

UNIVERSIDAD NACIONAL PEDRO RUIZ GALLO

**FACULTAD DE CIENCIAS HISTÓRICO SOCIALES Y
EDUCACIÓN**

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN



TESIS

**Juegos cooperativos y habilidades motoras gruesas en los niños de 3 años
de la Institución Educativa 741- Huarmaca -2024.**

**Presentada para obtener el Título Profesional de Licenciada en Educación,
especialidad de Educación Inicial**

Investigadora: Bach. Velasco Rodriguez Yolanda Janet

Asesora: Dra. Liza Gonzales Julia Mirtha del Pilar

Lambayeque - Perú

2026

Juegos cooperativos y habilidades motoras gruesas en los niños de 3 años de la
Institución Educativa 741- Huarmaca -2024.

Tesis presentada para obtener el Título Profesional de Licenciada en Educación,
especialidad de Educación Inicial



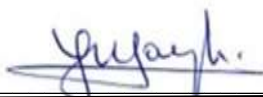
Bach. Velasco Rodríguez Yolanda Janet
Investigadora



Dra. Sebastiani Elías Yvonne De Fátima
Presidente



Dra. Segura Solano María Elena
Secretario



M.Sc. Manay Sáenz Luis Alfonso

Vocal



Dra. Julia Mirtha del Pilar Liza Gonzales
DNI:16620328
ASESORA

ACTA DE SUSTENTACIÓN



UNIVERSIDAD NACIONAL PEDRO RUIZ GALLO
FACULTAD DE CIENCIAS HISTÓRICO SOCIALES Y EDUCACIÓN
UNIDAD DE INVESTIGACIÓN



ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TESIS N° 153-2026

Siendo las 4 pm. horas, del día viernes 06 de febrero 2026 se reunieron via online mediante la plataforma virtual Google Meet: <https://meet.google.com/rni-qetg-bji> por mandato de la Resolución N° 0236-2026-D-FACHSE de fecha 29 de enero del 2026 que autoriza la sustentación, se reunieron los miembros del Jurado designado según Resolución N° 0691-2025-D-FACHSE de fecha 18 de febrero de 2025; Jurado integrado por los siguientes miembros:

Presidente(a)	: Dra. YVONNE DE FÁTIMA SEBASTIANI ELÍAS
Secretario(a)	: Dra. MARÍA ELENA SEGURA SOLANO
Vocal	: M.Sc. LUIS ALFONSO MANAY SÁENZ
Asesor(a) Metodológico	: Dra. JULIA MIRTHA DEL PILAR LIZA GONZALES
Asesor(a) Científico	:



Con la finalidad de evaluar la(el) Tesis titulada(o): JUEGOS COOPERATIVOS Y HABILIDADES MOTORAS GRUESAS EN LOS NIÑOS DE 3 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA 741-HUARMACA -2024. Presentada por VELASCO RODRIGUEZ YOLANDA JANET para obtener el Título profesional de Licenciado(a) en Educación, especialidad de Educación Inicial.

Leída la resolución de autorización, se inicia el acto de sustentación, al término del cual y de conformidad con el Reglamento General de Investigación de la UNPRG (Res. N° 184-2023-CU de fecha 24 de abril de 2023) y el Reglamento de Grados y Títulos de la UNPRG (Res. N° 267-2023-CU de fecha 20 de junio de 2023), los miembros del jurado realizaron la evaluación respectiva, haciendo las preguntas, observaciones y recomendaciones al/los sustentante(s), quien(es) respondió(eron) las interrogantes planteadas.

Dada la deliberación correspondiente por parte del jurado, se sucedió la valoración, **obteniendo el calificativo de 16 en la escala vigesimal, que equivale a la mención de BUENO**. Siendo las 5 pm. horas del mismo día, se dio por concluido el acto académico, con la lectura del acta y la firma de los miembros del jurado.

Dra. YVONNE DE FÁTIMA SEBASTIANI ELÍAS
PRESIDENTE(A)

Dra. MARÍA ELENA SEGURA SOLANO
SECRETARIO(A)

M.Sc. LUIS ALFONSO MANAY SÁENZ
VOCAL

OBSERVACIONES: _____

El presente acto académico se sustenta en el Reglamento General de Investigación de la UNPRG (Res. N° 184-2023-CU de fecha 24 de abril de 2023) los artículos 201, 339, 469, 549 o 669 del Reglamento de Grados y Títulos de la Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo (aprobado con Resolución N° 267-2023-CU de fecha 20 de junio del 2023 y su modificatoria aprobada por Resolución N° 385-2023-CU de fecha 11 de diciembre del 2023) y por la Resolución N° 403-2023-CU de fecha 27 de diciembre de 2023, ésta última que amplía el límite de las fechas de sustentación de proyectos aprobados del 2017 al 2020.

CONSTANCIA DE VERIFICACIÓN DE ORIGINALIDAD

Yo Dra. Liza Gonzales Julia Mirtha del Pilar usuario revisor de Tesis

☒

Trabajo de Suficiencia Profesional ☐ y/o Trabajo Académico ☐

Titulada: **Juegos cooperativos y habilidades motoras gruesas en los niños de 3 años de la Institución Educativa 741- Huarmaca -2024.**

Cuya autora es Bach. Velasco Rodriguez Yolanda Janet identificada con DNI N° 80469589;
declaro que la evaluación realizada por el Programa informático, ha arrojado un porcentaje de similitud 8. %, verificables en el Resumen del Reporte automatizado de similitudes que se acompaña.

La suscrita analizó reporte y concluyó que cada una de las coincidencias detectadas dentro del porcentaje de similitud permitido no constituyen plagio y que el documento cumple con la integridad científica y con las normas para el uso de citas y referencias establecidas en los protocolos respectivos,

Se cumple con adjuntar el Recibo Digital a efectos de la trazabilidad respectiva del proceso.

Lambayeque, noviembre 2025



Dra. Julia Mirtha del Pilar Liza Gonzales

DNI:16620328

ASESORA

Adjunta:
*Resumen de Reporte
automatizado de similitudes
Recibo digital*

INFORME DE SIMILITUD DE TURNITIN

Juegos cooperativos y habilidades motoras gruesas en los niños de 3 años de la Institución Educativa 741- Huarmaca -2024.

INFORME DE ORIGINALIDAD

8%

INDICE DE SIMILITUD

8%

FUENTES DE INTERNET

4%

PUBLICACIONES

5%

TRABAJOS DEL
ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1

repositorio.unprg.edu.pe

Fuente de Internet

2%

2

Submitted to Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo

Trabajo del estudiante

2%

3

repositorio.uladech.edu.pe

Fuente de Internet

1%

4

repositorio.udea.edu.pe

Fuente de Internet

<1%

5

repositorio.uct.edu.pe

Fuente de Internet

<1%

6

repositorio.unamba.edu.pe

Fuente de Internet

<1%

7

hdl.handle.net

Fuente de Internet

<1%

Dra. Julia Mirtha del Pilar Liza Gonzales

DNI:16620328

ASESORA

8	Submitted to Enterprise-Escuela de Educacion Superior Pedagogica Publica Jose Salvador Caverro Ovalle Trabajo del estudiante	<1 %
9	pdfcoffee.com Fuente de Internet	<1 %
10	view.genially.com Fuente de Internet	<1 %
11	repositorio.unc.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
12	repositorio.unsa.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
13	Submitted to Universidad San Marcos Trabajo del estudiante	<1 %
14	Mamani Carcasi, Karen Paola. "Desarrollo psicomotor y lateralidad en niños de 4 y 5 años del nivel inicial de la I.E.I. N° 255 Chanu Chanu - Puno, 2022", Universidad Nacional del Altiplano de Puno (Peru) Publicación	<1 %
15	octaedro.com Fuente de Internet	<1 %
16	www.coursehero.com Fuente de Internet	<1 %
	diariosanitario.com	



Dra. Julia Mirtha del Pilar Liza Gonzales
DNI:16620328
ASESORA

17	Fuente de Internet	<1 %
18	repositorio.eesppvab.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
19	Submitted to Universidad Estatal Amazonica- Trabajo del estudiante	<1 %
20	revistas.uap.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
21	Submitted to PREGRADO Trabajo del estudiante	<1 %
22	repositorio.uta.edu.ec Fuente de Internet	<1 %
23	Submitted to Universidad Abierta para Adultos Trabajo del estudiante	<1 %
24	documents.worldbank.org Fuente de Internet	<1 %
25	krystianwieczorek.blogspot.com Fuente de Internet	<1 %
26	repositorio.uss.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
27	www.juegosjuegos.com.py Fuente de Internet	<1 %
28	46.210.197.104.bc.googleusercontent.com Fuente de Internet	<1 %



Dra. Julia Mirtha del Pilar Liza Gonzales
DNI:16620328
ASESORA

<1%

Excluir citas

Activo

Excluir coincidencias < 15 words

Excluir bibliografía

Activo



Dra. Julia Mirtha del Pilar Liza Gonzales

DNI:16620328

ASESORA

RECIBO DIGITAL DE SIMILITUD



Recibo digital

Este recibo confirma que su trabajo ha sido recibido por Turnitin. A continuación podrá ver la información del recibo con respecto a su entrega.

La primera página de tus entregas se muestra abajo.

Autor de la entrega:	Yolanda Janet Velasco Rodriguez
Título del ejercicio:	Quick Submit
Título de la entrega:	Juegos cooperativos y habilidades motoras gruesas en los niños...
Nombre del archivo:	TESIS_FINAL_YOLANDA_VELASCO_17_diciembre_de_2025.docx
Tamaño del archivo:	541.29K
Total páginas:	99
Total de palabras:	19,400
Total de caracteres:	114,433
Fecha de entrega:	17-dic-2025 08:18p. m. (UTC-0500)
Identificador de la entrega:	2848604102

UNIVERSIDAD NACIONAL PEDRO RUIZ GALLO
FACULTAD DE CIENCIAS HISTÓRICAS SOCIALES Y
EDUCACIÓN
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN



TESIS

Juegos cooperativos y habilidades motoras gruesas en los niños de 3 años
de la Institución Educativa N°1 - Huancayo - 2025

Presentado para obtener el Título Profesional de Licenciado en Educación,
especialidad de Educación Infantil

Investigadora: Dra. Yvonne Rodríguez Yllescas, Iper

Asesora Dra. Julia Mirtha del Pilar Liza Gonzales

Lambayeque - Peru

2025

Derechos de autor 2025 Turnitin. Todos los derechos reservados.



Dra. Julia Mirtha del Pilar Liza Gonzales
DNI:16620328
ASESORA

DEDICATORIA

Dedico esta tesis, en primer lugar, a Dios, por fortalecer mi fe y darme la constancia necesaria para culminar este camino académico. A mi familia, por su amor incondicional, paciencia y apoyo permanente en cada etapa del proceso, especialmente en los momentos de mayor exigencia. A mi hija, inspiración diaria para seguir aprendiendo y mejorar como persona y profesional; su sonrisa y ternura fueron el impulso más valioso para no rendirme. A mis padres, por sus enseñanzas, sacrificios y ejemplo de perseverancia; y a quienes, con una palabra de aliento o un gesto de confianza, contribuyeron a que este esfuerzo se convierta en una realidad.

Yolanda

AGRADECIMIENTO

Agradezco de manera especial a la Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo, por brindarme una formación académica rigurosa y un entorno institucional que impulsa la investigación y el compromiso con la mejora educativa. Mi reconocimiento al Programa LEMM, por el acompañamiento formativo y las orientaciones que fortalecieron mis competencias profesionales y metodológicas durante el desarrollo de mis clases. Expreso también mi gratitud a los docentes del programa, por sus enseñanzas, exigencia académica y valiosos aportes que permitieron enriquecer la fundamentación y coherencia del estudio. Asimismo, agradezco a los directivos, docentes y estudiantes de la I.E. 741–Huarmaca, por su apertura, colaboración y facilidades para la aplicación del instrumento y el trabajo de campo. Finalmente, agradezco a mi familia por su apoyo constante, comprensión y motivación, elementos esenciales para culminar este proyecto con responsabilidad y dedicación.

Yolanda

ÍNDICE

ACTA DE SUSTENTACIÓN.....	iii
DEDICATORIA.....	x
AGRADECIMIENTO.....	xi
ÍNDICE	xii
RESUMEN.....	xiv
ABSTRACT	xv
INTRODUCCIÓN.....	1
CAPÍTULO I. DISEÑO TEÓRICO	3
1.1. Antecedentes.....	3
1.2. Bases teóricas	6
CAPÍTULO II. DISEÑO METODOLÓGICO	17
2.1. Tipo de investigación:.....	17
2.2. Población:.....	18
2.3. La muestra:.....	19
2.4. Técnicas, instrumentos	19
2.5. Procedimientos	20
CAPÍTULO III. RESULTADOS.....	22
CAPÍTULO IV. DISCUSIÓN DE RESULTADOS.....	27
CAPÍTULO V. PROPUESTA DE INTERVENCIÓN	34
CONCLUSIONES.....	71
RECOMENDACIONES	72
REFERENCIAS	73
ANEXOS	

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 Total, de estudiantes	18
Tabla 2 Coordinación dinámica general	22
Tabla 3 Dimensión Equilibrio postural.....	23
Tabla 4 Dimensión: Control de la fuerza y precisión	24
Tabla 5 Dimensión: Orientación espacial y temporal.....	25

RESUMEN

La presente tesis titulada “Juegos cooperativos y habilidades motoras gruesas en los niños de 3 años de la I.E. 741–Huarmaca, 2024” tuvo como objetivo general **proponer juegos cooperativos** para mejorar las habilidades motoras gruesas en los niños de 3 años. Se empleó un enfoque cuantitativo, de tipo no experimental, con nivel descriptivo-propositivo, con diseño transversal. La muestra estuvo conformada por 11 estudiantes de 3 años. Para medir el nivel de desarrollo se aplicó una guía de observación en cuatro dimensiones: coordinación dinámica general, equilibrio postural, control de la fuerza y precisión, y orientación espacial–temporal. Los resultados evidencian predominio del nivel Proceso: 54,5%, 50%, 54,6% y 51%, respectivamente, lo que indica avances aún irregulares. Persisten porcentajes en Inicio (29,5%, 27,2%, 22,7% y 21,7%) y el nivel Logrado se mantiene menor (16%, 22,8%, 22,7% y 27,3%), mostrando necesidad de experiencias motrices sistemáticas y retadoras para consolidar el desempeño. Con base en este diagnóstico, se diseñó una propuesta de sesiones lúdicas, seguras y progresivas de juegos cooperativos, orientadas al trabajo en equipo, la comunicación y la autorregulación corporal, con criterios de observación para el seguimiento. Se espera fortalecer participación, motivación y convivencia en aula. La propuesta se sustenta en Vygotsky, por la interacción y el andamiaje en la zona de desarrollo próximo, y en Montessori, por la autonomía en un ambiente preparado con materiales concretos para que se desarrolle las habilidades motoras gruesas.

Palabras clave: Juegos cooperativos, habilidades motoras gruesas, equilibrio postural, control de la fuerza, precisión, y orientación espacial.

ABSTRACT

This thesis, entitled “Cooperative Games and Gross Motor Skills in 3-Year-Old Children at I.E. 741–Huarmaca, 2024,” had the general objective of proposing cooperative games to improve gross motor skills in 3-year-old children. A quantitative, non-experimental approach was used, with a descriptive–propositional level and a cross-sectional design. The sample consisted of 11 three-year-old students. To measure the level of development, an observation guide was applied across four dimensions: overall dynamic coordination, postural balance, strength control and accuracy, and spatial–temporal orientation. The results show a predominance of the In Progress level: 54.5%, 50%, 54.6%, and 51%, respectively, indicating progress that is still irregular. Percentages remain at the Beginning level (29.5%, 27.2%, 22.7%, and 21.7%), and the Achieved level is lower (16%, 22.8%, 22.7%, and 27.3%), highlighting the need for systematic and challenging motor experiences to consolidate group performance. Based on this diagnosis, a proposal of playful, safe, and progressive cooperative-game sessions was designed, focused on teamwork, communication, and body self-regulation, with observation criteria for follow-up. The proposal is expected to strengthen participation, motivation, and classroom coexistence. It is grounded in Vygotsky’s theory through interaction and scaffolding within the zone of proximal development, and in Montessori’s approach by promoting autonomy within a prepared environment using concrete materials to develop gross motor skills.

Keywords: cooperative games, gross motor skills, postural balance, strength control, accuracy, spatial orientation.

INTRODUCCIÓN

A nivel internacional, A nivel internacional, la Organización Mundial de la Salud (OMS) Las directrices sobre actividad física, sedentarismo y sueño para niños menores de cinco años hacen hincapié en la importancia del desarrollo de las habilidades motoras gruesas durante los primeros años de vida porque están directamente relacionadas con la promoción de la actividad física y la prevención de enfermedades no transmisibles. También establece que los niños deben realizar al menos 180 minutos de actividad física al día porque estas actividades contribuyen a desarrollar sus habilidades motoras y a reforzar sus capacidades cognitivas. (OMS, 2019).

La UNICEF (2017), pone un gran énfasis en el impacto positivo que tiene el juego en el desarrollo de habilidades motoras gruesas de los niños, en sus publicaciones relacionadas con el desarrollo infantil temprano, resalta que las experiencias de juego activo son fundamentales para el desarrollo físico y emocional, también señala que el movimiento físico y las habilidades motoras y cognitivas de los niños se refuerzan enormemente con actividades lúdicas, sobre todo en comunidades con acceso limitado a recursos educativos.

El Ministerio de Educación de Perú (MINEDU) (2020) ha destacado la importancia del desarrollo de la motricidad gruesa en los niños como parte de su enfoque en el desarrollo integral durante la primera infancia. En diversas publicaciones y orientaciones pedagógicas, resaltando que el movimiento físico y las actividades motoras son esenciales para fortalecer habilidades físicas, sociales y cognitivas. Estas actividades se promueven dentro del marco del Currículo Nacional de la Educación Básica, que incluye objetivos específicos para estimular el desarrollo motor grueso desde los primeros años de vida.

En la I.E. 741 de Huarmaca (2024) se observa que varios niños de 3 años presentan debilidades en sus habilidades motoras gruesas (equilibrio, coordinación y seguridad al correr, saltar o lanzar), lo que limita su participación en actividades de movimiento. Esto se acentúa

porque las experiencias motrices suelen ser repetitivas y poco cooperativas, reduciendo la motivación y la práctica efectiva. Por ello, es necesario analizar cómo los juegos cooperativos se relacionan con el desarrollo de la motricidad gruesa para orientar una intervención pedagógica pertinente.

Es por eso que esta investigación se planteó el siguiente problema de investigación ¿La propuesta de juegos cooperativos contribuye a mejorar las habilidades motoras gruesas en los niños de 3 años de la Institución Educativa 741- Huarmaca -2024?

De la misma forma se planteó el objetivo general proponer juegos cooperativos para mejorar las habilidades motoras gruesas en los niños de 3 años de la Institución Educativa 741- Huarmaca -2024 y los objetivos específicos: 1. Identificar el nivel de desarrollo de las habilidades motoras gruesas en los niños de 3 años de la Institución Educativa 741- Huarmaca -2024. 2. Sustentar teóricamente y metodológicamente la propuesta de juegos cooperativos para mejorar las habilidades motoras gruesas en los niños de 3 años de la Institución Educativa 741- Huarmaca -2024. 3. Diseñar una propuesta de juegos cooperativos para mejorar las habilidades motoras gruesas en los niños de 3 años de la Institución Educativa 741- Huarmaca -2024.

La investigación se organiza en cinco capítulos: el I plantea y delimita el problema y sustenta el marco teórico; el II detalla el enfoque, diseño metodológico, técnicas e instrumentos; el III expone los resultados con su análisis e interpretación; el IV discute los hallazgos en contraste con teorías y antecedentes; y el V presenta la propuesta de intervención, conclusiones, recomendaciones y anexos.

I. DISEÑO TEÓRICO

1.1. Antecedentes

A nivel internacional, Sun y Chen (2024), desarrollaron el estudio titulado *“Efecto de las intervenciones con juegos deportivos en las habilidades motoras fundamentales de los niños: revisión sistemática y metaanálisis”*, en un contexto multi-país. El objetivo general fue estimar el efecto de programas basados en juegos estructurados sobre las habilidades motoras fundamentales (locomoción, manipulación y equilibrio) en infancia temprana; el problema abordado fue la evidencia fragmentada sobre su eficacia real; el diseño correspondió a revisión sistemática con metaanálisis de 12 ECA ($n \approx 1,608$). Llega a la conclusión que los grupos con juegos presentaron mejoras significativas frente a los controles ($SMD \approx 0.30$), con mejores efectos cuando las sesiones fueron frecuentes y de 12 semanas. Siendo relevante ya que proporciona respaldo empírico para planificar juegos cooperativos con reglas claras que potencien la motricidad gruesa en niños de 3 años.

Quan y Liao (2024), realizaron el estudio *“Entrenamiento estructurado en habilidades motoras gruesas y condición física en niños de 4–5 años”, en Fuzhou (China)*. El objetivo general fue evaluar durante 15–16 semanas un programa escolar estructurado que combinó movilidad, estabilidad y control de objetos mediante mini-juegos; el problema se centró en la baja competencia motora y la falta de intervenciones integrales con componente lúdico; el diseño fue cuasi-experimental con asignación aleatoria a intervención ($n=41$) y control ($n=39$), usando TGMD-3 y pruebas de condición física. Se concluye que hubo mejoras significativas en locomoción, habilidades con balón y condición física (η^2 hasta 0.50). Siendo importante para nuestra investigación debido a que orienta a secuenciar micro-juegos cooperativos con progresión y consignas simples, adecuados a 3 años, para impactar la motricidad gruesa.

Por otro lado, Guo et al., (2024), compararon en su ensayo “*¿Puede la competencia motora ser influida por el tipo de intervención?*”. Se llevó a cabo un estudio experimental aleatorizado que compara juegos deportivos estructurados y actividades de psicomotricidad en preescolares”, en contexto escolar chino. El objetivo general fue contrastar ambos enfoques; el problema radicó en la falta de evidencia comparativa para decidir pedagógicamente; el diseño fue aleatorizado (8 semanas, dos sesiones/semana, tres grupos: juegos deportivos, psicomotricidad y control) evaluado con MCA. Como conclusión de la investigación se llega que los juegos deportivos estructurados superaron a psicomotricidad y control en locomoción y manipulación ($d \approx 0.78-1.00$), mientras que la estabilidad no mostró diferencias claras; relevancia: legítimas elegir juegos cooperativos orientados a metas (p. ej., correr, saltar, lanzar-atrapar) para elevar la motricidad gruesa a los 3 años.

A nivel nacional, Niquen (2021), desarrolló la tesis titulada “*Programa de juegos motores para desarrollar la motricidad gruesa en niños de tres años*”, en una institución educativa de Chiclayo (Perú). El objetivo general de la investigación fue diseñar y valorar un programa de juegos motores para fortalecer la motricidad gruesa en niños de 3 años. El problema abordado fue la insuficiente competencia motora observada en educación inicial. La investigación fue de enfoque cuantitativo, descriptivo-propositivo y no experimental. Como conclusión, el programa propuesto evidenció mejoras en habilidades locomotrices básicas (marcha, salto y carrera) bajo una secuencia lúdica estructurada. Esta investigación es relevante porque ofrece una propuesta operativa de sesiones breves y con reglas claras que puede orientar el trabajo con juegos cooperativos para potenciar la motricidad gruesa en niños de 3 años.

García (2021), presentó la tesis “*Aplicando juegos cooperativos mejoran la motricidad gruesa en niños y niñas de 5 años de la I.E.P. ‘Belén’ – Tumbes, 2020*”, en Tumbes (Perú). El objetivo general fue determinar la influencia de los juegos cooperativos en la motricidad gruesa. El problema se centró en los bajos niveles de coordinación, dominio corporal y

lateralidad en el aula. La investigación se desarrolló con diseño cuantitativo, pretest–postest con intervención pedagógica. Como conclusión, se reportaron mejoras significativas a favor del grupo intervenido ($p < 0,05$). Esta investigación es relevante porque aporta evidencia local de que la organización de juegos cooperativos con metas motoras específicas eleva los indicadores de motricidad gruesa y puede adaptarse a poblaciones de 3 años.

Asimismo, Ichpas (2023), desarrolló la tesis “*Juegos cooperativos y la motricidad gruesa en niños de 3 años en la I.E.I. N.º 279 ‘Santa Rosa’ – Lircay, 2023*”, en Lircay, Huancavelica (Perú). El objetivo general fue establecer la influencia de los juegos cooperativos en la motricidad gruesa de niños de 3 años. El problema atendido fue el rezago en locomoción, equilibrio y manipulación. La investigación se trabajó con enfoque cuantitativo y mediciones antes y después de la intervención. Como conclusión, se constataron mejoras en las dimensiones motoras evaluadas tras la aplicación sistemática de juegos cooperativos. Esta investigación es relevante porque coincide con la misma población etaria y ofrece parámetros operativos (consignas, tiempos y secuencias cooperativas) transferibles al contexto de Huarmaca.

A nivel local, Alvarado (2023), desarrolló la tesis titulada “*Actividades lúdicas y psicomotricidad gruesa en niños de 3 años de la I.E. N.º 15177 ‘José Olaya Balandra’ – Piura, 2023*”, en una institución de educación inicial de la ciudad de Piura. El objetivo general fue establecer la relación entre las actividades lúdicas y la psicomotricidad gruesa en niños de 3 años. El problema abordado fueron los niveles iniciales y en proceso de la motricidad gruesa en locomoción, manipulación y equilibrio. El diseño fue cuantitativo, correlacional y no experimental (Rho de Spearman), con lista de cotejo como instrumento. Como conclusión se halló una relación directa, alta y significativa entre actividades lúdicas y psicomotricidad gruesa ($p \approx 0,707$; $p < 0,01$), así como entre las dimensiones juego libre y juego motor con la motricidad gruesa. Esto es importante ya que demuestra, en población de 3 años y en Piura,

que las propuestas lúdicas estructuradas se asocian a mejores desempeños motores, lo que respalda diseñar juegos cooperativos con consignas claras en Huarmaca.

Ipanaque (2024) presentó la tesis *“Juegos didácticos para mejorar la motricidad gruesa en los niños de cuatro años de la I.E. ‘Mariano Díaz’, Catacaos – Piura, 2023”*, en el distrito de Catacaos (Piura). El objetivo general fue mejorar la motricidad gruesa mediante un programa de juegos didácticos con énfasis en coordinación y equilibrio. El problema identificado fue el bajo desempeño motor grueso en aula. El diseño se enmarcó en un estudio aplicado con intervención pedagógica y evaluación pre–post. Finalmente se observaron mejoras significativas en indicadores de coordinación y equilibrio tras la secuencia de juegos. Siendo relevante, aunque trabajado con 4 años, ofrece secuencias y reglas de juego fácilmente ajustables a 3 años en la IE 741–Huarmaca, manteniendo el componente cooperativo y la progresión lúdica.

Finalmente, Coloma (2022), desarrolló el estudio *“Juegos motores para mejorar la motricidad gruesa en niños de 4 años de la I.E.I. Particular ‘Domingo Savio’, Chulucanas – Piura, 2020”*, en Chulucanas (Piura). El objetivo general fue determinar si los juegos motores mejoran la motricidad gruesa. El problema se centró en el rezago en locomoción, equilibrio y manipulación. El diseño fue cuantitativo, descriptivo–propositivo con intervención y medición antes–después. Concluyendo que se registraron diferencias significativas a favor del postest, evidenciando la eficacia de las sesiones de juegos motores. Esto aporta una propuesta operativa local (consignas, tiempos, secuencias) que puedes adaptar a juegos cooperativos en 3 años para el contexto de Huarmaca.

1.2.Bases teóricas

1.2.1. Teorías que sustentan la variable juegos cooperativos:

Los juegos cooperativos

Se conciben como actividades lúdicas planificadas que se articulan en torno a una meta común, **con** interdependencia positiva, roles compartidos y reglas inclusivas (sin eliminación), donde todos ganan cuando colaboran y se apoyan mutuamente; en el aula de Inicial funcionan como estrategia psicopedagógica para organizar la participación, la comunicación y la ayuda entre pares, transformando el juego en un medio intencional de aprendizaje y convivencia (Canchingre, 2024).

Importancia de los juegos cooperativos en la educación inicial:

En la primera infancia, los juegos cooperativos fortalecen habilidades socioemocionales —comunicación, escucha, empatía, resolución conjunta de problemas y regulación emocional— porque desplazan el foco desde “contra otros” hacia “con otros”, favoreciendo climas de aula seguros, participación activa y sentido de pertenencia; como estrategia didáctica, muestran efectos positivos en la interacción entre pares y en la calidad de las prácticas docentes cuando se implementan con consignas claras, tiempo breve y objetivos compartidos (Benalcázar, 2024).

Además, los juegos cooperativos mejoran la psicomotricidad en edades tempranas al integrar desplazamientos, equilibrio y manipulación con metas comunes y retos compartidos; esta organización lúdica incrementa la motivación, el compromiso y el disfrute, y se asocia con avances en coordinación y control postural cuando las tareas se ajustan al nivel madurativo y se secuencian progresivamente en pequeños equipos (Morales, 2024).

Influencia en las habilidades motoras gruesas:

Los juegos cooperativos influyen positivamente en las habilidades motoras gruesas porque estructuran la práctica motriz con metas compartidas, interdependencia positiva y roles que obligan a desplazarse, equilibrarse y manipular objetos en equipo (p. ej., transportar, empujar, arrastrar, lanzar y recibir) dentro de consignas claras y tiempos breves. Al organizar secuencias de retos colaborativos sin eliminación y con retroalimentación se incrementa la

cantidad y la calidad de la práctica de locomoción, equilibrio y control de objetos, y se observan mejoras significativas cuando la propuesta está planificada y graduada para la edad; en una investigación reciente se determinó precisamente la incidencia del juego cooperativo sobre la psicomotricidad gruesa en niños de 4–5 años, destacando la necesidad de una guía didáctica estructurada para sostener los progresos observados. (Toledo, 2025).

Asimismo, cuando conviertes el trabajo corporal en tareas cooperativas —circuitos, relevos colaborativos, construcciones y desplazamientos en equipo— aumentas la motivación y la adherencia, disminuyes tiempos muertos y favoreces ajustes posturales y coordinativos finos en situaciones reales de apoyo entre pares; de ahí que, como concluye una revisión en español, los juegos cooperativos constituyen una herramienta pedagógica eficaz para mejorar la psicomotricidad infantil, siempre que se definan objetivos motores específicos, reglas inclusivas y una progresión de dificultad acorde al nivel madurativo. (Morales, 2024).

Características de los juegos cooperativos para niños:

Fomento del trabajo en equipo: Los juegos cooperativos se basan en la interdependencia positiva y la responsabilidad individual dentro de metas comunes, por lo que orientan a las y los niños a coordinar roles, ayudarse y celebrar logros compartidos; así, el éxito del grupo depende de la contribución de cada integrante. (Johnson y Johnson, 2020).

Habilidades de resolución de problemas: Al afrontar retos que requieren planificar, probar estrategias y ajustar acciones con sus pares, las y los niños mejoran su capacidad para resolver problemas de forma conjunta; se han observado incrementos significativos en la resolución de problemas en preescolares tras intervenir con juegos cooperativos. (Khoirunnisa, 2020).

Inclusión y equidad: El enfoque lúdico cooperativo favorece la participación de todas y todos, elimina la eliminación y reduce barreras, promoviendo ambientes inclusivos y

equitativos donde cada niño aporta desde sus posibilidades y recibe apoyo del grupo. (UNICEF, 2023).

Desarrollo de empatía: Cooperar en juegos con reglas compartidas impulsa a considerar las emociones y perspectivas de los demás; el juego, en general, es un medio para aprender habilidades socioemocionales como la empatía y la autorregulación desde edades tempranas. (Garaigordobil, 2022).

Reducción de conflictos: Cuando el juego se integra intencionalmente con objetivos socioemocionales, mejora la comunicación, la regulación emocional y las destrezas de resolución de conflictos entre pares, disminuyendo fricciones durante la actividad cooperativa. (Arda, 2025).

Dimensiones:

Interdependencia positiva: En los juegos cooperativos se estructura una meta común de modo que “si uno avanza, todos avanzan”; esta vinculación deliberada de esfuerzos hace que cada acción beneficie al grupo y que el éxito dependa de la coordinación entre integrantes, condición clave para que la cooperación ocurra realmente. (Johnson y Johnson, 2004)

Responsabilidad individual y roles: Además de la meta compartida, cada niño asume un rol y una cuota de responsabilidad verificable (llevar, sostener, avisar, contar, etc.); este reparto evita el “free rider”, incrementa la implicación motriz y facilita evaluar la contribución de cada participante dentro del equipo. (Rivera et al., 2021).

Interacción promotora: La dinámica cooperativa requiere que los niños se coloquen cara a cara, se hablen, se animen y se ayuden para resolver la tarea conjunta; esta interacción promotora guía conductas de apoyo, co-regulación y toma de turnos que sostienen la actividad motriz con sentido. (Cisneros et al., 2023).

Procesamiento grupal: Tras jugar, el grupo revisa qué funcionó, qué ajustar y cómo mejorar la cooperación (reglas, turnos, roles); esa breve reflexión consolida aprendizajes sociales y organizativos y refuerza la eficacia del siguiente juego cooperativo. (Barceló et al., 2024).

La teoría del desarrollo cognitivo de Piaget

Plantea que el niño construye activamente su conocimiento mediante procesos de asimilación y acomodación, buscando un equilibrio progresivo entre sus esquemas y las demandas del entorno; este progreso se organiza en etapas cualitativamente distintas y previsibles, lo que justifica que las prácticas pedagógicas se ajusten al nivel de pensamiento del niño y a las experiencias que le permiten reorganizar sus estructuras mentales en interacción con el medio. En síntesis, el aprendizaje no es mera copia de la realidad, sino una construcción que avanza por reorganizaciones sucesivas del pensamiento infantil (Chahua, 2021).

Etapas del desarrollo cognitivo:

Etapas sensoriomotriz (0–2 años): Se caracteriza por el conocimiento a través de la acción: coordinación de reflejos, hábitos y reacciones circulares que evolucionan hacia conductas intencionales; hacia el final aparece la representación mental y la permanencia del objeto. Esta etapa sienta las bases de la función simbólica que emergerá después.

Etapas preoperacional (2–7 años): Predomina el pensamiento simbólico ligado al juego y al lenguaje, pero aún con rasgos de centración, egocentrismo y dificultades para la conservación; el razonamiento es intuitivo y depende de la apariencia perceptiva. Aquí el niño amplía su representación del mundo, aunque sin operaciones lógicas reversibles.

Etapas de operaciones concretas (7–11 años): Surgen operaciones lógicas aplicadas a objetos y situaciones concretas: conservación, clasificación, seriación y reversibilidad. El niño

coordina múltiples aspectos de un mismo fenómeno y deja atrás la centración, siempre que la tarea sea manipulable u observable directamente.

Etapas de operaciones formales (12 años en adelante): Aparece el pensamiento abstracto e hipotético-deductivo: se razona sobre posibilidades, se formulan hipótesis y se planifican estrategias sistemáticas para comprobarlas, extendiendo las operaciones más allá de lo concreto hacia lo proposicional.

Desde la perspectiva constructivista de Piaget, el juego evoluciona hacia juegos de reglas que exigen negociar normas, asumir turnos y coordinar acciones con otros; en esa transición, el niño reorganiza sus esquemas y aprende estrategias de acción social (control de la agresividad, responsabilidad compartida y confianza en el grupo). Bajo este encuadre, los juegos cooperativos al plantear metas comunes, roles complementarios e interdependencia positiva— operan como una forma de juego reglado que favorece la descentración y la coordinación social propias de la etapa preoperacional, por lo que resultan coherentes con la propuesta piagetiana para promover aprendizajes y convivencia en educación inicial (Ospino, 2021).

Teoría sociocultural de Vygotsky

La teoría sociocultural sostiene que el desarrollo cognitivo se construye en interacción con otros, mediado por herramientas culturales y el lenguaje; el aprendizaje ocurre cuando el niño internaliza prácticas sociales a través de procesos de mediación y andamiaje dentro de su Zona de Desarrollo Próximo (ZDP), donde la guía experta o entre pares impulsa nuevas reorganizaciones del pensamiento. Este enfoque explica que conocer no es un acto individual aislado, sino una construcción social situada, en la que la cooperación y el diálogo regulan la progresión desde lo que el niño puede hacer solo hacia lo que puede lograr con apoyo. (Guerra, 2020).

Desde la ZDP, los juegos cooperativos operan como escenarios privilegiados de aprendizaje mediado: al proponer metas comunes, roles complementarios y comunicación regulada, permiten que los niños reciban andamiaje de compañeros y del adulto, negocien reglas y coordinen acciones, transformando la ayuda externa en control interno de la conducta motriz y socioemocional; en términos socioculturales, la cooperación en el juego crea las condiciones para que el desempeño potencial se vuelva real, al tiempo que potencia motivación, atención conjunta y participación significativa. (Paz, 2023).

1.2.2. Teorías que sustentan la variable: Habilidades motoras gruesas

Habilidades motrices gruesas: se entienden como el conjunto de patrones motores fundamentales que implican grandes grupos musculares y organizan la locomoción (p. ej., correr, saltar, galopar, deslizamiento), el control y manipulación de objetos (p. ej., lanzar, atrapar, patear, golpear) y componentes de estabilidad y equilibrio; en educación inicial se operativizan y evalúan mediante instrumentos estandarizados como el TGMD-3, que describen la calidad de ejecución de estas habilidades en niños pequeños y permiten seguir su progresión en el tiempo. (Mamani et al., 2023).

Importancia de las Habilidades motrices gruesas en la educación inicial:

El desarrollo de la motricidad gruesa constituye una base del dominio corporal y se vincula con hitos como la lateralidad, el equilibrio y la organización postural, habilitando al niño para interactuar con el entorno, explorar con seguridad y sostener aprendizajes posteriores; cuando se integra de manera intencional en la práctica pedagógica, la psicomotricidad favorece la construcción de la propia imagen corporal y se articula con dimensiones cognitivas y socioemocionales, reforzando la participación activa y el bienestar en la primera infancia. (León, 2021).

La evidencia reciente en español señala que una estimulación temprana organizada y sistemática potencia la coordinación, el equilibrio y la independencia motriz entre los 2 y 3 años, sentando las condiciones para trayectorias motoras más competentes en ciclos subsiguientes; planificar secuencias breves, con consignas claras y materiales concretos, acelera la adquisición de estas habilidades y apoya el desarrollo integral, con beneficios observables a corto plazo en el desempeño motor grueso. (De Ávila, 2024).

Dimensiones

Coordinación dinámica general: Según Cevallos (2025), la coordinación dinámica general es la capacidad de integrar y sincronizar movimientos amplios de grandes grupos musculares —como correr, saltar, trepar o girar— con control global del cuerpo, ritmo y fluidez, constituyendo la base sobre la que se adquieren habilidades motrices más complejas.

Equilibrio postural (estático y dinámico): Como señalan Villalobos-Samaniego et al. (2020), el equilibrio postural es una habilidad sensoriomotora que permite mantener la estabilidad del cuerpo tanto al permanecer inmóvil (equilibrio estático) como durante el desplazamiento o la ejecución de gestos motores (equilibrio dinámico).

Control de la fuerza y precisión: Para Tamay (2022), el control de la fuerza y la precisión implica regular la intensidad y la dirección del movimiento —junto con el tono muscular— para ejecutar acciones como lanzar, atrapar, empujar, cargar o patear de forma eficaz y segura, ajustando el gesto a la tarea y al entorno.

Orientación espacial y temporal: De acuerdo con Bernal (2023), la orientación espacial y temporal es la competencia para ubicarse y desplazarse en relación con el entorno (arriba/abajo, delante/detrás, cerca/lejos) y para ajustar el movimiento al momento adecuado (secuencia, ritmo, anticipación), coordinando el cuerpo con el espacio y el tiempo.

Teoría del desarrollo psicomotor de Henri Wallon

La propuesta de Wallon concibe al niño como una unidad psico-motora en la que emoción, movimiento y cognición se interpenetran: el desarrollo progresa “de la acción al pensamiento” y el cuerpo en movimiento es soporte de la construcción del yo, del lenguaje y de la inteligencia; de ahí la centralidad del tono, la postura, la mímica y el gesto como organizadores del comportamiento en la primera infancia. En términos educativos, esta teoría fundamenta intervenciones que articulan vivencias corporales con regulación afectiva y simbolización, propias de la educación inicial (Ojeda 2024).

Desde esta mirada, los juegos cooperativos constituyen un dispositivo coherente con Wallon porque crean situaciones donde el movimiento compartido organiza emociones, lenguaje y reglas en un mismo acto: al coordinar roles, negociar turnos y sostener metas comunes, los niños expresan y regulan afectos a la vez que afinan su control postural y su disponibilidad motriz, transformando la vivencia corporal en aprendizaje social y cognitivo; por eso, el juego intencional es destacado como vía privilegiada para el desarrollo infantil en el marco walloniano (Lopez 2023).

Teoría Madurativa:

Desde la perspectiva madurativa de Arnold Gesell, las habilidades motrices gruesas emergen según un patrón biológico secuencial determinado por la maduración del sistema nervioso y la organización postural, lo que explica la ley céfalo-caudal y próximo-distal en el orden de aparición de hitos; así, la evaluación e intervención en educación inicial deben atender la calidad y el momento de estos logros, respetar los ritmos individuales y proponer experiencias de práctica acordes con cada ventana evolutiva para favorecer locomoción, equilibrio y manipulación sin forzar procesos no disponibles aún por maduración (Coronado ,2023).

A partir de ello los juegos cooperativos funcionan como un dispositivo didáctico que traduce la maduración neuromotora en desempeño funcional: al organizar metas comunes y roles ajustados a los hitos esperables por edad (control postural, marcha, salto, manipulación), respeta la secuencia céfalo-caudal y próximo-distal, evita forzar patrones aún no disponibles y garantiza práctica repetida con propósito (transportar juntos, empujar/arrastrar en equipo, equilibrarse coordinadamente). Este encuadre reduce la presión competitiva, incrementa la adherencia y facilita que la maduración del sistema nervioso se exprese en locomoción, equilibrio y control de objetos más eficientes, al tiempo que la cooperación regula los tiempos de esfuerzo y recuperación y permite graduar distancias, pesos y trayectorias según la ventana evolutiva del grupo. (Coronado, 2023).

La teoría Montessori

Concibe la educación como un proceso de *autoeducación* en el que el niño aprende activamente a partir de la exploración, la elección de actividades y la repetición en un ambiente preparado (ordenado, accesible y con materiales diseñados para el autocontrol del error). En este enfoque, el movimiento no es un complemento, sino un eje del desarrollo: aprender y moverse se entienden como procesos inseparables, porque la acción corporal organiza la experiencia, afina la coordinación y sostiene la autonomía progresiva (Kodera, 2024; Demangeon et al., 2023).

Etapas del desarrollo en Montessori

Montessori organiza el desarrollo humano en cuatro planos (etapas amplias), cada uno con necesidades psicológicas y educativas distintas, que orientan cómo se diseña el ambiente, el rol del adulto y el tipo de experiencias que se ofrecen (Brunold-Conesa, 2024):

Primer plano (0–6 años): construcción intensa de la personalidad; predomina la *mente absorbente*, la exploración sensorial y la necesidad de movimiento y orden.

Segundo plano (6–12 años): mayor estabilidad; se fortalece el pensamiento lógico, la cooperación y el interés por reglas y proyectos.

Tercer plano (12–18 años): “renacimiento” adolescente; cambios rápidos, búsqueda de identidad, necesidad de pertenencia y experiencias significativas.

Cuarto plano (18–24 años): consolidación hacia la vida adulta; autonomía y participación social/productiva.

Relación con el desarrollo de la motricidad gruesa

Desde Montessori, la motricidad gruesa (desplazamientos y acciones amplias como caminar, correr, saltar, trepar, equilibrarse) se potencia cuando el niño dispone de libertad de movimiento y oportunidades reales para coordinar todo el cuerpo con propósito. En la práctica, esto se traduce en: ambientes con espacios claros para desplazarse, tareas de *vida práctica* que exigen control postural (transportar, limpiar, organizar), y experiencias al aire libre con elementos que fortalecen equilibrio y coordinación (p. ej., troncos, barras de equilibrio, estructuras de trepa), lo cual aporta directamente al control corporal y a la eficiencia motriz (Kodera, 2024; Liddell, 2025). Además, se reporta que integrar intencionalmente actividades lúdicas y de movimiento dentro de un enfoque Montessori favorece mejoras observables en equilibrio y coordinación general —componentes centrales de la motricidad gruesa— especialmente en educación inicial (Cabrera Romero et al., 2025; Beagle, 2022).

II. DISEÑO METODOLÓGICO

2.1. Tipo de investigación:

La investigación asumió el enfoque cuantitativo, entendido como aquel que se basa en la medición numérica de las variables y en el uso de procedimientos estadísticos para analizar sus comportamientos y relaciones. Este enfoque permitió describir con precisión el fenómeno estudiado y generar evidencias empíricas que sustentaron la propuesta de mejora formulada posteriormente, en consonancia con las orientaciones recientes sobre diseños cuantitativos aplicados en educación y ciencias sociales (Sánchez-Martín et al., 2024; Vizcaíno Zúñiga et al., 2023).

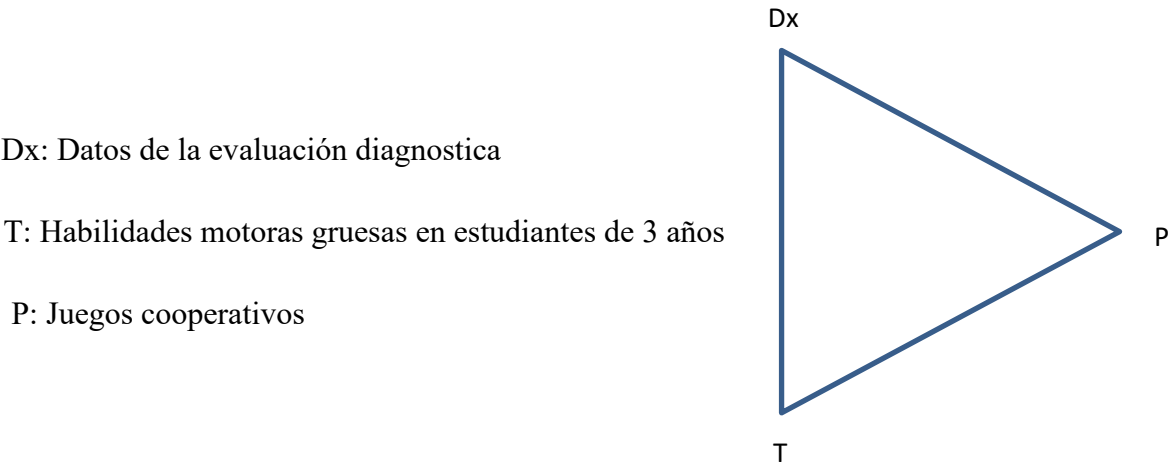
El estudio se clasificó como descriptivo–propositivo, en una primera fase descriptiva, se buscó caracterizar el comportamiento de las variables de estudio en la población seleccionada, sin manipularlas ni establecer relaciones causales, siguiendo la lógica de los estudios descriptivos propios de las etapas diagnósticas de la investigación cuantitativa (Sánchez-Martín et al., 2024).

En una segunda fase propositiva, y a partir de los resultados obtenidos en el diagnóstico, se elaboró una propuesta de mejora orientada a atender las principales debilidades identificadas en el contexto de estudio, en coherencia con trabajos recientes de tipo descriptivo que derivaron lineamientos y fases de intervención desde un enfoque empírico-positivo (Rosado Botello et al., 2022; Vizcaíno Zúñiga et al., 2023).

El diseño adoptado fue no experimental, transversal. Las variables se observaron tal como se presentaban en su contexto natural, sin manipulación deliberada por parte de la persona investigadora, lo que es característico de los diseños observacionales en el enfoque cuantitativo (Sánchez-Martín et al., 2024).

Dialnet

La recolección de la información se realizó en un único momento temporal, obteniéndose una “fotografía” de la realidad estudiada, rasgo distintivo de los estudios transversales; este tipo de diseño ha sido empleado de manera recurrente en investigaciones descriptivas y correlacionales recientes en contextos educativos, sanitarios y de gestión (Rosado Botello et al., 2022; Salas Solís, 2022; Campos Merchan & Díaz Espinoza, 2025).



2.2. Población: La delimitación de la población consideró criterios de inclusión y exclusión relacionados con edad y niños matriculados en actas 2024, con el fin de garantizar la pertinencia y la homogeneidad mínima requerida para el análisis estadístico, en concordancia con las recomendaciones recientes para la definición rigurosa de población y muestra en estudios cuantitativos (Vizcaíno Zúñiga et al., 2023).

Tabla 1 Total, de estudiantes

Edad	Cantidad
3 años	11
4 años	2
5 años	2
Total	15

2.3. La muestra:

se obtuvo mediante un muestreo no probabilístico de tipo aleatorio simple por conveniencia intencional atendiendo a las características de accesibilidad y tamaño de la población. El tamaño muestral se determinó considerando criterios de precisión y nivel de confianza apropiados para estudios descriptivos transversales, priorizando la representatividad del grupo estudiado, tal como se sugiere en la literatura actual sobre diseños cuantitativos (Sánchez-Martín et al., 2024; Vizcaíno Zúñiga et al., 2023). La muestra estuvo constituida por 11 estudiantes de 3 años.

2.4. Técnicas, instrumentos

Técnicas: Como técnica de recolección de datos se empleó la observación, por su eficacia para recabar información estandarizada de un número considerable de participantes en un tiempo relativamente breve, característica que la hace especialmente adecuada para diseños no experimentales de corte transversal (Salas Solís, 2022; Campos Merchan & Díaz Espinoza, 2025).

Instrumentos: En esta investigación, la guía de observación se entendió como un dispositivo técnico que orientó la mirada del investigador antes de entrar al aula: definió qué conductas observar, cómo registrarlas y con qué nivel de detalle, de modo que el seguimiento de habilidades y productos del aprendizaje ocurriera en situaciones reales y con criterios comparables. Su formato incluyó dimensiones de coordinación dinámica general, equilibrio postural, control de la fuerza y precisión, orientación espacial y temporal de la variable de estudio de habilidades motoras gruesas.

La guía de observación se organizó en secciones que abordaron las dimensiones y 12 ítems de tipo Likert para evaluar la variable dependiente habilidades motoras gruesas que permitieron medir el grado de acuerdo, frecuencia o percepción de los participantes, en consonancia con investigaciones recientes de corte similar (Rosado Botello et al., 2022; La validez de contenido de la guía de observación se estableció mediante juicio de personas expertas, quienes evaluaron la pertinencia, claridad y coherencia de los ítems respecto de las dimensiones teóricas de las variables. Las observaciones emitidas fueron incorporadas en una versión revisada del instrumento, siguiendo las recomendaciones metodológicas actuales para el fortalecimiento de la validez en estudios cuantitativos aplicados (Vizcaíno Zúñiga et al., 2023).

La confiabilidad del instrumento se evaluó mediante el coeficiente alfa de Cronbach, calculado para cada dimensión y para el cuestionario en su conjunto. Se consideraron adecuados los valores iguales a 0,70, criterio ampliamente aceptado en investigaciones descriptivas de corte transversal que emplean escalas tipo Likert (Campos Merchan & Díaz Espinoza, 2025).

2.5. Procedimientos

El procedimiento de recolección de datos se desarrolló en varias etapas. En primer lugar, se gestionaron los permisos institucionales correspondientes y se presentó el propósito del estudio a IEI de Huarmaca. Posteriormente, se contactó a los posibles participantes, se explicó la naturaleza de la investigación y se obtuvo su consentimiento informado.

A continuación, se procedió a la aplicación del cuestionario en modalidad presencial, en el caso de la aplicación presencial, los instrumentos se administraron en espacios previamente autorizados y en horarios que no interfirieron con las actividades habituales de los participantes; se procuró minimizar posibles sesgos derivados de la

presencia de la persona investigadora y se garantizó que las respuestas fueran anónimas, siguiendo la práctica reportada en estudios transeccionales recientes (Campos Merchan & Díaz Espinoza, 2025; Salas Solís, 2022).

2.6. Métodos de análisis de datos

Una vez recolectada la información, los datos se codificaron y se ingresaron en una hoja de cálculo para su posterior procesamiento en un software estadístico como el SPSS, se aplicó estadística descriptiva y frecuencias absolutas con el fin de caracterizar la variable de habilidades motoras gruesas e identificar patrones en las respuestas de la muestra, conforme a lo recomendado para estudios cuantitativos de tipo descriptivo (Sánchez-Martín et al., 2024; Vizcaíno Zúñiga et al., 2023).

De manera complementaria, se identificaron aquellas dimensiones o indicadores que mostraron mayores debilidades o niveles críticos, con el propósito de utilizarlos como insumo directo para la formulación de la propuesta de mejora. Esta lógica de articular diagnóstico cuantitativo y diseño propositivo se alineó con experiencias recientes que plantean fases de intervención a partir de resultados estadísticamente descritos (Rosado Botello et al., 2022).

III. RESULTADOS

VARIABLE: HABILIDADES MOTORAS GRUESAS

Tabla 2 Coordinación dinámica general

INDICADORES		DESARROLLO ALCANZADO								TOTAL
		Inicio		Proceso		Logrado				
		fr	%	fr	%	fr	%			
01	Corre, camina, salta o trepa de manera fluida y sincronizada	3	27,3	6	54,5	2	18,2		11	
02	Salta con ambos pies juntos, alternando los brazos	3	27,3	7	63,6	1	9,1		11	
03	Realiza movimientos amplios como pasar de caminar a correr	4	36,4	6	54,5	1	9,1		11	
04	Esquiva obstáculos y gira mientras corre	3	27,3	5	45,5	3	27,3		11	
TOTAL		29,5%		54,5 %		16%		100%		

Nota: Resultados de la aplicación de la guía de observación

Interpretación:

En la variable habilidades motoras gruesas, específicamente en la dimensión de coordinación dinámica general, se observó que la mayoría de los niños se ubicó en el nivel proceso (54,5%), lo que indica que ya manifiestan las conductas esperadas —correr, caminar, saltar, trepar y esquivar obstáculos— pero aún con ejecuciones incompletas o poco consistentes. Cerca de tres de cada diez registros (29,5%) permanecieron en el nivel inicio, reflejando dificultades para realizar de manera fluida y coordinada acciones como saltar con ambos pies alternando los brazos o pasar de caminar a correr, especialmente en los indicadores 2 y 3 donde el porcentaje de niños en nivel logrado apenas alcanzó el 9,1%. Solo un 16% de los desempeños se clasificó en el nivel logrado, destacando relativamente mejor desempeño al esquivar obstáculos y girar mientras corren (27,3% logrado), lo que muestra que, si bien el

grupo ha iniciado el desarrollo de la coordinación dinámica general, esta aún no se encuentra consolidada y requiere ser fortalecida mediante experiencias motrices más variadas, sistemáticas y desafiantes.

Tabla 3 Dimensión Equilibrio postural

INDICADORES			DESARROLLO ALCANZADO						TOTAL
			Inicio		Proceso		Logrado		
			fr	%	fr	%	fr	%	
01	Permanece inmóvil en posturas específicas como estar de pie sobre un solo pie.		3	27,2	6	54,5	2	18,2	11
02	Camina sobre una línea recta, desplazarse sobre una superficie inclinada		3	27,2	5	45,6	3	27,2	11
03	Ajusta el cuerpo después de un desequilibrio como tropezar		3	27,2	6	54,5	2	18,2	11
04	Controla su postura al estar sobre superficies inestables		3	27,2	5	45,6	3	27,2	11
TOTAL			27,2%		50%		22,8%		100%

Nota: Resultados obtenidos de guía de observación

En la variable habilidades motoras gruesas, específicamente en la dimensión de equilibrio postural, se aprecia que la mayoría de los niños se ubicó en el nivel proceso (50%), lo que indica que han comenzado a desarrollar la capacidad de mantener y recuperar el equilibrio permanecer sobre un solo pie, caminar en línea recta o sobre superficies inclinadas, ajustar el cuerpo tras un tropezón y controlar la postura en superficies inestables, pero aún lo hacen de forma irregular o con apoyo. Un 27,2% se mantuvo en el nivel inicio, evidenciando dificultades importantes para sostener posturas estáticas y dinámicas sin perder la estabilidad, lo que sugiere un desarrollo incipiente de los mecanismos de control postural. Por su parte, solo el 22,8% alcanzó el nivel logrado, mostrando un adecuado dominio del equilibrio en situaciones más

complejas, como caminar sobre una línea o mantenerse en superficies inestables. En conjunto, los resultados revelan que el grupo se encuentra en una etapa intermedia de adquisición del equilibrio postural y que se requiere reforzar sistemáticamente experiencias motrices que impliquen retos de estabilidad tanto estática como dinámica para favorecer el paso de “inicio” y “proceso” hacia desempeños consolidados. la dimensión

Tabla 4 Dimensión: Control de la fuerza y precisión

DESARROLLO ALCANZADO											
INDICADORES				Inicio		Proceso		Logrado		TOTAL	
				fr	%	fr	%	fr	%		
01	Ajusta la intensidad del lanzamiento según la distancia y tamaño				3	27,2	6	54,5	2	18,2	11
	Aplica la fuerza adecuada al empujar objetos para balancearse				2	18,2	7	63,6	2	18,2	11
03	Patea una pelota hacia una portería				3	27,2	5	45,5	3	27,2	11
	Controla la fuerza al sostener objetos como apretar una pelota				2	18,2	6	54,5	3	27,2	11
TOTAL					22,7%		54,6%		22,7%		100%

Nota: Resultados obtenidos de la aplicación de la guía de observación

Interpretación:

En la variable habilidades motoras gruesas, dentro de la dimensión control de la fuerza y precisión, los datos muestran que más de la mitad de los desempeños se ubicó en el nivel proceso (54,6%), lo que indica que la mayoría de los niños ha comenzado a ajustar la fuerza y la direccionalidad de sus movimientos, pero aún con ejecuciones irregulares o poco consistentes, especialmente al lanzar, empujar, patear o sostener objetos. De manera simétrica, tanto el nivel inicio como el nivel logrado concentran cada uno el 22,7%, evidenciando que,

aunque existe un grupo que presenta un dominio adecuado (por ejemplo, al patear una pelota hacia la portería o controlar la fuerza al sostener objetos), otro segmento similar aún muestra dificultades marcadas para regular la intensidad del movimiento en función de la tarea. Se observa un mejor desempeño relativo en el indicador referido a aplicar la fuerza adecuada al empujar objetos para balancearse (63,6% en proceso y 18,2% en logrado), mientras que el ajuste de la intensidad del lanzamiento según la distancia y el tamaño, así como el pateo dirigido, presentan proporciones mayores en los niveles de inicio y proceso, lo que sugiere que el control fino de la fuerza y la precisión aún no se encuentra completamente consolidado y requiere de mayores oportunidades de práctica dirigida.

Tabla 5 Dimensión: Orientación espacial y temporal

INDICADORES		DESARROLLO ALCANZADO						TOTAL
		Inicio		Proceso		Logrado		
		fr	%	fr	%	fr	%	
01	Corre hacia una pelota en movimiento para alcanzar un lugar designado.	3	27,2	5	45,6	3	27,2	11
	Atrapa una pelota lanzada por un compañero	2	18,2	6	54,5	3	27,2	11
03	Salta justo a tiempo para evitar un obstáculo	3	27,2	6	54,5	2	18,2	11
04	Corre para alcanzar un aro que rueda y esquiva un objeto lanzado en un juego.	3	27,2	5	45,6	3	27,2	11
	Corre hacia una pelota en movimiento para alcanzar un lugar designado.	1	9,1	6	54,5	4	36,4	11
TOTAL		21,7%		51%		27,3%		100%

Nota: Resultados obtenidos de la aplicación del cuestionario de evaluación diagnóstica

Interpretación:

Los resultados evidencian que la mayoría de los niños se encuentran en un nivel de Proceso (51%) en el desarrollo de la orientación espacial y temporal, lo que indica que están consolidando progresivamente habilidades para ubicarse y actuar adecuadamente en relación con el movimiento de objetos, compañeros y obstáculos durante el juego. Se observa que en tareas como correr hacia una pelota en movimiento, atrapar objetos lanzados o saltar a tiempo para evitar obstáculos, los estudiantes demuestran avances significativos, ya que una parte importante logra anticipar trayectorias y coordinar sus desplazamientos con relativa precisión. Sin embargo, un 27,3% alcanza el nivel Logrado, lo cual muestra que un grupo ya domina estas acciones con autonomía y exactitud, reconociendo correctamente tiempos, distancias y direcciones. A la vez, el 21,7% permanece en Inicio, lo que sugiere la necesidad de fortalecer experiencias motrices guiadas, repetición de patrones motores y actividades que integren percepción visual-espacial y velocidad de reacción para favorecer un desarrollo más equilibrado en toda la sección.

IV. DISCUSIÓN DE RESULTADOS

La importancia del objetivo general, orientado a proponer juegos cooperativos para mejorar las habilidades motoras gruesas en los niños de 3 años de la Institución Educativa 741–Huarmaca (2024), radica en que responde a una necesidad educativa prioritaria identificada en esta población: el fortalecimiento del desarrollo motor en una etapa crítica para la adquisición de patrones básicos de locomoción, equilibrio y manipulación. En un contexto rural donde las oportunidades de estimulación estructurada son limitadas, ofrecer una propuesta pedagógica basada en juegos cooperativos permite no solo enriquecer la práctica motriz, sino también potenciar la interacción social, la comunicación, la autonomía y la seguridad emocional, elementos esenciales del desarrollo integral en la primera infancia. Además, este objetivo adquiere relevancia al sustentarse en enfoques contemporáneos como Vygotsky y Montessori, que destacan la cooperación, el movimiento con propósito y el aprendizaje mediado como vías centrales para potenciar capacidades emergentes. Proponer juegos cooperativos significa introducir estrategias didácticas claras, inclusivas y culturalmente pertinentes que favorecen la participación activa, el trabajo en equipo y la práctica repetida con sentido, generando un impacto positivo tanto en el desempeño motor como en el clima de aula. Por ello, este objetivo general no solo orienta la investigación, sino que contribuye a mejorar las prácticas docentes y a garantizar experiencias de aprendizaje más ricas, equitativas y significativas para los niños de Huarmaca.

El objetivo específico 1 de la investigación consistió en identificar el nivel de desarrollo de las habilidades motoras gruesas en los niños de 3 años de la Institución Educativa 741–Huarmaca durante el año 2024. Los resultados obtenidos muestran que la mayor parte de los niños se encuentra en un nivel En Proceso, seguido de un grupo menor en Logrado y un sector aún importante en Inicio, lo cual refleja un desarrollo motor heterogéneo propio de esta edad y de los estímulos pedagógicos disponibles en su contexto escolar. Este comportamiento del

grupo coincide con la literatura internacional reciente, que señala que la maduración motriz en la primera infancia es altamente sensible a la frecuencia, estructura y calidad de las experiencias de juego guiado. En esa línea, Sun y Chen (2024) demostraron, a partir de un metaanálisis con más de 1,600 participantes, que los programas basados en juegos deportivos estructurados generan mejoras significativas en locomoción, manipulación y equilibrio cuando se sostienen al menos 12 semanas. Esta evidencia es consistente con nuestros hallazgos, dado que los niños de Huarmaca muestran avances parciales, pero no un dominio completo, sugiriendo que la falta de secuencias sistemáticas y frecuentes podría limitar que alcancen el nivel Logrado.

Asimismo, el estudio de Quan y Liao (2024), realizado en preescolares de 4–5 años, confirmó que los programas estructurados con mini-juegos que combinan movilidad, equilibrio y control de objetos pueden producir mejoras significativas tanto en la competencia motora como en la condición física. Aunque su población es ligeramente mayor, aporta un principio pedagógico clave: las habilidades motoras gruesas mejoran cuando se integran consignas claras, variedad de acciones y progresiones lúdicas, elementos que actualmente no forman parte de manera sostenida en la programación motriz de la IE 741–Huarmaca. Esta ausencia explica por qué los niños evaluados aún se encuentran mayoritariamente en niveles iniciales y medios, pues su progreso depende no solo de la maduración biológica, sino de la exposición sistemática a experiencias corporales retadoras y cooperativas.

En ese mismo sentido, Guo et al. (2024) evidenciaron que las intervenciones basadas en juegos deportivos estructurados superan a las actividades psicomotrices tradicionales, especialmente en locomoción y manipulación, dimensiones justamente donde los niños de este estudio mostraron mayores limitaciones. La mejora significativa observada en grupos que trabajaron juegos con metas claras (correr, saltar, atrapar, esquivar) refuerza la idea de que para elevar el nivel motriz de los niños de Huarmaca se requiere incorporar juegos cooperativos

orientados a objetivos motores concretos y repetitivos, lo cual coincide plenamente con la interpretación de los resultados obtenidos.

A nivel nacional, la tesis de Niquen (2021) demostró que un programa estructurado de juegos motores mejora habilidades locomotrices en niños de 3 años, lo cual guarda directa relación con los niveles “En Proceso” observados en la IE 741. Del mismo modo, García (2021) y Ichpas (2023) mostraron que los juegos cooperativos producen avances significativos en coordinación, dominio corporal y equilibrio, respaldando la pertinencia de adoptar estrategias similares en contextos rurales como Huarmaca. Estos estudios refuerzan que los resultados de tu investigación no son aislados, sino que se explican por la falta de un trabajo motorizado planificado con secuencias, reglas y metas, tal como los autores peruanos recomiendan para la edad de 3 años.

En el ámbito local, las investigaciones de Alvarado (2023), Ipanaque (2024) y Coloma (2022) también coinciden en señalar que las actividades lúdicas estructuradas, los juegos motores y las sesiones con consignas progresivas generan mejoras significativas en locomoción, manipulación y equilibrio. Esto es particularmente relevante porque dichas investigaciones se desarrollaron en Piura, región geográfica y socioculturalmente cercana a Huarmaca, lo que permite asumir que las condiciones contextuales son similares. La coherencia de estos hallazgos con los resultados del presente estudio sugiere que los niveles iniciales encontrados en la IE 741 pueden revertirse mediante intervenciones didácticas breves, lúdicas y sistemáticas, lo que abre una vía sólida para la propuesta pedagógica de esta tesis.

En síntesis, los resultados obtenidos son congruentes con la evidencia internacional, nacional y local revisada: los niños de 3 años presentan niveles medios o iniciales de desarrollo motor cuando no participan de programas motores estructurados y frecuentes, pero pueden alcanzar mejoras significativas mediante la implementación de juegos cooperativos con reglas simples, tiempos definidos, consignas claras y secuencias progresivas. Por ello, el diagnóstico

logrado en la IE 741–Huarmaca no solo valida la necesidad de fortalecer las habilidades motoras gruesas en esta población, sino que fundamenta científicamente la pertinencia de elaborar una propuesta lúdica cooperativa que responda a sus características evolutivas y necesidades educativas actuales.

El segundo objetivo específico consistió en sustentar teórica y metodológicamente la propuesta de juegos cooperativos para mejorar las habilidades motoras gruesas en los niños de 3 años de la Institución Educativa 741–Huarmaca, labor que se consolidó al integrar los principales enfoques psicopedagógicos y teorías del desarrollo que respaldan la pertinencia de intervenir mediante experiencias lúdicas estructuradas. A partir de la revisión teórica realizada, se evidencia que los juegos cooperativos no solo constituyen una estrategia recreativa, sino un dispositivo pedagógico intencional que articula movimiento, interacción social y construcción cognitiva, lo cual resulta idóneo para la edad de 3 años. En coherencia con Canchingre (2024), conceptualizar los juegos cooperativos como actividades con metas comunes, roles complementarios y reglas inclusivas permite diseñar secuencias donde cada niño participa activamente, evitando la eliminación y favoreciendo un clima seguro que potencia la motivación motriz. Esta base conceptual respalda el diseño metodológico de la propuesta, que organiza actividades breves, claras y progresivas orientadas al desarrollo de locomoción, equilibrio y manipulación.

La teoría sociocultural de Vygotsky (Guerra, 2020) proporciona un segundo soporte esencial, ya que explica que el aprendizaje ocurre mediante la interacción y el andamiaje entre pares dentro de la Zona de Desarrollo Próximo. En la práctica, los juegos cooperativos —al requerir comunicación, apoyo mutuo, negociación de reglas y coordinación de roles— funcionan como escenarios de aprendizaje mediado que permiten transformar la ayuda externa en control interno del movimiento y de la conducta socioemocional. Esto sustenta la inclusión de juegos colaborativos con consignas simples, donde los niños se organizan para transportar

objetos, equilibrarse juntos o completar mini-retos cuya resolución depende del apoyo y regulación compartida. La propuesta metodológica se alinea con este enfoque al distribuir roles accesibles (sostener, avisar, empujar, transportar) y prever momentos de interacción promotora que impulsen el diálogo y la co-regulación motriz.

A su vez, la teoría del desarrollo cognitivo de Piaget (Chahua, 2021) legitima la selección de juegos con reglas cooperativas, pues en la etapa preoperacional —que abarca los 3 años— el niño participa en actividades simbólicas, necesita coordinación social básica y comienza a comprender normas simples. En este periodo, el juego se constituye como un medio privilegiado para reorganizar esquemas y avanzar hacia la descentración. Por ello, las actividades propuestas en Huarmaca incluyen reglas breves, turnos visibles y metas comunes que facilitan que los niños integren la coordinación social con el dominio corporal, afianzando su motricidad gruesa a través de experiencias sensoriomotrices significativas.

La teoría psicomotora de Wallon complementa esta construcción al considerar al niño como una unidad en la que emoción, gesto y cognición convergen en el movimiento (Ojeda, 2024). Desde este encuadre, los juegos cooperativos permiten ordenar afectos, cuerpo y lenguaje en una misma tarea, lo cual es crucial en contextos rurales como Huarmaca, donde la expresión emocional y la participación grupal fortalecen la disposición para el aprendizaje. La propuesta metodológica incorpora este principio al incluir juegos que exigen coordinación tónica (empujar juntos, equilibrarse tomados de una cuerda, seguir un ritmo grupal), acompañados de retroalimentación afectiva que potencia la seguridad motriz.

Por su parte, la teoría madurativa de Gesell (Coronado, 2023) esclarece que la motricidad gruesa se desarrolla siguiendo patrones biológicos secuenciales, por lo que cualquier propuesta debe respetar los ritmos evolutivos y las capacidades disponibles en cada etapa. En consecuencia, los juegos cooperativos diseñados para Huarmaca consideran actividades acordes a la ventana evolutiva de los 3 años —correr distancias cortas, saltar con

ambos pies, transportar objetos livianos, atrapar pelotas grandes— sin forzar patrones no maduros, garantizando oportunidades reales de práctica repetida que traduzcan la maduración neuromotora en desempeños funcionales. Esto es crucial para asegurar que la progresión de las actividades no solo sea lúdica, sino neuroevolutivamente pertinente.

Finalmente, el enfoque Montessori (Kodera, 2024; Liddell, 2025) refuerza la importancia de ambientes preparados que permitan libertad de movimiento y tareas con propósito. Incorporar juegos cooperativos que exigen coordinación corporal en equipo, desplazamientos con intención y regulación del esfuerzo fomenta la autonomía y el dominio corporal, principios esenciales del primer plano del desarrollo (0–6 años). Por ello, la metodología propuesta incorpora espacios delimitados, materiales accesibles y consignas de vida práctica adaptadas al juego (transportar, ordenar, clasificar en equipo), fortaleciendo el control postural y la coordinación dinámica general.

En síntesis, la discusión teórica confirma que la propuesta de juegos cooperativos elaborada para los niños de 3 años de la IE 741–Huarmaca se sustenta en enfoques contemporáneos y clásicos del desarrollo infantil, al tiempo que se articula con la evidencia metodológica que respalda su eficacia en el fortalecimiento de la motricidad gruesa. La integración de estos marcos conceptuales garantiza que la propuesta sea pertinente, evolutivamente adecuada y pedagógicamente sólida, permitiendo intervenir de manera estratégica para potenciar locomoción, equilibrio, control de la fuerza y orientación espacial-temporal desde experiencias lúdicas y colaborativas.

El tercer objetivo específico, orientado a diseñar una propuesta de juegos cooperativos para mejorar las habilidades motoras gruesas en los niños de 3 años de la Institución Educativa 741–Huarmaca (2024), se estructuró considerando las características evolutivas propias de la edad, el contexto rural de la institución y los resultados obtenidos en la guía de observación de la variable dependiente, que evidenciaron mayores dificultades en locomoción, equilibrio y

control de objetos. El diseño de la propuesta tomó como fundamento la teoría sociocultural de Vygotsky, que resalta la importancia del andamiaje, la interacción entre pares y la Zona de Desarrollo Próximo para potenciar nuevos aprendizajes motrices mediante apoyo conjunto, así como los principios de Montessori, que reconocen el movimiento libre, el ambiente preparado y las experiencias concretas como elementos esenciales del desarrollo integral. A partir de estos enfoques, se organizaron juegos cooperativos con consignas claras, materiales accesibles, roles simples y metas compartidas, asegurando que las actividades respondan al nivel madurativo del grupo, promuevan la autonomía progresiva y favorezcan la práctica significativa de habilidades motoras gruesas en un entorno seguro, motivante y acorde a la realidad educativa de Huarmaca.

V. PROPUESTA DE INTERVENCIÓN

4.1. Denominación: Juegos cooperativos y habilidades motoras gruesas en los niños de 3 años de la Institución Educativa 741- Huarmaca -2024.

4.2. Fundamentación

La presente propuesta surge como respuesta a la problemática identificada durante el diagnóstico inicial, en el cual se evidenció que los niños de 3 años de la Institución Educativa 741 – Huarmaca presentan un desarrollo insuficiente de las habilidades motoras gruesas, especialmente en locomoción, equilibrio y manipulación de objetos. Los resultados obtenidos en la guía de observación mostraron que la mayoría del grupo se ubica en niveles de inicio y proceso, lo que refleja dificultades para coordinar movimientos básicos como correr, saltar, atrapar o desplazarse con estabilidad. Estas limitaciones no solo obstaculizan el desenvolvimiento corporal, sino que también afectan la seguridad, la autonomía y la participación en actividades lúdicas y de socialización propias de la primera infancia. Este panorama evidencia la necesidad de implementar una intervención pedagógica pertinente que permita fortalecer la motricidad gruesa mediante experiencias estructuradas, motivantes y ajustadas al nivel madurativo del grupo.

La propuesta se sustenta teóricamente en la perspectiva sociocultural de Vygotsky, quien afirma que el aprendizaje y el desarrollo se construyen a partir de la interacción social, el lenguaje y la mediación adulta dentro de la Zona de Desarrollo Próximo (ZDP). Desde este enfoque, los juegos cooperativos se constituyen en escenarios privilegiados para la adquisición de nuevas habilidades motrices, ya que demandan coordinación conjunta, apoyo entre pares, seguimiento de consignas y comunicación constante. Vygotsky señala que el niño avanza de las acciones que puede realizar con ayuda hacia aquellas que logra de manera autónoma gracias al andamiaje social (Guerra, 2020). Por ello, incluir juegos cooperativos permite que los niños

reciban apoyo del docente y de sus compañeros mientras ensayan movimientos complejos, regulan su conducta y progresan hacia niveles superiores de control motor.

Asimismo, la propuesta se fundamenta en el enfoque Montessori, el cual sostiene que el movimiento es un eje esencial del aprendizaje y que el niño desarrolla autonomía, coordinación y dominio corporal cuando participa activamente en un ambiente preparado, estructurado y libre de imposiciones innecesarias. Montessori concibe el movimiento como una necesidad vital que organiza la mente y forma la personalidad, especialmente durante los primeros seis años de vida (Kodera, 2024). Bajo esta mirada, los juegos cooperativos se convierten en actividades de vida práctica adaptadas, donde el niño elige, se desplaza con propósito, coordina acciones y repite movimientos para perfeccionarlos, integrando motricidad y autonomía en un mismo proceso. La posibilidad de interactuar en tareas cooperativas —como transportar objetos juntos, equilibrarse en equipo o seguir trayectorias comunes— fortalece el control postural y la coordinación general, al mismo tiempo que promueve la autorregulación y el respeto por las reglas del grupo.

En síntesis, los resultados del diagnóstico y la fundamentación teórica convergen en la necesidad de implementar una propuesta de juegos cooperativos que permita optimizar las habilidades motoras gruesas desde un enfoque integral, social y activo. Los principios de Vygotsky y Montessori justifican el uso de actividades cooperativas para favorecer la práctica motriz significativa, la interacción guiada, la autonomía y la mejora progresiva del desempeño motor. Esta propuesta, por tanto, se presenta como una alternativa pedagógica pertinente y contextualizada para el desarrollo motor y socioemocional de los niños de 3 años de la I.E. 741 – Huarmaca durante el año 2024.

4.3. objetivo general

Proponer juegos cooperativos como estrategia pedagógica para mejorar las habilidades motoras gruesas en los niños de 3 años de la Institución Educativa 741 – Huarmaca, durante el año

2024, promoviendo la autonomía y la resolución de conflictos en un ambiente inclusivo y colaborativo.

4.4. objetivos específicos

1. Diseñar actividades lúdicas cooperativas que favorezcan el desarrollo de la locomoción, equilibrio y manipulación de objetos en los niños de 3 años.
2. Redactar las actividades diseñadas, ajustadas al nivel madurativo de los niños, fomentando la cooperación, el trabajo en equipo y el respeto mutuo.

4.5. Programa de talleres

TALLERES	PROPÓSITO
1. "El Tren de los Amigos"	Evalúa la coordinación dinámica general observando si las niñas y los niños pasan de caminar a correr/trotar suave, se detienen y retoman el desplazamiento con control corporal durante el juego cooperativo "El Tren de los Amigos".
2. Juego cooperativo: "La Isla Salvavidas"	Valora el nivel de coordinación dinámica general observando si el niño salta con ambos pies juntos alternando los brazos, manteniendo control postural durante el juego cooperativo "La Isla Salvavidas", mientras coopera y respeta acuerdos de convivencia.
Equilibrio postural	
3. Los Puentes Amigos	En esta sesión la docente evalúa el equilibrio postural de los niños de 3 años mientras participan en el juego cooperativo "Las Estatuas que se Salvan". Los niños se desplazan por un recorrido que incluye una línea recta y una superficie inclinada, y al detenerse sostienen posturas estables por unos

	segundos, regulando su cuerpo con ayuda del equipo, a fin de observar su control postural y su coordinación al reiniciar el movimiento.
4. Las Estatuas que se Salvan	Evaluar el equilibrio postural al cruzar puentes (líneas rectas) y una rampa inclinada, coordinando el desplazamiento en parejas con ayuda mutua.
Control de la fuerza y precisión	
5. Juego cooperativo: "Repartidores de Pelotas al Nido"	Evaluar si el niño regula la fuerza y la precisión al lanzar pelotas hacia "nidos" ubicados a diferentes distancias y con distintos tamaños, mientras coopera con su equipo respetando turnos.
6. Control de la fuerza y precisión Empujadores del Barquito	Evalúa si las niñas y los niños regulan la fuerza al empujar un objeto para que avance con control, manteniendo la dirección en el canal y coordinando con su pareja con cuidado y respeto de acuerdos.
Orientación espacial y temporal: Juego cooperativo: "Exploradores del Mapa Gigante"	La niña y el niño se orienta en el espacio y en el tiempo al desplazarse siguiendo consignas (delante/detrás, dentro/fuera, cerca/lejos; primero/después) y, en la misión del "tesoro", se ubica frente a su compañero para atrapar una pelota, ajustando su respuesta según la distancia y el momento de la señal.
espacial: "Semáforo del	La niña y el niño responde a señales temporales y espaciales (verde/amarillo/rojo; adelante/atrás; derecha/izquierda) para desplazarse con autocontrol junto a su equipo y, en el reto final, corre para alcanzar un aro

Tiempo y las Direcciones	que rueda y esquiva un objeto blando que se desplaza por su carril, ajustando su movimiento al momento oportuno.
---------------------------------	--

4.6. Desarrollo de los talleres

1. "El Tren de los Amigos"

1. Datos informativos

Area(s):	Psicomotricidad y Personal Social
Tiempo:	40-45 minutos
Dimension	Coordinacion dinamica general
Indicador a evaluar:	Realiza movimientos amplios como pasar de caminar a correr.
Competencia (Psicomotricidad):	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.
Desempeño (Psicomotricidad):	Realiza desplazamientos (camina, trota/corre suave) variando velocidad y dirección con control corporal, cuidando su seguridad.
Competencia (Personal Social):	Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común.
Desempeño (Personal Social):	Interactúa con sus compañeros respetando acuerdos, se integra a una actividad común y coordina acciones simples (avanzar, detenerse, retomar) para que el grupo logre el propósito.

2. Propósito de la sesión

Propósito:	Evalúa la coordinación dinámica general observando si las niñas y los niños pasan de caminar a correr/trotar suave, se detienen y retoman el desplazamiento con control corporal durante el juego cooperativo "El Tren de los Amigos".
Evidencia:	Participación en el recorrido del tren (recto, curva y zigzag) logrando cambios de marcha (caminar - trotar/correr suave) y paradas en las estaciones sin perder el control del cuerpo.
Criterios de evaluación (2):	1) Cambia de caminar a trotar/correr suave cuando la consigna lo indica, manteniendo equilibrio y control de su cuerpo (sin choques ni caídas). 2) Se integra al tren y coordina avanzar, detenerse y retomar el recorrido respetando acuerdos (no empuja, cuida al compañero y mantiene la fila).
Instrumento:	Lista de cotejo con registro de observaciones (evaluación en proceso durante el juego).

3. Materiales

Material	Uso en la sesión	Cantidad
Cuerda larga o tira de tela (opcional)	Mantener el tren unido y dar referencia de fila.	1
Conos / botellas / señales	Marcar recorrido y estaciones (recto, curva, zigzag).	6-10
	Crear un túnel para pasar agachados sin soltarse.	2
Parlante / música	Dar ritmo y señal auditiva para "estación".	1

Tarjetas de estacion	Mostrar la acción: saltitos, rodillas arriba, gigantes/enanitos.	3
Hoja de registro	Anotar observaciones y marcar criterios.	1 por docente

4. Secuencia metodológica (Vygotsky y Montessori)

INICIO
Acciones (narrativa en presente) La docente recibe al grupo con una breve activación corporal (respira y estira). Presenta el espacio ya preparado y conversa sobre el tren: camina, avanza más rápido y se detiene en estaciones. Explica acuerdos de seguridad (mirar al frente, no empujar, cuidar a los amigos) y modela el cambio "caminar - trotar suave" para que los niños imiten.
Desarrollo: La docente organiza a los niños en fila; cada uno toma los hombros del compañero de adelante. Indica: "Somos un tren y viajamos juntos sin soltarnos". Inician caminando por el tramo recto y, ante la consigna, pasan a trotar/correr suave por tramos cortos. Realizan curvas y zigzag entre conos manteniendo la fila. Al escuchar "Estación", se detienen y realizan una acción cooperativa (tres saltitos juntos o cinco pasos con rodillas arriba). La docente rota al maquinista para que varios lideren. Si alguien se suelta, el tren se detiene, se reorganiza y retoma.
Cierre: La docente realiza vuelta a la calma con respiración y estiramientos suaves. En asamblea breve, invita a expresar: "Cuando caminamos? ¿Cuándo trotamos? ¿Como cuidamos a los amigos?". Reconoce logros con mensajes descriptivos y refuerza la idea de cooperar para que el tren llegue a todas las estaciones. Vygotsky: dialogo para reflexionar y construir significados con el grupo. Montessori: fomenta autoevaluación simple y autonomía ("yo me controlo", "yo cuido mi

espacio").	
Evaluación: retroalimentación final y cierre del registro.	
APLICACIÓN DE LAS TEÓRIAS	
Inicio	Vygotsky: modela, usa consignas claras y brinda andamiaje ("ahora caminamos... ahora trotamos suave"). Promueve ayuda entre pares. Montessori: ambiente preparado, ordenado y seguro; favorece autonomía al organizarse para entrar al tren. Evaluación: observa comprensión de acuerdos y control postural inicial.
Desarrollo	Vygotsky: dialogo para reflexionar y construir significados con el grupo. Montessori: fomenta autoevaluación simple y autonomía ("yo me controlo", "yo cuido mi espacio"). Evaluación: retroalimentación final y cierre del registro.

5. Lista de cotejo

Criterio	I	P	L	Observaciones breves
Cambia de caminar a trotar/correr suave cuando la consigna lo indica, manteniendo control y equilibrio.	☐		☐	
Se integra al tren y coordina avanzar, detenerse y retomar, respetando acuerdos de cuidado y cooperación.	☐		☐	

2. Juego cooperativo: “La Isla Salvavidas”

Área	Competencia	Desempeño esperado (3 años)
Psicomotricidad	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	Coordina desplazamientos y acciones motoras básicas (saltar, correr suave, agacharse y detenerse), ajustando su cuerpo al espacio y manteniendo el equilibrio, con apoyo del adulto cuando lo requiere.
Personal Social	Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común.	Participa en juegos cooperativos respetando acuerdos simples (sin empujar, cuidar al compañero), se comunica para pedir/ceder espacio y se integra al grupo para lograr una meta común.

Propósitos y evaluación	
Propósito de la sesión (evaluar)	Valora el nivel de coordinación dinámica general observando si el niño salta con ambos pies juntos alternando los brazos, manteniendo control postural durante el juego cooperativo “La Isla Salvavidas”, mientras coopera y respeta acuerdos de convivencia.
Dimensión	Coordinación dinámica general
Indicador	Salta con ambos pies juntos, alternando los brazos.

Criterios de evaluación (2)	C1. Ejecuta saltos con ambos pies juntos alternando los brazos y aterriza con estabilidad (sin caerse) durante el desplazamiento hacia la isla. C2. Coopera en el juego: respeta acuerdos (sin empujar), cuida a sus compañeros y se comunica para compartir espacio.
-----------------------------	---

Materiales y preparación del ambiente (Montessori)	
Islas	Aros / colchonetas pequeñas / cartulinas o hojas de periódico (varias).
Señalización	Cinta adhesiva para delimitar zona de juego y recorrido seguro.
Música (opcional)	Parlante o celular (volumen moderado).
Seguridad	Botiquín, agua; revisión del piso (sin objetos peligrosos).
Apoyos visuales	Tarjetas simples: “Sube a la isla”, “Sin empujar”, “Ayudo a mi amigo”.

Secuencia metodológica
INICIO (8–10 min) La docente recibe al grupo en un ambiente ordenado y seguro (islas visibles y espacio libre). Invita a explorar con libertad con límites: los niños observan las islas y caminan alrededor sin pisarlas aún. Mediante una conversación breve, recupera saberes previos: “¿Cómo saltamos con los dos pies juntos?” Modela el salto: flexiona rodillas, impulsa con ambos pies y aterriza con pies juntos, alternando brazos para equilibrarse. En clave Vygotsky,

brinda andamiaje con consignas cortas y gestos (“rodillas”, “salto”, “brazos alternan”) y verifica comprensión con demostración de 2–3 niños. Presenta acuerdos de convivencia: “sin empujar, sin jalones, nos ayudamos”.

DESARROLLO (15–20 min)

La docente inicia el juego “La Isla Salvavidas”. Los niños se desplazan por el espacio imitando animalitos (conejitos: saltitos suaves; osos: caminar fuerte; cangrejos: pasos laterales). Al escuchar “¡Sube a la isla!”, cada niño se dirige a una isla y ejecuta un salto con ambos pies juntos para subir, alternando brazos. Luego la docente indica: “¡Ahora entramos TODOS, sin empujar!”, promoviendo interacción social y lenguaje: los niños piden y ceden espacio (“ven conmigo”, “aquí hay lugar”), se toman de la mano si lo necesitan y se acomodan. En cada ronda, la docente retira una isla y observa la cooperación. Aplica andamiaje solo cuando es necesario (pistas verbales, señalamiento, demostración breve), y lo retira progresivamente para favorecer autonomía. Para el control del error (Montessori), invita a notar el resultado: “¿Caíste firme o te tambaleaste? ¿Qué te ayuda: brazos o rodillas?” Realiza 3–4 rondas, manteniendo intensidad moderada y pausas breves de respiración.

CIERRE (5–7 min)

La docente propone la variante “Isla congelada”: al subir, permanecen quietos 3 segundos, reforzando equilibrio. Luego, reúne al grupo en semicírculo para la metacognición: “¿Qué hiciste para saltar mejor? ¿Cómo ayudaste a tu amigo?” Reconoce esfuerzos y regula emociones: felicita conductas cooperativas y recuerda los acuerdos. Finaliza con estiramientos suaves (piernas y brazos) y respiración, dejando el ambiente ordenado: los

niños colaboran guardando aros/cartulinas en un lugar asignado (autonomía y responsabilidad).

Lista de cotejo (evaluación en situación de juego)

INSTRUMENTO: Lista de cotejo (evaluación en situación de juego)				
Nº	Criterios (observables)	Logrado	En proceso	En inicio
1	Salta con ambos pies juntos alternando brazos y aterriza estable (sin caerse).	☐	☐	☐
2	Mantiene el ritmo del juego y responde a la señal “¡Sube a la isla!” desplazándose con control.	☐	☐	☐
Observaciones				

3. "Los Puentes Amigos"

Áreas	Psicomotricidad y Personal Social
Competencias	Psicomotricidad: Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad. Personal Social: Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común.
Desempeños	Psicomotricidad: Mantiene el equilibrio y ajusta su postura al desplazarse, deteniéndose y retomando el movimiento en diferentes trayectos. Personal Social: Coopera con sus pares respetando acuerdos simples, cuidando su cuerpo y el de los demás durante el juego.
Dimensión	Equilibrio postural
Indicador de evaluación	Camina sobre una línea recta y se desplaza sobre una superficie inclinada manteniendo estabilidad.
Propósito de la sesión	Evaluar el equilibrio postural al cruzar puentes (líneas rectas) y una rampa inclinada, coordinando el desplazamiento en parejas con ayuda mutua.
Tiempo	35-40 minutos

Materiales

Tipo	Detalle
Recurso	Cinta masking tape o soguillas para trazar 2-3 puentes rectos en el piso.

	Aros o cartulinas para las islas al final de cada puente.
	Superficie inclinada segura (rampa baja, colchoneta inclinada o tabla firme con base antideslizante).
	Cinta antideslizante para asegurar rampa e islas (si se requiere).
	Música suave y parlante (opcional).
	Lista de cotejo y lapicero/portapapeles para el registro.

Secuencia metodológica (enfoque Vygotsky y Montessori)

Momento	Descripción narrativa de la sesión (docente y niños)
Inicio (8-10 min)	La docente recibe a los niños en un ambiente preparado y seguro, con puentes marcados en el piso y islas visibles. Invita a observar el recorrido y dialoga: “¿Qué hacemos para no caernos?”. Con sus aportes, acuerdan reglas: caminar despacio, mirar al frente, tomar la mano del compañero y esperar el turno. La docente modela el cruce por la línea con brazos abiertos y muestra cómo detenerse en la isla haciendo estatua por 3 segundos. Luego realizan un calentamiento breve: caminan como conejitos y ositos alrededor de las islas y se detienen al escuchar “¡Alto!”, activando control postural y atención compartida (mediación).
Desarrollo (20-22 min)	La docente organiza parejas y propone el reto cooperativo: “Somos constructores y cruzamos el puente para llegar juntos a la isla; nadie se queda atrás”. Cada pareja cruza un puente recto

tomados de la mano, ajusta postura y, al llegar, mantiene la estatua en equilibrio por 3 segundos. La docente brinda andamiaje con indicaciones breves (“paso pequeño”, “mira adelante”, “abre tus brazos”) y retira la ayuda progresivamente, favoreciendo autonomía y autocorrección (ambiente preparado - Montessori). Después, cada pareja se desplaza por la rampa inclinada: sube y baja con calma, manteniendo estabilidad y usando brazos para equilibrarse.

Momento de evaluación: la docente observa y registra con lista de cotejo. Cada niño realiza (a) el cruce por el puente recto y (b) el desplazamiento por la rampa inclinada. El compañero apoya (toma la mano y espera) sin arrastrar ni empujar. Si aparece desequilibrio, la pareja se detiene y reinicia, promoviendo control y perseverancia.

Cierre (6-8 min)

La docente reúne al grupo en semicírculo y guía una vuelta a la calma con respiraciones y estiramientos suaves. Promueve reflexión breve: “¿Qué te ayudó a mantener el equilibrio?” y “¿Cómo ayudó tu compañero?”. Reconoce esfuerzos, refuerza acuerdos de convivencia (cuidado, espera de turnos y colaboración) y comunica que lo observado orienta los próximos retos de equilibrio.

Medidas de seguridad

Se verifica que el piso esté seco, las líneas bien adheridas y la rampa estable con base antideslizante.

Se evita correr; el desplazamiento es a paso controlado. La docente se ubica cerca de la rampa para apoyar oportunamente.

Se respeta el turno y se mantiene distancia entre parejas para prevenir choques.

Evaluación

Criterios de evaluación	Inicio	Proceso	Logrado	Observación
1. Camina sobre la línea recta manteniendo equilibrio (postura estable y mirada al frente).				
2. Se desplaza sobre la superficie inclinada sin caer, ajustando su cuerpo al subir y bajar.				

4. Equilibrio postural “Las Estatuas que se Salvan”

1. Enfoque curricular

Área	Competencia	Desempeño (3 años) - selección pertinente	Capacidad
Psicomotricidad	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	Realiza desplazamientos y cambios de postura manteniendo el equilibrio; coordina movimientos amplios del cuerpo y controla su estabilidad al caminar por trayectos marcados y al transitar por superficies con diferente nivel, con apoyo cuando lo requiere.	Coordina sus movimientos Controla su equilibrio y postura.
Personal Social	Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común.	Participa en juegos con otros, acepta acuerdos sencillos de convivencia, espera turnos con acompañamiento y muestra cuidado por sus compañeros al interactuar en actividades cooperativas.	Interactúa con otros, Colabora y respeta acuerdos.

2. Propósito de evaluación

Propósito de la sesión (en presente):	En esta sesión la docente evalúa el equilibrio postural de los niños de 3 años mientras participan en el juego cooperativo “Las Estatuas que se Salvan”. Los niños se desplazan por un recorrido que incluye una línea recta y una superficie inclinada, y al detenerse sostienen posturas estables por unos segundos, regulando su cuerpo con ayuda del equipo, a fin de observar su control postural y su coordinación al reiniciar el movimiento.
Dimensión e indicador a evaluar:	Dimensión: Equilibrio postural. Indicador: Camina sobre una línea recta y se desplaza sobre una superficie inclinada, manteniendo estabilidad del cuerpo.
Evidencia esperada	Durante el juego, el niño recorre la línea sin salir del trazo, transita por la superficie inclinada con apoyo mínimo (si lo necesita) y, cuando la música se detiene, mantiene una postura (“Árbol”, “Avión” o “Estrella”) por 3 segundos sin caer, reiniciando luego el desplazamiento de manera segura.
Instrumento y técnica:	Técnica: Observación directa en situación de juego. Instrumento: Lista de cotejo (2 criterios) con notas anecdóticas breves.

3. Materiales y organización del ambiente (Montessori: ambiente preparado)

Materiales principales	Música y parlante (opcional); tarjetas/laminas con posturas (Árbol, Avión, Estrella); cinta masking tape para línea recta; 2 aros (para “estatua en aro”, opcional).
Superficie inclinada segura	Colchoneta doblada formando una rampa baja o una tabla ancha sobre soporte estable (no resbalosa).
Seguridad	Espacio libre de obstáculos; calzado adecuado; la docente delimita la zona y acompaña la rampa a distancia cercana.
Organización	Niños en mini-equipos de 3, distribuidos con distancia. La línea recta y la rampa se ubican en un circuito simple: inicio - línea - rampa - zona de estatua.
Rol del docente	Modela primero, brinda andamiaje verbal (“mirada al frente, brazos abiertos”), observa y registra. Retira ayuda progresivamente.
Rol del niño	Explora, se desplaza, se detiene, mantiene postura y coopera cuidando al equipo.

4. Secuencia metodológica (enfoque Vygotsky y Montessori)

Momento	Descripción narrativa de la sesión (docente y niños)
INICIO (10 min)	

La docente reúne a los niños en semicírculo y presenta el reto: “Hoy nuestro cuerpo aprende a mantenerse firme como una estatua, pero también aprende a caminar por un camino recto y subir por una pequeña rampita de manera segura”. En diálogo breve, activa saberes previos preguntando: “¿Qué hacemos para no caer? ¿Dónde miran nuestros ojos? ¿Qué hacen nuestros brazos?”. Modela con su propio cuerpo una postura estable (brazos abiertos, mirada al frente) y muestra la línea en el piso y la rampa baja, permitiendo una exploración inicial de 1-2 turnos por equipo para reconocer el recorrido. Los niños observan, ensayan pasos cortos y la docente acompaña con consignas simples, cuidando que cada niño se sienta seguro y respetado en su ritmo.

DESARROLLO (25 min)

La docente organiza a los niños en mini-equipos de 3 y explica el juego cooperativo “Las Estatuas que se Salvan”. Con música suave, los niños se desplazan por el circuito siguiendo esta secuencia: (1) caminan sobre la línea recta sin salirse, (2) continúan hacia la superficie inclinada y la transitan con pasos seguros, y (3) llegan a la zona de “estatua”. Cuando la música se detiene, la docente muestra una tarjeta y nombra la postura: “Árbol”, “Avión” o “Estrella”. Cada niño mantiene la postura por 3 segundos; el equipo coopera con “ayuda suave” (una mano en el hombro o tomarse de la mano) sin empujar, respetando el acuerdo: “Nos cuidamos y esperamos”. La docente observa y registra en la lista de cotejo a cada niño mientras realiza el recorrido, brindando apoyo solo cuando es necesario (por ejemplo, ofreciendo su mano al subir la rampa o recordando “mirada al frente”), y luego retira la ayuda para favorecer autonomía. Se repiten rondas cambiando la postura y el tipo de desplazamiento (pasos largos, puntitas de pie) según el grupo, manteniendo siempre la seguridad.

CIERRE (5 min)

La docente reúne al grupo y propone una vuelta a la calma con respiraciones cortas: “Inhalo como si huelo una flor y exhalo como si soplo una vela”. Luego, en conversación breve, invita a expresar cómo se cuidaron: “¿Qué hizo tu equipo para ayudarte a no caer? ¿Qué te ayudó a caminar por la línea?”. Reconoce los esfuerzos con mensajes descriptivos (“Hoy mantienes tu mirada al frente y tus brazos te ayudan a equilibrarte”) y comunica lo observado de manera positiva, orientando un pequeño desafío para la próxima vez (“Vamos a sostener la estatua 1 segundo más cuando estemos listos”). Finalmente, los niños guardan tarjetas y se despiden del juego, manteniendo el orden del ambiente preparado.

Evaluación

Criterios de evaluación	I	P	L	Observación
Camina sobre una línea recta manteniendo equilibrio (mirada al frente, pasos controlados) y llega al final sin salirse.				
Se desplaza por una superficie inclinada y, al detenerse, mantiene una postura (“Árbol/Avión/Estrella”) por 3 segundos sin caer; coopera con cuidado.				

5. Control de la fuerza y precisión

Juego cooperativo: "Repartidores de Pelotas al Nido"

I. APRENDIZAJES Y PROPÓSITO DE EVALUACIÓN	
Competencia	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.
Capacidades	Comprende su cuerpo Se expresa corporalmente.
Desempeño	Realiza acciones motrices como lanzar objetos hacia un blanco cercano, regulando su fuerza y coordinando brazos y mirada para dirigir el lanzamiento.
Competencia	Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común.
Desempeño	Participa en juegos cooperativos respetando turnos y reglas simples; brinda y solicita ayuda con cuidado para lograr una meta compartida.
Dimensión	Control de la fuerza y precisión (habilidades motoras gruesas).
Indicador de evaluación	Ajusta la intensidad del lanzamiento según la distancia y el tamaño del “nido”.
Propósito de la sesión	Evaluar si el niño regula la fuerza y la precisión al lanzar pelotas hacia “nidos” ubicados a diferentes distancias y con distintos tamaños, mientras coopera con su equipo respetando turnos.

II. MATERIALES Y ORGANIZACIÓN	
Materiales	• Pelotas pequeñas de tela/espuma o bolsas de frijoles (6-12 unidades). • 2-4 cajas o canastas (nidos) de distinto tamaño. • Cinta masking tape para marcar 2 líneas de lanzamiento (cerca y un paso

	más lejos). • Tarjetas con pictogramas: “suave” y “un poquito más fuerte” (opcional). • Música breve para motivación (opcional).
Organización	Se conforman equipos de 3 niños. Cada equipo cuenta con un “nido”. Se ubican dos distancias: Línea A (1 m aprox.) y Línea B (2 m aprox.), ajustadas al espacio y seguridad.
Normas de cuidado	Lanzan hacia adelante sin apuntar a personas. Esperan su turno. Usan fuerza moderada (sin golpes). Ayuda suave y respeto.
Estrategias (Vygotsky)	Andamiaje con consignas cortas (“mira el nido”, “suave”, “un poquito más”), modelado y apoyo entre pares dentro del equipo.
Estrategias (Montessori)	Ambiente preparado (material accesible, espacios delimitados), autonomía para elegir distancia, repetición del intento y autoajuste del movimiento.

IV. SECUENCIA METODOLÓGICA (Inicio - Desarrollo - Cierre)

INICIO (8-10 min)

La docente recibe a los niños en un espacio amplio y seguro y realiza un breve calentamiento: caminar por el lugar, mover brazos como “molinos” y hacer 3 saltitos suaves. Presenta la situación lúdica: “Hoy somos repartidores y llevamos pelotas al nido con buena puntería y sin lastimar”.

Muestra los “nidos” de diferente tamaño y marca dos líneas en el piso (cerca y un paso más lejos). Modela el lanzamiento con una pelota: desde la línea cercana usa fuerza suave; desde la línea más lejana usa un poco más de fuerza. Pregunta: “¿Qué pasa si lanzo muy fuerte? ¿y si lanzo muy suave?” y recoge ideas.

Acuerda reglas de convivencia: esperar turno, animar al compañero, lanzar hacia adelante y ayudar con cuidado. Organiza equipos de 3 y asigna un nido por equipo.

DESARROLLO (20-25 min)

Exploración guiada (ambiente preparado - Montessori). Cada equipo se ubica en su estación.

El niño toma la pelota, mira el nido y realiza un primer intento desde la línea cercana. La docente ofrece andamiaje (Vygotsky) con consignas breves: “mira el nido”, “brazos al frente”, “suave”. Permite repetición para que el niño ajuste su fuerza.

2) Juego cooperativo: “Repartidores de Pelotas al Nido”. Por turnos, cada niño lanza 1 pelota al nido y el equipo anima: “¡Otra vez, suave y mirando el nido!”. Se realizan rondas de evaluación variando reto:

Ronda A: nido grande - distancia cercana.

Ronda B: nido pequeño - distancia cercana

Ronda C: nido grande - distancia más lejana (un paso más).

En cada ronda, cada niño realiza 2-3 lanzamientos. Se prioriza la seguridad y el control del movimiento.

Observación y registro. Mientras los niños juegan, la docente observa de manera individual el ajuste de la fuerza según distancia y tamaño del nido, y registra en la lista de cotejo.

También observa la participación cooperativa (respeto turno, anima, cuida). Si un niño se frustra, la docente guía al equipo para apoyar con palabras y ejemplo.

CIERRE (5-8 min)

La docente reúne a los equipos en semicírculo. Cada grupo cuenta cuántas pelotas llegaron al nido y celebra el esfuerzo con palmas suaves. Dialoga brevemente: “¿Qué hiciste para que la pelota llegue cuando el nido está lejos? ¿Qué cambió cuando el nido es más pequeño?”.

Realiza una autoevaluación sencilla: los niños muestran pulgar arriba (me salió), al medio (estoy aprendiendo) o abajo (necesito ayuda) sobre “lanzar suave o un poquito más fuerte”.

Finaliza con respiración y estiramientos cortos, reafirmando el cuidado y la cooperación:
 “Hoy logramos la meta ayudándonos y respetando turnos”.

V. EVALUACIÓN (criterios, evidencias e instrumento)

Criterios de evaluación	C1. Ajusta la fuerza del lanzamiento según la distancia y el tamaño del nido (lanza suave cuando está cerca y aumenta moderadamente la fuerza cuando está más lejos, manteniendo dirección). C2. Participa en el juego cooperativo respetando turnos y cuidando a sus compañeros (anima, espera y brinda ayuda suave).
Evidencias	• Dirige el lanzamiento hacia el nido e intenta ajustar la fuerza en las distintas rondas. • Ingresa la pelota al nido en al menos 1-2 intentos por ronda (según el reto). • Espera su turno y se comunica con frases de apoyo (“tú puedes”, “otra vez”).
Técnica	Observación directa en situación de juego.
Instrumento	Lista de cotejo (escala: Inicio - Proceso - Logrado) y notas de campo breves.

Evaluación

Criterios de evaluación	I	P	L	Observación
C1. Ajusta la fuerza del lanzamiento según la distancia y el tamaño del nido (lanza suave cuando está cerca y				

aumenta moderadamente la fuerza cuando está más lejos, manteniendo dirección).				
C2. Participa en el juego cooperativo respetando turnos y cuidando a sus compañeros (anima, espera y brinda ayuda suave).				

6. Control de la fuerza y precisión Empujadores del Barquito

1. Datos informativos

Propósito de la sesión (evaluación)	Evalúa si las niñas y los niños regulan la fuerza al empujar un objeto para que avance con control, manteniendo la dirección en el canal y coordinando con su pareja con cuidado y respeto de acuerdos.
Competencia Psicomotricidad	- Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.
Desempeño esperado - Psicomotricidad	Controla progresivamente su cuerpo al realizar acciones motrices y regula la fuerza al desplazar objetos, manteniendo estabilidad y orientación durante el juego.
Competencia Personal Social	- Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común.
Desempeño esperado - Personal Social	Participa en juegos cooperativos respetando normas sencillas (espera turnos, cuida a sus compañeros) y se comunica para coordinar acciones con otros.

Dimensión	Control de la fuerza y precisión.
Indicador de evaluación	Aplica la fuerza adecuada al empujar objetos para balancearse o desplazarlos.
Indicador específico de la sesión	Aplica la fuerza adecuada al empujar el barquito, ajustando su intensidad para avanzar por el canal y llegar al puerto sin salirse. Consignas de ajuste: “suave”, “un poquito más”, “alto y respira”.

Evidencia	Completa el recorrido en pareja empujando el barquito con control (sin golpes) y ajusta su fuerza para mantenerlo en el canal.
Instrumento	Lista de cotejo (Inicio - Proceso - Logrado) y registro breve de observaciones.

3. Materiales

Material	Uso en la sesión
Pelota grande o globo resistente (barquito)	Se empuja con manos abiertas para regular fuerza y dirección.
Conos o botellas	Delimitan el canal y los puntos de “Control” (paradas).
Cinta adhesiva	Marca canal y puerto de llegada.
Tarjeta/señal ‘ALTO’ (opcional)	Apoya la autorregulación: detenerse, respirar y reiniciar.

4. Secuencia metodológica (Inicio - Desarrollo - Cierre)

Momento	Tiempo	Narrativa (Vygotsky y Montessori)
Inicio (8-10 min)		
La docente recibe al grupo en un ambiente preparado (canal marcado y materiales listos). Presenta el reto: “Nuestro barquito llega al puerto si lo empujamos con la fuerza correcta”. Dialoga brevemente: “¿Qué pasa si empujamos muy fuerte? ¿y si empujamos muy suave?”. Modela la norma: manos abiertas, sin golpes, caminamos despacio. Realiza un calentamiento breve (caminar, brazos arriba/abajo y respiración). Cada niño prueba un empuje corto y la docente acompaña con lenguaje guía: “suave”, “mira el canal”, promoviendo confianza y autonomía.		
Desarrollo (15-18 min)		
La docente forma parejas y asigna roles rotativos: empuja y guía. Explica: “Si se sale, paramos, respiramos y lo intentamos otra vez”. La pareja empuja el barquito por el canal. En los conos señalados, se detienen en “Control” (palma abierta y respiración) y reinician. La docente ofrece andamiaje según necesidad: pistas breves para ajustar fuerza y dirección; luego retira apoyo cuando la pareja se autorregula. Permite repetición del recorrido y ajusta la dificultad (más cerca o zigzag) para lograr control con seguridad.		
Cierre (5-7 min)		
En semicírculo, la docente guía la reflexión: “¿Cuándo empujas suave? ¿Cuándo necesitas un poquito más? ¿Cómo te ayudó tu compañero?”. Reconoce logros observables y refuerza acuerdos de convivencia. Cierra con relajación corta: respiración y “estatua tranquila” por 5 segundos, indicando que lo observado muestra su avance en el control de fuerza y precisión.		

5. Criterios de evaluación (lista de cotejo)

Nº	Criterio	I	P	L	OBSERVACIÓN
1	Regula la fuerza al empujar: evita que el barquito se salga del canal y llega al puerto.				
2	Coordina con su pareja con cuidado: respeta roles/turnos, usa manos abiertas y se comunica.				

7. Orientación espacial “Exploradores del Mapa Gigante”

Propósito de la sesión	La niña y el niño se orienta en el espacio y en el tiempo al desplazarse siguiendo consignas (delante/detrás, dentro/fuera, cerca/lejos; primero/después) y, en la misión del “tesoro”, se ubica frente a su compañero para atrapar una pelota, ajustando su respuesta según la distancia y el momento de la señal.
Dimensión	Orientación espacial y temporal.
Indicador de evaluación	Atrapa una pelota lanzada por un compañero.
Competencia – Psicomotricidad	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.

Desempeño – Psicomotricidad	Realiza desplazamientos y acciones motrices variadas en el espacio (camina, se detiene, cambia de dirección y ritmo) siguiendo consignas; coordina movimientos de brazos y manos para recibir un objeto.
Competencia – Personal Social	Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común.
Desempeño – Personal Social	Se integra a un equipo pequeño, respeta turnos, cuida a sus compañeros y sigue acuerdos sencillos para lograr una meta común.
Enfoques metodológicos	Vygotsky: aprendizaje mediado por el lenguaje y la interacción (andamiaje, ayuda gradual). Montessori: ambiente preparado, autonomía, materiales concretos y orden del espacio.

Para el “mapa”	Cinta masking tape para dibujar caminos (recto, curva, zigzag), casa, río y puente; 4 aros o cartulinas como puntos del mapa.
Para la misión del “tesoro”	1 caja pequeña (tesoro) y 1–2 pelotas suaves (tela/espuma).
Señales y apoyo visual	Tarjetas con flechas o dibujos (puente, casa, árbol) y tarjetas “PRIMERO / DESPUÉS” (opcional).
Ambientación	Música (opcional) y palmas de la docente para cambios de ritmo.
Seguridad	Espacio libre de obstáculos; colchonetas en zonas de posible caída (opcional).

INICIO (10 min)

La docente recibe al grupo en un espacio amplio y seguro, muestra el “mapa gigante” en el piso y presenta la historia: “Hoy somos exploradores y buscamos el tesoro siguiendo

señales”. Activa saberes previos con preguntas breves: “¿Dónde está delante? ¿Qué es dentro y fuera?” y modela con su cuerpo las posiciones. Organiza mini-equipos de 3 y establece acuerdos de convivencia: caminar sin empujar, esperar el turno, ayudar con palabras suaves. Desde el enfoque de Vygotsky, la docente usa el lenguaje como mediación (“primero..., después...”) y ofrece andamiaje con demostraciones. Desde Montessori, mantiene el ambiente preparado y ordenado, invita a explorar con autonomía y consignas claras.

DESARROLLO (20–25 min)

La docente indica: “Cada equipo inicia en la casa”. Entrega una tarjeta (flecha o dibujo) y guía la ruta: los niños se desplazan siguiendo consignas espaciales: caminar delante/detrás, pasar dentro del aro, salir fuera, ir cerca/lejos del río, cruzar el puente por la línea marcada, y volver a ubicarse en la isla correspondiente. Luego incorpora la secuencia temporal: “Primero caminamos lento (1 palma), después caminamos rápido (2 palmas), luego nos detenemos”. En cada punto, la docente reduce progresivamente la ayuda: al inicio modela; después solo recuerda la consigna; finalmente observa para evaluar. Misión del tesoro (evaluación del indicador): cuando el equipo llega al tesoro, se coloca a una distancia corta (1–2 m) en una zona marcada. Un compañero lanza una pelota suave con aviso (“¡ahora!”) y el niño que recibe se ubica mirando al lanzador, abre brazos y atrapa la pelota. La docente varía la distancia (cerca/lejos) y el momento de la señal (ahora/espera), promoviendo que el niño ajuste su acción al espacio y al tiempo. La cooperación se refuerza con frases guía: “Te toca”, “mira al compañero”, “juntos lo logramos”. Si un niño presenta dificultad, la docente brinda apoyo inmediato (andamiaje): se acerca, da una señal verbal o acompaña el movimiento con guía suave, respetando la autonomía y evitando la sobre asistencia.

CIERRE (5 min)

La docente reúne al grupo en círculo y realiza una breve metacognición con lenguaje simple: “¿Qué hicimos primero? ¿Qué hicimos después? ¿Dónde estaba el puente? ¿Cómo ayudó tu equipo para atrapar la pelota?” Reconoce el esfuerzo cooperativo (“se esperaron”, “cuidaron a sus amigos”) y refuerza el autocontrol corporal: “Cuando me detengo, mi cuerpo se queda firme”. Finaliza con respiraciones suaves y estiramientos cortos, dejando el material ordenado con participación de los niños, fortaleciendo el hábito de autonomía (Montessori).

EVALUACIÓN

Criterio 1	Se orienta en el espacio siguiendo consignas (delante/detrás, dentro/fuera, cerca/lejos) durante el recorrido del mapa, manteniéndose con su equipo.
Criterio 2	Atrapa la pelota lanzada por un compañero ubicándose frente al lanzador y ajustando su acción según la distancia y el momento de la señal (ahora/espera).
Técnica / Instrumento	Observación directa / Lista de cotejo (Inicio – Proceso – Logrado).

Nº	Indicadores observables	I	P	L	Observaciones
1	Sigue la ruta del mapa respetando consignas espaciales (dentro/fuera, cerca/lejos) con apoyo.	☐	☐	☐	

2	Realiza la secuencia temporal “primero–después–luego” (lento/rápido/alto) según señal.	☐	☐	☐	
3	Atrapa la pelota suave lanzada por un compañero ubicándose frente a él y ajustando su acción según la distancia y el momento de la señal.	☐	☐	☐	

Orientación espacial: “Semáforo del Tiempo y las Direcciones”

Propósito de la sesión	La niña y el niño responde a señales temporales y espaciales (verde/amarillo/rojo; adelante/atrás; derecha/izquierda) para desplazarse con autocontrol junto a su equipo y, en el reto final, corre para alcanzar un aro que rueda y esquiva un objeto blando que se desliza por su carril, ajustando su movimiento al momento oportuno.
Dimensión	Orientación espacial y temporal.
Indicador de evaluación	Corre para alcanzar un aro que rueda y esquiva un objeto lanzado/rodado durante un juego.
Competencia – Psicomotricidad	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.
Desempeño – Psicomotricidad	Se desliza y se orienta en el espacio siguiendo consignas; cambia de ritmo (rápido/lento) y dirección; se detiene y reinicia su acción a una señal; evita obstáculos cuidando su seguridad y la de sus compañeros.

Competencia	Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común.
Desempeño – Personal Social	Participa en un juego cooperativo con acuerdos simples, espera turnos, se comunica con respeto y cuida a sus compañeros para lograr una meta común.
Enfoques metodológicos	Vygotsky: modelado, lenguaje guía y andamiaje (ayuda gradual) para comprender señales y tomar decisiones. Montessori: ambiente preparado por carriles, materiales concretos, consignas breves, autonomía y orden del espacio.

Señales del semáforo	Cartulinas grandes: verde, amarillo y rojo (o paletas).
Espacio/carriles	Conos o botellas para marcar 2–3 carriles y una línea de inicio y meta (cinta en el piso).
Reto del aro	2–3 aros livianos para rodar (plástico).
Objeto para esquivar (seguro)	Pelota de espuma blanda o pañuelo enrollado (se rueda o se lanza suave a ras del piso).
Ambientación	Música (opcional) y palmadas para reforzar cambios de ritmo.
Seguridad	Espacio libre de obstáculos; recordar “no empujar”; colchonetas en los bordes si se requiere.

INICIO (10 min)

La docente recibe al grupo en el patio/aula amplia, muestra las cartulinas del semáforo y plantea el reto: “Hoy jugamos en carriles y nos movemos como equipo. Cuando veo el color, mi cuerpo sabe qué hacer”. Modela cada señal con movimientos cortos: verde

(trote suave), amarillo (camino lento en puntitas), rojo (alto y estatua 3 segundos). Activa la orientación espacial con preguntas simples: “¿Dónde está adelante? ¿A qué lado está tu derecha?” y acompaña con gestos. Organiza parejas o tríos y acuerda normas de cuidado: no empujar, respetar el carril, mirar al frente, ayudar con voz suave. Desde Vygotsky, la docente usa lenguaje guía (“ahora”, “espera”, “primero”, “después”) y ofrece ayuda inicial; desde Montessori, prepara el ambiente con carriles claros y materiales accesibles para que el niño actúe con autonomía.

DESARROLLO (20–25 min)

La docente ubica a los equipos detrás de la línea de inicio. Inicia rondas cortas del semáforo: muestra verde/amarillo/rojo y los niños responden desplazándose por su carril, cambiando ritmo y deteniéndose a tiempo. Luego añade consignas espaciales: “avanzan hacia adelante”, “retroceden dos pasos”, “un paso a la derecha/izquierda”, manteniendo siempre el control y el cuidado del compañero. La docente observa y, si es necesario, andamia: modela una vez más, recuerda la consigna con una palabra clave y retira gradualmente la ayuda para evaluar con mayor autonomía. Reto final de evaluación (indicador): la docente coloca a cada equipo en su carril. En la señal verde, rueda un aro por el carril (a distancia corta) y el niño corre para alcanzarlo y detenerlo con las manos. Mientras el niño avanza, la docente (o un compañero designado) rueda por un costado del carril una pelota blanda/pañuelo a ras del piso, de modo que el niño deba tomar una decisión rápida y segura: se desplaza hacia un lado para esquivarlo y continúa hasta alcanzar el aro. En amarillo, realiza el mismo reto caminando lento; en rojo, se detiene y espera. El equipo anima y guía con voz suave: “verde, corre”, “amarillo, lento”, “rojo, alto”. La docente garantiza seguridad: el objeto a esquivar es blando, se desplaza suave y nunca se dirige al cuerpo.

CIERRE (5 min)

La docente reúne al grupo en semicírculo y conversa brevemente: “¿Qué significa verde? ¿Qué hago cuando es rojo? ¿Cómo hiciste para esquivar y seguir?” Invita a ordenar los materiales en su lugar (autonomía y cuidado del ambiente). Reconoce los logros y la cooperación: “se esperaron”, “se cuidaron”, “se avisaron con palabras”. Finaliza con respiración corta y estiramientos suaves, reforzando la idea temporal: “primero nos movemos, después descansamos”.

EVALUACIÓN

Criterio 1	Responde a señales del semáforo regulando el tiempo del movimiento (inicia, cambia de ritmo y se detiene a la señal) sin invadir el carril de otros.
Criterio 2	En el reto final, corre para alcanzar el aro que rueda y esquiva un objeto blando que se desplaza, ajustando su dirección (a un lado/al otro) con seguridad.
Técnica / Instrumento	Observación directa / Lista de cotejo (Inicio – Proceso – Logrado).

N°	Indicadores observables	Inicio	Proceso	Logrado
1	Responde a verde/amarillo/rojo (se desplaza, cambia de ritmo y se detiene) con apoyo.	☐	☐	☐
2	Sigue consignas espaciales simples	☐	☐	☐

	(adelante/atrás/derecha/izquierda) manteniendo su carril.			
3	Corre para alcanzar el aro que rueda y esquiva un objeto blando que se desplaza, sin perder el control corporal.	☐	☐	☐

Observaciones:

CONCLUSIONES

En conclusión, las habilidades motoras gruesas se ubican mayormente en Proceso: coordinación dinámica general (54,5%), equilibrio postural (50%), control de fuerza y precisión (54,6%) y orientación espacial-temporal (51%), evidenciando avances aún irregulares. Se mantienen porcentajes en Inicio (29,5%, 27,2%, 22,7% y 21,7%) y el nivel Logrado es menor (16%, 22,8%, 22,7% y 27,3%). Por ello, se requiere reforzar experiencias motrices sistemáticas y retadoras para consolidar el desempeño del grupo.

En conclusión, la propuesta de juegos cooperativos para mejorar las habilidades motoras gruesas en niños de 3 años de la I.E. 741-Huarmaca (2024) se sustenta teóricamente en Vygotsky, al promover aprendizajes motrices mediante la interacción social, el lenguaje y el andamiaje dentro de la zona de desarrollo próximo, y en Montessori, al favorecer la autonomía y el control corporal a partir de un ambiente preparado con materiales concretos y consignas claras. Metodológicamente, la propuesta se organiza en sesiones lúdicas y progresivas que integran coordinación, equilibrio, fuerza/precisión y orientación espacio-temporal, permitiendo evaluar avances mediante observación sistemática y fortaleciendo el desarrollo motor desde experiencias significativas y cooperativas.

Se diseñó una propuesta de juegos cooperativos orientada a mejorar las habilidades motoras gruesas en niños de 3 años de la I.E. 741-Huarmaca (2024), considerando las características propias de su edad. La propuesta se fundamenta en Vygotsky, al promover el aprendizaje motriz mediante la interacción, el lenguaje y el andamiaje, y en Montessori, al priorizar la autonomía, el control corporal y el uso de un ambiente preparado con materiales pertinentes, asegurando actividades lúdicas, seguras y progresivas para este nivel.

RECOMENDACIONES

La I.E.I. 741 – Huarmaca deben implementar un plan institucional de psicomotricidad con circuitos y juegos cooperativos progresivos para coordinación, equilibrio, fuerza/precisión y orientación espacio–temporal, asegurando materiales básicos como aros, cuerdas, conos, pelotas y espacios seguros; además, establecer un seguimiento bimestral mediante guía de observación para identificar a los niños en Inicio y brindarles refuerzo oportuno.

Los docentes deben planificar actividades motrices lúdicas y sistemáticas con consignas claras y andamiaje (modelado, ayuda gradual, retroalimentación inmediata), ajustando distancia, ritmo y complejidad según el desempeño; priorizar metodologías cooperativas y registrar evidencias con lista de cotejo para orientar la mejora continua y la toma de decisiones pedagógicas.

Los padres de familia deben promover en casa rutinas cortas de juego activo y seguro como caminar en línea, saltos con ambos pies, lanzar y atrapar pelotas suaves, equilibrio en un pie, reforzando con mensajes positivos y evitando la sobre ayuda, de modo que el niño consolide control corporal, confianza y autonomía.

REFERENCIAS

- Alvarado, J. (2023). *Actividades lúdicas y psicomotricidad gruesa en niños de 3 años de la I.E. N.º 15177 “José Olaya Balandra” – Piura, 2023* [Tesis de licenciatura, ULADECH Católica]. Repositorio ULADECH.
https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/34996/ACTIVIDADES_LUDICAS_JUEGO_ALVARADO_MICHILOT_JEISY_MARYURI.pdf?isAllowed=y&sequence=1
- Arda, T. (2025). Integrar el aprendizaje socioemocional a través del juego [Integrating Social-Emotional Learning Through Play]. *Journal of Research in Childhood Education*.
<https://www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/02568543.2025.2567504>
- Barceló, M., Esteban, J., y Hernández, N. (2024). Elementos del aprendizaje cooperativo y evaluación del procesamiento grupal. *Educación*, 60(2), 287–306.
<https://educar.uab.cat/article/download/v60-n2-barcelo-et-al/2074-pdf-es/10526>
- Beagle, M. (2022, June 6). *Practical Life: Avoiding the Pinterest Pitfall*. American Montessori Society. [The American Montessori Society](https://www.americanmontessorisociety.org/practical-life-avoiding-the-pinterest-pitfall)
- Benalcázar, I. (2024). *El juego cooperativo en el desarrollo de habilidades sociales*. Revista Mentor. <https://revistamentor.ec/index.php/mentor/article/view/6723>
- Bernal, P. (2023). *Guía didáctica para desarrollar las nociones espaciales en educación inicial*. Universidad Politécnica Salesiana.
<https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/26452/1/UPS-GT004824.pdf>

- Brunold-Conesa, C. (2024, September 18). *Planes of Development and Sensitive Periods: Foundations of the Montessori Multi-Age Classroom (Part 1)*. American Montessori Society. [The American Montessori Society](https://www.americanmontessorisociety.org/)
- Cabrera Romero, B. P., Romero Novillo, P. S., Zamora Rodríguez, I. J., & Coronel Santos, K. S. (2025). *El juego como herramienta en el método Montessori para el desarrollo de habilidades y destrezas motoras en estudiantes de Educación Inicial*. *Polo del Conocimiento*, 10(9). <https://doi.org/10.23857/pc.v10i9.10309>. [Polo del Conocimiento](https://doi.org/10.23857/pc.v10i9.10309)
- Campos Merchan, L., & Díaz Espinoza, M. (2025). Factores asociados a la calidad de atención percibida por usuarios que asisten a una unidad de rehabilitación física. *Revista InveCom*, 5(1), e501095. <https://doi.org/10.5281/zenodo.12659985> [SciELO](https://doi.org/10.5281/zenodo.12659985)
- Canchingre, Y. (2024). *Los juegos cooperativos como estrategia psicopedagógica para fomentar el desarrollo social en niños de primer año*. LATAM. Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/9584521.pdf>
- Cevallos, E. (2025). *La coordinación dinámica general como base del desarrollo motor en educación infantil*. GADE. Revista Científica, 5(2). <https://revista.redgade.com/index.php/Gade/article/download/700/388>
- Chahua, M. (2021). *El desarrollo cognitivo y su importancia según Piaget*. Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle. <https://repositorio.une.edu.pe/bitstreams/da3178ad-cdd0-47c7-8ec3-a5f066ff82da/download>
- Cisneros, M., Barriga, K., y Falcón, I. (2023). Aprendizaje cooperativo en educación superior: implicancias para la interacción entre pares. *Horizontes Revista de Investigación en*

<https://revistahorizontes.org/index.php/revistahorizontes/article/download/816/1515?inline=1>

Coloma, S. (2022). *Juegos motores para mejorar la motricidad gruesa en niños de 4 años de la institución educativa inicial particular Domingo Savio, Chulucanas – Piura, 2020* [Tesis de licenciatura, ULADECH Católica]. Alicia – CONCYTEC. https://alicia.concytec.gob.pe/vufind/Record/ULAD_035a6a98a243a10b130f87e998de7b0c

Coronado, S. R. V. (2023). Desarrollo motor: desde una perspectiva integral. *Dialnet*. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/9094333.pdf>

De Ávila Guaman, D. E. (2024). Estimulación temprana en el desarrollo de la motricidad gruesa de niños de 2 a 3 años. *REDILAT. Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades*. <https://latam.redilat.org/index.php/lt/article/view/1992>

Demangeon, A., Claudel-Valentin, S., Aubry, A., & Tazouti, Y. (2023). *A meta-analysis of the effects of Montessori education on five fields of development and learning in preschool and school-age children. Contemporary Educational Psychology*, 73, 102182. [ScienceDirect](https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0191635923000111)

Garaigordobil, M. (2022). Desarrollar la creatividad y las habilidades socioemocionales en la infancia: El papel del juego [Developing Children's Creativity and Social-Emotional Skills Through Play]. *Frontiers in Psychology*, 13, 874715. <https://pmc.ncbi.nlm.nih.gov/articles/PMC9590021/>

García, J. (2021). *Aplicando juegos cooperativos mejoran la motricidad gruesa en niños y niñas de 5 años de la I.E.P. "Belén" – Tumbes, 2020* [Tesis de licenciatura, ULADECH Católica]. Repositorio ULADECH.

<https://repositorio.uladech.edu.pe/handle/20.500.13032/28378>

Guerra, J. (2020). El constructivismo en la educación y el aporte de la teoría sociocultural de Vygotsky para comprender la construcción del conocimiento en el ser humano. *Dilemas Contemporáneos: Educación, Política y Valores*, 32(1).

<https://doi.org/10.46377/dilemas.v32i1.2033>

Guo, X., Li, C., Zhang, Z., Silva, A., y Clemente, F. (2024). ¿Puede la competencia motora ser influida por el tipo de intervención? Estudio experimental aleatorizado que compara juegos deportivos y actividades de psicomotricidad en preescolares. *Frontiers in Psychology*, 15, 1476297.

<https://www.frontiersin.org/journals/psychology/articles/10.3389/fpsyg.2024.1476297/full>

Ichpas, L. (2023). *Juegos cooperativos y la motricidad gruesa en niños de 3 años en la I.E.I. N.º 279 "Santa Rosa" – Lircay, 2023* [Tesis de licenciatura, Universidad para el Desarrollo Andino]. Repositorio UDEA.

<https://www.repositorio.udea.edu.pe/items/5e3d71f3-4d97-45db-bc32-f536c49256a3>

Ipanaque Namuche, R. L. (2024). *Juegos didácticos para mejorar la motricidad gruesa en los niños de cuatro años de la I.E "Mariano Díaz", Catacaos, Piura 2023* [Tesis de licenciatura, ULADECH Católica]. Repositorio ULADECH.

<https://repositorio.uladech.edu.pe/handle/20.500.13032/35568>

Johnson, D., y Johnson, R. (2020). ¿Qué es el aprendizaje cooperativo? [What Is Cooperative Learning?]. Cooperative Learning Institute. <http://www.co-operation.org/what-is-cooperative-learning>

Johnson, D., y Johnson, R. . (2004/ed. esp.). *El aprendizaje cooperativo en el aula* (trad. esp.). Universidad Complutense de Madrid. <https://www.ucm.es/data/cont/docs/1626-2019-03-15-JOHNSON%20El%20aprendizaje%20cooperativo%20en%20el%20aula.pdf>

Khoirunnisa, R. N. (2020). Juegos cooperativos y habilidades de resolución de problemas en preescolares [Cooperative Games and Problem-Solving Abilities in Preschool Children]. En *Proceedings of IJCah-20*. Atlantis Press. <https://www.atlantispress.com/article/125947421.pdf>

Kodera, N. (2024). *Meeting an Infant's Movement Needs*. Association Montessori Internationale (AMI). montessori-ami.org

León Castro, A. M. (2021). Fomento del desarrollo integral a través de la psicomotricidad. *Sinéctica*, 57, e1367. https://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2007-78902021000700033

Liddell, T. (2025). *Montessori Outdoor Spaces*. Association Montessori Internationale (AMI). montessori-ami.org

Mamani, A., Meza, J., Zavala, J., y Salazar, D. (2023). Propiedades psicométricas de la versión peruana del Test de Desarrollo Motor Grueso (TGMD-3). *Retos*, 50, 100031. <https://revistaretos.org/index.php/retos/article/view/100031/73877>

Morales, E. (2024). *Los juegos cooperativos para el desarrollo de la psicomotricidad infantil*.
Revista Interdisciplinaria.

<https://revistainterdisciplinaria.com/index.php/home/article/view/15>

Niquen, F. (2021). *Programa de juegos motores para desarrollar la motricidad gruesa en niños de tres años* [Tesis de licenciatura, Universidad Católica Santo Toribio de Mogrovejo]. Repositorio USAT. <http://hdl.handle.net/20.500.12423/3248>

Ospino, S. (2021). *El juego y el desarrollo cognitivo en los niños*. Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle.
<https://repositorio.une.edu.pe/bitstreams/1ff578f2-195a-435b-b4541555d60ade43/download>

Paz, A. (2023). Teoría sociocultural: potencialidades para motivar la clase de Lenguas Extranjeras. *Humanidades Médicas*, 23(2), 1–15.
https://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1729-80912023000200014

Quan, S., Liao, Y., Ji, Y., y Zheng, S. (2024). Entrenamiento estructurado en habilidades motoras gruesas y condición física en niños de 4–5 años. *Frontiers in Pediatrics*, 12, 1466911.
<https://www.frontiersin.org/journals/pediatrics/articles/10.3389/fped.2024.1466911/full>

Rivera, S., León, A., y Zurita F. (2021). Aprendizaje cooperativo y metas de aproximación en educación física: el rol discriminante de la responsabilidad individual. *Revista de Psicodidáctica*, 26(2), 101–108.
<https://ojs.ehu.eus/index.php/psicodidactica/article/download/23357/20712/92065>

- Rosado Botello, J. J., Barreto Terán, C., Madero Casadiego, A., Severiche Sierra, C., & Muñoz Rojas, D. (2022). Fases para la gestión tecnológica en una población indígena del norte de Colombia. *Conocimiento Global*, 7(2), 35–42. <https://doi.org/10.70165/cglobal.v7i2.298> *Conocimiento Global*
- Salas Solís, D. K. (2022). *Funcionalidad familiar y toma de decisiones en estudiantes de secundaria de una institución educativa del distrito de Ate, Lima, 2022* (Tesis de maestría). Universidad César Vallejo. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/101456> *Alicia*
- Sánchez-Martín, M., Ponce Gea, A. I., Rubio Aparicio, M., Navarro-Mateu, F., & Olmedo Moreno, E. M. (2024). Una aproximación práctica a los diseños de investigación cuantitativa. *Espiral. Cuadernos del Profesorado*, 17(35), 117–132. <https://doi.org/10.25115/ecp.v17i35.9725> *Dialnet*
- Sun, S., y Chen, C. (2024). Efecto de las intervenciones con juegos deportivos en las habilidades motoras fundamentales de los niños: Revisión sistemática y metaanálisis. *Children*, 11(2), 254. <https://doi.org/10.3390/children11020254>
- Tamay, M. (2022). *Actividades lúdicas para fortalecer la motricidad gruesa en educación inicial* [Trabajo de titulación]. Universidad Politécnica Salesiana. <https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/22377/4/UPS-CT009696.pdf>
- UNICEF. (2023). Desarrollo en la primera infancia: Visión de UNICEF para cada niño [Early Childhood Development—UNICEF Vision for Every Child]. https://www.unicef.org/media/145336/file/Early_Childhood_Development_-_UNICEF_Vision_for_Every_Child.pdf

Villalobos, C., et al. (2020). Métodos de evaluación del equilibrio estático y dinámico en niños.

Retos,

39,

100–

106.<https://revistaretos.org/index.php/retos/article/download/67809/45790>

Vizcaíno Zúñiga, P. I., Cedeño Cedeño, R. J., & Maldonado Palacios, I. A. (2023).

Metodología de la investigación científica: guía práctica. *Ciencia Latina Revista*

Científica

Multidisciplinar,

7(4),

9723–9762.

https://doi.org/10.37811/cl_rem.v7i4.7658 *Ciencia Latina*

ANEXOS

Anexo 1 Matriz de Operacionalización de variables

VARIABLE	DIMENSIONES	INDICADORES	INSTRUMENTOS
Juegos cooperativos	Planificación	La propuesta considera la utilización de juegos cooperativos	Lista de cotejo Inicio Proceso Logrado
		La propuesta toma en cuenta la problemática diagnosticada	
		La propuesta presenta fundamentos teóricos pertinentes.	
		Las estrategias están orientadas a las dificultades de habilidades motoras gruesas.	
		Las estrategias están orientadas a las características de los niños y niñas.	
	Ejecución	La propuesta utiliza juegos cooperativos en las actividades con los niños y niñas.	
		La aplicación de la propuesta sigue secuencia lógica y ordenada.	
		La propuesta propicia la participación de los niños y niñas.	
	Evaluación	La propuesta tiene en cuenta los objetivos de la investigación.	
		La propuesta tiene en cuenta los objetivos del programa.	
Habilidades motoras gruesas	Coordinación dinámica general	Correr, caminar, saltar o trepar de manera fluida y sincronizada	Lista de cotejo Inicio Proceso Logrado
		Salta con ambos pies juntos, alternando los brazos	
		Realiza movimientos amplios como pasar de caminar a correr	
		Esquiva obstáculos y gira mientras corre	
	Equilibrio postural	Permanece inmóvil en posturas específicas como estar de pie sobre un solo pie.	
		Camina sobre una línea recta, desplazarse sobre una superficie inclinada	
		Ajusta el cuerpo después de un desequilibrio como tropezar	

		Controla su postura al estar sobre superficies inestables	
	Control de la fuerza y precisión	Ajusta la intensidad del lanzamiento según la distancia y tamaño	
		Aplica la fuerza adecuada al empujar objetos para balancearse	
		Patea una pelota hacia una portería	
		Controla la fuerza al sostener objetos como apretar una pelota	
	Orientación espacial y temporal	Corre hacia una pelota en movimiento para alcanzar un lugar designado.	
		Atrapa una pelota lanzada por un compañero	
		Salta justo a tiempo para evitar un obstáculo	
		Corre para alcanzar un aro que rueda y esquiva un objeto lanzado en un juego.	



“UNIVERSIDAD NACIONAL PEDRO RUIZ GALLO”

ANEXO 2: Instrumento de validación

VALIDACIÓN DE CONTENIDO DE LA GUIA DE OBSERVACIÓN PARA EVALUAR LAS HABILIDADES MOTORAS GRUESAS

INSTRUCCIÓN: A continuación, se le hace llegar el instrumento de recolección de datos que permitirá recoger la información en la presente investigación: **Juegos cooperativos y habilidades motoras gruesas en los niños de 3 años de la Institución Educativa 741-Huarmaca -2024**. Por lo que se le solicita que tenga a bien evaluar el instrumento, haciendo, de ser caso, las sugerencias para realizar las correcciones pertinentes. Los criterios de validación de contenido son:

Criterios	Detalle	Calificación
Suficiencia	El ítem pertenece a la dimensión y basta para obtener la medición de esta	1: de acuerdo 0: en desacuerdo
Claridad	El ítem se comprende fácilmente, es decir, su sintáctica y semántica son adecuadas	1: de acuerdo 0: en desacuerdo
Coherencia	El ítem tiene relación lógica con el indicador que está midiendo	1: de acuerdo 0: en desacuerdo
Relevancia	El ítem es esencial o importante, es decir, debe ser incluido	1: de acuerdo 0: en desacuerdo

Nota. Criterios adaptados de la propuesta de Escobar y Cuervo (2008).

MATRIZ DE VALIDACIÓN DE CONTENIDO DE LA GUIA DE OBSERVACIÓN PARA EVALUAR LAS HABILIDADES MOTORAS GRUESAS

Se entienden como el conjunto de patrones motores fundamentales que implican grandes grupos musculares y organizan la locomoción (p. ej., correr, saltar, galopar, deslizamiento), el control y manipulación de objetos (p. ej., lanzar, atrapar, patear, golpear) y componentes de estabilidad y equilibrio; en educación inicial se operativizan y evalúan mediante instrumentos estandarizados como el TGMD-3, que describen la calidad de ejecución de estas habilidades en niños pequeños y permiten seguir su progresión en el tiempo. (Mamani et al., 2023).



“UNIVERSIDAD NACIONAL PEDRO RUIZ GALLO”



MATRIZ DE VALIDACIÓN DE CONTENIDO DE LA GUIA DE OBSERVACIÓN PARA EVALUAR LAS HABILIDADES MOTORAS GRUESAS

Variable	Indicadores	Ítems	Suficiencia	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observación
Habilidades motoras gruesas	Coordinación dinámica general	Correr, caminar, saltar o trepar de manera fluida y sincronizada	1	1	1	1	APTO
		Salta con ambos pies juntos, alternando los brazos	1	1	1	1	APTO
		Realiza movimientos amplios como pasar de caminar a correr	1	1	1	1	APTO
		Esquiva obstáculos y gira mientras corre	1	1	1	1	APTO
	Equilibrio postural Control de la fuerza y precisión	Permanece inmóvil en posturas específicas como estar de pie sobre un solo pie.	1	1	1	1	APTO
		Camina sobre una línea recta, desplazarse sobre una superficie inclinada	1	1	1	1	APTO
		Ajusta el cuerpo después de un desequilibrio como tropezar	1	1	1	1	APTO
		Controla su postura al estar sobre superficies inestables	1	1	1	1	APTO
		Ajusta la intensidad del lanzamiento según la distancia y tamaño	1	1	1	1	APTO

GUÍA DE OBSERVACIÓN PARA EVALUAR LAS HABILIDADES MOTORAS GRUESAS

Nº	ÍTEMS/DIMENSIONES	INICIO	PROCESO	LOGRADO
DIMENSIÓN: Coordinación dinámica general				
1	Corre, camina, salta o trepa de manera fluida y sincronizada			
2	Salta con ambos pies juntos, alternando los brazos			
3	Realiza movimientos amplios como pasar de caminar a correr			
4	Esquiva obstáculos y gira mientras corre			
DIMENSIÓN: Equilibrio postural				
5	Permanece inmóvil en posturas específicas como estar de pie sobre un solo pie.			
6	Camina sobre una línea recta, desplazarse sobre una superficie inclinada			
7	Ajusta el cuerpo después de un desequilibrio como tropezar			
8	Controla su postura al estar sobre superficies inestables			
DIMENSIÓN: Control de la fuerza y precisión				
9	Ajusta la intensidad del lanzamiento según la distancia y tamaño			
10	Aplica la fuerza adecuada al empujar objetos para balancearse			
11	Patea una pelota hacia una portería			
12	Controla la fuerza al sostener objetos como apretar una pelota			
DIMENSIÓN: Orientación espacial y temporal				
13	Corre hacia una pelota en movimiento para alcanzar un lugar designado.			
14	Atrapa una pelota lanzada por un compañero			
15	Salta justo a tiempo para evitar un obstáculo			



“UNIVERSIDAD NACIONAL PEDRO RUIZ GALLO”

16	Corre para alcanzar un aro que rueda y esquiva un objeto lanzado en un juego.			
TOTAL				

FICHA DE VALIDACIÓN DE JUICIO DE EXPERTO

Nombre del instrumento	GUIA DE OBSERVACIÓN PARA EVALUAR LAS HABILIDADES MOTORAS GRUESAS EN NIÑOS DE 3 AÑOS
Objetivo del instrumento	MEDIR EL DESARROLLO DE LAS HABILIDADES MOTORAS GURESAS
Nombres y apellidos del experto	Mg. Delia Mabel Socola Calderon
Documento de identidad	40903471
Años de experiencia en el área	10 años
Máximo Grado Académico	Mg. Psicología educativa
Nacionalidad	Peruana
Institución	IEI N° 20211-Piura
Cargo	DOCENTE
Número telefónico	955834410
Firma	
Fecha	12/07/2025



“UNIVERSIDAD NACIONAL PEDRO RUIZ GALLO”

FICHA DE VALIDACIÓN DE JUICIO DE EXPERTO

Nombre del instrumento	GUIA DE OBSERVACIÓN PARA EVALUAR LAS HABILIDADES MOTORAS GRUESAS EN NIÑOS DE 3 AÑOS
Objetivo del instrumento	MEDIR EL DESARROLLO DE LAS HABILIDADES MOTORAS GURESAS
Nombres y apellidos del experto	Herrera Añasco Sylvia Yanet
Documento de identidad	16755313
Años de experiencia en el área	9 años
Máximo Grado Académico	Mg. Administración de la educación
Nacionalidad	Peruano
Institución	IEI N° 777-PIURA
Cargo	Docente y directora
Número telefónico	979457137
Firma	
Fecha	12/07/2025

FICHA DE VALIDACIÓN DE JUICIO DE EXPERTO

Nombre del instrumento	GUIA DE OBSERVACIÓN PARA EVALUAR LAS HABILIDADES MOTORAS GRUESAS EN NIÑOS DE 3 AÑOS
Objetivo del instrumento	MEDIR EL DESARROLLO DE LAS HABILIDADES MOTORAS GURESAS
Nombres y apellidos del experto	JUANA ROSA SANCHEZ PANTALEON
Documento de identidad	16755313
Años de experiencia en el área	9 años
Máximo Grado Académico	Mg. Administración de la educación
Nacionalidad	Peruano
Institución	IEI N° 452
Cargo	Docente y directora
Número telefónico	966293325
Firma	