

## JUEGOS DIDÁCTICOS EN EL DESARROLLO DE HABILIDADES MOTORAS EN NIÑOS DE PREESCOLAR: UNA REVISIÓN SISTEMÁTICA

### EDUCATIONAL GAMES FOR DEVELOPING MOTOR SKILLS IN PRESCHOOL CHILDREN: A SYSTEMATIC REVIEW

**Tipo de Publicación:** Artículo Científico

**Recibido:** 01/04/2025

**Aceptado:** 01/05/2025

**Publicado:** 23/06/2025

**Código Único AV:** e478

**Páginas:** 1 (630-647)


**DOI:** <https://doi.org/10.5281/zenodo.15823664>

**Autor:**

**Estela Veronica Suarez Florian**

Licenciada en Educación

Magister en Psicología Educativa

 <https://orcid.org/0000-0002-5610-7195>

**E-mail:** [esuarzfl4@ucvvirtual.edu.pe](mailto:esuarzfl4@ucvvirtual.edu.pe)

**Afiliación:** Universidad César Vallejo

**País:** República del Perú

#### Resumen

El artículo presentó una revisión sistemática de 14 estudios publicados entre 2021 y 2025 que analizaron el impacto de los juegos didácticos en el desarrollo de habilidades motoras en niños de nivel preescolar. Utilizando el protocolo PRISMA, se seleccionaron investigaciones de las bases de datos Web of Science, SciELO y Redalyc. Los hallazgos revelaron que los juegos didácticos, ya fueran tradicionales, manipulativos o digitales, tuvieron efectos positivos significativos en la motricidad gruesa (equilibrio, coordinación, desplazamiento) y fina (precisión prensil, coordinación visomotora). Se identificaron tres tipos principales de juegos: físicos, manipulativos y digitales interactivas. Las investigaciones mostraron mejoras en la participación, autoestima, concentración y desarrollo motor integral. A pesar de su efectividad, se identificaron limitaciones metodológicas, ausencia de estudios longitudinales y escasa capacitación docente en el uso pedagógico del juego. Se recomendó integrar sistemáticamente estos juegos en el currículo preescolar, alternar actividades motoras finas y gruesas, y fomentar investigaciones futuras más personalizadas y sostenibles.

#### Palabras Clave

Juegos didácticos, habilidades motoras, educación preescolar, desarrollo infantil.

#### Abstract

The article presented a systematic review of 14 studies published between 2021 and 2025 that analyzed the impact of educational games on the development of motor skills in preschool children. Using the PRISMA protocol, research was selected from the Web of Science, SciELO, and Redalyc databases. The findings revealed that educational games, whether traditional, manipulative, or digital, had significant positive effects on gross motor skills (balance, coordination, movement) and fine motor skills (grip precision, visual-motor coordination). Three main types of games were identified: physical, manipulative, and interactive digital. Research showed improvements in participation, self-esteem, concentration, and comprehensive motor development. Despite their effectiveness, methodological limitations, a lack of longitudinal studies, and limited teacher training in the pedagogical use of games were identified. Recommendations were made to systematically integrate these games into the preschool curriculum, alternating fine and gross motor activities, and encouraging more personalized and sustainable future research.

#### Keywords

Educational games; Motor skills; Preschool education; Child development.

## Introducción

El desarrollo de habilidades motoras durante la primera infancia constituye uno de los pilares fundamentales del crecimiento integral del ser humano. En el contexto educativo, especialmente en el nivel preescolar, las habilidades motoras gruesas y finas no solo facilitan la interacción activa con el entorno, sino que están directamente asociadas con el desarrollo neurológico, la adquisición del lenguaje, la alfabetización temprana y la regulación emocional (Olhaberry & Sieverson, 2022; Roque et al., 2023). Las habilidades motoras gruesas, que comprenden movimientos amplios como correr, saltar o trepar, involucran grandes grupos musculares y están relacionadas con la coordinación general del cuerpo. En contraste, las habilidades motoras finas requieren movimientos precisos de menor amplitud, como recortar, abotonar o escribir, y son fundamentales para la autonomía y el aprendizaje escolar (Borbor et al., 2024; Reguera et al., 2024).

En este sentido Rodríguez et al., (2025) indica que la etapa preescolar representa una ventana de oportunidad crucial para intervenir pedagógicamente en el desarrollo motor infantil. No obstante, diversos estudios han advertido que en muchos entornos educativos los programas de estimulación motora son limitados o están supeditados a actividades aisladas, sin un enfoque integral ni estrategias pedagógicas suficientemente

sistematizadas (Basurto & Grasst, 2025; Martínez et al., 2024). La literatura especializada ha señalado que, cuando el juego es incorporado de manera intencionada en el currículo, se convierte en un medio efectivo no solo para el desarrollo motriz, sino también para la construcción de aprendizajes significativos, el fortalecimiento del vínculo afectivo con los pares, la autoeficacia y la creatividad (Hadyansah et al., 2024; Scarpino et al., 2024).

Los juegos didácticos son definidos como actividades lúdicas estructuradas que poseen un propósito educativo claro y que, a través del disfrute y la motivación intrínseca, permiten alcanzar objetivos específicos de aprendizaje (Bravo & Pinargote, 2024; Cedeño et al., 2025). En el caso del desarrollo motor, los juegos didácticos ofrecen oportunidades variadas para trabajar tanto habilidades gruesas como finas, permitiendo además la adaptación según las características del grupo, el nivel de desarrollo individual y el contexto sociocultural (Tiván & Bermello, 2024; Cedeño et al., 2024; Morales, 2022).

Ejemplos de estos juegos pueden incluir circuitos motores, juegos con bloques o piezas pequeñas, actividades de dramatización con movimiento, uso de materiales como plastilina o pinzas, y recursos digitales interactivos como los exergames. En todos los casos, el juego se presenta como un mediador que articula lo físico, lo

cognitivo y lo emocional, favoreciendo un desarrollo armónico del niño (León et al., 2024).

La relevancia del tema ha sido abordada en múltiples investigaciones en los últimos años. Por ejemplo, Licoa & Delgado (2024) propusieron una guía metodológica centrada en el uso de material concreto para estimular la pinza digital, logrando avances significativos en la motricidad fina de niños de nivel inicial. Boza & Charchabal (2022) evaluaron un sistema de actividades lúdicas con niños de 6<sup>to</sup> grado de primaria, encontrando mejoras evidentes en equilibrio, coordinación dinámica general, y desplazamiento. A su vez, estudios con enfoques mixtos como el de Ochoa et al., (2021) validaron estrategias lúdicas orientadas a mejorar tanto la fuerza muscular como la coordinación viso motriz en niños de 2 a 3 años.

Por otro lado, se han desarrollado propuestas más innovadoras como las de Goncalves et al., (2024), quienes utilizaron un exergame educativo denominado Play LU, que combina movimiento físico y aprendizaje matemático, observando mejoras en la participación motora y la motivación académica. De manera complementaria, Cakto & Akın (2024) utilizaron el modelo de enseñanza mediante juegos situados (Situating Game Teaching Model through Set-Plays), encontrando mejoras en múltiples dimensiones motrices, evaluadas con el instrumento estandarizado BOT-2. Todos estos estudios evidencian un creciente interés académico

y pedagógico por el juego como estrategia de intervención motora, aunque las metodologías, poblaciones y resultados varían considerablemente (Bravo et al., 2024).

Sin embargo, pese al volumen creciente de estudios sobre el tema, persisten algunas limitaciones importantes en la literatura. En primer lugar, existe una notable heterogeneidad en los enfoques metodológicos, en los instrumentos utilizados para evaluar el progreso motor (Ovalles & Peña, 2025), y en la claridad con que se distingue entre motricidad gruesa y fina (Reguera et al., 2024). En segundo lugar, muchas investigaciones carecen de un seguimiento longitudinal que permita evaluar la permanencia de los beneficios observados. Y finalmente, no todas las propuestas de juego están validadas empíricamente ni adaptadas a contextos culturales diversos. Esta dispersión y fragmentación del conocimiento hace necesario realizar una revisión sistemática que permita comparar críticamente los hallazgos disponibles, identificar los tipos de juegos más utilizados y comprender sus efectos diferenciados sobre el desarrollo motor infantil (Espinosa & Arteaga, 2023; Zabala & Salcedo, 2024).

Ante este panorama, el presente artículo tiene como objetivo general sintetizar la evidencia científica reciente sobre la efectividad de los juegos didácticos en el desarrollo de habilidades motoras en niños de preescolar, mediante una revisión

sistemática de estudios publicados entre 2020 y 2024. A partir de este objetivo, se plantean dos objetivos específicos: a) Comparar los resultados que analizan la efectividad de los juegos didácticos en el desarrollo de habilidades motoras en niños de preescolar, considerando aspectos metodológicos y resultados reportados y b) Identificar los tipos de juegos didácticos empleados para desarrollar habilidades motoras gruesas y finas en niños de preescolar.

Esta revisión se justifica en la necesidad de generar conocimiento organizado, comparativo y útil para la comunidad educativa y científica. Ofrecer una síntesis actualizada permitirá a docentes de educación inicial, terapeutas ocupacionales, planificadores curriculares y diseñadores de programas educativos tomar decisiones más informadas (Moreno & Rojas, 2024) y basadas en evidencia empírica. Además, los hallazgos podrán aportar insumos valiosos para el diseño de intervenciones futuras, más eficaces, pertinentes y culturalmente contextualizadas (Beltrán et al., 2024; Bustinza & Oseda, 2021). El valor pedagógico del juego es incuestionable; sin embargo, su implementación debe ser estratégica, fundamentada y evaluada sistemáticamente para alcanzar su máximo potencial formativo (Zabala & Salcedo, 2024).

En suma, este artículo propone una revisión sistemática rigurosa, fundamentada en el protocolo

PRISMA (Preferred Reporting Items for Systematic Reviews and Meta-Analyses), que pretende aportar claridad, profundidad y orientación práctica sobre el rol de los juegos didácticos en el desarrollo motriz de los niños en edad preescolar.

### Metodología

El presente artículo se sustentó en una revisión sistemática de la literatura científica, orientada a identificar, sintetizar y analizar la evidencia empírica reciente sobre la efectividad de los juegos didácticos en el desarrollo de habilidades motoras en niños de preescolar. Para garantizar la transparencia, el rigor metodológico y la reproducibilidad del estudio, se adoptó el enfoque PRISMA (Preferred Reporting Items for Systematic Reviews and Meta-Analyses) como protocolo guía (Tibana & Cruz, 2021). Este enfoque permite establecer criterios claros para la selección, evaluación e inclusión de estudios, minimizando sesgos y fortaleciendo la validez de los hallazgos.

Sobre las fuentes de información y bases de datos, la búsqueda bibliográfica se llevó a cabo durante el primer trimestre de 2025 en tres bases de datos académicas reconocidas por su impacto en la producción científica en el ámbito de la educación, la pedagogía y las ciencias del desarrollo, primero se consultó Web of Science (n = 30 artículos identificados), luego SciELO (n = 15 artículos identificados) y Redalyc (n = 10 artículos identificados).

La elección de estas bases de datos respondió a su pertinencia temática y su cobertura en el área de las ciencias sociales y educativas, además abordó la capacidad para ofrecer acceso a literatura científica revisada por pares, indexada y actualizada. Por lo cual se consideró estudios de relevancia dentro del contexto mundial, particularmente para estudios relacionados con educación preescolar y motricidad infantil.

Sobre la estrategia de búsqueda, para la recuperación de los artículos, se definió una estrategia de búsqueda estructurada mediante operadores booleanos, utilizando las siguientes combinaciones de términos clave en español e inglés, “juegos didácticos” OR “educational games”, “habilidades motoras” OR “motor skills”, “motricidad fina” OR “fine motor skills”, “motricidad gruesa” OR “gross motor skills”, “educación preescolar” OR “preschool education” y “desarrollo infantil” OR “child development”.

Estas combinaciones fueron utilizadas en los campos de título, resumen y palabras clave, garantizando así una búsqueda exhaustiva pero acotada a la temática específica del estudio, no se emplearon filtros automáticos por país ni por tipo de publicación, con el fin de capturar el espectro más amplio posible de literatura relevante.

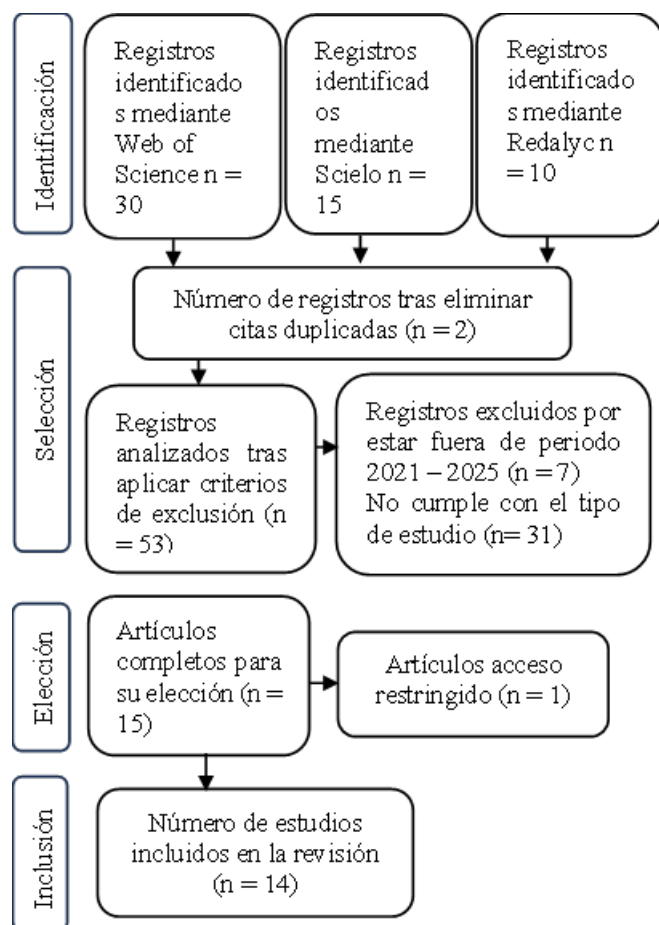
Sobre los criterios de inclusión y exclusión, para asegurar la relevancia, actualidad y rigurosidad de los estudios considerados, se establecieron

criterios de inclusión tales como escoger estudios publicados entre los años 2020 y 2025, artículos en español o inglés, disponibles en texto completo, investigaciones empíricas o teóricas que analicen la relación entre juegos didácticos y el desarrollo de habilidades motoras (fina y/o gruesa) en niños de edad preescolar (3 a 6 años), además se seleccionó publicaciones revisadas por pares e indexadas en las bases de datos relevantes, estudios con descripción clara del diseño metodológico y resultados concretos.

Por otro lado, se excluyeron aquellos documentos que estuvieran duplicados entre bases de datos ( $n = 2$  eliminados), fueran publicados fuera del rango temporal 2021–2025 ( $n = 7$ ), no se enfocaran directamente en el tema objeto de estudio o no cumplieran con un enfoque metodológico apropiado ( $n = 31$ ), y no estuvieran disponibles en texto completo ( $n = 1$ ).

Sobre el proceso de selección y análisis, una vez recuperados los artículos, se procedió a un proceso de selección en varias etapas, de acuerdo con el diagrama PRISMA, en la primera fase, se identificaron un total de 55 registros, tras eliminar los duplicados ( $n = 2$ ), se realizó una lectura preliminar de títulos y resúmenes para aplicar los criterios de exclusión, reduciendo el conjunto a 15 artículos seleccionados para su revisión a texto completo.

Durante esta segunda fase, se descartó un artículo por no tener acceso al texto completo, resultando en una muestra final de 14 estudios incluidos en la revisión sistemática, este proceso se presenta en el diagrama PRISMA (Ver Figura 1), el cual ilustra de forma clara y transparente las etapas de identificación, selección, elegibilidad e inclusión de los estudios.



**Figura 1.** Diagrama método Prisma

Sobre los procedimientos de análisis, los artículos seleccionados fueron organizados en una matriz de análisis estructurada en torno a los

objetivos de la investigación. Para cada estudio se extrajeron los siguientes elementos: autor(es), año de publicación, país, tipo de estudio, diseño metodológico, instrumentos utilizados, tipo de juegos didácticos aplicados, tipo de habilidades motoras trabajadas (fina, gruesa o ambas), resultados clave y principales conclusiones. Esta matriz permitió comparar los enfoques, evaluar la calidad metodológica y sintetizar los hallazgos de forma coherente con los propósitos del estudio.

### Desarrollo

La revisión sistemática permitió identificar 14 estudios publicados entre 2021 y 2025 relacionados al tema, en base a ello se analizó y se hicieron las comparaciones las cuales permitieron inferir sobre la efectividad de los juegos didácticos en el desarrollo de habilidades motoras en niños de preescolar, considerando aspectos metodológicos y resultados reportados.

Referido a la efectividad de los juegos didácticos, se observó que todos los estudios incluidos reportaron resultados positivos en el desarrollo de habilidades motoras tras la aplicación de actividades lúdicas estructuradas. Las metodologías utilizadas variaron entre diseños experimentales, cuasi-experimentales, estudios mixtos y enfoques cualitativos, siendo recurrente el uso de instrumentos de observación, fichas de evaluación motriz y escalas estandarizadas como el BOT-2 o el TGMD-2. La mayoría de los estudios



presentaron mejoras estadísticamente significativas en indicadores como coordinación, equilibrio, precisión motriz, fuerza y manipulación de objetos, lo cual sugiere una tendencia favorable en cuanto a la efectividad de las intervenciones basadas en juegos didácticos (Ver Tabla 1).

<b>Comparar los resultados que analizan la efectividad de los juegos didácticos en el desarrollo de habilidades motoras en niños de preescolar, considerando aspectos metodológicos y resultados reportados.</b>	
Autor	Merette & Peña (2025)
Metodología	Diseño no experimental, enfoque cuantitativo y observacional
Resultados	Mejoras cognitivas (+30% resolución de problemas, +28.6% creatividad, +36.7% concentración) y emocionales (autoconfianza, empatía, cooperación)
Autor	Roque et al., (2023)
Metodología	Cuasi experimental, exploratorio, con pruebas psicopedagógicas (ABC, INFUCEBA, TDFC), observación, encuesta
Resultados	Mejora en funciones cognitivas y adaptación neuropsicológica. Se estimularon habilidades a través de materiales didácticos como mandalas, ejercicios gráficos y multimedia interactiva; aumentó la participación e interés del alumnado.
Autor	Bravo et al., (2025)
Metodología	Cualitativa, descriptiva, con observación directa durante 4 semanas a niños de 4 a 7 años con NEE
Resultados	Incremento del 30% en coordinación mano-ojo, manipulación de objetos, recorte con tijeras y juegos simbólicos. También se registró mejora del 30% en autoestima y bienestar emocional.
Autor	Basurto & Grasst (2025)
Metodología	Enfoque mixto, diseño descriptivo; encuesta, entrevista, guía de observación a niños de 2-3 años
Resultados	Se evidenciaron deficiencias en fuerza muscular, coordinación mano-ojo, destreza manual y equilibrio. Se diseñó una estrategia didáctica con juegos grupales, bloques, plastilina, música y circuitos de obstáculos, validada por especialistas.

Autor	Rodríguez et al., (2024)
Metodología	Enfoque mixto, tipo descriptivo; entrevista a docentes y observación a niños
Resultados	Se evidenció que la estrategia de gamificación lúdica mejora la coordinación motora gruesa. Se detectaron falencias previas, y tras actividades lúdicas hubo progreso en control postural, coordinación y participación activa.
Autor	Licoa & Delgado (2024)
Metodología	Estudio mixto, descriptivo de campo, diseño no experimental longitudinal; observación, encuesta y entrevista
Resultados	Se evidenció que los niños presentaban dificultades en la coordinación motora fina, especialmente en la pinza digital. La guía metodológica con material concreto fue validada por expertos y mejoró significativamente la precisión prensil.
Autor	Morales (2022)
Metodología	Investigación-acción; observación participante, entrevistas, fotografía, grupo focal
Resultados	Se diseñó e implementó el juego de mesa "Ludoactivo", que integra ejercicios físicos (trote, saltos, desplazamientos, fuerza, equilibrio) y preguntas temáticas. Mejoró la participación, coordinación, condición física y aprendizaje motriz de los estudiantes.
Autor	Martínez et al., (2024)
Metodología	Enfoque mixto (cuantitativo y cualitativo); cuestionario estructurado, observación, análisis estadístico
Resultados	Participación en juegos tradicionales (rayuela, cuerda, trompo) mejora coordinación motora gruesa, equilibrio, percepción espacial y habilidades manipulativas; mayor desarrollo psicomotor en niños con alta frecuencia de juego.
Autor	Boza & Charchabal (2022)
Metodología	Descriptiva-correlacional; grupos control y experimental; validación por 15 especialistas; test motrices
Resultados	El sistema de actividades lúdicas mejoró significativamente habilidades como equilibrio, coordinación dinámica, desplazamientos, saltos, lanzamientos y visomotricidad. Kendall W=0.376; p=0.001. Aumento de logros en post-test del grupo experimental.
Autor	Ochoa et al., (2021)

Metodología	Enfoque mixto, tipo experimental, nivel descriptivo, diseño preexperimental; pre y post test con hoja de observación validada
Resultados	Las actividades lúdicas mejoraron significativamente las habilidades de motricidad fina (viso-manual, facial y gestual) en niños de 3 y 4 años. Prueba de Wilcoxon $p = 0.000$ para todas las dimensiones observadas.
Autor	Hadyansah et al., (2024)
Metodología	Experimental, diseño pretest-posttest con un solo grupo; muestra de 30 niños; instrumento TGMD-2
Resultados	Incremento del 36% en habilidades motrices fundamentales. Mejora en locomotoras (32.22%) y manipulativas (39.45%). Wilcoxon $p = 0.000$ . Mayor dominio del movimiento tras intervención con el juego educativo.
Autor	Cakto & Akin (2024)
Metodología	Cuantitativa, experimental, diseño pretest-posttest con grupo control y experimental; instrumento BOT-2
Resultados	Mejora significativa en sensibilidad e integridad de la motricidad fina, coordinación mano-brazo, equilibrio, agilidad y fuerza. Diferencias significativas ( $p < 0.05$ ) en 6 subpruebas y en el valor compuesto total de habilidades motoras a favor del grupo experimental.
Autor	Scarpino et al., (2024)
Metodología	Proyecto piloto nacional; enfoque práctico-laboral con participación de 40 escuelas, docentes y técnicos
Resultados	Desarrollo de habilidades motrices básicas (locomoción, equilibrio, manipulación) a través de actividades lúdico-motoras diarias. Mejora de la inclusión, socialización, creatividad y autoeficacia. Fomento del desarrollo integral (cognitivo, motor, emocional). Se promovieron espacios de movimiento diario con juegos estructurados, materiales manipulativos y estaciones motrices.
Autor	Goncalves et al., (2024)
Metodología	Estudio piloto cuasi-experimental (pre-post); 79 niños de 7 a 11 años; plataforma Play LÜ; evaluación con PLAYself y escalas visuales
Resultados	Mejora del 3.6% en physical literacy (PL) tras 3 semanas de sesiones exergaming. Incremento en motivación matemática (+9.8%) y concentración en clase. No se

observaron cambios significativos en rendimiento académico ni autoeficacia.
---

**Tabla 1.** Comparativo de los juegos didácticos en el desarrollo de habilidades motoras

Respecto al enfoque de identificar los tipos de juegos utilizados y las habilidades motoras trabajadas, se encontró una amplia variedad de propuestas. En términos generales, los juegos pueden clasificarse en tres grandes grupos: juegos de movimiento corporal estructurado (como circuitos motores, dinámicas con obstáculos, juegos de persecución y equilibrio), juegos manipulativos (como actividades con plastilina, recorte, pinzas, encajes o enhebrado), y juegos tecnológicos o digitales interactivos (como exergames y plataformas interactivas). Del total de estudios, cinco se enfocaron principalmente en el desarrollo de la motricidad fina, cuatro en la motricidad gruesa, y cinco abordaron ambas dimensiones de manera integrada (Ver Tabla 2).

**Identificar los tipos de juegos didácticos empleados para desarrollar habilidades motoras gruesas y finas en niños de preescolar**

Autor	Merette & Peña (2025)
Tipo de juego didáctico	Juegos de dramatización, juegos activos (constructivos, música), juegos cooperativos
Habilidad motora trabajada	Fina y gruesa
Autor	Roque et al., (2023)
Tipo de juego didáctico	Ejercicios con mándalas, escritura motriz, coloreado, multimedia interactiva ("La Granja")
Habilidad motora trabajada	Fina
Autor	Bravo et al., (2025)
Tipo de juego didáctico	Juegos simbólicos, manipulación de plastilina, bloques, tijeras



Habilidad motora trabajada	Fina
Autor	Basurto & Grasst (2025)
Tipo de juego didáctico	Juegos con plastilina, bloques, obstáculos, caminatas sobre línea, recortes y danzas con cintas
Habilidad motora trabajada	Fina y gruesa
Autor	Rodríguez et al., (2024)
Tipo de juego didáctico	Juegos de movimiento corporal, saltos, giros
Habilidad motora trabajada	Gruesa
Autor	Licoa & Delgado (2024)
Tipo de juego didáctico	Juegos con pinzas, actividades de abotonar, enhebrar zapatos, pesca con palillos, trazado con granos, cortar lana como peluqueros, alimentar figuras.
Habilidad motora trabajada	Fina
Autor	Morales (2022)
Tipo de juego didáctico	Juego de mesa “Ludoactivo” con ejercicios físicos y cognitivos
Habilidad motora trabajada	Gruesa
Autor	Martínez et al., (2024)
Tipo de juego didáctico	Juegos tradicionales (rayuela, cuerda, trompo)
Habilidad motora trabajada	Fina y gruesa
Autor	Boza & Charchabal (2022)
Tipo de juego didáctico	Juegos de desplazamiento, giros, saltos, lanzamientos, manipulación de objetos, danzas con música
Habilidad motora trabajada	Fina y gruesa
Autor	Ochoa et al., (2021)
Tipo de juego didáctico	Juegos de recorte, enhebrado, soplar burbujas, mímica, trazos, pinzas, movimiento de dedos y lengua
Habilidad motora trabajada	Fina
Autor	Hadyansah et al., (2024)
Tipo de juego didáctico	Juego educativo “Pusaran Ular Tangga”
Habilidad motora trabajada	Gruesa
Autor	Cakto & Akın (2024)

Tipo de juego didáctico	Juegos con problemas tácticos aplicados mediante el modelo situado con escenarios de juego (STMGS)
Habilidad motora trabajada	Fina y gruesa
Autor	Scarpino et al., (2024)
Tipo de juego didáctico	Juegos de circuito, juego del dado, juego de gimnasia, estaciones motrices con cuerdas, conos, pelotas, etc.
Habilidad motora trabajada	Fina y gruesa
Autor	Goncalves et al., (2024)
Tipo de juego didáctico	Exergame interactivo con actividades motoras y matemáticas (Play LÜ)
Habilidad motora trabajada	Gruesa

**Tabla 2.** Tipos de juegos didácticos empleados para desarrollar habilidades motoras

Esta distribución evidencia un abordaje equilibrado entre los dos tipos de habilidades motoras, aunque con una ligera tendencia hacia el uso de juegos que promueven habilidades gruesas, especialmente en propuestas que involucran desplazamiento, saltos, lanzamientos y coordinación general. Asimismo, los juegos manipulativos fueron eficaces para estimular la coordinación viso motriz y la precisión manual en tareas como recortar, pintar o manipular pequeños objetos.

Los exergames, por su parte, combinaron componentes cognitivos y motores, mostrando resultados positivos en la motivación, la participación activa y la adquisición de destrezas físicas. Estos resultados indican que el juego didáctico, cuando es implementado con un enfoque pedagógico intencionado, representa una

herramienta eficaz y versátil para promover el desarrollo motor en niños de nivel preescolar, tanto en su dimensión gruesa como fina. Esta evidencia sienta las bases para una discusión más profunda en la sección siguiente.

### Discusión de resultados

Los hallazgos de esta revisión sistemática confirman de manera sólida que los juegos didácticos constituyen una estrategia efectiva para el desarrollo de habilidades motoras en niños de nivel preescolar, tanto en su dimensión gruesa como fina. Este resultado es consistente con investigaciones previas que reconocen el valor del juego como una herramienta pedagógica integral en la educación infantil (Cakto y Akin, 2024; Hadyansah et al., 2024; Martínez et al., 2024; Bravo et al., 2024). Sin embargo, más allá de validar este principio general, esta revisión aporta evidencia específica y reciente que permite distinguir qué tipos de juegos promueven qué habilidades, bajo qué condiciones metodológicas, y con qué nivel de efectividad medible.

Respecto a las coincidencias entre estudios, se evidencio que la mayoría de los estudios incluidos reportan resultados positivos en el desarrollo motor tras la aplicación de juegos didácticos estructurados. Por ejemplo, Boza & Charchabal (2022) y Rodríguez et al., (2025) coinciden en que las actividades lúdicas centradas en el movimiento como saltos, desplazamientos y lanzamientos

mejoran significativamente la coordinación dinámica general, además del equilibrio y el control postural, todos indicadores clave de la motricidad gruesa. Por su parte, estudios como el de Licoa & Delgado (2024) y Ochoa et al., (2021) evidencian mejoras en precisión prensil, visomotricidad y destrezas manipulativas tras la implementación de actividades con material concreto, juegos de enhebrado o tareas como recortar y abotonar, alineándose con investigaciones previas sobre intervención temprana en motricidad fina (Zabala y Salcedo, 2024; Cedeño et al., 2024; Basurto & Grasst, 2025).

De manera interesante, trabajos como los de Çakto & Akin (2024) y Goncalves et al., (2024) amplían esta perspectiva al incorporar juegos digitales interactivos o modelos situados de enseñanza mediante juegos, los cuales demuestran ser efectivos tanto para habilidades gruesas como finas, combinando actividad física con estimulación cognitiva. Estos estudios no solo confirman la efectividad del juego como medio de desarrollo motriz, sino que también abren la puerta a nuevas formas de integrar tecnología educativa con objetivos psicomotores.

En esta misma línea, Martínez et al., (2024), al trabajar con juegos tradicionales como la rayuela y el trompo, muestran que no es necesario recurrir a tecnología avanzada para alcanzar resultados significativos. La clave, según sugieren estos

estudios, reside en el diseño pedagógico del juego y su ajuste a los objetivos de desarrollo específicos. Este hallazgo tiene implicancias importantes en contextos con recursos limitados, donde las estrategias basadas en juegos tradicionales pueden ofrecer una alternativa viable, sostenible y culturalmente pertinente.

Respecto a los contrastes metodológicos y puntos de divergencia encontrados, aunque los resultados convergen en términos generales, existen diferencias importantes en las metodologías empleadas, lo que genera contrastes en la profundidad y forma de evaluación. Mientras algunos estudios utilizaron instrumentos estandarizados como el BOT-2 (Cakto & Akin, 2024) o el TGMD-2 (Hadyansah et al., 2024), otros basaron sus análisis en observación cualitativa o validación por expertos como en Basurto & Grasst (2025) o Bravo et al., (2024). Esta diversidad metodológica, si bien enriquece el campo, también plantea un reto para la comparación directa de resultados y destaca la necesidad de avanzar hacia sistemas de evaluación más homogéneos y validados.

Otro punto de contraste lo constituyó la inclusión o no de componentes cognitivos y socioemocionales dentro de las intervenciones. Mientras Scarpino et al., (2024) y Goncalves et al., (2024) integran el desarrollo motriz dentro de un enfoque de alfabetización física y aprendizaje

interdisciplinario, otros trabajos se centran exclusivamente en los aspectos motores, sin abordar cómo estos influyen en la motivación, la concentración o la autoestima. Esta diferencia refleja una brecha en la articulación integral del desarrollo infantil y sugiere un vacío teórico que podría ser explorado en futuras investigaciones.

Sobre las implicancias, desde una perspectiva teórica, los resultados de esta revisión reafirman el paradigma constructivista y psicomotor del aprendizaje infantil, en el que el cuerpo y el movimiento se entienden como medios para la construcción del conocimiento (Vygotsky, 1978 citado en Guerra, 2020). El juego didáctico no solo estimula músculos y articulaciones, sino también funciones cognitivas como la atención, la planificación y la memoria de trabajo. Esta relación refuerza la necesidad de considerar el desarrollo motor no como un objetivo aislado, sino como parte de una estrategia de desarrollo integral.

En términos prácticos, los hallazgos de esta revisión ofrecen orientaciones claras para docentes y profesionales del área educativa, al incorporar juegos motores de forma planificada y sistemática en la jornada escolar, así como también alternar actividades que estimulen tanto habilidades finas como gruesas, además de valorar los juegos tradicionales como medios eficaces y accesibles (Ovalles & Peña, 2025). Explorar el uso de tecnologías lúdicas en función de sus beneficios

psicomotores y priorizar el juego libre estructurado sobre actividades exclusivamente dirigidas.

Entre las tendencias emergentes, destaca el uso creciente de exergames y recursos tecnológicos interactivos como parte de las propuestas lúdico educativas. Estudios como los de Goncalves et al., (2024) y Cakto & Akin (2024) sugieren que estas herramientas no solo son aceptadas por los niños, sino que pueden potenciar su participación y mejorar indicadores de rendimiento motor. Sin embargo, también se observa un vacío en estudios longitudinales que evalúen la sostenibilidad de estos efectos a mediano o largo plazo, así como la adaptación de estas herramientas a distintos contextos socioculturales y niveles de infraestructura tecnológica.

Otra área poco explorada es la formación docente específica en el uso pedagógico del juego para el desarrollo motor. Si bien algunos estudios mencionan la implementación por parte de docentes, no se detalla el grado de capacitación o el enfoque metodológico utilizado, lo que limita la replicabilidad de los resultados (Scarpino et al., 2024) en este sentido sería pertinente avanzar hacia investigaciones que evalúen el impacto de programas de formación docente en la calidad de las actividades lúdico-motoras aplicadas en el aula.

Asimismo, existe muy poca literatura que analice la interacción entre las características individuales del niño, como, por ejemplo, género,

condiciones neuromotoras, estilos de aprendizaje y la efectividad de ciertos tipos de juegos. Esta variable representa un campo fértil para investigaciones futuras que apunten a personalizar las estrategias didácticas de acuerdo con las necesidades específicas de cada grupo o individuo (Rodríguez et al., 2025).

Sobre las limitaciones, el estudio presentó algunas como un protocolo PRISMA riguroso pero que sin embargo solo se limitó a tres bases de datos (Web of Science, SciELO y Redalyc), lo que puede haber restringido el espectro de literatura disponible. Otro factor es que la revisión se centró únicamente en estudios publicados entre 2021 y 2025, lo cual asegura actualidad, pero podría haber excluido investigaciones valiosas previas a ese período. Por último, debido a la diversidad metodológica de los estudios incluidos, no fue posible realizar un metaanálisis cuantitativo de los resultados, por lo que las conclusiones se basan en análisis cualitativo y comparativo.

## Conclusiones

Los resultados de la revisión sistemática permitieron concluir que los juegos didácticos representan una estrategia pedagógica efectiva y versátil para el desarrollo de habilidades motoras en niños de nivel preescolar, tanto en la dimensión gruesa como en la fina. A partir del análisis de 14 estudios publicados entre 2021 y 2025 se evidenció de manera consistente que las intervenciones

basadas en actividades lúdicas estructuradas ya sean tradicionales, manipulativas o digitales contribuyen significativamente a mejorar la coordinación, el equilibrio, la fuerza, la precisión motriz y la manipulación viso manual en niños en edad preescolar.

Se pudo constatar que los estudios revisados, a pesar de su diversidad metodológica, coinciden en demostrar mejoras cuantitativas y cualitativas en las competencias motrices infantiles luego de la implementación de juegos didácticos (Çakto & Akın, 2024; Goncalves et al., 2024; Boza & Charchabal, 2022; Rodríguez et al., 2025). Estos resultados refuerzan la efectividad del juego como medio de intervención psicomotriz, con respaldo tanto empírico como teórico. En cuanto al segundo objetivo, se identificaron múltiples tipos de juegos empleados, entre los que destacan los juegos de movimiento corporal como saltos, circuitos, equilibrio, los manipulativos como recorte, plastilina, pinzas, y los digitales interactivos como exergames, todos ellos con efectos positivos sobre distintas áreas del desarrollo motor.

El estudio confirma que el juego no debe ser visto únicamente como un recurso recreativo, sino como un instrumento didáctico fundamental el cual cuando es planificado con intención pedagógica, potencia el desarrollo integral del niño, en este sentido se recomienda a los docentes de educación inicial integrar juegos didácticos de forma

sistemática en la planificación curricular, alternar actividades que trabajen motricidad gruesa y fina de manera complementaria, utilizar tanto recursos tradicionales como herramientas tecnológicas, adaptadas a su contexto y capacitarse continuamente en estrategias lúdico pedagógicas y psicomotoras.

Finalmente, se sugiere que futuras investigaciones profundicen en estudios longitudinales, analicen la influencia de variables individuales como género o condiciones neuromotoras y se evalúen aspectos como el impacto de la formación docente especializada en la calidad de las actividades lúdicas aplicadas, estos aspectos permitirían diseñar propuestas más personalizadas, sostenibles y eficaces en contextos diversos.

## Referencias

- Basurto, J., & Grasst, Y. (2025). Estrategia didáctica para la estimulación de habilidades motoras en niños de 2 a 3 años. *Reincisol*, 4(7). Documento en línea. Disponible <https://www.reincisol.com/ojs/index.php/reincisol/article/view/577>
- Beltrán, C., Toapanta, V., & Guerra, S. (2024). Sistema de actividades físico-deportivas para desarrollar habilidades motrices básicas en niños con dislexia. *Podium*, 19(2). Documento en línea. Disponible [http://scielo.sld.cu/scielo.php?pid=S1996-24522024000200018&script=sci\\_arttext&lng=pt](http://scielo.sld.cu/scielo.php?pid=S1996-24522024000200018&script=sci_arttext&lng=pt)
- Borbor, B., Zambrano, Y., Zambrano, J., Palma, A., & Guaman, C. (2024). Desarrollo de las habilidades básicas mediante el juego: Un



- enfoque científico. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 8(4). Documento en línea. Disponible <https://ciencialatina.org/index.php/cienciala/article/view/13211>
- Boza, J., & Charchabal, D. (2022). Actividades lúdicas para desarrollar habilidades motrices básicas en estudiantes de Educación Física. *Ciencia y Deporte*, 7(2). Documento en línea. Disponible [http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S2223-17732022000200046](http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2223-17732022000200046)
- Bravo, E., & Pinargote, E. (2024). Los juegos tradicionales para desarrollar la motricidad gruesa en los niños de Educación Inicial II. *Maestro Y Sociedad*, 21(2). Documento en línea. Disponible <https://maestroysociedad.uo.edu.cu/index.php/MyS/article/view/6439>
- Bravo, H., Torres, D., Fuentes, A., Carcelen, N., & Litardo, C. (2024). Papel del juego en desarrollo de habilidades motoras finas en niños con necesidades especiales. *PENTACIENCIAS*, 7(1). Documento en línea. Disponible <https://www.editorialalema.org/index.php/pentaciencias/article/view/1358>
- Bustanza, P., & Oseda, D. (2021). Habilidades motrices básicas en los fundamentos técnicos del fútbol en niños de instituciones educativas de primaria, Puno. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 5(4). Documento en línea. Disponible <https://www.ciencialatina.org/index.php/cienciala/article/view/592>
- Cakto, P., & Akin, S. (2024). El Efecto Del Modelo de Enseñanza Del Juego Situado A Través De Juegos de Sets En El Desarrollo Motor (The Effect of The Situated Game Teaching Model Through Set-Plays on Motor Development). *Retos*, 57. Documento en línea. Disponible <https://recyt.fecyt.es/index.php/retos/article/view/104840>
- Cedeño, V., Roldan, A., & Patiño, M. (2024). Juegos tradicionales para el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 2 a 3 años. *Revista Boletín Científico Ideas Y Voces*, 4(2). Documento en línea. Disponible <https://ciciap.org/ideasvoces/index.php/BCIV/article/view/131>
- Cedeño, M., De la Peña, G., & Macías, A. (2025). El juego cooperativo como medio didáctico para estimular el desarrollo socio afectivo en niños de Educación Inicial Subnivel II. *Revista Social Fronteriza*, 5(1). Documento en línea. Disponible <https://www.revistasocialfronteriza.com/ojs/index.php/rev/article/view/582>
- Espinosa, P., & Arteaga, Y. (2023). Recreación y juego en la educación preescolar. *Revista Tecnopedagogía E Innovación*, 2(2). Documento en línea. Disponible <https://editorialcientificfuture.com/index.php/rti/article/view/57>
- Goncalves, A., Lespiau, F., Briet, G., Vaillant, E., Palermo, A., Decobert, E., . . . Charbonnier, E. (2024). Exploring the Use of a Learning-Based Exergame to Enhance Physical Literacy, Soft Skills, and Academic Learning in School-Age Children: Pilot Interventional Study. *JMIR Serious Games*, 12. Documento en línea. Disponible <https://games.jmir.org/2024/1/e53072>
- Guerra, J. (2020). El constructivismo en la educación y el aporte de la teoría sociocultural de Vygotsky para comprender la construcción del conocimiento en el ser humano. *Dilemas contemporáneos Educación Política y Valores*, 32(1). Documento en línea. Disponible [https://www.researchgate.net/publication/338402805\\_El\\_constructivismo\\_en\\_la\\_educacion\\_y\\_el\\_aporte\\_de\\_la\\_teor%C3%ADa\\_sociocultural\\_de\\_Vygotsky\\_para\\_comprender\\_la\\_construccion\\_del\\_conocimiento\\_en\\_el\\_ser\\_humano](https://www.researchgate.net/publication/338402805_El_constructivismo_en_la_educacion_y_el_aporte_de_la_teor%C3%ADa_sociocultural_de_Vygotsky_para_comprender_la_construccion_del_conocimiento_en_el_ser_humano)
- Hadyansah, D., Dimiyati, D., Ardiyanto, H., Maulana, H., Rizkia, F., & Supriady, A. (2024). Educational Game "Pusaran Ular Tangga" To Improve Fundamental Motor Skill (FMS) of Grade 3 Elementary School Students. *Retos*, 57.

- Documento en línea. Disponible <https://recyt.fecyt.es/index.php/retos/article/view/101855/79000>
- León, D., Rosales, J., Pacheco, J., & Rodríguez, G. (2024). Efectos del juego y el movimiento libre en el desarrollo de habilidades motoras en niños preescolares. *Ciencia Y Educación*, 5(7). Documento en línea. Disponible <https://www.cienciayeducacion.com/index.php/journal/article/view/371>
- Licoa, R., & Delgado, J. (2024). Guía metodológica utilizando material concreto para desarrollar la pinza digital en el subnivel inicial II. *Maestro Y Sociedad*, 21(2). Documento en línea. Disponible <https://maestrosociedad.uo.edu.cu/index.php/MyS/article/view/6392>
- Martínez, C., Balseca, J., Robles, R., & Granizo, G. (2024). Juegos tradicionales en desarrollo psicomotriz de estudiantes de Unidad Educativa 24 de mayo, ciudad de Milagro. *Universidad y Sociedad*, 16(5). Documento en línea. Disponible [http://scielo.sld.cu/scielo.php?pid=S2218-36202024000500183&script=sci\\_abstract&tlng=es](http://scielo.sld.cu/scielo.php?pid=S2218-36202024000500183&script=sci_abstract&tlng=es)
- Morales, E. (2022). "Ludoactivo": recurso didáctico de innovación para la optimización de los procesos pedagógicos del centro educativo Yonoly en Barranquilla - Colombia. *UISRAEL*, 9(3). Documento en línea. Disponible <https://revista.uisrael.edu.ec/index.php/rcui/article/view/632>
- Moreno, F., & Rojas, N. (2024). Aprendizaje Preescolar Efectivo: Gestión de Recursos en Ambientes Diversos. *Semilla Científica* (6). Documento en línea. Disponible <https://revistas.umecit.edu.pa/index.php/sc/article/view/1589>
- Ochoa, M., Ochoa, W., & Rodríguez, M. (2021). Desarrollo de la motricidad fina con actividades lúdicas en niños preescolares. *Mendive*, 19(2). Documento en línea. Disponible [http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1815-76962021000200600](http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1815-76962021000200600)
- Olhaberry, M., & Sieverson, C. (2022). Desarrollo socio-emocional temprano y regulación emocional. *Revista Médica Clínica Las Condes*, 33(4). Documento en línea. Disponible [https://www.researchgate.net/publication/362200316\\_Desarrollo\\_socio-emocional\\_temprano\\_y\\_regulacion\\_emocional](https://www.researchgate.net/publication/362200316_Desarrollo_socio-emocional_temprano_y_regulacion_emocional)
- Ovalles, I., & Peña, M. (2025). Explorando el Mundo a través del Juego: Estrategias Lúdicas para el Desarrollo Infantil en República Dominicana. *Ehquidad* (23). Documento en línea. Disponible <https://www.redalyc.org/journal/6721/672179374006/672179374006.pdf>
- Reguera, X., Prieto, I., Gutiérrez, A., & Argibay, J. (2024). Mejorando la lectoescritura y las habilidades perceptivo-motrices a través del juego: un enfoque interdisciplinar inspirado en el Olimpismo. Repositorio Universidad de Vigo. Documento en línea. Disponible <https://www.investigacion.biblioteca.uvigo.es/xmlui/handle/11093/8701>
- Rodríguez, C., Zambrano, J., & Chica, L. (2025). Estrategia didáctica de gamificación lúdica para el desarrollo de la coordinación motora gruesa en niños de 4 a 5 años. *UCT*, 28(125). Documento en línea. Disponible [https://ve.scielo.org/scielo.php?pid=S1316-48212024000400163&script=sci\\_arttext](https://ve.scielo.org/scielo.php?pid=S1316-48212024000400163&script=sci_arttext)
- Roque, D., Jústiz, M., & Martínez, L. (2023). Materiales didácticos para la estimulación cognitiva de escolares con Discapacidad Intelectual Leve. *EduSoL*, 22(78). Documento en línea. Disponible <https://www.redalyc.org/journal/4757/475769827010/475769827010.pdf>
- Scarpino, M., D'anna, C., Fontana, S., Paterno, E., Peroni, V., Pitton, R., . . . Tecchi, G. (2024). National Project "Gymnastics game", a Playful-physical-emotional Pathway in Kindergarten and Primary School. *Romaneasca Pentru Educatie Multidimensionala*, 16(1). Documento en línea. Disponible

<https://lumenpublishing.com/journals/index.php/rrem/article/view/6529>

Tibana, D. C., & Cruz, D. A. (2021). Análisis bibliométrico sobre la producción científica del trabajo social digital con Scopus y bibliometrix. *Sinergias Educativas*, 6(1). Documento en línea. Disponible

<https://scholar.archive.org/work/riram3axfrh7vlb34r4ncr56pa/access/wayback/http://sinergiaseducativas.mx/index.php/revista/article/download/164/472>

Tiván, G., & Bermello, J. (2024). El juego didáctico en el aprendizaje de la seriación en el ámbito lógico matemático en niños de 4 a 5 años. *LATAM*, 5(2). Documento en línea. Disponible <https://latam.redilat.org/index.php/lt/article/view/2010>

Zabala, Y., & Salcedo, K. (2024). Afianzamiento de la psicomotricidad: una estrategia a través del juego para el desarrollo de habilidades motrices en infantes del grado transición. *GADE*, 4(1). Documento en línea. Disponible <https://revista.redgade.com/index.php/Gade/article/view/psicomotricidad>