Ciencia y Educación
(L-ISSN: 2790-8402 E-ISSN: 2707-3378)
Vol. 7 No. 12.1
Edición Especial XII 2026

ACTIVIDADES LÚDICAS Y DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD GRUESA EN ESCOLARES DE EDUCACIÓN PRIMARIA: REVISIÓN SISTEMÁTICA
RECREATIONAL ACTIVITIES AND GROSS MOTOR SKILL DEVELOPMENT IN PRIMARY SCHOOL CHILDREN: A SYSTEMATIC REVIEW

Autores: [1]Jonathan Stiven López Román.
ORCID ID: https://orcid.org/0009-0009-2290-4506
E-mail de contacto: jonastivlopez15@gmail.com
Afiliación: [1*]Facultad de Cultura Física, Universidad Central del Ecuador, (Ecuador).
Articulo recibido: 1 de octubre del 2026.
Articulo revisado: 15 de Noviembre del 2026.
Articulo aprobado: 15 de Noviembre del 2026.
[1]Licenciado en Cultura Física, graduado de la Universidad Central del Ecuador, (Ecuador). Maestrante de Educación, con mención en Educación Física y Deporte (Ecuador).

Resumen

Las actividades lúdicas se constituyen como una estrategia pedagógica de gran relevancia que ayuda al desarrollo de la motricidad gruesa en las escuelas de educación primaria. Por otro lado, el presente trabajo ofrece una revisión sistemática cuyo fin consiste en analizar la evidencia científica que ofrecen las actividades lúdicas en lo relativo al desarrollo de la motricidad gruesa. La revisión se llevó a cabo según lo indicado en la declaración PRISMA 2020, considerando sólo los estudios publicados entre los años 2022-2026 y que estuviesen en inglés, español y portugués. Se calcularon previamente unos criterios de inclusión y exclusión de los cuales resultaron seleccionados un total de 23 estudios para el análisis. La evaluación de la calidad metodológica de los artículos se lleva a cabo a través de listas de verificación estructuradas por clasificación de los estudios, en base a si la calidad era baja, moderada o alta. La síntesis de resultados fue obtenida mediante un análisis descriptivo, un análisis comparado y mediante un análisis narrativo que fueron separados y agrupados por categorías temáticas. Los resultados puestos de manifiesto, que las actividades lúdicas favorecen el desarrollo o mejora de habilidades motrices tales como la coordinación, el equilibrio, el desplazamiento, el control postural y la locomoción; así como que las intervenciones a partir de juegos tradicionales, dinámicas cooperativas y actividades recreativas estructuradas, entre otras, favorecen la motivación, la participación activa y las competencias socioemocionales del alumnado. Finalmente, la efectividad de las intervenciones se vio supeditada a varias variables tales como la edad, la tipología de las actividades que se abordan y el contexto escolar, lo que pone de manifiesto la necesidad de personalizar las estrategias que se introducen en función del nivel de desarrollo motor de cada niño. Por tanto, las actividades lúdicas se convierten en una estrategia muy relevante para progresar en el fortalecimiento de la motricidad gruesa y, a su vez, para favorecer el desarrollo integral del alumnado, la socialización y la mejora de los procesos pedagógicos en Educación Física, lo que pone de relieve su relevancia en términos de planificación educativa y la formación de habilidades motoras y socioemocionales.

Palabras clave: Actividades lúdicas, Motricidad gruesa, Educación primaria, Desarrollo motor.

Abstract

Playful activities are established as a highly relevant pedagogical strategy that aids in the development of gross motor skills in primary education schools. On the other hand, the present work offers a systematic review aimed at analyzing the scientific evidence provided by playful activities regarding the development of gross motor skills. The review was conducted according to the PRISMA 2020 statement, considering only studies published between the years 2022-2026 and that were in English, Spanish, and Portuguese. Inclusion and exclusion criteria were previously calculated, resulting in a total of 23 studies being selected for analysis. The evaluation of the

methodological quality of the articles is carried out through structured checklists for classifying the studies, based on whether the quality was low, moderate, or high. The synthesis of results was obtained through a descriptive analysis, a comparative analysis, and a narrative analysis, which were separated and grouped by thematic categories. The results revealed that playful activities promote the development or improvement of motor skills such as coordination, balance, movement, postural control, and locomotion; as well as that interventions based on traditional games, cooperative dynamics, and structured recreational activities, among others, enhance the motivation, active participation, and socio-emotional competencies of the students. Finally, the effectiveness of the interventions was subject to various variables such as age, the type of activities addressed, and the school context, highlighting the need to personalize the strategies introduced based on each child's level of motor development. Consequently, playful activities become a very relevant strategy to progress in strengthening gross motor skills and, in turn, to promote the holistic development of students, socialization, and the improvement of pedagogical processes in Physical Education, highlighting their relevance in terms of educational planning and the development of motor and socioemotional skills.

Keywords: Play-based activities, Gross motor skills, Primary education, Motor development.

Sumario

Atividades lúdicas constituem uma estratégia pedagógica de grande relevância que auxilia no desenvolvimento das habilidades motoras amplas no ensino fundamental. O presente trabalho apresenta uma revisão sistemática com o objetivo de analisar as evidências científicas sobre o papel das atividades lúdicas no desenvolvimento dessas habilidades. A revisão foi conduzida seguindo as diretrizes PRISMA 2020, considerando apenas estudos publicados entre 2022 e 2026, nos idiomas inglês, espanhol e português. Foram estabelecidos critérios de inclusão e exclusão, resultando na seleção de 23 estudos para análise. A qualidade metodológica dos artigos foi avaliada por meio de listas de verificação estruturadas, classificando os estudos em níveis de qualidade: baixa, moderada ou alta. A síntese dos resultados foi realizada por meio de análises descritiva, comparativa e narrativa, organizadas em categorias temáticas. Os resultados indicaram que as atividades lúdicas favorecem o desenvolvimento ou o aprimoramento de habilidades motoras — como coordenação, equilíbrio, movimento, controle postural e locomoção — e que intervenções baseadas em jogos tradicionais, dinâmicas cooperativas e atividades recreativas estruturadas, entre outras, potencializam a motivação, a participação ativa e as competências socioemocionais dos estudantes. Por fim, observou-se que a eficácia dessas intervenções depende de variáveis como a idade, o tipo de atividade proposta e o contexto escolar, o que ressalta a necessidade de personalizar as estratégias adotadas de acordo com o nível de desenvolvimento motor de cada criança. Conclui-se, portanto, que as atividades lúdicas representam uma estratégia fundamental para o fortalecimento das habilidades motoras amplas, promovendo o desenvolvimento integral dos alunos, a socialização e o aprimoramento dos processos pedagógicos na Educação Física, destacando sua importância para o planejamento educacional e para o desenvolvimento de competências motoras e socioemocionais.

Palavras-chave: Atividades lúdicas, Habilidades motoras amplas, Ensino fundamental, Desenvolvimento motor.

Introducción

Las actividades lúdicas son actividades que consideran los docentes como una estrategia para el proceso enseñanza-aprendizaje del estudiante, pues favorecen el pensamiento crítico, la participación activa, como asimismo el desarrollo de varias clases de habilidades, de forma que son los docentes los que deben saber sacar partido a sus capacidades pedagógicas

para poner en práctica las actividades lúdicas como un recurso que favorece el aprendizaje significativo, para que el alumno pueda llegar a hacerse con nuevos aprendizajes (Sena et al., 2023). La motricidad gruesa se refiere al desarrollo de habilidades físicas que son los grandes movimientos y en coordinadas del propio cuerpo, como correr, caminar o lanzar. Estas competencias son esenciales en la evolución de los bebés y producen resultados científicos positivos en lo que respeta al desarrollo y también en la maduración del niño. En el niño, la motricidad gruesa son habilidades motoras que le permiten crecer los músculos más horribles, haciendo que la exploración del mundo que circunda al niño se haga precisamente de una forma guiada, equilibrada y con confianza (Vargas et al, 2021).

Sin embargo, el contexto pandémico ha llevado a la pérdida de habilidades motoras debido a la ausencia del juego, esta falta de competencia en habilidades motoras ha generado propuestas pedagógicas que buscan mezclar la práctica del juego con un objetivo pedagógico y terapéutico (Olmedo et al., 2023), lo cual ahonda en el hecho de que es necesario investigar más el flujo competencial para competentes a las habilidades motoras hacer en la etapa escolar.

La originalidad de esta investigación se encuentra sobre todo en que el enfoque de la misma, recoger las actividades de juego sobre la motricidad gruesa en educación primaria, es la etapa donde se desarrollan habilidades psicomotoras. Por otro lado, la originalidad que manifiesta la aportación contextual se basa en la realidad ecuatoriana, donde hay hoy una escasa producción académica indexada sobre este fenómeno desde un ámbito sistemático. La evidencia científica tenemos justificado que la aplicación de estrategias lúdicas orientadas a la finalidad de las motricidades puede mejorar dentro de la motricidad . Así, el análisis de Arias y Vargas (2023) mostró que, en relación con la intervención lúdico-motriz, el porcentaje más elevado de los niños lograron niveles altos en la práctica horrible de la motricidad. De la misma forma, Bravo et al. (2023) demostraron más que respecto al incremento del nivel de la práctica horrible de la motricidad , en comparación con la posición inicial.

Pese que está incrementándose paulatinamente el interés por estudiar las actividades lúdicas y su posible impacto en la práctica motora gruesa, la información científica existente todavía dista de estar relacionada y bien consolidada en Educación Primaria. Asimismo, no se hallan revisiones sistemáticas recientes que reúnan de manera clara y ordenada los resultados sobre la prevalencia de las actividades lúdicas en la motricidad gruesa escolar, sobre todo en contexto posterior a la pandemia y en la realidad educativa del Ecuador, lo que limita una perspectiva amplia, actualizada y situada sobre el tema en cuestión (Moghaddaszadeh y Belcastro, 2021). Por lo tanto, un motivo por el cual llevar a cabo una revisión sistemática de actividades lúdicas en la motricidad gruesa en el alumno de Educación Primaria puede ser importante es la de poder: Recoger, revisar y sintetizar la forma crítica la información científica existente acerca de la materia.

De modo que por ello el objetivo que se formula de la revisión sistemática de la literatura en la que se centra esta investigación fue, el de caracterizar la evidencia científica que relaciona actividades lúdicas y motricidad gruesa en el alumno de Educación Primaria. Es destacable llevar a cabo el análisis del impacto que las prácticas lúdicas pueden aportar al desarrollo del motor grueso en los primeros años de la escolaridad, dado que esta es la etapa donde el alumnado potencia las habilidades motrices

fundamentales del ser humano en su totalidad. Asimismo, la motricidad gruesa está muy relacionada con el esquema corporal, la coordinación, la orientación espacial y habilidades tan importantes para la autonomía, las relaciones sociales y el aprendizaje de la lectoescritura (Mera et al., 2022). Igualmente, el juego potencia un lugar de aprendizaje más dinámico y participativo, englobando dimensiones motrices, cognitivas y emocionales. De este modo, el presente estudio contribuirá al conocimiento científico y propondrá indicaciones pedagógicas pertinentes en la aplicación de estrategias didácticas orientadas a potenciar el desarrollo integral del alumno.

Materiales y Métodos

La revisión sistemática es un tipo de artículo científico que recopila la información más relevante relacionada con un tema específico, confeccionada de acuerdo con la declaración PRISMA (Preferred Reporting Items for Systematic Reviews and Meta-Analyses) planteada por Page et al. (2021) el cual dirige todo el proceso de identificación, selección, elegibilidad e inclusión de los estudios analizados. Este proceso posibilita la transparencia y la condición estricta de búsqueda, selección y análisis de la información científica.

Se realizó una búsqueda bibliográfica apropiada a fin de llevar a cabo la revisión en el motor de búsqueda Google Académico y en tres bases de datos especializados: Scopus, Dialnet y Redalyc. Para realizar la búsqueda, se opta por palabras clave idóneas de acuerdo con el modelo PICO y sus sinónimos en español e inglés. Las palabras se combinan mediante la utilización de los operadores booleanos AND y OR y se introducen las comillas para los términos exactos, cuando así se requiere, entre otros. Se emplean términos como actividades lúdicas, desarrollo, habilidades motoras gruesas, estudiantes, educación primaria y sus respectivos sinónimos para garantizar la amplitud y la precisión de la búsqueda.

En esta revisión se incorporan los estudios que fueron publicados en lengua inglesa, portuguesa y español entre el 2022 y el 2026, los cuales se relacionaban con la población y las variables que ocupan el interés del presente estudio. Se incluyen investigaciones de tipo cuantitativa, cualitativa y mixta, por tal motivo se buscó ofrecer una visión amplia y multidimensional del fenómeno que se investiga. Con el fin de asegurar la relevancia y la calidad de la metodología, se excluyeron capítulos de libros, tesis, literatura gris, estudios que no se enmarcaban adecuadamente dentro del contexto de la educación física, o bien estudios aquellos que no respondieran a la estrategia de búsqueda bibliográfica por palabras clave o que no hay que responder a la pregunta de investigación.

De este modo, la selección sistemática junto con la estrategia de búsqueda bibliográfica mediante palabras claves y operadores booleanos conseguirá recuperar información relevante, actualizada y de calidad técnica. Así, se tuvo que asegurar que los resultados contribuirán de manera notable a la comprensión del desarrollo de las habilidades motoras gruesas en los alumnos de educación primaria, reforzando la validez y la confiabilidad. Dicha de los estudios que han sido considerados para esta revisión sistemática se ha llevado a selección a cabo con el protocolo PRISMA como referencia, ya que de este modo se intenta mantener un proceso organizado y claro. Para la primera etapa, que corresponde a la identificación, se han encontrado 355 registros en las bases de datos consultadas entre Scopus, Dialnet, Redalyc y el motor Google Scholar, utilizando palabras

claves en español y en inglés derivadas del modelo PICO y combinándolas con los operadores booleanos. Posteriormente, se realizó la eliminación de duplicados, resultando en el descarte de 32 artículos que eran repetidos entre las fuentes, lo cual permitió seguir con un total de 323 registros únicos.

Durante el rastrillaje por título y resumen, se descartaron 295 artículos como no relevantes para la pregunta de investigación, principalmente por la población incorrecta, datos insuficientes o ser no originales. La fase de elegibilidad requería revisar un texto completo de los 28 artículos que quedaban; un texto completo con el que se aplican los criterios de inclusión y de exclusión establecidos previamente; de estos, 5 estudios fueron excluidos por no cumplir con la población, con la asignatura de educación física o por no cumplir los parámetros de idiomas, años o tipos de estudios. Para valorar la calidad metodológica de los estudios seleccionados se utilizó la herramienta propuesta por Higgins y Green (2011) en el Manual Cochrane para Revisiones Sistemáticas de Intervenciones que permitió revisar los aspectos metodológicos de los estudios incluidos en la revisión sistemática. Los aspectos evaluados fueron: descripción del programa de intervención, calidad de la revista de publicación (JCR/SJR), claridad metodológica del diseño, tamaño, características de la muestra y duración de la intervención.

Todos los criterios fueron puntuados de 0 a 2, donde 0 es la ausencia del criterio, 1 presencia parcial y 2 presencia clara. La suma total permitió la clasificación de los estudios en calidad baja, moderada o alta. Los datos de los estudios elegidos se encuentran organizados en una tabla de Excel hecha AD HOC para la revisión, permitiendo la agrupación y la clasificación de la información de forma ordenada y clara. Así, en esta matriz se registraron variables que se consideraron importantes como autores, fecha de la publicación, país o procedencia, tamaño de la muestra, diseño metodológico, instrumentos, intervención o variable principal, principales resultados y conclusiones. Esta actuación facilitó la comparación de los estudios de forma ordenada y permitió un análisis posterior de las evidencias, asegurando de este modo un manejo de la información eficiente y lo más adecuado posible para una revisión sistemática.

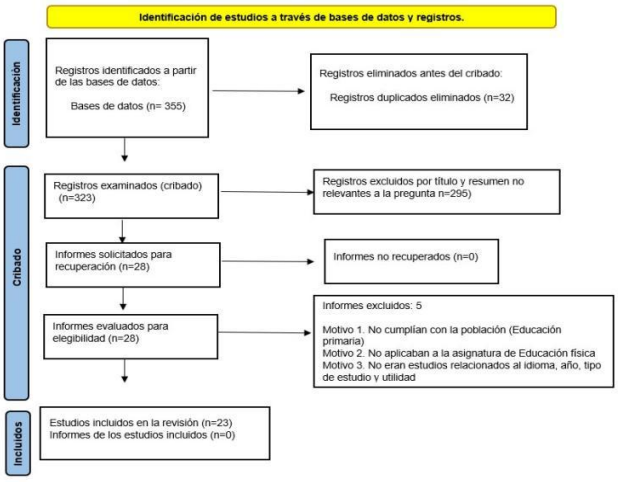

Figura 1. *Diagrama de flujo proceso de selección de estudios.*

Fuente: Elaboración propia.

La información obtenida fue analizada a través de la elaboración de una síntesis de tipo descriptiva y cualitativa, tomando en consideración las investigaciones seleccionadas en la revisión sistemática. La información se encuentra elaborada en una tabla de Excel con la información más relevante de cada investigación, en función de autores, año de publicación, país, tamaño de la muestra, diseño metodológico, instrumentos, intervención, resultados y conclusiones. Esta categorización

ha permitido revisar los estudios seleccionados y realizar comparaciones entre ellos. Este tratamiento ha permitido identificar patrones, similitudes y diferencias entre los hallazgos y la práctica de la evaluación de la calidad metodológica realizada en cada investigación, según criterios de rigor y pertinencia. Por la diversidad de enfoques y métodos de los estudios incluidos (cuantitativos, cualitativos y mixtos) no se reconocieron metaanálisis, garantizando que la organización de los datos se hizo de forma organizada y crítica, permitiendo comprender de una forma diferente cómo las actividades lúdicas favorecen el desarrollo de la motricidad gruesa en el alumno de Educación Primaria.

Resultados y Discusión

Los resultados sugieren que la efectividad de las intervenciones de tipo lúdico se ve influenciada por variables como, por ejemplo, la edad de los participantes, el nivel inicial de competencia motriz, las características del juego, así como las características del contexto escolar. En esta línea, los programas que presentaron los mejores datos fueron aquellos que combinaron ejercicios motrices previamente estructurados con elementos lúdicos adaptados a las capacidades y las exigencias evolutivas de los estudiantes (Ordinola et al., 2022; Arias y Vargas, 2024; Jiménez y Jiménez, 2023).

Esta tendencia es contigua a lo que plantea Villavicencio Herdoiza (2025), ya que este autor expresa que la planificación debe ajustarse a dos características que son antagónicas, pero complementarias cual son: ser estructurada, pero también flexible de forma que para cada grupo de alumnos, en función de la edad, de sus fortalezas, de sus dificultades y, de su ritmo, pueden ser modificadas las actividades. El seguimiento docente permite aumentar progresivamente la complejidad de las tareas propuestas y facilitar el paso de movimientos básicos hacia ejecuciones más complejas de habilidades de movimiento.

De las estrategias analizadas, el mini-waterpolo, los juegos tradicionales como Pusaran Ular Tangga, los circuitos sensoriomotores, danzas tradicionales o juegos de fortaleza como Bentengan mejoran aspectos relevantes de la locomoción, de la manipulación de objetos, de la coordinación visiomotriz o de la orientación espacial. Las variaciones observadas entre las mediciones anteriores y posteriores a las sugerencias indicaron que la pluralidad de los estímulos motores estaba asociada a la adquisición, consolidación y transferencia de habilidades antes descritas (correr, saltar, desplazarse, lanzar, atrapar y mantener el equilibrio en diversas situaciones de movimiento) (Perdomo, 2022; Jiménez y Ruiz, 2023; Curay et al., 2025; Ali y Kurnaz, 2025). Por otro lado , se puede añadir lo que comenta Pérez Mizhquero (2025), quien también enfatiza que las experiencias lúdicas son azulejos para la exploración del esquema corporal y la puesta a punto de dimensiones como la coordinación, la fuerza, el equilibrio y la lateralidad, haciendo énfasis en que esto último se desarrolla en espacios adecuados o con el tipo de metodología adecuada a la edad del alumno.

En cuanto a las tendencias metodológicas, se ha evidenciado el uso frecuente de instrumentos estandarizados, como el Test of Gross Motor Development-2 (TGMD-2), baterías de habilidades locomotoras y manipulativas, así como grabaciones de la observación sistemática. Contribuyeron a facilitar la comparación del rendimiento en las medidas previas y posteriores a la intervención y también a poder observar cambios más específicos en los patrones fundamentales del movimiento. En

términos generales, los resultados más consistentes han sido en relación con propuestas que han integrado un desarrollo de actividades de tipo lúdico y una organización de los propios modelos pedagógicos, como los juegos dirigidos, circuitos motores y experiencias de tipo musical , deportiva o cultural (Masrun et al., 2025; Purwanto et al., 2024; Bangun et al., 2023; Cisternas et otros, 2023). Claro, desde el momento en el que se está estudiando la arquitectura del proceso de trabajo. Es decir, esta relación pone de manifiesto que la efectividad del trabajo del grupo no depende solamente del hecho de que se utilice el juego, sino de que se ejecute el juego en un contexto didáctico que disponga de objetivos, de niveles de dificultad, de recursos y de criterios de evaluación.

Los resultados obtenidos fueron diversos en los distintos estudios, ya que los avances estuvieron íntimamente relacionados con el medio donde se llevaron a cabo las actividades y la singularidad de los participantes. La oferta de espacios, la realización de una propuesta paralela, la motivación, la experiencia previa y la fluidez que muestra cada persona en las dinámicas que se proponen pueden mediar el desenvolvimiento motor o limitarlo (Rahmawati et al., 2025; Purwanto et al., 2024). Al respecto, Villavicencio Herdoiza (2025) sostiene que irremediablemente hay que realizar una evaluación inicial que permita conocer las necesidades del grupo e ir eligiendo, así, las actividades y recursos que sean más ajustados. Asimismo, también dice Pérez Mizhquero (2025) que la mediación metodológica que lleva a cabo el profesor y la adaptación de los juegos a las diferencias individuales son condiciones imprescindibles para facilitar el dominio corporal, la seguridad en los movimientos y la adaptación escolar, deportiva y social de los niños. Así, en definitiva, la evidencia revisada disponible que los programas de actividades lúdicas, constituyen estrategias didácticas importantes para favorecer la motricidad gruesa en la educación primaria. Las intervenciones con mejores resultados estaban caracterizadas por la introducción de ejercicios estructurados, juegos tradicionales, actividades deportivas, sensoriomotoras; por la utilización de procedimientos sistematizados de evaluación; y por su adecuación a las condiciones escolares y capacidades individuales de los escolares (Aliriad et al., 2024; Ali y Kurnaz, 2025; Bravo et al., 2023; Villavicencio Herdoiza, 2025; Pérez Mizhquero, 2025). De esta forma, las actividades lúdicas no solo contribuyen a mejorar las capacidades de movimiento, coordinación y de manipulación, sino que también ayudan a que los niños desarrollen mayor autonomía, que puedan encontrar motivados, que se relacionen con sus compañeros, y que sean capaces de tener confianza en las propias capacidades, contribuyendo así a la participación de dichos niños en las actividades de carácter escolar.

Los resultados de esta revisión muestran que las actividades lúdicas permiten mejorar la motricidad gruesa en los niños de Educación Primaria, y esto puede ser interpretado como una vía que permite trabajar y mejorar habilidades físicas y por ende sirve para su desarrollo integral. La evidencia indica que a partir de juegos de orden estructurado, de coche tradicional y sensoriomotor es posible mejorar significativamente las habilidades motrices básicas, como, por ejemplo: locomoción, manipulación, coordinación, equilibrio y también el entusiasmo hacia la actividad física y la participación, así como la mejora de las competencias socioemocionales de los niños. Los hallazgos de esta revisión sistemática son consistentes con los hallazgos de la bibliografía previa que ha dado especial cuenta del

importante rol del juego y de las actividades lúdicas en el desarrollo de la motricidad gruesa infantil. Un vasto conjunto de trabajos demostró que la práctica de las actividades del juego motriz como las propias actividades lúdicas posibilitan avance en la toma de control de movimientos extensos como la carrera, el salto y el dominio del equilibrio dejando una impronta integrada en el desarrollo motor de escolares en la infancia (García et al., 2014, Pérez, 2023). La revisión sistemática también reconfirmó la efectividad de las intervenciones que presentan la práctica del juego didáctico y del juego tradicional con un efecto positivo en la coordinación y en el equilibrio desde la progresión en la toma de control de patrones básicos y complejos que se dominan (Suarez, 2025; Yulianto et al., 2026).

Varios estudios previos sugieren que las experiencias de juego que presentan amplias posibilidades de movimiento permiten al niño practicar y automatizar patrones motores básicos, favoreciendo así habilidades como saltar, correr, mantener el equilibrio (García et al., 2024). Del mismo modo, existen revisiones sistemáticas que concluyen que los juegos didácticos y los juegos tradicionales tienen una influencia positiva sobre la coordinación y equilibrio de los escolares (Suarez, 2025; Yulianto et al., 2026), por lo tanto, se consideran hallazgos de la revisión presente que son coherentes con los descritos.

Desde la perspectiva de la literatura científica, los resultados coinciden con Piaget (1952) que sostenía que el juego y la actividad lúdica permiten estructurar los esquemas motores básicos que estructuran habilidades motoras complejas y con Vygotsky (1978) que sostenía que, la interacción mediada por el juego es importante para el desarrollo cognitivo y motor. Estas teorías permiten entender por qué las intervenciones recreativas revisadas no solamente han mejorado la motricidad gruesa sino también las competencias socioemocionales a través de la cooperación y la comunicación entre los escolares.

Tabla 1. *Resultados del estudio obtenidos.*

Autor(es) y año	País	Muestra	Diseño	Instrumentos	Variable/ intervención	Resultados principales
Moghaddas y Belcastro (2021)	Canadá	52 niños de 5-7 años (3 grupos)	Cuasiexperimental pre-post (7 semanas)	Acelerómetros ActiGraph y Test TGMD-2	Juego activo no guiado (CON) vs. guiado locomotor (LOC) y de control de objetos (OC)	El juego guiado (LOC) mejoró las habilidades motoras y elevó la actividad física moderadavigorosa.
Mera et al. (2022)	Chile	15 niños (9 años)	Cuasiexperimental	TGMD-2	Programa de estimulación motriz lúdica	Mejoras significativas en locomoción y manipulación.
Ordinola et al. (2022)	Perú / Ecuador	30 estudiantes	No experimental, descriptivo	Test de habilidades motrices (24 ítems)	Modelo lúdico musical	Mejora en destrezas motrices específicas
Caiza et al. (2022)	Ecuador	40 estudiantes (3° EGB)	Cuasiexperimental	Test adaptado de Bruce, Clenaghan y Gallahue	Actividades deportivas lúdicas	Mejora en caminar, correr y saltar
Pérez et al. (2022)	Colombia	60 niños (8 años)	Cuasiexperimental	Test motor y observación	Programa de juegos psicomotrices	Mejora en equilibrio y control corporal
Rojas & Medina (2022)	Chile	40 estudiantes (6–8 años)	Cuasiexperimental	TGMD-2	Juegos de equilibrio y saltos	Mejora en equilibrio y fuerza de piernas
Fizi et al. (2023)	Indonesia	46 estudiantes (10–12 años)	Investigación y desarrollo (modelo ADDIE)	Pruebas motrices, cuestionarios	Modelo de aprendizaje basado en juegos	Mejora significativa en motricidad, cooperación y disciplina.
Juni et al. (2023)	Indonesia	45 alumnos varones	Cuantitativo, comparativo, transversal	TGMD-2	Comparación entre zonas geográficas	Diferencias significativas en habilidades motrices.
Rodríguez et al. (2023)	República Dominicana	39 estudiantes (5–13 años)	Experimental, mixto	Test motor mediante juegos recreativos	Juegos recreativos	Mejora en coordinación, fuerza y equilibrio
Chicaiza et al. (2023)	Ecuador	20 estudiantes (1° año básica)	Cuasiexperimental	Ficha de observación	Guía didáctica de juegos tradicionales y sensoriomotores	Incremento en coordinación y equilibrio dinámico
Hernández y López (2023)	México	50 estudiantes (7–9 años)	Experimental	TGMD-2, cuestionario de motivación	Juegos cooperativos en educación física	Incremento en coordinación y trabajo en equipo
Gómez et al. (2023)	Argentina	28 estudiantes (10 años)	Experimental	Test de coordinación y equilibrio	Juegos de persecución y relevos	Mejora en velocidad y coordinación
Torres et al. (2023)	Perú	25 estudiantes (7 años)	Experimental	Observación y test motor	Juegos sensoriales y motrices	Incremento en coordinación óculo-manual

Jiménez y Castillo (2023)	México	45 estudiantes (9 años)	Experimental	Test motor y encuesta	Juegos de cooperación y competencia	Mejora en habilidades sociales y motrices
Hadyansah et al. (2024)	Indonesia	30 estudiantes (9–10 años)	Experimental, pretest-posttest	TGMD-2	Juego educativo "Pusaran Ular Tangga"	Mejora significativa en FMS.
Arias y Vargas (2024)	Ecuador	40 niños (6–7 años)	Experimental, cuantitativo	Pruebas de velocidad, equilibrio, fuerza y coordinación	Juego orientado a objetivos	Mejora significativa en velocidad, fuerza y coordinación.
Sopalo et al. (2024)	Ecuador	Niños en educación básica	Cualitativo, descriptivo	Observación y análisis de actividades	Actividades lúdicas para motricidad y lectoescritura	Fomenta motricidad fina y gruesa, creatividad y socialización
Silva y Torres (2024)	Brasil	35 estudiantes (9–10 años)	Experimental	TGMD-2	Juegos de movimiento rítmico	Mejora en ritmo, coordinación y fuerza
Cabrera y Vega (2024)	Ecuador	30 estudiantes (8 años)	Cuasiexperimental	TGMD-2	Juegos de orientación espacial	Mejora en direccionalidad y percepción espacial
Vargas y León (2024)	Ecuador	32 estudiantes (6–7 años)	Cuasiexperimental	TGMD-2	Juegos de coordinación y equilibrio	Mejora significativa en coordinación general
Curay et al. (2025)	Perú	33 estudiantes (4° grado)	Preexperimental, cuantitativo	Ficha de observación	Actividades lúdicas	Mejora significativa en coordinación motora gruesa.
Morales y Peña (2025)	Perú	20 estudiantes (5° grado)	Experimental	Ficha de observación	Juegos recreativos integrados	Mejora en fuerza, equilibrio y cooperación
Villavicencio (2025)	Ecuador, con estudios procedentes de diferentes países	19 estudios científicos	Revisión sistemática PRISMA	Bases de datos científicas y análisis documental	Actividades lúdicas y desarrollo de habilidades motrices en educación primaria.	Las actividades lúdicas fortalecen la motricidad gruesa, coordinación, equilibrio, locomoción y habilidades socioemocionales en estudiantes.
Pérez (2025)	Ecuador	17 estudios científicos	Revisión sistemática PRISMA	Bases de datos científicas y análisis documental	Actividades lúdicas y motricidad gruesa en niños de 4 a 5 años	Las actividades lúdicas favorecen el equilibrio, coordinación, lateralidad y control corporal, además del desarrollo físico, cognitivo y social.
Fizi et al. (2023)	Indonesia	46 estudiantes (10–12 años)	Investigación y desarrollo (modelo ADDIE)	Pruebas motrices, cuestionarios	Modelo de aprendizaje basado en juegos	Mejora significativa en motricidad, cooperación y disciplina (p=0.000)
Juni et al. (2023)	Indonesia	45 alumnos varones	Cuantitativo, comparativo, transversal	TGMD-2	Comparación entre zonas geográficas	Diferencias significativas en habilidades motrices (p<0.05)
Rodríguez et al. (2023)	República Dominicana	39 estudiantes (5–13 años)	Experimental, mixto	Test motor mediante juegos recreativos	Juegos recreativos	Mejora en coordinación, fuerza y equilibrio
Chicaiza et al. (2023)	Ecuador	20 estudiantes (1° año básica)	Cuasiexperimental	Ficha de observación	Guía didáctica de juegos tradicionales y sensoriomotores	Incremento en coordinación y equilibrio dinámico

Fuente: Elaboración propia.

Los resultados de la revisión indican que las actividades recreativas son el recurso ideal para trabajar la motricidad gruesa niño en niños de Educación Primaria, ya que permiten trabajar tanto las habilidades físicas y motrices, como contribuyente al desarrollo integral de la persona. Desde una consideración teórica, los resultados de esta revisión son significativos, ya que permiten entender cómo las actividades lúdicas estructuradas, las tradicionales y las sensoriomotoras contribuyen al desarrollo progresivo de aquellas competencias motoras básicas (las que hacen referencia a la coordinación, el equilibrio y la locomoción) en las escuelas de educación primaria. Esta evidencia los resultados de esta revisión contribuyen a la comprensión de la relación existente entre el juego, el desarrollo motor y las habilidades socioemocionales al tiempo que establecieron un marco teórico sólido en el cuál basar las futuras investigaciones sobre las intervenciones pedagógicas prácticas relacionadas con la educación física. Desde la orientación educativa, los resultados permiten concluir la necesidad de introducir de manera sistemática las actividades lúdicas en el currículo, adaptando las dinámicas del juego al nivel de desarrollo de cada alumno y las condiciones del contexto escolar en el que se ubican. Para los docentes y los educadores, esto supone diseñar los programas en los que se combinan juegos tradicionales con juegos sensoriomotores de forma progresiva, y con un soporte apropiado, para motivar la mejora no sólo lo de la motricidad gruesa, sino también de la motivación y la participación de los niños. En términos prácticos, las conclusiones del estudio permiten ofrecer información valiosa para entidades escolares, clubes deportivos y programas de desarrollo infantil, quienes deben

generar ambientes y materiales que promuevan juegos con amplitud del movimiento, y al mismo tiempo formar a los educadores y a los educadores de manera que las actividades puedan ser adaptadas a las características individuales de los niños para asegurar la seguridad, el disfrute y la efectividad de la intervención pedagógica.

Entre las limitaciones más destacadas de esta revisión se encuentra la heterogeneidad metodológica de los estudios que la conforman, ya que las diferencias en cuanto al diseño, tamaño y características de la muestra, así como en los instrumentos y las variables evaluadas, hicieron que fuera difícil realizar comparaciones directas entre los estudios. Del mismo modo, la no inclusión de metaanálisis no permitió realizar una integración cuantitativa de los resultados, por lo que la síntesis de información se llevó a cabo de manera narrativa. Otras limitaciones de este trabajo son el tener que incluir estudios en determinados idiomas y la poca disponibilidad de bases de datos, que permiten limitar la amplitud de la evidencia recolectada, así como el bajo número de algunos de los estudios indicados en esta revisión, que puede limitar la generalización de los resultados. Todas estas limitaciones son un claro ejemplo del rigor y la veracidad científica presentada en la evidencia, sin comprometer la validez de los resultados obtenidos. En función de los resultados de la revisión, se podrá recomendar realizar investigaciones en las que se examinen cómo las actividades lúdicas intervienen en la progresión de la motricidad gruesa en distintos grupos de niños, haciendo hincapié en sus edades, el contexto social y cultural en el que se encuentran y la de aquellos siendo que requieren ayuda educativa determinada. Pero al mismo tiempo, es recomendable realizar más estudios con diseños experimentales, es decir, más estudios que ayuden a ponderar los efectos de las intervenciones en el tiempo o de estudios, pero fidedignos, pues se precisan medidas más homogéneas y estandarizadas para poder hacer comparaciones entre estudios. Por último, puede ser interesante analizar la influencia de variables moderadas, como por ejemplo el género, la edad, el nivel de competencia y el contexto escolar, con el objeto de comprobar aquello que, de las características de los sujetos, pueden determinar la eficacia de los programas lúdicos en la progresión de la motricidad gruesa de los escolares.

Conclusiones

En relación al objetivo de la revisión sistemática que se ha llevado a cabo , el cual se centra en cómo contribuir al desarrollo de la motricidad gruesa del estudiante en Educación Primaria las actividades lúdicas ; la evidencia recogida es suficiente para concluir que aquellos programas que incluyen juegos de estructura, bien sean juegos tradicionales o bien sean juegos sensoriomotores , son beneficiosos en el desarrollo de las habilidades motoras de los alumnos . Dentro de la evidencia hallada también se muestra la realización de estas actividades para hacer aumentar, por ejemplo , la transmisión de motivación hacia la actividad física, el nivel de implicación o el desarrollo de las competencias socioemocionales, generando como í un efecto global en lo relativo a la promoción del alumnado.

Estos resultados enfatizan la importancia de incluir las actividades lúdicas en el espacio escolar, si se adaptan al contexto escolar y al desarrollo infantil, recordando que la programación no debe ser solo un programa de actividades, sino que se tiene que cumplir que sean progresivas, supervisadas y motivadoras. Igualmente muestran que la intervención lúdica favorece no sólo lo el desarrollo motor, sino

también habilidades socioemocionales como el trabajo cooperativo, la comunicación, la relación con los compañeros.

Esta revisión sistemática pone de manifiesto que los programas basados en la actividad lúdica son herramientas didácticas adecuadas , eficaces y sostenibles en la promoción de la motricidad gruesa en las etapas de educación primaria ya que , mediante la práctica de las actividades lúdicas , se favorecen el desarrollo físico , cognitivo y social que son necesarios en el desarrollo integral de los niños y las niñas.

Como líneas de futuras investigaciones, se están sugiriendo investigaciones experimentales y longitudinales que logren establecer con mayor precisión la eficacia y duración de los efectos de las actividades lúdicas sobre la motricidad gruesa en escolares de diferentes edades, contextos socioculturales y del colectivo de necesidades educativas especiales. De igual modo, parece adecuado promover las investigaciones multicéntricas, con muestras más amplias y representativas, que faciliten mejorar la generalización de los resultados y la comparación de la eficacia de distintos tipos de juegos y estrategias de tipo lúdico. Ante la diversidad metodológica que se ha constatado en la literatura, se propone como iniciativa seguir utilizando instrumentos de evaluación estandarizados, especialmente aquellos que valoran comparativamente habilidades de locomoción, de manipulación, de coordinación, de equilibrio, así como la fijación de esquemas comunes de diseño y evaluación de las intervenciones.

Con todo, también se sugiere potenciar las colaboraciones entre los centros educativos y los grupos de investigación para conseguir una mayor usabilidad de las fuentes científicas y generar bases de datos compartidas para, en un futuro, poder realizar revisiones sistemáticas incluyendo el concepto de metaanálisis. Para finalizar, también se podrían estudiar las variables moderadoras como la edad, el sexo, el nivel de competencia motriz, las características del contexto escolar o la duración de las intervenciones, para analizar cuáles pueden ser las condiciones que favorezcan la mayor ejecución de los programas lúdicos y ayudan a la elaboración de propuestas pedagógicas contextualizadas, sostenibles y aplicables a la Educación Física escolar.

Referencias Bibliográficas

Ali, J., y Kurnaz, M. (2025). Gross Motor Skills: Impact through Traditional Bentengan Games on Grade III Students. *KINESTESIS: Journal of Physical Education, Sports, and Health Science, 1*(1), 11–19. https://doi.org/10.65818/kinestesis.v1i1.6

Aliriad, H., Adi S, Manullang, J. G., Endrawan, I. B., & Satria, M. H. (2024). Improvement of Motor Skills and Motivation to Learn Physical Education Through the Use of Traditional Games. *Physical Education Theory and Methodology, 24*(1), 32–40. https://doi.org/10.17309/tmfv.2024.1.04

Alya, R, Ayudia, T., Riyadi, A., Yuliansah, L., Anugrah, R. A., Adrian, R., Wahyudi, A., Ramadhan, D. F., Destriansyah, Y., y Fauzi, R. A. (2025). The Role of Forward Rolls in the Development of Gross Motor Skills of Elementary School Students. *Jurnal Pendidikan Jasmani (JPJ), 6*(1), 97-107. https://doi.org/10.55081/jpj.v6i1.4072

Arias Macias, L. E., y Vargas Vera, A. E. (2024). Mejoras en el aprendizaje orientado a objetivos mediante la actividad lúdica y su desarrollo en las habilidades motrices. *SPORT TK-EuroAmerican Journal of Sport Sciences, 13*, 15. https://doi.org/10.6018/sportk.602801

Bangun, S. Y., Harahap, M. I., y Sihombing, R. S. D. (2023). Development of physical activity games in improving the physical motor ability of children aged 10-11 years at the elementary school level. *Jurnal*

Keolahragaan, 11(2), 191–201. https://doi.org/10.21831/jk.v11i2.62106

Bennasar-García, M. I. (2023). Actividades lúdicas para mejorar la coordinación motriz en la educación primaria. *Revista EDUCARE - UPEL-IPB - Segunda Nueva Etapa 2.0, 27*(1), 231–251. https://doi.org/10.46498/reduipb.v27i1.1894

Concha-Cisternas, Y., Bravo- Bravo, J., Contreras -Torres, E., y Riveros-Brito, J. (2023). Efectos de un programa de juego motor estructurado sobre la autoeficacia motriz y componentes de la condición física en escolares (Effects of a structured motor game program on motor self-efficacy and components of physical fitness in schoolchildren). *Retos, 49,* 435-441. https://doi.org/10.47197/retos.v49.97753

Curay, N., Chuquihuanga, Y., & García, N. (2025). La actividad lúdica para fortalecer la coordinación motora gruesa en los estudiantes de 4to grado de primaria de la I.E. "José Gabriel Condorcanqui" Piura. *Revista Científica Hacedor AIAPAEC, 9.* https://doi.org/10.26495/mqz4vt03

Curay, P., Delgado, M., Córdova, M, Vasco, J. C., y Idrobo, C. (2021). La actividad física como factor preventivo del COVID-19 en el adulto mayor. *Polo del Conocimiento: Revista científico-profesional, 6*(6), 713-729. https://doi.org/10.23857/pc.v6i6.2781

Fizi, R., Winarni, S., Guntur, y Hartanto, A. (2023). A game model in physical education to improve motor skills, cooperation, and discipline of primary school learners. *Pedagogy of Physical Culture and Sports, 27*(6), 448–455. https://doi.org/10.15561/26649837.2023.0602

Galindo, E. (2022). El mini waterpolo como medio de construcción de la motricidad gruesa en niños de una sede rural de la institución educativa José Ignacio de Márquez del municipio de Ramiriquí, Boyacá. https://doi.org/10.5281/zenodo.7357913

García, A., López, A., Ramos, A., Hidalgo, M., y Bajaña, M. (2024). Influence of motor play on the development of gross motor skills in children aged 3 to 5 years. *LATAM Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades.* https://revistalatam.redilat.org/index.php/lt/article/view/4919

Hadyansah, D., Dimyati, D., Ardiyanto Hermawan, H., Maulana Fadillah, H., Rizkia Mulyana, F., y Supriady, A. (2024). Juego Educativo "Pusaran Ular Tangga" En la mejora de las habilidades motrices fundamentales (FMS) de los alumnos de tercer curso de primaria (Educational Game "Pusaran Ular Tangga" To Improve Fundamental Motor Skill (FMS) of Grade 3 Elementary School Students). *Retos, 57,* 502-508. https://doi.org/10.47197/retos.v57.101855

Hernández, F., Núñez, L., Goyes, F, Cisneros, I., y Idrobo, C. (2026). Pathological incidents in swimming pool users: a silent threat in recreational environments. *MENTOR Revista De investigación Educativa Y Deportiva, 5*(14), 425–439. https://doi.org/10.56200/mentor.v5i14.11658

Hernández, F., Núñez, L., Goyes, F., y Idrobo, C. (2026). Problema silencioso y perceptible: incidencias patológicas que se producen en personas que asisten a piscinas. *Journal of Science and Research, 11*(2), 228–245. https://revistas.utb.edu.ec/index.php/sr/article/view/4360

Higgins, J., Thomas, J., Chandler, J., Cumpston, M., Li, T., Page, M. J., et al. (Eds.). (2024). *Manual Cochrane para revisiones sistemáticas de intervenciones* (versión 6.5, actualizada en agosto de 2024). Cochrane Handbook

Idrobo, C. (2023). La gamificación como recurso didáctico para la enseñanza-aprendizaje de educación física en el subnivel básica. *Dominio De Las Ciencias, 9*(3), 1784–1810. https://doi.org/10.23857/dc.v9i3.3661

Idrobo Torres, C. S., Gallo Guerrero, E. P., Suquilanda Zaruma, M. J., y Ortiz Tinoco, C. A. (2025). La inteligencia artificial y la educación física: revisión bibliográfica.

*Dominio De Las Ciencias, 1*1(3), 465–477. https://doi.org/10.23857/dc.v11i3.4471

Idrobo Torres, C. S., Quiña Toapanta, F. E., Zhicay Manotoa, G. M., y Núñez Sotomayor, L. F. X. (2025). Una verdadera inclusión de los niños con Síndrome de Down a través de la danza integradora: *Revisión sistemática. Journal of Science and Research, 10*(4), 47–73. https://revistas.utb.edu.ec/index.php/sr/article/view/3841

Idrobo Torres, C., Razo Yugcha, A., German Campos, C., y Rodríguez Alvear, J. (2025). La gamificación ¿Una herramienta innovadora para la Educación Física?. *Polo del Conocimiento, 10*(6), 463-490. https://doi.org/10.23857/pc.v10i6.9656

Idrobo Torres, C., Suquilanda Zaruma, M., Ortiz Tinoco, C., y Correa Echeverry, J. (2025). Mujeres latinoamericanas y la actividad física en mercados locales: Revisión sistemática. *Polo del Conocimiento, 10*(6), 418-446. https://doi.org/10.23857/pc.v10i6.9653

Jiménez Velastegui, G. N., y Jiménez Ruiz, L. A. (2023). Basic elements of San Juanito in the development of gross motor skills in elementary general education students. *Explorador Digital, 7*(4), 80-91. https://doi.org/10.33262/exploradordigital.v7i4.2759

Li, S., Song, Y., Cai, Z., y Zhang, Q. (2022). Are active video games useful in the development of gross motor skills among non typically developing children? A meta analysis. *BMC Sports Science, Medicine and Rehabilitation, 14*(140). https://bmcsportsscimedrehabil.biomedcentral.com/articles/10.1186/s13102-022-00532-z

Masrun, Okilanda, A., Khairuddin, Utama, J., y Putra, A. R. (2025). Learning of gross motor skills based on fun games: a study of coordination development in 5–6-year-old children. *Pedagogy of Physical Culture and Sports, 29*(4), 233–242. https://doi.org/10.15561/26649837.2025.0401

Medina Nicolalde, M. A., Correa Echeverry, J. E., Idrobo Torres, C. S., y Navarrete Bustamante, E. R. (2026). ChatGPT en la educación escolar: análisis transversal de la alfabetización digital y las brechas pedagógicas del profesorado. *Dominio De Las Ciencias, 12*(1), 61–82. https://doi.org/10.23857/dc.v12i1.4649

Mera Massri, E. A., Armijos Armijos, J. C., &yLuarte Rocha, C. (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: Nuevas tendencias en educación física, deporte y recreación,* (43), 719-727. https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8062591

Moghaddaszadeh, A., & Belcastro, A. N. (2021). Guided active play promotes physical activity and improves fundamental motor skills for school-aged children. *Journal of Sports Science and Medicine, 20*(1), 86–93. https://doi.org/10.52082/jssm.2021.86

Olmedo, E., Guamán, J., Torres, M., Martínez, A., y Carrera, R. (2023). Estrategias para fomentar el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de cuarto grado de Educación General Básica. R*EVISTA INVECOM, 3*(2). https://doi.org/10.5281/zenodo.8056866

Ordinola, L., Limones, P., López, A., y Diaz, M. (2022). Playful musical model to enhance specific motor skills in children of a basic education school. *Universidad Ciencia Y Tecnología, 26*(114), 83-92. https://doi.org/10.47460/uct.v26i114.593

Page, M., McKenzie, J., Bossuyt, P. M., Boutron, I., Hoffmann, T, Mulrow, C. D., Shamseer, L., Tetzlaff, J. M., Akl, E. A., Brennan, S. E., Chou, R., Glanville, J., Grimshaw, J. M., Hróbjartsson, A., Lalu, M. M., Li, T., Loder, E. W., Mayo-Wilson, E., McDonald, S., … & Moher, D. (2021). La declaración PRISMA 2020: una guía actualizada para la presentación de informes de revisiones sistemáticas. *BMJ, 372,* n71. https://doi.org/10.1136/bmj.n71

Pérez, Y. (2023). Las actividades lúdicas y la motricidad gruesa en niños de cuatro a cinco años. *Journal of Science and Research.*

https://revistas.utb.edu.ec/index.php/sr/article/view/3691

Piaget, J. (1952). T*he origins of intelligence in children.* International Universities Press.

Purwanto, D., Rejeki, H. S., & Mentara, H. (2024). Game-based physical learning model to enhance gross motor skills in young students. *Jurnal SPORTIF Jurnal Penelitian Pembelajaran, 10*(3), 503–520. https://doi.org/10.29407/js_unpgri.v10i3.23982

Rodríguez, V., Álvarez, D., Toscano, C., Enríquez, L., y Idrobo, C. (2026). Soft skills through biographical narratives and metacognitive mediation: A qualitative study in general basic education. *MENTOR Revista De investigación Educativa Y Deportiva, 5*(1), 39–55. https://doi.org/10.56200/mentor.v5i1.11815

Rodríguez Torres, Á. F., Idrobo Torres, C. S., y Quiña Toapanta, F. E. (2020). El sedentarismo en el adulto mayor: revisión sistemática: Sedentarism in the elderly: systematic review. *Caminos De Investigación, 2*(1), 57–67. https://doi.org/10.59773/ci.v2i1.21

Samodra, T., Suryadi, D., Wati, D. N. R., & Supriatna, E. (2023). Analysis of gross motoric analysis of elementary school students: A comparative study of students in hill and coastal areas. *Pedagogy of Physical Culture and Sports, 27*(2), 139–145. https://doi.org/10.15561/26649837.2023.0206

Saputra, H., Hanif, A. S., y Sulaiman, I. (2021). The effect of traditional games and drill with motor ability on skills (running, jumping, overhand throw and catching) at elementary school. *International Journal of Human Movement and Sports Sciences, 9*(6), 1097–1103. https://doi.org/10.13189/saj.2021.090603

Sena, I., Neves, A., Lopes, A., Perotti, G, Corrêa, G., Maia, P., Menezes, J., y Carmo, D. (2023). Organic functions: Ludicity as a learning facilitation tool. *Ensino & Pesquisa, 21*(3), 322–337. https://doi.org/10.33871/23594381.2023.21.3.7350

Suarez, E. V. (2025). Juegos didácticos en el desarrollo de habilidades motoras en niños de preescolar: Una revisión sistemática. *Zenodo.* https://zenodo.org/records/15722118

Vargas Burgos, J., Pérez Salgado, A., Sánchez Padilla, G., y Lema Gómez, L. (2023). Evaluación de la motricidad gruesa en los estudiantes de sexto grado de la Institución Educativa Santa Lucía. *GADE Revista Científica, 3*(4). https://revista.redgade.com/index.php/Gade/article/view/245

Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes.* Harvard University Press.

Yulianto, A. G., Saputra, Y. M., y Satria, T. (2026). Traditional Indonesian games as a medium for enhancing gross and fine motor skills in preschool children: A systematic literature review. *Journal of Physical Education Health and Sport.* https://journal.unnes.ac.id/journals/jpehs/article/view/36811

Zhicay, G, Quiña, F., Cisneros, I., y Núñez, L. F. (2025). ¿Las actividades físicas recreativas son la respuesta para evitar la exclusión de personas con discapacidad?: *Revisión Sistemática. Journal of Science and Research, 10*(3), 156–177. https://revistas.utb.edu.ec/index.php/sr/article/view/3700

Esta obra está bajo una licencia de Creative Commons Reconocimiento-No Comercial 4.0 Internacional. Copyright © Jonathan Stiven López Román.

Declaraciones éticas y editoriales del artículo

Contribución de los autores (Taxonomía CRediT).

Jonathan Stiven López Román: conceptualización de la investigación, diseño metodológico, desarrollo del proceso investigativo, análisis formal de los datos, redacción del borrador original del manuscrito, revisión crítica del contenido científico y supervisión general del estudio.

Declaración de conflicto de intereses

Los autores declaran que no existe conflicto de intereses en relación con la investigación presentada, la autoría del manuscrito ni la publicación del presente artículo.

Declaración de financiamiento

La presente investigación no recibió financiamiento específico de agencias públicas, comerciales o de organizaciones sin fines de lucro. En caso de existir financiamiento institucional o externo, este deberá ser declarado explícitamente por los autores en esta sección.

Declaración del editor

El editor responsable certifica que el proceso editorial del presente artículo se desarrolló conforme a los principios de integridad científica, transparencia y buenas prácticas editoriales. El manuscrito fue sometido a un proceso de evaluación mediante revisión por pares doble ciego, garantizando la confidencialidad de la identidad de los autores y revisores durante todo el proceso de dictamen académico. Asimismo, el editor declara que el artículo cumple con los criterios científicos, metodológicos y éticos establecidos por la revista.

Declaración de los revisores

Los revisores externos que participaron en la evaluación del presente manuscrito declaran haber realizado el proceso de revisión de manera objetiva, independiente y confidencial. Asimismo, manifiestan que no mantienen conflictos de interés con los autores ni con la investigación evaluada, y que sus observaciones y recomendaciones se fundamentan exclusivamente en criterios científicos, metodológicos y académicos.

Declaración ética de la investigación

Los autores declaran que la investigación se desarrolló respetando los principios éticos de la investigación científica, garantizando la confidencialidad de los datos y el respeto a los participantes del estudio. En los casos en que la investigación involucre seres humanos, los procedimientos deben ajustarse a los principios éticos establecidos en la Declaración de Helsinki y a las normativas institucionales correspondientes.

Declaración sobre el uso de inteligencia artificial

Los autores declaran que el uso de herramientas de inteligencia artificial, en caso de haberse utilizado durante el proceso de investigación o redacción del manuscrito, se realizó únicamente como apoyo técnico para mejorar la claridad del lenguaje o el análisis de información, manteniendo siempre la responsabilidad intelectual sobre el contenido del artículo. Las herramientas de inteligencia artificial no fueron utilizadas como autoras del manuscrito ni sustituyen la responsabilidad académica de los investigadores.

Disponibilidad de datos

Los datos que respaldan los resultados de esta investigación estarán disponibles previa solicitud razonable al autor de correspondencia, respetando las normas éticas y de confidencialidad establecidas por la investigación.