

Actividades lúdicas para fortalecer la motricidad gruesa en estudiantes de 5 años de kínder

Play-Based Activities to Strengthen Gross Motor Skills in Five-Year-Old Kindergarten Students

Steffanny Milagros Reyes Cortez
reyes.cortez@uigv.edu.pe
<https://orcid.org/0000-0001-9281-4455>
Universidad Inca Garcilaso de la Vega.
Lima, Perú

Artículo recibido: 20 de junio 2025 | arbitrado: 18 de julio 2025 | aceptado: 15 de agosto 2025 | Publicado: 05 de septiembre 2025

Resumen

El desarrollo de la motricidad gruesa es fundamental en la educación inicial. Es por ello que esta investigación tuvo como objetivo analizar el impacto de la implementación sistemática de actividades lúdicas en el desarrollo de la motricidad gruesa de estudiantes de 5 años del aula de kinder A de la Institución Educativa Innova Schools Callao-Lemos, Perú durante el año 2023. El estudio siguió un diseño descriptivo de investigación-acción con una muestra de 25 estudiantes y 20 docentes, con el uso de listas de cotejo, encuestas y registros de observación. Los resultados evidenciaron una superación progresiva de las dificultades motoras iniciales, con un incremento de 40 puntos porcentuales en el nivel logrado, donde el 90 % de los alumnos alcanzó logro destacado. Además, se registró alta satisfacción docente y mejoras cualitativas en el ámbito socioemocional. Se concluye que, la aplicación de actividades lúdicas constituye una estrategia pedagógica efectiva para potenciar el desarrollo completo en la primera infancia.

Palabras clave: Actividades Lúdicas; Desarrollo Motor; Educación Inicial; Motrices gruesas; Psicomotricidad

Abstract

Gross motor development is fundamental in early childhood education. This study aimed to analyze the impact of the systematic implementation of play-based activities on the development of gross motor skills among five-year-old students in the Kindergarten A classroom at Innova Schools Callao-Lemos (Peru) during 2023. A descriptive action-research design was employed with a sample of 25 students and 20 teachers, using checklists, questionnaires, and observation records. Results showed a progressive reduction of initial motor difficulties, with a 40-percentage-point increase in the level achieved and 90% of students reaching an outstanding level of performance. Additionally, high teacher satisfaction and qualitative improvements in the socioemotional domain were observed. The findings indicate that implementing play-based activities is an effective pedagogical strategy for promoting comprehensive development in early childhood.

Keywords: Play-based activities; Gross motor skills; Early childhood education; Motor development; Psychomotricity

INTRODUCCIÓN

El desarrollo motor en la primera infancia constituye un pilar fundamental para la formación del ser humano, dado que establece las bases para la adquisición de habilidades físicas, cognitivas y socioemocionales que se consolidarán a lo largo de la vida. La motricidad gruesa, entendida como la capacidad del organismo para ejecutar movimientos coordinados mediante el uso de grandes grupos musculares, permite al niño explorar su entorno, desarrollar autonomía y fortalecer su identidad corporal (Arroyo, 2024). En este contexto, destaca Banda et al. (2025) que las actividades lúdicas han sido reconocidas como estrategias pedagógicas efectivas para estimular el desarrollo motor, al integrar el movimiento con procesos cognitivos y emocionales que favorecen aprendizajes significativos. La relevancia de estas prácticas según León et al. (2024) se respalda por mejoras en la coordinación, el equilibrio y la fuerza muscular cuando se implementan de manera sistemática en entornos educativos.

En correspondencia con lo anterior, consideran Flores y Sánchez (2024) que la psicomotricidad ha evolucionado desde una concepción correctiva hacia un enfoque que vincula el cuerpo, la mente y las emociones, lo cual ha transformado su papel en la educación inicial. Esta perspectiva es respaldada por Moreira y Mestre (2023), quienes reconocen que cada acción motriz se encuentra relacionada con el pensamiento y las emociones, lo que convierte al movimiento en la base de la inteligencia y en un factor determinante para el desarrollo de funciones mentales superiores como la atención, la memoria y el pensamiento. Asimismo, destacan Pastrana et al. (2024), que la motricidad gruesa incide en la adquisición de esquemas corporales y en la capacidad de los niños para realizar funciones cotidianas básicas, lo que refleja su importancia en la construcción de la autonomía infantil.

Por otra parte, el juego ha sido identificado por Quiroz (2024) como una herramienta pedagógica de alto valor para modelar el comportamiento y fortalecer la psicomotricidad en la educación inicial, al facilitar la interacción social, el desarrollo emocional y la construcción de valores necesarios para la convivencia. Las teorías contemporáneas sobre el juego destacan su capacidad para promover el desarrollo físico, cognitivo y creativo, además de

favorecer la resolución de conflictos mediante actividades lúdicas que generan aprendizajes significativos (Rimascca et al., 2025). En este sentido, sostiene León et al. (2024) que el juego libre y el estructurado han demostrado efectividad en la mejora de habilidades motoras gruesas, aunque el primero ofrece beneficios adicionales derivados de su naturaleza espontánea y adaptativa.

Unido a esto, reconoce León et al. (2020) que la incorporación de metodologías activas en la educación inicial como una necesidad para motivar a los niños a aprender y para potenciar su desarrollo completo, lo que ha llevado a la implementación de estrategias como el juego de roles, el aprendizaje colaborativo y la gamificación. Estas metodologías, respaldadas por tecnologías educativas y plataformas interactivas, han mostrado un impacto positivo en el desarrollo cognitivo, emocional y académico de los niños, al promover un aprendizaje más motivador y efectivo (Buendía et al., 2025). No obstante, se ha identificado la necesidad de adaptar estas herramientas a las particularidades culturales y educativas de cada contexto, así como de capacitar de manera adecuada a los educadores para su correcta implementación.

De igual manera, la investigación sobre el juego ha evidenciado que su relevancia no es universal, dado que su valoración y práctica varían según los contextos culturales y las experiencias educativas de cada región (Courtois et al., 2024). En este marco, las actividades lúdicas, aplicadas de manera adecuada, tienen un impacto significativo en el desarrollo motor de niños de cuatro años, al mejorar las habilidades motrices finas y las gruesas. Coincide con esto Chisag et al. (2024) al destacar que el juego incide de manera positiva en diversas dimensiones cognitivas, al activar la memoria, estimular la atención y la concentración, fomentar la creatividad y proporcionar oportunidades para el desarrollo de habilidades cognitivas superiores.

A pesar de los avances teóricos y empíricos, en la Institución Educativa Innova Schools Callao-Lemos se identificó que un porcentaje elevado de estudiantes de cinco años presentaba dificultades en el desarrollo de la motricidad gruesa, lo que limitaba su capacidad para ejecutar movimientos coordinados y afectaba su desempeño en actividades cotidianas. Esta situación se atribuyó a la falta de estimulación motriz sistemática, a la

ausencia de espacios adecuados para el juego y a la limitada incorporación de actividades lúdicas en la práctica pedagógica regular. La situación ideal requería que los niños alcanzaran un nivel óptimo de desarrollo motor acorde con su edad, lo que implicaba la implementación de estrategias pedagógicas efectivas y sostenidas. En este contexto, surgió la pregunta de investigación: ¿cuál es el impacto de la implementación sistemática de actividades lúdicas en el desarrollo de la motricidad gruesa de estudiantes de cinco años?

Un estudio es respuesta a esta interrogante contribuiría al fortalecimiento de las prácticas pedagógicas en educación inicial, al proporcionar evidencia empírica sobre la efectividad de las actividades lúdicas como estrategia para potenciar el desarrollo motor en la primera infancia. Este tipo de investigación resulta fundamental para orientar la toma de decisiones en el ámbito educativo, al ofrecer alternativas metodológicas que respondan a las necesidades del desarrollo completo de los niños y que puedan ser replicadas en contextos similares. Además, el estudio aporta al conocimiento sobre la relación entre el juego y el desarrollo psicomotor, lo que enriquece el campo de la educación inicial y fortalece la formación docente. Por lo tanto, el objetivo de esta investigación fue analizar el impacto de la implementación sistemática de actividades lúdicas en el desarrollo de la motricidad gruesa de estudiantes de cinco años del aula de kínder A de la Institución Educativa Innova Schools Callao-Lemos durante el año 2023.

MÉTODO

El estudio se desarrolló bajo un diseño descriptivo con enfoque de investigación-acción, seleccionado por su pertinencia para analizar de manera simultánea la aplicación de actividades lúdicas y el desarrollo de la motricidad gruesa, al tiempo que permitió proponer una alternativa de solución práctica en el contexto escolar. Este enfoque permitió integrar la indagación con la práctica pedagógica, generó conocimiento aplicable en el aula y facilitó la incorporación de mejoras continuas en los procesos educativos. Además, aseguró que la investigación no se limitara a la descripción de fenómenos, sino que promoviera transformaciones concretas en la dinámica de enseñanza y aprendizaje, con un impacto directo en el desarrollo infantil.

El contexto institucional correspondió a una escuela privada ubicada en la zona urbana del Callao, con una población aproximada de 900 estudiantes y con infraestructura adecuada para el desarrollo de actividades psicomotrices. A partir de esta población se seleccionó una muestra de 25 alumnos de 5 años pertenecientes al aula de kinder A de la Institución Educativa Innova Schools Callao-Lemos, escogidos mediante muestreo no probabilístico intencional por conveniencia. El grupo incluyó 15 niños y 10 niñas, todos matriculados en el nivel inicial durante el año académico 2023. Además, se consideró la participación de 20 docentes y directivos en actividades de sensibilización, lo que permitió incorporar la visión de los actores educativos en el proceso de implementación del programa.

Los instrumentos de recolección de datos incluyeron listas de cotejo aplicadas en cada sesión de aprendizaje para evaluar la motricidad gruesa, con categorías de logro destacado, logrado, en proceso e inicio. También se aplicaron encuestas estructuradas a docentes y directivos con escala Likert de cinco puntos y diez ítems que indagaron sobre conocimiento de dificultades motoras, uso de actividades lúdicas, percepción de su efectividad y disposición para innovar en la práctica pedagógica. De manera complementaria, se utilizaron registros de observación elaborados por la docente titular y la maestra de apoyo para documentar avances, dificultades y cambios conductuales, junto con evaluaciones de satisfacción posteriores a los talleres de sensibilización, lo que permitió obtener una visión completa del proceso y sus efectos.

El procedimiento se organizó en cuatro fases. La primera correspondió al diagnóstico, con aplicación de instrumentos a estudiantes y docentes, análisis de evaluaciones previas y establecimiento de la línea base. La segunda fase de familiarización contó con la presentación del proyecto a la comunidad educativa, el taller de sensibilización docente y sesiones introductorias con los estudiantes. La tercera fase de ejecución consistió en la implementación de 12 sesiones de aprendizaje con actividades lúdicas diseñadas para estimular la motricidad gruesa, mediante juegos motores y sensoriomotores adaptados a las características de los niños. La cuarta fase de control se centró en la tabulación y análisis de resultados, comparación

con las mediciones iniciales y elaboración de conclusiones sobre los efectos del programa.

El análisis de datos combinó técnicas cuantitativas y cualitativas. En el componente cuantitativo se aplicó estadística descriptiva de porcentajes, comparaciones pre y post intervención y análisis de distribución por categorías de logro para determinar la magnitud de los cambios. En el componente cualitativo se analizaron observaciones conductuales, niveles de participación y motivación estudiantil, así como la satisfacción docente registrada en las encuestas. La triangulación de fuentes permitió contrastar los resultados numéricos con la información cualitativa, lo que fortaleció la validez y confiabilidad de los hallazgos y aseguró una comprensión general de los efectos de las actividades lúdicas en el desarrollo de la motricidad gruesa.

RESULTADOS

A continuación, se presentan los hallazgos obtenidos a lo largo del proceso de implementación del programa, organizados en función de los indicadores diagnósticos iniciales, la evolución de los logros alcanzados por los estudiantes, la distribución final de las categorías de desempeño, la valoración docente sobre la propuesta y los efectos de los distintos tipos de juego en el desarrollo

infantil. La información permitirá apreciar los avances cuantitativos en la motricidad gruesa y las transformaciones cualitativas en la dimensión socioemocional, lo que ofrece una visión general del impacto de las actividades lúdicas en el contexto educativo estudiado.

Como resultado del diagnóstico inicial que se presentan en la Tabla 1, se puede apreciar que el 70 % de los estudiantes presentó dificultades motoras, lo que evidenció una proporción elevada de niños con limitaciones en el desarrollo de sus habilidades motrices gruesas. El 30 % restante no mostró problemas, aunque requirió acciones de fortalecimiento para prevenir rezagos. En cuanto a la práctica pedagógica, solo el 10 % de los docentes aplicó actividades lúdicas de manera sistemática, el 50 % las incorporó de forma ocasional y el 40 % no las incluyó en sus clases. A pesar de esta baja frecuencia de uso, 64 % de los docentes manifestó una percepción positiva sobre la efectividad de las actividades lúdicas. Estos resultados señalaron la necesidad de alinear la práctica docente con las necesidades motrices de los alumnos y con la valoración favorable que los propios docentes expresaron sobre el potencial de las metodologías lúdicas.

Tabla 1. Resultados del diagnóstico inicial: percepción docente sobre dificultades motoras y uso de actividades lúdicas

Aspecto evaluado	Porcentaje	Interpretación
Estudiantes con dificultades motoras identificadas.	70 %	Evidencia significativa de limitaciones en habilidades motoras gruesas.
Estudiantes sin dificultades, pero requieren fortalecimiento.	30 %	Necesidad preventiva de estimulación motriz.
Docentes que aplican actividades lúdicas de forma sistemática.	10 %	Uso limitado de estrategias lúdicas en sesiones regulares.
Docentes que incluyen actividades lúdicas de manera ocasional.	50 %	Aplicación intermitente sin planificación sistemática.
Docentes que no incluyen momentos lúdicos.	40 %	Priorización de metodologías no lúdicas.
Docentes que consideran efectivas las actividades lúdicas.	64 %	Percepción positiva sobre potencial de metodologías lúdicas.

Una vez implementado el programa, los resultados sobre la evolución de indicadores de logro indicaron como se presenta en la Tabla 2 que hubo una progresión positiva y constante en el desarrollo de las habilidades motoras. En la sesión 1, el 55 % de los estudiantes alcanzó el nivel logrado, el 25 % se ubicó en proceso y el 20 % permaneció en inicio. Para la sesión 6, el nivel logrado registró un aumento a 65 %, el de proceso disminuyó a 20 % y el de inicio al 15 %. Esta

tendencia se consolidó en la sesión 12, donde el 80 % de los alumnos alcanzó los objetivos, solo el 15 % estuvo en proceso y el 5 % en inicio. La evolución representa una mejora global de 40 puntos porcentuales, al pasar de un 40 % de dominio inicial en las habilidades a un 80 % al finalizar la intervención. Estas cifras denotan que la aplicación sistemática de las actividades lúdicas produjo un impacto directo y medible en la superación de las dificultades motoras identificadas en el diagnóstico, y que la mayor parte del grupo logró adquirir las competencias objetivo.

Tabla 2. Evolución de los indicadores de logro durante la implementación del programa.

Sesión	Niveles		
	Inicio (%)	Proceso (%)	Logrado (%)
1	20	25	55
6	15	20	65
12	5	15	80
Mejora global	Del 40 % inicial al 80 % final		
Incremento neto	40 puntos porcentuales		

Asimismo, al concluir el programa la distribución de los estudiantes mostró un predominio de la categoría de Logro Destacado, alcanzada por el 90 % del grupo, equivalente a 23 niños. Dos estudiantes, que representaron 8 %, se ubicaron en la categoría de Logrado y ninguno en proceso ni en inicio. Estos resultados confirmaron un avance significativo en el desarrollo de las competencias trabajadas, pues la totalidad del grupo superó los niveles iniciales y alcanzó desempeños satisfactorios. La alta concentración en el nivel superior reflejó la efectividad de las actividades lúdicas implementadas y evidenció que la propuesta metodológica fortaleció de manera sólida las habilidades motoras y cognitivas de los estudiantes. Este hallazgo refleja la pertinencia de consolidar la estrategia como práctica pedagógica sostenida, con potencial de replicarse en otros contextos educativos que busquen promover aprendizajes completos desde la primera infancia.

En otro aspecto, con la aplicación del taller de sensibilización docente se obtuvo un nivel de satisfacción bastante elevado como se exhibe en la Tabla 3. El 95 % de los participantes afirmó que la experiencia cumplió a plenitud sus expectativas y

manifestó convencimiento total sobre la pertinencia de las estrategias lúdicas. Asimismo, el 90 % reconoció la relevancia del fortalecimiento motor grueso a través del juego, lo que confirmó la coherencia entre la propuesta metodológica y las necesidades de los estudiantes. En cuanto a la disposición para implementar la metodología, el 85 % expresó apertura para incorporarla en su práctica pedagógica y el 88 % consideró viable su aplicación en el contexto institucional. Estos hallazgos reflejan que el taller logró una alta efectividad en su objetivo de modificar la percepción y disposición docente. La casi unanimidad en la valoración positiva sienta una base sólida de apoyo y motivación para la adopción sistemática de las actividades lúdicas, lo que constituye un factor crucial para la sostenibilidad futura del programa.

Tabla 3. Resultados de satisfacción del taller de sensibilización docente

Indicador de satisfacción	Porcentaje	Nivel
Taller cumplió expectativas completamente	95 %	Muy Alto
Convencimiento total sobre estrategias lúdicas	95 %	Muy Alto
Relevancia del fortalecimiento motor grueso mediante juego	90 %	Alto
Disposición para implementar metodología propuesta	85 %	Alto
Percepción de aplicabilidad en contexto institucional	88 %	Alto

A este aspecto se une que los distintos tipos de juego generaron efectos positivos en el desarrollo de los estudiantes como se presenta en la Tabla 4. El juego motor alcanzó el 92 % de participación activa y consolidó habilidades básicas como la coordinación, el equilibrio, la lateralidad y el esquema corporal. El juego sensoriomotor registró el 95 % de participación activa y favoreció la integración sensorial, la fuerza muscular y la coordinación, además de despertar mayor interés y

disfrute, lo que fortaleció las interacciones sociales. Las actividades combinadas lograron el 88 % de participación sostenida y promovieron un desarrollo psicomotor completo, expresado en la libertad para manifestarse, la superación del miedo y el respeto de turnos. Estos hallazgos confirmaron que la diversidad de juegos implementados estimuló dimensiones del desarrollo motor y fortalecieron aspectos socioemocionales, lo que indica la necesidad de mantener una planificación equilibrada para garantizar aprendizajes integrales.

Tabla 4. Efectividad específica por tipo de juego implementado

Tipo de juego	Habilidades desarrolladas	Nivel de participación	Mejora observada
Juego motor	Coordinación, equilibrio, lateralidad, esquema corporal	92 % participación activa	Consolidación significativa de habilidades básicas
Juego sensoriomotor	Integración sensorial, fuerza muscular, coordinación	95 % participación activa	Mayor interés y disfrute, mejora en interacciones sociales
Actividades combinadas	Desarrollo integral psicomotor	88 % participación sostenida	Expresión libre, pérdida del miedo, respeto de turnos

No menos importante, los indicadores cualitativos de desarrollo socioemocional mostraron avances consistentes en distintas dimensiones como se presenta en la Tabla 5. La motivación y la participación se mantuvieron constantes durante todas las sesiones, lo que fortaleció la confianza personal de los estudiantes. La expresión corporal se amplió con mayor libertad de movimiento y creatividad. En el ámbito de la interacción social, los niños mejoraron el respeto de turnos y la valoración de opiniones diversas, lo que promovió una comprensión más amplia de la diversidad humana. La regulación emocional se reflejó en una reducción de la irritabilidad frente a las actividades motoras, lo que disminuyó la ansiedad motriz. Además, la autoestima corporal se consolidó con

mayor seguridad en las capacidades físicas propias, lo que impulsó un autoconcepto motor positivo. Estas evidencias confirmaron que la propuesta lúdica fortalece el desarrollo motor y genera un impacto en la dimensión socioemocional.

Tabla 5. Indicadores cualitativos de desarrollo socioemocional observados

Aspecto evaluado	Evidencia observada	Impacto identificado
Motivación y participación	Mantenimiento constante durante todas las sesiones	Fortalecimiento de la confianza personal
Expresión corporal	Mayor libertad de movimiento y expresión creativa	Desarrollo de identidad corporal positiva
Interacción social	Mejora en respeto de turnos y opiniones diversas	Comprensión de diversidad humana
Regulación emocional	Reducción de irritabilidad ante actividades motoras	Disminución de ansiedad motriz
Autoestima corporal	Mayor seguridad en capacidades físicas propias	Desarrollo de autoconcepto motor positivo

DISCUSIÓN

Los resultados del estudio evidencian que el 70 % de los estudiantes presentaba dificultades motoras al inicio de la intervención, una situación que limita el desarrollo completo infantil. Esta problemática coincide con las observaciones de Quimís et al. (2025), quienes identificaron bajos niveles de coordinación, equilibrio y fuerza muscular en niños de 4 a 5 años, asociados de forma directa a una vida sedentaria y a la falta de oportunidades para realizar juego motor. De forma complementaria, Quirola et al. (2024) reportaron que un 67 % de los niños evaluados presentaba complicaciones en actividades como caminar en línea recta o lanzar una pelota, lo atribuyen a una insuficiente estimulación y a espacios físicos reducidos que no favorecen el movimiento. La coincidencia en estos diagnósticos iniciales refleja una preocupación común en distintos contextos educativos respecto al desarrollo motor insuficiente en la primera infancia, lo que exige la implementación de estrategias correctivas desde las edades más tempranas.

Ante este panorama, la implementación sistemática de un programa de actividades lúdicas produjo una mejora progresiva y significativa en los indicadores de logro motor de los estudiantes. Estos hallazgos encuentran respaldo en la investigación de Chávez et al. (2023), donde un programa de actividades lúdicas de coordinación aplicado durante cuatro semanas generó una diferencia significativa en el desarrollo motor grueso de niños de dos años, lo que mejoró su tono muscular y dominio corporal dinámico. En la misma línea, Mera et al. (2022) demostraron que un programa de

estimulación motriz de ocho semanas, fundamentado en actividades lúdicas, elevó de manera significativa el nivel de desarrollo motor grueso en escolares, con lo que se redujo el porcentaje de niños con desempeño por debajo de su edad. La consistencia en los resultados corrobora la eficacia de las intervenciones estructuradas basadas en el juego para superar las dificultades motoras, independientemente de la edad o el contexto específico de los participantes.

Asimismo, la alta participación activa y sostenida observada durante las sesiones con distintos tipos de juego confirma el potencial de estas actividades para captar el interés y compromiso de los niños. Suarez (2025), en su revisión sistemática, concluye que los juegos didácticos, ya sean físicos, manipulativos o digitales, generan efectos positivos en la motricidad gruesa y fina, a la vez que incrementan la participación y la autoestima de los preescolares. Lapo et al. (2025) también destacan que las actividades lúdicas poseen un gran potencial para personalizar el aprendizaje y adaptarse a las necesidades individuales, al mejorar las habilidades cognitivas, sociales y emocionales. La capacidad de los juegos para mantener un alto nivel de involucramiento resulta un factor importante que facilita la adquisición y consolidación de las competencias motoras, tal como se documentó en el presente estudio.

Por otra parte, la muy positiva valoración de los docentes respecto a la metodología lúdica y su disposición para implementarla refleja un cambio perceptual crucial para la sostenibilidad de la

propuesta. Peña et al. (2025) enfatizan que la integración efectiva del juego como herramienta pedagógica requiere de docentes capacitados en metodologías adaptadas a su contexto específico, lo cual es fundamental para enriquecer el aprendizaje y favorecer el desarrollo completo. Quiroz (2025) añade que la desvalorización de las prácticas lúdicas y la falta de capacitación docente representan desafíos importantes, donde aboga por políticas que articulen saberes comunitarios y formación en mediación lúdica. El alto nivel de satisfacción y convencimiento logrado en el taller de sensibilización sienta, por tanto, una base sólida para superar estas barreras y promover la adopción sistemática de estas estrategias.

De igual manera, los notorios avances en los indicadores cualitativos de desarrollo socioemocional, como la mayor confianza personal y la mejora en la interacción social, demuestran que los beneficios del programa trascienden la dimensión motriz. Mwinsa y Dagada (2025) identificaron que el aprendizaje basado en el juego, en particular con juegos tradicionales, fortalece habilidades sociales como la resiliencia, la autoestima, la cooperación y el respeto, lo que conduce a un desarrollo infantil holístico. Estos autores resaltan que dicho enfoque mejora competencias sociales y actúa como un puente para la construcción de identidad y valores culturales. La concordancia con los hallazgos del presente estudio refuerza la noción de que las actividades lúdicas son un vehículo que impacta de forma simultánea en el desarrollo motor, social y emocional de los niños.

En consecuencia, la efectividad del programa corrobora la importancia de un entorno educativo adecuado y una supervisión capacitada para el éxito de las intervenciones lúdicas. Parraga y Zambrano (2023) advierten que, a pesar de los esfuerzos por implementar actividades lúdicas, la aplicación en ambientes inapropiados y sin la guía de docentes preparados impacta de manera negativa en el desarrollo motor de los niños. Su investigación destaca que la mera existencia de actividades no garantiza el logro de los objetivos si no se cuenta con las condiciones estructurales y profesionales idóneas. Esto denota la criticalidad de que las instituciones educativas provean espacios físicos adecuados y aseguren la competencia profesional de los educadores para maximizar el potencial de las

estrategias lúdicas.

Del mismo modo, los resultados refuerzan la necesidad de una capacitación docente continua y especializada que permita una implementación efectiva y consciente de las metodologías lúdicas. Ávila y Cazarez (2024) determinaron que una estimulación temprana insuficiente en los primeros años de vida repercute de forma negativa en el desarrollo cognitivo, emocional, social y físico del niño, lo que afecta su desempeño escolar. Cedeño y Lescay (2024), por su parte, abogan por el diseño de actividades recreativas con carácter socializador, educativo e inclusivo, cuya validación por especialistas asegura su factibilidad y pertinencia. La coincidencia en señalar la formación docente como un pilar fundamental corrobora que el éxito de cualquier propuesta lúdica depende en gran medida de la preparación y el compromiso del educador.

Al considerar el contexto post-pandemia, los avances logrados adquieren mayor relevancia ante la evidencia de que este período generó déficits en el desarrollo motor infantil. Vélez y Triviño (2022) encontraron que, tras la educación virtual, los niños de zonas rurales mostraban un nivel de desarrollo motor grueso apenas aceptable, por lo que recomiendan acciones específicas para fortalecer estas habilidades. Caiza et al. (2023) también documentaron cómo la pandemia afectó el desarrollo de la motricidad y el equilibrio, para lo cual diseñaron una guía de estrategias lúdicas que, al ser aplicada, ayudó a un desarrollo completo mediante el trabajo en equipo. La intervención realizada se alinea así con los esfuerzos por contrarrestar los efectos negativos de dicho periodo, con lo que demuestran ser una estrategia efectiva para recuperar y potenciar el desarrollo motor.

En cuanto a la integralidad del desarrollo, los resultados confirman que las actividades lúdicas bien planificadas promueven avances simultáneos en múltiples dimensiones del niño. Lapo et al. (2025) analizaron que el juego tiene el potencial de personalizar el aprendizaje y mejorar habilidades cognitivas, sociales y emocionales, aunque señalaron el desafío de diseñar actividades que en realidad fomenten un desarrollo completo. La planificación equilibrada de juegos motores, sensoriomotores y combinados, como se implementó en este estudio, permitió la consolidación de habilidades físicas básicas y la

expresión libre, la reducción de la ansiedad motriz y el fortalecimiento de la autoestima corporal, con el logro de un impacto multifacético.

En el marco de lo expuesto, la alta efectividad del programa y la consiguiente concentración de estudiantes en el nivel de logro destacado sustentan la pertinencia de consolidar esta estrategia como una práctica pedagógica sostenible y replicable. Quiroz (2025) plantea la necesidad de políticas interculturales que articulen saberes comunitarios, formación docente y alianzas entre el Estado, la escuela y la comunidad para integrar los juegos tradicionales en la educación inicial. La capacidad del programa para ser aplicado en el contexto institucional, tal como lo percibió la mayoría de los docentes, junto con los sólidos resultados obtenidos, indica que su replicabilidad en otros entornos educativos, con las adaptaciones contextuales necesarias, podría contribuir de manera significativa a la promoción de aprendizajes completos desde la primera infancia.

CONCLUSIONES

El estudio evidenció que la implementación sistemática de actividades lúdicas produjo un impacto positivo y cuantificable en el desarrollo de la motricidad gruesa de los estudiantes de 5 años. Los resultados confirman una superación progresiva de las dificultades motoras identificadas en el diagnóstico inicial, con un incremento neto de 40 puntos porcentuales en el nivel logrado, que pasó de un 40 % a un 80 % en la sesión final. La distribución final, con un 90 % de los alumnos en logro destacado, valida la efectividad de la metodología aplicada. Además, se observaron avances cualitativos en el desarrollo socioemocional, con una mayor confianza personal, mejor interacción social y una autoestima corporal consolidada.

Estos hallazgos reflejan que las actividades lúdicas sistemáticas constituyen un recurso pedagógico efectivo para el desarrollo motor y actúan como un facilitador del bienestar del niño. La alta satisfacción docente y su disposición para implementar la metodología indican que la estrategia es viable y aceptada en el contexto institucional. Como recomendaciones derivadas del estudio, se propone la institucionalización de las actividades lúdicas como una práctica pedagógica regular dentro del currículo de educación inicial. Es prioritario diseñar un programa de formación

continua para docentes que profundice en la planificación y evaluación de estas estrategias. Además, se propone replicar la intervención en otros grados y contextos educativos para validar su escalabilidad, así como incorporar a las familias en el proceso para fortalecer el vínculo entre el hogar y la escuela en el desarrollo motriz de los niños.

REFERENCIAS

- Arroyo, C. M. (2024). La relevancia del juego psicomotor y su impacto en el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 5 a 6 años. *Revista Científica Kosmos*, 3(1), 31-48. <https://doi.org/10.62943/rck.v3n1.2024.76>
- Ávila, D. E. y Cazarez, J. L. (2024). Estimulación temprana en el desarrollo de la motricidad gruesa de niños de 2 a 3 años. *LATAM Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades*, 5(2), 1859-1873. <https://doi.org/10.56712/latam.v5i2.1992>
- Banda, M. M., Arreaga, J. P., Macías, J. L. y Vargas, G. C. (2025). Revisión Sistemática: Actividades lúdicas y su influencia en el desarrollo motor en niños de 4 años. *Multidisciplinary Journal of Sciences, Discoveries, and Society*, 2(3), 1-18. <https://doi.org/10.71068/45td7t35>
- Buendía, G. I., Tasayco, A. P. y Menacho, A. S. (2025). Gamificación y tecnología en la educación infantil: Una revisión sistemática. *REVISTA INVECOM*, 5(3). <https://ve.scielo.org/pdf/ric/v5n3/2739-0063-ric-5-03-e050381.pdf>
- Caiza, J. C., Luján, M. D. y Bravo, J. M. (2023). Actividades lúdicas para el desarrollo de la motricidad gruesa y equilibrio dinámico en el nivel inicial. *Revista Dilemas Contemporáneos: Educación, Política y Valores*, X(3). <https://doi.org/10.46377/dilemas.v10i3.3612>
- Cedeño, C. E. y Lescay, D. M. (2024). Actividades recreativas para fortalecer el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de 4 años de la Educación Inicial. *MQRInvestigar*, 8(1), 1011-1033. <https://doi.org/10.56048/MQR20225.8.1.2024.1011-1033>
- Chávez, J., Piñas, M., Mendivel, R. K. y Arellano, Y. (2023). Actividades lúdicas de coordinación motora gruesa dirigido a niños de 2 años de la Institución Educativa Particular N°00696-Huancavelica. e-Revista

- Multidisciplinaria del Saber, 1, 1-9.
<https://doi.org/10.61286/e-rms.v1i1.17>
- Chisag, M., Espinoza, E., Jordán, J. y Mejía, E. (2024). El juego y el desarrollo cognitivo de los estudiantes. 593 Digital Publisher CEIT, 9(1-1), 66-81.
<https://doi.org/10.33386/593dp.2024.1-1.2262>
- Courtois, S. L., Ezeugwu, C. R., Fajardo, D. D., Nowack, S. K., Okullo, D. O., Bayley, S., Baker, S. y Ramchandani, P. (2024). Learning through play in Global Majority countries: Reflections from the PEDAL centre on understanding and adapting the concept in four different contexts. *International Journal of Play*, 13(3), 228-253.
<https://doi.org/10.1080/21594937.2024.2388952>
- Flores, V. y Sánchez, F. D. M. (2024). La psicomotricidad gruesa y su impacto en el desarrollo de la infancia escolar. *Revista de Climatología*, 24, 90-99.
<https://doi.org/10.59427/rcli/2024/v24cs.90-99>
- Lapo, J. M., Arteaga, J. D. R., Lanche, M. J. y Suárez, M. M. (2025). El Poder del Juego en el Aprendizaje Infantil: Actividades Lúdicas que Potencian el Desarrollo Cognitivo y Social. *Reincisol*, 4(7), 1007-1030.
[https://doi.org/10.59282/reincisol.V4\(7\)1007-1030](https://doi.org/10.59282/reincisol.V4(7)1007-1030)
- León, D. I., Rosales, J. A., Pacheco, J. E. y Rodríguez, G. P. (2024). Efectos del juego y el movimiento libre en el desarrollo de habilidades motoras en niños preescolares. *Ciencia y Educación*, 5(7), 86-105.
<https://doi.org/10.5281/zenodo.12721410>
- León, J. S., García, D. G., Erazo, J. C. y Narváez, C. I. (2020). Metodologías activas para la enseñanza-aprendizaje en educación inicial: Una experiencia con Golecogami. *CIENCIAMATRIA*, 6(3), 260-285.
<https://doi.org/10.35381/cm.v6i3.401>
- Mera, E. A., Armijos, J. C. y Luarte, C. E. (2022). Efectos en el desarrollo motor de un programa de estimulación motriz basado en actividades lúdicas globalizadas, en varones escolares de la ciudad de Valdivia. *Retos*, 43, 719-727.
<https://doi.org/10.47197/retos.v43i0.86575>
- Moreira, F. V. y Mestre, U. (2023). Actividades lúdicas para el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 3 a 4 años de Educación Inicial. *MQRInvestigar*, 7(3), 1151-1174.
<https://doi.org/10.56048/MQR20225.7.3.2023.1151-1174>
- Mwinsa, G. M. y Dagada, M. (2025). Play-based learning: A pedagogical approach for social skills development in ECE learners in Zambia. *Social Sciences & Humanities Open*, 11, 101396.
<https://doi.org/10.1016/j.ssaho.2025.101396>
- Parraga, A. S. y 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, S. E., Pastrana, M. F. y 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
- Peña, V. R., Castro, A. V., González, E. de J. y Perlaza, J. A. (2025). El juego como herramienta pedagógica en la educación inicial. *Polo del Conocimiento*, 10(3), 1103-1112.
<https://doi.org/10.23857/pc.v10i3.9108>
- Quimís, M. A., Mendoza, M. A. y Barros, C. I. (2025). El juego en el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 4 a 5 años. *Multidisciplinary Latin American Journal (MLAJ)*, 3(2), 20-44.
<https://doi.org/10.62131/MLAJ-V3-N2-002>
- Quirola, A. E., Sánchez, E. S., Maza, C. Y., Tambo, A. M. y Torres, V. E. (2024). El juego y la motricidad gruesa en los niños de 4 a 5 años. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 8(5), 8092-8108.
https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v8i5.14218
- Quiroz, K. J. (2025). Parentalidad lúdica: Juegos tradicionales en entornos pedagógicos en aulas de educación inicial en Perú. *Clío. Revista de Historia, Ciencias Humanas y Pensamiento Crítico*, 5(10), 1517-1540.
<https://doi.org/10.5281/zenodo.15548843>
- Quiroz, S. K. (2024). El juego como estrategia pedagógica para mejorar la psicomotricidad en los niños de educación inicial: Artículo de revisión. *Revista de Climatología*, 24, 1412-1419.
<https://doi.org/10.59427/rcli/2024/v24cs.141>

2-1419

Rimascça, I. K., Jara, G. M. y Contreras, C. A. (2025). El juego como estrategia pedagógica en la enseñanza de niños a partir de una revisión sistemática. *REVISTA INVECOM*, 5(4).

<https://doi.org/10.5281/zenodo.15091433>

Suarez, E. V. (2025). Juegos didácticos en el desarrollo de habilidades motoras en niños de preescolar: Una revisión sistemática. *Revista Aula Virtual*, 6(13), 633-647.

<https://doi.org/10.5281/ZENODO.15823664>

Vélez, L. M. y Triviño, J. R. (2022). El desarrollo de la motricidad gruesa en estudiantes de 4 a 5 años de la Unidad Educativa Alajuela. *Tierra Infinita*, 8(1), 255-265.

<https://doi.org/10.32645/26028131.1167>