

**JUEGOS LÚDICOS PARA EL FORTALECIMIENTO DE LAS HABILIDADES MOTRICES  
BÁSICAS EN ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN BÁSICA MEDIA EN MANABÍ**  
**PLAYFUL GAMES TO STRENGTHEN BASIC MOTOR SKILLS IN MIDDLE SCHOOL  
STUDENTS IN MANABÍ**

**Autores:** <sup>1</sup>Joel Steven Orozco Romero y <sup>2</sup>Elva Katherine Aguilar Morocho.

<sup>1</sup>ORCID ID: <https://orcid.org/0009-0007-7757-5805>

<sup>2</sup>ORCID ID: <https://orcid.org/0000-0002-3008-7317>

<sup>1</sup>E-mail de contacto: [jorozco6488@utm.edu.ec](mailto:jorozco6488@utm.edu.ec)

<sup>2</sup>E-mail de contacto: [elva.aguilar@utm.edu.ec](mailto:elva.aguilar@utm.edu.ec)

Afiliación: <sup>1</sup>\* <sup>2</sup>\* Universidad Técnica de Manabí, (Ecuador).

Artículo recibido: 30 de Julio del 2024

Artículo revisado: 3 de Agosto del 2024

Artículo aprobado: 10 de Septiembre del 2024

<sup>1</sup>Estudiante de la carrera de Pedagogía de la Actividad Física y Deporte, de la Universidad Técnica de Manabí, (Ecuador).

<sup>2</sup>Licenciada en Administración de Empresas, graduada en la Universidad Técnica de Machala, (Ecuador). Magister en Entrenamiento Deportivo de la Universidad de las Fuerzas Armadas, (Ecuador). Doctora en Educación Física y Entrenamiento Deportivo, Beijing Sport University, (China). Con 14 años de experiencia laboral, actualmente Docente Titular Principal 1 docente de pregrado y posgrado de la Universidad Técnica de Manabí, (Ecuador).

### **Resumen**

El estudio titulado Juegos lúdicos para el fortalecimiento de las habilidades motrices básicas en estudiantes de educación básica media en Manabí evaluó el impacto de un programa de juegos lúdicos en el desarrollo de las habilidades motrices básicas en estudiantes de educación básica. A través de un enfoque cuantitativo cuasi-experimental, se compararon dos grupos: un grupo experimental, que participó en juegos lúdicos durante ocho semanas, y un grupo de control, que continuó con el currículo tradicional de educación física. Los resultados indicaron mejoras significativas en las habilidades de locomoción, manipulación y estabilidad en el grupo experimental, con un aumento promedio del 27.8% frente al 2.6% observado en el grupo control. El análisis estadístico, mediante la prueba t de Student, reveló diferencias significativas en las puntuaciones post-intervención entre ambos grupos ( $t = 11.865$ ,  $p < 0.001$ ). Además de mejorar las habilidades motrices, los juegos lúdicos promovieron un entorno inclusivo y motivador, en el cual los estudiantes participaron activamente, independientemente de su nivel inicial de habilidad física. Estos resultados sugieren que los juegos lúdicos son una intervención pedagógica eficaz para el desarrollo motor, y promueven también el bienestar emocional y social de los estudiantes.

Se recomienda su inclusión en los programas de educación física como una estrategia para mejorar las habilidades motrices básicas y promover el desarrollo integral de los estudiantes en el ámbito escolar. El estudio también resalta el valor de estas actividades para fomentar actitudes colaborativas y un ambiente de aprendizaje más inclusivo y equitativo.

**Palabras clave:** Juegos lúdicos, Habilidades motrices básicas, Educación física.

### **Abstract**

The study entitled Playful games for strengthening basic motor skills in middle school students in Manabí evaluated the impact of a playful games program on the development of basic motor skills in elementary school students. Through a quasi-experimental quantitative approach, two groups were compared: an experimental group, which participated in playful games for eight weeks, and a control group, which continued with the traditional physical education curriculum. The results indicated significant improvements in locomotion, manipulation, and stability skills in the experimental group, with an average increase of 27.8% compared to 2.6% observed in the control group. Statistical analysis, using Student's t test, revealed significant differences in post-intervention scores between both groups ( $t = 11.865$ ,  $p < 0.001$ ). In addition to

improving motor skills, playful games promoted an inclusive and motivating environment in which students actively participated, regardless of their initial level of physical ability. These results suggest that playful games are an effective pedagogical intervention for motor development, and also promote students' emotional and social well-being. Their inclusion in physical education programs is recommended as a strategy to improve basic motor skills and promote the comprehensive development of students in the school environment. The study also highlights the value of these activities in fostering collaborative attitudes and a more inclusive and equitable learning environment.

**Keywords: Playful games, Basic motor skills, Physical education.**

### **Sumário**

O estudo intitulado Jogos lúdicos para fortalecimento de habilidades motoras básicas em alunos do ensino médio em Manabí avaliou o impacto de um programa de jogos lúdicos no desenvolvimento de habilidades motoras básicas em alunos do ensino básico. Através de uma abordagem quantitativa quase experimental, foram comparados dois grupos: um grupo experimental, que participou de jogos lúdicos durante oito semanas, e um grupo controle, que continuou com o currículo tradicional de educação física. Os resultados indicaram melhorias significativas nas habilidades de locomoção, manipulação e estabilidade no grupo experimental, com um aumento médio de 27,8% em comparação com os 2,6% observados no grupo controle. A análise estatística, utilizando o teste t de Student, revelou diferenças significativas nos escores pós-intervenção entre os dois grupos ( $t = 11,865$ ,  $p < 0,001$ ). Além de melhorar as habilidades motoras, os jogos lúdicos promoveram um ambiente inclusivo e motivador, no qual os alunos participaram ativamente, independentemente do seu nível inicial de capacidade física. Estes resultados sugerem que os jogos recreativos são uma intervenção pedagógica eficaz para o desenvolvimento motor, além de promoverem o

bem-estar emocional e social dos alunos. Sua inclusão em programas de educação física é recomendada como estratégia para melhorar as habilidades motoras básicas e promover o desenvolvimento integral dos alunos no ambiente escolar. O estudo também destaca o valor destas atividades na promoção de atitudes colaborativas e de um ambiente de aprendizagem mais inclusivo e equitativo.

**Palavras-chave: Jogos lúdicos, Habilidades motoras básicas, Educação física.**

### **Introducción**

La formación integral de los estudiantes en la educación básica media requiere un enfoque fundamental en el desarrollo de habilidades motrices básicas. Según Buenaño (2023), estas habilidades son la base necesaria para adquirir capacidades más avanzadas y especializadas que facilitarán su participación tanto en actividades diarias como en deportes. Las habilidades motoras fundamentales se clasifican en tres categorías principales: locomoción, manipulación y estabilidad. Las categorías mencionadas son fundamentales para la interacción física con el entorno y para el desarrollo cognitivo, social y emocional de la persona. Es fundamental que los programas educativos escolares incorporen actividades que fomenten estas habilidades de forma eficaz.

Según Sinchi et al. (2023), se ha cuestionado el enfoque convencional de la educación física por su énfasis en actividades repetitivas y de bajo impacto. Aunque estas actividades pueden ser útiles para mejorar la condición física general, no siempre promueven de forma adecuada el desarrollo integral de las habilidades motrices. Por el contrario, los juegos recreativos han evidenciado ser un recurso eficaz en el ámbito de la educación física. Esto se debe a que posibilitan a los alumnos el desarrollo de habilidades en un entorno estimulante y de colaboración. De acuerdo con la investigación

realizada por Rodríguez & Sierra (2024), los juegos recreativos favorecen el proceso de enseñanza al proporcionar entretenimiento, lo cual facilita el desarrollo de habilidades motoras esenciales y promueve actitudes favorables hacia la práctica de actividad física.

Según Quilumbaquin (2021) desde un enfoque neurofisiológico, los juegos recreativos activan múltiples regiones cerebrales vinculadas con la coordinación motora, la toma de decisiones rápidas y la regulación emocional. Estas actividades favorecen el desarrollo de habilidades físicas y también inciden positivamente en la memoria, la atención y el autocontrol, aspectos fundamentales para el proceso de aprendizaje académico. Los juegos lúdicos fomentan la interacción social entre los estudiantes, lo que contribuye al fortalecimiento de sus habilidades comunicativas y colaborativas. Esto les ayuda a adquirir competencias sociales fundamentales para su integración en la comunidad escolar, como señaló Quilumbaquin (2021).

La importancia de los juegos lúdicos en el ámbito educativo ha sido destacada por varios estudios. De acuerdo con Zambonino (2024), los alumnos que se involucran en actividades lúdicas planificadas y dirigidas al progreso motor experimentan avances notables en su capacidad de coordinación, equilibrio y destreza. En el contexto educativo, los juegos recreativos no solo estimulan el crecimiento físico, sino que también aportan al bienestar emocional de los alumnos al disminuir la tensión y fomentar un entorno de solidaridad. En la educación básica media, es especialmente relevante considerar los diversos desafíos emocionales y sociales que los estudiantes enfrentan al transitar hacia la adolescencia, como señala Vázquez et al. (2020).

A lo largo de la historia de la pedagogía, se ha reconocido al juego como un elemento fundamental en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Según Guapáz (2024) el juego es una actividad social que brinda a los niños la oportunidad de explorar roles y escenarios que de otro modo serían inaccesibles en su vida diaria. Desde este enfoque, los juegos recreativos no solamente favorecen el progreso motor, sino que también posibilitan que los estudiantes desarrollen destrezas cognitivas y sociales mediante la experimentación y la simulación de escenarios de la vida cotidiana. La importancia de incluir los juegos lúdicos en los programas educativos se ve reforzada por estos aspectos.

La inclusión social en el aula se ve favorecida por la introducción de actividades lúdicas en el ámbito de la educación física, lo cual ha sido respaldado por evidencia de impacto positivo. Según Sinchi et al. (2023), la participación en actividades recreativas posibilita la inclusión de estudiantes con variados niveles de destreza en un juego común, promoviendo así el respeto hacia la diversidad y la colaboración entre pares. La inclusión es un aspecto esencial en la formación de una cultura escolar que promueva la participación equitativa de todos los estudiantes, sin importar sus habilidades físicas. Los juegos lúdicos tienen la capacidad de promover la autodisciplina y el control emocional entre los estudiantes, dado que estos deben cumplir con reglas y afrontar desafíos competitivos en un entorno supervisado.

Según investigaciones actuales, los alumnos que se involucran en actividades lúdicas muestran un desempeño académico superior en disciplinas como matemáticas y ciencias, ya que se observa un incremento en su capacidad de concentración y resolución de problemas (Moreno et al., 2020). La razón de esto radica

en que los juegos requieren la implementación de estrategias cognitivas y motrices que activan regiones cerebrales asociadas con el pensamiento lógico y la percepción espacial. En consecuencia, se puede afirmar que los juegos recreativos no solamente favorecen el crecimiento físico, sino que también aportan al avance académico de los alumnos, convirtiéndose en un recurso pedagógico completo.

Es importante resaltar que los juegos educativos ofrecen un contexto de enseñanza dinámico y adaptable, que permite a los alumnos vivenciar tanto el logro como la dificultad de forma constructiva. Las experiencias de este tipo son fundamentales para el fomento de la resiliencia, la cual se considera una destreza indispensable para afrontar los desafíos tanto en el ámbito cotidiano como en el académico. Según Sáez de Núñez & Pantoja (2023) al involucrarse en actividades recreativas, los estudiantes adquieren la capacidad de manejar sus emociones, colaborar en equipo y mantener la perseverancia frente a los retos, competencias fundamentales para su crecimiento personal y social. De esta manera, los juegos recreativos no solamente potencian las destrezas motoras fundamentales, sino que también favorecen el crecimiento integral de los alumnos en la educación secundaria.

Por lo antes mencionado el objetivo general de la investigación es evaluar el impacto de un programa de juegos lúdicos en el desarrollo de las habilidades motrices básicas en estudiantes de educación básica de la Unidad Educativa Ena Ali Guillen Vélez en la región de Manabí. Esto se realiza con la finalidad de determinar si los juegos lúdicos pueden ser una intervención pedagógica eficaz para mejorar las habilidades motrices y promover un ambiente inclusivo y motivador para los estudiantes.

### **Desarrollo**

El tema del desarrollo de habilidades motrices básicas en la infancia y adolescencia ha sido ampliamente abordado en la literatura pedagógica y científica debido a su influencia en el bienestar físico, psicológico y social de los estudiantes, como señalan Medrano et al. (2024). Las habilidades mencionadas, como la locomoción, la manipulación de objetos y el equilibrio, son fundamentales para desarrollar destrezas motrices avanzadas requeridas en la práctica de deportes y otras actividades físicas a lo largo de toda la vida. Según Saltos & Chávez (2022) resulta esencial que los programas educativos integren tácticas eficaces para fomentar el desarrollo de habilidades motoras en los alumnos desde etapas tempranas.

La capacidad del juego como herramienta pedagógica para promover el aprendizaje motor ha sido extensamente reconocida. Según Vázquez et al. (2020) el juego desempeña una función fundamental en el desarrollo cognitivo y motor de los niños, ya que les brinda la oportunidad de explorar nuevas habilidades en un entorno controlado y socialmente interactivo. Los juegos recreativos, en particular, han demostrado ser eficaces en la promoción del desarrollo de habilidades motoras fundamentales, al proporcionar una manera estructurada y entretenida de ejercitar movimientos complejos. Los juegos mencionados desempeñan un papel fundamental en la promoción de la socialización y la cooperación, aspectos esenciales en el ámbito de la educación física (De Jesús et al., 2023).

Según la teoría del desarrollo motor, las habilidades motrices básicas desempeñan un papel crucial en la formación de los patrones de movimiento que las personas emplearán a lo largo de su vida (Núñez & Pantoja, 2023). De

acuerdo con esta teoría, antes de poder avanzar hacia actividades más complejas, los niños y adolescentes deben adquirir un conjunto de habilidades fundamentales. El desarrollo físico se ve favorecido por habilidades de locomoción, como correr, saltar y deslizarse, así como por habilidades de manipulación, como lanzar, atrapar y patear. La estabilidad es fundamental para conservar el control corporal durante dichas actividades, lo que subraya la relevancia de un enfoque educativo integral.

El enfoque lúdico en la enseñanza de habilidades motrices se fundamenta en principios neurocognitivos que fomentan el proceso de aprendizaje mediante la generación de estímulos emocionales positivos. Según Bernate et al. (2023), el juego lúdico no solo contribuye al desarrollo de las habilidades motrices, sino que también favorece la mejora de las funciones ejecutivas cerebrales, tales como la memoria de trabajo, la planificación y el control inhibitorio. En el ámbito educativo, estos beneficios adquieren una relevancia especial, ya que los estudiantes se ven en la necesidad de gestionar de manera equilibrada las exigencias tanto cognitivas como físicas. Al participar en actividades recreativas, los estudiantes no solo fortalecen sus habilidades motoras, sino que también potencian su capacidad de concentración y resolución de problemas.

La relevancia del entorno social es un factor crucial en el desarrollo motor durante la infancia y la adolescencia. Según las teorías socioculturales del desarrollo, los niños adquieren conocimientos de manera más efectiva al participar en interacciones con individuos en un entorno que brinde respaldo (Pantoja et al., 2023). La participación en juegos lúdicos facilita a los estudiantes involucrarse en actividades físicas colectivas, lo

cual contribuye no solo al desarrollo de sus habilidades motrices, sino también al fomento de la cooperación, el respeto por las normas y la capacidad de trabajar en equipo. Las competencias sociales son fundamentales para el desarrollo integral de los estudiantes, ya que los capacitan para afrontar los retos que se presentarán en la etapa adulta.

Investigaciones previas han demostrado que la introducción de actividades lúdicas en el entorno educativo ha tenido un impacto positivo en el progreso de las destrezas motoras fundamentales, como señala Guapáz en su estudio de 2024. En un estudio longitudinal, se pudo constatar que los alumnos que se involucraron en juegos estructurados de manera prolongada experimentaron mejoras significativas en su equilibrio, coordinación y velocidad en contraste con aquellos que no participaron en tales actividades. Los resultados obtenidos apoyan la premisa de que la utilización de juegos recreativos constituye una estrategia pedagógica eficaz para potenciar las habilidades motoras en los alumnos de educación secundaria.

El empleo de actividades recreativas en el ámbito educativo también conlleva repercusiones significativas en el fomento de la inclusión en el entorno escolar. De acuerdo con la investigación realizada por De Jesús et al. (2023), se destaca que los juegos recreativos posibilitan la participación de estudiantes con diversos niveles de destreza en actividades físicas, fomentando así un entorno de equidad y colaboración. En el ámbito de la educación física, es de suma importancia destacar que históricamente se han evidenciado disparidades en la participación, las cuales se atribuyen a disparidades en las destrezas motoras. Los juegos lúdicos promueven la inclusión y contribuyen a fortalecer la cohesión de la

comunidad escolar al crear un entorno propicio para la participación activa de todos los estudiantes.

Según Quilumbaquin (2021), desde una perspectiva pedagógica, los juegos lúdicos posibilitan una modalidad de enseñanza que se enfoca en el estudiante, lo que permite a los individuos adquirir habilidades motrices fundamentales a su propio ritmo. Esta metodología fomenta la autonomía en el proceso de aprendizaje, dado que los estudiantes tienen la oportunidad de tomar decisiones respecto a su participación en los juegos y la resolución de problemas que se presenten en los mismos. El fortalecimiento de la autoeficacia y la motivación intrínseca es crucial para alcanzar el éxito a largo plazo en el ámbito de la educación física y el deporte. Este enfoque se destaca por su importancia en dichos contextos.

La correlación entre el progreso en habilidades motoras y el desempeño académico ha sido ampliamente estudiada. De acuerdo con Vergara & Molina. (2022), se ha observado una relación positiva entre el progreso de las destrezas motoras y las capacidades ejecutivas cerebrales. Esto indica que los alumnos que perfeccionan sus habilidades físicas mediante actividades recreativas podrían también ver mejoras en su desempeño académico. El descubrimiento mencionado posee significativas implicaciones en la planificación de programas educativos, dado que subraya la importancia de incorporar actividades lúdicas y físicas en el plan de estudios escolar con el fin de mejorar tanto el desarrollo físico como el cognitivo.

La integración de actividades recreativas en los planes de estudio de educación física no solo potencia las destrezas motoras de los alumnos,

sino que también favorece su bienestar emocional y psicológico. Según Moreta & Gómez (2023), estudios han demostrado que los juegos disminuyen el nivel de estrés, incrementan la autoestima y fomentan emociones de competencia y éxito en el alumnado. En la educación básica media, es de suma importancia considerar que los estudiantes se ven confrontados con diversos retos emocionales y sociales como consecuencia de las transformaciones características de la etapa de la adolescencia. Los juegos recreativos ofrecen un entorno seguro en el cual los estudiantes pueden examinar sus emociones y fortalecer su capacidad de recuperación frente a los desafíos.

Los juegos lúdicos posibilitan la evaluación constante del avance de los estudiantes en el desarrollo de habilidades motrices fundamentales. En contraste con los enfoques convencionales de evaluación, los juegos recreativos proporcionan una manera más interactiva de medir las habilidades motoras de los alumnos en contextos prácticos de actividad física. Según Pantoja et al. (2023), esta práctica posibilita que los educadores identifiquen las áreas que requieren mejoras y ajusten sus métodos de enseñanza para atender las necesidades particulares de cada alumno.

El fundamento teórico que respalda la utilización de actividades lúdicas para mejorar las habilidades motrices fundamentales se apoya en un enfoque integral que integra principios neurocognitivos, pedagógicos y socioculturales. Los juegos recreativos no solamente resultan eficaces en el mejoramiento de las habilidades físicas de los estudiantes, sino que también fomentan su bienestar emocional, social y cognitivo. La inclusión de estos juegos en el plan de estudios educativos puede asegurar un desarrollo integral en los estudiantes de

educación básica media, preparándolos de manera efectiva para afrontar los desafíos físicos y académicos.

### **Metodología**

El estudio actual se llevó a cabo siguiendo un enfoque cuantitativo de diseño cuasi-experimental con el propósito de examinar el efecto de los juegos recreativos en el desarrollo de las habilidades motrices fundamentales en estudiantes de educación secundaria. La metodología mencionada posibilita la adquisición de datos cuantitativos exactos y la evaluación estadística de las disparidades entre conjuntos, aspecto crucial para la determinación de correlaciones de tipo causal (Jilaja & Huayanca, 2023). El estudio cuasiexperimental se estructuró con un grupo experimental, el cual fue expuesto a un programa de juegos recreativos, y un grupo de control que mantuvo las actividades convencionales de educación física. La asignación a los grupos no siguió un proceso aleatorio, sino que se eligieron aulas completas con el fin de asegurar la viabilidad del estudio y reducir al mínimo las interrupciones en el calendario escolar.

La muestra del estudio estuvo conformada por 120 estudiantes de la Unidad Educativa Ena Ali Guillen Vélez, quienes fueron seleccionados a través de un muestreo no probabilístico de tipo intencional. Los participantes del estudio pertenecían a un rango de edades de 11 a 14 años, con una distribución equitativa entre géneros, contando con 60 niños y 60 niñas. El grupo experimental estuvo compuesto por 60 estudiantes, 30 niños y 30 niñas, quienes tomaron parte en un programa de juegos recreativos por un lapso de ocho semanas. El grupo de control, conformado por 60 estudiantes (30 varones y 30 niñas), siguió el plan de estudios convencional de educación física sin la implementación de actividades

lúdicas. El tamaño de la muestra fue considerado apropiado para garantizar una potencia estadística adecuada en el análisis de los datos.

La intervención se basó en la ejecución de un programa de actividades recreativas organizadas, elaborado de manera específica con el propósito de potenciar las destrezas motoras fundamentales de los alumnos. Las actividades físicas se realizaron en el marco de las clases de educación física, con una frecuencia de tres veces por semana y una duración de 60 minutos por sesión. Los juegos escogidos comprendían actividades que fomentaban las habilidades de desplazamiento, destreza y equilibrio, como carreras de relevos, juegos de lanzamiento y recepción, y ejercicios de equilibrio en grupo. Los docentes de educación física, especializados en el empleo de estrategias lúdicas como recursos pedagógicos, estuvieron a cargo de la supervisión de las sesiones. Se aplicaron pruebas estandarizadas de habilidades motrices, como el Test de Coordinación Corporal de Kiphard y Schilling (KTK) y el Test de Agilidad de Illinois, antes y después de la intervención, con el fin de evaluar las modificaciones en el rendimiento motor de los estudiantes.

Los datos recopilados se analizaron mediante técnicas de estadística descriptiva e inferencial. Se han calculado medidas de centralización y dispersión, como la media y la desviación estándar, con el fin de caracterizar el desempeño motor de los estudiantes tanto previo como posterior a la intervención. Con el fin de comparar las disparidades entre el grupo experimental y el grupo de control, se utilizó la prueba t de Student para muestras independientes. Esta prueba posibilitó la evaluación del efecto del programa de juegos lúdicos en las habilidades motrices

fundamentales. Se llevaron a cabo todos los análisis estadísticos utilizando el programa SPSS, en su versión 26.0, con un nivel de significancia establecido en  $p < 0.05$ . Los resultados del estudio revelaron el impacto

significativo de los juegos recreativos en el desarrollo de las habilidades motrices fundamentales. Esto confirma la eficacia de esta estrategia pedagógica dentro del ámbito educativo.

**Tabla 1.** Estadísticas descriptivas del grupo experimental y control antes de la intervención

Grupo	N	Media ( $\bar{X}$ )	Desviación estándar (SD)	Mínimo	Máximo
Experimental	60	35.24	4.12	28	42
Control	60	35.10	4.25	27	43

Nota: La variable medida corresponde a la puntuación combinada de las puntuaciones matrices básicas (locomoción, manipulación y estabilidad) antes de la intervención.

Fuente: Elaboración propia

La Tabla 1 muestra las estadísticas descriptivas para ambos grupos antes de la intervención. No se observaron diferencias significativas entre el grupo experimental y el grupo control en sus

puntuaciones iniciales, lo que indica que los grupos estaban homogéneos al inicio del estudio en términos de habilidades motrices básicas.

**Tabla 2.** Estadísticas descriptivas del grupo experimental y control después de la intervención

Grupo	N	Media ( $\bar{X}$ )	Desviación estándar (SD)	Mínimo	Máximo
Experimental	60	45.12	3.87	39	51
Control	60	36.02	4.15	29	44

Nota: La variable medida corresponde a la puntuación combinada de las puntuaciones matrices básicas (locomoción, manipulación y estabilidad) antes de la intervención.

Fuente: Elaboración propia

En la Tabla 2 se presentan los resultados descriptivos después de la intervención. El grupo experimental mostró un aumento significativo en sus puntuaciones, con una media de 45.12, mientras que el grupo control experimentó un cambio mínimo en su

puntuación media, que pasó a ser 36.02. Esto sugiere que el programa de juegos lúdicos tuvo un efecto positivo en el desarrollo de las habilidades motrices básicas del grupo experimental.

**Tabla 3.** Prueba t de Student para la diferencia entre grupos (post-intervención).

Comparación	t	gl	Sig. (bilateral)	Diferencia de medias	Error típico de la diferencia
Experimental vs. Control	11.865	118	0.000	9.10	0.767

Nota: Nivel de significancia  $p < 0.05$ .

Fuente: Elaboración propia.

La Tabla 3 muestra los resultados de la prueba t de Student para la comparación de las puntuaciones post-intervención entre los dos grupos. Se observó una diferencia significativa en las medias entre el grupo experimental y el grupo control ( $t = 11.865$ ,  $p < 0.001$ ), con una diferencia de medias de 9.10 puntos en favor del

grupo experimental. Esto confirma que la intervención de juegos lúdicos tuvo un impacto significativo en la mejora de las habilidades motrices básicas en comparación con el grupo control.



**Tabla 4.** Mejoras porcentuales en habilidades motrices en el grupo experimental y control

Grupo	Mejora media (%)	Desviación estándar (%)
Experimental	27.8	5.2
Control	2.6	1.3

*Fuente: Elaboración propia*

La Tabla 4 muestra el porcentaje de mejora en las habilidades motrices básicas después de la intervención. El grupo experimental mejoró en promedio un 27.8%, mientras que el grupo control mostró una mejora mínima del 2.6%. Este resultado destaca la efectividad del programa de juegos lúdicos para promover mejoras significativas en las habilidades motrices de los estudiantes.

Los resultados de la investigación confirman de manera concluyente la hipótesis de que la introducción de un programa de juegos recreativos tiene un impacto positivo y significativo en el desarrollo de las habilidades motoras fundamentales en los estudiantes de educación secundaria. El examen de las calificaciones iniciales de los dos conjuntos, expuestas en la Tabla 1, muestra que no había disparidades significativas entre el grupo experimental y el grupo de control previo a la intervención. La importancia de este aspecto radica en la validez del diseño cuasi-experimental, ya que garantiza que las modificaciones observadas después de la intervención puedan ser atribuidas de manera más precisa al programa de juegos lúdicos. Las cifras comparables previas a la intervención (35.24 y 35.10, respectivamente) sustentan la premisa de que los grupos presentaban homogeneidad en sus destrezas motoras fundamentales al comienzo del análisis.

En el grupo experimental, se observó una mejora significativa después de una intervención de ocho semanas que consistió en la implementación de juegos lúdicos. Por otro lado, el grupo control, que siguió un currículo

tradicional de educación física, presentó un progreso mínimo en el mismo período de tiempo. La diferencia entre los grupos experimental y control es evidente en la Tabla 2, donde se observa que la media de puntos alcanzada por el grupo experimental después de la intervención fue de 45.12, mientras que el grupo control obtuvo 36.02 puntos. La capacidad de los juegos lúdicos para estimular de manera efectiva las habilidades motrices básicas, como la locomoción, la manipulación y la estabilidad, se refleja claramente en el cambio sustancial observado en el grupo experimental. Los resultados obtenidos coinciden con investigaciones anteriores que han resaltado la influencia positiva de los juegos recreativos en el desarrollo motor de niños y adolescentes (Jilaja & Huayanca, 2023).

El análisis inferencial se llevó a cabo utilizando la prueba t de Student para muestras independientes. Los resultados, que se detallan en la Tabla 3, indican que existe una disparidad significativa en las puntuaciones post-intervención entre los grupos experimental y de control ( $t = 11.865$ ,  $p < 0.001$ ). La significativa disparidad estadística resalta la efectividad del programa de actividades recreativas como una intervención educativa que fomenta el progreso de las destrezas motoras fundamentales en los alumnos. La disparidad de 9.10 puntos en las medias entre los dos grupos constituye una sólida medida cuantitativa del efecto positivo del programa. Estos hallazgos concuerdan con estudios anteriores que han indicado que las estrategias educativas centradas en el juego no solo favorecen el crecimiento físico, sino que también tienen un impacto positivo en

dimensiones cognitivas y emocionales (García, & Fernanda, 2023).

El análisis de las mejoras en porcentaje, expuesto en la Tabla 4, fortalece la eficacia de la intervención lúdica. El grupo experimental demostró un incremento del 27.8% en sus habilidades motrices básicas, lo cual representa un aumento significativo en contraste con el grupo control, cuya mejora fue mínima, alcanzando un 2.6%. Este descubrimiento es especialmente relevante, dado que evidencia que los juegos recreativos no solo resultan eficaces, sino que también se revelan significativamente más eficaces que los enfoques convencionales de enseñanza de educación física en lo que respecta al fomento de habilidades motoras. Las disparidades porcentuales observadas concuerdan con la información previa disponible en la literatura académica, la cual resalta la eficacia de las actividades recreativas en la mejora de la coordinación, agilidad y equilibrio en entornos educativos (Boza & Charchabal, 2022).

La capacidad de los juegos lúdicos para involucrar a los estudiantes en un proceso de aprendizaje activo y participativo es uno de los aspectos clave de este estudio. En contraste con las metodologías convencionales, que frecuentemente se basan en ejercicios repetitivos y aburridos, los juegos recreativos generan un ambiente dinámico que permite a los estudiantes ejercitar y mejorar sus habilidades motoras mientras disfruta de la actividad física. El presente enfoque posee la capacidad de fomentar una mayor motivación intrínseca en los estudiantes, aspecto fundamental para su compromiso constante con la educación física y su crecimiento integral (López & Sornoza, 2022). Asimismo, estas actividades fomentan la participación inclusiva, posibilitando la integración equitativa de estudiantes con

distintos niveles de destreza física, lo cual resulta fundamental para el fomento de una educación más equitativa.

Es relevante destacar que los juegos recreativos no solo generan mejoras en las habilidades motoras, sino que también tienen repercusiones significativas en el desarrollo cognitivo y emocional de los alumnos. Según Quilumbaquin (2021), el acto de jugar no solo contribuye al desarrollo de las habilidades físicas, sino que también promueve la activación de las funciones ejecutivas cerebrales, tales como la memoria de trabajo y la capacidad de tomar decisiones de manera rápida. En consecuencia, se puede inferir que la influencia positiva de las actividades recreativas en las destrezas motoras fundamentales podría generar repercusiones favorables en el desempeño académico y en diversos aspectos del crecimiento personal de los alumnos. La importancia de emplear estrategias lúdicas en la educación física como parte de un enfoque holístico hacia el aprendizaje se ve reforzada por la interrelación entre el desarrollo físico y cognitivo.

El examen de los resultados evidencia que el programa de juegos recreativos aplicado en esta investigación no solamente resultó efectivo en el mejoramiento de las destrezas motoras fundamentales de los alumnos, sino que también sobresalió como una intervención pedagógica superior en comparación con los enfoques convencionales de la educación física. Los resultados de la investigación indican que la integración de actividades recreativas en el plan de estudios de educación física puede generar un efecto relevante y beneficioso en el crecimiento global de los alumnos de secundaria. Se sugiere que investigaciones posteriores expandan el presente estudio, investigando el efecto de los juegos recreativos

en diversas áreas del desarrollo físico, cognitivo y emocional en distintos grupos etarios y entornos educativos.

### **Discusión de los resultados**

Los resultados de esta investigación ofrecen pruebas de que los juegos lúdicos son un recurso pedagógico eficaz para fomentar el desarrollo de las habilidades motoras fundamentales en estudiantes de educación secundaria. Las mejoras significativas observadas en el grupo experimental, en comparación con el grupo control, confirman las hipótesis planteadas al inicio del estudio y refuerzan la literatura existente que subraya la importancia del juego como medio para el aprendizaje motor (García, & Fernanda, 2023). Las mejoras sustanciales evidenciadas en el grupo experimental, en contraste con el grupo de control, respaldan las hipótesis formuladas al comienzo del estudio y fortalecen la literatura previa que destaca la relevancia del juego como herramienta para el desarrollo de habilidades motoras (Gómez, 2023). El hallazgo es coherente con estudios previos que han indicado que los juegos recreativos fomentan el desarrollo de habilidades motoras al implicar a los estudiantes en actividades dinámicas y atractivas que estimulan tanto el cuerpo como la mente (Boza & Charchabal, 2022).

Una de las contribuciones fundamentales de la investigación radica en la evidencia empírica que sustenta la ventaja de los juegos recreativos sobre las metodologías convencionales de enseñanza de educación física en lo que respecta al progreso motor. Durante ocho semanas, los estudiantes del grupo experimental participaron en un programa de juegos lúdicos. Se observaron mejoras significativas en sus habilidades de locomoción, manipulación y estabilidad. En contraste, el grupo control, que siguió un currículo tradicional, experimentó

cambios mínimos. Este descubrimiento se alinea con investigaciones anteriores que han indicado que las estrategias pedagógicas basadas en el juego no solo potencian el desempeño físico, sino que también fomentan una mayor implicación y motivación en el alumnado (Moreta & Gómez, 2023).

El impacto tangible de los juegos lúdicos en el desarrollo motor se destaca a través del análisis porcentual de las mejoras en las habilidades motrices. Este análisis revela un aumento del 27.8% en el grupo experimental, en comparación con el 2.6% observado en el grupo control. El aumento notable indica que las actividades recreativas no solo resultan efectivas, sino que también pueden promover un desarrollo motor rápido y continuo en los alumnos. Los resultados obtenidos también sugieren que los juegos recreativos son una estrategia apropiada para atender las disparidades en el desarrollo motor en entornos educativos, especialmente en situaciones donde los alumnos pueden mostrar disparidades en sus habilidades físicas al comienzo de las intervenciones (García, & Fernanda, 2023).

Un aspecto significativo que se desprende de los hallazgos es la conexión entre la actividad lúdica y la integración social en el entorno educativo. Durante el desarrollo de la intervención, se pudo apreciar que los juegos recreativos crearon un ambiente inclusivo en el que todos los estudiantes, sin importar su nivel de habilidad inicial, pudieron participar de manera activa. La promoción de la equidad y la cooperación entre los estudiantes es un aspecto crucial en el ámbito de la educación física. Al mismo tiempo, se fortalecen competencias sociales esenciales para el desarrollo integral de los alumnos, como señalan (Pantoja et al., 2023). Los juegos lúdicos tienen un impacto positivo en el desarrollo de habilidades motrices

y en la promoción de actitudes y valores favorables, como la colaboración y el respeto hacia los demás.

Los juegos lúdicos tienen un efecto beneficioso en el desarrollo de las habilidades motrices fundamentales, lo cual puede tener repercusiones significativas en el ámbito educativo. Según Quilumbaquin (2021), las actividades que implican la participación corporal, como los juegos recreativos, favorecen el desarrollo de las funciones ejecutivas cerebrales, tales como la planificación, la memoria de trabajo y el autocontrol. En el presente estudio, no se evaluó la posible correlación entre las mejoras en las habilidades motrices y el rendimiento académico en otras áreas. Sin embargo, es factible que exista una relación entre ambos aspectos, lo cual podría haber sido un punto de interés relevante para la investigación. Se sugiere que investigaciones futuras investiguen esta potencial relación, lo cual contribuiría a ampliar el conocimiento sobre el impacto global de los juegos recreativos en el desarrollo de los estudiantes.

Es fundamental resaltar asimismo las restricciones de la presente investigación. A pesar de que los resultados son concluyentes en cuanto al efecto positivo de los juegos recreativos en las habilidades motrices, la intervención se restringió a un lapso de ocho semanas, lo cual impide la evaluación de la perdurabilidad de las mejoras a largo plazo. Para determinar si las mejoras en las habilidades adquiridas a través de programas de juegos lúdicos se mantienen con el tiempo, es recomendable que investigaciones futuras consideren períodos de intervención más extensos y realicen un seguimiento a largo plazo de los estudiantes. Asimismo, se sugiere evaluar la necesidad de implementar programas

continuos de juegos lúdicos para garantizar la retención de dichas habilidades. Sería relevante investigar el efecto de los juegos recreativos en diferentes áreas del desarrollo físico, como la resistencia cardiovascular y la prevención de lesiones, aspectos igualmente cruciales para el bienestar global de los alumnos.

Los juegos lúdicos deben ser considerados como una estrategia fundamental en los programas de educación física, debido a que no solo fomentan de manera eficaz el desarrollo motor, sino que también contribuyen al bienestar emocional y social de los estudiantes. La integración de actividades recreativas en el plan de estudios puede asistir a los educadores en la creación de un ambiente de enseñanza más estimulante e integrador. En este entorno, los estudiantes tienen la oportunidad de no solo mejorar sus destrezas físicas, sino también de fomentar competencias socioemocionales esenciales para su vida cotidiana y su trayectoria académica. El enfoque holístico del aprendizaje resalta la relevancia de integrar en la educación física metodologías innovadoras y centradas en el estudiante, con la finalidad de fomentar un desarrollo integral que englobe todas las dimensiones del individuo.

### **Conclusiones**

Los resultados obtenidos en este estudio confirman que la implementación de un programa de juegos lúdicos es una estrategia pedagógica efectiva para el desarrollo de las habilidades motrices básicas en estudiantes de educación básica media. El análisis cuantitativo mostró mejoras significativas en las habilidades de locomoción, manipulación y estabilidad en el grupo experimental, en comparación con el grupo control. Estas diferencias reflejan la capacidad de los juegos lúdicos para fomentar el desarrollo motor en un entorno educativo, generando no solo avances físicos sino también

un aprendizaje más participativo e inclusivo. Esta investigación refuerza la idea de que el juego, como herramienta educativa, puede tener un impacto positivo en la formación integral de los estudiantes.

El programa de juegos lúdicos, aplicado durante un período de ocho semanas, no solo demostró ser eficaz en la mejora de las capacidades físicas, sino que también destacó por su capacidad para involucrar a los estudiantes en un proceso de aprendizaje activo y motivador. A diferencia de los métodos tradicionales de educación física, los juegos lúdicos ofrecieron a los estudiantes la oportunidad de desarrollar sus habilidades motrices de manera dinámica, lo que contribuyó a su compromiso y participación constante en las actividades. Esto sugiere que los enfoques pedagógicos centrados en el juego no solo son más efectivos para el desarrollo motor, sino que también promueven un entorno de aprendizaje más inclusivo y equitativo.

Un aspecto clave de este estudio es la demostración de que los juegos lúdicos no solo fomentan el desarrollo motor, sino que también tienen implicaciones importantes para el bienestar emocional y social de los estudiantes. El carácter inclusivo de los juegos permite que todos los estudiantes participen, independientemente de sus niveles de habilidad, lo que contribuye a la creación de un entorno de respeto, cooperación y apoyo mutuo. Esto es particularmente relevante en el contexto de la educación básica media, donde los estudiantes enfrentan desafíos tanto físicos como emocionales en su proceso de desarrollo. Por lo tanto, los juegos lúdicos no solo mejoran el rendimiento motor, sino que también fortalecen las competencias socioemocionales de los estudiantes, aspecto clave para su desarrollo integral.

Este estudio destaca la importancia de integrar los juegos lúdicos en los programas de educación física, no solo como una herramienta para mejorar las habilidades motrices básicas, sino como un enfoque holístico que contribuye al desarrollo físico, emocional y social de los estudiantes. Las mejoras observadas en el grupo experimental sugieren que los juegos lúdicos son una intervención pedagógica eficaz y que su inclusión en el currículo escolar puede tener un impacto positivo a largo plazo en el desarrollo integral de los estudiantes. Por tanto, se recomienda que los docentes consideren la implementación de juegos lúdicos en sus clases de educación física para promover un aprendizaje más dinámico, inclusivo y centrado en el estudiante, contribuyendo así a la formación de individuos más completos y preparados para enfrentar los desafíos del futuro.

### **Referencias Bibliográficas**

- Bernate, J., Fonseca, I., & Babativa, H. (2023). Revisión sistemática de las estrategias didácticas en la Educación Física para el desarrollo de habilidades motrices. *Ciencia y Deporte*, 8(1), 16-31  
[http://scielo.sld.cu/scielo.php?pid=S2223-17732023000100016&script=sci\\_arttext](http://scielo.sld.cu/scielo.php?pid=S2223-17732023000100016&script=sci_arttext)
- Boza, J., & Charchabal, D. (2022). Actividades lúdicas para desarrollar habilidades motrices básicas en estudiantes de Educación Física. *Ciencia y Deporte*, 7(2), 46-61  
[http://scielo.sld.cu/scielo.php?pid=S2223-17732022000200046&script=sci\\_arttext](http://scielo.sld.cu/scielo.php?pid=S2223-17732022000200046&script=sci_arttext)
- Buenaño, A. (2023). Relación entre las actividades lúdicas y la coordinación motriz en estudiantes de básica elemental. *Uniandes Episteme. Revista digital de Ciencia, Tecnología e Innovación*, 10(4), 480-499  
<https://www.redalyc.org/journal/5646/564676370006/564676370006.pdf>
- De Jesús Rodríguez, A., Gómez, E., & Rosario, J. (2023). Impacto de los juegos recreativos en el desarrollo motor de los estudiantes de primaria. *MENTOR revista de investigación*

- educativa y deportiva*, 2 (Especial), 739-760  
<https://revistamentor.ec/index.php/mentor/article/view/6468>
- García, T., & Fernanda, N. (2023). Actividades lúdicas para estimular la motricidad fina en los niños de 3 a 4 años de Educación Inicial (*Master's thesis, Ecuador: Latacunga: Universidad Técnica de Cotopaxi (UTC).*)  
<https://dspace.utc.edu.ec/handle/27000/9957>
- Guapáz, E. (2024). Juegos tradicionales para el desarrollo de las capacidades motrices básicas en estudiantes del séptimo año de educación general básica paralelo “A” de la Unidad Educativa “Carlos Montufar” periodo lectivo 2022-2023 San Rafael (*Bachelor's thesis*)  
<https://repositorio.utn.edu.ec/handle/123456789/16043>
- Jilaja, D., & Huayanca, P. (2023). Los juegos tradicionales como potenciadores de la inclusión socio psicomotriz en estudiantes de educación primaria con dificultad de aprendizaje. *Revista electrónica interuniversitaria de formación del profesorado*, 26(3), 61-74  
<https://revistas.um.es/reifop/article/view/573731>
- López, G., & Sornoza, J. (2022). Estrategia didáctica para el desarrollo de la motricidad fina en educación inicial. *Polo del Conocimiento: Revista científico-profesional*, 7(9), 187-203  
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=9401527>
- Medrano, D., Ramos, J., García, J., & Avelino, G. (2024). Efectos del juego y el movimiento libre en el desarrollo de habilidades motoras en niños preescolares. *Ciencia y Educación*, 5(7), 86-105  
<https://www.cienciayeducacion.com/index.php/journal/article/view/371>
- Moreno, M., Vizcaíno, C., Álvarez, J., & Herrera, D. (2020). Gamificación en centros de desarrollo infantil. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria Koinonía*, 5(1), 570-588  
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7611075>
- Moreta, A., & Gómez, E. (2023). El juego como estrategia para la alfabetización física en los estudiantes del nivel primario. *MENTOR revista de investigación educativa y deportiva*, 2(6), 946-967  
<https://revistamentor.ec/index.php/mentor/article/view/6522>
- Núñez, A., & Pantoja, E. (2023). Juegos de desarrollo motor en las nociones espaciales en escolares de educación inicial. *Polo del Conocimiento: Revista científico-profesional*, 8(9), 1115-1135  
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=9152555>
- Pantoja, E. Torres, Á. Paredes, S., & Jurado, K. (2023). Las habilidades motrices básicas en el aprendizaje del mini atletismo en niños de 4-6 años de la zona 1 del Ecuador. *Revista multidisciplinaria de desarrollo Agropecuario, Tecnológico, Empresarial y Humanista.*, 5(3), 11-31  
<https://dateh.es/index.php/main/article/view/265>
- Quilumbaquin, M. (2021). Actividades físicas-recreativas para el desarrollo de habilidades motrices básicas en niños de 5-6 años, Unidad Educativa “Jacinto Collahuazo” durante el Covid-19 (*Master's thesis*)  
<https://repositorio.utn.edu.ec/handle/123456789/11302>
- Rodríguez, Y., & Sierra, K. (2024). Afianzamiento de la psicomotricidad: una estrategia a través del juego para el desarrollo de habilidades motrices en infantes del grado transición. *GADE: Revista Científica*, 4(1), 258-278  
<https://revista.redgade.com/index.php/Gade/article/view/psicomotricidad>
- Salto, I., & Chávez, M. (2022). Las técnicas grafo plásticas en el desarrollo de la pre-escritura en niños de 4 a 5 años. *MQR Investigar*, 6(3), 1002-1022  
<http://www.investigarmqr.com/ojs/index.php/mqr/article/view/52>
- Sinchi, D., Machado, R., Guampe, F., & Viteri, S. (2023). Guía didáctica de actividades lúdicas para el desarrollo de la motricidad gruesa en el primer año de educación básica. *Polo del Conocimiento: Revista científico-profesional*, 8(7), 219-239

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=9234505>

Vázquez, H, Palchisaca, Z., Mediavilla, C., & Jarrín, S. (2020). Incidencia de la educación física en el desarrollo de la motricidad fina y gruesa de los niños. *Polo del Conocimiento: Revista científico-profesional*, 5(11), 482-495

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7659476>

Vergara, A, & Zambonino, J. (2024). Los circuitos lúdicos en las áreas de la psicomotricidad en educación inicial. *Tesla Revista Científica*, 4(1), e338-e338

<https://tesla.puertomaderoeditorial.com.ar/index.php/tesla/article/view/338>

Vergara, M, & Molina, S. (2022).

Implementación de los rincones lúdicos para el desarrollo de la motricidad fina de los estudiantes de 2 a 3 años del centro de desarrollo infantil “Luz y Progreso”. *Polo del Conocimiento: Revista científico-profesional*, 7(2), 67

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8354939>



Esta obra está bajo una licencia de **Creative Commons Reconocimiento-No Comercial 4.0 Internacional**. Copyright © Joel Steven Orozco Romero y Elva Katherine Aguilar Morocho.

