

GAMIFICACIÓN PARA FORTALECER LA GRAFOMOTRICIDAD EN ESTUDIANTES DE NIVEL INICIAL

Autora: Adriana Elizabeth Bermúdez Arteaga

Adrianae.bermudez@pg.ulead.edu.ec

<https://orcid.org/0009-0000-8237-9859>

Universidad Laica “Eloy Alfaro de Manabí Extensión” Chone

Autora: Dra. Margarita Ávila Rosales, PHD.

Correo: francisca.avila@uleam.edu.ec

<https://orcid.org/0000-003-0055-0187>

Universidad Laica “Eloy Alfaro de Manabí Extensión” Chone

RESUMEN

La investigación adoptó un enfoque mixto. El objetivo fue determinar la gamificación como estrategia para fortalecer la grafomotricidad en estudiantes de nivel inicial en la Unidad Educativa Armando Baird cantón Flavio Alfaro, sitio Las Cañas. La metodología fue inductiva / deductiva: la primera facilitó la derivación de patrones generales a partir de evidencias particulares obtenidas en sesiones lúdicas; la segunda permitió confrontar tales patrones con principios teóricos establecidos en gamificación y psicomotricidad fina. Los instrumentos de recolección de información fueron: ficha de observación a los estudiantes y encuesta a los docentes. Los instrumentos de recolección de información fueron: ficha de observación a los estudiantes y encuesta a los docentes. La población de la Unidad Educativa Armando Baird es de 66 estudiantes matriculados (36 niñas y 30 niños) y 4 docente. Mientras que la muestra, seleccionada de manera intencional, se compuso de 20 estudiantes y 4 docentes. Los resultados destacan conocimiento limitado en gamificación 50% afirmativo, 50% negativo, pero un consenso unánime 100% sobre su relevancia crucial para la motricidad fina, con integración constante 100% siempre/casi siempre en actividades diarias. Los educadores identifican deficiencias clave en coordinación cálculo-manual 25%, rigidez muscular 25%. En la ficha de observación, los resultados muestran un alto nivel de interés y entusiasmo en actividades gamificadas, con el 100% de las respuestas en "Siempre". La participación activa alcanza el 80% en "Casi siempre/Siempre", mientras que habilidades como coordinación ojo-mano, confianza y precisión se concentran en un 80% en "Algunas veces/Casi siempre", sin registros en "Nunca" o "Rara vez". Se concluye que: La evaluación demuestra la efectividad de las estrategias gamificadas en el avance de la grafomotricidad, proporcionando evidencia empírica para validar su uso en entornos educativos iniciales y sugerir mejoras futuras.

Palabras clave: Gamificación, grafomotricidad, educación inicial, motricidad fina, preescritura.

ABSTRACT

The research adopted a mixed-methods approach. The objective was to determine the effectiveness of gamification as a strategy to strengthen graphomotor skills in early childhood students at the Armando Baird Educational Unit in the Flavio Alfaro canton, Las Cañas area. The methodology was inductive/deductive: the former facilitated the derivation of general patterns from specific evidence obtained in play-based sessions; the latter allowed for the comparison of these patterns with established theoretical principles in gamification and fine motor skills. The data collection instruments were: an observation checklist for students and a survey for teachers. The population of the Armando Baird Educational Unit consisted of 66 enrolled students (36 girls and 30 boys) and 4 teachers. The sample, selected intentionally, comprised 20 students and 4 teachers. The results highlight limited knowledge of gamification (50% positive, 50% negative), but unanimous consensus (100%) on its crucial relevance for fine motor skills, with consistent integration (100% always/almost always) in daily activities. Educators identified key deficiencies in hand-eye coordination (25%) and muscle stiffness (25%). The observation sheet results show a high level of interest and enthusiasm in gamified activities, with 100% of responses in the "Always" category. Active participation reaches 80% in the "Almost always/Always" category, while skills such as eye-hand coordination, confidence, and accuracy are concentrated in the "Sometimes/Almost always" category (80%), with no responses in the "Never" or "Rarely" categories. The conclusion is that the evaluation demonstrates the effectiveness of gamified strategies in advancing graphomotor skills, providing empirical evidence to validate their use in early childhood education settings and suggesting future improvements.

Keywords: Gamification, graphomotor skills, early childhood education, fine motor skills, pre-writing.

1. Introducción

Sin duda una de las más nobles tareas del docente es la enseñanza de la escritura a los niños, enseñanzas que van a marcar para siempre el futuro de los mismos, de acuerdo a Flores & Martín (2006) la educación inicial es un nivel educativo donde se cumplen objetivos en las áreas social, intelectual, afectiva y motora, íntimamente relacionadas con la preparación del niño y la niña para su escolaridad regular. (p. 69)

El problema de fortalecer la grafomotricidad en estudiantes de nivel inicial en el sistema educativo ecuatoriano, es y ha sido siempre uno de los mayores retos para el docente; los factores que inciden en la problemática son múltiples y de ahí nace su complejidad. La actitud más cómoda para el docente de esta asignatura es la de reproducir el estilo con el que fue formado y, de esta manera cumplir con las tareas básicas de esta actividad. Por lo que, los entornos de gamificación dentro del proceso de enseñanza aprendizaje son básicamente herramientas de trabajo por medio de las cuales se utilizan formatos de juegos, ejercicios, audio y comunicación con el propósito de motivar el desarrollo de la grafomotricidad.

Sin embargo, la constante evolución de la educación lleva a los docentes a plantearse nuevas preguntas sobre cómo abordar esta tarea, preguntas directamente relacionadas con su trabajo que les exigen responder a interrogantes como: ¿Qué estrategias se deben utilizar para desarrollar la la

grafomotricidad en estudiantes de nivel inicial? ¿Cómo se pueden incorporar de gamificación a este proceso? ¿Y cómo se puede motivar su aprendizaje? Responder a estas preguntas no es tarea fácil, ni puede hacerlo una sola persona; requiere un trabajo colaborativo entre todos los involucrados para lograr los objetivos.

En este contexto, la investigación adoptó un enfoque mixto. El objetivo fue determinar la gamificación como estrategia para fortalecer la grafomotricidad en estudiantes de nivel inicial en la Unidad Educativa Armando Baird, cantón Flavio Alfaro, sitio Las Cañas. La metodología fue inductiva / deductiva: la primera facilitó la derivación de patrones generales a partir de evidencias particulares obtenidas en sesiones lúdicas; la segunda permitió confrontar tales patrones con principios teóricos establecidos en gamificación y psicomotricidad fina. Los instrumentos de recolección de información fueron: ficha de observación a los estudiantes y encuesta a los docentes. La población abarcó a todos los docente y estudiantes de esta institución educativa. Mientras que la muestra, seleccionada de manera intencional, se compuso de 20 estudiantes y 4 docentes.

2. Revisión literaria

Gamificación en educación inicial

La gamificación en educación inicial puede entenderse, en buena medida, como ese soplo de energía lúdica que lleva las mecánicas del juego dentro del aula: desafíos estimulantes, niveles que se van superando progresivamente, reconocimientos que se sienten valiosos, historias que envuelven y respuestas inmediatas que guían el ojo. Convierte las actividades cotidianas en aventuras en las que los niños se sienten protagonistas, exploran y construyen aprendizajes mientras juegan junto a sus compañeros y docentes. Es justo ahí donde se teje esa experiencia intensa que muchas veces llamamos “magia del aprendizaje”. (Buendía Cueva, 2025, p. 1).

En la misma línea, diversas investigaciones sobre ludificación digital en preescolar revelan que apps y plataformas cargadas de elementos lúdicos logran prolongar la atención y elevar la participación. Imagina esos sistemas de logros y retos que van subiendo de dificultad: cultivan una persistencia notable y ayudan a afinar capacidades básicas de lenguaje y de razonamiento lógico. Los niños se involucran de manera genuina, casi sin darse cuenta de que están aprendiendo. (Marcillo Vera et al., 2023, p. 2).

La evidencia proveniente de Latinoamérica respalda estos resultados: cuando las secuencias didácticas se organizan como misiones y el aula se transforma en un escenario narrativo, el desempeño lingüístico avanza y la participación en conversaciones orales o representaciones gráficas se vuelve más constante. Además, si la gamificación se diseña con propósitos claros, refuerza la capacidad de expresarse y comunicarse en la primera infancia, abriendo puertas hacia formas de pensamiento más amplias. (Arteaga Zambrano, 2022, p. 5).

En el plano psicomotor, el efecto se percibe como un disfrute genuino. Actividades de movimiento que se plantean como pruebas o circuitos lúdicos favorecen la coordinación gruesa, crean un ambiente de risa y entusiasmo y preparan el terreno para movimientos más precisos. Es como pasar de movimientos amplios y espontáneos a ajustes más sutiles, todo con una actitud positiva. (Rodríguez Véliz et al., 2024, p. 165).

Las investigaciones con niños de 4 a 5 años dejan en claro que estrategias como puntos acumulados, retos y premios tangibles generan escenarios altamente atractivos que estimulan la participación. Los aprendizajes resultantes no se quedan en la mente de forma superficial, sino que se consolidan de manera profunda, superando la repetición mecánica y consolidando competencias clave propias del nivel inicial. (Zambrano-Solórzano, 2022, p. 28).

La gamificación también se muestra especialmente útil para el desarrollo de habilidades lógico-matemáticas, particularmente con patrones sencillos. En un estudio con niños de educación inicial, la mayoría colaboró de manera funcional y logró organizar su pensamiento lógico-matemático mediante propuestas gamificadas, lo que confirma su fuerza como recurso motivador. (Arias, 2024, p. 35).

Desde una perspectiva hermenéutica, su incidencia se extiende en múltiples direcciones: cognitiva, socioemocional y creativa. Se ha observado que introducir actividades lúdicas con intención pedagógica potencia la atención, la memoria, las relaciones sociales y la producción creativa. Es un crecimiento más amplio, que abarca varios aspectos del ser niño. (Barahona, 2024, p. 42).

El impacto, sin embargo, depende en gran medida de la soltura pedagógica y tecnológica del docente, quien modula las dinámicas lúdicas a las características de su grupo. Proponer desafíos adecuados y ofrecer apoyos ajustados garantiza que la gamificación se convierta en un recurso coherente con el desarrollo integral del alumnado. (Arteaga Zambrano, 2022, p. 20).

Por otra parte, la tecnología educativa potencia aún más este enfoque: aplicaciones interactivas y recursos digitales que incorporan elementos de juego impulsan la motivación y el autocontrol. Permiten que el aprendizaje se viva de forma dinámica y más personalizada, adaptada a los ritmos de cada estudiante. (Buendía Cueva, 2025, p. 1).

En definitiva, la narrativa acompañada de retos graduados configura entornos de aprendizaje que capturan la atención y se mantienen en el tiempo. Al organizar las actividades como misiones y niveles, los niños desarrollan colaboración, pensamiento reflexivo y creatividad, logrando aprendizajes estables que superan la simple repetición. (Marcillo Vera et al., 2023, p. 2).

Grafomotricidad en el nivel inicial

La grafomotricidad puede pensarse como ese movimiento armonioso de manos y ojos que los niños ponen en práctica al dibujar líneas, curvas, figuras y, más adelante, letras y números que parecen cobrar sentido. Reúne una musculatura controlada, una coordinación óculo-manual ajustado y una percepción espacial que se vive de forma instintiva. Constituye un apoyo esencial para lograr una escritura clara y fluida, sin grandes vacilaciones. (Rea Sánchez, 2021, p. 2).

La grafomotricidad en el nivel inicial se define como el conjunto de habilidades motoras finas que involucran la coordinación ojo-mano y el control preciso de los músculos de la mano y los dedos. Estas habilidades permiten a los niños de 3 a 5 años realizar trazos controlados, preparando el terreno para la preescritura (Vallejo Orbe, 2024, p. 1). En esta etapa, las actividades grafomotoras fomentan el desarrollo progresivo desde garabatos libres hasta líneas rectas y curvas, mejorando la

precisión y la fluidez motora. Estudios recientes destacan su rol esencial en la maduración neuromotora infantil.

La escasa estimulación en motricidad fina influye directamente sobre la lectoescritura. Los niños que no han asentado el manejo mínimo del lápiz ni la elaboración de trazos precisos suelen presentar cuadros de disgrafía y escasa independencia para realizar tareas escolares, lo que afecta su desempeño académico en los primeros grados. (Shunta Rubio & Chasi Espinosa, 2023, p. 3579).

El enfoque lúdico aparece como una estrategia privilegiada para favorecer la grafomotricidad en niños de 3 a 5 años. Mediante juegos planificados, los estudiantes se involucran en actividades de trazo y manipulación de materiales que les resultan significativas, ejercitando coordinación visomotriz y control fino de manera casi inadvertida, como si sus manos exploraran un terreno nuevo con libertad. (Cedeño Zambrano & Samada Grasst, 2021, p. 145).

Las técnicas grafo-plásticas y de manipulación, tales como punzar, rasgar, recortar, moldear con plastilina o enhebrar, se han mostrado muy eficaces para potenciar la motricidad fina. Al aplicarlas de forma sistemática y ajustadas a la edad, se observan mejoras evidentes en la precisión de los movimientos y en la regulación de la presión que los niños ejercen al escribir. (Lascano-Arias, 2024, p. 1942).

El desarrollo de la grafomotricidad sigue etapas secuenciales en la educación inicial, comenzando con movimientos amplios del brazo alrededor de los 2 años y evolucionando hacia un control fino de la muñeca a los 4-5 años. Durante esta fase, se enfatiza la coordinación visomotora, crucial para manipular instrumentos de escritura como lápices o crayones (Universidad Europea, 2026, p. 2). Investigaciones confirman que niños expuestos a estas prácticas logran avances significativos en percepción visual y motricidad fina. Esto sienta bases sólidas para transitar a la escritura formal.

Las estrategias pedagógicas para potenciar la grafomotricidad incluyen actividades lúdicas como trazar en arena, puntear figuras o ensartar cuentas, adaptadas al ritmo individual del niño. Un estudio preexperimental en niños de 5 años demostró mejoras notables en el control de trazos y coordinación tras sesiones estructuradas (Eesppsantarosacusco, 2025, p. 1). Estas intervenciones no solo elevan la preescritura, sino que también estimulan concentración y creatividad. Se recomienda su integración sistemática en currículos iniciales.

De manera complementaria, se ha señalado que la motricidad fina no solo prepara el terreno para la escritura, sino que también estimula la exploración del entorno y el aprendizaje sobre el mundo que les rodea. Su desarrollo está ligado a un aumento en la capacidad de resolver problemas y a una mayor autonomía durante la educación inicial. (Shunta Rubio & Chasi Espinosa, 2023, p. 3579).

La ausencia de programas organizados de estimulación grafomotriz se asocia con un incremento de dificultades en lectoescritura, especialmente en contextos donde predominan prácticas basadas en la copia mecánica. Los trazos repetitivos y carentes de sentido disminuyen la motivación y reducen la expresión creativa. (Cedeño Zambrano & Samada Grasst, 2021, p. 148).

La influencia de la grafomotricidad en la preescritura es respaldada por evidencia cuantitativa, donde su fortalecimiento correlaciona positivamente con habilidades de trazo y lectoescritura

inicial en niños de 4-5 años. En contextos educativos como Ecuador y Perú, programas específicos han evidenciado progresos en motricidad fina y percepción visual (UCACUE, 2024, p. 1). Su déficit puede obstaculizar el aprendizaje posterior, subrayando la necesidad de intervenciones tempranas. Así, se valida como pilar del desarrollo integral infantil.

La intervención en grafomotricidad debe ser intencional y evaluable, apoyada en observaciones constantes del avance de cada niño. El docente debe detectar con anticipación posibles dificultades y responder con propuestas graduadas en las que se integren cuerpo, manos y ojos en situaciones de trazo que signifiquen y emocionen. (Lascano-Arias, 2024, p. 1947).

En este sentido, se recomienda incorporar la motricidad fina al currículo de educación inicial mediante estrategias renovadoras. De ese modo, se favorece un desarrollo integral en el que la grafomotricidad se consolida como soporte del aprendizaje de la escritura. (Shunta Rubio & Chasi Espinosa, 2023, p. 3583).

En suma, la literatura coincide en que la grafomotricidad no debe tratarse como ejercicios aislados, sino como un eje que articula psicomotricidad, expresión plástica y adquisición de la escritura. Al fortalecerla, se impulsa un crecimiento más amplio y equilibrado en la etapa inicial. (Lascano-Arias, 2024, p. 1947).

3. Materiales y Métodos

La presente investigación tuvo un enfoque mixto, integrando métodos cuantitativos y cualitativos, con el propósito de generar un análisis integral acerca de la incidencia de la gamificación en el fortalecimiento de la grafomotricidad entre estudiantes de educación inicial en la Unidad Educativa Armando Baird, cantón Flavio Alfaro, sitio Las Cañas.

Desde una perspectiva descriptiva aplicada, la investigación se centró en caracterizar el desarrollo de habilidades grafomotoras antes y después de la intervención, capturando fielmente la dinámica educativa mediante evaluaciones sistemáticas y observaciones directas, sin alterar las condiciones naturales del entorno escolar. La metodología fue inductiva / deductiva: la primera facilitó la derivación de patrones generales a partir de evidencias particulares obtenidas en sesiones lúdicas; la segunda permitió confrontar tales patrones con principios teóricos establecidos en gamificación y psicomotricidad fina.

Los instrumentos de recolección de información fueron: ficha de observación a los estudiantes y encuesta a los docentes. La población de la Unidad Educativa Armando Baird es de 66 estudiantes matriculados (36 niñas y 30 niños) y 4 docente. Mientras que la muestra, seleccionada de manera intencional, se compuso de 20 estudiantes y 4 docentes.

4. Resultado y Discusión

4.1. Resultados encuesta a docentes

Tabla 1 Importancia de poseer conocimientos suficientes para aplicar gamificación.

Alternativas	Frecuencia	Porcentajes
Muy importante	3	75
Importante	1	25
Poco Importante	0	0
No es importante	0	0
Total	4	100

Hay un consenso mayoritario con respecto a los resultados obtenidos sobre cuán importante es poseer conocimientos suficientes para aplicar las diferentes estrategias de gamificación a nivel de la educación inicial, ya que el 75% lo considera "Muy importante" y el 25% restante "Importante". Ningún encuestado restó importancia a este factor, lo que demuestra una actitud positiva hacia la formación continua. (Tabla 1)

Tabla 2 Frecuencia de trabajo en actividades grafomotoras

Alternativas	Frecuencia	Porcentajes
Siempre	2	50
Casi siempre	2	50
A veces	0	0
Nunca	0	0
Total	4	100

La práctica pedagógica en grafomotricidad es una prioridad absoluta en la planificación diaria, con una frecuencia de trabajo que oscila exclusivamente entre 'Siempre' (50%) y 'Casi siempre' (50%). Este equilibrio demuestra que todos los docentes integran el desarrollo de la motricidad fina de manera constante y sistemática en su labor educativa. (Tabla 2)

Tabla 3 Dificultades grafomotoras más frecuentes observadas

Alternativas	Frecuencia	Porcentajes
Falta de coordinación mano-ojo	1	25
Dificultad en el trazo	2	50
Tensión o rigidez en la mano	1	25
Desinterés por actividades de escritura	0	0
Total	4	100

Las dificultades grafomotoras identificadas presentan una marcada prevalencia en la deficiencia del trazo (50%), complementada por brechas en la coordinación óculo-manual (25%) y casos de rigidez muscular (25%). Estos hallazgos evidencian la necesidad crítica de implementar nuevas

herramientas pedagógicas que optimicen la precisión motriz y reduzcan la tensión física durante la escritura. (Tabla 3)

Tabla 4 Recursos de gamificación implementados con mayor frecuencia.

Alternativas	Frecuencia	Porcentajes
Juegos interactivos	0	0
Material didáctico lúdico	3	75
Aplicaciones digitales	0	0
Canciones y dinámicas	1	25
Total	4	100

Actualmente, la práctica docente se concentra en el uso de material didáctico lúdico con un 75% y dinámicas musicales con un 25%, Esta brecha entre la disposición tecnológica y el uso real de software educativo confirma que existe un espacio crítico para la introducción de recursos digitales que modernicen la estimulación grafomotora. (Tabla 4).

4.2. Resultados de Ficha de observación a los estudiantes

Tabla 5 Ficha de observación a los estudiantes

Elementos a evaluar	Nunca	Rara vez	Algunas veces	Casi siempre	Siempre
Indicadores	1	2	3	4	5
El niño muestra interés y entusiasmo durante las actividades gamificadas	0	0	0	0	20
El estudiante participa activamente en los juegos propuestos	0	0	4	8	8
El estudiante realiza trazos libres con control del movimiento					
El estudiante coordina adecuadamente ojo mano durante la actividad	0	0	12	4	4
Demuestra precisión en líneas, curvas o figuras propuestas	0	0	14	4	2
El estudiante ejecuta la actividad con mínima ayuda del docente	0	0	4	8	8
El estudiante demuestra confianza al realizar los ejercicios grafomotores	0	0	12	4	4
El estudiante sigue instrucciones sin dificultad	0	0	14	4	2

En la ficha de observación, los resultados muestran un alto nivel de interés y entusiasmo en actividades gamificadas, con el 100% de las respuestas en Siempre. La participación activa alcanza el 80% en Casi siempre/Siempre, mientras que habilidades como coordinación ojo-mano, confianza y precisión se concentran en un 80% en Algunas veces/Casi siempre. (Tabal 5).

Discusión

En función de los problemas relacionados con la grafomotricidad en estudiantes de educación inicial en la Unidad Educativa Armando Baird, cantón Flavio Alfaro, sitio Las Cañas el problema de la falta de un desarrollo adecuado de la preescritura en las habilidades iniciales de niños, está relacionado con estrategias didácticas obsoletas relacionadas con el desarrollo de la fuerza de la parte superior del cuerpo, fuerza de manos y dedos, cruce de la línea media, dominio de la mano, agarre del lápiz, manipulación de objetos y percepción visual, etc. Desde la perspectiva de Noro (2018) educar, implica poner en marcha diversos procesos de aprendizaje en dimensiones educables, que permiten claramente, delimitar lo que somos, lo que vamos siendo y lo que debemos llegar a ser.

Por otra parte, la grafomotricidad en la educación inicial se concibe como el proceso de desarrollo de habilidades motrices finas que posibilitan la coordinación entre la percepción visual y los movimientos de la mano. Este proceso favorece el control progresivo, preciso y consciente de los dedos y las manos, sentando las bases necesarias para la adquisición de la escritura y el adecuado desempeño en diversas actividades gráficas. De acuerdo a Villamizar & Bracho, (2026) la grafomotricidad a nivel de los niños se entiende como el desarrollo de destrezas motrices finas que permiten al niño coordinar la vista con los movimientos de la mano.

En relación con este tema, uno de los aspectos más importantes que impide el desarrollo estas habilidades es la denominada obsolescencia de las estrategias didácticas, las mismas que desmotivan el desarrollo de las habilidades previas a la escritura, la cual requiere el perfeccionamiento de movimientos específicos y controlados de la mano para un buen control del lápiz, en función de la cantidad de fuerza muscular de los niños necesaria para controlar diversos movimientos con el lápiz. Cabe señalar que, la eficiencia con la que los niños sostienen un lápiz, facilita los movimientos apropiados y limita la aparición de fatiga y tensión.

5. Conclusiones

- El análisis inicial del nivel de grafomotricidad permite identificar fortalezas y debilidades en los estudiantes, estableciendo una línea base esencial para medir el impacto de las intervenciones gamificadas y personalizar las estrategias pedagógicas subsiguientes.
 - El diseño e implementación de actividades gamificadas fomenta la motivación intrínseca y el desarrollo de la coordinación motriz fina, transformando el aprendizaje de la grafomotricidad en una experiencia lúdica que incrementa la participación activa y el interés de los niños en el aula.
 - La evaluación demuestra la efectividad de las estrategias gamificadas en el avance de la grafomotricidad, proporcionando evidencia empírica para validar su uso en entornos educativos iniciales y sugerir mejoras futuras.
 - La implementación de actividades de gamificación y su posterior evaluación evidencian que una intervención pedagógica basada en el juego permite diagnosticar con precisión el nivel de grafomotricidad, incrementar la motivación y participación de los estudiantes de la Unidad Educativa Armando Baird, cantón Flavio Alfaro, sitio Las Cañas y mejorar de forma efectiva sus habilidades motrices finas, validando así la gamificación como una estrategia educativa eficaz y susceptible de optimización continua.
-

Referencias

- Arias, G. (2024). Gamificación en el desarrollo de patrones simples en educación inicial. *Revista Latinoamericana de Educación*, 8(2), 35–48. <https://latam.redilat.org/index.php/lt/article/download/2508/3139>
- Arteaga Zambrano, R. A. (2022). Estrategia de gamificación para fortalecer el desarrollo y aprendizaje de los estudiantes del subnivel Inicial 1 y 2 del Centro de Educación Inicial "Matilde Hidalgo de Procel" [Informe de investigación de maestría, Universidad Politécnica Salesiana]. Repositorio UPS. <https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/24049/1/UPS-GT004163.pdf>
- Barahona, M. (2024). Hermenéutica del aprendizaje gamificado en educación infantil: Percepción, atención y desarrollo creativo. *Estudios de Educación Contemporánea*, 12(1), 42–65.
- Buendía Cueva, G. I. (2025). Gamificación y tecnología en la educación infantil: Una revisión sistemática. *Revista InveCom*, 5(3), 1–8. <https://revistainvecom.org/index.php/invecom/article/view/3596>
- Cedeño Zambrano, M. L., & Samada Grasst, Y. (2021). El método lúdico en el desarrollo de la grafomotricidad en niños de 3-5 años. *Cognosis. Revista de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación*, 6(4), 144–156. <https://revistas.utm.edu.ec/index.php/Cognosis/article/view/3630>
- Flores, C., & Martín, M. (2006). El aprendizaje de la lectura y la escritura en Educación Inicia. Caracas: Sapiens. *Revista Universitaria de Investigación*, vol. 7, núm. 1, junio, 2006, pp. 69-79.
- Instituto de Educación Superior Pedagógico Público Santa Rosa de Cusco. (2025). La grafomotricidad como estrategia para el desarrollo de la preescritura en niños de 5 años en una institución pública de Cusco-2025. Repositorio EESPP Santa Rosa. <https://repositorio2.eesppsantarosacusco.edu.pe/items/2bc4a505-2144-428d-a815-8d619ecf2bd8/full>
- Lascano-Arias, J. I. (2024). Técnicas de grafomotricidad para el desarrollo óculo manual en niños y niñas de 18 a 36 meses. *MQRInvestigar. Revista de Investigación Científica*, 8(3), 1934–1961. <https://www.investigarmqr.com/ojs/index.php/mqr/article/view/1561>
- Marcillo Vera, F., Hernández, W., Torres, J., Cusme, L., Mora, E., & Cobeña, S. (2023). Ludificación digital en el aprendizaje en edad preescolar: Una revisión sistemática de la literatura. *Enfoque UTE*, 14(2), 1–19. <https://doi.org/10.29019/enfoqueute.905>
- Noro, J. (2018). Filosofía nueva antropología para la educación del presente y del futuro. Versión digital.

https://www.academia.edu/38046498/143_Filosofia_una_nueva_antropologia_para_una_nueva_educacion.

Rea Sánchez, D. A. (2021). Guía de estrategias lúdicas para desarrollar la grafomotricidad en niños y niñas de 4 a 5 años de la Escuela de Educación Básica Isidro Ayora [Trabajo de titulación de grado, Universidad Politécnica Salesiana]. Repositorio UPS. <https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/20116/1/UPS-CT009042.pdf>

Rodríguez Véliz, C. J., Zambrano Acosta, J. M., & Chica Chica, L. F. (2024). Estrategia didáctica de gamificación lúdica para el desarrollo de la coordinación motora gruesa en niños de 4 a 5 años. *Universidad, Ciencia y Tecnología*, 28(125), 163–170. <https://ve.scielo.org/pdf/uct/v28n125/2542-3401-uct-28-125-163.pdf>

Shunta Rubio, E. M., & Chasi Espinosa, J. N. (2023). La motricidad fina en la educación inicial. *Ciencia Latina. Revista Científica Multidisciplinar*, 7(1), 3568–3598. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i1.4677

Universidad Católica de Cuenca. (2024). La grafomotricidad para el desarrollo de la preescritura en niños de 4 a 5 años. DSpace UCACUE. <https://dspace.ucacue.edu.ec/items/743d8058-68cb-4881-a3d1-b3d6a5e73aad>

Universidad Europea. (2026, 7 de abril). ¿Qué es la grafomotricidad y cómo desarrollarla? Blog UE. <https://universidadeuropea.com/blog/grafomotricidad/>

Vallejo Orbe, G. S. (2024). La grafomotricidad en el desarrollo de la preescritura en los niños de 3 a 4 años del Centro de Educación Inicial “Mi Pequeño Mundo” de Ibarra [Tesis de licenciatura, Universidad Técnica del Norte]. Repositorio UTN. <https://repositorio.utn.edu.ec/handle/123456789/16389?locale=es>

Villamizar, M. A. V., & Bracho, A. J. L. (2026). Grafomotricidad y dibujo libre en el aprendizaje de la escritura en estudiantes de primer grado. *REVISTA DELOS*, 19(77), e8688-e8688. <https://ojs.revistadelos.com/ojs/index.php/delos/article/view/8688>

Zambrano-Solórzano, P. (2022). Gamificación como estrategia didáctica para el desarrollo del aprendizaje significativo en educación inicial. *MQRInvestigar. Revista de Investigación Científica*, 6(2), 28–42. <https://www.investigarmqr.com/ojs/index.php/mqr/article/view/60>
