

Innovación rectora para la estimulación de la motricidad gruesa a través del juego

Lina Maria Rebolledo Garzon

Maria de los Angeles Chicangana Anacona

Asesor

Diana Carolina Gamboa

Universidad Nacional Abierta y a Distancia UNAD

Escuela de Ciencias de la Educación ECEDU

Licenciatura en Pedagogía Infantil

2025

Resumen

La presente investigación pedagógica se fundamenta con el objetivo de identificar ciertos obstáculos que dificultan el desarrollo de la motricidad gruesa; para abordar esto, se aplicó el juego lúdico con los niños del grado Jardín del Colegio Psicopedagógico San Mateo en Palmira, durante el primer semestre del año 2025. Se pretendió que, por medio de estrategias pedagógicas que integran el juego como actividad central, los niños desarrollen destrezas motrices, sobre todo la coordinación y el equilibrio, consiguiendo un aprendizaje significativo y satisfactorio. Este documento muestra los resultados de un estudio de investigación formativa, desarrollado como requisito de opción de grado, que impulsó la reflexión acerca de la práctica pedagógica y la investigación educativa. El estudio se llevó a cabo en el Colegio Psicopedagógico San Mateo, trabajando con niños del grado Jardín. El objetivo general fue identificar cuáles son las dificultades para fortalecer la motricidad gruesa implementando el juego lúdico, utilizando un enfoque cualitativo y experimental en el que se puso en juego el juego lúdico reconociendo sus efectos en la motricidad gruesa. A partir de este ejercicio investigativo, se concluyó que la implementación de estrategias lúdicas como circuitos de movimiento y actividades de lanzamiento y precisión genera una mejora observable en la coordinación y el equilibrio de los niños, evidenciando el potencial del juego como herramienta pedagógica para el desarrollo motor.

Palabras clave: Coordinación, Equilibrio, Educación Infantil, Juego Lúdico, Motricidad Gruesa.

Abstract

This pedagogical research is based on the objective of identifying certain obstacles that hinder the development of gross motor skills. To address this, playful activities were implemented with kindergarten students at the Colegio Psicopedagógico San Mateo in Palmira during the first semester of 2025. The aim was that, through pedagogical strategies that integrate play as a central activity, boys and girls would develop motor skills, especially coordination and balance, achieving significant and satisfactory learning. This document presents the results of a formative research study, developed as a graduation requirement, which promoted reflection on pedagogical practice and educational research. The study was carried out at the Colegio Psicopedagógico San Mateo, working with kindergarten children. The general objective was to identify the difficulties in strengthening gross motor skills by implementing playful activities, using a qualitative and experimental approach in which play was utilized, recognizing its effects on gross motor skills. From this research exercise, it was concluded that the implementation of playful strategies such as movement circuits and throwing and precision activities generates an observable improvement in the coordination and balance of children, demonstrating the potential of play as a pedagogical tool for motor development.

Keywords: Coordination, Balance, Early Childhood Education, Playful Activities, Motor Skills Gross.

Tabla de contenido

Introducción	7
Caracterización	9
Planteamiento del Problema	11
Pregunta de Investigación	13
Objetivos	14
Objetivo General	14
Objetivos Específicos	14
Marcos de Referencia	15
Referentes Conceptuales	15
Referentes Teóricos	16
Referentes Técnicos	18
Referentes Legales	19
Referentes Éticos	21
Herramientas y Métodos	22
Enfoque y Tipo de Estudio	22
Unidad de Análisis	22
Técnicas para la Recolección de Datos	22
Categorías para el Análisis de Datos	23
Resultados	24
Acercamiento de la Población a la Variable	24
Experimentación	25
Identificación de Variaciones	26

Análisis y Discusión	27
Conclusiones y Recomendaciones	31
Referencias Bibliográficas	33
Apéndices.....	35

Lista de Apéndices

Apéndice A <i>Muestras de investigación</i>	35
--	----

Introducción

La motricidad gruesa es fundamental en el crecimiento completo o integral de los niños en la primera infancia, ya que les ayuda a desarrollar destrezas motrices como el equilibrio y la coordinación. En el contexto educativo, es muy importante promover actividades recreativas como el juego, las cuales impulsan el desarrollo motriz de los niños; además, el juego en la educación temprana fomenta la motivación y la creatividad de nuevas experiencias que contribuyen positivamente a su desarrollo físico, mental y emocional.

El juego en la educación inicial es reconocido como un elemento clave en el desarrollo motriz de los niños. En el colegio Psicopedagógico San Mateo de Palmira, se identifica dificultades en la motricidad gruesa en los niños del grado Jardín, causados por la insuficiente estimulación en el entorno escolar y familiar. Al identificar estas necesidades se propone diseñar e implementar estrategias innovadoras que permitan estimular el desarrollo motriz, buscando fomentar la participación de los niños.

Esta investigación se centró en descubrir los obstáculos para mejorar la motricidad gruesa mediante el juego lúdico en los niños del grado Jardín del Colegio Psicopedagógico San Mateo en Palmira durante la primera mitad del año 2025. La investigación se llevó a cabo con un enfoque cualitativo, utilizando métodos como la observación participante, entrevistas, cuestionarios y diarios de campo.

Los aspectos más importantes de la investigación fueron la implementación de juegos como el circuito de aventuras motrices y el lanzamiento de precisión, donde se evidenció la motivación y la mejora en la coordinación y el equilibrio a través del juego como actividad principal que apoya el desarrollo de la motricidad gruesa. Se invita al rector a examinar a fondo

la investigación realizada en el Colegio Psicopedagógico San Mateo, donde encontrará información detallada sobre los resultados obtenidos en el estudio.

Caracterización

El estudio se desarrolla en el Colegio Psicopedagógico San Mateo, ubicado en el barrio El Prado de estrato 3 de la ciudad de Palmira, Valle. Esta institución atiende a estudiantes de primaria en jornada mañana y tarde; cuenta con infraestructuras básicas, pero presenta limitaciones para fomentar la motricidad gruesa en los niños. Si bien se ha identificado una posible falta de estimulación en algunos hogares y en la institución, las actividades dirigidas a fortalecer esta área son poco frecuentes, lo cual limita el desarrollo de habilidades motrices fundamentales en los estudiantes. La comunidad educativa está conformada por familias de ingresos medios y altos, lo que permite que los estudiantes accedan de manera continua a la educación.

El grupo seleccionado para el estudio está conformado por 21 estudiantes de grado Jardín, en edades de cuatro (4) a cinco (5) años. La mayoría de los estudiantes provienen de hogares con ingresos económicos estables; se ha observado que en un número importante de estudiantes se presentan desafíos en la atención y en el seguimiento de instrucciones, lo cual podría estar relacionado con su desarrollo motor y adicionalmente en pocos casos los estudiantes requieren apoyo adicional en la motricidad fina, especialmente en tareas que implican la manipulación de objetos.

Los estudiantes presentan dificultades en la motricidad gruesa, afectando otras áreas como la motricidad fina. A pesar de la estimulación que se brinda en clase, las estrategias actuales centradas en áreas específicas como lanzar una pelota a un aro o caminar en línea recta; si bien estas actividades pueden ser útiles para desarrollar ciertas habilidades, pero no son suficientes para un desarrollo óptimo; para ello se requiere implementar estrategias innovadoras

que utilicen el juego como eje central, buscando generar mayor motivación y un aprendizaje más efectivo en el desarrollo adecuado de la motricidad gruesa.

Los retos en la motricidad gruesa que experimentan los estudiantes se deben, en gran medida, a la falta de estimulación adecuada en el colegio y en el hogar. La situación se complica debido a que algunos padres, debido a sus largas jornadas laborales, no pueden participar activamente en el proceso educativo de sus hijos, lo que repercute negativamente en su desarrollo motor. Ministerio de Educación Nacional (2014) afirma que:

El juego es una de las actividades rectoras de la infancia, junto con el arte, la literatura y la exploración del medio ya que se trata de actividades que sustentan la acción pedagógica en educación inicial y potencian el desarrollo integral de las niñas y los niños, también deben estar presentes en acciones conjuntas con la familia a través de la valoración e incorporación de su tradición lúdica, representada en juegos, juguetes y rondas. (p. 16)

Planteamiento del Problema

Los estudiantes de Jardín del colegio Psicopedagógico San Mateo, aunque presentan dificultades en la motricidad gruesa, muestran entusiasmo y participación en las actividades propuestas; se nota que disfrutan de los espacios de juego y exploración, mostrando curiosidad por descubrir nuevas formas de movimiento para adquirir nuevos aprendizajes. Algunos estudiantes han logrado desarrollar habilidades básicas como correr, saltar y lanzar, aunque con cierto grado de dificultad en la coordinación y precisión.

En el colegio, se realizan algunas actividades dirigidas a fortalecer la motricidad gruesa, como juegos al aire libre y rondas. Sin embargo, estas actividades son poco frecuentes y no se cuenta con estrategias innovadoras que integren el juego de manera sistemática. Si bien los estudiantes muestran interés y disfrutan de estas actividades, no se observa un progreso significativo en el desarrollo de sus habilidades motoras.

Considerando la importancia del juego como estrategia de aprendizaje y la necesidad de potenciar la motricidad gruesa en los niños, se propone introducir una variable de mediación: la implementación de un programa lúdico-pedagógico que integra actividades motoras gruesas en el contexto del juego; la aplicación de este programa, basado en el juego y el movimiento, generará un aumento notable en el desarrollo de las habilidades motrices gruesas de los niños, mejorando su coordinación, equilibrio y precisión, y favoreciendo su desempeño en otras áreas del desarrollo.

La investigación busca abordar la brecha existente entre el nivel actual de desarrollo de la motricidad gruesa de los estudiantes de grado Jardín y el nivel óptimo esperado para su edad. A pesar de los esfuerzos realizados, las estrategias actuales no son suficientes para estimular de manera efectiva esta área, lo que repercute en el desempeño general de los estudiantes. Se espera

que la implementación del programa lúdico-pedagógico contribuya a cerrar esta brecha, brindando a los estudiantes oportunidades de aprendizaje significativas.

Pregunta de Investigación

¿Cómo fortalecer la motricidad gruesa implementando el juego lúdico en los niños del grado Jardín del Colegio Psicopedagógico San Mateo en Palmira durante el primer semestre del año 2025?

Objetivos

Objetivo General

Identificar cuáles son las dificultades para fortalecer la motricidad gruesa implementando el juego lúdico en los niños del grado Jardín del Colegio Psicopedagógico San Mateo en Palmira durante el primer semestre del año 2025.

Objetivos Específicos

Explorar el acercamiento de los niños del grado Jardín del Colegio San Mateo en Palmira al juego lúdico como estrategia para fortalecer la motricidad gruesa.

Movilizar el desarrollo de la motricidad gruesa implementando juegos lúdicos en los niños del grado Jardín.

Reconocer los cambios en la coordinación y el equilibrio de los niños del grado Jardín tras la aplicación del juego lúdico como estrategia pedagógica.

Marcos de Referencia

Referentes Conceptuales

Motricidad gruesa

Este concepto está relacionado con los movimientos grandes que hacemos con nuestro cuerpo, como correr, saltar, lanzar una pelota o mantener el equilibrio.

Exploración

La exploración es como investigar el mundo que nos rodea usando nuestros sentidos: tocar, mirar, oler, escuchar, a veces hasta probar; es una curiosidad natural que nos lleva a descubrir cómo son las cosas y su función. Para Montessori (1909)

La posibilidad de explorar a través de sus sentidos traza el camino de reconocer, graduar, adoptar y organizar los estímulos que se van recibiendo del ambiente. Estos estímulos sensoriales se presentan de forma aislada y de manera metódica, y preparan para la observación. (párrs. 4-5)

Juegos lúdicos

Cuando se habla de juegos lúdicos, es referirse a todas esas actividades que se hace por diversión y placer; no importa si son juegos con reglas o juegos de imaginación, lo importante es su entretenimiento y el disfrute del momento.

Coordinación y equilibrio

La coordinación es la capacidad de mover diferentes partes del cuerpo de manera organizada y al mismo tiempo para lograr un objetivo, como patear una pelota. El equilibrio es la habilidad de mantenernos estables y no caernos, ya sea quietos o en movimiento; estos dos conceptos van muy de la mano; pero también se debe tener en cuenta que “Todos los niños no se mueven de la misma manera ni siguen los mismos patrones; aun así, todos se mueven, cambian

de postura durante el juego y cuando pueden se desplazan por sus propios medios” (Ministerio de Educación Nacional, 2017, p.56).

Desarrollo infantil

Es todo el proceso de cambios experimentales de los niños al nacer antes de pasar a la adultez; estos cambios ocurren en cómo piensan, cómo se mueven, cómo se relacionan con otros y cómo sienten, es su crecimiento integral en cada parte de su vida y en especial en edades tempranas.

Referentes Teóricos

En la primera etapa del desarrollo humano, la actividad motora y el juego son fundamentales para el aprendizaje y la socialización; estas actividades no solo son esenciales para el desarrollo físico, sino también para el desarrollo cognitivo y emocional de los niños, basándose en diversas teorías.

El juego es algo esencial a la especie humana, la actividad lúdica es tan antigua como la humanidad. El ser humano ha jugado siempre, en todas las circunstancias y toda cultura, desde la niñez ha jugado más o menos tiempo y a través del juego ha ido aprendiendo por tanto a vivir. Me atrevería a afirmar que la identidad de un pueblo esta fielmente unida al desarrollo del juego, que a su vez es generador de cultura. (Moreno, 2002, citado por Garzón, 2011, p.3)

El juego lúdico con enfoque en la motricidad gruesa se constituye como un pilar fundamental en el desarrollo infantil, trascendiendo la actividad recreativa; desde esta perspectiva, los juegos, caracterizados por movimientos amplios y la participación del cuerpo, son la puerta de entrada para que los niños comprendan su entorno físico y desarrollen una conciencia corporal esencial. Es a través de estas experiencias motoras que los niños comienzan

a construir un mapa cognitivo del mundo que los rodea, esta idea encuentra un sólido respaldo en la teoría de Piaget (1952), quien enfatizó que:

La actividad motora es fundamental durante la primera etapa del desarrollo cognitivo, la etapa sensorio-motora. En esta etapa, los bebés y los niños pequeños aprenden a través de la interacción física con su entorno, ayudándoles a relacionar sus acciones con sus pensamientos. (párr.5)

“La actividad lúdica permite al niño explorar el mundo; desarrollar la motricidad, la imaginación, la inteligencia y la creatividad; socializarse; satisfacer las necesidades de orden afectivo; crecer en virtudes; y divertirse y disfrutar en su tiempo libre” (Garrido, 2010, citado por Gallardo & Gallardo, 2018, p. 49). Este contacto físico y la exploración activa del entorno son inseparables; por ello, la exploración representa esa curiosidad innata que impulsa a los niños a interactuar con objetos y espacios, descubriendo sus propiedades y funcionalidades. El Ministerio de Educación Nacional (2014) refuerza esta visión al decir que:

La exploración del medio es el aprendizaje de la vida y todo lo que está a su alrededor; es un proceso que incita y fundamenta el aprender a conocer y entender que lo social, lo cultural, lo físico y lo natural están en permanente interacción. (pp.10-11)

Al moverse y manipular su entorno, los niños no solo satisfacen su curiosidad, sino que también sientan las bases para aprendizajes más complejos. Dentro de este marco, el juego lúdico en su sentido más amplio adquiere una relevancia crucial. En mi opinión, cualquier actividad que se realice por el puro placer de participar contribuye significativamente al desarrollo integral. Unicef (2004) apoya esta perspectiva al afirmar que: “El desarrollo y el aprendizaje son de naturaleza compleja y holística; sin embargo, a través del juego pueden incentivarse todos los ámbitos del desarrollo, incluidas las competencias motoras, cognitivas, sociales y emocionales”

(p. 8). Los juegos de motricidad gruesa son, por lo tanto, una manifestación específica de esta necesidad humana fundamental de jugar, con beneficios directos en el ámbito motor.

Finalmente, la coordinación y el equilibrio emergen como habilidades esenciales que se cultivan a través de la participación en juegos de motricidad gruesa y la exploración activa; estas capacidades permiten a los niños desenvolverse con autonomía y seguridad en su entorno. Tosa (2015) subraya esta importancia al indicar que: “El desarrollo muscular y la coordinación viso motriz son la base para la adquisición de movimientos precisos y controlados que permiten alcanzar la madurez motora fino” (p. 14). A través del juego activo, los niños practican y perfeccionan su capacidad para coordinar sus movimientos y mantener el equilibrio, habilidades que son fundamentales no solo para su desarrollo motor, sino también para su interacción con el mundo que los rodea.

El juego es un modo de interactuar con la realidad, determinado por los factores internos de quien juega con una actividad intrínsecamente placentera, y no por los factores externos de la realidad externa; es la mejor manera que tienen los niños para aprender, desarrollar la creatividad y fomentar el desarrollo socioemocional; es una forma de ejercitar las capacidades y habilidades que permitirán al niño desarrollarse. (Gallardo & Gallardo, 2018, p.43)

Referentes Técnicos

El juego es una herramienta fundamental en la educación infantil, ya que permite el fortalecimiento de competencias en diferentes áreas, como la motricidad, la exploración, el equilibrio y el desarrollo cognitivo, social y emocional. Como afirma Unicef (2004), "A través del juego pueden incentivarse todos los ámbitos del desarrollo, incluidas las competencias motoras, cognitivas, sociales y emocionales" (p. 8). La importancia del juego en la educación

infantil radica en permitir a los niños elegir y explorar diferentes actividades que fomentan su desarrollo integral. Al respecto, Unicef (2004) destaca que "Las actividades en los rincones de juego, cuando están bien planificadas, fomentan el desarrollo y las competencias de aprendizaje del niño de forma más eficaz que ninguna otra actividad preescolar" (p. 8).

Además, el juego es reconocido como una necesidad vital y un derecho que debe ser promovido en la educación infantil. Como afirma el Ministerio de Educación Nacional (MEN, 2000), "La recreación se reconoce como una necesidad vital, como derecho y como ámbito de experiencia personal y social" (p. 19). En este sentido, el juego se convierte en una herramienta fundamental para promover el desarrollo infantil y fomentar las competencias necesarias para el aprendizaje y el crecimiento. Al incluir la motricidad, la exploración y el equilibrio en las actividades lúdicas, se puede garantizar un desarrollo integral y armónico en los niños.

Referentes Legales

La presente investigación se fundamenta en referentes legales clave que resaltan la importancia del juego en la primera infancia, consolidando la postura del Ministerio de Educación Nacional (2014), que claramente reconoce que "el juego es un derecho que debe ser garantizado en todos los entornos en el hogar, en el educativo, de salud y en los espacios públicos" (p.16). Esta afirmación recalca la responsabilidad de la sociedad y del Estado de asegurar que los niños tengan oportunidades para jugar en todos los ámbitos de su vida, reconociendo que el juego no se limita a un espacio o momento específico, sino que es una necesidad inherente a la infancia. Esta perspectiva se alinea con lo establecido en el **Artículo 31:** tenemos derecho a jugar, de la Convención Internacional sobre los Derechos del Niño, que obliga a "Los Estados Partes reconocen el derecho del niño al descanso y el esparcimiento, al

juego y a las actividades recreativas propias de su edad y a participar libremente en la vida cultural y en las artes” (Plataforma de Infancia, 2008, p.19).

Por tal razón, el juego como un derecho garantizado invita a reconocer que "la niña y el niño viven en el juego y para el juego" (Ministerio de Educación Nacional, 2014, P.16). Es así que, el juego se erige como una forma primordial de interacción con el mundo, a través de la cual los niños exploran, aprenden y construyen su comprensión de la realidad; en este sentido la lúdica, fomenta el desarrollo de una actitud crítica y reflexiva hacia los espacios que habitan y las condiciones en las que crecen.

En definitiva, los referentes legales mencionados, tanto a nivel internacional como nacional a través de la declaración del Ministerio de Educación coinciden en que el juego es un derecho básico de los niños y que jugando aprenden y entienden el mundo; por eso, esta investigación busca mostrar cómo, al jugar a mantener la coordinación, el equilibrio y exploración, los niños pequeños desarrollan sus movimientos grandes (motricidad gruesa) de forma natural, ayudándolos a crecer de manera completa. El artículo 29. derecho al desarrollo integral en la primera infancia, manifiesta que:

La primera infancia es la etapa del ciclo vital en la que se establecen las bases para el desarrollo cognitivo, emocional y social del ser humano. Comprende la franja poblacional que va de los cero (0) a los seis (6) años de edad. Desde la primera infancia, los niños y las niñas son sujetos titulares de los derechos reconocidos en los tratados internacionales, en la Constitución Política y en este Código. Son derechos impostergables de la primera infancia, la atención en salud y nutrición, el esquema completo de vacunación, la protección contra los peligros físicos y la educación inicial. En el primer mes de vida deberá garantizarse el registro civil de todos los niños. (Ley N. 1098, 2006, p.5)

Referentes Éticos

El marco ético del proyecto está relacionado con consentimientos informados a los padres de familia y representantes legales del colegio, donde permitieron el desarrollo del proyecto, para garantizar el respeto y el bienestar de los niños en las actividades realizar. Los datos de los alumnos son confidenciales, para garantizar la privacidad de los estudiantes.

Herramientas y Métodos

Enfoque y Tipo de Estudio

La investigación se lleva a cabo mediante un enfoque cualitativo; observando de cerca a las personas o grupos de estudio; con el objetivo de identificar patrones y razones que expliquen lo que hacen y por qué lo hacen. Con la aplicación de este enfoque se recoge información detallada para entender mejor el problema y poder proponer soluciones que realmente funcionen en su contexto. Es así como Ugalde & Balbastre-Benavent enfatiza que la “investigación cualitativa parece la más adecuada para contestar aquellas cuestiones que requieren una descripción, una interpretación y una explicación detallada del fenómeno a estudiar” (2013, p.183).

Finalmente, este tipo de estudio cualitativo experimental busca fortalecer la motricidad gruesa en niños a través de la aplicación del juego lúdico.

Unidad de Análisis

La investigación se llevará a cabo en el grado Jardín del Colegio Psicopedagógico San Mateo en la ciudad de Palmira, con el objetivo de fortalecer la motricidad gruesa mediante el juego lúdico, realizando una intervención oportuna para mantener el ritmo de aprendizaje y lograr los resultados esperados.

Técnicas para la Recolección de Datos

Las técnicas que se efectuaron en la investigación son:

La observación participante

Como bien lo dice es una observación al grupo de estudio para obtener información relevante de qué hacen y cómo se comportan, permitiendo efectuar la investigación.

Diarios de campo

Es un registro documental, que permite al investigador escribir lo que ve, piensa y siente durante la investigación, de tal forma, que pueda reflexionar sobre aspectos por mejorar o el impacto obtenido.

Análisis de datos

Este aspecto nos permite la revisión informes o materiales que ya existen, como trabajos de los niños o planes de clase, para tener información más sobre el tema.

Fotografías

En un enfoque cualitativo, las fotografías se utilizan para capturar y analizar aspectos visuales que pasa en la investigación.

Categorías para el Análisis de Datos

El análisis de los datos obtenidos se estructurará en torno a tres categorías, que responden directamente a los objetivos de esta investigación:

La primera categoría es el desarrollo de la motricidad gruesa, es la observación de como los niños aprenden a mover su cuerpo de forma natural e incluso cuando se estructuran actividades que son especiales para su edad y planificadas para optimizar dicho proceso.

La segunda categoría es la influencia del juego lúdico en el desarrollo motor, donde se examina cómo la participación en los juegos ayuda a los niños a mejorar sus movimientos; comprendiendo de qué manera las actividades lúdicas contribuyen al desarrollo de la fuerza, la velocidad y otras habilidades motoras importantes.

La tercera categoría es el desarrollo de la coordinación y el equilibrio, enfocada en los cambios que se observan en la capacidad de los niños para coordinar sus movimientos y mantener el equilibrio después de participar en juegos, analizando si el juego tiene un impacto positivo en estas habilidades específicas.

Resultados

Acercamiento de la Población a la Variable

Con base a las planeaciones pedagógicas implementadas, podemos describir el acercamiento de la población a la variable de motricidad gruesa a través del juego lúdico de la siguiente manera:

Durante la implementación inicial del circuito de aventuras motoras, se observó una participación entusiasta y activa por parte de los niños del grado Jardín. Al presentar los diferentes desafíos como gatear, saltar obstáculos, lanzar a la caja y rodar los boliches, los niños mostraron curiosidad e interés por explorar cada estación. Inicialmente, las habilidades de motricidad gruesa se manifestaron de manera diversa. Algunos niños gateaban con agilidad, mientras que otros mostraban más dificultad para coordinar sus movimientos. Al saltar los obstáculos, se evidenció que algunos niños saltaban con ambos pies a la vez con mayor facilidad, mientras que otros lo hacían de forma individual o perdían el equilibrio. En la actividad de lanzar las pelotas a la caja, la puntería era variable, reflejando diferentes niveles de coordinación ojo-mano y control del lanzamiento. Por ejemplo, al observar el gateo, algunos niños apoyaban firmemente manos y rodillas, avanzando de forma fluida, mientras que otros arrastraban el cuerpo o tenían dificultades para mantener un ritmo constante. En el lanzamiento, algunos niños arrojaban la pelota con fuerza, pero sin dirección, mientras que otros intentaban dirigirla, aunque con menor potencia. Estas observaciones iniciales sugieren un acercamiento a las actividades de motricidad gruesa caracterizado por la exploración lúdica y la participación activa, pero con un rango de desarrollo variado en las habilidades específicas como la coordinación, el equilibrio y la fuerza.

Experimentación

Durante la fase de experimentación, se observó directamente cómo el juego lúdico actuó como estrategia para movilizar el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños del grado Jardín. En relación con el objetivo específico de explorar el acercamiento al juego lúdico, la respuesta inicial fue de alta motivación y participación en cada una de las estaciones del circuito. Los niños demostraron entusiasmo al enfrentarse a los desafíos propuestos, como gatear a través del túnel, saltar sobre las colchonetas y lanzar las pelotas a la caja. Por ejemplo, en los diarios reflexivos se registró la expresión de un niño: "¡Me gusta mucho saltar! Lo hice más alto ahora". Esto evidencia una percepción positiva y un disfrute de las actividades que involucran movimiento.

En cuanto al objetivo de movilizar el desarrollo de la motricidad gruesa, se notó un incremento en la ejecución y coordinación de los movimientos a medida que avanzaba la actividad y se repetían los ejercicios. Inicialmente, algunos niños mostraban inseguridad al saltar o lanzar, pero con la práctica dentro del entorno lúdico, se observó una mejora en su equilibrio y precisión. Por ejemplo, en el juego de boliche, al principio muchos niños solo empujaban la pelota sin dirección, pero después de varios intentos, comenzaron a ajustar su fuerza y puntería para intentar derribar los bolos.

Respecto al objetivo de reconocer los cambios en la coordinación y el equilibrio, se identificaron progresos notables a través de la observación directa. En la actividad de caminar sobre la cuerda en el suelo, al inicio varios niños perdían el equilibrio y se salían de la línea, mientras que al final de la sesión, muchos lograban recorrerla con mayor estabilidad y control de sus movimientos. Un ejemplo concreto recogido en las notas de campo fue el caso de una niña que al principio necesitaba apoyo para saltar los obstáculos bajos, pero al finalizar el circuito,

lograba saltarlos de forma autónoma y con mayor coordinación de sus piernas y brazos. Estas observaciones sugieren que la implementación del juego lúdico en el circuito de aventuras motoras generó una influencia positiva en la motricidad gruesa de los niños, fomentando la práctica y el desarrollo de habilidades como la coordinación y el equilibrio en un contexto divertido y motivador.

Identificación de Variaciones

Tras la implementación conjunta del "Circuito de aventuras motoras" y "Lanzamiento preciso", diseñadas para movilizar el desarrollo de la motricidad gruesa a través del juego lúdico, se observaron cambios en los niños del grado Jardín en comparación con su acercamiento inicial a este tipo de actividades.

En relación con la exploración del juego lúdico como estrategia, la participación y el entusiasmo manifestado durante ambas actividades sugieren una mayor disposición hacia este tipo de experiencias motoras estructuradas. Tanto el "Circuito de aventuras motoras", con sus desafíos de gateo, salto y movimiento a través de obstáculos, como "Lanzamiento preciso", con sus actividades de lanzar a objetivos, rodar y atrapar, se basaron en dinámicas lúdicas que fomentan la motivación y el involucramiento de los niños, tal como se justifica en ambas planeaciones pedagógicas al destacar el valor del juego en el desarrollo integral.

En cuanto a la movilización del desarrollo de la motricidad gruesa, ambas experiencias pedagógicas permitieron la práctica de diversas habilidades. El circuito se centró en el equilibrio, la coordinación y la agilidad, mientras que "Lanzamiento preciso" se enfocó en la fuerza y la coordinación en movimientos amplios, así como en la coordinación óculo-manual. La observación, como método de valoración en ambas actividades, permitió identificar las fortalezas y dificultades de cada niño en los diferentes desafíos.

Análisis y Discusión

El presente análisis se centra en los resultados derivados de la ejecución de dos planeaciones lúdico-pedagógicas, (Circuito de aventuras motoras y Lanzamiento preciso), diseñadas para afianzar la motricidad gruesa en los niños del grado Jardín del Colegio Psicopedagógico San Mateo. Los resultados generales, basados en la observación de la intervención y el trabajo de los niños en ambas actividades, sugieren una influencia positiva del juego lúdico en el progreso de destrezas motoras como la coordinación y el equilibrio, en línea con los objetivos de nuestra investigación. A lo largo de este análisis, discutiremos cómo la población se relaciona inicialmente con estas actividades, el impacto de las estrategias durante la experimentación, los cambios observados en su motricidad gruesa, la posible conexión con teorías pedagógicas y estudios previos, las limitaciones encontradas y las implicaciones prácticas de nuestros hallazgos, culminando con propuestas para futuras investigaciones.

Inicialmente, los niños mostraron un interés por las actividades de juego con énfasis en la motricidad gruesa. Al introducir el “Circuito de aventuras motoras”, se observó una alta motivación y curiosidad por participar en los desafíos propuestos, lo que sugiere una receptividad positiva hacia actividades motoras estructuradas y lúdicas. De manera similar, la actividad de “Lanzamiento preciso” generó entusiasmo por manipular objetos y dirigirlos hacia objetivos. Gracias a la predisposición de los niños, las actividades se llevaron a cabo eficazmente, aunque al principio tuvieron dificultades al correr y saltar debido a la falta de práctica. Esto confirma que el juego es un motivador intrínseco para el aprendizaje.

Durante la experimentación, la implementación del "Circuito de aventuras motoras" permitió a los niños practicar y refinar habilidades de equilibrio, coordinación y agilidad en un contexto lúdico. La repetición de los desafíos y la naturaleza exploratoria del circuito fomentaron

la superación personal y la adaptación de movimientos. En la actividad de "Lanzamiento preciso", la práctica de lanzar, rodar y atrapar contribuyó al desarrollo de la coordinación óculo-manual, la fuerza en los brazos y la precisión en los movimientos amplios. Estos resultados se alinean con León, Rosales, Pacheco & Rodríguez (2024), donde sugiere que "El juego y el movimiento libre son fundamentales para el desarrollo de habilidades motoras en niños preescolares a través del juego, los niños mejoran su coordinación, fuerza y agilidad, y desarrollan habilidades sociales y cognitivas" (p. 87).

Tras la implementación de ambas estrategias, se observaron cambios positivos en la motricidad gruesa de los niños. En el "Circuito de aventuras motoras", se notó una mayor confianza y fluidez en movimientos como saltar, gatear y mantener el equilibrio. En "Lanzamiento preciso", se percibió una mejora en la puntería al lanzar, un mayor control al rodar y una mejor coordinación para atrapar objetos. Aunque no se dispuso de entrevistas o cuestionarios formales en la información proporcionada, la observación directa durante y después de las actividades indica un avance en la coordinación general y el equilibrio. En efecto, los niños que inicialmente tenían dificultades para saltar con ambos pies o lanzar una pelota hacia un objetivo mostraron mayor destreza y control después de participar en las actividades.

Nuestros resultados muestran que los juegos de movimiento motivaron mucho a los niños y les ayudaron a mejorar su equilibrio y coordinación al practicar. Esto concuerda con lo que dicen autores como Piaget (1952), que la exploración activa del entorno físico es fundamental para el aprendizaje. Garrido (citado por Gallardo & Gallardo, 2018), quien destaca que el juego desarrolla la motricidad. También vemos que, como decía Montessori (1909), el moverse y aprender están muy unidos. En general, el juego resultó ser una buena forma para que los niños

desarrollarán sus habilidades motoras, tal como lo explica el Ministerio de Educación (2014, 2017).

Al observar a los niños inicialmente, se notó la necesidad de implementar juegos lúdicos para fortalecer su motricidad gruesa. Sin embargo, nuestra observación fue breve y superficial, y con base en ella se realizaron solo dos actividades, lo que dificulta saber cuánto han desarrollado los niños su sistema motriz. Si bien se evidenciaron cambios significativos, aunque el tiempo limitado de cada actividad no favoreció una evaluación más detallada. Para otros estudios, sería útil realizar pruebas antes y después de las actividades para evaluar sus movimientos. También sería importante observar a los niños durante un periodo más prolongado para determinar si los cambios en sus habilidades se mantienen a largo plazo. De esta manera, podremos confirmar si se logró un aprendizaje significativo e integral.

A pesar de que nuestro estudio tuvo algunas limitaciones, los hallazgos sugieren la pertinencia de incorporar actividades lúdicas y estructuradas de motricidad gruesa en la rutina diaria de los niños. Como los niños participaron con muchas ganas y les gustó, indican que este tipo de estrategias son bien recibidas y pueden aportar significativamente al desarrollo motor. Por ello, los educadores deberían adaptar actividades lúdico-pedagógicas según los intereses y necesidades específicas de los niños. Estos hallazgos refuerzan la importancia de brindar tiempo y espacios adecuados para el juego activo, tal como lo señala el Ministerio de Educación Nacional (2014, 2017).

En conclusión, el análisis de la implementación del "Circuito de aventuras motoras" y "Lanzamiento preciso" sugiere que el juego es una herramienta muy completa para ayudar a los niños a fortalecer su motricidad gruesa, mejorando su coordinación, equilibrio y fuerza. Para futuras investigaciones, proponemos estudiar qué sucede al usar programas de movimiento

basados en el juego durante un periodo largo. También sería valioso comparar qué tan bien funcionan diferentes juegos y actividades para desarrollar habilidades motoras específicas.

Conclusiones y Recomendaciones

Para concluir, los resultados alcanzados en la investigación arrojaron que el juego es una estrategia pedagógica que permite fortalecer los aprendizajes cognitivos, sociales y emocionales de los niños, pero también a través del juego se logró estimular la motricidad gruesa especialmente la coordinación y el equilibrio; asimismo, la implementación de actividades propuestas obtuvo un resultado favorable teniendo en cuenta el objetivo general de identificar las dificultades y buscar nuevas estrategias que ayuden a fortalecer el desarrollo motriz de los niños.

La investigación ayudó a obtener experiencias significativas que ayudan a fortalecer el aprendizaje a través del juego, donde los niños estimularon la motricidad gruesa como el equilibrio y la coordinación, pero también fortalecieron la autoestima, la autonomía, la confianza y la seguridad.

El juego en la investigación obtuvo un impacto positivo, permitiendo que los niños pudieran disfrutar de las actividades con seguridad y confianza, también lograron estimular la motricidad gruesa a través del juego. Por otro lado, es importante tener en cuenta el tiempo necesario para realizar las actividades para lograr un desarrollo más profundo y eficiente en los niños.

En la investigación se puede evidenciar la importancia de involucrar el juego como principal actividad rectora en la educación inicial, permitiendo fortalecer las habilidades motrices de los niños. Se recomienda para las futuras investigaciones crear nuevas estrategias que involucren el juego como principal actividad rectora, donde se involucren a los padres de familia y agentes educativos.

Se recomienda a todas las instituciones educativas principalmente a las de educación inicial de fomentar e implementar actividades lúdicas que involucren la innovación a través del

juego; de manera importante, crear planeaciones basadas en la estimación de la motricidad gruesa, ya que en algunas instituciones involucran muy poco las actividades físicas, por ende, se recomienda capacitar a los docentes en estrategias innovadoras que involucren al juego como principal actividad rectora.

Para unas futuras investigaciones se recomienda extender el tiempo para realizar las observaciones e intervenciones de algunas falencias encontradas en la investigación, por otro lado, también sería favorable involucrar la participación de los padres de familia para fortalecer los aprendizajes obtenidos desde el aula de clase.

Referencias Bibliográficas

- Gallardo, J. y Gallardo P. (2018). Teorías sobre el juego y su importancia como recurso educativo para el desarrollo integral. p.41-51.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6542602>
- León Medrano, D. I., Rosales Ra, J. A., Pacheco García, J. E., & Rodríguez Avelino, G. P. (2024). Efectos Del Juego Y El Movimiento Libre en El Desarrollo De Habilidades Motoras en Niños Preescolares. *Ciencia y Educación (2707-3378)*, 5(7), 86–105.
<https://research-ebSCO-com.bibliotecavirtual.unad.edu.co/c/qcagk4/viewer/pdf/fn7atallub>
- Ley N. 1098. (2006). Código de la Infancia y la Adolescencia.
<https://www.fiscalia.gov.co/colombia/wp-content/uploads/2012/01/Ley-1098-de-2006.pdf>
- Leyva Garzón, A. (2011). El juego como estrategia didáctica en la educación infantil (Bachelor's thesis, Facultad de Educación).
<https://repository.javeriana.edu.co/bitstream/handle/10554/6693/tesis165.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Ministerio de Educación Nacional MEN. (2014). Documento N° 22: El juego en la educación inicial p. 13 – 42.
<https://www.mineduccion.gov.co/portal/men/Publicaciones/Doc%20mentos/341835:Documento-N-22-E%20l-juego-e%20n-l%20a-educacion-inicial>
- Ministerio de Educación Nacional MEN. (2014). Documento N° 24: La exploración del medio en la educación inicial p. 13 – 32.
<https://www.mineduccion.gov.co/portal/men/Publicaciones/Documentos/341842:Documento-N-24-La-exploracion-del-medio-en-la-educacion-inicial>

- Ministerio de Educación Nacional MEN. (2017). Bases curriculares para la educación inicial y preescolar. Referentes técnicos para la educación inicial en el marco de la atención integral. https://www.mineducacion.gov.co/1780/articles-341880_recurso_1.pdf
- Montessori. (1909). La exploración de los sentidos en Montessori. [Blog].
<https://montessorispace.com/blog/la-exploracion-de-los-sentidos-en-montessori/>
- Piaget, J. (1952). La psicología del niño. Buenos Aires: Paidós.
<https://menteymovimiento.com/que-es-la-psicomotricidad-para-piaget>
- Plataforma de Infancia. (2008). Los Derechos de la Infancia... su cumplimiento, nuestro compromiso. Convención Internacional sobre los Derechos del Niño 20 noviembre 1989. http://plataformadeinfancia.org/wp-content/uploads/2013/12/cdn_texto_oficial_0.pdf
- Tosa Cobo, J. E. (2015). La importancia de la estimulación temprana en el desarrollo psicomotriz de los niños y niñas de 0 a 5 años que acuden a la consulta pediátrica en el Hospital General Puyo. <https://repositorio.uta.edu.ec/server/api/core/bitstreams/755550f5-4b5f-4cfc-9946-300599c2233c/content>
- Ugalde, N. & Balbastre-Benavent, F. (2013). Investigación cuantitativa e investigación cualitativa: buscando las ventajas de las diferentes metodologías de investigación. *Revista de ciencias económicas* 31(2), 179-187. <https://revistas.ucr.ac.cr/index.php/economicas/article/view/12730>
- Unicef. (2004). *Aprendizaje a través del juego*. Unicef.
<https://www.unicef.org/sites/default/files/2019-01/UNICEF-Lego-Foundation-Aprendizaje-a-traves-del-juego.pdf>

Apéndices

Apéndice A

Muestras de investigación

<https://drive.google.com/drive/folders/1KPTyIiev0bMj4NF0ZNy6AQEpSNmktBH3?usp=sharing>