

UNIVERSIDAD NACIONAL PEDRO RUIZ GALLO

FACULTAD DE CIENCIAS HISTÓRICO SOCIALES Y

EDUCACIÓN

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN



TESIS

**Programa basado en el juego cooperativo para fortalecer la competencia Se
desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad en niños de**

5 años de la IE. 284, Bagua, Amazonas, 2025

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

Investigadoras: Estela Llamo Silvia

Padilla Pintado Yarly Yesenia

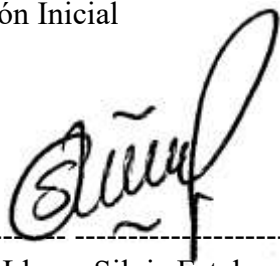
Asesora: Dra. Martha Ríos Rodríguez

Lambayeque, 17 de agosto del 2026

Perú

**Programa basado en el juego cooperativo para fortalecer la competencia Se
desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad en niños de 5
años de la IE. 284, Bagua, Amazonas, 2025**

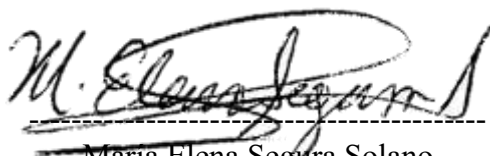
Tesis presentada para obtener el Título Profesional de Licenciada en Educación, especialidad
de Educación Inicial



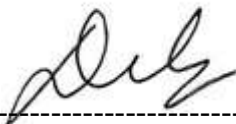
Llamo Silvia Estela
Investigadora



Padilla Pintado Yarly Yesenia
Investigadora



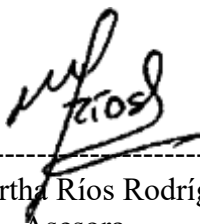
Maria Elena Segura Solano
Presidente



Doris Nancy Díaz Vallejos
Secretario



Carola Amparo Smith Maguiña
Vocal



Dra. Martha Ríos Rodríguez
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° 618-2026

Siendo las 16:00 horas, del día lunes 17 de agosto 2026 se reunieron vía online mediante la plataforma virtual Google Meet: <https://meet.google.com/ovx-bzso-bpc> por mandato de la Resolución N° 2592-2026-D-FACHSE de fecha 10 de agosto de 2026 que autoriza la sustentación, se reunieron los miembros del Jurado designado según Resolución N° 4590-2025-D-FACHSE de fecha 31 de diciembre de 2025; Jurado integrado por los siguientes miembros:

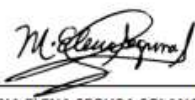
Presidente(a)	: Dra. MARIA ELENA SEGURA SOLANO
Secretario(a)	: Dra. DORIS NANCY DIAZ VALLEJOS
Vocal	: Dra. CAROLA AMPARO SMITH MAGUIÑA
Asesor(a) Metodológico	: Dra. MARTHA RIOS RODRIGUEZ
Asesor(a) Científico	:



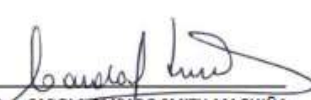
Con la finalidad de evaluar la(el) Tesis titulada(o): PROGRAMA BASADO EN EL JUEGO COOPERATIVO PARA FORTALECER LA COMPETENCIA SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA IE. 284, BAGUA, AMAZONAS, 2025 Presentada por ESTELA LLAMO SILVIA Y PADILLA PINTADO YARLY YESENIA 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 18 en la escala vigesimal, que equivale a la mención de MUY BUENO**. Siendo las 16:55 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. MARIA ELENA SEGURA SOLANO
PRESIDENTE(A)


Dra. DORIS NANCY DIAZ VALLEJOS
SECRETARIO(A)


Dra. CAROLA AMPARO SMITH MAGUIÑA
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 20º, 33º, 46º, 54º o 66º 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, Martha Rios Rodriguez, usuario revisor de Tesis ☒ Trabajo de Suficiencia Profesional ☐
y/o Trabajo Académico ☐ Titulado: Programa basado en el juego cooperativo para fortalecer
la competencia Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad en niños de 5
años de la IE. 284, Bagua, Amazonas, 2025

Cuyas autoras son Estela Llamo Silvia, con DNI N° 73431426 y Padilla Pintado Yarly
Yesenia, con DNI N° 45535719; declaro que la evaluación realizada por el Programa
informático, ha arrojado un porcentaje de similitud 18% verificables en el Resumen del
Reporte automatizado de similitudes que se acompaña.

El suscrito 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, 28 de marzo del 2026

Martha Rios Rodriguez

DNI: N° 16655814

ASESORA

Se adjunta:

Resumen del Reporte automatizado de similitudes

Recibo Digital

Programa basado en el juego cooperativo para fortalecer la competencia Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad en niños de 5 años de la IE. 284, Bagua, Amazonas, 2025

INFORME DE ORIGINALIDAD

18%

INDICE DE SIMILITUD

17%

FUENTES DE INTERNET

6%

PUBLICACIONES

11%

TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1	repositorio.unprg.edu.pe	4%
	Fuente de Internet	
2	Submitted to Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo	2%
	Trabajo del estudiante	
3	dspace.unl.edu.ec	1%
	Fuente de Internet	
4	repositorio2.eesppsantarosacusco.edu.pe	1%
	Fuente de Internet	
5	repositorio-api.eespli.edu.pe	1%
	Fuente de Internet	
6	repositorio.utea.edu.pe	1%
	Fuente de Internet	
7	repositorio.unc.edu.pe	1%
	Fuente de Internet	
8	Submitted to Universidad Cesar Vallejo	1%
	Trabajo del estudiante	
9	repositorio.ucv.edu.pe	<1%
	Fuente de Internet	
10	espacio.digital.upel.edu.ve	<1%
	Fuente de Internet	

Excluir citas

Excluir bibliografía

Activo

Activo

Excluir coincidencias

≈ 15 words

Martha Rios Rodriguez
DNI: N° 16655814
ASESORA



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: Silvia Estela Llamo Yarly Yesenia Padilla Pintado
Título del ejercicio: Quick Submit
Título de la entrega: Programa basado en el juego cooperativo para fortalecer la co...
Nombre del archivo: INFORME-SILVIA_Y_YARLY.docx
Tamaño del archivo: 2.32M
Total páginas: 103
Total de palabras: 20,153
Total de caracteres: 117,138
Fecha de entrega: 29-ago-2026 04:26p. m. (UTC-0500)
Identificador de la entrega: 3019985303



Derechos de autor 2026 Turnitin. Todos los derechos reservados.

Martha Rios Rodriguez
DNI: N° 16655814
ASESORA

DEDICATORIA

“Dedicamos el presente trabajo de investigación, en primer lugar, a Dios, por brindarnos vida, fortaleza y sabiduría para culminar esta importante etapa de nuestra formación profesional, a nuestros padres, por su amor incondicional, sacrificio y constante apoyo, quienes han sido el pilar fundamental en cada uno de nuestros logros, a nuestras familias, por su comprensión y motivación permanente, impulsándonos a no rendirnos ante las dificultades, y a los niños, quienes fueron la inspiración de este estudio, por su alegría, espontaneidad y valiosa participación en el desarrollo de esta investigación”.

AGRADECIMIENTO

“Expresamos nuestro profundo agradecimiento a Dios, por guiarnos en cada paso y permitirnos alcanzar esta meta profesional, a nuestra asesora, Dra. Martha Ríos Rodríguez, por su orientación, paciencia y valioso acompañamiento durante el desarrollo de la presente investigación, a la Institución Educativa N.º 284 de Bagua, por brindarnos las facilidades necesarias para la ejecución de este estudio, a los docentes y padres de familia, por su apoyo y colaboración desinteresada, finalmente, a todas aquellas personas que, de una u otra manera, contribuyeron en la realización de este trabajo, brindándonos su apoyo, confianza y motivación constante”.

ÍNDICE

ACTA DE SUSTENTACIÓN	3
CONSTANCIA DE VERIFICACIÓN DE ORIGINALIDAD.....	4
DEDICATORIA	7
AGRADECIMIENTO	8
ÍNDICE.....	9
ÍNDICE DE FIGURAS.....	10
ÍNDICE DE TABLAS	10
RESUMEN	11
ABSTRACT.....	12
INTRODUCCIÓN	13
I. DISEÑO TEÓRICO.....	16
1.1. Antecedentes	16
1.2. Bases teóricas.....	22
1.3. Definición y operacionalización de variables:	32
II. DISEÑO METODOLÓGICO.....	34
2.1. Tipo de investigación.....	34
2.2. Diseño de contrastación de hipótesis	35
2.3. Población, muestra.....	36
2.4. Técnicas, instrumentos, equipos y materiales.....	37
III. RESULTADOS.....	39
IV. DISCUSIÓN DE RESULTADOS	45
CONCLUSIONES	49
RECOMENDACIONES.....	50
BIBLIOGRAFÍA	51

ANEXOS	57
--------------	----

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1 <i>Esquema de diseño</i>	35
Figura 2 Nivel de pretest y posttest de la Competencia “se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad”	39
Figura 3 Nivel de pretest y posttest de la dimensión “Comprende su cuerpo”	40
Figura 4 Nivel de pretest y posttest de la dimensión “Se expresa corporalmente”	41

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 <i>Operacionalización de variables</i>	32
Tabla 2 Prueba de normalidad	42
Tabla 3 Prueba de Wilcoxon del pretest y posttest del desarrollo de la competencia “se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad”	43

RESUMEN

La presente investigación tuvo como objetivo determinar la influencia del juego cooperativo en el fortalecimiento de la competencia “Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad” en niños de 5 años de la I.E. 284, Bagua, Amazonas, 2025. En cuanto a la metodología, el estudio se desarrolló bajo un enfoque cuantitativo, de tipo aplicada, con un nivel explicativo y un diseño preexperimental, trabajando con una muestra de 15 estudiantes, a quienes se les aplicó como instrumento una lista de cotejo. Respecto a los principales resultados, en el pretest se evidenció que el 65% de los estudiantes se ubicó en un nivel bajo, el 25% en nivel regular y el 10% en nivel alto, lo que reflejaba limitaciones en el desarrollo de la motricidad, sin embargo, tras la intervención, en el posttest el 82% alcanzó el nivel alto, el 13% se ubicó en nivel regular y solo el 5% permaneció en nivel bajo, evidenciándose una mejora significativa, lo cual se corroboró mediante la prueba de Wilcoxon ($p = 0.000$). En conclusión, se determinó que el juego cooperativo influye significativamente en el fortalecimiento de la competencia motriz en los niños evaluados, evidenciándose que la aplicación de estrategias lúdicas cooperativas favorece el desarrollo del control corporal, la coordinación y la autonomía, contribuyendo al desarrollo integral en la primera infancia.

Palabras claves: juego cooperativo, competencia “Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad”, motricidad.

ABSTRACT

The objective of this research was to determine the influence of cooperative play on strengthening the competence “Develops autonomously through their motor skills” in 5-year-old children of the I.E. 284, Bagua, Amazonas, 2025. Regarding the methodology, the study was developed under a quantitative, applied approach, with an explanatory level and a pre-experimental design, working with a sample of 15 students, to whom a checklist was applied as an instrument. Regarding the main results, the pretest showed that 65% of the students were at a low level, 25% at a regular level, and 10% at a high level, reflecting limitations in their motor development. However, after the intervention, in the posttest, 82% reached the high level, 13% were at a regular level, and only 5% remained at a low level, demonstrating a significant improvement, which was corroborated by the Wilcoxon test ($p = 0.000$). In conclusion, it was determined that cooperative play significantly influences the strengthening of motor skills in the children evaluated. The application of cooperative play strategies promotes the development of body control, coordination, and autonomy, contributing to holistic development in early childhood.

Keywords: cooperative play, motor skills, “Develops autonomously through their motor skills”, motor skills.

INTRODUCCIÓN

En el contexto internacional, las dificultades motrices en la infancia se han identificado como un problema global que afecta tanto a países desarrollados como en vías de desarrollo. En Estados Unidos, un estudio realizado en la Universidad de Texas en Arlington reveló que más del 90% de los niños evaluados presentaban indicios de dificultades motoras, a pesar de haber alcanzado supuestamente los hitos motores dentro del rango esperado. Esta investigación, desarrollada por Robinson (2022), evidenció que los menores con trastorno del desarrollo de la coordinación (DCD) muestran movimientos más lentos, menos precisos y una menor participación en actividades físicas, lo que repercute en su bienestar físico, emocional y social.

De igual modo, en Ecuador, un estudio llevado a cabo en la Escuela de Educación Básica “Lorenzo Luzuriaga” de la ciudad de Portoviejo, demostró que un número considerable de niños de tres años posee deficiencias en la motricidad gruesa. Según Párraga y Zambrano (2023), el 38,9% de los niños no logra saltar sobre un solo pie sin caerse, y cerca del 20% presenta dificultades para mantener el equilibrio al caminar en línea recta, reflejando un desarrollo motor por debajo del nivel esperado. Los autores atribuyen esta problemática a la disminución de la actividad física durante la pandemia de COVID-19 y a la falta de ambientes educativos adecuados que promuevan la estimulación motriz.

En el contexto nacional peruano, diversas investigaciones evidencian una problemática creciente relacionada con el déficit en el desarrollo de la motricidad infantil, tanto gruesa como fina, lo cual repercute directamente en el desempeño físico, cognitivo y emocional de los niños en edad preescolar. En la ciudad de Oxapampa, región Pasco, un estudio desarrollado en la Institución Educativa Inicial N.º 0043 “Santa Teresita” reveló que el 85% de los niños de 4 años se encontraba en el nivel de inicio antes de aplicar un programa lúdico orientado a fortalecer la motricidad gruesa, evidenciando falencias importantes en

coordinación, equilibrio y lateralidad. Tras la intervención, los resultados mejoraron significativamente, alcanzando el 85% el nivel logrado, lo que demostró que la deficiencia motriz inicial estaba vinculada a la limitada aplicación de estrategias psicomotrices y al escaso tiempo destinado a la práctica corporal en el aula (Rapray et al., 2021).

Asimismo, en el estudio realizado en Cusco durante la pandemia de la COVID-19, se identificó que el 92,2% de los niños de 4 años de una institución educativa inicial se encontraban en proceso de desarrollo de la motricidad fina, mientras que solo el 7,8% alcanzó el logro esperado y ninguno llegó al nivel destacado. Esta situación se atribuyó a la educación remota y a la carencia de acompañamiento familiar y docente, factores que impidieron el adecuado desarrollo de habilidades manuales, coordinación óculo-manual y precisión en los movimientos (Bedia, 2022).

En la Institución Educativa N.º 284, ubicada en la provincia de Bagua, región Amazonas, se ha identificado que los niños de 5 años presentan limitaciones en el desarrollo de su motricidad, especialmente en lo relacionado con la coordinación, el equilibrio y el control corporal durante las actividades lúdicas y cotidianas. En las jornadas de aprendizaje, se observa que muchos de ellos muestran dificultades para ejecutar movimientos que implican desplazamientos coordinados, manipulación de objetos o trabajo en equipo, evidenciando escasa autonomía motriz. Esta situación se refleja también en su participación limitada en juegos grupales, donde algunos evitan colaborar o seguir reglas comunes, prefiriendo actividades individuales o de corta duración.

Asimismo, se advierte que las estrategias pedagógicas empleadas por las docentes se centran mayormente en actividades repetitivas o dirigidas, dejando en segundo plano los juegos cooperativos que estimulan la interacción, la ayuda mutua y la toma de decisiones compartidas. La ausencia de estas experiencias reduce las oportunidades de los niños para fortalecer su motricidad a través del movimiento libre, creativo y socialmente compartido.

Esta problemática local evidencia la necesidad de promover metodologías activas, como el juego cooperativo, que no solo potencian las habilidades motrices gruesas y finas, sino que también contribuyen al desarrollo de la autonomía y la convivencia. Fortalecer esta competencia en los niños de la IE N.º 284, mediante experiencias de juego estructuradas y colaborativas, permitirá favorecer su seguridad, confianza y capacidad de actuar con independencia en su entorno escolar y social.

Por lo tanto, la formulación del problema de investigación fue ¿De que manera el juego cooperativo fortalece la competencia “Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad” en niños de 5 años de la IE. 284, Bagua, Amazonas, 2025?. Además la hipótesis de la investigación fue El juego cooperativo influye significativamente en el fortalecimiento de la competencia “Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad” en los niños de 5 años de la Institución Educativa N.º 284, Bagua, Amazonas, 2025. El objetivo general fue Determinar la influencia del juego cooperativo para fortalecer la competencia “Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad” en niños de 5 años de la IE. 284, Bagua, Amazonas, 2025. Y los objetivos específicos fueron Conocer el nivel de la competencia “Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad” en niños de 5 años de la IE. 284, Bagua, Amazonas, antes de la aplicación del juego cooperativo. Aplicar las sesiones basadas en el juego cooperativo para fortalecer la competencia “Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad” en niños de 5 años de la IE. 284, Bagua, Amazonas, 2025. Conocer el nivel de la competencia “Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad” en niños de 5 años de la IE. 284, Bagua, Amazonas, después de la aplicación del juego cooperativo.

I. DISEÑO TEÓRICO

1.1. Antecedentes

1.1.1. Antecedentes internacionales

A pesar de la ausencia de estudios que utilicen de manera literal la competencia establecida por el MINEDU, es posible identificar algunas investigaciones internacionales que guardan relación parcial con la temática, ya que abordan el desarrollo de la autonomía y la motricidad en la infancia desde enfoques vinculados al juego, la educación psicomotriz o la pedagogía del movimiento. Estos estudios, aunque no comparten el mismo marco curricular, aportan fundamentos teóricos y empíricos que permiten comprender cómo las experiencias lúdicas y cooperativas contribuyen al fortalecimiento del desarrollo motor y la independencia personal en los niños durante la etapa preescolar.

Mendieta y Morán (2025) tuvieron como objetivo general “determinar la incidencia del juego cooperativo en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en niños de 4 a 5 años de una institución educativa”; la investigación se desarrolló bajo un enfoque mixto, integrando procedimientos de carácter cualitativo y cuantitativo, con una muestra conformada por 23 participantes con instrumentos la lista de cotejo; en cuanto a los resultados, se evidenció que el 73,3% de los niños se integra espontáneamente al grupo, el 60% comprende las consignas, el 53,3% ejecuta actividades según su rol, el 75% colabora con sus compañeros, mientras que en el desarrollo psicomotor el 73,3% logra caminar y correr con equilibrio, el 80% sube y baja escaleras adecuadamente y el 53,3% ejecuta saltos con ambos pies, observándose también porcentajes de no logro como 46,7% en la ejecución de ciertas actividades motoras; finalmente, se concluyó que existe una relación directa entre los juegos cooperativos y el desarrollo de la psicomotricidad gruesa, evidenciándose una incidencia significativa de esta estrategia lúdica en el fortalecimiento de las habilidades motrices en los niños.

Cevallos Oñate et al. (2025) desarrollaron un estudio titulado sobre los “juegos cooperativos como estrategia pedagógica orientada al fortalecimiento de la coordinación motora en escolares”, cuyo propósito central fue determinar el efecto de un programa basado en dinámicas cooperativas sobre el desarrollo motriz en estudiantes de educación básica media. En cuanto a la metodología, la investigación se enmarcó en un enfoque cuantitativo con diseño cuasi experimental, aplicando mediciones antes y después de la intervención pedagógica. La muestra estuvo constituida por 108 estudiantes de entre 11 y 12 años, seleccionados mediante un muestreo no probabilístico de tipo intencional. Para la recolección de información se empleó el test KTK, instrumento reconocido para la evaluación de la coordinación motora. Respecto a los resultados, se evidenciaron incrementos significativos en todos los indicadores evaluados, registrándose además valores de significancia estadística de $p=0,000$ en la prueba de Wilcoxon. En consecuencia, se concluyó que la implementación sistemática de juegos cooperativos incide de manera efectiva en la mejora de la coordinación motora, al favorecer simultáneamente el desempeño físico y la interacción social de los estudiantes.

Xiong et al. (2024) en su investigación analizaron los factores asociados al desarrollo motor grueso en niños de Shenzhen. Utilizando el cuestionario Ages and Stages (ASQ-3) se encontró que el 1.41% de los niños presentó retrasos en el desarrollo motor grueso. Además, el 78.89% de los niños que recibieron alimentos complementarios lograron un desarrollo típico, mientras que el 35.07% de los que no los recibieron presentaron retrasos. En conclusión, el estudio subrayó la importancia de factores ambientales y familiares en la promoción de habilidades motoras gruesas durante la primera infancia, destacando el impacto de una alimentación adecuada y la interacción social temprana.

Zheng et al. (2023) en su estudio examinó la relación entre las habilidades motoras y la memoria de trabajo en niños de 4 a 6 años. El estudio, con un enfoque cuantitativo, incluyó

a 101 niños evaluados mediante la escala MOBAC para habilidades motoras y tareas de memoria visoespacial. Los resultados indicaron que los niños con altas habilidades motoras presentaron un 20-40% más de precisión en tareas de memoria de trabajo en comparación con los niños con habilidades motoras bajas. Además, se observaron patrones de activación cerebral más pronunciados en el área prefrontal durante tareas de mayor carga cognitiva. En conclusión, el desarrollo de habilidades motoras está estrechamente relacionado con la memoria de trabajo y el funcionamiento cerebral en la infancia temprana, subrayando su importancia en el desarrollo integral de los niños.

Dos Santos et al. (2022) en su investigación tuvo como propósito identificar y clasificar el nivel de desempeño de habilidades motoras fundamentales autónomas (AFMS) en niños durante el recreo y las clases de educación física. Utilizando un diseño transversal, se evaluó a 148 estudiantes de educación primaria en una escuela privada de Brasil. Se emplearon observaciones directas y un esquema de clasificación con tres etapas: inicial, elemental-emergente y competente. Los resultados revelaron que el 70% de las habilidades motoras no fueron ejecutadas durante el recreo, mientras que en las clases de educación física la ejecución aumentó al 31% para habilidades manipulativas y al 27% para habilidades locomotoras. Además, las habilidades de correr y atrapar mostraron mayor frecuencia en el nivel competente (16% y 6%, respectivamente). En conclusión, las clases de educación física fomentaron un mejor desempeño en las habilidades motoras autónomas en comparación con el recreo, destacándose la necesidad de entornos escolares que promuevan el desarrollo motor.

1.1.2. Antecedentes nacionales

Romero y Valdiviezo (2025), en su investigación titulada “Taller de juegos simbólicos para desarrollar la competencia se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad”, tuvieron como objetivo general determinar cómo influye la aplicación del

taller de juegos simbólicos en el desarrollo de dicha competencia en niños de tres años de la I.E. N.º 81609 San Francisco de Asís, Huanchaco, Trujillo. El estudio se enmarcó en un enfoque cuantitativo, de tipo aplicado y diseño cuasi-experimental con un solo grupo, trabajando con una muestra de 20 niños, seleccionada de una población de 104. Para la recolección de datos, se empleó la técnica de observación mediante una ficha estructurada. Los resultados evidenciaron un cambio significativo tras la intervención: en el pretest, el 95 % (19) de los niños se ubicaba en el nivel inicial y solo el 5 % (1) en proceso; mientras que en el posttest, el 65 % (13) alcanzó el nivel destacado y el 35 % (7) logró el nivel logrado. La significancia estadística fue comprobada mediante la prueba t de Student, obteniéndose un valor de $t_c = 21.577$, superior al valor crítico de $t_t = 2.024$, lo que permitió rechazar la hipótesis nula y aceptar la alternativa. En conclusión, el taller de juegos simbólicos ejerció una influencia positiva significativa en el desarrollo de la autonomía motriz de los niños evaluados.

Vásquez (2024), en su investigación titulada “Aplicación del modelo didáctico “Aprendo Jugando” para el desarrollo de la competencia se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad en estudiantes del 1.er grado de educación primaria de la Institución Educativa Alfonso Ugarte, Tacna, 2023”, tuvo como objetivo general determinar el efecto del modelo didáctico “Aprendo Jugando” en el desarrollo de dicha competencia motriz. Para ello, empleó una metodología de tipo aplicada, con un enfoque cuantitativo, diseño cuasi-experimental, y una muestra conformada por 44 estudiantes distribuidos en un grupo experimental y otro de control, extraída de una población de 262 escolares. Se utilizó como técnica la observación sistemática, y como instrumento una rúbrica validada por juicio de expertos. Entre los resultados más relevantes, se evidenció que el grupo experimental alcanzó un puntaje promedio de 17.7 al finalizar la intervención, mientras que el grupo control mantuvo niveles similares al pretest, lo que confirma la efectividad del modelo didáctico en

el desarrollo de la competencia motriz. En conclusión, el estudio demuestra que la implementación del modelo “Aprendo Jugando” constituye una estrategia eficaz para promover la autonomía a través del movimiento corporal en el nivel primario, consolidando aprendizajes significativos mediante actividades lúdicas y estructuradas.

Humud y Linares (2024), en su tesis titulada “Programa de juegos de coordinación motora fina y la competencia: se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad”, se propusieron como objetivo general “demostrar en qué medida la aplicación de un programa de juegos de coordinación motora fina influye en el desarrollo de la competencia se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad en niños de 5 años”. El estudio se enmarcó en una investigación de tipo aplicativo, con diseño cuasi experimental, enfoque cuantitativo y paradigma positivista. La muestra estuvo conformada por 49 niños distribuidos en dos grupos: 24 del aula CREMA (experimental) y 25 del aula TURQUESA (control). Los instrumentos utilizados fueron una guía de observación y una lista de cotejo. En cuanto a los resultados, se evidenció un incremento significativo en la media del grupo experimental, pasando de 31.71 puntos en el pretest a 46.63 en el postest, resultado que fue respaldado estadísticamente mediante la prueba t de Student ($t = 10.252$; $p = 0.000$), confirmando la eficacia del programa. En consecuencia, se concluyó que la implementación del programa de juegos de coordinación motora fina generó una mejora sustancial en el desarrollo de la competencia motriz autónoma en los niños evaluados.

Mamani y Tapara (2024) desarrollaron una investigación cuyo propósito central fue “determinar la eficacia del método Dalcroze en el logro de la competencia vinculada al desenvolvimiento autónomo mediante la motricidad en niños de 5 años”. El estudio se enmarcó dentro de un enfoque cuantitativo, con un diseño pre experimental de tipo aplicado, la muestra estuvo conformada por 26 niños, para la recolección de información se empleó la batería del Test de Desarrollo Psicomotor (TEPSI). En relación con los resultados, se

evidenció que en la evaluación inicial predominaban niveles desfavorables; sin embargo, tras la intervención, el 92% (24) de los participantes alcanzó la categoría normal y el 8% (2) se ubicó en nivel de riesgo, registrándose además mejoras significativas en la motricidad gruesa (de 4% a 92% en nivel normal) y en la motricidad fina (de 0 casos en nivel normal a 20 casos posteriores a la intervención). En consecuencia, se concluyó que la aplicación del método Dalcroze incide de manera significativa en el fortalecimiento de la motricidad, validándose su efectividad en el desarrollo autónomo de los niños.

Condori (2023), en su investigación titulada sobre “juegos cooperativos para mejorar la motricidad gruesa en niños de cinco años, tuvo como objetivo general determinar la influencia de la aplicación de los juegos cooperativos como estrategia didáctica en el desarrollo de la motricidad gruesa en estudiantes de Puno”. La metodología se enmarcó en un enfoque cuantitativo, con nivel explicativo y diseño pre experimental, empleando un esquema de pre test y post test en un solo grupo; la muestra estuvo constituida por 16 niños de cinco años, a quienes se les aplicó como instrumento una ficha de observación. En cuanto a los resultados, en el pre test la mayor proporción de participantes se ubicó en el nivel inicio y ninguno alcanzó el nivel destacado; tras la intervención, en el post test se evidenció un desplazamiento significativo hacia niveles superiores, registrándose mayor concentración en logro esperado y logro destacado, sin presencia en nivel inicio, además de una significancia asintótica de 0,003 en la prueba de Wilcoxon ($p < 0,05$), lo que indica cambios estadísticamente relevantes. En conclusión, la implementación de los juegos cooperativos incidió de manera significativa en el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños evaluados, evidenciando una mejora sustancial entre las mediciones inicial y final.

Quiroz (2021) desarrolló una investigación cuyo propósito general consistió en proponer un programa orientado a potenciar la psicomotricidad en niños de cuatro años de una institución educativa inicial de Chiclayo; el estudio se enmarcó en un enfoque

cuantitativo, bajo un diseño descriptivo de tipo propositivo y no experimental, considerando una muestra de 51 niños, se empleó como instrumento la Escala de Evaluación de Psicomotricidad Preescolar (EEPP); en cuanto a los resultados, se evidenció que, previo a la intervención, los niños presentaban niveles predominantemente bajos en diversas dimensiones, destacando porcentajes como 47% en “no lo hace o presenta muchas dificultades” en coordinación de piernas, 33% en posiciones y 29% en locomoción, mientras que en otras dimensiones prevalecía el nivel de “lo hace con cierta dificultad” con valores como 73% en coordinación de manos, 74% en esquema corporal en otros y 81% en esquema corporal en sí mismo; adicionalmente, en el análisis global posterior al diseño del programa se reporta que las dimensiones de posiciones, equilibrio, coordinación de piernas y brazos alcanzaron niveles bajos con porcentajes de 50%, 65%, 72% y 53% respectivamente, en contraste con locomoción (52%), coordinación de manos (73%), esquema corporal en sí mismo (81%) y en otros (74%), que se ubicaron en un nivel medio, evidenciando una caracterización diagnóstica precisa del estado psicomotor; finalmente, se concluye que la implementación del programa “Juego y aprendo con mi cuerpo”, estructurado en 18 sesiones y validado por expertos con un 93% de validez, constituye una propuesta pertinente para favorecer el desarrollo psicomotor integral y permitir que los niños alcancen niveles acordes a su edad.

1.2.Bases teóricas

1.2.1. Juego cooperativo

Teoría

Teoría sociocultural de Lev Vygotsky

Desde la perspectiva sociocultural de Vygotsky, el aprendizaje y el desarrollo humano son procesos esencialmente sociales, mediados por la interacción con los demás y el entorno cultural, esta concepción sitúa al juego cooperativo como una herramienta privilegiada para

promover el aprendizaje significativo, dado que en él se articulan la comunicación, la colaboración y la construcción compartida del conocimiento, en este sentido, Vygotsky “sostiene que las funciones psicológicas superiores surgen primero en el plano social (interpsicológico) y luego se internalizan en el plano individual (intrapsicológico), lo que significa que el desarrollo cognitivo ocurre a partir de la interacción con los otros, quienes actúan como mediadores del conocimiento” (Guerra, 2020).

El juego cooperativo, entendido como una actividad lúdica basada en la colaboración y la ayuda mutua, se constituye en un espacio donde los niños aprenden a coordinar esfuerzos, compartir metas y regular su comportamiento en función del grupo. Según Vygotsky, la “zona de desarrollo próximo” (ZDP) es el espacio donde el aprendiz puede realizar tareas con la guía de un adulto o con la colaboración de pares más competentes, superando progresivamente su nivel real de desarrollo, en este marco, el juego cooperativo actúa como un andamiaje que permite a los participantes avanzar hacia niveles superiores de comprensión, autocontrol y resolución de conflictos, al tiempo que interiorizan normas sociales y valores colectivos (Villamizar, 2017).

De acuerdo con Escallón (2019), el desarrollo de conceptos y habilidades se logra de manera más efectiva cuando la instrucción se produce en contextos colaborativos donde los estudiantes son actores activos en la construcción del conocimiento, la mediación social, característica del juego cooperativo, favorece la evolución de las funciones psicológicas superiores, como la atención, la memoria lógica, la comparación y la abstracción, al involucrar procesos de comunicación y cooperación intencionada entre pares, en tal sentido, las dinámicas de cooperación dentro del juego no solo estimulan el aprendizaje cognitivo, sino también la dimensión afectiva y social del desarrollo.

Asimismo, Chaves (2011) resalta que la teoría sociocultural concibe la apropiación de la cultura a través del uso de signos y herramientas simbólicas, entre ellas el lenguaje, el cual

cumple una función mediadora en el pensamiento. En los juegos cooperativos, el lenguaje oral se convierte en un medio de regulación social y cognitiva que permite coordinar acciones, expresar emociones y negociar significados, generando un entorno de aprendizaje dinámico y participativo, esta mediación lingüística, característica de la interacción social, fortalece la internalización de valores como la empatía, el respeto y la solidaridad, pilares del desarrollo moral y social.

Por lo tanto, estudios recientes como los de Junco (2024) confirman que la aplicación de la teoría sociocultural de Vygotsky mediante estrategias colaborativas favorece la construcción conjunta del conocimiento, mejora el rendimiento académico y fortalece las habilidades de pensamiento crítico. Dichas experiencias evidencian que el aprendizaje se potencia cuando se promueven interacciones cooperativas, donde los estudiantes asumen roles activos, se apoyan mutuamente y construyen soluciones colectivas a los desafíos propuestos.

Teoría del aprendizaje social de Bandura

Desde la perspectiva de Bandura, ya que ambos comparten la premisa de que el comportamiento humano se construye en interacción con los demás (Muñoz, 2023), desde esta perspectiva, el aprendizaje ocurre en contextos sociales donde la observación, la imitación y el modelamiento de conductas permiten la adquisición de nuevas habilidades, valores y actitudes orientadas hacia la convivencia y la cooperación (Cáceres, 2007).

En el marco de esta teoría, Bandura sostiene que los individuos no aprenden únicamente por ensayo y error, sino a través del aprendizaje vicario, observando las acciones de los demás y las consecuencias que estas generan, en el contexto del juego cooperativo, los niños internalizan comportamientos prosociales mediante la observación y la participación en dinámicas grupales donde los modelos significativos (pares o adultos) actúan como referentes de interacción positiva (Villagómez et al., 2023), este proceso implica cuatro fases

fundamentales: la atención, que se centra en observar conductas relevantes; la retención, que permite almacenarlas simbólicamente; la reproducción motora, que posibilita la ejecución de dichas conductas; y la motivación, que impulsa a repetirlas si son reforzadas socialmente o conducen a resultados satisfactorios (Aroca et al., 2012).

El determinismo recíproco, propuesto por Bandura, explica que el comportamiento, el ambiente y los procesos personales se influyen mutuamente, de este modo, el juego cooperativo se convierte en un entorno donde las acciones individuales transforman el clima grupal y, a la vez, este contexto moldea las conductas de los participantes, fortaleciendo las competencias sociales y emocionales necesarias para la convivencia (Guerrero y Mateo, 2021). En la práctica, cada experiencia lúdica cooperativa propicia el modelamiento de conductas de solidaridad, comunicación y resolución de conflictos, reforzando los vínculos sociales y la construcción colectiva de normas (Ricaldi et al., 2020).

Asimismo, el componente motivacional de la teoría banduriana resulta esencial para comprender la eficacia del juego cooperativo, el autor plantea que la autoeficacia percibida influye directamente en la disposición a participar y perseverar en actividades grupales. Cuando los niños experimentan éxito en la colaboración, desarrollan una mayor confianza en sus capacidades y un sentido de responsabilidad compartida que fomenta la participación activa y el compromiso con los demás (C. Camacho, 2002).

Definición

El juego cooperativo se concibe como una modalidad lúdica en la que las y los participantes dan y reciben ayuda para alcanzar metas compartidas, orientando la acción hacia objetivos comunes más que hacia la superación del otro, como precisa Flores et al. (2024) al definir que “los jugadores dan y reciben ayuda para contribuir a alcanzar objetivos comunes”; en esta lógica, se juega con otros y no contra otros, y los desafíos se abordan colectivamente, no desde la rivalidad individual. Desde el punto de vista de González et al.

(2022), la organización social del juego, puntualizan que estas dinámicas son altamente organizadas: se reparten funciones y roles en función de los objetivos a conseguir, apoyándose en el juego de reglas y en la madurez socioafectiva de los niños y niñas; la misma fuente describe que el grupo se distribuye tareas para concretar la meta común, reforzando el carácter cooperativo del dispositivo lúdico.

Dimensiones

Según Camacho (2013), el juego educativo se manifiesta a través del desempeño observable del niño en actividades lúdicas guiadas, el cual puede evidenciarse en dos dimensiones fundamentales: Reglas y normas y Responsabilidades en la ejecución del juego. Estas dimensiones permiten evaluar cómo el juego contribuye al desarrollo integral del niño y al fortalecimiento de sus habilidades sociales, cognitivas y emocionales.

Reglas y normas: Hace referencia al nivel en que el niño comprende, respeta y cumple las reglas establecidas en las actividades lúdicas. Esta dimensión permite observar la disciplina, el autocontrol y la convivencia dentro del grupo, aspectos esenciales del proceso educativo a través del juego.

Responsabilidades en la ejecución del juego: Se relaciona con la disposición del niño para asumir tareas o roles dentro de la actividad lúdica, cumpliendo sus funciones con autonomía, compromiso y cooperación. Permite valorar la iniciativa, la organización y la responsabilidad que demuestra durante la experiencia educativa.

1.2.2. Competencia “Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad”

Teoría

Teoría del desarrollo psicomotor de Henri Wallon

Desde la perspectiva de Wallon, el desarrollo psicomotor constituye la base sobre la cual se edifica la personalidad y la autonomía del ser humano. Su teoría plantea que el

cuerpo, la emoción y la cognición conforman una unidad inseparable en el proceso de crecimiento, y que el movimiento es la primera manifestación de la vida psíquica y social del niño. En este sentido, la competencia “Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad” encuentra su fundamento en la comprensión de la motricidad como un eje estructurante del desarrollo integral, que permite al niño actuar, conocerse y relacionarse con el entorno de manera consciente y progresiva (Herrero, 2000).

Wallon concibió la motricidad como el punto de partida del desarrollo psicológico, al considerarla una forma primigenia de comunicación y adaptación al medio. En las primeras etapas de vida, el cuerpo actúa como mediador entre el individuo y su entorno, siendo el movimiento la expresión visible de las emociones, las necesidades y los deseos. Así, el tono muscular adquiere un papel central, pues vincula lo biológico con lo psicológico y lo social, funcionando como base postural, cognitiva y afectiva, a través del movimiento, el niño no solo desarrolla control corporal, sino también la capacidad de autorregularse emocionalmente y de establecer vínculos con los demás, configurando la raíz de su autonomía (Carvalho, 2003).

De acuerdo con Wallon, el desarrollo infantil se estructura mediante una alternancia funcional entre los polos afectivo-emocional y cognitivo-motriz, en este proceso, la acción corporal y la emoción son los motores del aprendizaje, donde la experiencia sensoriomotriz antecede a la representación mental (Lalama y Calle, 2019). Por tanto, la autonomía no surge de manera espontánea, sino que se construye a partir de la interacción entre el cuerpo en movimiento, la emoción que lo impulsa y la reflexión que le otorga sentido. Esta concepción dialéctica explica que el niño avanza en su capacidad para actuar de forma independiente en la medida en que logra integrar su vivencia corporal con su pensamiento, consolidando una comprensión progresiva de sí mismo y de su entorno (Folador et al., 2010).

La educación psicomotriz, inspirada en la teoría walloniana, promueve experiencias corporales globales en las que el niño explora, experimenta y coordina sus movimientos, descubriendo el placer de la acción y la satisfacción de la autonomía. Según Herrero (2000), el cuerpo se concibe en tres dimensiones: el cuerpo instrumental, que permite la adaptación motriz; el cuerpo cognitivo, que posibilita el conocimiento del entorno mediante la acción; y el cuerpo tónico-emocional, que expresa las vivencias afectivas y regula las emociones. Este enfoque integral favorece un desarrollo armónico, en el cual la motricidad se convierte en el medio que permite al niño desenvolverse con seguridad, iniciativa y autonomía (Taco et al., 2024).

Asimismo, estudios contemporáneos como los de Lalama y Calle (2019) ratifican que el movimiento constituye la vía natural por la que el niño construye aprendizajes significativos, al integrar lo emocional, lo cognitivo y lo social en un proceso único y dinámico. De igual modo, Caldeira y Ribeiro (2025) señalan que la psicomotricidad, desde una mirada holística, promueve la exploración del cuerpo como vehículo de aprendizaje, permitiendo que la autonomía emerja como resultado de la interacción entre el movimiento, la emoción y la cognición.

Teoría del aprendizaje motor de Arnold Gesell

Gesell planteó que el desarrollo psicomotor sigue un proceso madurativo ordenado, determinado por la interacción entre la herencia biológica y las condiciones del entorno, desde esta perspectiva, el movimiento no se adquiere de forma azarosa, sino mediante una secuencia progresiva y predecible que refleja la maduración neurológica del individuo (Julio et al., 2024). El autor sostiene que el desarrollo motor es un proceso que avanza siguiendo leyes como la céfalo-caudal (de la cabeza a los pies) y próximo-distal (del centro del cuerpo hacia las extremidades), permitiendo que los niños pasen de movimientos reflejos a acciones coordinadas y voluntarias (Pastrana et al., 2024).

En coherencia con ello, el desarrollo de la motricidad se convierte en un indicador esencial de autonomía, ya que posibilita al niño controlar su cuerpo, explorar su entorno y adquirir seguridad en la ejecución de movimientos. Según Villera (2023), el desarrollo motor es un proceso continuo que integra factores biológicos, cognitivos y emocionales, favoreciendo una relación equilibrada entre el cuerpo y el pensamiento. Asimismo, la investigación de Naranjo (2024) reafirma que el desarrollo psicomotor se ve influido por los espacios de interacción y estimulación, donde los movimientos amplios y coordinados promueven la independencia funcional y la autorregulación infantil.

Bajo esta mirada, la teoría geselliana explica que la autonomía motriz es consecuencia del avance natural del sistema nervioso central, que permite el dominio progresivo del cuerpo y la coordinación de las acciones. Pastrana et al. (2024) destacan que la motricidad gruesa fortalece la flexibilidad, la coordinación y el equilibrio, componentes esenciales del desempeño motor que contribuyen a la confianza corporal y al desenvolvimiento autónomo. Por tanto, la competencia mencionada se fundamenta en la idea de que la maduración motora es la base del aprendizaje autónomo: a medida que el niño adquiere control sobre su cuerpo, amplía sus posibilidades de interacción, comunicación y acción intencional en el entorno (Villera, 2023).

Definición

De acuerdo con el “Programa curricular de educación inicial” presentado por el “Ministerio de Educación” (2016) esta competencia está vinculada al desarrollo integral del niño, tanto en el aspecto físico como en su interacción con el entorno. Además, promueve que los niños utilicen su cuerpo como un medio para explorar, expresar y actuar de manera intencionada, desarrollando habilidades motrices fundamentales para su crecimiento integral.

Asimismo, enfatiza la importancia del movimiento libre y autónomo como un eje central para el aprendizaje, destacando que, a través del juego, la experimentación y la

exploración, los niños adquieren un mayor control y coordinación de sus movimientos, lo que les permite construir un esquema corporal más definido y una imagen positiva de sí mismos. A su vez, el desarrollo de esta competencia facilita la interacción con su entorno y con las personas que los rodean, fomentando su autonomía y seguridad emocional (Ministerio de Educación, 2016).

Por otro lado, el currículo señala que la autonomía en el ámbito motriz no solo implica la capacidad de realizar movimientos, sino también de decidir cómo y cuándo realizarlos, permitiendo a los niños explorar diferentes espacios y materiales de forma segura y confiada. Este enfoque refuerza la idea de que el desarrollo motor está estrechamente relacionado con el desarrollo cognitivo, social y emocional, siendo fundamental en las primeras etapas de la vida (Ministerio de Educación, 2016).

Dimensiones

De acuerdo al Ministerio de Educación (2016), cuando el niño se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad desarrolladas dos capacidades fundamentales:

Comprende su cuerpo: Esta capacidad hace referencia al conocimiento y la percepción que el niño adquiere sobre su propio cuerpo, incluyendo sus partes, movimientos y límites. Según el MINEDU (2016), esta comprensión se construye a través de la exploración activa y la interacción con el entorno, permitiendo al niño identificar cómo funcionan sus extremidades, cómo coordinar sus movimientos y cómo responder a diferentes estímulos.

Se expresa corporalmente: Implica que el niño utiliza su cuerpo como medio de comunicación, exteriorizando emociones, ideas y estados de ánimo a través del movimiento. Esta expresión se manifiesta en actividades como el juego, el baile, las dramatizaciones y otras formas de interacción social. Además, MINEDU (2016) resalta que esta capacidad no solo es esencial para el desarrollo emocional y social del niño, sino que también estimula su

creatividad y espontaneidad. Al expresarse corporalmente, los niños aprenden a relacionarse con su entorno y con otros, fortaleciendo su autoestima y su sentido de pertenencia en el grupo social.

1.3. Definición y operacionalización de variables:

Tabla 1

Operacionalización de variables

Variable	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala
Juego cooperativo	Se concibe como una actividad lúdica que promueve la interacción entre pares mediante la colaboración y el respeto mutuo (Camacho, 2013).	Desempeño observable del niño en actividades lúdicas guiadas, evidenciado en dos dimensiones (Camacho, 2013).	Reglas y Normas Responsabilidades en la ejecución del juego	Seguimiento de indicaciones. Cumplimiento de reglas. Participación e iniciativa. Cumplimiento de roles. Actitud cooperativa.	Sesiones de aprendizaje	Sesiones de aprendizaje
Competencia “se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad”	Esta competencia está vinculada al desarrollo integral del niño, tanto en el aspecto físico como en su interacción con el entorno. Además, promueve que los niños utilicen su cuerpo como un medio para explorar, expresar y actuar de manera intencionada, desarrollando habilidades motrices fundamentales para su crecimiento integral (Ministerio de Educación, 2016).	La variable se medirá a través de un instrumento en base a las siguientes dimensiones: Comprende su cuerpo y se expresa corporalmente	Comprende su cuerpo	-Identifica las partes principales de su cuerpo al señalarlas. -Realiza movimientos coordinados al caminar en línea recta. -Diferencia entre izquierda y derecha al realizar una actividad guiada. -Coordina movimientos simultáneos de brazos y piernas en actividades físicas. -Muestra equilibrio al mantenerse de pie en un solo pie por algunos segundos. -Reconoce las posiciones de su cuerpo (agachado, de pie, sentado) al imitar órdenes. -Adapta la fuerza al sujetar objetos pequeños o grandes. -Identifica cambios en su postura al realizar ejercicios físicos.	1 2 3 4 5 6 7 8	Escala dicotómica 0: No, 1: Si

	-Controla sus movimientos al pasar por espacios reducidos sin dificultad.	9
	-Ajusta la velocidad de sus movimientos según las indicaciones dadas.	10
Se expresa corporalmente	-Representa emociones básicas (alegría, tristeza, miedo) mediante gestos.	11
	-Realiza movimientos expresivos durante actividades de dramatización.	12
	-Usa su cuerpo para imitar animales u objetos en actividades de juego.	13
	-Participa activamente en danzas o coreografías sencillas.	14
	-Crea movimientos propios para acompañar una canción.	15
	-Expresa ideas o historias mediante gestos y movimientos corporales.	16
	-Utiliza su cuerpo para señalar direcciones o ubicaciones en el espacio.	17
	-Muestra fluidez en los movimientos al participar en juegos grupales.	18
	-Comunica su estado de ánimo mediante cambios en la intensidad de sus movimientos.	19
	-Reacciona corporalmente a estímulos sonoros o musicales.	20

II. DISEÑO METODOLÓGICO

2.1. Tipo de investigación

La presente investigación se enmarcó dentro de un tipo de investigación aplicado, cuya finalidad principal es la utilización práctica del conocimiento científico para la solución de una problemática educativa específica. En este sentido, busca comprobar la efectividad del juego cooperativo como estrategia pedagógica para fortalecer la competencia “Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad” en los niños de 5 años de la Institución Educativa N.º 284, Bagua, Amazonas, 2025. Este tipo de investigación se orienta al uso directo de los resultados obtenidos en contextos reales, con el propósito de generar mejoras tangibles en el proceso de enseñanza-aprendizaje (Arias et al., 2022).

Asimismo, la investigación se desarrolló bajo un enfoque cuantitativo, de acuerdo con lo expuesto por Hernández y Mendoza (2018), dado que se sustenta en la recolección y análisis de datos numéricos con el propósito de verificar hipótesis previamente formuladas. Este enfoque permite medir objetivamente las variables de estudio, aplicar instrumentos estandarizados y utilizar procedimientos estadísticos que aseguren precisión y confiabilidad en los resultados, garantizando así una interpretación sustentada en evidencia empírica.

En cuanto al nivel fue explicativo, el estudio busca no solo describir los fenómenos observados, sino también determinar la influencia causal del juego cooperativo en el fortalecimiento de la competencia motriz autónoma. De esta forma, se pretende explicar cómo la aplicación de actividades cooperativas promueve el desarrollo de la autonomía, la coordinación y el control motor en los niños, aportando fundamentos empíricos que respalden la eficacia de la intervención educativa (Bisquerra, 2009).

Por último, el diseño adoptado fue un diseño preexperimental, según los lineamientos de Arias et al. (2022), caracterizado por la aplicación de un tratamiento o estímulo en un solo grupo, realizando mediciones antes (pretest) y después (postest) de la intervención. Este

diseño permite observar los cambios producidos en la variable dependiente tras la aplicación del programa de juegos cooperativos, sin la necesidad de contar con un grupo de control, siendo apropiado para contextos escolares en los que se busca evaluar la efectividad de una propuesta pedagógica en condiciones reales.

2.2. Diseño de contrastación de hipótesis

El diseño utilizado para la contrastación de la hipótesis fue preexperimental, con un solo grupo y aplicación de pretest y posttest, lo cual permitió determinar la influencia del juego cooperativo en el fortalecimiento de la competencia “Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad” en los niños de 5 años de la Institución Educativa N.º 284, Bagua, Amazonas, durante el año 2025.

Este diseño se caracterizó por la aplicación de una medición inicial (pretest) antes de la intervención, mediante una lista de cotejo elaborada con base en los indicadores de la competencia motriz, a fin de identificar el nivel de desempeño inicial de los niños. Posteriormente, se implementó un programa de sesiones de juego cooperativo orientado a promover la coordinación, el equilibrio, la autonomía y la interacción grupal. Finalmente, se aplicó una medición final (posttest) utilizando la misma lista de cotejo para comparar los resultados y determinar los efectos de la variable independiente.

El esquema del diseño se representa de la siguiente manera:

Figura 1

Esquema de diseño

Grupo	Pretest Tratamiento (Variable independiente) Posttest		
GE (niños de 5 años)	O ₁	X (Juego cooperativo)	O ₂

Donde:

O₁: Evaluación inicial del nivel de la competencia motriz mediante lista de cotejo.

X: Aplicación del programa de juegos cooperativos.

O₂: Evaluación final del nivel de la competencia motriz mediante lista de cotejo.

Para la contrastación de la hipótesis general, se compararon los resultados obtenidos en el pretest y postest con el fin de identificar diferencias significativas en el desarrollo de la competencia motriz. El análisis estadístico se realizó mediante pruebas no paramétricas, considerando el tamaño y características de la muestra, lo que permitió comprobar si el juego cooperativo influyó de manera significativa en el fortalecimiento de la autonomía motriz de los niños participantes.

2.3. Población, muestra

2.3.1. Población

Se entiende por población al conjunto global de individuos o elementos que reúnen características comunes o responden a criterios previamente establecidos, constituyéndose así en el referente principal sobre el cual se centra el análisis, en otras palabras, corresponde al universo completo que se pretende examinar y del cual se busca obtener inferencias que puedan ser generalizadas (Vizcaíno et al., 2023).

En ese sentido, la población estuvo conformada por 15 niños de 5 años de la IE. 284, Bagua, Amazonas.

2.3.2. Muestra:

Se concibe como una fracción representativa de dicha población, seleccionada con el propósito de ser objeto de indagación y de servir como base para el análisis científico, convirtiéndose en un recurso operativo que posibilita la obtención de información pertinente y la formulación de conclusiones aplicables al conjunto poblacional, evitando la necesidad de abarcar a cada uno de sus integrantes (Ñaupas et al., 2018).

De igual modo, la adecuada determinación de la muestra constituye un aspecto esencial para garantizar la validez y la posibilidad de extrapolar los hallazgos hacia un

espectro más amplio, en este sentido, se optará por un muestreo no probabilístico de carácter censal, lo que implica la recolección total de la información (Hernández y Mendoza, 2018).

Por tal motivo, la muestra estuvo constituida por 15 niños de 5 años de la IE. 284, Bagua, Amazonas.

2.4. Técnicas, instrumentos, equipos y materiales

2.4.1. Técnica

En el desarrollo de la presente investigación se empleó como técnica de recolección de información fue guía de observación no participante, entendida como un procedimiento sistemático mediante el cual el investigador registra de manera objetiva y estructurada las conductas, acciones o manifestaciones observables de los participantes, sin intervenir en el desarrollo natural de las actividades.

2.4.2. Instrumento

Como instrumento de recolección de datos se utilizó una lista de cotejo de tipo dicotómica, elaborada en función de los indicadores de la competencia “Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad”. Este instrumento consiste en una serie de ítems que permiten registrar la presencia o ausencia de determinadas conductas o logros observables mediante opciones de respuesta “Sí” o “No”, garantizando así una medición clara, objetiva y cuantificable del desempeño de los niños. La lista de cotejo facilitará la evaluación tanto en el pretest como en el postest, permitiendo comparar los niveles alcanzados antes y después de la aplicación del programa de juegos cooperativos y determinar los progresos en su autonomía motriz (Hernández y Mendoza, 2018; Bisquerra, 2009).

2.4.3. Equipos y materiales

De Escritorio: Papel bond, folder manila, tinta de impresora.

De Investigación: Laptop, USB, grabados en CD.

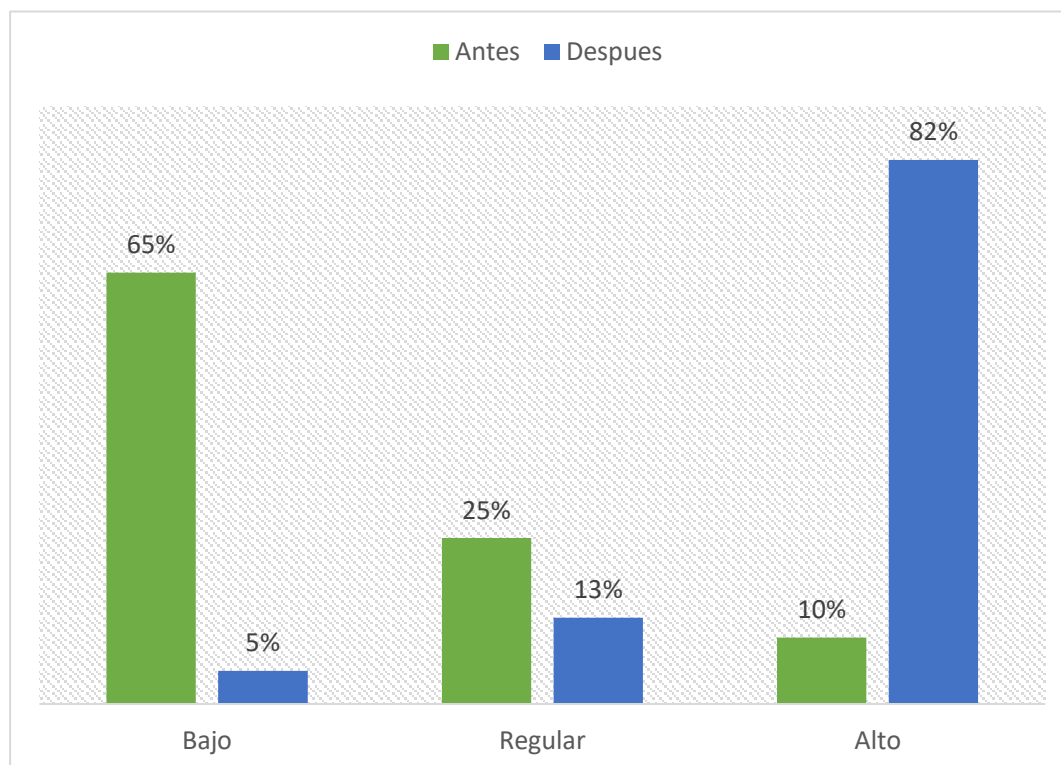
2.4.4. Aspectos éticos de la investigación

La investigación se desarrollará bajo criterios éticos que asegurarán el respeto y la protección de los participantes, se garantizará la confidencialidad de los datos proporcionados, se solicitará el consentimiento informado de manera previa, se respetará la participación voluntaria y se empleará la información únicamente con fines académicos, preservando siempre la dignidad y la integridad de los involucrados. Asimismo, el trabajo se elaborará siguiendo los lineamientos de redacción, citación y referencias establecidos por las normas de la American Psychological Association en su séptima edición, lo que permitirá mantener la rigurosidad académica y la transparencia en el uso de las fuentes consultadas.

III. RESULTADOS

Figura 2

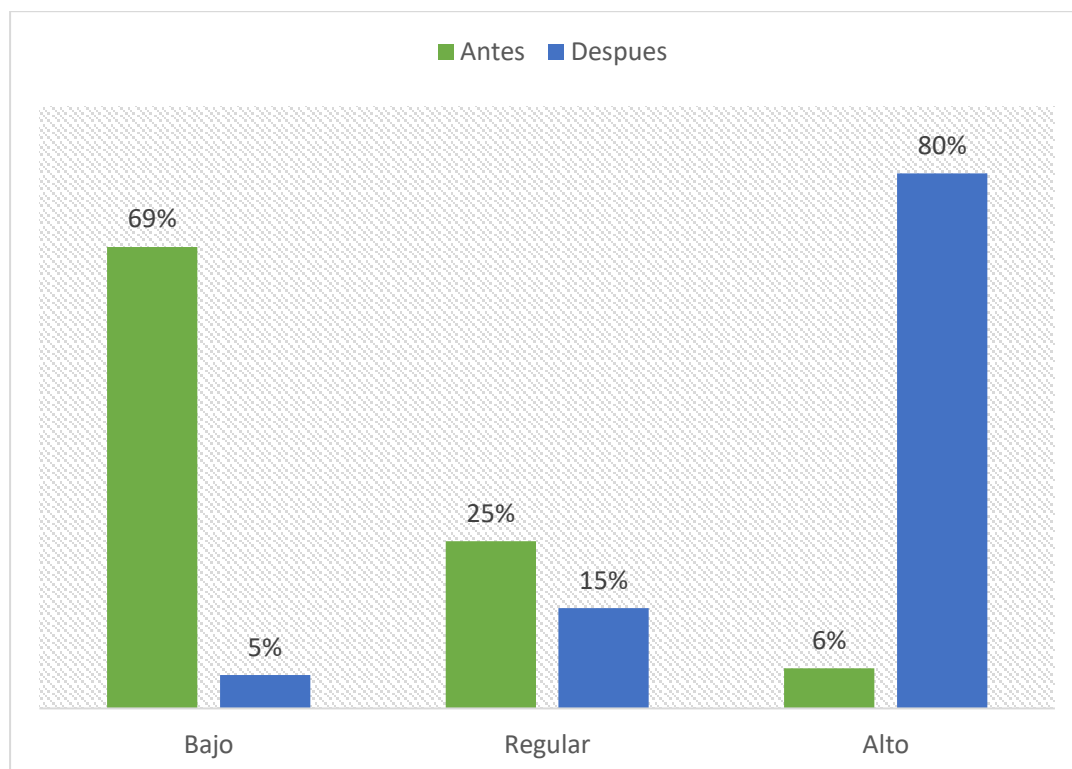
Nivel de pretest y postest de la Competencia “se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad”



En la figura se aprecia que, antes de la intervención, predominaba un nivel bajo con un 65%, seguido del nivel regular con 25% y un reducido 10% en nivel alto, lo que evidencia que la mayoría de los niños presentaban limitaciones en el control y uso autónomo de su motricidad, reflejando dificultades en la coordinación, equilibrio y expresión corporal en actividades cotidianas, sin embargo, después de la aplicación del juego cooperativo, se observa una transformación significativa, donde el nivel alto alcanza el 82%, mientras que el nivel regular desciende a 13% y el nivel bajo se reduce drásticamente a 5%, lo cual permite inferir que la intervención favoreció de manera sustancial el desarrollo motriz integral, promoviendo no solo habilidades físicas sino también la autonomía, la interacción y la seguridad en la ejecución de movimientos, evidenciando así la efectividad del juego cooperativo como estrategia pedagógica.

Figura 3

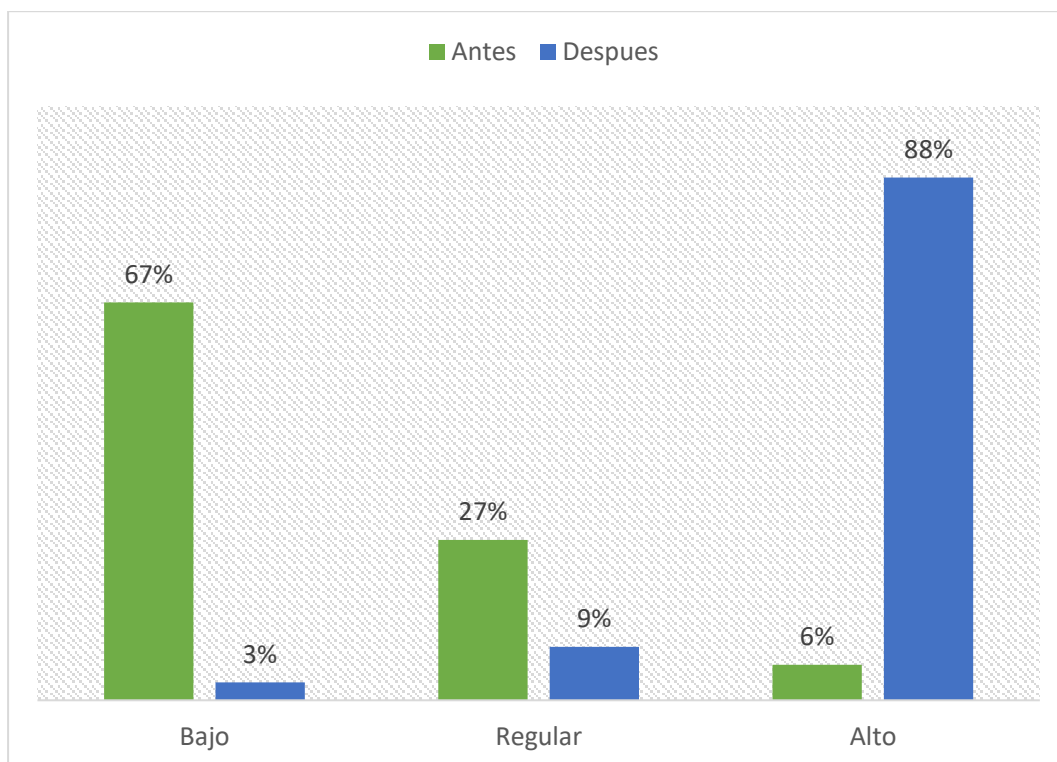
Nivel de pretest y postest de la dimensión “Comprende su cuerpo”



En relación con la dimensión “comprende su cuerpo”, en el pretest se identifica que el 69% de los niños se ubicaban en nivel bajo, el 25% en nivel regular y apenas un 6% en nivel alto, lo cual pone en evidencia que inicialmente los niños presentaban escaso reconocimiento de su esquema corporal, dificultades para identificar partes de su cuerpo, coordinar movimientos o mantener equilibrio, no obstante, tras la intervención, los resultados muestran un cambio notorio, donde el nivel alto se incrementa hasta el 80%, el nivel regular disminuye a 15% y el nivel bajo se reduce a solo 5%, lo que indica que las actividades basadas en el juego cooperativo permitieron fortalecer significativamente la conciencia corporal, facilitando que los niños logren mayor control postural, coordinación y dominio de sus movimientos en distintas situaciones, consolidando aprendizajes vinculados al conocimiento de su propio cuerpo.

Figura 4

Nivel de pretest y postest de la dimensión “Se expresa corporalmente”



Respecto a la dimensión se expresa corporalmente, en el pretest se observa que el 67% de los niños se encontraba en nivel bajo, el 27% en nivel regular y solo el 6% en nivel alto, lo cual evidencia limitaciones en la capacidad de comunicar emociones, ideas o situaciones mediante el cuerpo, así como escasa participación en actividades expresivas como dramatizaciones o juegos simbólicos, sin embargo, después de la intervención, el nivel alto se eleva de manera significativa hasta el 88%, mientras que el nivel regular disminuye a 9% y el nivel bajo se reduce a 3%, lo que demuestra que el juego cooperativo generó un impacto positivo en la expresión corporal, favoreciendo la creatividad, la espontaneidad y la comunicación no verbal, permitiendo que los niños utilicen su cuerpo como medio de interacción y expresión en un entorno dinámico y participativo.

Tabla 2*Prueba de normalidad*

	Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.
Competencia “se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad”- pretest	.912	15	.000
Competencia “se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad”- posttest	.970	15	.000

Nota. Elaboración por SPSS-26

En la Tabla 2 se presentan los resultados de la prueba de normalidad aplicada a los puntajes de la competencia “Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad”, evaluada en los momentos de pretest y posttest, para ello se empleó el estadístico de Shapiro-Wilk, el cual resulta pertinente cuando se trabaja con muestras pequeñas, como ocurre en la presente investigación, en ese sentido, se observa que en el pretest se obtuvo un nivel de significancia de 0.000, mientras que en el posttest también se registró una significancia de 0.000, por lo tanto, al ser ambos valores inferiores a 0.05, se rechaza el supuesto de normalidad, lo que indica que los puntajes obtenidos no presentan una distribución normal en ninguno de los dos momentos de evaluación, en consecuencia, desde el punto de vista metodológico, corresponde utilizar la prueba no paramétrica de Wilcoxon para analizar las diferencias entre el pretest y el posttest de la competencia “Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad” en los niños de 5 años.

Hipótesis general:

Hi: El juego cooperativo influye significativamente en el fortalecimiento de la competencia “Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad” en los niños de 5 años de la Institución Educativa N.º 284, Bagua, Amazonas, 2025.

Ho: El juego cooperativo no influye significativamente en el fortalecimiento de la competencia “Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad” en los niños de 5 años de la Institución Educativa N.º 284, Bagua, Amazonas, 2025.

Tabla 3

Prueba de Wilcoxon del pretest y posttest del desarrollo de la competencia “se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad”

Competencia “se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad” pretest-posttest	
Z	
	-4.119 ^b
Sig. asintótica(bilateral)	0

Nota. Elaboración por SPSS-26

Criterios de decisión estadística

Si $p \text{ valor} < (0.05)$ se rechaza la H_0

Si $p \text{ valor} > (0.05)$ se rechaza la H_1

Los resultados obtenidos mediante la prueba no paramétrica de Wilcoxon evidencian de manera clara que el juego cooperativo tuvo un efecto significativo en el fortalecimiento de la competencia “Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad”, dado que se obtuvo un valor de $Z = -4.119$ y un nivel de significancia bilateral de 0.000, el cual es inferior al criterio establecido de 0.05, en ese sentido, al contrastar este resultado con la regla de decisión, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis de investigación, confirmando

que la intervención basada en el juego cooperativo sí influye significativamente en el desarrollo de la motricidad en los niños de 5 años evaluados.

Más allá del resultado estadístico, este hallazgo refleja una mejora concreta en el desempeño motriz de los niños, quienes, tras participar en actividades de carácter cooperativo, lograron desarrollar mayor control corporal, coordinación de movimientos y capacidad de expresión a través del cuerpo, lo cual pone en evidencia que el juego cooperativo no solo favorece la ejecución de habilidades motrices básicas, sino que también potencia la interacción social, la participación activa y la confianza en sí mismos, aspectos fundamentales en el desarrollo integral durante la primera infancia, consolidando así su pertinencia como estrategia pedagógica dentro del proceso educativo.

IV. DISCUSIÓN DE RESULTADOS

En el presente estudio el objetivo general fue determinar la influencia del juego cooperativo en el fortalecimiento de la competencia “Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad”, en ese sentido, los resultados inferenciales obtenidos mediante la prueba de Wilcoxon evidenciaron un valor de $Z = -4.119$ y una significancia bilateral de 0.000, siendo este valor inferior al nivel crítico de 0.05, lo que condujo al rechazo de la hipótesis nula y a la aceptación de la hipótesis de investigación, confirmando así que el juego cooperativo influye de manera significativa en el desarrollo de la motricidad en los niños evaluados, este hallazgo guarda similitud con lo reportado por Mendieta y Morán (2025), quienes evidenciaron una incidencia significativa del juego cooperativo en la psicomotricidad gruesa, destacando que el 73.3% de los niños logró desempeños adecuados en actividades motoras, lo que coincide con la mejora observada en la presente investigación, asimismo, se encuentra correspondencia con Cevallos Oñate et al. (2025), quienes reportaron valores de significancia de $p=0.000$ en la prueba de Wilcoxon, confirmando efectos estadísticamente significativos del juego cooperativo en la coordinación motora.

En la misma línea, Condori (2023) también evidenció una significancia de 0.003 ($p<0.05$), concluyendo que los juegos cooperativos generan mejoras sustanciales en la motricidad gruesa, lo cual reafirma la consistencia de los resultados obtenidos en el presente estudio, desde el sustento teórico, estos resultados se explican a partir de la teoría sociocultural de Vygotsky, quien sostiene que el aprendizaje se construye mediante la interacción social y la mediación, favoreciendo el desarrollo de habilidades a través de la cooperación (Guerra, 2020), del mismo modo, la teoría del aprendizaje social de Bandura respalda estos hallazgos al señalar que los niños adquieren conductas y habilidades mediante la observación e imitación en contextos sociales (Cáceres, 2007), en coherencia con ello, el resultado evidencia que el juego cooperativo no solo actúa como estrategia lúdica, sino como

un medio estructurado de aprendizaje que fortalece la autonomía motriz mediante la interacción y la experiencia compartida, consolidando un cambio significativo en el desempeño de los niños.

El primer objetivo específico fue conocer el nivel de la competencia antes de la aplicación del juego cooperativo, encontrándose que el 65% de los niños se ubicaba en el nivel bajo, el 25% en nivel regular y solo el 10% en nivel alto, lo que evidencia un predominio de limitaciones en el desarrollo motriz, reflejadas en dificultades de coordinación, equilibrio y control corporal, este resultado presenta similitud con lo reportado por Quiroz (2021), quien evidenció niveles bajos en el desarrollo psicomotor, con un 47% de niños que presentaban dificultades en coordinación de piernas y otros indicadores, lo que coincide con el diagnóstico inicial observado en la presente investigación, asimismo, Dos Santos et al. (2022) identificaron que el 70% de las habilidades motoras no eran ejecutadas durante el recreo, lo que refleja una limitada estimulación motriz en contextos no estructurados, situación comparable con los niveles bajos hallados en el pretest, de igual manera, Xiong et al. (2024) evidenciaron que el 35.07% de niños presentaban retrasos motores cuando no contaban con condiciones adecuadas de estimulación, lo que refuerza la importancia de intervenir pedagógicamente desde edades tempranas.

Desde el enfoque teórico, estos resultados se comprenden a partir de la teoría del desarrollo psicomotor de Wallon, quien plantea que el movimiento es la base del desarrollo psicológico y que el niño requiere experiencias corporales para construir su autonomía (Herrero, 2000), asimismo, la teoría del desarrollo motor de Gesell sostiene que el desarrollo motriz sigue un proceso madurativo que necesita ser estimulado para consolidarse (Pastrana et al., 2024), en consecuencia, el diagnóstico inicial evidencia una necesidad clara de intervención, mostrando que los niños aún no han alcanzado un dominio adecuado de su motricidad.

El segundo objetivo específico estuvo orientado a la aplicación de las sesiones basadas en el juego cooperativo, en ese sentido, la implementación se desarrolló mediante actividades progresivas que promovieron la participación activa, la interacción social y el desarrollo de habilidades motrices en un entorno dinámico, favoreciendo que los niños asuman roles, colaboren entre sí y regulen sus acciones en función del grupo, este proceso es comparable con lo reportado por Mamani y Tapara (2024), quienes aplicaron el método Dalcroze, logrando que el 92% de los niños alcance un nivel normal en motricidad, evidenciando el impacto de intervenciones estructuradas, asimismo, Zheng et al. (2023) encontraron que los niños con mejores habilidades motoras presentaban entre 20% y 40% más precisión en tareas cognitivas, lo que demuestra la relación entre el desarrollo motriz y otras áreas del desarrollo, del mismo modo, Mendieta y Morán (2025) evidenciaron mejoras en la ejecución de actividades motoras tras la aplicación de juegos cooperativos, lo que coincide con la dinámica aplicada en el presente estudio, desde el sustento teórico, la aplicación se explica mediante la teoría de Bandura, quien plantea que el aprendizaje ocurre mediante la observación, imitación y refuerzo social (Aroca et al., 2012), así como desde la perspectiva de Vygotsky, donde el aprendizaje se construye en interacción con otros (Escallón, 2019), en consecuencia, la aplicación de las sesiones permitió generar un entorno de aprendizaje significativo que favoreció el desarrollo integral de los niños.

En el presente estudio, el tercer objetivo específico fue conocer el nivel de la competencia después de la aplicación del juego cooperativo, evidenciándose que el 82% de los niños alcanzó el nivel alto, el 13% se ubicó en nivel regular y solo el 5% permaneció en nivel bajo, lo que refleja una mejora sustancial en comparación con el pretest, este resultado presenta similitud con lo reportado por Romero y Valdiviezo (2025), quienes evidenciaron que el 65% de los niños alcanzó el nivel destacado tras la intervención, asimismo, Mamani y Tapara (2024) reportaron que el 92% de los participantes alcanzó un nivel normal en

motricidad, lo que coincide con el alto porcentaje de logro observado en la presente investigación, del mismo modo, Humud y Linares (2024) evidenciaron un incremento significativo en los puntajes, pasando de 31.71 a 46.63, confirmando mejoras sustanciales tras la intervención, desde el sustento teórico, estos resultados se explican a partir de la teoría de Wallon, quien plantea que el movimiento es el eje del desarrollo integral y de la autonomía (Lalama y Calle, 2019), así como de la teoría de Gesell, que señala que el desarrollo motriz progresa mediante la maduración y la estimulación adecuada (Villera, 2023), en consecuencia, los resultados del postest evidencian que la intervención permitió consolidar aprendizajes motrices, fortaleciendo la autonomía, la coordinación y la expresión corporal en los niños evaluados.

CONCLUSIONES

En el presente estudio se logró determinar la influencia del juego cooperativo en el fortalecimiento de la competencia “Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad” en niños de 5 años, evidenciándose una influencia significativa tras la intervención, lo cual se sustenta en los resultados estadísticos obtenidos mediante la prueba de Wilcoxon ($Z = -4.119$; $p = 0.000$), confirmando que el uso de estrategias basadas en el juego cooperativo contribuye de manera efectiva al desarrollo de la motricidad, favoreciendo el control corporal, la coordinación y la autonomía en los niños evaluados.

Asimismo, se logró conocer el nivel de la competencia antes de la aplicación del juego cooperativo, identificándose un predominio del nivel bajo, lo que refleja que los niños presentaban limitaciones en su desenvolvimiento motriz, evidenciando dificultades en el equilibrio, la coordinación y la expresión corporal, lo cual pone de manifiesto la necesidad de implementar estrategias pedagógicas que estimulen el desarrollo integral desde edades tempranas.

De igual manera, se desarrolló la aplicación de sesiones basadas en el juego cooperativo, las cuales se caracterizaron por promover la participación activa, la interacción social y el trabajo en equipo, permitiendo que los niños experimenten, exploren y fortalezcan sus habilidades motrices en un entorno lúdico y significativo, evidenciándose que dichas actividades favorecieron la construcción progresiva de aprendizajes vinculados al movimiento y la autonomía corporal.

Finalmente, se logró conocer el nivel de la competencia después de la aplicación del juego cooperativo, observándose un incremento significativo en el nivel alto, acompañado de una reducción considerable en el nivel bajo, lo que demuestra que la intervención permitió mejorar de manera sustancial el desempeño motriz de los niños, fortaleciendo su capacidad para desenvolverse de manera autónoma a través del uso de su cuerpo.

RECOMENDACIONES

En relación con el objetivo general, se recomienda a la Institución Educativa N.º 284 de Bagua incorporar de manera permanente el juego cooperativo como parte de su propuesta pedagógica en el nivel inicial, promoviendo su uso no solo como actividad recreativa, sino como una estrategia intencionada que contribuya al fortalecimiento de la autonomía motriz de los niños, permitiendo que estos se desenvuelvan con mayor seguridad, coordinación y confianza en sí mismos dentro de su entorno escolar.

En correspondencia con el primer objetivo específico, se sugiere que la institución implemente evaluaciones diagnósticas periódicas al inicio del proceso educativo, con el propósito de identificar el nivel real de desarrollo motriz de los niños, lo que permitirá a los docentes comprender mejor sus necesidades, respetar sus ritmos de aprendizaje y diseñar actividades más pertinentes y ajustadas a su realidad.

En relación con el segundo objetivo específico, se recomienda que los docentes de la institución continúen diseñando y aplicando sesiones basadas en el juego cooperativo, procurando que estas actividades sean dinámicas, participativas y centradas en la interacción entre pares, generando así espacios donde los niños puedan explorar, experimentar y construir aprendizajes significativos a través del movimiento y la colaboración.

Finalmente, en función al tercer objetivo específico, se sugiere que la institución realice un seguimiento continuo de los logros alcanzados después de la aplicación de las estrategias, valorando los avances en el desarrollo motriz de los niños y reforzando aquellas prácticas pedagógicas que han demostrado ser efectivas, con la finalidad de consolidar los aprendizajes y asegurar su continuidad en el tiempo.

BIBLIOGRAFÍA

- Arias, J., Holgado, J., Tafur, T., & Vasquez, M. (2022). *Metodología de la investigación: El método ARIAS para desarrollar un proyecto de tesis* (1.^a ed.). Instituto Universitario de Innovación Ciencia y Tecnología Inudi Perú. <https://doi.org/10.35622/inudi.b.016>
- Aroca, C., Bellver, M. C., & Alba, J. L. (2012). La teoría del aprendizaje social como modelo explicativo de la violencia filio-parental. *Revista Complutense de Educación*, 23(2), 487-511. https://d1wqtxs1xzle7.cloudfront.net/48848969/40039-51293-3-PB-libre.pdf?1473923449=&response-content-disposition=inline%3B+filename%3DLa_teoria_del_aprendizaje_social_como_mo.pdf&Expires=1762798946&Signature=YYyAiyi-oyIxC82ze4zoOnSsMxjbumfrDMWLvgcHTPIlxailKy6KOKXQW8o9JFsqYQwJQ76W9wszPyckFiCz~vzbmKErymeBW6fHu~tKHb~aBfQch-rqGkRHMT2zyW-4P1PC2YS2TH3vLsK3zgQcm4PN~EhNrZqeVbfCRqMhLU6EHg5L0e0agtQJfLKF0H4OSpentl3cmwRW1UfgNb4tadTGXz-bnuafye-ppRUt7oSP6UZHiruQB4158CINC-P5H4y~shn0uSPBUTvgZ~9oCsUGjqaPn2jgLQc76HUB5UKVBNbV5NScZRPJCPM6rLE0NvTLWyEGAUKLtywBV82ESw__&Key-Pair-Id=APKAJLOHF5GGSLRBV4ZA
- Bedia Singona, M. (2022). Nivel de desarrollo de motricidad fina en niños de 4 años de una Institución Educativa inicial durante la pandemia covid-19, Cusco – Perú, 2022. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 6(6), 1803-1813. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v6i6.3640
- Bisquerra, R. (2009). *Metodología de la investigación educativa*. La muralla Editorial.

- Caldeira, D. M., & Ribeiro, A. R. (2025). *A questão do trabalho pedagógico psicomotor na educação infantil*. 11(1).
<http://www.revista.ueg.br/index.php/reeduc/article/view/16353>
- Camacho, C. (2002). El aprendizaje social de la corrupción administrativa en Venezuela: Una explicación desde el punto de vista de la psicología. *Procesos Históricos*, 1(1).
<https://www.redalyc.org/pdf/200/20000104.pdf>
- Camacho, L. (2013). *El juego cooperativo como promotor de habilidades sociales en niñas de 5 años* [Tesis de pregrado]. <https://tesis.pucp.edu.pe/items/6358af54-ea12-4851-957c-3658b31d1377>
- Carvalho, E. M. R. D. (2003). Tendências da educação psicomotora sob o enfoque Walloniano. *Psicologia: Ciência e Profissão*, 23(3), 84-89.
<https://doi.org/10.1590/S1414-98932003000300012>
- Chaves, A. L. (2011). Implicaciones educativas de la teoría sociocultural de Vigotsky. *Revista Educación*, 25(2), 59. <https://doi.org/10.15517/revedu.v25i2.3581>
- Dos Santos, A., Santos Lopes Da Silva, L., Pugliesi Abdalla, P., César Ramos, N., Mota, J., & Roberto Lopes Machado, D. (2022). Autonomous fundamental motor skills in the school environment: A cross-sectional study. *Motricidade*, Vol. 18 No. 1 (2022): Motricidade. <https://doi.org/10.6063/MOTRICIDADE.24245>
- Escallón, E., González, B. I., Peña, P. C., & Roza, L. J. (2019). Implicaciones Educativas de las Teorías de Vygotsky: El Desarrollo de Conceptos Científicos en Estudiantes Bogotanos. *Revista Colombiana de Psicología*, 28(1), 81-98.
<https://doi.org/10.15446/rcp.v28n1.68020>
- Folador, A. P., Aquino, R., Mello, L. de A., & Alves, A. (2010). A estimulação psicomotora na aprendizagem infantil. *Revista Científica da Faculdade de Educação e Meio*

Ambiente, 1(1), 30-40. <https://revista.unifaema.edu.br/index.php/Revista-FAEMA/article/view/9/251>

- 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. *Revista Dilemas Contemporáneos: Educación, Política y Valores*, 2. <https://dilemascontemporaneoseducacionpoliticayvalores.com/index.php/dilemas/artic le/view/2033/2090>
- Guerrero, F., & Mateo, R. (2021). Metodologías de aprendizaje para ejecutivos. Análisis comparativo del aprendizaje social y del método del caso. *Academia y Virtualidad*, 14(2), 57-74. <https://doi.org/10.18359/ravi.5388>
- Hernández, R., & Mendoza, C. (2018). *Metodología de la investigación: Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta*. McGraw-Hill Education. [http://www.biblioteca.cij.gob.mx/archivos/materiales_de_consulta/drogas_de_abuso/a rticulos/sampierilasrutas.pdf](http://www.biblioteca.cij.gob.mx/archivos/materiales_de_consulta/drogas_de_abuso/articulos/sampierilasrutas.pdf)
- Herrero, A. (2000). Intervención psicomotriz en el Primer Ciclo de Educación Infantil, estimulación de situaciones sensoriomotrices. *RIFOP : Revista interuniversitaria de formación del profesorado: continuación de la antigua Revista de Escuelas Normales*, 37, 87-102. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=118060>
- Julio, K., Petro, M., & Garavito, É. (2024). Las TIC como herramientas pedagógicas para el desarrollo de la motricidad en estudiantes de transición. *Revista Latinoamericana de Calidad Educativa*, 2(1), 19-29. <https://doi.org/10.70625/rlce/54>
- Junco, L. M., García, K. E., Ordoñez, R. E., & Reigosa, A. (2024). Aplicación de la teoría sociocultural de Vygotsky y el rendimiento académico de los estudiantes de segundo bachillerato. *Magazine de las Ciencias: Revista de Investigación e Innovación*, 9(4), 86-113. <https://doi.org/10.33262/rmc.v9i4.3242>

Lalama, A. D. R., & Calle, M. M. (2019). Psicomotricidad: Construyendo aprendizajes a través del movimiento. *SATHIRI*, 14(2), 210.

https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/83622630/973-libre.pdf?1649551412=&response-content-disposition=inline%3B+filename%3DPsicomotricidad_construyendo_aprendizaje.pdf&Expires=1762813088&Signature=MksRQdwseFpoNXLWgKzfGboKSsMLqPU~RRAeEHLt2fal~-Fz7hPvPm0BYc~vIL5Vyragio1eWZJSOBK~2WrNXU0f8BB50nsO6YU9jMvksBqJLsAyJF4fnR9U0cyNW380WnDt8tYxFD~hOebBETyNeHzsI6N7vs3fRDnWUuJJFRYNIbjatFSYNi~to5TGsDc9ajcEzBgos-s8oDTilu3RBc3GBaoa2W0GsOWFh3zO2EZj3EKELA6AyWPbaYTYzfy~deFxeRnp2IaJ4BIDvqbqhzqWviXy4wKkNAriaei-f3J1mn2D2nmZOEgMuWG9SCI7nqcI3DNVuFiFtNKAmDs8vg__&Key-Pair-Id=APKAJLOHF5GGSLRBV4ZA

Ministerio de Educación. (2016). *Programa Curricular de Educación Inicial*. Ministerio de Educación. <https://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/programa-curricular-educacion-inicial.pdf>

Muñoz, C. (2023). Influencia de la violencia escolar en el desarrollo de aprendizajes análisis desde la teoría del aprendizaje social de Bandura. *Revista de Inclusión Educativa y Diversidad (RIED)*, 1(1), 15-31.

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=9258906>

Naranjo, N. X. (2024). Efectos de los espacios motores, desarrollo psicomotor en niños de 1 a 3 años que acuden a Centro de desarrollo infantil (CDI) de la parroquia Charapoto. *Journal Growing Health*, 1(3), 286-312. [https://doi.org/10.59282/jgh1\(3\)286-312](https://doi.org/10.59282/jgh1(3)286-312)

- Ñaupas, H., Palacios, J. J., Romero, H. E., & Valdivia, M. R. (2018). *Metodología de la investigación cuantitativa-cualitativa y redacción de la tesis* (Quinta edición). Ediciones de la U.
http://www.biblioteca.cij.gob.mx/archivos/materiales_de_consulta/drogas_de_abuso/articulos/metodologiainvestigacionnaupas.pdf
- Parraga, A. S., & Zambrano, J. M. (2023). Actividades lúdicas para el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 3 años. *MQRInvestigar*, 7(1), 2431-2451.
<https://doi.org/10.56048/MQR20225.7.1.2023.2431-2451>
- Pastrana, M. F., Pastrana, S. E., & Zúñiga, M. S. (2024). La flexibilidad y coordinación de movimiento gracias a la motricidad gruesa. *MQRInvestigar*, 8(2), 482-499.
<https://doi.org/10.56048/MQR20225.8.2.2024.482-499>
- Pastrana, S. E., Pastrana, M. F., & Zúñiga, M. S. (2024). La Motricidad Gruesa y su Incidencia en la Flexibilidad y Coordinación de Movimiento. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 7(6), 7673-7690.
https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i6.9302
- Rapray, C. C., Ferrer, C. M., & López, C. A. (2021). Efecto del método lúdico en el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de una institución educativa inicial de Oxapampa-Perú. 2, 1.
<https://revistas.kolpaeditores.edu.pe/index.php/articulos/article/view/38>
- Ricaldi, M. G., Sánchez, S., & Subiría, M. E. (2020). Enfoque de género y relaciones sociales en el aprendizaje social de estudiantes de nivel secundario. *Apuntes Universitarios*, 10(4), 89-107. <https://doi.org/10.17162/au.v10i4.493>
- Robinson, P. (2022). The relationship between demographics and early and later motor problems in children with motor difficulties. *Fall Honors Capstone Projects*.
https://mavmatrix.uta.edu/honors_fall2022/1/

- Taco, M. N., Torres, C. M., Uzho, A. A., Granda, A. V., & Leon, B. B. (2024). El rol del juego psicomotriz en el desarrollo de competencias socioemocionales y académicas en preescolares. *Revista Veritas de Difusão Científica*, 5(3), 922-934.
<https://doi.org/10.61616/rvdc.v5i3.246>
- Villagómez, A., Bonilla, L., Bonilla, G., & Torres, T. (2023). El aprendizaje social de Albert Bandura como estrategia de enseñanza de educación para la ciudadanía. *Polo del Conocimiento: Revista científico - profesional*, 8(5), 1286-1307.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=9335841>
- Villamizar, L. J. (2017). The effects of Vygotsky's sociocultural theory on second language acquisition and language Input. *Espiral, Revista de Docencia e Investigación*, 7(1), 91. <https://doi.org/10.15332/erdi.v7i1.1780>
- Villera, S. R. (2023). Desarrollo Motor: Desde una perspectiva integral. *GADE: Revista Científica*, 3(4). <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=9094333>
- Vizcaíno, P. I., Cedeño, R. J., & Maldonado, 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_rcm.v7i4.7658
- Xiong, Y., Hu, X., Cao, J., Shang, L., Yao, Y., & Niu, B. (2024). Development of gross motor skills in children under the age of 3 years: A decision tree approach. *Frontiers in Public Health*, 12, 1421173. <https://doi.org/10.3389/fpubh.2024.1421173>
- Zheng, Q., Chi, A., Shi, B., Wang, Y., Ma, Q., Zhou, F., Guo, X., Zhou, M., Lin, B., & Ning, K. (2023). Differential features of early childhood motor skill development and working memory processing: Evidence from fNIRS. *Frontiers in Behavioral Neuroscience*, 17, 1279648. <https://doi.org/10.3389/fnbeh.2023.1279648>

ANEXOS

LISTA DE COTEJO PARA MEDIR LA COMPETENCIA “SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD” EN NIÑOS DE 5 AÑOS

Alumno(a): _____

Nº	ÍTEMS/DIMENSIONES	NO (0)	SI (1)
DIMENSIÓN 1: COMPRENDE SU CUERPO			
1	Identifica las partes principales de su cuerpo al señalarlas.		
2	Realiza movimientos coordinados al caminar en línea recta.		
3	Diferencia entre izquierda y derecha al realizar una actividad guiada.		
4	Coordina movimientos simultáneos de brazos y piernas en actividades físicas.		
5	Muestra equilibrio al mantenerse de pie en un solo pie por algunos segundos.		
6	Reconoce las posiciones de su cuerpo (agachado, de pie, sentado) al imitar órdenes.		
7	Adapta la fuerza al sujetar objetos pequeños o grandes.		
8	Identifica cambios en su postura al realizar ejercicios físicos.		
9	Controla sus movimientos al pasar por espacios reducidos sin dificultad.		
10	Ajusta la velocidad de sus movimientos según las indicaciones dadas.		
DIMENSIÓN 2: SE EXPRESA CORPORALMENTE			
11	Representa emociones básicas (alegría, tristeza, miedo) mediante gestos.		
12	Realiza movimientos expresivos durante actividades de dramatización.		
13	Usa su cuerpo para imitar animales u objetos en actividades de juego.		
14	Participa activamente en danzas o coreografías sencillas.		
15	Crea movimientos propios para acompañar una canción.		
16	Expresa ideas o historias mediante gestos y movimientos corporales.		
17	Utiliza su cuerpo para señalar direcciones o ubicaciones en el espacio.		
18	Muestra fluidez en los movimientos al participar en juegos grupales.		
19	Comunica su estado de ánimo mediante cambios en la intensidad de sus movimientos.		
20	Reacciona corporalmente a estímulos sonoros o musicales.		

Sesión N° 1 “Mi cuerpo juega y coopera con mis amigos”

Propósito de la sesión:

Que los niños desarrollen la coordinación y el control de su cuerpo al manipular y girar aros, utilizando brazos y cintura de manera rítmica, favoreciendo la disociación corporal y la expresión motriz.

Organización curricular de la sesión

Área	Competencia	Capacidad
Psicomotricidad	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	Comprende su cuerpo

Indicadores, criterios de éxito y recursos

Indicadores	Criterios de éxito	Materiales y recursos
Identifica las partes principales de su cuerpo al señalarlas.	Señala correctamente las partes principales de su cuerpo cuando se le indica	Aros
Reconoce las posiciones de su cuerpo (agachado, de pie, sentado) al imitar órdenes.	Reconoce y ejecuta posiciones corporales (de pie, sentado, agachado) siguiendo consignas	Pelotas pequeñas
Identifica cambios en su postura al realizar ejercicios físicos.	Logra identificar cambios en su postura al realizar ejercicios físicos.	Tarjetas con dibujos del cuerpo (cabeza, brazos, piernas)
		Música infantil
		Cintas o pañuelos de colores

Desarrollo de la sesión

ETAPA	DESCRIPCIÓN
INICIO	La docente recibe a los niños con entusiasmo, generando un clima cálido y de confianza, invitándolos a ubicarse en círculo, luego inicia con una dinámica breve llamada “ <i>Saludo con el cuerpo</i> ”, donde los

	niños deberán saludarse tocando una parte del cuerpo que la docente mencione, por ejemplo: “saludamos con el codo”, “saludamos con la cabeza”, lo que permite activar su atención y predisposición al movimiento. Posteriormente, la docente formula preguntas motivadoras como: • ¿Qué partes tiene nuestro cuerpo? • ¿Para qué usamos nuestras manos o piernas? A partir de sus respuestas, se refuerza la importancia del cuerpo para jugar, moverse y compartir con los demás, luego se presenta el propósito de manera sencilla: 👉 “Hoy vamos a jugar juntos para conocer mejor nuestro cuerpo y movernos como equipo”. Se establecen normas claras de convivencia para el juego: • Escuchar las indicaciones • Esperar el turno • Ayudar a los compañeros • Jugar sin empujar
DESARROLLO	Actividad 1: “Descubro mi cuerpo jugando” (exploración guiada) La docente invita a los niños a moverse libremente por el espacio mientras suena música, cuando la música se detiene, la docente muestra una tarjeta (por ejemplo: cabeza), y los niños deben tocar esa parte de su cuerpo, luego se complejiza indicando acciones como: • “Tocamos la cabeza y nos agachamos” • “Tocamos los pies y nos sentamos” 👉 Aquí se trabaja reconocimiento corporal y coordinación básica
	Actividad 2: Juego cooperativo “El tren del cuerpo” Los niños forman pequeños grupos de 4 o 5, colocándose uno detrás de otro formando un “tren”, cada grupo deberá desplazarse siguiendo consignas dadas por la docente: • “El tren camina de pie” • “El tren se agacha” • “El tren se sienta”

♦ **Reglas del juego:**

- No soltarse del compañero
- Avanzar juntos, no correr
- Escuchar la indicación antes de moverse

♦ **Responsabilidades:**

- El primer niño guía el movimiento
- Los demás siguen y apoyan
- Todos deben coordinar para no desarmar el tren

👉 Este juego fomenta cooperación, control corporal y posiciones

Actividad 3: “Llevo la pelota con mi cuerpo”

En parejas, los niños deben trasladar una pelota utilizando partes del cuerpo indicadas por la docente, por ejemplo:

- “Con las manos”
- “Con la cabeza (suavemente)”
- “Entre las rodillas”

Luego se agregan consignas de posición:

- “Llevamos la pelota y luego nos sentamos”
- “Llevamos la pelota y nos agachamos”

♦ **Reglas:**

- No dejar caer la pelota
- Trabajar en equipo
- Intentarlo nuevamente si se cae

👉 Se fortalece coordinación, equilibrio y trabajo conjunto

Actividad 4: “Estatuas cooperativas”

Los niños se desplazan libremente con música, cuando esta se detiene, la docente indica una posición:

- “Todos de pie”
- “Todos agachados”
- “Todos sentados”

Luego se añade cooperación:

	• “Formamos una estatua en grupo” 👉 Aquí los niños deben organizarse para adoptar una postura juntos
CIERRE	Los niños regresan al círculo y realizan ejercicios suaves de relajación, respirando profundamente y moviendo lentamente brazos y piernas, luego la docente guía una breve reflexión: • ¿Qué partes del cuerpo usamos hoy? • ¿Qué fue lo que más les gustó? • ¿Cómo ayudaron a sus compañeros? Se refuerza positivamente su participación, resaltando la importancia de trabajar en equipo y conocer su cuerpo, finalmente se realiza una despedida activa, donde cada niño dice una parte del cuerpo que más utilizó durante la sesión.

Lista de cotejo

Criterios de evaluación						
Nº	Señala correctamente las partes principales de su cuerpo cuando se le indica		Reconoce y ejecuta posiciones corporales (de pie, sentado, agachado) siguiendo consignas		Logra identificar cambios en su postura al realizar ejercicios físicos.	
	SI	NO	SI	NO	SI	NO
1						
2						
....						
25						

Sesión N° 2 “Mi cuerpo cambia, juega y coopera sin parar”

Organización curricular de la sesión

Área	Competencia	Capacidad
Psicomotricidad	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	Comprende su cuerpo

Indicadores, criterios de éxito y recursos

Indicadores	Criterios de éxito	Materiales y recursos
Identifica las partes principales de su cuerpo al señalarlas	Señala correctamente partes de su cuerpo cuando se le indica	Aros
Reconoce las posiciones de su cuerpo (agachado, de pie, sentado) al imitar órdenes	Ejecuta posiciones corporales (de pie, sentado, agachado) siguiendo consignas	Pelotas pequeñas Pañuelos o cintas Música infantil
Identifica cambios en su postura al realizar ejercicios físicos	Reconoce y realiza cambios de postura durante actividades físicas	Conos o botellas recicladas

Desarrollo de la sesión

ETAPA	DESCRIPCIÓN
INICIO	La docente recibe a los niños con entusiasmo, promoviendo un ambiente afectivo y motivador, invitándolos a formar un círculo, luego inicia con la dinámica “<i>El cuerpo despierta</i>”, donde los niños deberán mover partes de su cuerpo según la indicación, por ejemplo: “despiertan las manos”, “despiertan las piernas”, “despierta la cabeza”, acompañando los movimientos con gestos exagerados para hacerlo más divertido. Luego, la docente propone una breve interacción preguntando:

	• ¿Nuestro cuerpo siempre está igual o cambia? • ¿Qué pasa cuando nos sentamos o nos agachamos? A partir de sus respuestas, se introduce la idea de que el cuerpo puede cambiar de posición y que hoy jugarán en equipo para descubrirlo mejor, se presenta el propósito de manera sencilla: 👉 “Hoy vamos a jugar juntos para descubrir cómo nuestro cuerpo cambia y se mueve de muchas formas”. Se establecen normas claras: • Escuchar con atención • No empujar • Ayudar al compañero • Seguir las indicaciones
DESARROLLO	Actividad 1: “Cambio de cuerpo, cambio de posición” Los niños se desplazan libremente por el aula mientras suena música, cuando la música se detiene, la docente da una consigna: • “Todos de pie” • “Todos sentados” • “Todos agachados” Luego se complejiza combinando consignas: • “Tocamos la cabeza y nos sentamos” • “Tocamos los pies y nos agachamos” 👉 La docente modela primero y luego los niños imitan ♦ Reglas: escuchar antes de actuar, no empujar ♦ Responsabilidad: cada niño debe observar y ejecutar correctamente Actividad 2: Juego cooperativo “El espejo en equipo” Se forman parejas, uno será “el líder” y otro “el espejo”, el líder realiza movimientos y cambios de postura (de pie, agachado, sentado, estirado) y el compañero debe imitar exactamente lo que observa. Después intercambian roles. ♦ Ejemplos: • El líder se agacha lentamente → el otro también

- Levanta brazos y se pone de pie → el otro imita

♦ **Reglas:**

- Observar con atención
- No adelantarse
- Respetar turnos

♦ **Responsabilidades:**

- El líder guía con movimientos claros
- El espejo imita con precisión

👉 Se trabaja conciencia corporal y cambios de postura

Actividad 3: “Círculo cooperativo del cuerpo”

Se organiza un pequeño círculo con aros y conos dentro del aula

Los niños, en pequeños grupos, deberán completar el recorrido siguiendo consignas:

1. Caminar de pie entre conos
2. Pasar por los aros agachados
3. Sentarse dentro de un aro y levantarse

♦ **Ejemplo de ejecución:**

El niño camina, luego al llegar al aro se agacha para pasar, luego se sienta dentro y vuelve a ponerse de pie

♦ **Reglas:**

- Respetar el turno
- No correr
- Ayudar si un compañero lo necesita

♦ **Responsabilidades:**

- Cada niño cumple su recorrido
- Los demás esperan y animan

👉 Se evidencia cambio de postura y control corporal

Actividad 4: “Transportamos juntos”

En grupos pequeños, los niños deberán trasladar una pelota siguiendo consignas:

- Caminando de pie
- Luego agachados

	• Luego sentados (pasando la pelota) ♦ Ejemplo: Se desplazan en fila, luego se agachan y avanzan lentamente, luego se sientan y pasan la pelota ♦ Reglas: • No soltar la pelota • Trabajar en equipo • Mantener la posición indicada ♦ Responsabilidades: • Coordinar con el grupo • Cumplir la consigna 👉 Se refuerzan cambios posturales y cooperación
CIERRE	Los niños regresan al círculo y realizan movimientos suaves de relajación, estirando brazos, piernas y respirando lentamente, luego la docente guía la reflexión: • ¿Qué posiciones hicimos hoy? • ¿Nuestro cuerpo cambió? ¿Cómo? • ¿Cómo ayudamos a nuestros compañeros? Se refuerzan los logros de manera positiva, destacando su participación, esfuerzo y cooperación, finalmente se realiza una despedida lúdica donde cada niño menciona una posición que le gustó (ejemplo: “me gustó agacharme”).

Lista de cotejo

Criterios de evaluación						
Nº	Identifica partes principales de su cuerpo al señalarlas		Reconoce y ejecuta posiciones corporales (de pie, sentado, agachado) siguiendo consignas		Reconoce cambios de postura durante las actividades	
	SI	NO	SI	NO	SI	NO
1						
2						
....						
25						

Sesión N° 3 “Nos movemos juntos sin chocar: ¡misiones en equipo!”

Organización curricular de la sesión

Área	Competencia	Capacidad
Psicomotricidad	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	Comprende su cuerpo

Indicadores, criterios de éxito y recursos

Indicadores	Criterios de éxito	Materiales y recursos
Diferencia entre izquierda y derecha al realizar una actividad guiada. Controla sus movimientos al pasar por espacios reducidos sin dificultad.	Identifica izquierda y derecha en movimiento Controla su cuerpo en espacios reducidos Coopera con sus compañeros	Cintas de colores (para manos), aros, cuerdas, conos o botellas recicladas, pelotas pequeñas.

Desarrollo de la sesión

ETAPA	DESCRIPCIÓN
INICIO	La docente recibe a los niños con actitud cálida, motivadora y cercana, promoviendo desde el inicio un ambiente de confianza y disposición al movimiento, posteriormente los invita a ubicarse en semicírculo para facilitar la interacción visual y la atención conjunta, luego coloca en cada niño una cinta de color en las manos (por ejemplo, roja en la derecha y azul en la izquierda), explicando de manera sencilla: “ <i>esta es tu mano derecha y esta es tu mano izquierda</i> ”, reforzando el aprendizaje de forma visual y concreta

	A continuación, se desarrolla la dinámica “<i>El robot direccional</i>”, donde la docente les indica que se convertirán en robots que solo se mueven cuando escuchan una orden clara, por ejemplo: • “Robot, un paso a la derecha” (los niños deben observar su cinta y moverse correctamente) • “Robot, levanta la mano izquierda” • “Robot, gira a la derecha” La docente modela cada movimiento primero, exagerando los gestos para facilitar la comprensión, luego observa a los niños, corrige suavemente y refuerza con frases como: “<i>muy bien, ese es tu lado derecho</i>”, favoreciendo la seguridad en su ejecución Posteriormente, se generan preguntas breves para activar la reflexión: • ¿Qué lado te costó más? • ¿Qué hiciste para no equivocarte? Finalmente, se presenta el propósito de forma clara y cercana: 👉 “<i>Hoy vamos a cumplir misiones moviéndonos juntos, usando nuestro cuerpo sin chocar y aprendiendo a ir hacia la derecha y la izquierda</i>” Se establecen normas de convivencia necesarias para el desarrollo del juego: • Escuchar con atención • No empujar ni correr • Respetar turnos • Ayudar a los compañeros
DESARROLLO	Actividad 1: “Pasos secretos en el camino estrecho” La docente organiza el espacio colocando cuerdas en el piso formando caminos estrechos (como pequeños senderos), explicando que ese será un camino “secreto” por donde solo podrán pasar si controlan bien su cuerpo Los niños deberán desplazarse lentamente por el camino sin salir de las líneas, mientras la docente va dando indicaciones específicas: • “Un paso a la derecha” • “Ahora un paso a la izquierda”

- “Avanzamos despacio”

👉 Ejemplo concreto:

El niño camina dentro del camino, cuando escucha “derecha” mueve su cuerpo hacia ese lado sin salir del espacio, luego corrige hacia la izquierda

La docente acompaña el proceso observando, guiando y reforzando: *“camina despacio”, “mira bien por dónde vas”, “no te salgas del camino”*

♦ Reglas del juego:

- Caminar sin correr
- No salir del camino
- Escuchar antes de moverse

♦ Responsabilidades:

- Cada niño controla su cuerpo
- Mantener el equilibrio
- Respetar el turno del compañero

👉 Aquí se fortalece el control corporal y orientación espacial

Actividad 2: Juego cooperativo “Rescate en equipo” (actividad central)

La docente organiza a los niños en pequeños grupos de 3 o 4 integrantes, explicando que tendrán una misión: trasladar una pelota por un camino estrecho sin dejarla caer, simulando que están “rescatando un objeto importante”

Cada grupo debe sostener la pelota entre sus manos o con partes del cuerpo (según indicación), avanzando juntos

Durante el recorrido, la docente introduce consignas:

- “Ahora giramos a la derecha”
- “Ahora giramos a la izquierda”
- “Avanzamos despacio”

👉 Ejemplo de ejecución:

El grupo camina junto sosteniendo la pelota, cuando escuchan

“derecha” giran coordinadamente, si no se coordinan, la pelota cae y deben intentarlo nuevamente

♦ **Reglas:**

- No correr
- No soltar la pelota
- Avanzar juntos

♦ **Responsabilidades:**

- Un niño guía el movimiento
- Los demás siguen y apoyan
- Todos cuidan la pelota

👉 Se promueve cooperación, control y orientación

Actividad 3: “Circuito del control corporal”

Se organiza un circuito dentro del aula que incluye:

1. Caminar entre cuerdas (espacio reducido)
2. Girar hacia la derecha
3. Girar hacia la izquierda
4. Pasar entre conos

La docente explica paso a paso cómo se realizará el recorrido, modelando primero el ejercicio para que los niños comprendan

👉 **Ejemplo:**

El niño camina despacio, gira a la derecha, luego a la izquierda, evitando chocar

♦ **Reglas:**

- Esperar turno
- No empujar
- Seguir el recorrido

♦ **Responsabilidad:**

- Controlar el cuerpo
- Seguir las indicaciones

Actividad 4: “El tren cuidadoso” (cierre activo del desarrollo)

Los niños forman una fila tomándose de los hombros, simulando ser un tren, deben avanzar por un camino estrecho

	La docente indica: • “El tren gira a la derecha” • “El tren gira a la izquierda” 👉 Aquí deben coordinar todos juntos ♦ Reglas: • No soltarse • No correr • Avanzar juntos ♦ Responsabilidades: • El primero guía • Los demás siguen
CIERRE	Los niños se sientan en círculo, realizan respiraciones profundas y movimientos suaves de relajación, luego la docente guía una conversación reflexiva: • ¿Cómo hiciste para no chocar? • ¿Qué lado fue más fácil, derecha o izquierda? • ¿Cómo ayudaste a tu equipo? Se refuerzan logros con frases positivas, reconociendo el esfuerzo, la cooperación y el control del cuerpo Finalmente, cada niño menciona una acción que realizó, por ejemplo: “yo giré a la derecha”, fortaleciendo la verbalización del aprendizaje

Lista de cotejo

Criterios de evaluación						
Nº	Reconoce izquierda y derecha		Controla movimientos en espacios reducidos		Participa respetando consignas	
	SI	NO	SI	NO	SI	NO
1						
2						
....						
25						

Sesión N° 4 “Camino recto, cuerpo atento... ¡jugamos juntos en equilibrio!”

Organización curricular de la sesión

Área	Competencia	Capacidad
Psicomotricidad	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	Comprende su cuerpo

Indicadores, criterios de éxito y recursos

Indicadores	Criterios de éxito	Materiales y recursos
Realiza movimientos coordinados al caminar en línea recta Coordina movimientos simultáneos de brazos y piernas en actividades físicas	Camina en línea recta manteniendo equilibrio. Coordina brazos y piernas durante los desplazamientos. Participa en juegos cooperativos respetando normas.	Cinta adhesiva (para líneas en el piso), cuerdas, pelotas pequeñas, aros, música.

Desarrollo de la sesión

ETAPA	DESCRIPCIÓN
INICIO	La docente recibe a los niños con una actitud cercana y motivadora, invitándolos a ubicarse en círculo para iniciar la sesión, luego propone la dinámica “<i>Despierto mi cuerpo paso a paso</i>”, donde los niños deberán activar diferentes partes de su cuerpo siguiendo consignas progresivas que van aumentando en complejidad Primero la docente indica movimientos simples: • “Movemos solo los brazos arriba y abajo” • “Movemos solo las piernas como si marcháramos” Luego integra ambos: • “Ahora movemos brazos y piernas al mismo tiempo”

	👉 Ejemplo claro: El niño levanta brazos mientras camina en su lugar, intentando coordinar ambos movimientos La docente modela cada acción, exagerando ligeramente los movimientos para facilitar la imitación, luego observa a los niños y brinda apoyo individual si alguno presenta dificultad, reforzando con frases como: <i>“muy bien, estás moviendo todo tu cuerpo”</i> Posteriormente, se realizan preguntas breves: • ¿Qué fue más fácil, mover brazos o todo el cuerpo? • ¿Qué pasa cuando caminamos derecho? Finalmente, se presenta el propósito de forma clara y motivadora: 👉 <i>“Hoy vamos a aprender a caminar en línea recta y a mover nuestro cuerpo coordinadamente mientras jugamos en equipo”</i> Se establecen normas: • Caminar sin correr • Escuchar indicaciones • Respetar turnos • Ayudar a compañeros
DESARROLLO	Actividad 1: “El camino recto mágico” La docente coloca en el piso líneas rectas con cinta o cuerdas, explicando que esos serán caminos mágicos por donde deberán caminar con mucho cuidado Primero la docente realiza la demostración: camina colocando un pie delante del otro, manteniendo la mirada al frente y brazos extendidos para equilibrarse Luego los niños pasan uno por uno 👉 Ejemplo detallado: El niño coloca el pie derecho delante, luego el izquierdo, avanzando lentamente sin salir de la línea Posteriormente se incrementa la dificultad: • Caminar con brazos abiertos (como avión) • Caminar levantando brazos arriba ♦ Reglas:

- No correr
- No salirse de la línea
- Esperar turno

♦ **Responsabilidades:**

- Mantener equilibrio
- Concentrarse en el recorrido

👉 Se fortalece control corporal y equilibrio

Actividad 2: Juego cooperativo “Los equilibristas en equipo”

Se forman parejas, la docente explica que ahora caminarán como equilibristas, pero acompañados

Cada pareja debe caminar sobre la línea tomados de la mano

👉 **Ejemplo paso a paso:**

Ambos niños se toman de la mano, avanzan lentamente, si uno pierde el equilibrio, deben detenerse y volver a empezar

Luego se agrega complejidad:

- “Caminamos moviendo brazos juntos”
- “Avanzamos coordinando nuestros pasos”

♦ **Reglas:**

- No soltarse
- No correr
- Avanzar juntos

♦ **Responsabilidades:**

- Uno guía el ritmo
- El otro sigue
- Ambos se ayudan

👉 Se desarrolla coordinación y cooperación

Actividad 3: “Marcha coordinada divertida”

La docente explica que ahora jugarán a marchar como soldados, pero de forma divertida

Primero modela:

- Brazo derecho + pierna izquierda

	• Luego cambia 👉 Ejemplo claro: El niño levanta la pierna izquierda mientras levanta el brazo derecho Luego los niños practican lentamente Posteriormente se realiza con desplazamiento ♦ Reglas: • Seguir el ritmo • No empujar ♦ Responsabilidad: • Coordinar movimientos 👉 Se trabaja coordinación cruzada Actividad 4: “Transportamos sin perder el equilibrio” Se forman grupos pequeños, deben trasladar una pelota caminando sobre la línea 👉 Ejemplo detallado: Los niños sostienen la pelota juntos, caminan lentamente sobre la línea mientras coordinan brazos y piernas La docente da consignas: • “Avanzamos despacio” • “Movemos brazos con cuidado” ♦ Reglas: • No soltar la pelota • No correr ♦ Responsabilidades: • Trabajar en equipo • Coordinar movimientos 👉 Se integra equilibrio + coordinación + cooperación
CIERRE	Los niños se sientan en círculo, realizan respiraciones profundas y movimientos suaves de relajación La docente guía una reflexión: • ¿Cómo hiciste para caminar sin salirte? • ¿Qué fue más difícil, caminar o coordinar?

	¿Cómo ayudaste a tu compañero? Se refuerzan los logros, destacando el esfuerzo y la cooperación Finalmente, cada niño menciona una acción que logró realizar
--	--

Lista de cotejo

Criterios de evaluación						
Nº	Camina en línea recta manteniendo equilibrio		Coordina movimientos de brazos y piernas		Participa respetando normas y cooperación	
	SI	NO	SI	NO	SI	NO
1						
2						
....						
25						

Sesión N° 5 “Como flamencos en equilibrio: mi cuerpo se mantiene firme y en equipo”

Organización curricular de la sesión

Área	Competencia	Capacidad
Psicomotricidad	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	Comprende su cuerpo

Indicadores, criterios de éxito y recursos

Indicadores	Criterios de éxito	Materiales y recursos
Muestra equilibrio al mantenerse de pie en un solo pie por algunos segundos.	Mantiene el equilibrio sobre un pie por algunos segundos. Controla su cuerpo sin caerse durante el juego. Participa activamente respetando normas y cooperación.	Aros, cuerdas, conos, pelotas pequeñas, música infantil.

Desarrollo de la sesión

ETAPA	DESCRIPCIÓN
INICIO	La docente recibe a los niños con entusiasmo, promoviendo un ambiente cálido y de confianza, luego los invita a ubicarse en círculo para iniciar la sesión. A continuación, plantea la dinámica “<i>Despierto mi cuerpo como animalitos</i>”, donde los niños imitan movimientos sencillos, por ejemplo, caminar como elefantes, saltar como conejos o moverse como gatos, lo cual permite activar su cuerpo de forma lúdica y progresiva. Posteriormente, la docente introduce el equilibrio mediante una demostración sencilla, levantando un pie y manteniéndose unos segundos, preguntando a los niños: ¿pueden quedarse como estatuas en un solo pie?, motivándolos a intentarlo sin presión, valorando cada intento.

	Luego se presenta el propósito de la sesión de forma clara y cercana: <i>“Hoy vamos a jugar a mantenernos en equilibrio como flamencos, aprendiendo a controlar nuestro cuerpo sin caernos y ayudando a nuestros compañeros”</i>. Finalmente, se establecen normas claras como escuchar, no empujar, respetar turnos y apoyar a los demás.
DESARROLLO	Actividad 1: “Estatuas en equilibrio” La docente explica que los niños jugarán a convertirse en estatuas, primero muestra cómo levantar un pie y mantener el equilibrio, con los brazos abiertos para estabilizarse, luego invita a los niños a intentarlo en su lugar. 👉 Ejemplo: el niño levanta un pie, abre los brazos y trata de mantenerse firme durante unos segundos. Se repite varias veces, aumentando ligeramente el tiempo de equilibrio, reforzando con frases como: <i>“muy bien, estás controlando tu cuerpo”</i>. ♦ Reglas: no empujar, mantenerse en su espacio. ♦ Responsabilidad: intentar mantener el equilibrio con control. Actividad 2: Juego cooperativo “Los flamencos amigos” Los niños se agrupan en parejas, la docente explica que ahora deberán mantenerse en un solo pie mientras se toman de la mano, ayudándose mutuamente a no caer. 👉 Ejemplo detallado: dos niños se toman de la mano, levantan un pie y tratan de mantenerse en equilibrio juntos, si uno pierde el equilibrio, ambos vuelven a intentar. Se refuerza la idea de apoyo mutuo, indicando: <i>“si tu compañero se mueve, ayúdalo a sostenerse”</i>. ♦ Reglas: no soltarse, no empujar. ♦ Responsabilidades: ayudarse y coordinar. 👉 Se fortalece equilibrio y cooperación. Actividad 3: “Camino del equilibrio”

	La docente organiza un pequeño recorrido con aros o cuerdas, donde los niños deben avanzar y, en determinados puntos, detenerse y mantenerse en un solo pie. 👉 Ejemplo: el niño camina, llega a un aro, se detiene y levanta un pie durante unos segundos antes de continuar. La docente modela primero y luego los niños ejecutan, brindando apoyo verbal constante. ♦ Reglas: no correr, respetar el turno. ♦ Responsabilidad: controlar el cuerpo al detenerse. Actividad 4: “Entrega en equilibrio” (actividad integradora) En pequeños grupos, los niños deben trasladar una pelota y, al llegar a un punto, detenerse y mantener el equilibrio en un pie antes de entregarla al siguiente compañero. 👉 Ejemplo: el niño camina con la pelota, se detiene, levanta un pie, mantiene el equilibrio y luego entrega la pelota. ♦ Reglas: no correr, no lanzar la pelota. ♦ Responsabilidades: mantener equilibrio y respetar turnos. 👉 Se integra equilibrio + coordinación + cooperación.
CIERRE	Los niños se ubican en círculo, realizan respiraciones profundas y movimientos suaves de relajación, soltando brazos y piernas lentamente. Luego la docente guía una breve reflexión: ¿cómo hiciste para no caerte?, ¿qué te ayudó a mantener el equilibrio?, ¿cómo ayudaste a tu compañero?. Se refuerzan los logros destacando el esfuerzo, la concentración y la cooperación, finalmente cada niño menciona su logro, por ejemplo: “yo me quedé en un pie”, fortaleciendo la seguridad y autoestima.

Lista de cotejo

Criterios de evaluación						
Nº	Mantiene el equilibrio en un pie por algunos segundos		Controla su cuerpo sin caerse durante la actividad		Participa respetando normas y cooperación	
	SI	NO	SI	NO	SI	NO

1						
2						
....						
25						

Sesión N° 6 “Fuerte, suave y rápido... mi cuerpo sabe cómo actuar en equipo”

Organización curricular de la sesión

Área	Competencia	Capacidad
Psicomotricidad	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	Comprende su cuerpo

Indicadores, criterios de éxito y recursos

Indicadores	Criterios de éxito	Materiales y recursos
Adapta la fuerza al sujetar objetos pequeños o grandes. Ajusta la velocidad de sus movimientos según las indicaciones dadas.	Ajusta la fuerza al manipular objetos de diferentes tamaños. Regula la velocidad de sus movimientos según indicaciones. Participa respetando normas y trabajo cooperativo.	Pelotas grandes y pequeñas, esponjas, bloques, cajas livianas, aros, conos, cuerdas, música.

Desarrollo de la sesión

ETAPA	DESCRIPCIÓN
INICIO	La docente recibe a los niños con entusiasmo y los invita a ubicarse en círculo, promoviendo un ambiente de confianza y disposición al aprendizaje. Luego inicia la dinámica “<i>Mi cuerpo cambia su fuerza</i>”, donde los niños deberán realizar acciones con distinta intensidad, por ejemplo, apretar suavemente las manos, luego fuerte, luego nuevamente suave, permitiéndoles experimentar la diferencia entre usar mucha o poca fuerza. Posteriormente, la docente introduce la velocidad mediante movimientos guiados, indicando: caminar lento como una tortuga y luego rápido como un conejito, lo cual permite que los niños reconozcan cómo su cuerpo puede cambiar el ritmo de movimiento según la indicación.

	Luego se plantean preguntas breves como: ¿cuándo usamos fuerza suave?, ¿cuándo necesitamos más fuerza?, ¿qué pasa si vamos muy rápido?, promoviendo reflexión simple acorde a su edad. Finalmente, se presenta el propósito de la sesión: <i>“Hoy vamos a aprender a usar la fuerza correcta y movernos rápido o lento mientras jugamos en equipo”</i>, estableciendo normas como escuchar, no empujar, respetar turnos y cuidar los materiales.
DESARROLLO	Actividad 1: “Suave o fuerte” La docente presenta diferentes objetos (pelota pequeña, pelota grande, esponja, caja) y explica que deberán sujetarlos usando la fuerza adecuada, modelando primero cómo tomar una esponja suavemente y cómo cargar una caja con mayor firmeza. 👉 Ejemplo: el niño toma una pelota pequeña sin apretarla demasiado y luego levanta una caja usando más fuerza. Los niños experimentan manipulando objetos, mientras la docente orienta: <i>“suave para no aplastar”</i>, <i>“más fuerza para levantar”</i>. ◆ Reglas: no lanzar objetos, manipular con cuidado. ◆ Responsabilidad: usar la fuerza correcta. Actividad 2: Juego cooperativo “Transportamos con cuidado” Los niños se organizan en grupos pequeños, deben trasladar diferentes objetos de un punto a otro, adaptando la fuerza según el objeto. 👉 Ejemplo detallado: Un grupo transporta una pelota grande usando ambas manos con firmeza, otro grupo lleva una esponja con suavidad para no deformarla. Durante la actividad, la docente da consignas: • “Más suave” • “Un poco más fuerte” ◆ Reglas: no correr, no soltar objetos. ◆ Responsabilidades: • Cuidar el objeto • Trabajar en equipo

	👉 Se fortalece el control de la fuerza en contexto cooperativo. Actividad 3: “Movimientos con velocidad” La docente organiza un espacio de desplazamiento y explica que deberán moverse según indicaciones de velocidad. Consignas: • Caminar lento • Caminar rápido • Detenerse 👉 Ejemplo: el niño camina despacio siguiendo una línea, luego acelera cuando se le indica. La docente acompaña con música, cambiando ritmos para hacer la actividad más dinámica. ♦ Reglas: no empujar, respetar espacio. ♦ Responsabilidad: ajustar velocidad. Actividad 4: “Misión cooperativa: rápido o lento” En grupos, los niños deben trasladar un objeto siguiendo consignas de velocidad. 👉 Ejemplo detallado: El grupo lleva una pelota caminando lento, luego cambia a rápido sin dejarla caer, adaptando su movimiento según la indicación. ♦ Reglas: no correr descontroladamente, mantener coordinación. ♦ Responsabilidades: • Seguir indicaciones • Coordinar con el equipo 👉 Se integra fuerza + velocidad + cooperación.
CIERRE	Los niños se ubican en círculo y realizan respiraciones profundas, acompañadas de movimientos suaves de brazos y piernas, favoreciendo la relajación. Luego la docente guía la reflexión: ¿cuándo usaste fuerza suave?, ¿cuándo fuerte?, ¿cómo cambiaste tu velocidad?, promoviendo la toma de conciencia del aprendizaje.

	Se refuerzan los logros destacando el control corporal, la participación y el trabajo en equipo, finalmente cada niño expresa lo que más le gustó, fortaleciendo su seguridad y expresión.
--	--

Lista de cotejo

Criterios de evaluación						
N°	Adapta la fuerza al manipular objetos		Ajusta la velocidad según indicaciones		Participa respetando normas y cooperación	
	SI	NO	SI	NO	SI	NO
1						
2						
....						
25						

Sesión N° 7 “Mi cuerpo siente y expresa: jugamos con emociones en movimiento”

Organización curricular de la sesión

Área	Competencia	Capacidad
Psicomotricidad	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	Se expresa corporalmente.

Indicadores, criterios de éxito y recursos

Indicadores	Criterios de éxito	Materiales y recursos
Representa emociones básicas (alegría, tristeza, miedo) mediante gestos. Comunica su estado de ánimo mediante cambios en la intensidad de sus movimientos.	Representa emociones mediante gestos y movimientos corporales. Ajusta la intensidad de sus movimientos según la emoción. Participa activamente respetando normas y trabajo cooperativo.	Música variada (alegre, lenta, suave), pañuelos, aros, pelotas, espacio libre en el aula.

Desarrollo de la sesión

ETAPA	DESCRIPCIÓN
INICIO	La docente recibe a los niños con una actitud cálida y expresiva, invitándolos a ubicarse en círculo, luego inicia la dinámica “<i>Caritas que sienten</i>”, donde los niños imitan expresiones faciales que la docente modela, como alegría (sonrisa amplia), tristeza (cara decaída) y miedo (ojos abiertos), promoviendo que reconozcan y representen emociones básicas. Posteriormente, la docente introduce el movimiento corporal asociado a las emociones, por ejemplo, saltar suavemente cuando están felices, caminar lento cuando están tristes y moverse con cautela cuando sienten miedo, modelando cada acción de manera clara y exagerada para facilitar la comprensión.

	Luego se formulan preguntas como: ¿cómo se mueve tu cuerpo cuando estás feliz?, ¿cómo te mueves cuando tienes miedo?, favoreciendo la conexión entre emoción y movimiento. Finalmente, se presenta el propósito: <i>“Hoy vamos a jugar a expresar nuestras emociones con el cuerpo, usando movimientos fuertes, suaves, rápidos o lentos en equipo”</i>, estableciendo normas como escuchar, respetar turnos y no empujar.
DESARROLLO	Actividad 1: “Camino de emociones” La docente organiza el espacio y explica que los niños caminarán libremente mientras escuchan música, cuando la música cambie deberán representar una emoción con su cuerpo.  Ejemplo detallado: • Música alegre → los niños saltan, sonríen, mueven brazos con energía. • Música lenta → caminan despacio con movimientos suaves. • Música suave o tensa → se mueven con cautela, como si tuvieran miedo. La docente acompaña con indicaciones como: <i>“muévete más rápido”</i>, <i>“ahora más suave”</i>, ayudando a regular la intensidad del movimiento. ♦ Reglas: no empujar, respetar espacio. ♦ Responsabilidad: expresar la emoción con el cuerpo. Actividad 2: Juego cooperativo “La emoción en equipo” Se forman grupos pequeños, la docente asigna una emoción a cada grupo, quienes deberán representarla juntos mediante movimientos coordinados.  Ejemplo: Un grupo representa alegría saltando juntos, otro grupo tristeza caminando lento y cabizbajos, otro grupo miedo caminando despacio y mirando alrededor. Luego cada grupo muestra su representación y los demás observan.

	♦ Reglas: trabajar juntos, no interrumpir. ♦ Responsabilidades: • Coordinar con el grupo. • Representar la emoción claramente. 👉 Se fortalece expresión y cooperación. Actividad 3: “Movimiento con intensidad” La docente explica que ahora jugarán a cambiar la intensidad del movimiento, primero modela: moverse fuerte (rápido y amplio), luego suave (lento y delicado). Los niños se desplazan siguiendo consignas: • “Movimientos fuertes” • “Movimientos suaves” • “Movimientos lentos” 👉 Ejemplo: El niño pasa de saltar con energía a caminar despacio suavemente. ♦ Reglas: seguir indicaciones. ♦ Responsabilidad: controlar intensidad. Actividad 4: “Historia en movimiento” (actividad integradora) La docente narra una pequeña historia donde los niños deben actuar con su cuerpo. 👉 Ejemplo detallado: “Un grupo de niños está feliz jugando (se mueven rápido), luego empieza a llover y se sienten tristes (caminan lento), luego escuchan un ruido y sienten miedo (se mueven con cuidado)”. Los niños representan cada parte con su cuerpo, cambiando intensidad y emoción. ♦ Reglas: escuchar la historia. ♦ Responsabilidades: representar correctamente. 👉 Se integra todo el aprendizaje.
CIERRE	Los niños se ubican en círculo y realizan respiraciones profundas, relajando su cuerpo lentamente, luego la docente guía una reflexión: ¿qué emoción te gustó más representar?, ¿cómo cambiaste tu

	movimiento?, ¿cómo trabajaste con tu grupo?, promoviendo la toma de conciencia del aprendizaje. Se refuerzan los logros destacando la participación, la creatividad y el control corporal, finalmente cada niño expresa una emoción con su cuerpo como despedida, fortaleciendo la seguridad y expresión personal.
--	--

Lista de cotejo

Criterios de evaluación						
Nº	Representa emociones mediante gestos corporales		Ajusta la intensidad de sus movimientos		Participa respetando normas y cooperación	
	SI	NO	SI	NO	SI	NO
1						
2						
....						
25						

Sesión N° 8 “Jugamos a ser otros: mi cuerpo crea, imita y se expresa en equipo”

Organización curricular de la sesión

Área	Competencia	Capacidad
Psicomotricidad	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	Se expresa corporalmente.

Indicadores, criterios de éxito y recursos

Indicadores	Criterios de éxito	Materiales y recursos
Realiza movimientos expresivos durante actividades de dramatización. Usa su cuerpo para imitar animales u objetos en actividades de juego.	Realiza movimientos expresivos durante juegos de dramatización. Imita animales u objetos usando su cuerpo. Participa respetando normas y trabajo cooperativo.	Música infantil variada, pañuelos, aros, pelotas, espacio libre dentro del aula.

Desarrollo de la sesión

ETAPA	DESCRIPCIÓN
INICIO	La docente recibe a los niños con una actitud expresiva y motivadora, invitándolos a ubicarse en círculo para iniciar la sesión, luego plantea la dinámica “<i>Caritas y cuerpos que imitan</i>”, donde primero los niños realizan gestos faciales simples como alegría, sorpresa o tristeza, y luego los acompañan con movimientos corporales, promoviendo que relacionen la expresión facial con el movimiento del cuerpo. Posteriormente, la docente introduce la imitación de animales de manera sencilla, modelando cómo caminar como un gato, saltar como un conejo o moverse lentamente como una tortuga, exagerando los movimientos para facilitar la comprensión, invitando a los niños a imitarla libremente.

	Luego se formulan preguntas breves como: ¿cómo se mueve un animal?, ¿puedes hacerlo con tu cuerpo?, favoreciendo la participación y creatividad, finalmente se presenta el propósito: <i>“Hoy vamos a jugar a representar con nuestro cuerpo animales, objetos y personajes, usando nuestra imaginación y trabajando en equipo”</i>, estableciendo normas claras como escuchar, respetar turnos, no empujar y participar con respeto.
DESARROLLO	Actividad 1: “Imito y me muevo” La docente explica que los niños se moverán libremente por el aula mientras escuchan música, y cuando la música se detenga deberán imitar lo que la docente indique. 👉 Ejemplo detallado: • “Nos movemos como un elefante” (caminan pesado). • “Nos movemos como un pájaro” (mueven brazos como alas). • “Nos movemos como una pelota” (rebotan suavemente). La docente modela primero y luego los niños ejecutan, reforzando con frases como: <i>“muy bien, estás usando todo tu cuerpo”</i>. ♦ Reglas: no empujar, respetar espacio. ♦ Responsabilidad: representar con el cuerpo. Actividad 2: Juego cooperativo “Creamos personajes en grupo” Los niños se organizan en pequeños grupos, la docente indica que deberán crear un personaje o animal en conjunto usando sus cuerpos. 👉 Ejemplo detallado: Un grupo puede representar un tren (uno detrás de otro), otro grupo un animal grande (moviéndose juntos), otro grupo un objeto como una pelota gigante. Luego cada grupo muestra su representación mientras los demás observan. ♦ Reglas: trabajar en equipo, respetar turnos. ♦ Responsabilidades: • Participar activamente. • Coordinar con el grupo.

	👉 Se desarrolla dramatización y cooperación. Actividad 3: “Historia en movimiento” La docente narra una pequeña historia que los niños deben representar con su cuerpo. 👉 Ejemplo detallado: “Un grupo de animales camina por el bosque (caminan), luego saltan de alegría (saltan), después se esconden porque escuchan un ruido (se agachan), y finalmente vuelven a jugar felices (se mueven libremente)”. Los niños representan cada parte de la historia siguiendo la narración. ♦ Reglas: escuchar atentamente. ♦ Responsabilidad: representar cada parte. 👉 Se fortalece expresión corporal. Actividad 4: “Imitación libre con emoción” La docente invita a los niños a elegir libremente un animal u objeto para representarlo, luego deben mostrarlo al grupo. 👉 Ejemplo: Un niño imita un avión moviendo brazos, otro imita un gato caminando suave. Se promueve la creatividad y la seguridad. ♦ Reglas: respetar presentaciones. ♦ Responsabilidad: expresarse con el cuerpo.
CIERRE	Los niños se ubican en círculo y realizan respiraciones profundas, relajando el cuerpo lentamente, luego la docente guía la reflexión: ¿qué te gustó imitar?, ¿cómo usaste tu cuerpo?, ¿cómo trabajaste con tu grupo?, promoviendo la toma de conciencia del aprendizaje. Se refuerzan los logros destacando la creatividad, la participación y la expresión corporal, finalmente cada niño realiza un último movimiento representando su personaje favorito como despedida.

Lista de cotejo

Criterios de evaluación

Nº	Realiza movimientos expresivos durante dramatización		Imita animales u objetos con su cuerpo		Participa respetando normas y cooperación	
	SI	NO	SI	NO	SI	NO
1						
2						
....						
25						

Sesión N° 9 “Bailamos juntos: mi cuerpo siente, escucha y se mueve en equipo”

Organización curricular de la sesión

Área	Competencia	Capacidad
Psicomotricidad	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	Se expresa corporalmente.

Indicadores, criterios de éxito y recursos

Indicadores	Criterios de éxito	Materiales y recursos
Participa activamente en danzas o coreografías sencillas. Reacciona corporalmente a estímulos sonoros o musicales.	Participa en coreografías sencillas siguiendo el ritmo. Responde con su cuerpo a diferentes estímulos musicales. Coopera respetando normas y participación grupal.	Música infantil variada (rápida, lenta, alegre), parlante, pañuelos de colores, aros.

Desarrollo de la sesión

ETAPA	DESCRIPCIÓN
INICIO	La docente recibe a los niños con entusiasmo, generando un ambiente motivador, luego los invita a ubicarse en círculo para iniciar la sesión. A continuación, desarrolla la dinámica “<i>Mi cuerpo escucha</i>”, donde los niños deberán moverse libremente según el tipo de música que escuchan, por ejemplo, si la música es lenta caminan despacio, si es rápida se mueven con mayor energía, permitiendo que comiencen a relacionar sonido con movimiento. Posteriormente, la docente modela cómo el cuerpo puede reaccionar al ritmo, mostrando movimientos simples como saltar, girar o balancearse, invitando a los niños a imitarla, reforzando la idea de que el cuerpo responde a lo que escucha.

	Luego se plantean preguntas breves como: ¿qué hiciste cuando la música fue rápida?, ¿cómo te moviste cuando fue lenta?, promoviendo la reflexión. Finalmente, se presenta el propósito: <i>“Hoy vamos a bailar, movernos juntos y crear movimientos siguiendo la música en equipo”</i>, estableciendo normas como escuchar, respetar espacio y participar activamente.
DESARROLLO	Actividad 1: “Sigo el ritmo con mi cuerpo” La docente explica que los niños deberán moverse libremente siguiendo la música, cambiando su movimiento según el ritmo. 👉 Ejemplo detallado: • Música lenta → movimientos suaves y lentos. • Música rápida → saltos y movimientos energéticos. La docente acompaña con indicaciones como: <i>“más rápido”</i>, <i>“más suave”</i>, ayudando a regular la respuesta corporal. ♦ Reglas: no empujar, respetar espacio. ♦ Responsabilidad: escuchar y responder con el cuerpo. Actividad 2: Juego cooperativo “Bailamos en equipo” Se forman grupos pequeños, la docente enseña una secuencia sencilla de movimientos (por ejemplo: dos pasos adelante, palmas, giro), modelándola primero y luego practicándola con los niños. 👉 Ejemplo detallado: Los niños avanzan dos pasos, aplauden dos veces y giran, repitiendo la secuencia con música. Luego los grupos realizan la coreografía juntos. ♦ Reglas: seguir la secuencia, no interrumpir. ♦ Responsabilidades: • Memorizar movimientos. • Coordinar con el grupo. 👉 Se desarrolla coordinación grupal y ritmo. Actividad 3: “Movimientos con sonido” La docente propone que cada sonido tenga un movimiento específico. 👉 Ejemplo:

	• Palmas → saltar. • Golpe suave → agacharse. • Música continua → caminar. Los niños deben reaccionar rápidamente a los estímulos. ♦ Reglas: escuchar atentamente. ♦ Responsabilidad: responder correctamente. 👉 Se fortalece reacción corporal. Actividad 4: “Creamos nuestra danza” (actividad integradora) En grupos, los niños crean una pequeña secuencia de movimientos con ayuda de la docente. 👉 Ejemplo detallado: Un grupo decide saltar, girar y aplaudir, luego lo presenta al resto. La docente guía para que los movimientos sean simples y coordinados. ♦ Reglas: respetar turnos. ♦ Responsabilidades: • Participar activamente. • Coordinar con el grupo. 👉 Se integra creatividad, ritmo y cooperación.
CIERRE	Los niños se ubican en círculo y realizan movimientos suaves de relajación, acompañados de respiración profunda, permitiendo que su cuerpo vuelva a la calma. Luego la docente guía la reflexión: ¿cómo se movió tu cuerpo con la música?, ¿qué parte te gustó más?, ¿cómo trabajaste con tu grupo?, promoviendo la toma de conciencia del aprendizaje. Se refuerzan los logros destacando la participación, la coordinación y la expresión corporal, finalmente los niños realizan un último movimiento libre como despedida, fortaleciendo su seguridad y creatividad.

Lista de cotejo

Criterios de evaluación

Nº	Participa en coreografías sencillas		Reacciona corporalmente a estímulos musicales		Participa respetando normas y cooperación	
	SI	NO	SI	NO	SI	NO
1						
2						
....						
25						

Sesión N° 10 “Mi cuerpo señala el camino: jugamos y nos ubicamos en el espacio”

Organización curricular de la sesión

Área	Competencia	Capacidad
Psicomotricidad	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	Se expresa corporalmente.

Indicadores, criterios de éxito y recursos

Indicadores	Criterios de éxito	Materiales y recursos
Utiliza su cuerpo para señalar direcciones o ubicaciones en el espacio.	Señala direcciones usando su cuerpo (adelante, atrás, izquierda, derecha). Se ubica en el espacio siguiendo consignas. Participa activamente respetando normas y cooperación.	Aros, conos o botellas, cuerdas, pañuelos, pelotas, música infantil.

Desarrollo de la sesión

ETAPA	DESCRIPCIÓN
INICIO	La docente recibe a los niños con entusiasmo y los invita a ubicarse en círculo, promoviendo un ambiente de confianza y disposición para el aprendizaje, luego inicia la dinámica “<i>Mi cuerpo señala</i>”, donde los niños deberán señalar con diferentes partes de su cuerpo según la indicación, por ejemplo, señalar adelante con la mano, atrás con el pie o a los lados con los brazos, ayudando a que comprendan la orientación espacial de manera concreta. Posteriormente, la docente modela movimientos simples como avanzar hacia adelante, retroceder hacia atrás o desplazarse hacia los lados, invitando a los niños a imitarla, reforzando con frases como:

	<i>“tu cuerpo nos dice hacia dónde vamos”</i>, facilitando la comprensión del uso del cuerpo como medio de orientación. Luego se plantean preguntas como: ¿cómo sabes dónde está adelante?, ¿cómo puedes mostrar hacia dónde ir?, promoviendo la reflexión en función de su experiencia. Finalmente, se presenta el propósito: <i>“Hoy vamos a jugar usando nuestro cuerpo para señalar direcciones y movernos juntos en el espacio”</i>, estableciendo normas como escuchar, respetar turnos y no empujar.
DESARROLLO	Actividad 1: “Sigo la dirección” La docente organiza el espacio del aula y explica que los niños deberán desplazarse según las indicaciones que ella dé, utilizando su cuerpo para señalar la dirección antes de moverse. 👉 Ejemplo detallado: La docente dice: “señalamos adelante con la mano y caminamos”, los niños extienden el brazo hacia adelante y luego avanzan, luego indica: “señalamos atrás con el cuerpo y retrocedemos”, los niños giran ligeramente el cuerpo y retroceden. La docente modela primero cada acción y luego los niños ejecutan, brindando apoyo verbal constante. ♦ Reglas: no correr, escuchar indicaciones. ♦ Responsabilidad: señalar y luego moverse correctamente. Actividad 2: Juego cooperativo “Guiamos el camino” Los niños se organizan en parejas, uno será el “guía” y el otro el “seguidor”, el guía debe indicar direcciones usando su cuerpo, por ejemplo señalando con la mano hacia la derecha o hacia adelante, mientras el compañero sigue esas indicaciones. 👉 Ejemplo detallado: El niño guía levanta el brazo hacia la derecha y camina en esa dirección, el compañero lo sigue, luego cambia a señalar adelante y ambos avanzan. Después intercambian roles para que todos participen.

♦ **Reglas:** no empujar, respetar al compañero.

♦ **Responsabilidades:**

- El guía señala correctamente.
- El seguidor observa y ejecuta.

👉 Se fortalece orientación y cooperación.

Actividad 3: “Circuito de direcciones”

La docente organiza un pequeño circuito con conos o aros que indican diferentes direcciones, explicando que los niños deberán avanzar siguiendo consignas espaciales.

👉 **Ejemplo detallado:**

El niño inicia en un punto, la docente indica: “avanza adelante”, luego “gira a la derecha”, luego “retrocede”, el niño ejecuta cada acción guiándose por su cuerpo.

Se permite que los niños repitan el recorrido varias veces para mejorar su desempeño.

♦ **Reglas:** seguir el orden, no correr.

♦ **Responsabilidad:** controlar su movimiento y dirección.

Actividad 4: “Misión en equipo: encontramos el lugar”

Se forman grupos pequeños, la docente plantea una misión donde los niños deben llegar a un punto específico del aula siguiendo indicaciones espaciales.

👉 **Ejemplo detallado:**

La docente indica: “dos pasos adelante, giramos a la izquierda y llegamos al aro”, el grupo se organiza y se desplaza siguiendo la indicación, ayudándose entre sí.

♦ **Reglas:** trabajar juntos, no correr.

♦ **Responsabilidades:**

- Escuchar la consigna.
- Coordinar con el grupo.

👉 Se integra orientación, control corporal y cooperación.

CIERRE

Los niños se ubican en círculo y realizan respiraciones profundas acompañadas de movimientos suaves, favoreciendo la relajación del

	cuerpo, luego la docente guía la reflexión: ¿cómo usaste tu cuerpo para señalar direcciones?, ¿qué fue más fácil, adelante o atrás?, ¿cómo ayudaste a tu equipo?, promoviendo la toma de conciencia del aprendizaje. Se refuerzan los logros destacando la participación, la orientación espacial y el trabajo en equipo, finalmente cada niño señala una dirección con su cuerpo como despedida, consolidando el aprendizaje de manera lúdica.
--	---

Lista de cotejo

Criterios de evaluación						
N°	Señala direcciones usando su cuerpo		Se ubica correctamente en el espacio		Participa respetando normas y cooperación	
	SI	NO	SI	NO	SI	NO
1						
2						
....						
25						

Sesión N° 11 “Mi cuerpo fluye y se mueve: jugamos juntos con ritmo y armonía”

Organización curricular de la sesión

Área	Competencia	Capacidad
Psicomotricidad	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	Se expresa corporalmente.

Indicadores, criterios de éxito y recursos

Indicadores	Criterios de éxito	Materiales y recursos
Muestra fluidez en los movimientos al participar en juegos grupales.	Se desplaza con movimientos continuos y fluidos en los juegos. Mantiene coordinación corporal al interactuar con sus compañeros. Participa activamente respetando normas y dinámica grupal.	Música infantil variada, pañuelos de colores, aros, pelotas, cuerdas, espacio libre en el aula.

Desarrollo de la sesión

ETAPA	DESCRIPCIÓN
INICIO	La docente recibe a los niños con una actitud alegre y motivadora, invitándolos a ubicarse en círculo para generar un ambiente de confianza y participación, luego inicia la dinámica “ <i>Mi cuerpo se mueve como el agua</i> ”, donde los niños deberán mover su cuerpo de forma suave, continua y sin interrupciones, como si fueran olas del mar, permitiendo que experimenten la fluidez de sus movimientos. Posteriormente, la docente modela diferentes formas de movimiento continuo, como balancearse de un lado a otro, girar lentamente o desplazarse sin detenerse, invitando a los niños a imitarla, reforzando con frases como: “ <i>tu cuerpo se mueve sin parar, suave y seguido</i> ”, favoreciendo la comprensión del concepto de fluidez.

	Luego se formulan preguntas simples como: ¿tu cuerpo se movió rápido o suave?, ¿te detuviste o seguiste moviéndote?, promoviendo la reflexión sobre el movimiento continuo. Finalmente, se presenta el propósito: <i>“Hoy vamos a jugar en grupo moviendo nuestro cuerpo de forma fluida, sin detenernos y coordinando con nuestros compañeros”</i>, estableciendo normas claras como respetar el espacio, no empujar y escuchar indicaciones.
DESARROLLO	Actividad 1: “Caminamos sin detenernos” La docente organiza el espacio del aula y explica que los niños deberán desplazarse libremente mientras suena música, procurando que sus movimientos sean continuos y sin pausas bruscas, evitando detenerse repentinamente. 👉 Ejemplo detallado: El niño camina suavemente, gira, se desplaza hacia otro lado y continúa sin detenerse, manteniendo el movimiento constante. La docente acompaña con indicaciones como: <i>“no te detengas”</i>, <i>“muévete suave”</i>, <i>“sigue caminando”</i>, ayudando a mantener la fluidez. ◆ Reglas: no correr, no detenerse bruscamente. ◆ Responsabilidad: mantener movimiento continuo. Actividad 2: Juego cooperativo “Nos movemos como uno solo” Los niños se organizan en pequeños grupos formando una fila o círculo, la docente explica que deberán moverse juntos como si fueran un solo cuerpo, manteniendo un movimiento continuo y coordinado. 👉 Ejemplo detallado: El grupo camina lentamente en círculo, todos avanzan al mismo ritmo, si uno se detiene, afecta a todo el grupo, por lo que deben mantenerse en movimiento constante. La docente guía con frases como: <i>“todos juntos”</i>, <i>“no se detengan”</i>, <i>“sigan el ritmo del compañero”</i>. ◆ Reglas: no soltarse, no correr. ◆ Responsabilidades:

	• Mantener el ritmo grupal. • Coordinar movimientos. 👉 Se desarrolla fluidez grupal. Actividad 3: “Movimientos con pañuelos” Cada niño recibe un pañuelo, la docente indica que deberán moverlo de manera continua mientras se desplazan por el aula, evitando movimientos bruscos. 👉 Ejemplo detallado: El niño camina moviendo el pañuelo en círculos, luego cambia de dirección sin detener el movimiento, manteniendo fluidez. La docente refuerza: <i>“el pañuelo nunca se detiene”, “tu cuerpo sigue el movimiento”</i>. ♦ Reglas: no lanzar el pañuelo. ♦ Responsabilidad: coordinar movimiento corporal. Actividad 4: “Circuito fluido cooperativo” (actividad integradora) Se organiza un circuito con aros y cuerdas donde los niños deben desplazarse sin detenerse, integrando movimientos continuos y coordinados. 👉 Ejemplo detallado: El niño camina sobre una línea, pasa por un aro, gira y continúa avanzando sin detenerse, luego se integra al grupo para seguir el recorrido. ♦ Reglas: seguir el recorrido, no detenerse. ♦ Responsabilidades: • Mantener fluidez. • Coordinar con el grupo. 👉 Se integra todo el aprendizaje.
CIERRE	Los niños se ubican en círculo y realizan movimientos suaves de relajación, balanceando el cuerpo lentamente mientras respiran profundamente, permitiendo que su cuerpo vuelva a la calma. Luego la docente guía la reflexión: ¿cómo hiciste para no detenerte?, ¿te fue

	fácil moverte con tu grupo?, ¿qué parte te gustó más?, promoviendo la toma de conciencia del aprendizaje. Se refuerzan los logros destacando la fluidez, la coordinación y la participación, finalmente cada niño realiza un movimiento continuo como despedida, consolidando el aprendizaje de manera lúdica.
--	--

Lista de cotejo

Criterios de evaluación						
Nº	Se desplaza con movimientos fluidos y continuos		Coordina sus movimientos con el grupo		Participa respetando normas y cooperación	
	SI	NO	SI	NO	SI	NO
1						
2						
....						
25						