

**JUEGOS RECREATIVOS EN HABILIDADES MOTRICES BÁSICAS EN ESTUDIANTES
DE 7MO GRADO EGB. UN ESTUDIO DE CASO
RECREATIONAL GAMES IN BASIC MOTOR SKILLS IN 7TH GRADE EGB STUDENTS.
A CASE STUDY**

**Autores: ¹Diego Paul Granda Roa, ²Hamilto Daniel Sanmartín Cruz, ³Giraldo Viera Avinaz y
⁴Carlos Antonio Niveló Cabrera.**

¹ORCID ID: <https://orcid.org/0009-0007-6116-9431>

²ORCID ID: <https://orcid.org/0009-0001-6457-9483>

²ORCID ID: <https://orcid.org/0000-0003-1847-4514>

⁴ORCID ID: <https://orcid.org/0009-0006-3695-641X>

¹E-mail de contacto: diego.p.granda@unl.edu.ec

²E-mail de contacto: hamilto.sanmartin@unl.edu.ec

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

⁴E-mail de contacto: carlos.nivelo@unl.edu.ec

Afiliación: ^{1*2*3*4}Universidad Nacional de Loja, (Ecuador).

Artículo recibido: 14 de Septiembre de 2025

Artículo revisado: 28 de Septiembre de 2025

Artículo aprobado: 12 de Octubre de 2025

¹Licenciado en Ciencias de la Educación mención Cultura Física y Deportes graduado en la Universidad Nacional de Loja, (Ecuador).
Maestrante de la Maestría en Educación con mención en Educación Física y Deporte de la Universidad Nacional de Loja, (Ecuador) con
tres años de experiencia como docente de Educación Física y Deportes de la Escuela de Educación Básica Particular Interandino de la
ciudad de Loja, (Ecuador).

²Licenciado en Cultura Física y Deportes – UNL, (Ecuador). Máster en Entrenamiento Deportivo – ESPE, (Ecuador). Experiencia laboral
Colegio de Bachillerato Beatriz Cueva de Ayora, Libertad Fútbol Club Universidad Nacional de Loja, (Ecuador).

³Graduado como Licenciado, (Cuba) con título de Máster en Administración y Gestión de la Cultura Física y los Deportes, (Cuba) y
Doctor en Ciencias de la Cultura Física, (Cuba).

⁴Licenciado en Ciencias de la Educación mención Pedagogía de la Actividad Física y Deporte graduado en la Universidad Nacional de
Loja, (Ecuador).

Resumen

La presente investigación, tuvo como objetivo analizar la relación entre la práctica de juegos recreativos y el desarrollo de habilidades motrices básicas en estudiantes de séptimo grado de Educación General Básica. El enfoque metodológico fue mixto, con predominio cuantitativo y un diseño no experimental de tipo correlacional. Se trabajó con una muestra de 25 estudiantes, a quienes se aplicó una encuesta, un test físico validado y una ficha de observación validada. Los resultados permitieron identificar que los juegos recreativos se practican con una frecuencia media, predominando actividades que implican habilidades como correr, saltar y lanzar. En cuanto al desarrollo motriz, se evidenció un mayor uso de habilidades locomotrices frente a las manipulativas, sugiriendo un nivel positivo de desarrollo. La prueba de correlación de Spearman arrojó un coeficiente de 0,234 y un valor de significancia de 0,261, lo que indica

una relación positiva baja entre las variables analizadas. Se concluye que los juegos recreativos contribuyen al desarrollo de habilidades motrices básicas y favorecen también aspectos sociales y motivacionales. Se identificó una baja presencia de estas actividades en clase, lo que resalta la necesidad de integrarlas de forma planificada y contextualizada. Además, se evidenció un enfoque pedagógico centrado en desplazamientos, mostrando la urgencia de equilibrar el trabajo de todas las dimensiones motrices.

Palabras clave: Juegos recreativos, Habilidades motrices básicas, Desarrollo motor, Estrategias pedagógicas, Educación física.

Abstract

The present study aimed to analyze the relationship between recreational games and the development of basic motor skills in seventh-grade students of Basic General Education. The

methodological approach was mixed, with a quantitative predominance and a non-experimental correlational design. The study involved a sample of 25 students, who were administered a survey, a validated physical test, and a validated observation form. The results showed that recreational games are practiced with medium frequency, with a predominance of activities involving skills such as running, jumping, and throwing. Regarding motor development, greater use of locomotor skills was evident compared to manipulative skills, suggesting a positive level of development. The Spearman correlation test yielded a coefficient of 0.234 and a significance value of 0.261, indicating a low positive relationship between the variables analyzed. It is concluded that recreational games contribute to the development of basic motor skills and also promote social and motivational aspects. A low level of participation in these activities was identified in the classroom, highlighting the need to integrate them in a planned and contextualized manner. Furthermore, a pedagogical approach focused on movement was evident, highlighting the urgency of balancing the work of all motor skills.

Keywords: Recreational games, Basic motor skills, Motor development, Pedagogical strategies, Physical education.

Sumário

O presente estudo teve como objetivo analisar a relação entre jogos recreativos e o desenvolvimento de habilidades motoras básicas em escolares do sétimo ano do Ensino Fundamental Geral. A abordagem metodológica foi mista, com predomínio quantitativo e delineamento correlacional não experimental. O estudo envolveu uma amostra de 25 escolares, aos quais foram aplicados um questionário, um teste físico validado e um formulário de observação validado. Os

resultados demonstraram que os jogos recreativos são praticados com frequência média, com predomínio de atividades que envolvem habilidades como correr, pular e arremessar. Em relação ao desenvolvimento motor, evidenciou-se maior utilização das habilidades locomotoras em comparação às habilidades manipulativas, sugerindo um nível positivo de desenvolvimento. O teste de correlação de Spearman apresentou coeficiente de 0,234 e valor de significância de 0,261, indicando baixa relação positiva entre as variáveis analisadas. Conclui-se que os jogos recreativos contribuem para o desenvolvimento de habilidades motoras básicas e também promovem aspectos sociais e motivacionais. Identificou-se um baixo nível de participação nessas atividades em sala de aula, evidenciando a necessidade de integrá-las de forma planejada e contextualizada. Além disso, evidenciou-se uma abordagem pedagógica focada no movimento, destacando a urgência de equilibrar o trabalho de todas as habilidades motoras.

Palavras-chave: Jogos recreativos, Habilidades motoras básicas, Desenvolvimento motor, Estratégias pedagógicas, Educação física.

Introducción

Dentro del ámbito educativo contemporáneo, los juegos recreativos son considerados herramientas esenciales que permiten no solo el entretenimiento, sino también el desarrollo social, físico y emocional del individuo. Gracias a su flexibilidad, dinamismo y adaptabilidad a distintos contextos, se han convertido en recursos valiosos dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje. Las habilidades motrices básicas, como correr, saltar, lanzar y atrapar, para Peñafiel y Aldas (2023), son fundamentales para el desarrollo motor infantil y constituyen la base para la ejecución de tareas físicas más complejas. De aquí que la relación

entre los juegos recreativos y el desarrollo de estas habilidades posea un carácter formativo, lo que ha sido respaldado por numerosos estudios a nivel internacional y local. En los últimos años, diversas investigaciones han abordado esta temática desde enfoques pedagógicos innovadores. En Europa, Gómez (2022), propuso juegos interculturales como estrategia integradora de habilidades motrices, mientras que Prieto (2024) analizó el potencial pedagógico de los juegos tradicionales, destacando su impacto en el comportamiento motor de los estudiantes. En América Latina, Morales y Gutierrez (2019), evidenciaron cómo los juegos en espacios reducidos, bien planificados, pueden favorecer el desarrollo motriz. Quiterio et al. (2024), por su parte, evaluaron habilidades motrices básicas a través de la práctica lúdica, concluyendo que estas actividades son clave para la enseñanza. En Ecuador, Orozco y Aguilar (2023) resaltan que los juegos lúdicos son una intervención pedagógica que funciona de manera eficaz para el desarrollo motor de los estudiantes. Mientras que Macas (2024) llevó a cabo la aplicación de una propuesta de juegos recreativos donde los estudiantes alcanzaron resultados significativos., y el Ministerio de Educación (2024) ha promovido su incorporación mediante la Guía Pedagógica de Educación Física (2024–2025).

Sin embargo, pese a estos aportes, aún se detectan vacíos importantes en el ámbito local. Si bien el currículo ecuatoriano alienta el uso de actividades recreativas, en muchas instituciones persiste una débil planificación e implementación de estrategias lúdicas estructuradas, especialmente en la provincia de Loja, objeto de estudio de esta investigación. La revisión bibliográfica permitió evidenciar la escasa existencia de estudios que analicen de manera sistemática la relación directa entre la

práctica de juegos recreativos y el desarrollo de habilidades motrices básicas en estudiantes de séptimo grado de Educación General Básica, lo que limita el diseño de propuestas pedagógicas contextualizadas y efectivas. Frente a esta realidad, la presente investigación tuvo como objetivo. Analizar la relación entre la práctica de juegos recreativos y el desarrollo de habilidades motrices básicas en estudiantes de séptimo grado de Educación General Básica. La investigación se desarrolló bajo un enfoque cuantitativo, mediante la aplicación de instrumentos de observación y evaluación motriz, cuyos resultados permitieron comprender mejor el impacto de las actividades lúdicas planificadas en el proceso educativo y de esa manera tener una perspectiva clara del contexto escolar actual. No obstante, antes de describir el proceso metodológico llevado a cabo, es indispensable resaltar algunas definiciones conceptuales claves para la investigación. Para esto, se parte de la perspectiva de Sixto y Márquez (2017) para quienes una habilidad es: “la capacidad de realizar una actividad o acción determinada en nuevas condiciones creadas en base de los conocimientos y hábitos antes adquiridos” (p. 4). Este planteamiento resalta la importancia de los aprendizajes previos y la capacidad de adaptarse a nuevas situaciones, aspecto crucial en contextos educativos donde el estudiante debe responder de forma flexible a diversos desafíos.

Otro término que resalta es la motricidad que González y González (2010), la consideran como un acto consciente, intencional y subjetivo, en el que el cuerpo no solo se mueve, sino que se expresa, siente y se reconoce como sujeto. Esta visión integral permite comprender que el movimiento humano no es un acto puramente físico, sino una manifestación del ser en su totalidad. Si se combina las definiciones

anteriores se puede hablar de habilidades motrices, mismas que en palabras de Batalla (2020) implican la capacidad de generar respuestas motoras eficaces frente a una meta específica, integrando lo físico, lo cognitivo y lo perceptivo. Así, el movimiento se concibe no como un acto aislado, sino como una respuesta orientada, estratégica y significativa. En el contexto educativo, esto exige diseñar experiencias motrices que estimulen la acción reflexiva y promuevan el desarrollo integral del alumnado. Ahora bien, dentro de este conjunto, las destrezas fundamentales del movimiento constituyen la base sobre la cual se construyen habilidades más complejas. Luna et al. (2020) complementan esta visión al señalar que estas habilidades, si bien pueden ser innatas, requieren ser perfeccionadas mediante la práctica y el aprendizaje, siendo fundamentales para la vida cotidiana y el bienestar general. (Garófano et al., 2017) (Arias, 2020), enriquecen el campo del saber en esta área, al identificar tres tipos principales de habilidades motrices básicas: locomotrices, no locomotrices y de proyección/recepción. Las locomotrices implican desplazamiento, como correr o saltar; las no locomotrices se realizan en un punto fijo, como girar o estirarse; y las de proyección y recepción implican interacción con objetos, como lanzar o atrapar. Esta clasificación permite organizar y orientar el trabajo pedagógico en educación física, facilitando la planificación de actividades que estimulen un desarrollo motriz equilibrado, funcional y adaptado a las necesidades de cada etapa del crecimiento.

En concordancia con esta última idea, se resalta el papel de la recreación en el contexto educativo a tal punto que puede ser considerada una estrategia didáctica esencial para transformar el proceso de enseñanza-aprendizaje. Carreño et al. (2014) destacan que

la recreación puede ser abordada como asignatura, proyecto transversal o como parte de un modelo pedagógico centrado en la interacción. Además, estudios como el de Cabezas (2019) evidencian su relevancia en los primeros años de escolaridad, puesto que permite al docente implementar metodologías más creativas, favoreciendo la implicación constante del estudiante en el aula. En este sentido, la recreación no solo complementa el aprendizaje, sino que lo potencia al generar un ambiente educativo inclusivo y estimulante. Los juegos recreativos, dentro del ámbito educativo, son una estrategia metodológica eficaz que, más allá de la diversión, promueven el desarrollo integral del estudiante. Estas actividades fortalecen las relaciones interpersonales y estimulan el trabajo en equipo. Según Delgado como se citó en Banchon y Morocho (2022) aunque el juego es inherente a la infancia, su valor pedagógico trasciende esta etapa, ya que las emociones vividas durante el juego influyen en la construcción de la autoestima, la empatía y la autorregulación emocional. De esta manera, los juegos recreativos se vuelven espacios de convivencia, aprendizaje y desarrollo emocional que articulan lo cognitivo, lo afectivo y lo social en una sola experiencia, fortaleciendo el vínculo entre los estudiantes y el conocimiento. A partir de esto, Hinojosa y Hualca (2021) clasifican los juegos recreativos en las categorías de: juegos de ida y vuelta y de persecución, que promueven la actividad física y la competitividad saludable; los juegos con pelota, que desarrollan habilidades motrices básicas y favorecen la conciencia corporal; los juegos deportivos, que integran el desarrollo físico, mental y social con la adquisición de valores; y los juegos tradicionales, que preservan el patrimonio cultural y refuerzan la identidad colectiva. Esta diversidad convierte a los juegos recreativos en herramientas pedagógicas

flexibles y adaptables, capaces de generar aprendizajes significativos mientras fortalecen la expresión corporal, la cooperación y el sentido de pertenencia en el entorno escolar.

Materiales y Métodos

El presente estudio se desarrolló bajo un enfoque mixto, que permitió integrar datos cuantitativos y cualitativos con el fin de obtener una visión más completa del fenómeno investigado (Hernández, 2014). Esta combinación metodológica permitió conocer la percepción de los estudiantes sobre los juegos recreativos en las clases de Educación Física. Bajo la perspectiva metodológica, se aplicaron tres enfoques complementarios: el método científico, que permitió recopilar y analizar los datos de forma rigurosa, objetiva y verificable (Soler, 2023), el método bibliográfico, empleado para construir el marco teórico a partir del análisis de fuentes académicas confiables (Tamayo y Tamayo, 2011), y el método hermenéutico, que favoreció la interpretación cualitativa de las percepciones de los estudiantes, enmarcadas en su contexto educativo (Flick, 2007). Asimismo, el tipo de investigación fue correlacional, puesto que buscó analizar el grado de relación entre dos variables observadas (los juegos recreativos en las habilidades motrices básicas), sin manipularlas, dentro de su contexto natural (Sampieri, 2014). El diseño fue no experimental, adecuado para estudiar fenómenos tal como ocurren en la realidad, sin intervención directa del investigador.

La investigación se llevó a cabo en la Escuela de Educación Básica Particular “Interandino”, y la población estuvo conformada por estudiantes de séptimo grado de Educación General Básica. Se seleccionó una muestra por conveniencia de 25 estudiantes, de los cuales un 40% correspondía al sexo femenino y un 60% al

masculino. Los criterios de inclusión fueron: estar matriculados en la institución, asistir regularmente a clases de Educación Física y participar activamente en las actividades lúdicas. Como criterios de exclusión, se consideró: los estudiantes que presenten condiciones médicas que les impidían participar en actividades físicas y aquellos con inasistencia frecuente. Durante la aplicación de la encuesta a los estudiantes se la realizó de manera individual, presencial, la cual sirvió para conocer la frecuencia con la que ellos llevaban a cabo los juegos recreativos en sus clases de educación física, dando como resultado que la mayoría de los estudiantes 68% indicó que casi siempre se practican, mientras que el 20% de los estudiantes indicó que siempre se realizan, y finalmente el 12% indicó que rara vez se llevan se realizan, dando de esa manera a entender que en base al mayor porcentaje obtenido casi siempre se llevan, eso resalta la necesidad de integrar mayor cantidad de juegos recreativos a las clases.

Por otra parte, los estudiantes fueron evaluados de manera individual a través de un test validado, adaptadas a las características del entorno, llevando a cabo las siguientes pruebas: la carrera de 20 metros planos, el salto con cuerda y el lanzamiento y recepción de pelota a pared, las pruebas mencionadas fueron realizadas con materiales como: cronometro, conos, cuerda, pelota de caucho, silbato, estas pruebas se llevaron a cabo de acuerdo al cronograma de clases de los estudiantes, durante la ejecución de la evaluación se buscó llevarlo a cabo con las condiciones climáticas estables buscando de esa manera evitar influencias externas que limiten el estudio. La tabla 1 presenta los parámetros en segundos, con puntuaciones asignadas de manera individual, y las categorías asignadas entre: Excelente, muy bueno, bueno, aceptable y bajo,

todas estas permitieron diferenciar el nivel de desempeño de los estudiantes durante la prueba.

Tabla 1. *Parámetros para la evaluación de la carrera de 20 metros*

Carrera de 20 metros		
Categoría	Tiempo (s)	Puntuación
Excelente	< 5	5pts
Muy bueno	5 - 5.49	4pts
Bueno	5.50 - 5.99	3pts
Aceptable	6 - 6.49	2pts
Bajo	>6.50	1pts

Fuente: elaboración propia

La tabla 2 muestra los parámetros utilizados por cantidad de saltos, con puntuaciones asignadas de manera individual, y las categorías asignadas entre: Excelente, muy bueno, bueno, aceptable y bajo, permitiendo diferenciar la cantidad de saltos entre estudiantes.

Tabla 2. *Parámetros para la evaluación del salto con cuerda*

Salto con cuerda en 30 segundos		
Categoría	Cantidad	Puntuación
Excelente	Más de 25	5pts
Muy bueno	Entre 21 a 15	4pts
Bueno	Entre 16 a 20	3pts
Aceptable	Entre 11 a 15	2pts
Bajo	Menos de 11	1pts

Fuente: elaboración propia

La tabla 3 muestra los parámetros utilizados por cantidad de lanzamientos, con puntuaciones asignadas de manera individual y considerando el tiempo de ejecución, y las categorías asignadas entre: Excelente, muy bueno, bueno, aceptable y bajo, permitiendo diferenciar la cantidad de lanzamientos entre estudiantes.

Tabla 3. *Parámetros para la evaluación del Lanzamiento de pelota*

Lanzamiento de pelota en 30 segundos		
Categoría	Cantidad	Puntuación
Excelente	>18	5pts
Muy bueno	16-18	4pts
Bueno	13-15	3pts
Aceptable	10-12	2pts
Bajo	<10	1pts

Fuente: elaboración propia

Para la recolección de datos, se aplicaron dos técnicas: la encuesta y la observación directa (Romero, 2023), la encuesta, estructurada con preguntas cerradas mediante una escala de Likert de cinco opciones, permitió identificar la frecuencia de juegos recreativos practicados, así como la percepción de los estudiantes sobre estas actividades. Este instrumento fue sometido a un análisis de confiabilidad utilizando el coeficiente alfa de Cronbach, obteniendo un resultado de 0.87, mismo que indica una alta consistencia interna. Por su parte, la observación directa sirvió para evaluar el desarrollo de habilidades motrices básicas mediante el análisis del desempeño físico de los estudiantes en actividades específicas. En cuanto a los instrumentos utilizados, se aplicaron: Un test físico validado (Moscoso, 2004), que evaluó habilidades motrices básicas como correr, saltar, lanzar, atrapar, mediante actividades concretas como carreras, saltos con cuerda y lanzamientos. Un cuestionario (Romero, 2023), para analizar la valoración de los estudiantes sobre su grado de involucramiento en juegos recreativos, su gusto por los mismos y su frecuencia de práctica. Una ficha de observación (Álvarez, 2001), validada por experto en el área, que permitió complementar la evaluación cuantitativa con una mirada cualitativa del desempeño motriz.

Dentro del procesamiento de información se aplicó la técnica estadística de los datos, se utilizó la estadística descriptiva, lo cual permitió organizar e interpretar los resultados obtenidos mediante gráficos y tablas (Faraldo y Pateiro, 2013). Esta técnica facilitó la interpretación de los datos recogidos a través de los instrumentos aplicados y permitió establecer de manera clara la posible relación entre las variables en estudio. De esta manera, para llevar a cabo este estudio, se siguió un proceso estructurado que inició con una fase de

diagnóstico, en la cual se aplicó una encuesta a los estudiantes para conocer su nivel de participación, los tipos de juegos recreativos que practican y la frecuencia con que lo hacen. Esta información permitió obtener un panorama inicial sobre el uso de actividades lúdicas en las clases de Educación Física. Luego, se evaluó el desarrollo motriz mediante un test físico y una ficha de observación validada, enfocándose en habilidades como correr, saltar, lanzar y atrapar, lo que permitió obtener un diagnóstico confiable del estado actual de dichas capacidades. Posteriormente, se realizó un análisis de los datos con el objetivo de identificar la relación que existe entre los juegos recreativos y las habilidades motrices básicas.

Una vez realizada la recolección de datos, se procedió a su respectivo análisis en el software estadístico SPSS, con el fin de garantizar el análisis de los datos, adicional se procedió a ejecutar la prueba de normalidad de Kolmogorov-Smirnov y Shapiro-Wilk debido a que la muestra es menor a 30, buscado determinar la distribución de los datos, los resultados arrojados fueron valores de significancia inferiores a 0.05, lo cual indica que los datos no eran paramétricos, una vez obtenido esos datos se optó por aplicar la prueba de correlación de Spearman (Rho), siendo esta adecuada para la relación entre variables no ordinales, la prueba permitió determinar el grado de correlación entre las dos variables. Finalmente, los resultados obtenidos se fueron representados a través de la estadística descriptiva, contemplando (frecuencias y medianas) y la tabla de correlación, con la cual ayudó a la interpretación de los objetivos, y la contrastación de las hipótesis.

Resultados y Discusión

La tabla 4, representa los resultados obtenidos para dar respuesta a la frecuencia de juegos

recreativos aplicados en las sesiones de educación física en los estudiantes de 7mo grado de EGB. Los resultados muestran que los juegos recreativos son practicados con una frecuencia media, puesto que se encuentran con una mediana de 4, lo cual indica que el promedio de realización de los juegos es casi siempre. Se puede observar que el 20% de los estudiantes manifiesta una frecuencia máxima de siempre (5), mientras que la cantidad mayoritaria, siendo un 68% de estudiantes se coloca en una frecuencia mediana de casi siempre (4) y dejando un 12% de estudiantes la cual manifiesta que practican con una frecuencia mínimo de Rara vez (3), Adicional a esto, se encontró que ningún estudiante reportó una frecuencia baja (menor a 3). Esto refleja que a pesar de la presencia de juegos en las clases no se integran de manera sistemática para maximizar su frecuencia.

Tabla 4. Frecuencia con la que practican juegos recreativos

Estadístico	Mediana de utilización	%	Cantidad de estudiantes
Máximo	5	20%	5
Mediana	4	68%	17
Mínimo	3	12%	3

Fuente: elaboración propia

La tabla 5 expone la distribución de porcentajes, cantidad de estudiantes evaluados en tres diferentes habilidades motrices básicas entre ellas: carrera, salto y lanzamiento utilizando una escala de puntuación del 1 al, 5 en las cuales 1 representa un desempeño Bajo, 2=Aceptable, 3=Bueno, 4=Muy bueno 5=Excelente. En la descripción de habilidad de carrera se puede evidenciar que la mayoría de estudiantes alcanzó un desempeño bastante alto, un 48%, una cantidad de 12 estudiantes se ubicaron en un nivel excelente (5), el otro 48% una cantidad de 12 alcanzó un nivel de muy bueno (4), mientras que solo un 4% un 1 estudiante se ubicó en un nivel de bueno (3), dentro de esta

prueba no se registran niveles aceptables o bajos, lo cual indica un sólido desarrollo de carrera de los estudiantes. En la habilidad de salto, la distribución se encuentra un poco más variada. Un 28% una cantidad de 7 estudiantes logró un nivel de excelente (5), mientras que un 44% una cantidad de 11 estudiantes mostró un desempeño muy bueno (4) y con el 28% una cantidad de estudiantes consiguieron un nivel bueno (3), considerando así la ausencia de niveles bajos y aceptables y tomando en consideración el porcentaje mayoritario en el

nivel bueno. En la habilidad de lanzamiento existe mayor dispersión en los niveles, un 44% una cantidad de 11 estudiantes logró un nivel de excelente (5), un 8% una cantidad de 2 estudiantes alcanzaron el nivel de muy bueno (4), y un 48% una cantidad de 12 estudiantes se ubicó en el nivel de bueno, en esta prueba no existieron niveles de bajo y aceptable. Los resultados muestran que la habilidad de carrera en más desarrollada seguida por el salto en contraste con la habilidad manipulativa como lo es el lanzar.

Tabla 5. Resultados del test de habilidades motrices

Baremos	1		2		3		4		5		F Total	% Total
Habilidades Motrices	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%		
Carrera	0	0%	0	0%	1	4%	12	48%	12	48%	25	100%
Salto	0	0%	0	0%	7	28%	11	44%	7	28%	25	100%
Lanzamiento	0	0%	0	0%	12	48%	2	8%	11	44%	25	100%

Fuente: Elaboración propia

Finalmente, para responder al objetivo general de la investigación, se aplicó la prueba de correlación de Spearman, con el fin de analizar la relación existente entre ambas variables, en el diseño de estudio no experimental el cual tuvo el fin de determinar si existe una relación entre la frecuencia con la que los estudiantes practican juegos recreativos y la de sus habilidades motrices básicas. Los resultados que se presentan en la Tabla 6, permiten observar un coeficiente de correlación de Spearman de 0,234. Este valor indica una relación positiva baja entre las variables analizadas. Es decir que, a mayor frecuencia en

la práctica de juegos recreativos, también tiende a haber un leve aumento en las habilidades motrices. Por otro lado, el valor de significancia bilateral (p-valor) obtenido fue de 0,261, dato que es mayor a la base de 0,05, establecida para determinar significancia estadística. Todo esto sugiere que los juegos recreativos sí inciden en las habilidades motrices básicas, aunque su efecto no sea fuerte. Estos resultados aportan evidencia para respaldar la pertinencia de la integración de juegos recreativos como recurso didáctico en las clases de Educación Física, especialmente en los estudiantes de séptimo grado de EGB.

Tabla 6. Rho de Spearman entre habilidades motrices y frecuencia de juegos recreativos

Rho de Spearman	Habilidades		Habilidades	Frec_juegos
		Coeficiente de correlación	1,000	0,234
		Sig. (bilateral)	.	0,261
		N	25	25
	Frecuencia_juegos	Coeficiente de correlación	0,234	1,000
		Sig. (bilateral)	0,261	.
		N	25	25

Fuente: Elaboración propia

En los resultados obtenidos en esta investigación muestran una frecuencia media en la práctica de juegos recreativos durante las clases de Educación Física en séptimo grado de EGB, con una mediana de 4 en una escala de Likert. Aunque este valor indica una práctica constante, no refleja un uso intensivo ni sistemático de los juegos recreativos, limitando el potencial educativo y motriz que estas actividades pueden ofrecer. Este hallazgo se relaciona directamente con lo planteado por (Gómez, 2022), quien advierte sobre los riesgos de una enseñanza motriz descontextualizada, basada únicamente en la repetición técnica, sin un enfoque lúdico, significativo ni intercultural. En este sentido, integrar juegos recreativos con un enfoque pedagógico consciente podría enriquecer el aprendizaje y favorecer valores como la cooperación, el respeto y la inclusión. Al analizar las habilidades motrices básicas más desarrolladas, se observa que correr y saltar con cuerda son las más practicadas por los estudiantes, ambas con una mediana de 4 (casi siempre) y (muy bueno) respectivamente, mientras que el lanzamiento se encuentra en un nivel medio (mediana de 3).

Este patrón sugiere que las actividades recreativas implementadas antes del estudio priorizan las habilidades locomotoras, dejando en segundo plano las manipulativas. Esta tendencia coincide con lo reportado por (Quiterio et al., 2024), quien evidencia una distribución diversa en los niveles de desarrollo de las habilidades motrices locomotoras, no locomotoras y manipulativas, mediante la presencia de niveles de desarrollo variados (insuficiente, aceptable, bueno y sobresaliente). Esto, por un lado, permite identificar áreas de mejora y resalta la necesidad de una planificación estructurada y equilibrada que atienda todas las dimensiones del desarrollo motor, así como a las necesidades individuales.

En cuanto al análisis de correlación de Spearman, se identificó un coeficiente de 0,234, que indica una relación positiva baja entre la práctica de juegos recreativos en las habilidades motrices básicas. Aunque el valor es bajo, el resultado es estadísticamente significativo ($p = 0,0261$), lo que permite rechazar la hipótesis nula y afirmar que los juegos recreativos sí inciden, en el desarrollo de dichas habilidades. Este hallazgo está alineado con lo señalado por (Carranza et al., 2024), quienes demuestran con evidencia estadística (prueba t de Student) que los juegos tradicionales (en su caso) tienen un impacto positivo y significativo en la motricidad gruesa, especialmente en niños pequeños de 4 a 5 años. De esta manera, aunque el contexto, habilidad y población de nuestra investigación son diferentes, los resultados reafirman la validez pedagógica de las actividades recreativas en el fortalecimiento de las capacidades físicas básicas.

Asimismo, los datos de esta investigación concuerdan con los resultados de (Prieto, 2024), quien evidenció mejoras progresivas en la coordinación, la puntería y la cooperación de los estudiantes a lo largo de la intervención con juegos tradicionales. En su caso, incluso con un número reducido de sesiones, se identificaron progresos motrices significativos, algo que refuerza la importancia de la práctica continua y variada para consolidar aprendizajes motores. Ahora bien, aunque no fue un objetivo principal de esta investigación, se resalta que los juegos recreativos no solo contribuyen en una mejora habilidades físicas, a su vez también favorecen aspectos sociales y motivacionales, como la socialización, el trabajo en equipo y la percepción positiva hacia el aprendizaje. Este aspecto sí fue tomado en cuenta por Gómez (2022), quien, en su propuesta multicultural, destaca que se pueden desarrollar valores como el respeto, la cooperación, la equidad y la

inclusión. Estos puntos podrían ser considerados en futuras intervenciones, puesto que, como lo destaca este autor, el juego puede ser mucho más que una actividad física: puede ser una vía para la formación ética y ciudadana. Finalmente, es importante destacar que, a pesar del impacto positivo observado, la frecuencia media de uso de los juegos recreativos, resalta la necesidad de fortalecer la inclusión planificada, regulada y diversificada de estos juegos en el currículo de Educación Física. Así lo proponen (Carranza et al., 2024) y (Quiterio et al., 2024) quienes enfatizan que los juegos no solo contribuyen al desarrollo físico, sino también al pedagógico, social y emocional del alumnado. A partir de este enfoque, se podría promover un desarrollo más integral y significativo de los estudiantes, contribuyendo así a una educación física de mayor calidad y pertinencia.

Conclusiones

Se analizó que los juegos recreativos sí contribuyen al desarrollo de habilidades motrices básicas, resaltando así su integración como recurso pedagógico que, a más de fortalecer el componente físico, también, mejora aspectos sociales y motivacionales, que pueden ser mejor estudiados en investigaciones futuras. El análisis de correlación de Spearman constató un coeficiente $p = 0,234$, lo que indica una relación positiva baja entre la frecuencia de práctica de juegos recreativos y el desarrollo de habilidades motrices básicas en los estudiantes de séptimo año de EGB. El valor de significancia obtenido $p = 0,261$ fue mayor a la base de 0,05, por lo que la relación encontrada no es estadísticamente significativa. A pesar de la ausencia de significancia estadística, la correlación positiva observada sugiere una tendencia favorable que podría manifestarse con mayor claridad en investigaciones con muestras más amplias o bajo diseños

experimentales. Todo esto sugiere un enfoque pedagógico centrado en habilidades locomotoras y una oportunidad para recomendar una planificación equilibrada y que contenga juegos recreativos, que permita trabajar todas las dimensiones motrices básicas de los estudiantes.

Referencias Bibliográficas

- Álvarez, J. (2001). *Evaluar para comprender y mejorar*. Morata.
- Arias, C. (2020). *Habilidades motrices básicas* [Guía]. <https://institutoclaret.cl/wp-content/uploads/2020/07/Guia-11-habilidades-motrices-6%C2%B0-b%C3%A1sico.pdf>
- Banchón, J., & Morocho, D. (2022). *Actividades recreativas y su incidencia en la motricidad gruesa en niños de 7 a 9 años del Centro Deportivo Campo Elías del cantón Montalvo de la Provincia de Los Ríos* [Tesis de maestría, Universidad Técnica de Babahoyo]. Repositorio Digital. <http://dspace.utb.edu.ec/handle/49000/12142>
- Batalla, A. (2020). *Habilidades motrices*. INDE.
- Cabezas-Bonilla, M. (2019). *Recreación educativa y el aprendizaje por descubrimiento en la educación física en niños* [Tesis de licenciatura, Universidad Central del Ecuador]. <http://www.dspace.uce.edu.ec/bitstream/25000/19385/1/T-UCE-0016-CUF-012.pdf>
- Caiza, E. (2024). *Juegos tradicionales en el desarrollo de habilidades motoras gruesas en niños y niñas del Subnivel II* [Tesis de licenciatura, Universidad Central del Ecuador]. <https://www.dspace.uce.edu.ec/entities/publication/8a8e42db-b8b8-4a51-8c15-2f80f3dbd8a8>
- Carranza, L., Ayala, K., & Castillo, D. (2024). Juegos tradicionales en el desarrollo de la motricidad gruesa. *Revista Científica Arbitrada de Investigación en Comunicación, Marketing y Empresa (REICOMUNICAR)*, 7(13), 33–44.

- <https://doi.org/10.46296/rc.v7i13edesgab.0237>
- Carreño, J., Rodríguez, A., & Gutiérrez, P. (2014). Lineamientos de intervención de la recreación en la escuela. *Magis*, 6(1), 83–97. <https://www.redalyc.org/pdf/2810/281031320006.pdf>
- Faraldo, P., & Pateiro, B. (2013). *Estadística descriptiva: Estadística y metodología de la investigación*. Universidad de Santiago de Compostela.
- Flick, U. (2007). *Introducción a la investigación cualitativa* (2.^a ed.). Morata.
- Garófano, V., Cano, L., Chacón, R., Padial, R., & Martínez, A. (2017). Importancia de la motricidad para el desarrollo integral del niño en la etapa de educación infantil. *Revista Digital de Educación Física*, 8(47), 89–105.
- Gómez, J. (2022). *Desarrollo de las habilidades motrices básicas atléticas a través de juegos interculturales en educación primaria: Propuesta de intervención* [Trabajo académico]. Valladolid, España.
- González, A., & González, C. (2010). Educación física desde la corporeidad y la motricidad. *Hacia la Promoción de la Salud*, 15(2), 173–187. http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0121-75772010000200012
- Hernández, F. (2014). *Metodología de la investigación*. McGraw-Hill Education.
- Hinojosa, E., & Hualca, J. (2021). *Juegos recreativos para el desarrollo de la motricidad gruesa en niños y niñas de 5 a 6 años* [Tesis de licenciatura, Universidad Central del Ecuador]. <https://www.dspace.uce.edu.ec/server/api/core/bitstreams/42761eb2-097f-42b2-9bfe-6d373279eb8f/content>
- Luna, H., Moscoso, R., Ávila, C., & Jarrín, S. (2020). Las habilidades motrices básicas como base para la educación física en primaria. *Polo del Conocimiento*, 5(11), 100–115. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/7659468.pdf>
- Macas, D. (2024). *Los juegos recreativos para desarrollar la coordinación motriz en niños de segundo grado de la Unidad* [Tesis de licenciatura, Universidad Nacional de Loja]. <https://dspace.unl.edu.ec/items/ef3cea75-7528-4a3b-806c-116db5168a4c>
- Mejía, J. (2023). *Juegos tradicionales para el desarrollo de las capacidades motrices básicas en estudiantes de 7mo “A” de la Unidad Educativa Priorato de la ciudad de Ibarra (2022–2023)* [Tesis de licenciatura, Universidad Técnica del Norte]. <http://repositorio.utn.edu.ec/handle/123456789/15354>
- Ministerio de Educación. (2024). *Guía de estrategias metodológicas para Educación Física en EGB y BGU 2023–2024*. <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2019/01/GUIA-METODOLOGICA-EF.pdf>
- Morales, Y., & Gutiérrez, L. (2019). *El juego como estrategia pedagógica para potenciar en los niños el desarrollo de las habilidades motrices básicas* [Tesis de licenciatura, Universidad del Tolima]. <https://repository.ut.edu.co/server/api/core/bitstreams/6a3391aa-15a1-4502-9345-20e01f5986ec>
- Moscoso, J. (2004). *Evaluación psicológica*. Pirámide.
- Neira, J., & Paladinez, J. (2023). *El juego como estrategia metodológica en el desarrollo de las habilidades* [Tesis de licenciatura, Universidad Técnica de Machala]. <https://repositorio.utmachala.edu.ec/bitstream/48000/22252/1/Neira%20Rodriguez%20J.%20D.%20Trab.%20Tit.-027.pdf>
- Orozco, J., & Aguilar, E. (2023). Juegos lúdicos para el fortalecimiento de las habilidades motrices básicas en estudiantes de educación básica media en Manabí. *Ciencia y Educación*, 4(2), 88–100. <https://cienciayeducacion.com/index.php/journal/article/view/zenodo.13773668>
- Peñafiel, J., & Aldas, H. (2023). Actividades lúdicas para desarrollar las habilidades motrices básicas en la Educación Física escolar. *Conrado*, 19(92), 305–312.

http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1990-86442023000300305

Prieto, R. (2024). *Juegos tradicionales para el desarrollo de las habilidades motrices básicas y las conductas en educación primaria* [Tesis de licenciatura, Universidad de Valladolid].

<https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/73115/TFG-G7296.pdf>

Quiterio, R., Teves, J., Córdova, U., & Núñez, F. (2024). Nivel de desarrollo de las habilidades motoras a través de los juegos menores. *Horizontes*, 8(34), 1411–1421. <https://doi.org/10.33996/revistahorizontes.v8i34.806>

Romero, M. (2023). *La metodología de la investigación*. Instituto Universitario de Innovación Ciencia y Tecnología INUDI Perú.

<https://editorial.inudi.edu.pe/index.php/editorialinudi/catalog/download/90/133/157?inline=1>

Sampieri, R. (2014). *Metodología de la investigación*. McGraw-Hill Education.

Sixto, S., & Márquez, L. (2017). Tendencias teóricas en la conceptualización de las habilidades: Aplicación en la didáctica de la oftalmología. *Revista de Ciencias Médicas de Pinar del Río*, 21(3), 138–147.

Soler, R. (2023). El método científico y el pensamiento complejo para la investigación en la educación superior actual. *Revista Logos Ciencia y Tecnología*, 15(2), 147–160.

<https://doi.org/10.22335/rlct.v15i2.1780>

Tamayo, M. (2011). *El proceso de la investigación científica*. Limusa.



Esta obra está bajo una licencia de Creative Commons Reconocimiento-No Comercial 4.0 Internacional. Copyright © Diego Paul Granda Roa, Hamilto Daniel Sanmartín Cruz, Giraldo Viera Avinaz y Carlos Antonio Niveló Cabrera.

