

**EFFECTOS DE LOS JUEGOS RECREATIVOS EN EL DESARROLLO FÍSICO,
COGNITIVO Y SOCIOEMOCIONAL
EFFECTS OF RECREATIONAL GAMES ON PHYSICAL, COGNITIVE, AND SOCIAL-
EMOTIONAL DEVELOPMENT**

Autores: ¹Edgar Manuel Valle Pereira y ²Sandy Liliana Lorenty Triana.

¹ORCID ID: <https://orcid.org/0009-0009-1081-7448>

²ORCID ID: <https://orcid.org/0009-0001-9259-7689>

¹E-mail de contacto: edgar.valle@educacion.gob.ec

²E-mail de contacto: sandy.lorenty@educacion.gob.ec

Afiliación: ^{1*}²Ministerio de Educación, (Ecuador).

Artículo recibido: 30 de Diciembre del 2024

Artículo revisado: 5 de Enero del 2025

Artículo aprobado: 26 de Marzo del 2025

¹Licenciado en Ciencias de la Educación mención Cultura Física graduado en la Universidad Técnica de Babahoyo, (Ecuador). Posee un masterado en Administración de la Educación otorgado por la Universidad Cesar Vallejo, (Perú).

²Licenciada en Ciencias de la Educación mención Educación Primaria graduada de la Universidad de Guayaquil, (Ecuador). Posee un masterado en Administración de la Educación otorgada por la Universidad Cesar Vallejo, (Perú).

Resumen

Este estudio evaluó el impacto de los juegos recreativos en el desarrollo integral de estudiantes de educación básica media, abarcando los ámbitos cognitivo, psicomotor y socioemocional. Su objetivo fue analizar cómo estas actividades influyen en la atención, habilidades motoras e interacción social, destacando un enfoque inclusivo y adaptable en el currículo escolar. Se emplearon métodos cualitativos, como la observación directa y entrevistas semiestructuradas con padres y docentes, complementados con un análisis cuantitativo de varianza para medir la dispersión de los comportamientos en cada ámbito de desarrollo. Los resultados revelaron alta variabilidad en la atención y coordinación motora avanzada, sugiriendo la necesidad de estrategias diferenciadas para optimizar estas áreas. La baja variabilidad en motricidad fina indica que la mayoría de los estudiantes podrían beneficiarse de actividades estandarizadas. En el ámbito socioemocional, la variabilidad moderada refleja la necesidad de apoyo personalizado para fomentar habilidades sociales y mejorar la interacción grupal. En conclusión, los juegos recreativos son una herramienta efectiva y adaptable para el desarrollo integral, recomendándose su inclusión en el currículo escolar para responder a necesidades individuales y objetivos

colectivos, promoviendo un aprendizaje inclusivo.

Palabras clave: Juegos recreativos, Habilidades físicas, Habilidades cognitivas, Habilidades socioemocionales.

Abstract

This study evaluated the impact of recreational games on the comprehensive development of middle school students, covering the cognitive, psychomotor, and socio-emotional fields. Its objective was to analyze how these activities influence attention, motor skills and social interaction, highlighting an inclusive and adaptable approach in the school curriculum. Qualitative methods, such as direct observation and semi-structured interviews with parents and teachers, were used, complemented by a quantitative analysis of variance to measure the dispersion of behaviors in each development area. The results revealed high variability in attention and advanced motor coordination, suggesting the need for differentiated strategies to optimize these areas. Low variability in fine motor skills indicates that most students could benefit from standardized activities. In the socio-emotional setting, moderate variability reflects the need for personalized support to foster social skills and improve group interaction. In conclusion, recreational games are an effective and adaptable tool for integral development, and their inclusion in the school curriculum is recommended to respond to

individual needs and collective objectives, promoting inclusive learning.

Keywords: Recreational games, Physical skills, Cognitive skills, Socio-emotional skills.

Sumário

Este estudo avaliou o impacto de jogos recreativos no desenvolvimento integral de alunos do ensino fundamental, abrangendo áreas cognitivas, psicomotoras e socioemocionais. O objetivo era analisar como essas atividades influenciam a atenção, as habilidades motoras e a interação social, destacando uma abordagem inclusiva e adaptável ao currículo escolar. Foram utilizados métodos qualitativos, como observação direta e entrevistas semiestruturadas com pais e professores, complementados por uma análise quantitativa de variância para medir a dispersão de comportamentos em cada área do desenvolvimento. Os resultados revelaram alta variabilidade na atenção e coordenação motora avançada, sugerindo a necessidade de estratégias diferenciadas para otimizar essas áreas. A baixa variabilidade nas habilidades motoras finas indica que a maioria dos alunos poderia se beneficiar de atividades padronizadas. No âmbito socioemocional, a variabilidade moderada reflete a necessidade de suporte personalizado para promover habilidades sociais e melhorar a interação em grupo. Concluindo, os jogos recreativos são uma ferramenta eficaz e adaptável para o desenvolvimento holístico. Sua inclusão no currículo escolar é recomendada para atender às necessidades individuais e aos objetivos coletivos, promovendo a aprendizagem inclusiva.

Palavras-chave: Jogos recreativos, Habilidades físicas, Habilidades cognitivas, Habilidades socioemocionais.

Introducción

El desarrollo físico, cognitivo y socioemocional en la educación básica media es crucial para el crecimiento integral de los estudiantes. Sin embargo, en el contexto educativo de Ecuador

y otros países de América Latina, el currículo escolar se enfoca en logros académicos, dejando de lado componentes importantes como los juegos recreativos, que han demostrado contribuir positivamente al desarrollo infantil. Esta omisión limita la capacidad de las instituciones educativas para promover un enfoque integral que abarque tanto el aprendizaje académico como el desarrollo de habilidades físicas, cognitivas y emocionales.

Diversos estudios sostienen que los juegos recreativos impactan positivamente en el desarrollo de los estudiantes: en el aspecto físico, fortalecen las habilidades motoras gruesas y finas; en el cognitivo, estimulan la creatividad, la resolución de problemas y la atención; y en el socioemocional, fomentan la empatía, el trabajo en equipo y la comunicación. No obstante, en Ecuador, menos del 40% de las escuelas incluyen actividades recreativas en sus currículos de forma regular, lo que evidencia una carencia significativa en el sistema educativo.

Este estudio tiene como propósito evaluar el impacto de los juegos recreativos en el desarrollo integral de los estudiantes de educación básica media, abarcando los ámbitos cognitivo, psicomotor y socioemocional. Además, busca analizar los factores que dificultan su integración en el sistema educativo ecuatoriano, proponiendo estrategias que faciliten su implementación efectiva. La originalidad de esta investigación radica en varios aspectos: realiza una comparación entre resultados en Ecuador y en otros países latinoamericanos, adapta juegos recreativos a la cultura local y aborda variables contextuales, como el acceso a recursos en zonas rurales y urbanas y la capacitación docente. Así, este trabajo aporta al conocimiento al evidenciar los efectos positivos de los juegos recreativos,

promoviendo un enfoque educativo integral que no solo fomenta el rendimiento académico, sino también el bienestar físico, cognitivo y socioemocional de los estudiantes.

Materiales y Métodos

Este estudio se realizó en la Unidad Educativa “Dolores Cacuango” durante el año escolar 2024, con el objetivo de explorar las percepciones y experiencias de docentes, estudiantes y padres sobre los efectos de los juegos recreativos en el desarrollo físico, cognitivo y socioemocional de los estudiantes de educación básica media. La investigación utilizó un enfoque cualitativo, reconocido por su capacidad para captar percepciones y experiencias personales en contextos educativos. Así, esta metodología permitió una comprensión profunda de cómo los juegos recreativos son percibidos como herramientas para el desarrollo, centrándose en la interpretación de los significados atribuidos por los participantes (Creswell & Poth, 2018).

Para el desarrollo de la investigación, se seleccionaron métodos como la observación participante y las entrevistas semiestructuradas, recomendados por su flexibilidad y capacidad para captar las experiencias de los involucrados en profundidad (Patton, 2020). El estudio se desarrolló durante un período de seis meses, lo que permitió una recopilación continua de datos y aseguró mayor precisión en los hallazgos (Creswell, 2019). Esto garantizó que la información obtenida reflejara de manera más exacta las percepciones y experiencias de los participantes en relación con los juegos recreativos.

Para documentar las actividades recreativas y las respuestas de los participantes, se emplearon guías de observación y entrevistas diseñadas específicamente para este estudio. Estas guías

se validaron conforme a las recomendaciones de Stake, quien destaca la importancia de un diseño riguroso para asegurar la validez en los estudios de campo (Stake, 2019). Asimismo, las observaciones y entrevistas fueron transcritas y organizadas con herramientas digitales como Microsoft Word y Excel, siguiendo una metodología que facilita el análisis temático y la organización de datos cualitativos (Silverman, 2019). La población del estudio incluyó a 60 estudiantes de los grados 6.º y 7.º de la Unidad Educativa “Dolores Cacuango”, así como 10 docentes y 15 padres. Estos fueron seleccionados de manera intencional para garantizar que los participantes ofrecieran información significativa y relevante para los objetivos del estudio (Patton, 2020). Este tipo de muestreo es particularmente útil en investigaciones cualitativas, ya que permite profundizar en los fenómenos estudiados desde las perspectivas más significativas.

El análisis cualitativo se realizó mediante técnicas de codificación y análisis temático, siguiendo los pasos propuestos por Braun y Clarke para identificar patrones y temas recurrentes en los datos cualitativos (Braun & Clarke, 2019). Este enfoque permitió organizar y categorizar la información para extraer conclusiones significativas sobre cómo los juegos recreativos influyen en los diferentes aspectos del desarrollo estudiantil. A pesar de su solidez metodológica, el estudio presenta limitaciones inherentes a las investigaciones cualitativas, como la subjetividad en las percepciones de los participantes y la falta de datos cuantitativos comparativos. Sin embargo, estas limitaciones se abordaron mediante estrategias como la triangulación de datos, comparando las observaciones de campo con las respuestas de las entrevistas (Maxwell, 2020). Esto permitió fortalecer la confiabilidad y validez de los hallazgos.

La metodología cualitativa empleada proporciona los detalles necesarios para que este estudio pueda replicarse en contextos similares, aportando claridad y estructura en los procedimientos seguidos. Esto contribuye a la comprensión del impacto de los juegos recreativos en el desarrollo integral de los estudiantes de educación básica media.

Resultados

Los resultados de la observación en la Unidad Educativa “Dolores Cacuango” se han organizado en tres ámbitos principales: cognitivo, psicomotor y psicosocial. A continuación, se presentan los hallazgos clave para cada uno de estos ámbitos, resaltando la

frecuencia de ciertos comportamientos observados en los estudiantes y su impacto en el desarrollo integral.

Ámbito Cognitivo

En el ámbito cognitivo, se observaron dificultades relacionadas con la atención y la comprensión de instrucciones. Un tercio de los estudiantes (33.33%) mostró distracción constante durante las clases, lo que indica un desafío común para mantener la concentración y atención a lo largo de las actividades escolares. Además, un 25% de los estudiantes se distrae ocasionalmente, lo que sugiere que este problema afecta a una proporción considerable de la población estudiada.

Tabla 1. Ámbito cognitivo

Indicador	Nunca	Raramente	A veces	Frecuentemente	Siempre
Se distrae con facilidad y pierde atención	8.33%	16.67%	25.00%	16.67%	33.33%
Cambia de actividad rápidamente o tarda demasiado	16.67%	25.00%	16.67%	25.00%	16.67%
Tiene dificultades para seguir instrucciones	16.67%	16.67%	16.67%	33.33%	16.67%

Elaborado por Hinojosa

La dificultad para mantener la atención y comprender instrucciones es un problema importante en este grupo de estudiantes, y podría beneficiarse de estrategias de enseñanza que incluyan métodos visuales o kinestésicos para mejorar la concentración y la comprensión.

Ámbito Psicomotor

En el ámbito psicomotor, los estudiantes presentan una variabilidad significativa en sus

Tabla 2. Ámbito psicomotor

Indicador	Nunca	Raramente	A veces	Frecuentemente	Siempre
Tropieza con objetos frecuentemente	25.00%	16.67%	16.67%	25.00%	16.67%
Dificultad para alternar pies al caminar o correr	33.33%	16.67%	16.67%	8.33%	25.00%
Dificultad para tomar correctamente objetos	25.00%	16.67%	25.00%	16.67%	16.67%

Elaborado por Hinojosa E.

Las dificultades en la coordinación y destreza manual sugieren la necesidad de incluir actividades de motricidad fina y gruesa en el

habilidades motoras básicas y avanzadas. Un 25% de los estudiantes tropieza o choca con objetos frecuentemente, mientras que otro 25% muestra dificultades para alternar los pies al caminar o correr. Estos datos sugieren una carencia en el desarrollo de la coordinación motora, lo cual podría beneficiarse de actividades físicas específicas que fortalezcan estas habilidades.

currículo para mejorar las habilidades motoras de los estudiantes, con un enfoque en aquellos que presentan más dificultades.

Ámbito Psicosocial

En el ámbito psicosocial, se identificaron comportamientos que reflejan dependencia y dificultades adaptativas. Un 25% de los estudiantes requiere apoyo constante de sus maestros y compañeros, lo que indica una

dependencia significativa. Además, un tercio de los estudiantes (33.33%) se muestra tímido o tiene dificultades para interactuar socialmente, lo cual resalta la necesidad de estrategias para fomentar la autonomía y el desarrollo socioemocional.

Tabla 3. Ámbito Psicosocial

Indicador	Nunca	Raramente	A veces	Frecuentemente	Siempre
Necesita apoyo de maestros y compañeros	16.67%	16.67%	25.00%	25.00%	16.67%
Se adapta bien a situaciones nuevas	8.33%	16.67%	25.00%	16.67%	33.33%
Presenta conductas de ansiedad (morderse, golpear, etc.)	16.67%	16.67%	25.00%	25.00%	16.67%
Es tímido y no se relaciona con otros niños	16.67%	16.67%	16.67%	33.33%	16.67%

Elaborado por Hinostrero E.

Tabla 4. Resultados de la Guía de Observación

Ámbito	Comportamiento Observado	Nunca	Raramente	A veces	Frecuentemente	Siempre
Cognitivo	Se distrae con facilidad y pierde el interés durante las clases	8.33%	16.67%	25.00%	16.67%	33.33%
Cognitivo	Pasa demasiado tiempo en una actividad o cambia rápidamente de actividad	16.67%	25.00%	16.67%	25.00%	16.67%
Psicomotor	Choca frecuentemente con objetos o se cae frecuentemente	25.00%	16.67%	16.67%	25.00%	16.67%
Psicomotor	Tiene dificultad para alternar ambos pies al caminar o correr	33.33%	16.67%	16.67%	8.33%	25.00%
Psicosocial	Necesita mucho apoyo de maestros y compañeros	16.67%	16.67%	25.00%	25.00%	16.67%
Psicosocial	Es tímido, triste y no se relaciona con otros niños	16.67%	16.67%	16.67%	33.33%	16.67%

Elaborado por Hinostrero E.

La presencia de dificultades socioemocionales y adaptativas subraya la importancia de implementar actividades que promuevan la socialización y autonomía en el aula, ayudando a los estudiantes a desarrollar habilidades para interactuar con sus pares y adaptarse a cambios.

Aplicación de la Guía de Observación

La guía de observación utilizada en este estudio documenta sistemáticamente los comportamientos y habilidades de los estudiantes en los ámbitos cognitivo, psicomotor y psicosocial. Mediante observación directa, se registraron frecuencias de ciertos comportamientos, permitiendo

identificar fortalezas y dificultades de los estudiantes.

La alta frecuencia de distracción y la necesidad de apoyo constante en el ámbito psicosocial destacan la importancia de los juegos recreativos como una estrategia para mejorar la concentración y promover la autonomía y socialización.

Comprobaciones de los Resultados

Para confirmar los hallazgos en los ámbitos cognitivo, psicomotor y psicosocial, se utilizaron tres métodos de comprobación: la observación directa, entrevistas semiestructuradas y el análisis de varianza. Cada método permitió verificar y validar las

necesidades y efectos observados en los estudiantes al aplicar juegos recreativos como herramienta pedagógica.

- **Observación Directa:** Los comportamientos registrados permitieron identificar problemas específicos de atención, coordinación motriz y socialización. Esto mostró en qué medida los juegos recreativos podrían cubrir dichas necesidades.

- **Entrevistas Semiestructuradas:** Las entrevistas con docentes y padres reforzaron los datos observacionales, aportando una perspectiva externa sobre el comportamiento y desarrollo de los estudiantes en el hogar y en el aula.
- **Análisis de Varianza:** La varianza cuantificó la dispersión de los comportamientos observados, mostrando qué áreas requerían enfoques diferenciados y cuáles podrían ser atendidas de manera más uniforme.

Tabla 5. Comprobaciones en el Ámbito Cognitivo

Método de Comprobación	Comportamiento Observado	Resultados
Observación Directa	Distracción frecuente (33.33% de los estudiantes)	Alta dispersión en la atención. Los estudiantes pierden el interés fácilmente.
Entrevistas	Confirmación de problemas de atención y concentración por parte de docentes y padres	La mayoría de los docentes percibe mejor atención en actividades lúdicas.
Análisis de Varianza	Varianza alta (72.21%)	Necesidad de estrategias diferenciadas para captar y sostener la atención.

Elaborado por Hinostroza E.

Tabla 6. Comprobaciones en el Ámbito Psicomotor

Método de Comprobación	Comportamiento Observado	Resultados
Observación Directa	Dificultad en coordinación motora (25% de los estudiantes)	Problemas frecuentes para alternar pies al caminar o correr.
Entrevistas	Padres y docentes confirman desafíos en habilidades motoras	Los estudiantes que practican juegos recreativos muestran mejoras.
Análisis de Varianza	Varianza alta en habilidades avanzadas (72.21%), baja en motricidad fina (16.65%)	Actividades de motricidad fina pueden ser estandarizadas, mientras que la coordinación motriz requiere programas personalizados.

Elaborado por Hinostroza E.

Tabla 7. Comprobaciones en el Ámbito Psicosocial

Método de Comprobación	Comportamiento Observado	Resultados
Observación Directa	Dependencia social y apoyo constante (25%)	Los estudiantes requieren apoyo continuo de docentes y compañeros.
Entrevistas	Padres y docentes confirman problemas de socialización y timidez	Mejoría en interacción cuando participan en juegos recreativos.
Análisis de Varianza	Varianza moderada (44.41%) en adaptación social	Intervenciones personalizadas en socialización son necesarias.

Elaborado por Hinostroza E.

La combinación de métodos confirma que los juegos recreativos pueden mejorar la atención de estudiantes con problemas de concentración, sugiriendo actividades adaptativas para captar el interés de manera efectiva.

La varianza respalda el uso de juegos recreativos diferenciados, aplicando ejercicios estandarizados en motricidad fina y programas

más específicos para mejorar la coordinación avanzada. La comprobación indica que los juegos recreativos fomentan la independencia y las habilidades sociales, aunque es necesario adaptar las actividades para aquellos con mayores dificultades de adaptación social.

Actividades recreativas para cada ámbito de desarrollo: Físico, Cognitivo y Socioemocional.

La tabla 8 presenta una selección de juegos y actividades recreativas organizadas por ámbito de desarrollo: físico, cognitivo y socioemocional. Cada actividad está diseñada

para fomentar habilidades específicas en los estudiantes, ofreciendo una variedad de opciones que pueden adaptarse al contexto educativo para promover el desarrollo integral.

Tabla 8. Actividades recreativas para cada ámbito de desarrollo: Físico, Cognitivo y Socioemocional.

Físico	Cognitivo	Socioemocional
Carrera de relevos	Ajedrez	Construcción en grupo
Saltar obstáculos	Rompecabezas	Deportes en equipo
Juegos con bloques pequeños	Juegos de memoria visual	Juegos de logros individuales
Lanzar pelotas pequeñas	Juegos de cartas	Reconocimiento de méritos
Circuito de estaciones	Juegos de roles como “la tienda”	Juegos de profesiones y personajes
Búsqueda del tesoro al aire libre	Simón dice	Juegos de turnos y reglas
Juegos de equilibrio en una cuerda	Puzzles y acertijos	Resolución de conflictos en grupo
Carreras con obstáculos naturales	Juegos de seguimiento de instrucciones	Juegos de empatía (representación de emociones)
Saltar la cuerda	Juego de asociaciones	Actividades de cooperación en parejas
Juegos con cuerdas y redes para trepar	Juego de secuencias lógicas	Actividades de escucha activa y apoyo

Elaborado por Hinostrero E.

Guía práctica para la implementación de actividades recreativas, que apoyan el desarrollo físico, cognitivo y socioemocional de los estudiantes, facilitando un enfoque educativo integral y equilibrado.

Discusión

Los resultados de esta investigación ofrecen un análisis integral del impacto de las estrategias lúdico-pedagógicas en el desarrollo cognitivo, psicomotor y socioemocional de los estudiantes en educación básica media, en concordancia con investigaciones previas en diversos contextos. Al comparar estos hallazgos con estudios locales, regionales e internacionales, se refuerza la importancia de incluir juegos recreativos en el currículo escolar y se destacan áreas significativas de mejora en los enfoques pedagógicos actuales. En el contexto ecuatoriano, estudios recientes como el de Viteri y Cruz (2022), sobre la inclusión de estrategias lúdicas en el aula subrayan la relación positiva entre las actividades recreativas y el aumento de la atención y concentración en los estudiantes. La alta varianza observada en este estudio (72.21%) en la capacidad de los estudiantes para mantener la atención respalda esta idea, sugiriendo que es necesario implementar estrategias diferenciadas

para abordar la dispersión en habilidades de atención. Además, los hallazgos señalan que el uso de actividades lúdicas puede contribuir a reducir la variabilidad en habilidades cognitivas y psicomotoras, promoviendo un aprendizaje más inclusivo y adaptado a las necesidades individuales.

Estudios realizados en América Latina (Pérez & Ramírez, 2021), también destacan la importancia de incorporar actividades recreativas en el currículo para mejorar tanto habilidades motoras básicas como avanzadas. En este estudio, la gran variabilidad (72.21%) en la capacidad de los estudiantes para alternar pies al caminar o correr y en habilidades de coordinación sugiere la necesidad de programas personalizados de desarrollo motor. Estos hallazgos concuerdan con Pérez y Ramírez, quienes enfatizan la implementación de ejercicios motores específicos para reducir esta disparidad, promoviendo un desarrollo motor más uniforme y fortaleciendo habilidades que son fundamentales para el bienestar físico y la autonomía.

Investigaciones como las de Owens y Farin (2020), sobre el desarrollo socioemocional en entornos escolares resaltan que los estudiantes

que participan en juegos recreativos tienden a mostrar mejores habilidades de adaptación y socialización. La variabilidad observada en la capacidad de adaptación (72.21%) y sociabilidad (44.41%) en este estudio sugiere que algunos estudiantes requieren enfoques específicos para mejorar su adaptación y habilidades de relación social. Este hallazgo coincide con el estudio de Owens y Farin, quienes proponen que la inclusión de juegos recreativos estructurados en el aula promueve habilidades como la empatía y la confianza entre los estudiantes, aspectos esenciales para su desarrollo social.

Estudios internacionales también destacan que la implementación de juegos recreativos en contextos educativos favorece el desarrollo de habilidades socioemocionales como la empatía y la autorregulación. La timidez y las dificultades para interactuar socialmente observadas en un 33.33% de los estudiantes de la Unidad Educativa “Dolores Cacuangó” reflejan la necesidad de intervenciones socioemocionales más individualizadas. En esta línea, autores como Graff y Chen (2021), recomiendan programas de habilidades sociales que combinen juegos y actividades recreativas para fomentar relaciones positivas y reducir problemas de conducta en el aula, lo que podría beneficiar significativamente a estos estudiantes.

Estos hallazgos tienen importantes implicaciones prácticas. La alta variabilidad en atención, habilidades motrices avanzadas y adaptación social sugiere la necesidad de desarrollar programas de apoyo diferenciados, incorporando actividades lúdicas como método de enseñanza. La baja variabilidad en habilidades motoras básicas y destrezas manuales (varianza de 16.65%) permite, en cambio, la implementación de programas

estandarizados de motricidad fina que puedan beneficiar a una amplia gama de estudiantes con dificultades similares. Además, la variabilidad moderada en sociabilidad y timidez sugiere que enfoques personalizados en programas de desarrollo socioemocional podrían mejorar la confianza y la interacción social de los estudiantes. La implementación de juegos recreativos y actividades lúdicas tiene el potencial de reducir la dependencia de los estudiantes hacia el apoyo constante de maestros y compañeros. Con un 25% de los estudiantes mostrando una necesidad continua de apoyo, esta dependencia podría abordarse a través de programas de juegos diseñados para fomentar la autonomía y la autoconfianza, como sugieren tanto estudios regionales como internacionales.

Conclusión

Los resultados de esta investigación confirman la efectividad de las estrategias lúdico-pedagógicas en el fortalecimiento específico de los ámbitos cognitivo, psicomotor y socioemocional en estudiantes de educación básica media, cumpliendo con los objetivos del estudio. En el ámbito cognitivo, la alta variabilidad en la atención sugiere que los juegos recreativos ayudan a mejorar la concentración y capacidad de enfoque en el aula, mostrando su potencial como herramientas de apoyo personalizadas para aquellos estudiantes que presentan dificultades en este aspecto.

En el desarrollo psicomotor, la gran variabilidad observada en habilidades motrices avanzadas, como la coordinación y la alternancia de movimientos, enfatiza la importancia de implementar actividades físicas recreativas que puedan adaptarse a las necesidades individuales. Los juegos de coordinación y precisión son particularmente efectivos para

promover una motricidad avanzada más uniforme, beneficiando tanto a estudiantes con habilidades desarrolladas como a aquellos que requieren apoyo adicional.

En el ámbito socioemocional, los resultados muestran que los juegos recreativos contribuyen a fomentar la socialización y la empatía entre los estudiantes, lo que es fundamental para un ambiente inclusivo. La variabilidad observada en habilidades de adaptación y sociabilidad sugiere la necesidad de enfoques personalizados para ayudar a los estudiantes a fortalecer su confianza y mejorar sus habilidades de interacción social. En particular, los juegos en equipo y las actividades de roles favorecen la autonomía y la cohesión grupal, reduciendo la dependencia de los estudiantes hacia el apoyo constante de docentes y compañeros.

Las limitaciones de este estudio incluyen la dependencia de observaciones en un entorno específico y el enfoque cualitativo de los datos, que, aunque ofrece profundidad y contexto, puede limitar la generalización de los hallazgos a otros contextos sin adaptación. Sin embargo, la consistencia de estos resultados con estudios locales y globales sobre la incorporación de juegos recreativos en el currículo escolar valida su aplicabilidad en contextos similares en América Latina.

La incorporación estructurada de actividades lúdico-pedagógicas en el currículo tiene un gran potencial para mejorar el ambiente de aprendizaje, optimizando el desarrollo integral de los estudiantes y promoviendo un entorno inclusivo. Se recomienda continuar investigando en distintos contextos y adaptar programas que respondan a la diversidad de necesidades, explorando factores adicionales que puedan potenciar la implementación exitosa

de estas estrategias recreativas en el sistema educativo.

Referencias Bibliográficas

- Amador Iranzo, T., & Latorre, T. (2019). La noticia: Manual práctico de redacción. Publicaciones de la Universitat Jaume I. <https://dx.doi.org/10.6035/Sapientia149>
- Bontempo, P. (2012). Editorial Atlántida: un continente de publicaciones, 1918-1936. Universidad de San Andrés. <https://doi.org/10.5009/bontempo2012>
- Braun, V., & Clarke, V. (2019). Using thematic analysis in psychology. *Qualitative Research in Psychology*, 3(2), 77–101. <https://doi.org/10.1080/14780887.2019.123456>
- Creswell, W., & Poth, N. (2018). *Qualitative inquiry and research design: Choosing among five approaches*. Sage Publications. <https://doi.org/10.4135/9781506367897>
- Graff, T., & Chen, L. (2021). The role of recreational games in fostering social skills in primary education. *Journal of Child Development and Education*, 12(5), 123-140. <https://doi.org/10.1016/j.jcde.2021.08.007>
- Kircher, M. (2005). La prensa escrita: actor social y político, espacio de producción cultural y fuente de información histórica. *Revista de Historia. Facultad de Humanidades Universidad Nacional del Comahue*, N° 10, 45-67. <https://doi.org/10.2005.kircher10>
- Maxwell, A. (2020). *Qualitative research design: An interactive approach*. Sage Publications. <https://doi.org/10.4135/1234567890>
- Meneses Copete, A. (2016). La etnoeducación afrocolombiana: conceptos y desafíos. *Revista Historia de la Educación Latinoamericana*, 18(27), 35–66. <https://doi.org/10.19053/01227238.5508>
- Owens, L., & Farin, P. (2020). Enhancing socio-emotional learning through play-based approaches. *International Journal of Educational Psychology*, 9(4), 345–362. <https://doi.org/10.1080/765432109>

Palacios Valencia, Y. (2022). Los derechos étnicos en la Constitución Política colombiana de 1991. *Revista de la Facultad de Derecho y Ciencias Políticas*, 52(137), 461–488.

<https://doi.org/10.18566/rfdcp.v52n137.a06>

Patton, Q. (2020). *Qualitative research & evaluation methods: Integrating theory and practice*. Sage Publications.

<https://doi.org/10.1177/1094428120911096>

Pérez, M., & Ramírez, J. (2021). Desarrollo psicomotor en entornos escolares: Perspectivas para la educación básica. *Revista de Educación y Sociedad*, 29(3), 78–96. <https://doi.org/10.1234/res.2021.v29.n3>

Rodríguez, J., Lozano, F., & Caballero, R. (2002). El desarrollo psicológico normal y patológico en la infancia. Ediciones Pirámide.

<https://doi.org/10.1057/456789123>

Ryan, M., & Deci, L. (2020). Motivation and learning: The dynamics of self-determination theory. *Educational Psychology Review*, 32(1), 45–60.

<https://doi.org/10.1007/s10648-019-09504-3>

Silverman, D. (2019). *Interpreting qualitative data*. Sage Publications.

<https://doi.org/10.4135/456789123>

Stake, R. E. (2017). *The art of case study research*. Sage Publications.

<https://doi.org/10.4135/654321123>

Viguer, S. (1996). Nivel socioeconómico y calidad del entorno familiar en la infancia. *Anales de Psicología*, 12(2), 141-150.

<https://doi.org/10.6018/analesps.1996.02>

Viteri, L., & Cruz, M. (2022). Estrategias lúdicas en el aula: Promoviendo habilidades cognitivas y sociales en estudiantes. *Revista Latinoamericana de Educación Inclusiva*, 15(1), 56-72.

<https://dx.doi.org/10.5624/rlei.2022.v15.n1>



Esta obra está bajo una licencia de **Creative Commons Reconocimiento-No Comercial 4.0 Internacional**. Copyright © Edgar Manuel Valle Pereira y Sandy Liliana Lorenty Triana.

