye con un valor de  $T_c=5.22$  que corresponde hacer mayor de  $T_t=1.96$  por lo que se considera la hipótesis alterna.
- Se observa que los niños de I.E.I. N°169 Señor de Huanca se logra constatar que los juegos cooperativos influyen de manera positiva en la psicomotricidad gruesa de los infantes de 5 años de edad de la I.E.I. N°169 Señor de Huanca, se concluye con un valor de  $T_c=3.50$  que corresponde hacer mayor de  $T_t=1.96$  por lo que se considera la hipótesis alterna.
- Se observa que los niños de I.E.I. N°169 Señor de Huanca se logra constatar que los juegos cooperativos influyen de manera positiva en el desarrollo del esquema corporal de los infantes de 5 años de edad de la I.E.I. N°169 Señor de Huanca, se concluye con un valor de  $T_c=3.63$  que corresponde hacer mayor de  $T_t=1.96$ .

## 5.1. Recomendaciones

- Es necesario tener en cuenta en los profesores de la I.E.I. N°169 Señor de Huanca en Pacobamba provincia de Andahuaylas fomentar más las actividades lúdicas por medio de los juegos cooperativos como la herramienta que pueda apoyar a mejorar constantemente el desarrollo psicomotriz en los infantes de la escuela de nivel inicial.
- Los docentes del centro educativo inicial N°169 Señor de Huanca en Pacobamba provincia de Andahuaylas como recomendación es desarrollar sus propias estrategias lúdicas en combinación de juegos cooperativos para no perjudicar su desarrollo motriz de los niños en edad de crecimiento.
- Crear planes de trabajo que fomenten el estímulo y desarrollo psicomotriz de los infantes y monitorear su avance de sus habilidades motrices de acuerdo a su edad de crecimiento.
- La investigación sobre los juegos cooperativos en distintas zonas urbanas y rurales en el territorio nacional permitirá saber cuál es la

realidad de los niños respecto a desarrollo motriz en su enseñanza, es por ello que se recomienda seguir tomando como base estas investigaciones para su investigación en diferentes lugares del territorio nacional.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Amasifuen, F. (2014). *La efectividad de los juegos variados en la mejora de la motricidad gruesa en los niños de 5 años de la I.E.I. N°657 Niños del saber*. Universidad Nacional de la Amazonia Peruana en Iquitos.
- Carrera, J., & Choca, N. (2013). *El juego cooperativo y el aprendizaje para el desarrollo de la motricidad en niños de la I.E.I. del Callao*. Universidad San Ignacio de Loyola.
- Cuesta, C., & Prieto, A. (2016). *La contribución de los juegos cooperativos a la mejora psicomotriz en infantes de educación básica regular inicial*. Universidad Castilla de Mancha.
- Gastiaburú, G. (2012). *Juego, Coopero y Aprendo” para el desarrollo psicomotor de niños* (Primera Ed).
- Gomez, B. (2013). *Las ventajas de los juegos corporativos* (Segunda Ed).
- Hernandez, F., & Sampieri, H. (2014). *Metodología de la investigación científica* (Mc Graw (ed.); Quinta edi).
- Leyva, A. (2012). *El juego como estrategia didáctica en la educación infantil en niños de 5 años de edad en la I.E.I. Bogota*. Universidad Javeriana de Bogotá.
- Lora, J. (2008). *Mi cuerpo soy yo* (Lars (ed.); primera ed).
- Martinez, J., & Taype, M. (2014). *Desarrollo psicomotriz en menores de 3 años* (Unica edic).

- Mejia, S. (2006). *Los juegos lúdicos y procesos evolutivos en niños* (Primera ed).
- Pol, L. (2012). *Actividades para el desarrollo motor en infantes de 4 años en base a la curricula del centro PAIN en el municipio de Guatemala*. Universidad Rafael Landívar Antigua Guatemala.
- Pradillo, J. (2013). *Nuevos planeamientos de la Psicomotricidad* (Edición te).
- Rodriguez, E. (2011). *El arenero como recurso didáctico para mejorar el desarrollo motriz en los niños de educación inicial de la Escuela Fiscal Segundo Rosales*. Universidad Parvularia Estatal de Ecuador.
- Rosales, C. (2015). *Como influye la psicomotricidad en los aprendizajes significativos* (Unica).
- Sanmartin, T. (2012). *los juegos cooperativos y sus estrategias* (edición li).
- Valderrama, G. (2011). *Estadística aplicada a la psicología y ciencias sociales*. (edición 2).