

## Juegos recreativos y su incidencia en el proceso de enseñanza-aprendizaje en los estudiantes de Octavo Año de Educación General Básica

### Recreational games and their impact on the teaching-learning process in Basic Education students

Lourdes González Romero, Diana Burgos Mendieta, María Morán González, Jenifer Miranda Moreira

Universidad Estatal de Milagro (Ecuador)

**Resumen.** El objetivo de la investigación se ha centrado en analizar la incidencia de los juegos recreativos en el proceso de enseñanza-aprendizaje en los estudiantes de Octavo Año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Dr. Modesto Chávez Franco en la ciudad de Milagro. Para el desarrollo del proceso de investigación se aplica una metodología mixta, empleando la entrevista, observación no participante y encuestas. Los instrumentos correspondieron a una guía de entrevista, ficha de registro observacional los cuales fueron validados por expertos y una encuesta de 6 preguntas cuyo Alfa de Cronbach fue de .874. La muestra se conforma por 75 estudiantes y 3 docentes de octavo año de educación general básica. Los resultados del estudio demostraron que los educadores emplean juegos recreativos en sus clases con poca frecuencia, pero cuando lo hacen los estudiantes participan activamente, cumplen las reglas, interactúan, socializan y logran los aprendizajes trazados. Los estudiantes presentan predisposición para el desarrollo de juegos recreativos en el proceso de enseñanza aprendizaje. Se concluye que los educadores requieren capacitarse respecto a la aplicación de los juegos recreativos en el proceso de enseñanza-aprendizaje y sus beneficios para el desarrollo integral de los estudiantes consecuentemente generando aprendizajes significativos.

**Palabras claves:** Actividades recreativas, motivación, socio-emocional, desarrollo motriz, recreación.

**Abstract.** The objective of the research has focused on analyzing the influence of recreational games on the teaching-learning process in the Basic students of the Modesto Chávez Franco Educational Unit in the city of Milagro. To develop the research process, a mixed methodology is applied, using interviews, non-participant observation and surveys. The instruments corresponded to an interview guide, an observational record sheet which were validated by experts, and a 6-question survey whose Cronbach's Alpha was .874. The sample is made up of 75 students and 3 eighth grade teachers. The results of the study showed that educators use recreational games in their classes infrequently, but when they do, students actively participate, follow the rules, interact, socialize and achieve the outlined learning. Students are willing to develop recreational games in the teaching-learning process. It is concluded that educators require training regarding the application of recreational games in the teaching-learning process and their benefits for the development of students and the achievement of significant learning.

**Keywords:** Recreational activities, motivation, socio-emotional, motor development, recreation.

---

Fecha recepción: 21-05-24. Fecha de aceptación: 04-07-24

Lourdes González Romero  
lgonzalezr1@unemi.edu.ec

### Introducción

Los juegos recreativos impactan positivamente en los procesos de aprendizaje socio-emocional de los individuos, en cuanto favorecen las relaciones interpersonales (Alcaraz-Muñoz et al., 2023) además favorecer al desarrollo motriz y cognitivo, promover la participación activa e igualdad de condiciones (Vázquez & Rojas, 2024), a ello se adiciona que el juego posee una naturaleza motivadora por lo que genera emociones positivas (Alcaraz-Muñoz et al. 2020). Por su parte, Uribe-Veintimilla et al. (2024) comprobaron que el juego recreativo favorece a en el desarrollo de la memoria de corto y largo plazo, así como en pensamiento lógico y el mejoramiento de la concentración.

Para Mocha-Bonilla et al. (2018) en cambio, el juego recreativo es favorecedor puesto que los educandos logran mayor atención y como consecuencia de ello mejoran la comprensión de los contenidos, dominan las situaciones que se les comparten y desarrollan el pensamiento abstracto. Y es que, los juegos recreativos, sobre todo aquellos tradicionales, se caracterizan por tener significados, los cuales se reproducen por medio de los comportamientos y acciones motrices de los actores al momento de reproducir los signos (Lavega-Burgués et al., 2022) evidenciando que es una forma efectiva de promover el aprendizaje y el desarrollo de habilidades en el ser humano. En esta línea de análisis,

Rodríguez et al. (2023) resaltan que los juegos recreativos impactan de forma beneficiosa en el desarrollo motor, de allí la importancia de su incorporación en la educación desde los niveles iniciales pues además son estimuladores de la creatividad, socialización, interés por el aprendizaje, incremento de las habilidades de comunicación, afectivas, cognitivas y la motricidad. Precisamente en edades tempranas, cuando el individuo se encuentra en proceso de consolidar sus habilidades básicas como caminar, saltar, correr, etc., además de comenzar a adquirir las capacidades específicas, se precisa atender y estimular su desarrollo (Delgado-Zurita et al., 2019).

Continuando con esta postura, Putton & Cruz (2021) son concordantes en que el juego es una actividad característica de la infancia y precisamente como lo han manifestado diferentes autores, permite el desarrollo de distintas capacidades y habilidades a nivel cognitivo social, biológico, motor y afectivo, pero también el niño aprende y conoce sobre su realidad, puede expandir el lenguaje, adquiere autonomía, fortalece la confianza en sí y experimenta satisfacción, de allí la importancia de su incorporación en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Muñoz-Arroyave et al. (2020) son concluyentes en su apreciación respecto al juego como recurso pedagógico, por lo que hacen alusión a la importancia de que los educadores reconozcan como por medio de las diferentes alternativas que ofrecen los juegos, se

puede contribuir en el niño al desarrollo de la motricidad y las competencias socio-emocionales, pero también deben tener presente que las actividades recreativas tanto competitivas como las que no lo son, generan efectos positivos en los niños a nivel afectivo.

Salcedo-Martí et al. (2022) mencionan la importancia que tienen en la formación las vivencias emocionales que experimentan los educandos a través de los juegos, siendo un factor relevante que repercute en la enseñanza-aprendizaje, por lo que consideran importante el identificar los tipos de juegos que se pueden implementar para observar las emociones que se generen y de esta manera gestionar adecuadamente el control más preciso de las conductas producto de ellas y de esta forma alcanzar los objetivos trazados.

En torno al juego recreativo, en el contexto ecuatoriano el Ministerio de Educación (2023) promueve su implementación en programas y proyectos que se ejecuten en los centros educativos, con el objetivo de enriquecer el proceso de enseñanza-aprendizaje y contribuir al desarrollo integral de los estudiantes. En efecto, se conoce que los estudiantes practican diferentes tipos de juegos, muchos de ellos durante sus espacios de descanso y otros son guiados por los educadores en las clases como parte de las actividades curriculares para la enseñanza-aprendizaje, también se los ha incorporado en educación física, adicional a la práctica de actividades físico-deportivas (García-Ramírez & Tarazona-Meza, 2022).

Sin embargo, la aplicación del juego recreativo de acuerdo con aspectos relacionados con la edad de los niños a los cuales se dirige, objetivos que se persiguen, metodología que se debe aplicar, espacio y materiales disponibles y requeridos, entre otros factores, de tal suerte que no siempre son considerados por los docentes como estrategias con fines de enseñanza-aprendizaje y por ende tampoco se considera la incidencia positiva de los mismos. Por ello, uno de los mayores retos de planeación en educación ha sido la incorporación de las actividades recreativas por medio del juego, pero como un proceso estratégico, con objetivos y la guía adecuada para lo cual los educadores deben poseer el debido conocimiento.

Es por lo antes expuesto, que el objetivo de la investigación se ha centrado en analizar la incidencia de los juegos recreativos en el proceso de enseñanza-aprendizaje en los estudiantes de Octavo Año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Dr. Modesto Chávez Franco en la ciudad de Milagro.

## **Método**

### ***Diseño de estudio***

La investigación se fundamentó en lo expuesto por Castro-Maldonado et al. (2023) quienes indican que los métodos mixtos ofrecen la oportunidad de ver y analizar el fenómeno de estudio desde diferentes perspectivas para comprender mejor el fenómeno. Es por ello que se consideró la metodología cuali-cuantitativa, procediéndose a realizar

una encuesta a los estudiantes y entrevista a los docentes, además de la aplicación de un registro de observación no participante, para conocer sobre la implementación de los juegos recreativos en el salón de clases. Se trata de un estudio no exploratorio, descriptivo y transversal.

### ***Participantes***

La población estuvo conformada por 942 estudiantes de Educación General Básica (EGB) (Ministerio de Educación del Ecuador, 2024), mientras la muestra seleccionada fue de 75 educandos, escogidos bajo el criterio de conveniencia. Los estudiantes seleccionados para el estudio fueron del octavo año de EGB. Mientras que los docentes correspondieron a 3 profesionales del octavo año de EGB, de la Unidad Educativa Modesto Chávez Franco en la ciudad de Milagro, su formación profesional corresponde a licenciatura en Educación Básica, titulados en la Universidad Estatal de Milagro, con edad promedio de 38.33 años.

### ***Instrumentos***

Los instrumentos fueron previamente elaborados por los investigadores, siendo el cuestionario con 6 ítems direccionado a los niños con una consistencia interna de .874 de acuerdo con la prueba Alfa de Cronbach. Las preguntas del instrumento se caracterizan por ser cerradas y dicotómicas en cuanto la alternativa de respuesta es a través de las opciones de “Si” o “No”. El cuestionario ha sido elegido en cuanto permite la obtención de información de un mayor número de individuos, además es posible cuantificar los datos y en el caso de los estudiantes se pueden obtener respuestas rápidas y específicas sobre el tema de estudio (Feria-Ávila et al., 2020).

También se aplicó una guía de entrevista y una ficha de observación validadas por expertos en el área quienes procedieron a revisarlas para identificar si éstas cumplían con los objetivos de estudio y empleaban una terminología adecuada. La entrevista se conformó por 5 preguntas orientadas a valorar los juegos recreativos y su incidencia en el proceso de enseñanza-aprendizaje con los estudiantes de Octavo Año de Educación General Básica, mientras la guía de observación valoró la participación de los estudiantes durante las actividades recreativas desarrolladas por los docentes, la exactitud en el desarrollo de las mismas, el respeto por las reglas del juego, acciones cooperativas entre pares y la participación en la actividad ejecutada, esta ficha fue de aplicación para cada uno de los estudiantes participantes en la investigación.

### ***Procedimiento***

El levantamiento de información fue programado durante los meses de marzo y abril de 2024. Se procedió en primera instancia con las entrevistas a los tres educadores, posterior a ello se llevó a cabo la observación no participante en la cual los investigadores fueron espectadores de los hechos y se registraron los sucesos a través de la guía diseñada para este fin. La observación fue llevada a cabo a cada uno de los docentes en su interacción con el grupo de

estudiantes en clase, con la finalidad de identificar los juegos recreativos que desarrollaban, el objetivo de su aplicación, cómo los alumnos interactúan en el desarrollo de la actividad y cumplen con aspectos como integración, cumplimiento de instrucciones, aprendizaje en el juego, progreso de las destrezas y resolución de problemas. Finalmente se aplicó la encuesta a los estudiantes en forma paulatina hasta completar la muestra.

Se precisa mencionar que para el levantamiento de información fue necesario el consentimiento informado que se les hizo llegar oportunamente a los padres de familia para solicitar la autorización de la participación de sus hijos en la investigación, explicándoles los objetivos del estudio y la finalidad de los datos registrados, así como la confidencialidad de los mismos. En el caso de la entidad educativa Dr. Modesto Chávez Franco de la ciudad de Milagro, se solicitó mediante oficio la autorización para la realización del estudio y de igual forma se comunicó a los educadores sobre el direccionamiento de la indagación previo a solicitar su participación voluntaria en la misma. Los datos fueron registrados en una base en el software SPSS V25 para su procesamiento y análisis.

## Resultados

A continuación, se detallan los resultados obtenidos de acuerdo al objetivo planteado que busca analizar la influencia de los juegos recreativos en el proceso de enseñanza-aprendizaje en los estudiantes de Básica de la Unidad Educativa Dr. Modesto Chávez Franco en la ciudad de Milagro.

### Entrevista

Para el procesamiento de la información cualitativa se trabajó por áreas temáticas siendo estas: actividades recreativas, importancia de las actividades recreativas, necesidades de capacitación.

— *Actividades recreativas:* Con respecto a las actividades recreativas que desarrollan con los estudiantes, los educadores manifiestan que en el área de cultura emplean cuentos, en el área de expresión plástica se trabaja con la realización de dibujos y en la socia recreativa se efectúan visitas guiadas. Cada una de las actividades recreativas señaladas anteriormente, son organizadas por iniciativa de los propios docentes. Los educadores refirieron que la institución no cuenta con una infraestructura apropiada para la ejecución de algunas actividades recreativas que requieren espacio amplio o materiales extras con los que lamentablemente no se dispone.

— *Importancia de las actividades recreativas:* Los docentes expresaron que utilizan estrategias recreativas de manera regular en sus clases, ya que consideran que son una forma efectiva de mantener la atención de los estudiantes y hacer que el aprendizaje sea más dinámico y divertido. También indicaron que, si bien reconocen la importancia de las estrategias recreativas a veces les resulta difícil incorporarlas en sus clases debido a la cantidad de contenido que deben

cubrir o a la falta de recursos y tiempo para planificar y llevar a cabo dichas actividades.

— *Necesidad de capacitación:* Los docentes también reconocieron la necesidad de mayor capacitación y orientación sobre cómo implementar de manera efectiva estrategias recreativas en el aula, así como la importancia de adaptarlas al contenido académico para que sean realmente significativas para los estudiantes. Las temáticas sobre las cuales evidencian mayor aprendizaje son:

- La recreación como un medio para satisfacer necesidades biológicas, psicológicas, espirituales y sociales del individuo.
- Estrategias metodológicas para la aplicación de actividades recreativas en el aprendizaje.
- La recreación como una herramienta útil en el aula de clase.

En general, los docentes destacaron la importancia de incorporar estrategias recreativas en el aula para fomentar el aprendizaje activo, la participación de los estudiantes y mejorar el ambiente de aprendizaje. Sin embargo, también señalaron la necesidad de contar con apoyo y recursos adecuados para poder implementar estas estrategias de manera efectiva.

### Observación

Mediante la observación realizada en el salón de clase, se pudo constatar que los docentes propician el aprendizaje de los contenidos a nivel conceptual y procedimental, mediante el uso de estrategias como: demostración, técnica de la pregunta, discusión grupal, y resolución de problemas. También se evidenció que el único recurso empleado por los educadores para la enseñanza-aprendizaje de sus alumnos es el texto escolar de referencia. En cuanto a las actividades recreativas, se identificó que los maestros las ejecutan con poca regularidad en sus clases y es que es clara la falta de espacio físico en el plantel, así como el desconocimiento para utilizar la recreación como una herramienta útil en el salón de clases.

Respecto a la ejecución de los juegos recreativos, se pudo constatar que no todos los alumnos desarrollan la actividad con exactitud y cooperación. Los resultados de los criterios de observación se evidencian en la tabla 1.

Tabla 1  
Guía de observación

Criterio de evaluación	% alumnos
Alumnos participantes	100%
Exactitud en el juego	69.33%
Respeto a las reglas del juego	100%
Cooperación	66.66%
Participación	100%

Fuente: Elaboración propia

También se pudieron observar competencias como integración, cumplimiento de reglas, aprendizaje en el juego, progreso de las destrezas y resolución de problemas (tabla 2), siendo los juegos aplicados por los docentes: armar figuras, rompecabezas y colocar piezas geométricas. A través de

la observación se pudo evidenciar que existe una alta predisposición de los estudiantes para integrarse en la ejecución de las actividades recreativas, además en el cumplimiento de las reglas y la orden que establecen los docentes, la mayoría practican las normas establecidas. Mientras que en la valoración del aprendizaje en el juego se pudo observar que los educandos alcanzan los niveles planteados en el mismo e incluso en el progreso de las destrezas, demuestran un alto nivel de crecimiento, de igual manera, denotan las ganas de resolver los problemas a través de las acciones que implican la ejecución de los juegos.

Tabla 2  
Resultados en el desarrollo de los juegos

Criterio de evaluación	Sobresaliente	Bueno	Regular
Integración	40.00%	50.67%	9.33%
Cumplimiento de reglas	56.00%	37.33%	6.67%
Aprendizaje en el juego	66.67%	26.67%	6.67%
Progreso de las destrezas	64.00%	26.67%	9.33%
Resolución de problemas	60.00%	26.67%	13.33%

Fuente: Elaboración propia

### c) Encuesta

Los resultados de la encuesta aplicada a los estudiantes de octavo de EGB de la Unidad Educativa Dr. Modesto Chávez Franco de la ciudad de Milagro demuestran que el 80% conocen que son los juegos recreativos, además el 85.33% considera que éstos son útiles en el aula y un 70.67% manifiesta que ayudan a motivar su interés por la materia. Por otra parte, el 60% de los alumnos opina que los juegos recreativos fomentan la participación activa en clase, se destaca además que un 54.67% indica que no contribuyen a mejorar la relación con los compañeros y finalmente el 74.67% expone que no representan una distracción o dificultan el proceso de enseñanza (Tabla 3).

Tabla 3  
Percepción de los estudiantes sobre los juegos recreativos

Ítem	Si	No
Conocimiento sobre juegos recreativos.	80,00%	20,00%
Los juegos recreativos son útiles en el aula.	85,33%	14,67%
Los juegos recreativos motivan el interés por el aprendizaje.	70,67%	29,33%
Los juegos recreativos fomentan la participación activa.	60,00%	40,00%
Los juegos recreativos contribuyen a mejorar la relación con los compañeros.	45,33%	54,67%
Los juegos recreativos son una distracción y dificultan el proceso de enseñanza.	25,33%	74,67%

Fuente: Elaboración propia

### Discusión

Fundamentado en el objetivo de la investigación de analizar la incidencia de los juegos recreativos en el proceso de enseñanza-aprendizaje en los estudiantes Octavo Año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Dr. Modesto Chávez Franco en la ciudad de Milagro, es posible indicar que estos repercuten en las actividades que forman parte de la programación educativa que ejecutan los maestros, impactando en el comportamiento de los alumnos pero también en la forma en la que aprenden, sin embargo, el empleo de esta estrategia no es común en el salón de clases por limitaciones de recursos físicos y materiales pero

también por un posible desconocimiento de los educadores. Por otra parte, la percepción de los estudiantes respecto a los juegos recreativos denota una importante aceptación a los mismos como parte de su proceso de aprendizaje, siendo una gran oportunidad para su potenciamiento y direccionamiento en coherencia con los objetivos educativos.

En relación a lo expuesto Camargo-Rojas et al. (2023) exponen la importancia de que los docentes cuenten con un pleno conocimiento respecto a las actividades recreativas, además de cómo estas repercuten en el funcionamiento físico y cognitivo del ser humano. Por otra parte, los investigadores enfatizan en que las actividades físicas, incluyendo las prácticas corporales, ejercicios físicos, deportes, e incluso las actividades de tipo artístico son reconocidas como un derecho de los niños y jóvenes, el mismo que requiere ser garantizado, pese a ello no ha sido posible lograrlo, precisamente por problemas como los evidenciados en la actual investigación como los de acceso, recursos, carencia de conocimientos por parte de los educadores e incluso por su actitud negativa para ejecutarlas.

Las investigaciones han demostrado que los juegos recreativos permiten a los estudiantes desarrollar habilidades cognitivas, sociales y emocionales de manera lúdica y divertida, siendo un aporte importante el de Papoutsis et al. (2022) que además proponen la introducción de juegos de tipo recreativo formativo por medio de videojuegos, es decir empleando las tecnologías de la información y comunicación, lo que atendería de cierta forma la carencia de recursos. Los investigadores han logrado evidenciar que este tipo de juegos promueven el desarrollo de la inteligencia emocional, siendo una nueva herramienta para el aprendizaje, sin embargo, los educadores deben poseer el debido conocimiento para poder trabajar con las mismas.

Por su parte, Munzon-Chuya & Jarrín-Navas (2021) evidencian en sus hallazgos una tendencia similar en cuanto los educadores señalan que las actividades recreativas son favorecedoras para el desarrollo de la motricidad, coordinación y son la base para diversos aprendizajes, además consideran que al aplicarlos en el proceso de enseñanza-aprendizaje los estudiantes muestran mayor motivación y compromiso con las actividades escolares, indican que los juegos favorecen la consolidación de los contenidos estudiados, la adquisición de habilidades, competencias y la resolución de problemas de manera autónoma y reflexiva.

Dzib-Qui & Fernández-Canul (2024) concuerdan con el actual estudio, en cuanto comprobaron, mediante la implementación de juegos recreativos que los educandos experimentaron y manifestaron sus emociones, favoreciendo al desarrollo de la inteligencia emocional, sin embargo en este estudio si se pudo registrar que los alumnos liberaron tensiones surgidas con su grupo de pares, lo que contribuyó a la socialización, contrario a lo que manifestaron los estudiantes de la Unidad Educativa Dr. Modesto Chávez Franco en la ciudad de Milagro quienes creen que no les ayuda a mejorar la relación con sus compañeros. Los investigadores también concuerdan con que los juegos recreativos, a través de las reglas enseñan a los educandos aquello que es permisible y lo

que no lo es y son consistentes con la premisa de que cada actividad recreativa tiene que tener un propósito de forma que se pueda direccionar adecuadamente para lograr objetivos de aprendizaje significativo para los estudiantes, por ello los docentes deben planificar previamente su aplicación y tener el conocimiento de dichas acciones, tal como lo han manifestado Muñoz-Arroyave et al. (2020).

Cabe indicar que los juegos recreativos incorporados en la educación desde fases iniciales, deriva en importantes beneficios para los niños, por lo mismo es necesario su consideración en entornos formativos como la Unidad Educativa Dr Modesto Chávez Franco en la ciudad de Milagro, en el cual no se cuenta con recursos materiales o económicos para poder gestionar los elementos necesarios para que los educadores tengan un adecuado soporte en el proceso de enseñanza-aprendizaje, en tal sentido las actividades recreativas se convierten en una importante estrategia que puede suplir dichas necesidades, pues muchas de estas no requieren de elementos adicionales o en su defecto son de fácil acceso en el hogar como una cuerda, una marcador o tiza para señalar un espacio, entre otros materiales menores.

### Conclusión

Al analizar la incidencia de los juegos recreativos en el proceso de enseñanza-aprendizaje en los estudiantes de Octavo Año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Dr. Modesto Chávez Franco en la ciudad de Milagro, es posible concluir que las actividades implementadas por los educadores causaron interés en los alumnos, construyendo a través de ellos nuevos conocimientos debido a que les permitió desarrollar valores de participación, cumplimiento de reglas, trabajo en equipo, identificación y resolución de problemas. Sin embargo, los docentes reconocen que no siempre pueden aplicar estrategias recreativas en su clases, las limitaciones a las que se enfrentan están relacionadas con las planificaciones curriculares pues deben cumplir con sus clases y programas establecidos, pero también aluden la falta de espacio y recursos, estos hallazgos evidencian una realidad cuestionable, pues los juegos recreativos no necesariamente demandan espacio amplio o materiales y herramientas de difícil acceso, lo que permite pensar que se trata de desconocimiento de los maestros en cuanto a dichas actividades.

La predisposición de los docentes a capacitarse en el aprendizaje de la aplicación de juegos recreativos en la enseñanza es favorable y se constituye en una importante oportunidad de transformación para el sistema educativo en la unidad educativa de estudio. Por su parte, los estudiantes tienen una gran predisposición para realizar las actividades de recreación, de tal manera que es imprescindible saber direccionarlos con juegos acorde a su edad y en respuesta a sus necesidades para que logren desarrollar aprendizajes significativos. Estas actividades, sin duda pueden ser incorporadas en los currículos, sobre todo, si no se cuentan con los recursos suficientes para acceder a más herramientas, puesto que son estrategias que favorecen el desarrollo de los

niños y adolescentes en diversas áreas.

### Referencias

- Alcaraz-Muñoz, V., Alonso-Roque, J., & Yuste-Lucas, J. (2023). How do Girls and Boys Feel Emotions? Gender Differences in Physical Education in Primary School. *Physical Culture and Sport. Studies and Research*, 100(1), 25-330. <https://doi.org/10.2478/pccsr-2023-0016>
- Alcaraz-Muñoz, V., Cifo-Izquierdo, M., Gea-García, G., Alonso-Roque, J., & Yuste-Lucas, J. (2020). Joy in Movement: Traditional Sporting Games and Emotional Experience in Elementary Physical Education. *Frontiers in Psychology*, 11, 1-11. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2020.588640>
- Camargo-Rojas, D., Delgado-Castrillón, J., García-Cabrera, V., Estupiñán-González, L., Medina-Garzón, P., Muñoz-Hinrichsen, F., & Torres-Paz, L. (2023). Estado del arte de la investigación en discapacidad y actividad física en Sudamérica. Una Revisión Narrativa. *Retos*, 48, 945-968. <https://doi.org/10.47197/retos.v48.95286>
- Castro-Maldonado, J., Gómez-Macho, L., & Camargo-Casallas, E. (2023). La investigación aplicada y el desarrollo experimental en el fortalecimiento de las competencias de la sociedad del siglo XXI. *Tecnura*, 27(75), 140-174. <https://doi.org/10.14483/22487638.19171>
- Delgado-Zurita, V., Pérez-Plata, L., Villafuerte-Holguín, J., & Bone-Cabeza, J. (2019). Los juegos recreativos en el desarrollo del equilibrio motriz de niños/as en Manta - Ecuador. *Revista científica Especializada en Ciencias de la Cultura Física y del Deporte*, 16(40), 16-30. <https://deporvida.uho.edu.cu/index.php/deporvida/article/view/520>
- Dzib-Qui, S., & Fernández-Canul, F. (2024). Los Juegos Recreativos como Alternativa para Fortalecer la Inteligencia Emocional en Estudiantes de Primaria. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 8(1), 1212-1227. [https://doi.org/10.37811/cl\\_rcm.v8i1.10562](https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v8i1.10562)
- Feria-Ávila, H., Matilla-González, M., & Mantecón-Licea, S. (2020). La entrevista y la encuesta: ¿Métodos o técnicas de indagación empírica? *Revista Didasc@lia: D&E. Publicación del CEPUT*, 11(3), 62-79. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7692391>
- García-Ramírez, V., & Taranoza-Meza, A. (2022). Importancia de los juegos tradicionales para fortalecer el desarrollo psicomotor de los niños de 3 a 5 años. *Revista EDUCARE - UPEL-IPB*, 26(2), 27-51. <https://doi.org/10.46498/reduipb.v26i2.1776>
- Lavega-Burgués, P., Rillo-Albert, A., Mallén-Lacambra, C., & Sáez de Ocariz, U. (2022). Exploring socioaffective semiotricity: emotions and relational signs in traditional Sporting games. *Semiótica*, (248), 129-151. <https://doi.org/10.1515/sem-2022-0057>
- Ministerio de Educación. (2023). *Aprendiendo en Movimiento. Programa Escolar de Actividad Física*. Quito: Ministerio de Educación. <https://educacion.gob.ec/>
- Ministerio de Educación del Ecuador. (2024). *Estadísticas*

- Educativas. Ministerio de Educación del Ecuador. Quito: MINEDUC. <https://educacion.gob.ec/base-de-datos/>
- Munzon-Chuya, P., & Jarrín-Navas, S. (2021). Las actividades lúdicas y la coordinación motriz en las clases de educación física. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria Koinonía*, 6(2), 483-503. <https://doi.org/10.35381/r.k.v6i2.1250>
- Muñoz-Arroyave, V., Lavega-Burgués, P., Costes, A., & Serna, J. (2020). Los juegos motores como recurso pedagógico para favorecer la afectividad desde la educación física. *Retos*, 38, 166-172. <https://doi.org/10.47197/retos.v38i38.76556>
- Papoutsis, C., Drigas, A., & Skianis, C. (2022). Juegos serios para el desarrollo de habilidades de la inteligencia emocional para el equilibrio interior y la calidad de vida. Una revisión de la literatura. *Retos*, 46, 199-208. <https://doi.org/10.47197/retos.v46.91866>
- Putton, G., & Cruz, P. (2021). La importancia del juego en el proceso de aprendizaje de la enseñanza en la educación infantil. *Revista Científica Multidisciplinar Núcleo do Conhecimento*, 11(5), 114-125. <https://www.nucleodoconhecimento.com.br/educacion-es/aprendizaje-de-la-ensenanza>
- Rodríguez, A., Torres-Gómez, E., & Rosario-Rodríguez, J. (2023). Impacto de los juegos recreativos en el desarrollo motor de los estudiantes de primaria. *Revista de Investigación Educativa y Deportiva*, 2(Especial), 739-760. <https://doi.org/10.56200/mried.v2iEspecial.6468>
- Salcedo-Martí, P., Díaz-Aroca, Á., & Alcaraz-Muñoz, V. (2022). Propuesta educativa para favorecer la concienciación emocional en educación física con niñas y niños de entre 8 y 10 años. *Revista Española de Educación Física y Deportes*, 463(4), 35-49. [https://doi.org/10.55166/reefd.vi436\(4\).1064](https://doi.org/10.55166/reefd.vi436(4).1064)
- Uribe-Veintimilla, A., Góngora-Cheme, R., Zúñiga-Muñoz, H., Tomalá-Chavarría, M., & Zambrano-Vélez, W. (2024). La psicopedagogía en la aplicación de los juegos recreativos con estudiantes con dificultades específicas del aprendizaje. *Retos*, 55, 992-998. <https://doi.org/10.47197/retos.v55.104617>
- Vázquez, J., & Rojas, G. (2024). Juegos recreativos para la inclusión de estudiantes con discapacidad física, en las clases de Educación Física. *Podium. Revista de Ciencia y Tecnología en la Cultura Física*, 19(1), 1-21. <https://podium.upr.edu.cu/index.php/podium/article/view/1583>

#### Datos de los/as autores/as:

Lourdes Gonzalez Romero  
Diana Burgos Mendieta  
María Morán González  
Jenifer Miranda Moreira

lgonzalezr1@unemi.edu.ec  
dburgosm1@unemi.edu.ec  
mmorang3@unemi.edu.ec  
jmirandam3@unemi.edu.ec

Autor/a  
Autor/a  
Autor/a  
Autor/a