

**EL JUEGO COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA Y LAS HABILIDADES MOTRICES
BÁSICAS EN NIÑOS DE 6 A 7 AÑOS. UN ESTUDIO DE CASO
PLAY AS A TEACHING STRATEGY AND BASIC MOTOR SKILLS IN CHILDREN
AGED 6 AND 7. A CASE STUDY**

Autores: ¹Juan Daniel Barreto Zapata, ²Yuraima Yannine Zambrano Mendoza y ³Hamilo Daniel Sanmartín Cruz.

¹ORCID ID: <https://orcid.org/0009-0001-2081-9078>

²ORCID ID: <https://orcid.org/0000-0002-7732-5685>

³ORCID ID: <https://orcid.org/0009-0001-6457-9483>

¹E-mail de contacto: juan.barreto@unl.edu.ec

²E-mail de contacto: yuraiman.zambrano@unl.edu.ec

³E-mail de contacto: hamiltosanmartin@unl.edu.ec

Afiliación: ^{1*2*3*}Universidad Nacional de Loja, (Ecuador).

Artículo recibido: 2 de Septiembre de 2025

Artículo revisado: 15 de Septiembre de 2025

Artículo aprobado: 25 de Septiembre de 2025

¹Licenciado en Pedagogía de la Actividad Física y Deporte, graduado en la Universidad Nacional de Loja, (Ecuador) sin experiencia laboral. Maestrante de la Maestría de Educación con mención en Educación Física y Deporte en la Universidad Nacional de Loja, (Ecuador).

²Docente Universidad Nacional de Loja. Magíster en Educación Básica. Máster Universitario en Psicopedagogía. Egresada Doctorado en Ciencias Pedagógicas Universidad Andina Simón Bolívar.

³Licenciado en Cultura Física y Deportes graduado de la Universidad Nacional de Loja, (Ecuador). Máster en Entrenamiento Deportivo – ESPE, (Ecuador). Docente de la Universidad Nacional de Loja y del Colegio de Bachillerato Beatriz Cueva de Ayora-Libertad Fútbol Club.

Resumen

El presente trabajo fue desarrollado en la Unidad Educativa Francisco de Orellana de la parroquia Limones, con el objetivo, de analizar la incidencia del juego como estrategia didáctica en el desarrollo de habilidades motrices básicas en niños de 6 a 7 años. Se utilizó un enfoque mixto, de tipo correlacional descriptivo y un diseño no experimental, apoyándose del método inductivo, deductivo, estadístico descriptivo y el analítico sintético, se aplicó instrumentos como: encuestas a docentes y un test a una muestra de 15 niños con la finalidad de valorar en qué condiciones se encontraban. Según los resultados obtenidos en el pre-test denota que los estudiantes presentan un nivel bajo o regular en las pruebas o dimensiones que son el control de cuerpo y control de objetos en cuanto al desarrollo de habilidades motrices básicas. Para aportar a este problema se procedió a realizar una intervención, se planteó una propuesta del juego como estrategia didáctica para el desarrollo de las habilidades motoras, luego de

emplear la propuesta se aplicó el test final el cual nos demuestra que tanto en el control del cuerpo como en el control de objetos lo estudiantes mejoraron significativamente, lo que nos demuestra que la propuesta aplicada sirvió positivamente en los estudiantes y se observó que el alumno se mostró más motivado e interesado por participar en las actividades. Por ende, demuestra que el juego se reconoce como una estrategia didáctica positiva para el desarrollo de las habilidades motrices y aporta significativa mente al aprendizaje del niño.

Palabras clave: Juego, Estrategia didáctica, Habilidades motrices básicas, Control de objetos, Control del cuerpo, Métodos, Niños.

Abstract

This study was conducted at the Francisco de Orellana Educational Unit in the parish of Limones, with the aim of analyzing the impact of play as a teaching strategy in the development of basic motor skills in children aged 6 to 7 years. A mixed approach was used, of a descriptive correlational type and a non-

experimental design, supported by inductive, deductive, descriptive statistical, and synthetic analytical methods. Instruments such as teacher surveys and a test on a sample of 15 children were applied in order to assess their condition. The results obtained in the pre-test show that the students have a low or average level in the tests or dimensions of body control and object control in terms of the development of basic motor skills. To address this problem, an intervention was carried out, proposing play as a teaching strategy for the development of motor skills. After implementing the proposal, the final test was administered, which showed that the students improved significantly in both body control and object control, demonstrating that the proposal had a positive effect on the students. It was also observed that the students were more motivated and interested in participating in the activities. Therefore, it shows that games are recognized as a positive teaching strategy for the development of motor skills.

Keywords: Game, Teaching strategy, Basic motor skills, Object control, Body control, Methods, Children.

Sumário

O presente trabalho foi desenvolvido na Unidade Educativa Francisco de Orellana, na freguesia de Limones, como objetivo de analisar a incidência do jogo como estratégia didática no desenvolvimento de habilidades motoras básicas em crianças de 6 a 7 anos. Foi utilizada uma abordagem mista, do tipo correlacional descritiva e um desenho não experimental, apoiando-se no método indutivo, dedutivo, estatístico descritivo e analítico sintético, aplicando-se instrumentos como: inquéritos a professores e um teste a uma amostra de 15 crianças com o objetivo de avaliar em que condições se encontravam. De acordo com os resultados obtidos no pré-teste,

os alunos apresentam um nível baixo ou regular nas provas ou dimensões que são o controlo do corpo e o controlo de objetos no que diz respeito ao desenvolvimento de habilidades motoras básicas. Para contribuir para este problema, foi realizada uma intervenção, foi apresentada uma proposta do jogo como estratégia didática para o desenvolvimento das habilidades motoras, após a aplicação da proposta, foi realizado o teste final, que demonstrou que tanto no controlo do corpo como no controlo de objetos os alunos melhoraram significativamente, o que demonstra que a proposta aplicada teve um efeito positivo nos alunos e observou-se que o aluno se mostrou mais motivado e interessado em participar nas atividades. Portanto, isso demonstra que o jogo é reconhecido como uma estratégia didática positiva para o desenvolvimento das habilidades motoras e contribui significativamente para a aprendizagem da criança.

Palavras-chave: Jogo, Estratégia didática, Habilidades motoras básicas, Controle de objetos, Controle do corpo, Métodos, Crianças.

Introducción

En el campo de la educación infantil se aborda el juego como estrategia didáctica fundamental para el desarrollo de habilidades motrices básicas en niños, el juego por su carácter lúdico y motivador, se convierte en una herramienta pedagógica efectiva que facilita el aprendizaje motor en las primeras etapas del desarrollo. Actualmente al trabajar con niños, es frecuente encontrarse con diversas problemáticas, como la escasa motivación, el bajo desarrollo de cualidades básicas y limitaciones en sus capacidades o destrezas motrices. Estas condiciones representan un obstáculo para la participación activa en actividades física, deportivas o tareas cotidianas y afectar su adaptación a futuras tareas motrices. Ante esta

realidad, el juego se presenta como una estrategia valiosa para una formación más efectiva, ya que facilita en los niños la asimilación de nuevas actividades y enfrentar con mayor facilidad las dificultades propias del aprendizaje motor. Según lo establecido por Candela y Benavides (2020), el juego no solo es una forma habitual de experimentar alegría, sino que también permite a los niños interactuar y comprender mejor su entorno. Al participar en actividades divertidas, los niños no solo desarrollan relaciones interpersonales, sino que también adquieren habilidades importantes y fomentan un sentido del humor que enriquece su experiencia educativa. A lo largo de la historia, diversas teorías han resaltado la importancia del juego en el desarrollo infantil, demostrado su impacto significativo en el desarrollo o fortalecimiento de las habilidades motrices básicas. De acuerdo con Lozada y Vargas (2020) estas habilidades son un conjunto de movimientos simples, fundamentales y acciones motrices que surgen en la evolución humana de los patrones motrices, teniendo su fundamento en la dotación hereditaria (genética).

Estas habilidades son fundamental en la infancia, ya que incide directamente en el desempeño físico, cognitivo y social de los niños, el papel del juego es indispensable en este proceso y promover su implementación en el ámbito educativo, garantizando así un desarrollo más equilibrado, integral y efectivo en los niños. Por otro lado, Guerrero (2015), nos manifiesta que al aplicar un test inicial y un test final de valoración para el trabajo de la propuesta alternativa “Plan de actividades físicas y recreativas para el desarrollo de las habilidades motrices básicas”, la variación entre las dos pruebas calculadas utilizando la fórmula para obtener el Coeficiente de Correlación de Pearson, genero resultados con signo positivo

cercanos a 0.6. Esto permite decir que las personas involucradas en la propuesta alternativa mencionada causaron efecto positivo realizando un trabajo que mejoró el desarrollo de las habilidades motrices básicas en los niños del nivel de Educación Inicial Básica. Por lo tanto, se diseñó un programa de actividades enfocados en el desarrollo de habilidades motrices básicas, utilizando el juego como estrategia didáctica. Este programa involucro a los niños de 6 a 7 años de la Unidad Educativa “Francisco de Orellana”. Las habilidades motrices básicas son esenciales en el proceso formativo, y los contenidos impartidos durante la enseñanza aportan beneficios en diversos contextos pedagógicos, permitiendo a los estudiantes alcanzar un desarrollo optimo en sus habilidades. También, para Clerici et al. (2021), afirma que la enseñanza basada en juegos y actividades lúdicas puede potenciar tanto el desarrollo de competencias específicas como transversales en los estudiantes, al mismo tiempo que actúa como un motivador para el aprendizaje.

A partir de lo expuesto previamente, ha sido preciso plantear la siguiente pregunta: ¿Como influye la implementación del juego en el desarrollo de las habilidades motrices básicas en niños de 6 a 7 años en la Unidad Educativa Francisco de Orellana, 2025? Con una muestra de 15 niños, lo cual permitió llevar a cabo el tema de la investigación titulado: El juego como estrategia didáctica y las habilidades motrices básicas en niños de 6 a 7 años. Un estudio de Caso. Asimismo, es importante estructurar formalmente la idea de investigación, planteándose como objetivo general, Analizar la incidencia del juego como estrategia didáctica y las habilidades motrices básicas en niños de 6 a 7 años de la Unidad Educativa Francisco de Orellana, 2025, como objetivos específicos en primer lugar tenemos, Describir

las estrategias del juego utilizadas por los docentes de educación física en la enseñanza de las habilidades motrices básicas en niños de 6 a 7 años de la Unidad Educativa Francisco de Orellana, en segundo lugar tenemos, establecer la relación entre el juego como estrategia didáctica y el nivel de las habilidades motrices básicas en niños de 6 a 7 años de la Unidad Educativa Francisco de Orellana. A través de la ejecución de esta investigación, se evidencia que los juegos, ejercicios y actividades lúdicas correctamente diseñadas y organizadas contribuyen significativamente al desarrollo de las habilidades motrices básicas en los niños considerando siempre sus condiciones individuales. De igual manera, esta investigación se lleva a cabo con el propósito de potenciar dichas habilidades y capacidades motrices en los estudiantes de la Unidad Educativa Francisca de Orellana, Utilizando el juego como una herramienta pedagógica principal, permitiendo obtener un rendimiento óptimo en las distintas actividades o deportes que se les presente durante su día a día.

El juego, entendido como una actividad libre, placentera y voluntaria, acompaña al ser humano durante toda su vida, pero adquiere especial relevancia en la infancia por su papel en el desarrollo cognitivo, social, emocional y motriz. Más que un mero pasatiempo, constituye una herramienta educativa que permite a los niños explorar, experimentar, relacionarse, expresar emociones y comprender la realidad de forma simbólica (Gallardo y Gallardo, 2018; Estrella, 2023). En el ámbito escolar, se convierte en una estrategia pedagógica que favorece un aprendizaje activo, significativo y motivador, integrando contenidos curriculares y fortaleciendo habilidades esenciales para la vida (Bona, 2021; Brañeres et al., 2008; Mosquera y García, 2021). Como estrategia didáctica, el juego

responde a una planificación intencional que promueve aprendizajes significativos, fomenta valores y estimula el desarrollo integral (González y Zepeda, 2016; Iguiní, 2020). Su implementación consciente transforma el aula en un espacio dinámico, participativo y centrado en el estudiante, donde aprender se vive como una experiencia enriquecedora y cercana, favoreciendo la construcción de conocimientos desde la experiencia, la emoción y la interacción, y garantizando aprendizajes duraderos y relevantes para la vida (Borbor et al., 2024).

Las habilidades motrices básicas son un conjunto de movimientos naturales y esenciales en el desarrollo motor infantil, que constituyen la base para realizar actividades físicas más complejas. Acciones como correr, saltar, girar o lanzar surgen de forma innata, aunque cada niño atraviesa un proceso de adaptación único que permite perfeccionarlas y aplicarlas eficazmente en distintos contextos (Escudero et al., 2024). Su desarrollo en la etapa preescolar y durante la infancia temprana es crucial para adquirir destrezas motrices avanzadas, favorecer la coordinación, el equilibrio y el control corporal, así como para facilitar el aprendizaje de habilidades deportivas y funcionales en la vida diaria (Rubiera, 2020; Serrano, Olivares y González, 2018). Estas habilidades no solo tienen un impacto físico, sino que también contribuyen al desarrollo social y cognitivo, ya que posibilitan la participación en diversas actividades, desde las más simples hasta las más especializadas, consolidando un dominio motriz que acompaña al individuo a lo largo de toda su vida. Las habilidades motrices básicas se dividen en tres tipos principales: las locomotoras, que implican desplazamiento y permiten al niño moverse de un lugar a otro mediante acciones como caminar, correr, saltar, trepar, gatear o reptar;

las no locomotrices, que son movimientos de estabilidad sin desplazamiento, como girar, balancearse, estirarse, inclinarse, empujar, levantar o colgarse; y las manipulativas o de percepción, que requieren el uso y control de las manos y dedos para realizar acciones como agarrar, lanzar, atrapar, golpear o manipular objetos, siendo esenciales en actividades deportivas y recreativas. Estas acciones, además de desarrollar la coordinación, el equilibrio, la fuerza y la flexibilidad, constituyen la base para aprendizajes motrices más complejos y contribuyen a la construcción de la noción espacial en el niño, partiendo de la referencia de su propio cuerpo y evolucionando hacia una comprensión más amplia del entorno (Sarmiento, 2020). En conjunto, estas habilidades resultan fundamentales para el desarrollo físico, motor y cognitivo, y para una participación activa y eficiente en la vida diaria y en la práctica deportiva.

El juego es un componente esencial en la vida infantil y una de las formas más efectivas para estimular el desarrollo motor, ya que permite al niño experimentar su cuerpo en movimiento, adquirir conciencia corporal, explorar sus límites y potenciar sus habilidades motrices de manera natural, espontánea y placentera. Su carácter libre y motivador facilita no solo la adquisición de destrezas físicas, sino también la construcción de aprendizajes significativos y relaciones sociales positivas, integrando valores como la amistad, el compañerismo y la cooperación (Delgado, 2016; Cárdenas et al., 2020). Diversos estudios confirman que el juego, especialmente cuando se incorpora de forma planificada en la enseñanza primaria, es altamente efectivo para fortalecer las habilidades motrices básicas, ofreciendo oportunidades de estimulación que repercuten en el desarrollo cognitivo, emocional y social (Pol, 2021). Dentro de este enfoque, las

actividades lúdicas y recreativas se consolidan como herramientas clave para explorar y fortalecer el cuerpo, promover la autonomía y favorecer la interacción social, contribuyendo así a un desarrollo integral y armonioso durante la infancia.

Materiales y Métodos

Para el desarrollo de la presente investigación se adoptó un enfoque mixto, combinando un análisis cualitativo de la información bibliográfica con un componente cuantitativo que describió los resultados mediante gráficos estadísticos y diagramas. La naturaleza del estudio corresponde a un tipo correlacional, permitiendo explorar relaciones entre variables sin manipularlas, observando los datos tal como se presentan en la realidad y evaluando la existencia de asociaciones positivas, negativas o nulas. Se empleó un diseño metodológico no experimental, lo que permitió analizar los fenómenos dentro de su contexto natural, describiendo y verificando la realidad tal como ocurre. La investigación se realizó en la Unidad Educativa Francisco de Orellana, parroquia Limones, con una muestra de 15 estudiantes de 6 a 7 años, seleccionados bajo criterios de inclusión que exigían pertenecer a la institución, presentar bajo desarrollo de habilidades motoras, no tener condiciones médicas o discapacidades que impidieran las actividades, y contar con autorización de los padres y compromiso de las autoridades; mientras que se excluyeron niños fuera del rango de edad, no matriculados, sin autorización, con condiciones que dificultaran la actividad física o con ausencias prolongadas.

En cuanto a técnicas e instrumentos se empezó por aplicar una encuesta con el objetivo de recoger información sobre el uso del juego como estrategia didáctica y su relación con el desarrollo de habilidades motrices básicas, la

cual fue validada por docentes expertos en la materia, así como una evaluación estandarizada denominada test MOBAK (Motorische Basiskompetenzen, que significa "Competencias Motrices Básicas"), diseñada para medir las habilidades motrices básicas en niños, el test se divide en dos dimensiones denominadas control del cuerpo y control de objetos, cada dimensión cuenta con 4 tareas motrices, las cuales se llevó a cabo mediante un test inicial y un test final, lo que implicó una medición previa (antes) y posterior (después) a la intervención, con el fin de identificar los progresos en el desarrollo motriz de los participantes. En esta investigación no se trabajó con grupo de control, ya que se trató de un estudio de caso con enfoque mixto y alcance correlacional, centrado únicamente en un grupo específico de estudiantes. Este enfoque garantiza que los resultados obtenidos sean confiables y válidos. En cuanto a los métodos utilizados, estos se seleccionaron de acuerdo con la naturaleza y objetivos de la investigación, con el fin de obtener resultados sólidos y consistentes, a continuación, se describen los principales métodos empleados. En primer lugar, tenemos el método inductivo, este método permite observar, analizar, estudiar y conocer las características comunes presentes en un conjunto de realidades, con el objetivo de formular una propuesta, teorías o ley científica de carácter general y científico, es un proceso que va de lo particular a lo general es decir pasa de teorías conocidas a desconocidas.

En segundo lugar, se empleó el método deductivo, puesto que, permitió realizar indagaciones a nivel internacional, nacional y local para llegar a contextualizar la problemática presente la investigación y generar conclusiones para obtener explicaciones particulares, ósea que va desde lo general a lo particular. Luego, se usó el método

estadístico descriptivo, que constituye una parte esencial de la estadística, que se enfoca en la recopilación, organización, representación y resumen de datos numéricos, con el propósito de facilitar su comprensión y comunicación. Finalmente, se utilizó el método analítico sintético que es una combinación de dos procesos complementarios que se utilizan en la investigación científica para comprender un fenómeno en su totalidad. La información o los datos obtenidos fueron procesados mediante análisis estadísticos, se empezó con una prueba de normalidad para verificar si los datos tenían o no, una distribución normal. La información obtenida fue utilizada y comparada mediante la prueba de Wilcoxon que sirve para muestra relacionadas, permitiendo identificar diferencias entre la prueba inicial y la final, además se utilizó el software SPSS para asegurar la validez y confiabilidad de los datos o análisis realizados. La presente propuesta del juego como estrategia didáctica para el desarrollo de las habilidades motrices básicas, se la desarrollo por 9 semanas desde principios de junio a la primera semana de agosto incluyendo en ellas la prueba del test de mobak inicial y el test final, se trabajó tres veces por semana con la duración de una hora cada sesión permitiendo realizar todas las actividades planteadas sin ningún inconveniente y con la finalidad del caso, al finalizar la propuesta y todas las actividades planteadas, se realizó el test final para comparar los datos, obteniendo resultados positivos y demostrando que el juego es muy importante y que sirve como una estrategia para el desarrollo de las habilidades motrices básicas. sin embargo, es muy importante mencionar que los estudiantes no contaban con un educador del área de educación física, una misma docente es quien imparte todas las materias, incluyendo la materia antes mencionada lo que perjudica a los niños en sus diferentes habilidades y destrezas motrices.

Resultados y Discusión

La presente investigación analizó la incidencia del juego como estrategia didáctica para el desarrollo de habilidades motrices básicas. Para ello, se aplicó un conjunto de pruebas y actividades a lo largo del estudio, con el fin de medir e interpretar el nivel inicial de los participantes y compararlos con el nivel final, posterior a la propuesta o intervención implementada. Este procedimiento permitió determinar si los resultados obtenidos fueron positivos, negativos o nulos. La información llevo un procedimiento adecuado el cual fue examinada mediante un análisis estadísticos y programas muy reconocidos y confiables como el paquete SPSS para obtener una valides en los datos analizados y arrojados por el sistema. La aplicación de la encuesta se realizó a cinco docentes de la Unidad Educativa Francisco de Orellana de la parroquia limones quienes dieron respuesta a las preguntas mediante una escala de valoración permitiendo tener certeza de la importancia que tienen el juego en la educación y en la vida de las personas en general.

Tabla 1. Resultados de la encuesta sobre el juego como estrategia didáctica

El juego es una herramienta efectiva para desarrollar habilidades motrices básicas.	A través del juego, los niños mejoran su coordinación, equilibrio y desplazamientos.	El juego permite que los niños aprendan sin presiones ni frustraciones.	Incluir el juego en clases mejora la participación de los estudiantes.	El juego contribuye al desarrollo integral del niño (físico, emocional y social).
5	4	5	5	5
5	5	5	5	5
5	5	5	5	5
5	5	5	5	5
5	5	4	5	5

Fuente: elaboración propia

En la tabla 1 se evidencian los resultados de la encuesta del juego como estrategia didáctica

valorada mediante la escala Likert Escala: 1 – Totalmente en desacuerdo | 2 – En desacuerdo | 3 – De acuerdo | 4 – parcialmente de acuerdo 5 – Totalmente de acuerdo. Los resultados obtenidos muestran una valoración muy alta casi unánime sobre la importancia del juego en el desarrollo infantil, con una media global de 4,92 y un 92% de respuestas en “Totalmente de acuerdo”. En P1, los 5 docentes o el 100% de los encuetados coincidió en que el juego es una herramienta efectiva para desarrollar habilidades motrices básicas (promedio 5,0), lo que refleja consenso absoluto. En P2 el promedio fue de 4,8, con un 80% en la máxima valoración y un 20% en “Parcialmente de acuerdo”, lo que indica un alto reconocimiento de que el juego mejora la coordinación, equilibrio y desplazamientos, aunque con una leve reserva posiblemente ligada al contexto o a la implementación.

Tabla 2. Estrategias del uso del juego

Planifico mis clases de educación física incorporando juegos dirigidos.	Selección de juegos que estimulan habilidades específicas (correr, saltar, lanzar).	Adapto los juegos a las necesidades y edad de los niños.	Evalúo el progreso de las habilidades motrices a través del juego.	He notado mejoras motrices en los niños gracias al uso del juego.
4	4	5	4	5
5	5	5	5	5
5	5	5	5	5
5	5	5	5	5
5	5	5	5	5

Fuente: elaboración propia

En el interrogante número tres, también con promedio de 4,8 y el mismo patrón de respuestas, se confirma que la mayoría percibe el juego como un medio para aprender sin presiones ni frustraciones, aunque un docente que considera que ciertas dinámicas pueden generar competencia o tensión. Dentro de la pregunta número cuatro, se alcanzó nuevamente unanimidad (promedio 5,0) en que incluir el juego en clases incrementa la participación estudiantil, destacando su valor como herramienta motivadora. Finalmente, en P5, también con 100% de acuerdo total (promedio 5,0), se reconoce que el juego contribuye de manera integral al desarrollo físico, emocional y social del niño. En conjunto, estos resultados evidencian que el juego es visto no solo como un recurso pedagógico eficaz, sino como un componente esencial para un aprendizaje activo, motivador e integral. En la tabla anterior, se evidencian los resultados de la encuesta del juego como estrategia didáctica valorada mediante la escala Likert Escala: 1 – Nunca, 2 – Rara vez, 3 – Frecuentemente, 4 – casi Siempre, 5 siempre. Los resultados sobre la estrategia de juego muestran una valoración muy alta en todas las preguntas, con un predominio de respuestas “Totalmente de acuerdo”. En P1, P2 y P3, el promedio fue de 4,8 con un 80% de respuestas en la máxima valoración “Totalmente de acuerdo” y un 20% en “Parcialmente de acuerdo”, lo que sugiere un alto compromiso, pero con pequeñas reservas que podrían estar relacionadas con limitaciones de tiempo, recursos o contextos particulares. En P3 y P5, se registró unanimidad con un promedio 5,0 y 100% en “Totalmente de acuerdo” evidenciando consenso absoluto en que estas prácticas son efectivas y observables.

Tabla 3. Uso del juego en la práctica docente

Utilizo diferentes tipos de juegos (cooperativos, de competencia, de rol, etc.) con objetivos pedagógicos claros.1	Los juegos que aplico favorecen el desarrollo de habilidades motoras 2	Considero necesario mejorar la planificación y evaluación de los juegos aplicados en mis clases.6	Estoy dispuesto (a) a incorporar nuevas estrategias lúdicas para mejorar el desarrollo motor de mis estudiantes.7	Recomiendo el uso del juego como herramienta principal para el desarrollo motor en niños de 6 a 7 años.8
4	3	4	4	5
5	5	5	5	5
5	5	5	5	5
5	5	5	5	5
5	4	5	5	4

Fuente: elaboración propia

Se evidencian los resultados de la encuesta del juego como estrategia didáctica valorada mediante la escala Likert Escala: 1 – Totalmente en desacuerdo | 2 – En desacuerdo | 3 – De acuerdo | 4 – parcialmente de acuerdo 5 – Totalmente de acuerdo. Los resultados sobre el uso del juego en la práctica docente evidencia que, en general, existe una valoración muy positiva hacia su aplicación, aunque con ciertos matices. En las preguntas P1, P3, P4 y P5 el promedio fue de 4,8 y el 80% de las respuestas se ubicaron en la máxima valoración “Totalmente de acuerdo”, lo que refleja un fuerte compromiso docente con la integración del juego como recurso educativo. En P2, el 60% de las respuestas se ubicaron en la máxima valoración “Totalmente de acuerdo”, 20% “Parcialmente de acuerdo” y 20% “De acuerdo” indicando una buena aceptación, pero también la existencia de ciertas reservas que podrían asociarse a la educación y actividades a contexto o necesidades específicas.

Análisis del pre test y post test realizados

La aplicación del pre test como instrumento se aplicó en instancias previas a diseñar y aplicar la propuesta pedagógica de intervención, sirviendo como base para manejar un proceso adecuado dentro de la investigación. Por otra parte, resultaba necesario aplicar el mismo instrumento de diagnóstico como post test, al finalizar la aplicación de la propuesta para corroborar de qué manera influye la aplicación de la misma. En la (tabla 4) de la prueba de normalidad, se determinó la distribución de los datos, se aplicó la prueba de normalidad de Shapiro-Wilk a las puntuaciones obtenidas en la evaluación inicial (Mobak_Inicial) y final (Mobak_Final) de las habilidades motrices básicas. Los resultados mostraron que la variable Mobak_Inicial presentó un valor de significación de 0,061, superior al umbral de 0,05, lo que indica que sus datos siguen una distribución normal. En contraste, la variable Mobak_Final obtuvo un valor de significación de 0,018, inferior a 0,05, evidenciando que no presenta distribución normal.

Tabla 4: prueba de normalidad de Shapiere-Wilk

Shapiro-Wilk			
	Estadístico	gl	Sig.
Mobak_Inicial	0,887	15	0,061
Mobak_Final	0,851	15	0,018

Fuente: elaboración propia

Los resultados muestran que en la evaluación inicial (Mobak_Inicial) los puntajes presentaron una distribución normal según la prueba de Shapiro-Wilk ($p = 0,061$), mientras que en la evaluación final (Mobak_Final) la distribución fue no normal ($p = 0,018$), lo que indica un cambio significativo en el patrón de los datos tras la intervención; este cambio sugiere que los estudiantes más bajos mejoraron su desempeño en las habilidades motrices básicas, pasando de resultados más bajos en la prueba inicial a

puntajes más altos en la prueba final, evidenciando el impacto positivo de la estrategia didáctica basada en el juego.

Tabla 5: Prueba de Wilcoxon para muestras relacionadas

Rangos			
	N	Rango promedio	Suma de rangos
Rangos negativos	15 ^a	8,00	120,00
Rangos positivos	0 ^b	,00	,00
Empates	0 ^c		
Total	15		
a. Mobak_Inicial < Mobak_Final			
b. Mobak_Inicial > Mobak_Final			
c. Mobak_Inicial = Mobak_Final			

Fuente: elaboración propia

Se aplicó la prueba de Wilcoxon para muestras relacionadas ya que, según la prueba de Shapiro-Wilk, los puntajes iniciales (Mobak_Inicial) presentaron distribución normal ($p = 0,061$), pero los puntajes finales (Mobak_Final) sugirieron una distribución no normal ($p = 0,018$), lo que obliga a utilizar un análisis no paramétrico para comparar ambas mediciones. En este análisis, los rangos negativos (Mobak_Inicial < Mobak_Final) representan a los casos en los que el puntaje inicial fue menor que el final, es decir, hubo mejora; en este estudio se registraron 15 rangos negativos, lo que significa que todos los estudiantes mejoraron. Los rangos positivos (Mobak_Inicial > Mobak_Final) indicarían una disminución del rendimiento, pero no se presentaron casos de este tipo, ósea que nadie bajo su rendimiento y los empates (Mobak_Inicial = Mobak_Final) reflejarían que el rendimiento se mantuvo igual, pero tampoco se registraron.

Tabla 6. Estadístico de la prueba de Wilcoxon

Estadísticos de prueba ^a	
	Mobak_Inicial - Mobak_Final
Z	-3,438 ^b
Sig. asintótica(bilateral)	,001
a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon	
b. Se basa en rangos positivos.	

Fuente: elaboración propia

Los resultados obtenidos de la prueba de Wilcoxon para muestra relacionadas arrojan un valor $Z = -3,438$ con $p = 0,001$ ($< 0,05$), lo que indica una diferencia estadísticamente significativa ente los resultados de test inicial y el test final, confirmando que el juego si funciona como una estrategia didáctica efectiva para el desarrollo de las habilidades motrices básicas. Estos resultados respaldan la eficiencia de la intervención implementada y confirma que todos los estudiantes mejoraron significativamente en sus desempeños tras la aplicación de actividades lúdicas. Los resultados obtenidos evidencias de manera significativa que el uso del juego como estrategia didáctica tiene un impacto positivo en el desarrollo de habilidades motrices básicas en niños. Esto confirma que una intervención bien elaborada, planificada y aplicada adecuadamente produce mejoras notables en dichas habilidades. El análisis estadístico, realizado mediante la prueba de Wilcoxon, arrojó valores de significación menores al valor $P < 0.05$ lo que demuestra que los estudiantes mejoraron de manera significativa su desempeño motriz tras la aplicación de la propuesta.}

Investigaciones realizadas por Chávez et al. (2021) nos dice que la aplicación de las estrategias didácticas basadas en el juego mejora de forma directa y significativas en el desarrollo del control de objetos y control del cuerpo en los niños debido a la significancia de la prueba T de Student donde obtienen diferencias significativas entre las medias obtenidas en el pre test y el post test obteniendo un valor $P < 0,05$, obteniendo un aumento significativo. En relación con los resultados obtenidos en la evaluación inicial (pre-test), se evidencia que los estudiantes presentan bajos niveles en las habilidades motrices básicas, tanto en el control de objetos como en control

del cuerpo. esto debido a las diferentes situaciones que presentaba la institución, como la falta de implementos adecuados, espacios o infraestructura deteriorada y, especialmente, la ausencia de un docente especializado en educación física. Rojas et al. (2021b) afirma que es oportuno la intervención del docente, quien se convierte en el generador de espacios didácticos y lúdicos que permitan ejercitar idóneamente a los niños en los diversos ámbitos. Esta carencia provoca que las actividades motrices no se planifiquen ni ejecuten de manera adecuada, afectando negativamente la formación de los estudiantes. Es oportuno para complementar esta adquisición la intervención del docente, quien se convierte en el generador de espacios didácticos y lúdicos que permitan ejercitar idóneamente a los niños en los diversos ámbitos.

La intervención basada en juegos como estrategias didácticas permitió, tras su implementación, obtener mejoras significativas en el post-test confirmando que el uso del juego favorece el desarrollo de habilidades motrices básicas. Este hallazgo coincide con lo planteado por Moya (2024) donde menciona que el juego es esencial en el proceso de aprendizaje y desarrollo integral del niño y es una herramienta educativa fundamental, ya que, a través de este, el niño puede experimentar, desarrollar su imaginación, explorar el mundo que lo rodea y resolver problemas de manera autónoma. por lo tanto, los resultados respaldan la importancia de incorporar de manera metodológica estrategias lúdicas en los escolares. La mejora significativa podría explicarse o dar respuesta por el enfoque participativo de la intervención, que permite a los niños aprender en un contexto motivador, alegre y libre de presiones, favoreciendo la práctica y la exploración motriz. Además, el carácter flexible del juego permite adaptarse a

los diferentes niveles de habilidades presentes en el grupo, lo que incrementa la efectividad del programa. Las actividades lúdicas desempeñan un papel fundamental en el desarrollo integral de los niños, estas no solo favorecen el desarrollo de habilidades motrices, sino que también contribuyen significativamente al fortalecimiento de capacidades socioemocionales y cognitivas (Banda et al., 2025). Por otro lado, es importante señalar que la investigación contó con una muestra reducida o pequeña, lo que limita la generalización de los resultados, así mismo, el tiempo de intervención fue muy corto o se considera muy breve para evaluar estos cambios, que en realidad se deberían dar a largo plazo, por lo que se recomienda desarrollar investigaciones con mayor duración y diversidad de actividades y participantes. Los juegos resultan una práctica favorable lo que sugiere que los docentes de educación física, formadores deportivos y en diferentes disciplinas se deberían implementar e incorporar actividades lúdicas en sus clase o programas, dado su potencial para fomentar el desarrollo motor y formar un aprendizaje significativo en la infancia o en las primeras etapas escolares. Consecuentemente, se ha comprobado que los estudiantes tienen una alta aceptación del juego como parte de las clases. Así, los docentes deben emplear la metodología didáctica basada en juego que sea adecuada a las características del alumnado (Mata et al., 2023). Para todo esto se realizó una revisión bibliográfica acerca de este tema, lo cual se fundamentó con el criterio y análisis de cada autor lo que nos sirvió para hacer referencia a una concepción de la importancia que tiene el juego en las habilidades motrices básicas.

Conclusiones

Los resultados obtenidos tras la aplicación de la propuesta o programa lúdico evidencian una mejora significativa en el desarrollo de las

habilidades motrices básicas de los niños, lo cual confirma la efectividad del juego como estrategia didáctica dentro del proceso de la enseñanza y aprendizaje. La implementación del juego como estrategia didáctica demostró ser efectiva para abordar las deficiencias motrices identificadas en el pre-test, generando oportunidades significativas de aprendizaje y contribuyendo al desarrollo integral de los estudiantes. Los resultados del post test evidenciaron avances positivos tanto en el control corporal como en el manejo de objetos, lo que confirma que las actividades lúdicas, cuando son diseñadas, planificadas y estructuradas adecuadamente, inciden de manera favorable en la adquisición y fortalecimiento de las habilidades motrices básicas. Se concluye que la implementación de actividades lúdicas no solo favoreció el desarrollo motor de los niños, sino que también incremento su motivación, participación activa e interés, factores clave para un aprendizaje significativo y duradero. No obstante, se sugiere ampliar el periodo de intervención, ya que un mayor tiempo de aplicación permitirá consolidar de forma más sólida las habilidades motrices y fortalecer progresivamente sus competencias físicas.

Referencias Bibliográficas

- Bañeres, D., Bishop, A., Cardona, M., Comas, O., Escuela Infantil Platero y Yo, Garaigordobil, M., Hernández, T., Lobo, E., Marrón, M., Ortí, J., Pubill, B., Velasco, A., Soler, M., y Vida, T. (2008). *El juego como estrategia didáctica*. Graó.
- Banda, M., Arreaga, J., Macías, J., y Vargas, G. (2025). Revisión sistemática: Actividades lúdicas y su influencia en el desarrollo motor en niños de 4 años. *Dialnet*. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=10186013>
- Bona, C. (2021). *Humanizar la educación*. Plaza Janes. *Contextos Educativos: Revista*

- de Educación, 28, 321–322.
<https://doi.org/10.18172/con.5092>
- Borbor, B., Zambrano, Y., Zambrano, J., Palma, A., y Guaman, C. (2024). Desarrollo de las habilidades básicas mediante el juego: Un enfoque científico. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 8(4), 10665–10675.
https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v8i4.13211
- Candela, Y., y Benavides, J. (2020). Actividades lúdicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes de básica superior. *Revista de Ciencias Humanísticas y Sociales (ReHuSo)*, 5(3), 78–83.
- Cárdenas, M. (2020). Eficacia de un programa lúdico sobre las capacidades. *Revista Espacios*, 41(30), 1–10.
<https://www.revistaespacios.com/a20v41n30/a20v41n30p30.pdf>
- Chávez, Z., Espinoza, A., Espino, A., Melgarejo, R., Chávez, R., y Guerrero, O. (2021). El juego como estrategia didáctica para el desarrollo motriz. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 5(4), 4937–4950.
https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v5i4.668
- Clerici, C. (2021). El juego en la educación superior: Una revisión sistemática. *Revista Ciencia y Tecnología*, 15, 1–12.
- Delgado, D. (2016). El juego como método para el desarrollo de las habilidades motoras en la preparatoria. *Dialnet*.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5802869>
- Escudero, L., Coello, M., Silva, F., y Zamora, M. (2024). Uso de estrategias lúdicas e impacto en el desarrollo de las habilidades motrices básicas. *Lecturas: Educación Física y Deportes*, 29(312), 131–153.
<https://doi.org/10.46642/efd.v29i312.7426>
- Estrella, F. (2023). *Repositorio institucional de la UTPL (RiUTPL)*. Universidad Técnica Particular de Loja.
<https://bibliotecautpl.utpl.edu.ec/cgi-bin/abnetclwo?ACC=DOSEARCH&xsqf99=137102.TITN>
- Gallardo, J., y Gallardo, P. (2018). Teorías sobre el juego y su importancia como recurso educativo para el desarrollo integral infantil. *Dialnet*.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6542602>
- González, A., y Zepeda, F. (2016). Las estrategias didácticas y su papel en el desarrollo del proceso de enseñanza-aprendizaje. *Educateconciencia*, 9(10), 106–113. <https://doi.org/10.58299/edu.v9i10.218>
- Guerrero, I. (2015). *Desarrollo de las habilidades motrices básicas a través de la cultura física y deportes en los niños de 4 años del Centro Educativo “Daniel Rodas Bustamante”, Ciudad de Loja, 2014* [Tesis de licenciatura, Universidad Nacional de Loja]. Universidad Nacional de Loja.
- Iguini, Y. (2020, diciembre 12). El juego como estrategia de enseñanza. *ANEP Repositorio CFE*.
<https://repositorio.cfe.edu.uy/handle/123456789/1628>
- Lozada, T., y Vargas, J. (2020). Caracterización del desarrollo de las habilidades motrices básicas en personas con discapacidad intelectual. *Revista Digital Actividad Física y Deporte*, 6(2).
<https://doi.org/10.31910/rdafd.v6.n2.2020.1566>
- Mata, P., España, E., Yucailla, G., Fernández, L., Sánchez, M., y Paladines, J. (2023). Influence of the game as a didactic resource in the teaching of the subject of mathematics. *Revista Científica Multidisciplinaria OGMA*, 2(1), 11–20.
<https://doi.org/10.69516/eytyf081>
- Mosquera, P., y García, S. (2021). Estrategia metodológica de las habilidades motrices básicas en la escuela primaria del municipio de Lloró-Chocó. *Edu-Física.Com*, 13(28), 60–68.
<https://revistas.ut.edu.co/index.php/edufisica/article/view/2394>
- Moya, B. (2024, junio 4). El juego como estrategia lúdica en el proceso enseñanza-aprendizaje. *Revista Neuronum*.
<https://eduneuro.com/revista/index.php/revistanuronum/article/view/533/595>
- Pol, Y., Dorruthy, R., y Roberth, D. (2021). Juegos motrices y habilidades motrices

- básicas. *Revista Científica Especializada en Ciencias de la Cultura Física y del Deporte*, 18(49), 143–151.
<https://deporvida.uho.edu.cu/index.php/deporvida/article/view/787>
- Rojas, S., Sánchez, V., Terán, M., y Paladines, M. (2021). Estrategias didácticas para el desarrollo del pensamiento lógico-matemático en niños de educación inicial. *Horizontes Revista de Investigación en Ciencias de la Educación*, 5(19), 826–842.
<https://doi.org/10.33996/revistahorizontes.v5i19.240>
- Rubiera, A. (2020). *Las habilidades motrices básicas en educación física escolar: Propuesta de intervención didáctica basada en ambientes de aprendizaje* [Tesis doctoral, Universidad de Valladolid]. Universidad de Valladolid.
- Sarmiento, H. (2020). *Psicomotricidad y desarrollo de las nociones espaciales en niños de 5 años: Una revisión sistemática* [Tesis de maestría, Universidad César Vallejo]. Universidad César Vallejo.
- Serrano, R., Olivares, M., y González, M. (2018). Descubrir el mundo con el cuerpo en la infancia: La importancia de los materiales en la psicomotricidad infantil. *Retos*, (34), 329–336.
<https://recyt.fecyt.es/index.php/retos/article/view/64652>



Esta obra está bajo una licencia de Creative Commons Reconocimiento-No Comercial 4.0 Internacional. Copyright © Juan Daniel Barreto Zapata, Yuraima Yannine Zambrano Mendoza y Hamilto Daniel Sanmartín Cruz.

