

El juego como método para el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 3 a 4 años.

Play as a method for developing gross motor skills in children aged 3 to 4 years

<http://dx.doi.org/10.70557/raepmh.2.1.124-135=ENEIA.1.1.p>

Katherine Susana Carpio Bedor

katherine.carpio@ug.edu.ec

Universidad de Guayaquil, Guayaquil, Ecuador

ORCID: <https://orcid.org/0009-0002-8073-3214>

Ariana Katherine Cedeño Marcillo

ariana.cedenom@ug.edu.ec

Universidad de Guayaquil, Guayaquil, Ecuador

ORCID: <https://orcid.org/0009-0006-7006-3236>

Adela Cristina Oviedo Moran

adela.oviedom@ug.edu.ec

Universidad de Guayaquil, Guayaquil, Ecuador

ORCID: <https://orcid.org/0009-0000-8915-3203>

Lisette Michelle Vera Veintimilla

liseette.verav.@ug.edu.ec

Universidad de Guayaquil, Guayaquil, Ecuador

ORCID: <https://orcid.org/0009-0000-5546-5401>

RESUMEN

Usar juegos en las escuelas se ha visto como un factor positivo para que los niños fortalezcan sus habilidades motrices, pero el sedentarismo limita a los docentes la aplicación de los mismos en la rutina diaria escolar. Por eso, esta investigación tuvo como objetivo analizar estudios donde se utilizó juegos en niños de 3 a 4 años buscando fomentar su desarrollo motriz. Se trabajó con una metodología integrativa con enfoque narrativo y la búsqueda en bases de datos y revistas académicas usando limitadores tales como el tipo de juego y cuándo se publicó dicho artículo. Los resultados mostraron que juegos como la rayuela, las actividades cooperativas y ejercicios con ritmo ayudaron a los niños a fortalecer sus habilidades motrices gruesas. Por lo tanto, se concluyó que los juegos, si se planean bien y se usan correctamente, ayudan a que los niños tengan un correcto desarrollo integral.

Palabras Clave: Juego Infantil, motricidad gruesa, estrategias pedagógicas, actividades lúdicas

ABSTRACT

Using games in schools has been seen as a positive factor in helping children strengthen their motor skills, but sedentary lifestyles limit teachers' ability to apply them in the daily school routine. Therefore, this research aimed to analyze studies where games were used with children aged 3 to 4 years old in order to promote their motor development. An integrative methodology with a narrative approach was used, along with searches in databases and academic journals using limiters such as the type of game and when the article was published. The results showed that games such as hopscotch, cooperative activities, and rhythmic exercises helped children strengthen their gross motor skills. Therefore, it was concluded that games, if well planned and used correctly, help children develop properly and holistically.

Keywords: Children's games, gross motor skills, teaching strategies, recreational activities

INTRODUCCIÓN

El proceso de desarrollo de la motricidad gruesa en edades desde los 3 a los 4 años juega un papel esencial en su crecimiento integral debido al como los niños logran adquirir múltiples habilidades tales como el control corporal, el equilibrio y la coordinación mano-ojo, no obstante en la actualidad se puede presenciar una reducción alarmante de momentos donde los niños puedan realizar actividades al aire libre causados por el sedentarismo, la falta de espacios y la poca capacitación a maestros en torno al fortalecimiento motriz grueso (Piña Herrera et al., 2025).

Debido a esto el juego surge como una medida de suma importancia a la hora de fortalecer y promover la estimulación gruesa en edades tan tempranas ya que el mismo da la oportunidad de enlazar el cuerpo y las emociones de los alumnos al realizar movimientos, explorar y dejar que se expresen libremente. Al hablar de juegos, ejemplos como la rayuela, los juegos cooperativos y los juegos rítmicos son formas efectivas para fortalecer la coordinación, el equilibrio y las ganas de los niños por participar en actividades físicas (Aguilera Palma et al., 2025).

Aún cuando los beneficios pueden verse a simple vista, existen vacíos a la hora de definir cuales y que tipos de juegos son los mas efectivos en el desarrollo temprano de las múltiples habilidades motrices gruesas en los niños desde los 3 años de edad, siendo puntos a tomar en cuenta la poca formación de maestros al momento de buscar formas de acoplar los juegos a la rutina diaria en clases y lo poco que abarcan los programas educativos centrados en actividad física los cuales suelen no tener objetivos claros (Piña Herrera et al., 2025).

Ahora bien, otro punto relevante a tomar en cuenta es la relación entre el juego y la memoria muscular, siendo la repetición de actividades motrices importante a la hora de automatizar movimientos logrando que los niños puedan realizar acciones físicas más rápido y con mayor precisión sin ser pesado o aburrido para ellos, buscando así que los juegos tengan una menor carga cognitiva en los niños gracias a la práctica constante y estimulación temprana en clases (Anchundia Rodríguez et al., 2025). Por un lado, gracias a los artículos analizados en la presente revisión se logra entender como el juego no todas las veces es visto como una ayuda en la estimulación motriz sino como una actividad secundaria o forma de

entretenimiento para los niños (Colorado Escalante et al., 2025). Debido a que se interpretan a los juegos como algo de relleno no se reconoce la importancia y potencial que tienen para fortalecer la interacción física de cada niño, tomando como ejemplo el juego cooperativo que permite a los alumnos asumir roles, trabajar activamente en clases, desarrollar empatía e incentivar el trabajo físico en equipo (Mendieta Toledo & Morán Vásquez, 2025).

Por otro lado, el juego como método para el desarrollo motriz debería ser incorporado en más actividades dentro del currículo de educación inicial ya que el propuesto por el Ministerio de Educación (2014) reconoce que el desarrollo infantil integral cubre todos los aspectos que lo conforman incluido el físico, pero su integración práctica suele estar muy limitada. Razón por la que la presente revisión tiene como objetivo principal:

- Examinar estudios que analicen la utilización del juego como método para fomentar el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños pequeños

Y los objetivos específicos son:

- Describir actividades recreativas para estimular la motricidad gruesa.
- Examinar pruebas sobre el efecto que tiene el juego en las habilidades motrices gruesas.
- Examinar sugerencias para incorporarlas en los programas de educación.

METODOLOGÍA

El presente estudio se realizó bajo una metodología integrativa con enfoque narrativo permitiendo analizar investigaciones tanto empíricas como teóricas que tienen como campo de estudio el uso del juego como método para el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 3 a 4 años. Se escogió esta metodología por la necesidad de integrar distintos puntos de vista educativos y métodos de enseñanza impartidos por los docentes en el nivel de educación inicial priorizando el análisis temático y que la interpretación de los datos recolectados sea crítica y a su vez se haga uso de criterios estadísticos (Shamrova & Cummings, 2017).

La metodología utilizada permitió analizar, identificar e interpretar distintos estudios centrados en el juego

y su función dentro del ámbito educativo mediante la utilización de criterios que tomaron a consideración límites como publicaciones hechas desde 2017 a 2025 así como artículos tanto en español como en inglés, excluyendo investigaciones fuera del rango de edad, además de no considerar estudios fuera del área de educación y descartando documentos sin respaldo académico comprobado (Sabatés & Roca, 2020).

El proceso de búsqueda se realizó en bases de datos académicas reconocidas como: Google Scholar, Scielo, y a su vez en la Revista Académica YACHAKUNA y la Revista Académica EPMHNEIA, garantizando así que los datos obtenidos tanto en las bases de datos como en las revistas académicas son recientes, verificados y confiables (Espinoza Freire, 2020). La búsqueda se realizó mediante palabras clave tales como: Juego Infantil, motricidad gruesa, estrategias pedagógicas, actividades lúdicas, logrando así una selección mas específica y centrada a los objetivos planteados.

Luego de recopilar los artículos se procedió a realizar una lectura crítica de cada investigación identificando aspectos como el tipo de juego usado, a que población infantil estaba dirigido así como los resultados mas destacados y por ultimo las recomendaciones dadas por cada investigador (Sandoval Forero, 2024). El proceso de organización se desarrolló sin complicaciones gracias a la creación de una matriz de análisis la cual categorizó los estudios por tipo de juego, tipo de habilidad motriz desarrollada y que enfoque metodológico utilizó el estudio, lo que facilitó la comparación entre trabajos y si existía algún patrón común entre los resultados arrojados.

Para finalizar, se seleccionaron 8 artículos cuyos datos recolectados tuvieron relación directa con los objetivos propuestos en la investigación, además aportaron evidencia relevante sobre el uso de los juegos como parte del desarrollo de la motricidad en niños de 3 a 4 años. 5 de los artículos escogidos eran estudios empíricos aplicados en el campo escolar y los 3 restantes se basaron en revisiones teóricas brindando a la investigación marcos conceptuales referentes a la psicomotricidad y al uso de juegos infantiles.

RESULTADOS

El uso del método de revisión integrativa facilitó la recolección de los hallazgos mas importantes sobre la influencia que tiene el juego en el desarrollo de la

motricidad gruesa en alumnos de 3 y 4 años de edad donde se tomó en consideración el análisis de estudios tanto empíricos como teóricos, los cuales revelaron patrones comunes en el fortalecimiento del equilibrio, la mejora en habilidades motrices y el desarrollo de acciones de forma automática mediante la repetición continua. Dichos estudios hacían énfasis en el uso de juegos tradicionales como la rayuela, juegos rítmicos, actividades físicas y juegos cooperativos aplicados en contextos escolares.

Además, los artículos seleccionados se basaron en metodologías mixtas tales como diseños preexperimentales y actividades controladas las cuales tuvieron su desarrollo en periodos entre 6 y 12 semanas, con frecuencias de uso de 2 a 3 turnos semanales y con una duración aproximada de 30 a 40 minutos. Las técnicas de recolección de datos utilizadas incluyeron fichas de observación, pruebas dinámicas a los alumnos y entrevistas a docentes cuyos resultados demostraron mejoras significativas en las distintas habilidades motrices estudiadas, especialmente el equilibrio, la coordinación mano-ojo, la automatización de tareas y el control de la postura.

Los datos recolectados demostraron como el juego impulsó la participación en clases, la cooperación grupal y la motivación de realizar actividad física voluntariamente, al mismo tiempo se observó como los juegos cooperativos dieron paso a un fortalecimiento en la regulación de las emociones de los alumnos, la espera de turnos y la comunicación entre compañeros de clase durante cada sesión, así como se evidenció como los juegos rítmicos tuvieron efectos positivos en la atención sostenida, la memoria y la sincronización de movimientos.

Coordinación dinámica global y automatización motriz. Gracias al análisis de los estudios seleccionados, se evidenció como la coordinación dinámica global es uno de los indicadores más sensibles al uso del juego en clases. Se puede entender a esta habilidad como la capacidad de realizar movimientos complejos tales como caminar, saltar, correr o trepar con fluidez, ritmo y control de la postura, la misma que mostró mejoras significativas en los alumnos desde los 3 años de edad a la hora de incluir juegos lúdicos dentro de la rutina diaria.

Las actividades con mayor influencia en este indicador fueron los circuitos motores, los juegos clásicos como

la rayuela y las actividades con progresión de dificultad guiadas por el docente.

En el estudio de Piña Herrera et al. (2025) se utilizó un programa de actividad física durante 6 semanas en alumnos de 3 a 4 años donde se incluyeron actividades con desplazamientos variados como lo son las carreras, saltos y ejercicios de coordinación grupales. Al inicio de las pruebas solo el 52% de los alumnos mostraban un desempeño decente en su coordinación, al finalizar la investigación ese porcentaje subió al 88% y los autores atribuyeron esta mejoría a la repetición de patrones locomotores, así como al uso de estímulos espaciales y visuales que facilitaron el desarrollo de la orientación y el ritmo.

Por otro lado, la investigación realizada por Mendieta Toledo et al. (2019) analizó el impacto que tiene el juego de la rayuela en alumnos de 4 a 5 años gracias al uso de un ensayo controlado el cual contó con un grupo experimental que participó en sesiones de rayuela 3 veces a la semana por un periodo de 12 semanas, mientras que otro grupo definido mantuvo sus actividades rutinarias

habituales. Los resultados obtenidos mostraron que grupo que practicó la rayuela mejoró ampliamente su ejecución de desplazamientos combinados tales como correr, caminar y saltar, pasando de un desempeño promedio de 58.3% de desempeño al inicio de la investigación a un 100% al terminar el proceso, demostrando así una mejora significativa a la hora de mantener el equilibrio durante el salto, la capacidad de cambiar de dirección con facilidad y coordinar con facilidad el movimiento de brazos y piernas.

En la investigación realizada por Anchundia Rodríguez et al. (2025) se estudió la relación que existe entre la repetición y la realización automática de actividades con patrones definidos mediante la aplicación de actividades físicas con énfasis en la memoria muscular dentro del aula de clases. Al inicio del proceso solo el 33.3% de los niños alcanzaban un correcto nivel de coordinación, valor que al finalizar el estudio subió al 66.7%, concluyendo que la práctica regular y el cambio progresivo de la dificultad en cada juego usado permitió que los movimientos usados se ejecutaran con mayor facilidad e inconscientemente.

Tabla 1

Desarrollo de la coordinación dinámica global y automatización motriz.

| Fuente | Edad | Tipo de actividad | Desempeño inicial (%) | Desempeño final (%) |
|------------------------------------|-------------|--------------------------|------------------------------|----------------------------|
| (Piña Herrera et al., 2025) | 3 a 4 años | Actividad física guiada | 52 | 88 |
| (Mendieta Toledo et al., 2019) | 4 a 5 años | Juego de la rayuela | 58.3 | 100 |
| (Anchundia Rodríguez et al., 2025) | 4 a 5 años | Circuitos motores | 33.3 | 66.7 |

Los datos indicaron como la coordinación dinámica global mejoró cuando los juegos lúdicos se utilizaron con una correcta planificación y con objetivos en específico mediante la repetición controlada y la adaptación del nivel de dificultad desde los 3 años de edad, así como existió mejoría en los procesos de automatización motriz sin la necesidad de acompañamiento constante del docente, respaldando, así como los juegos bien estructurados son una estrategia eficaz para el desarrollo motor grueso.

Equilibrio postural y control segmentario

Los artículos analizados mostraron como el control segmentario y el equilibrio fueron puntos altamente vulnerables a cambios mediante los juegos lúdicos usados con niños de 3 a 4 años de edad, puntos que fueron fundamentales a la hora de desarrollar una correcta estabilidad corporal y a su vez la realización coordinada de movimientos complejos, aun cuando se usaron juegos estructurados que exigieron correcciones en la postura y desplazamientos controlados.

En el artículo realizado por Araujo Huacón et al. (2025) se realizó un programa que incluyó el uso de juegos rítmicos con niños de 4 a 5 años de educación inicial II los cuales incluyeron actividades de desplazamiento al ritmo de la música, giros, ejercicios de equilibrio y paradas aleatorias.

Al comienzo del programa educativo solo el 15% de los alumnos presentaron un correcto nivel de equilibrio y un 18% un equilibrio sobresaliente, y después de 8 semanas de intervención los resultados subieron 50 y 45% respectivamente, razón por la que los autores asociaron esta mejora al uso de juegos rítmicos que afectaron positivamente el equilibrio y la anticipación motriz.

Complementando lo antes mencionado, el estudio realizado por Mendieta Toledo et al. (2019) sobre el juego de la rayuela reportó mejoría en el control de la postura de los alumnos, dicho estudio dividió su investigación en ítems, donde el ítem “Salta en dos pies en sentido horizontal y vertical” tuvo grandes resultados aportados por el grupo participante de 50% de correcto desempeño al inicio del proceso y un 100% de desempeño al finalizar el mismo.

Otro ítem que fue considerado “Caminar manteniendo el equilibrio” tuvo un 75% de desempeño al inicio y un 100% al final, se pudo evidenciar como dichas actividades

exigieron un control constante del centro de gravedad, coordinación de miembros inferiores y superiores, lo cual favoreció su equilibrio.

Por otro lado, Anchundia Rodríguez et al. (2025) evaluaron el correcto control de la fuerza en niños de 4 a 5 años de edad mediante el uso de juegos relacionados con atrapar, lanzar y patear objetos.

Al inicio de su estudio solo el 60% alcanzó un nivel aceptable en su control de fuerza, mientras que al terminar las pruebas dicho porcentaje subió al 100% en el grupo seleccionado, reduciendo así la cantidad de alumnos con déficit a la hora de controlar aspectos como su fuerza.

Lo referente al control de la motricidad fina y gruesa en los alumnos, los estudios revisados coincidieron como las partes del cuerpo como hombros, codos, muñecas, caderas y cuello se fortalecieron mediante el uso de movimientos simultáneos y alternos.

Tal fue el caso del del estudio realizado por Mendieta Toledo y Morán Vásquez (2025) donde se reportó que de un grupo de niños seleccionados solo el 58.3% logró realizar ejercicios de equilibrio al controlar las partes gruesas de su cuerpo y que al finalizar las pruebas el 100% de los participantes ya mantuvo equilibrio y control de su cuerpo gracias al uso de juegos cooperativos tales como caminar en líneas curvas, mantener posturas y realizar desplazamientos con objetos en equilibrio.

Tabla 2*Desarrollo del equilibrio postural y control segmentario.*

| Fuente | Edad | Tipo de actividad | Indicador evaluado | Desempeño inicial (%) | Desempeño final (%) |
|---|-------------|-------------------------------|--|------------------------------|----------------------------|
| (Araujo Huacón et al., 2025) | 4 a 5 años | Juegos rítmicos | Equilibrio | 15% | 50% |
| (Mendieta Toledo et al., 2019) | 4 a 5 años | La rayuela | Salto vertical y horizontal | 50% | 100% |
| (Anchundia Rodríguez et al., 2025) | 4 a 5 años | Actividad física estructurada | Control de fuerza | 60% | 100% |
| (Mendieta Toledo & Morán Vásquez, 2025) | 4 a 5 años | Juegos cooperativos | Control segmentario en motricidad gruesa | 58.3% | 100% |

Los resultados indicaron como el control de la motricidad gruesa y el equilibrio postural mejoraron cuando los juegos utilizados exigieron cambios en la coordinación, la regulación de la fuerza y el equilibrio del cuerpo en distintas actividades. Factores como la variación de estímulos, la progresión de la dificultad de los juegos y la repetición fueron importantes para el desarrollo de la motricidad gruesa, así como la inclusión de la música, el ritmo y la cooperación grupal facilitaron el desarrollo de dichas habilidades motoras.

Lateralidad, esquema corporal y participación cooperativa

La investigación realizada evidenció como el desarrollo de la lateralidad, la participación cooperativa y la enseñanza de cómo está estructurado el cuerpo fueron dimensiones que se desarrollaron significativamente al incluir el uso de juegos lúdicos en niños de 3 a 4 años de edad. A pesar de que dichas habilidades fueron menos visibles que la

coordinación gruesa o el equilibrio, fueron fundamentales para la realización de movimientos complejos y a la motivación constante a realizar actividades físicas.

En el estudio de Araujo Huacón et al. (2025) se trabajó con juegos rítmicos durante 8 semanas dando resultados importantes donde el 40% de los niños no tenían una lateralidad definida, el 35% una lateralidad parcial y solo el 25% tenían una lateralidad definida.

Una vez terminada la investigación, los niveles de lateralidad definida subieron al 60% mientras que la no definida bajó a un 15%, razón por la que los autores asociaron esta variación a la práctica constante de desplazamientos laterales, el uso de manos de manera alternada y la ejecución de juegos que exigían el uso del lado dominante del alumno de manera continua, además que se demostró como los niños comenzaron a utilizar su mano y pie dominante de forma constantemente en una dirección definida.

La investigación propuesta por Mendieta Toledo & Morán Vásquez (2025) abordó la enseñanza de cómo está formado el cuerpo de cada alumno mediante la cooperación al realizar juegos en grupo donde se exigió la identificación de partes del cuerpo, la ejecución de movimientos distintos entre compañeros y la coordinación entre lados laterales.

Al inicio del análisis el 60% de los alumnos lograban realizar movimientos simétricos y al finalizar el estudio dicha cifra subió al 80% gracias a la inclusión de juegos de imitación, dramatizaciones o el uso de partes específicas del cuerpo en el contexto de trabajo grupal. Cabe resaltar como los autores destacaron como la conciencia corporal

se fortaleció cuando se requirió de participación grupal, cooperación y ajusto de movimientos en equipos.

El artículo realizado por Piña Herrera et al. (2025) aportó datos importantes sobre cómo el juego influye en la motivación de realizar movimiento físico. Al inicio de dicho estudio el 56% de los niños mostraba una actitud de colaboración al ejercicio físico, al finalizar dicha cifra subió al 84% gracias al uso continuo de juegos guiados mediante circuito, desplazamientos y dinámicas grupales, razón por la cual los autores concluyeron que la motivación a realizar movimiento continuo aumentó al presentar a los juegos como experiencias divertidas y no solo como un ejercicio obligatorio en clases.

Tabla 3

Desarrollo de la Lateralidad, esquema corporal y participación cooperativa

| Fuente | Edad | Tipo de actividad | Indicador evaluado | Desempeño inicial (%) | Desempeño final (%) |
|---|------------|-------------------------|--------------------------|-----------------------|---------------------|
| (Araujo Huacón et al., 2025) | 4 a 5 años | Juegos rítmicos | Lateralidad definida | 25 | 60 |
| (Mendieta Toledo & Morán Vásquez, 2025) | 4 a 5 años | Juegos cooperativos | Coordinación | 60 | 86.7 |
| (Mendieta Toledo & Morán Vásquez, 2025) | 4 a 5 años | Juegos cooperativos | Participación activa | 60 | 80 |
| (Mendieta Toledo & Morán Vásquez, 2025) | 4 a 5 años | Juegos cooperativos | Cooperación | 55 | 78 |
| (Piña Herrera et al., 2025) | 4 a 5 años | Actividad física guiada | Motivación al movimiento | 56 | 84 |

Los resultados mostraron como la lateralidad, el esquema corporal y la participación cooperativa se fortalecieron ampliamente cuando los juegos lúdicos incentivaron la diferenciación lateral y el trabajo en equipo, a su vez se reconoció como la progresión de la dificultad, la repetición y el uso de juegos rítmicos fueron fundamentales cuando son aplicados correctamente y con un enfoque más dinámico a la hora de buscar el correcto desarrollo de la motricidad gruesa.

A continuación, se presenta la matriz de contraste de resultados donde se tomó en consideración los principales indicadores estudiados, así como las fuentes investigadas y los cambios medidos tanto al inicio como al final de cada artículo.

Tabla 4

Matriz de contraste de resultados

| Indicador estudiado | Definición | Fuente | Nivel de desarrollo inicial (%) | Nivel de desarrollo final (%) |
|------------------------------|---|--|--|--------------------------------------|
| Equilibrio | Capacidad de mantenerse una posición y adaptarse al movimiento | (Araujo Huacón et al., 2025) | 15 | 50 |
| Coordinación dinámica global | Capacidad de combinar la marcha, carrera y salto | (Mendieta Toledo & Morán Vázquez, 2025; Piña Herrera et al., 2025) | 52 | 88 |
| Lateralidad definida | Preferencia de mano/pie dominante | (Araujo Huacón et al., 2025) | 25 | 60 |
| Coordinación mano-ojo | Capacidad de coordinar con precisión la manipulación de objetos, atraparlos y lanzarlos | (Anchundia Rodríguez et al., 2025) | 33.3 | 66.7 |
| Motivación al movimiento | Actitud positiva hacia la actividad física | (Piña Herrera et al., 2025) | 56 | 84 |
| Participación activa | Nivel de participación del estudiante en las actividades lúdicas | (Mendieta Toledo & Morán Vázquez, 2025) | 60 | 80 |

DISCUSIÓN

Realizar esta revisión permitió analizar y organizar de forma crítica los datos recolectados de los distintos artículos seleccionados relacionados al uso de juegos como estrategia para el desarrollo de la motricidad

gruesa en niños de 3 a 4 años de edad. Gracias a que la revisión no se basó en algo experimental ni tampoco en generar datos propios, se pudo identificar ciertos patrones en común, así como resaltar el contraste existente en las distintas metodologías utilizadas en cada artículo. Razón por la que la discusión se centró en tres ejes fundamentales tales como la efectividad del

juego bien planificado en el desarrollo motor grueso, las condiciones que favorecen su integración en clases y las limitaciones y vacíos existentes en la literatura analizada. Para empezar, los datos recogidos de cada estudio analizado coincidieron en como el juego bien estructurado, con una progresión de dificultad, con objetivos definidos y con el acompañamiento del docente tuvo efectos positivos en la coordinación, el equilibrio, la lateralidad y la participación grupal.

Tomando como ejemplo lo estudiado por Piña Herrera et al. (2025) donde se mostró que, al realizar actividades físicas guiadas por seis semanas, el porcentaje de alumnos con un correcto desempeño en coordinación motriz pasó de 52% al 88%, así como lo analizado por Mendieta Toledo et al. (2019) donde se reportó como el grupo seleccionado que practicó rayuela por 12 semanas alcanzó un 100% de desempeño, afirmando como la repetición de patrones aplicada en contextos lúdicos fortalece la motricidad gruesa.

A su vez los juegos rítmicos usados por Araujo Huacón et al. (2025) mostraron ser fundamentales para el desarrollo del equilibrio pasando de un 15% de desempeño a un 50% durante la ejecución de los juegos. Demostrando así que la integración musical, ritmo y movimientos sincronizados pueden fortalecer activamente la anticipación motriz y control corporal, favoreciendo el correcto desarrollo muscular y la estabilidad corporal aportando no solo dinamismo sino además diversión a los alumnos.

Referente a la lateralidad se mostró un avance significativo en los estudios que usaron actividades de alternación de manos y pies así como de movimientos cruzados tal es el caso de Araujo Huacón et al. (2025) quienes reportaron como la lateralidad definida aumentó del 25% al 60% después de 8 semanas de ejecución de juegos lúdicos a su vez que la lateralidad no definida se redujo del 40% al 15% afirmando así la idea de cómo la lateralidad no se desarrolla espontáneamente sino que se necesita de estimulación constante y prácticas.

Los resultados confirmaron que el juego es efectivo al usarse como método de desarrollo para la motricidad gruesa, también se encontraron las condiciones para asegurar su mayor efectividad. Tal es el caso de la planificación progresiva, mediante la aplicación de programas con duración de seis semanas, frecuencia de dos a tres sesiones semanales y con un aumento de dificultad, dando resultados positivos en contraste al uso

de actividades sin variación ni progresión de dificultad. Otro punto a considerar fue el acompañamiento docente, tomando de ejemplo lo estudiado por Anchundia Rodríguez et al. (2025) donde se consideró como la observación directa en el aula de clases dio paso a detectar patrones de automatización motriz y un aumento del uso consistente del lado dominante de cada alumno, demostrando como la formación docente no solo da paso a una correcta aplicación de programas lúdicos sino además se afirma como el juego debería ser considerado como una herramienta para el desarrollo de la motricidad gruesa.

El espacio físico y los materiales didácticos disponibles son parte importante en el proceso de aplicación de juegos para el desarrollo de la motricidad gruesa, razón por la cual los estudios analizados tomaron espacios amplios y materiales didácticos tales como pelotas, cuerdas, líneas y colchonetas, logrando así mayor participación y disminuyendo el desinterés en los alumnos participantes. La amplia posibilidad de adaptar los distintos juegos a espacios como patios, aulas y pasillos y el uso de materiales reciclados permitió que las investigaciones se llevaran a cabo con normalidad incluso en ambientes con limitantes en infraestructura.

Respecto a la participación cooperativa y la motivación a realizar actividades físicas los estudios seleccionados mostraron como el juego grupal favoreció la toma de turnos, la empatía y la motivación a participar activamente en actividades físicas. Mendieta Toledo & Morán Vásquez (2025) demostraron que la participación activa pasó del 60% al 80% y a su vez la cooperación pasó del 55% al 78% reforzando la idea de cómo los juegos no solo desarrollan habilidades motoras sino también sociales.

Aun con los muchos beneficios demostrados en la presente revisión, se identificaron muchas limitantes en los estudios analizados, tal es el caso del número de participantes reducidos que limitan una generalización de resultados, así como el cómo la mayoría de estudios basaron su estructura en diseños experimentales y causa-experimentales sin que exista un grupo de control, impidiendo así el poder establecer relaciones causales, solo el estudio realizado por Mendieta (2019) aplicó un ensayo con control aleatorizado dándole así validez interna.

CONCLUSIÓN

La revisión concluyó como el juego cuando es planteado con objetivos claros, evaluaciones regulares y una progresión en su dificultad, favoreció el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 3 a 4 años gracias a los datos recolectados donde se evidenciaron mejoras continuas en el equilibrio, la postura, la coordinación y la motivación a realizar actividades físicas, lo que a su vez pone al juego como una herramienta válida para aplicarse en la educación inicial.

Se identificaron actividades que influyeron ampliamente en la mejora del desarrollo de las habilidades motrices y a su vez pueden replicarse, tales como: la rayuela, juegos rítmicos, juegos cooperativos, circuitos, etc. Las mismas que si son empleadas con ordenes claras, materiales didácticos adecuados y una subida de dificultad controlada, promueven la práctica repetida de patrones y fortalecen aspectos necesarios para un correcto desarrollo motriz sin importar que la cantidad de recursos sea limitada.

La evidencia mostrada en los resultados sobre el efecto del juego en las habilidades motrices mostró un cambio consistente entre los datos iniciales y los finales cuando las actividades fueron frecuentes y bien estructuradas. El uso de juegos rítmicos, la cooperación grupal y la repetición tuvieron relación con la ejecución de movimientos complejos, el manejo del centro de gravedad y la automatización motriz, los cuales pudieron ser observados sin el uso de equipamiento específico o costoso.

En lo que se refiere a la inclusión de los juegos a los programas educativos, se tienen recomendaciones claras tales como: adaptar espacios, planificación constante, orientación al personal docente y la adquisición de material didáctico sea nuevo o reciclado.

Enfocarse en indicadores motores específicos de ntro de la planificación escolar y disponer de instrumentos de observación facilitó el seguimiento y control de los datos obtenidos y a su vez reveló como la capacitación de docentes es necesaria para mejorar dichos resultados.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Aguilera Palma, Y., Alume Rivas, D., Arroba Robalino, S., & Morales Castro, D. (2025). El rol del juego y su

importancia cultural en el aprendizaje en la educación inicial. *Revista Académica EPMHNEIA*, 1(1). <https://doi.org/10.70557/2025.raepmh.1.1.123-133>

Anchundia Rodríguez, J., Figueroa Suárez, M., Ruiz Reyes, N., & Zambrano Zambrano, P. (2025). Habilidades motrices gruesas en el desarrollo de la memoria muscular en niños de 4 a 5 años. *Revista Académica YACHAKUNA*, 2(3). <https://doi.org/10.70557/2025.ychkn.2.3.p24-33>

Colorado Escalante, D., Paladines Cartuche, A., Pihuave López, N., Solorzano Burbano, J., & Solórzano Ortega, V. (2025). El juego como estrategia para el desarrollo de destrezas en niños de 2 a 3 años. *Revista Académica YACHAKUNA*, 2(1). <https://doi.org/10.70557/2025.ychkn.2.1.p39-46>

Espinoza Freire, E. (2020). La Búsqueda de información científica en Bases de Datos Académicas. *Revista Metropolitana de Ciencias Aplicadas*, 3(1), 31-35. <https://www.redalyc.org/pdf/7217/721778104006.pdf>

Mendieta Toledo, L., & Morán Vásquez, R. (2025). Los juegos cooperativos en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en niños de 4 a 5 años. *Revista Científica Ciencia y Desarrollo*, 20(1). <https://doi.org/10.21503/cyd.v28i1.2808>

Ministerio de Educación del Ecuador. (2014). Ministerio de Educación. <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2016/03/CURRICULO-DE-EDUCACION-INICIAL.pdf>

Piña Herrera, E., Molina Ruiz, C., Briones Avilés, E., y Villamar Alvarado, A. (2025). Actividad física en el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 3 a 4 años. *Revista Académica YACHAKUNA*, 2(3). <https://doi.org/10.70557/2025.ychkn.2.3.p112-123>

Sabatés, L., & Roca, J. (2020). La revisión de la literatura científica. *Universitat Autònoma de Barcelona*, 1(1), 1-22. https://ddd.uab.cat/pub/recdoc/2020/222109/revliltcie_a2020.pdf

Sandoval Forero, E. (2024). Metodología para la Revisión Sistemática de Literatura Crítica sobre los Desarrollos. *Revista Multidisciplinar Ciencia Latina*, 8(2), 1007-1025. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v8i2

Shamrova, D., & Cummings, C. (2017). Participatory

action research (PAR) with children and youth: An integrative review of methodology and PAR outcomes for participants, organizations, and communities. *Children and Youth Services Review*, 81, 400-412. <https://doi.org/10.1016/j.childyouth.2017.08.022>