

**Relación entre las actividades lúdicas y la coordinación motriz en
estudiantes de básica elemental**

**Relationship between play activities and motor coordination in elementary
school students**

**Relação entre atividades lúdicas e coordenação motora em alunos do ensino
básico**

Rodríguez Anchundia Maribel del Rocio¹
Escuela Básica Fiscal Luis Alberto Chiriboga Manrique
maribel.rodriqueza@docentes.educacion.edu.ec
<https://orcid.org/0009-0000-1606-4760>



Pilco Cevallos César Arturo²
Unidad Educativa Dolores Cacuangó
cesar.pilco@docentes.educacion.edu.ec
<https://orcid.org/0009-0001-1595-8663>



Mera Chávez Leonor del Carmen³
Escuela Básica Fiscal Luis Alberto Chiriboga Manrique
leonor.mera@docentes.educacion.edu.ec
<https://orcid.org/0009-0007-8550-4388>



García Miranda Leonela Georgina⁴
Escuela Básica Fiscal Luis Alberto Chiriboga Manrique
leonela.garcia@docentes.educacion.edu.ec
<https://orcid.org/0009-0003-5854-5353>



Lindao Muñoz Grace Margarita⁵
Unidad Educativa Dolores Cacuangó
grace.lindao@docentes.educacion.edu.ec
<https://orcid.org/0009-0007-6075-6044>



 DOI / URL: <https://doi.org/10.55813/gaea/ccri/v7/n1/1536>

Como citar:

Rodríguez Anchundia, M. R., Pilco Cevallos, C. A., Mera Chávez, L. C., García Miranda, L. G. & Lindao Muñoz, G. M. (2026). *Relación entre las actividades lúdicas y la coordinación motriz en estudiantes de básica elemental*. *Código Científico Revista de Investigación*, 7(1), 1950-1980.

Recibido: 03/05/2026

Aceptado: 01/06/2026

Publicado: 30/06/2026

Resumen

La presente investigación analiza la relación entre las actividades lúdicas y el desarrollo de la coordinación motriz en estudiantes de Educación General Básica elemental, considerando la importancia del juego como estrategia pedagógica en el desarrollo integral infantil. El estudio se desarrolló bajo un enfoque cuantitativo con apoyo cualitativo, mediante un diseño no experimental de tipo descriptivo correlacional, aplicando técnicas como la observación, la encuesta y una ficha de evaluación motriz a estudiantes y docentes. Los resultados evidencian una limitada aplicación de actividades lúdicas en el aula, predominando su uso ocasional y poco estructurado, así como un nivel medio de coordinación motriz en los estudiantes, con dificultades en equilibrio, lateralidad y coordinación visomotriz. No obstante, se identifica una relación positiva entre la frecuencia de actividades lúdicas y el desarrollo de habilidades motrices, destacándose mejores resultados en estudiantes con mayor participación en estas actividades. Estos hallazgos se interpretan como una confirmación de la relevancia del juego en el proceso educativo, evidenciando la necesidad de fortalecer su integración pedagógica. En conclusión, las actividades lúdicas constituyen una estrategia fundamental para mejorar la coordinación motriz y promover el desarrollo integral del estudiante, lo que implica la necesidad de su incorporación sistemática en la práctica docente.

Palabras clave: Actividades lúdicas, coordinación motriz, educación básica, desarrollo infantil, estrategias pedagógicas.

Abstract

This research analyzes the relationship between play-based activities and the development of motor coordination in students of Elementary Basic Education, considering the importance of play as a pedagogical strategy for integral child development. The study was conducted under a quantitative approach with qualitative support, using a non-experimental, descriptive-correlational design, applying techniques such as observation, surveys, and a motor evaluation checklist to students and teachers. The results reveal a limited implementation of play-based activities in the classroom, predominantly used occasionally and without structured planning, as well as a medium level of motor coordination among students, with difficulties in balance, laterality, and visuomotor coordination. However, a positive relationship is identified between the frequency of play-based activities and the development of motor skills, highlighting better outcomes in students with greater participation in these activities. These findings confirm the relevance of play in the educational process, emphasizing the need to strengthen its pedagogical integration. In conclusion, play-based activities constitute a fundamental strategy to improve motor coordination and promote students' integral development, implying the need for their systematic incorporation into teaching practice.

Keywords: Play-based activities, motor coordination, basic education, child development, pedagogical strategies.

Resumo

A presente pesquisa analisa a relação entre as atividades lúdicas e o desenvolvimento da coordenação motora em estudantes da Educação Básica Elementar, considerando a importância

do jogo como estratégia pedagógica no desenvolvimento integral infantil. O estudo foi desenvolvido sob uma abordagem quantitativa com apoio qualitativo, por meio de um desenho não experimental do tipo descritivo-correlacional, utilizando técnicas como a observação, o questionário e uma ficha de avaliação motora aplicada a estudantes e docentes. Os resultados evidenciam uma aplicação limitada de atividades lúdicas em sala de aula, predominando seu uso ocasional e pouco estruturado, bem como um nível médio de coordenação motora nos estudantes, com dificuldades em equilíbrio, lateralidade e coordenação visomotora. No entanto, identifica-se uma relação positiva entre a frequência das atividades lúdicas e o desenvolvimento das habilidades motoras, destacando melhores resultados nos estudantes com maior participação nessas atividades. Esses achados são interpretados como uma confirmação da relevância do jogo no processo educativo, evidenciando a necessidade de fortalecer sua integração pedagógica. Em conclusão, as atividades lúdicas constituem uma estratégia fundamental para melhorar a coordenação motora e promover o desenvolvimento integral do estudante, o que implica a necessidade de sua incorporação sistemática na prática docente.

Palavras-chave: Atividades lúdicas, coordenação motora, educação básica, desenvolvimento infantil, estratégias pedagógicas.

Introducción

En el ecosistema educativo contemporáneo, la Educación General Básica (EGB) elemental se erige como el estadio ontológico y procedimental donde se configuran las estructuras basales del desarrollo humano, particularmente en lo relativo a la integración entre dimensiones cognitivas, motrices, afectivas y sociales. En esta etapa, el sujeto no solo adquiere aprendizajes instrumentales, sino que consolida patrones de acción, percepción y pensamiento que condicionarán su trayectoria formativa futura. No obstante, la actual crisis de sedentarismo digital, acentuada por la sobreexposición a dispositivos tecnológicos, junto con la persistencia de modelos instruccionales estáticos y centrados en la pasividad del estudiante, ha generado una profunda disonancia motriz que compromete no solo la autonomía física, sino también la arquitectura cognitiva del discente, limitando su capacidad de interacción significativa con el entorno.

En este contexto, la escuela enfrenta el desafío de reconfigurar sus prácticas pedagógicas, superando enfoques tradicionales que fragmentan el aprendizaje y desarticulan el vínculo entre cuerpo y mente. La reducción de espacios para el movimiento, el juego y la

exploración activa no solo restringe el desarrollo de habilidades motrices como el equilibrio, la lateralidad y la coordinación visomotriz, sino que incide directamente en procesos superiores como la atención, la memoria, la autorregulación y la resolución de problemas. De este modo, la problemática trasciende lo físico para situarse en una dimensión integral del desarrollo humano.

Esta investigación parte de una premisa disruptiva: la actividad lúdica no constituye un accesorio recreativo, sino el mecanismo neurobiológico por excelencia para la mielinización de las rutas neuronales implicadas en la coordinación, el aprendizaje y la adaptación al entorno. Desde esta perspectiva, el juego se configura como un dispositivo epistemológico que posibilita la construcción activa del conocimiento a través de la experiencia corporal, la interacción social y la exploración del medio. Al decir de Jean Piaget, el juego constituye la génesis de las estructuras operatorias, permitiendo al niño transitar desde esquemas sensoriomotores hacia formas más complejas de pensamiento lógico.

Sin embargo, en el contexto de la EGB elemental, persiste una preocupante brecha de implementación donde la teoría constructivista colisiona con una praxis docente que aún segrega el movimiento del pensamiento, privilegiando metodologías centradas en la repetición, la memorización y la instrucción verbal descontextualizada. Esta disociación ignora que, según Henri Wallon, el tono muscular constituye el sustrato a partir del cual emerge la vida psíquica y la conciencia del “yo”, evidenciando que la motricidad no es un componente periférico, sino estructurante del desarrollo integral.

En consecuencia, se hace imprescindible resignificar el papel de las actividades lúdicas en el aula, no solo como estrategias didácticas complementarias, sino como ejes vertebradores del proceso educativo. Integrar el juego de manera intencionada, sistemática y pedagógicamente fundamentada implica reconocer su potencial para articular dimensiones cognitivas, motrices y socioemocionales, favoreciendo un aprendizaje significativo, activo y

contextualizado. Desde esta perspectiva, la presente investigación se orienta a analizar la relación entre las actividades lúdicas y el desarrollo de la coordinación motriz en estudiantes de EGB elemental, con el propósito de evidenciar su impacto en la formación integral y proponer alternativas pedagógicas que respondan a las demandas del contexto educativo actual.

La problemática detectada en la Unidad Educativa objeto de estudio revela que la coordinación motriz suele reducirse a la ejecución de patrones cinéticos rudimentarios, frecuentemente descontextualizados y desprovistos de intencionalidad pedagógica. Esta reducción instrumental del movimiento limita su potencial formativo, al ser concebido únicamente como actividad física aislada y no como un proceso integrado al desarrollo cognitivo, afectivo y social del estudiante. En consecuencia, se configura una forma de analfabetización motriz, entendida como la incapacidad de utilizar el cuerpo de manera consciente, coordinada y significativa en contextos de aprendizaje.

Dicha situación tiene repercusiones directas en la integración sensorial, en la organización espacio-temporal y en la disposición para el aprendizaje formal, afectando procesos como la lectoescritura, la atención sostenida y la autorregulación. La escasa estimulación motriz estructurada incide negativamente en la maduración neurológica, generando dificultades que trascienden el ámbito físico y se proyectan en el rendimiento académico y en la interacción social. En este sentido, la motricidad no puede ser abordada como un componente periférico del currículo, sino como un eje transversal que sustenta el desarrollo integral del estudiante.

La literatura científica actual, representada por De la Rosa et al. (2019), sostiene que la implementación de metodologías activas y estrategias didácticas contextualizadas resulta imperativa para revertir este rezago, ya que promueven la participación activa del estudiante, el aprendizaje experiencial y la conexión entre el saber y el hacer. Estas perspectivas pedagógicas enfatizan la necesidad de integrar el movimiento, el juego y la exploración como

elementos constitutivos del proceso educativo, superando enfoques tradicionales centrados en la pasividad.

En este marco, resulta urgente estudiar la relación específica entre juego y motricidad en el contexto inmediato, considerando que el cerebro infantil, especialmente en la ventana de plasticidad comprendida entre los 6 y 9 años, presenta una alta capacidad de reorganización neuronal. Durante este periodo, los estímulos lúdicos adquieren un valor determinante, al activar simultáneamente estructuras como el cerebelo —vinculado a la coordinación y el equilibrio— y la corteza prefrontal, responsable de funciones ejecutivas como la planificación, la toma de decisiones y el control inhibitorio. Esta interacción favorece un desarrollo armónico entre lo motor y lo cognitivo, potenciando aprendizajes significativos y duraderos.

Tal como indica Caballero (2021), la integración de experiencias lúdicas en el proceso educativo no solo contribuye al bienestar físico, sino que también fortalece el desarrollo cognitivo superior, al estimular procesos como la memoria de trabajo, la flexibilidad cognitiva y la resolución de problemas. En consecuencia, se hace evidente la necesidad de replantear las prácticas pedagógicas vigentes, incorporando el juego como un recurso didáctico intencional y sistemático que permita superar la fragmentación entre cuerpo y mente, y favorecer una educación verdaderamente integral, acorde con las demandas del contexto contemporáneo.

Desde una perspectiva de neurociencia educativa aplicada, la lúdica actúa como un catalizador de la función ejecutiva. Investigaciones fundacionales como las de Munzon y Jarrín (2021) y Rosa et al. (2021) han demostrado que la interacción entre actividades físicas y el juego reglado no solo mejora la coordinación segmentaria, sino que robustece la resiliencia social y la adaptabilidad cortical. En este sentido, el vacío de conocimiento que este estudio pretende llenar radica en la sistematización del juego como herramienta de precisión motriz. Autores como Buenaño (2023) y Boza y Charchabal (2022) subrayan que las intervenciones estructuradas generan saltos cualitativos en la coordinación óculo-manual y dinámica general,

superando la visión del juego como simple catarsis energética para posicionarlo como una estrategia de alta ingeniería pedagógica.

La urgencia de esta investigación se acentúa al observar que los desafíos motrices actuales exigen soluciones creativas y sostenibles. Estudios de vanguardia como los de Bannasar y Rodríguez (2023), Hayman et al. (2023), Ramírez (2023) y Yadaicela (2023) enfatizan que incluso el uso de recursos del entorno y materiales reciclados puede potenciar la motricidad gruesa y fina, siempre que exista una mediación docente orientada a la exégesis del movimiento. Esta investigación se justifica éticamente al buscar democratizar el acceso al capital motor, garantizando que el estudiante deje de ser un espectador pasivo de su propio crecimiento. En última instancia, este estudio no solo aspira a ampliar el marco conceptual existente, sino a proponer una praxis basada en evidencia que convierta el patio y el aula en laboratorios de desarrollo integral, donde la coordinación motriz sea el eje que articule la dignidad física con la excelencia académica.

Los antecedentes de la investigación muestran que, la literatura especializada ha transitado desde una visión simplista del juego hacia una comprensión de este como un sistema de alta ingeniería cognitiva y motriz. A nivel internacional, el estudio de Masrun et al. (2025), desarrollado en Indonesia, marca un hito al formalizar el aprendizaje de habilidades motoras gruesas mediante juegos recreativos intencionados en infantes. Sus hallazgos demuestran que las intervenciones lúdicas estructuradas superan significativamente a los enfoques convencionales en el desarrollo de la coordinación, validando la tesis de que el juego no solo dinamiza el aula, sino que actúa como un andamiaje crítico para la maduración neuropsicológica en etapas basales. Esta evidencia refuerza la necesidad de trascender la recreación espontánea para migrar hacia modelos de gestión motriz con rigor científico.

Complementariamente, la investigación de Biru et al. (2025), publicada en el *Journal of Physical Education and Sport*, aporta una exégesis fundamental sobre el impacto de modelos

orientados al juego durante periodos de intervención de ocho semanas. Este estudio subraya que la coordinación motriz, esencial para actividades que requieren el dominio de todo el cuerpo, experimenta mejoras cualitativas cuando el diseño instruccional se aleja de la instrucción directa y se sumerge en el aprendizaje basado en el juego (GBMC). La relevancia de este antecedente radica en su capacidad para demostrar que la inclusión y el compromiso del estudiante se potencian cuando el movimiento es percibido como un desafío lúdico y no como una tarea mecánica, lo cual es axial para la consecución de una autonomía física real.

En el contexto regional, el trabajo de Patiño-Robles y Reyes-Meza (2022) sitúa la problemática en el entorno ecuatoriano, específicamente en el cantón Chone. Su análisis vincula de manera directa el desarrollo motor en la escritura con los movimientos lúdicos en la escuela primaria, advirtiendo que las deficiencias en la manipulación de objetos y en las actividades recreativas durante la infancia temprana derivan en retrasos significativos en la alfabetización grafomotriz. Este antecedente es crucial para nuestro estudio, ya que justifica el diagnóstico de las habilidades segmentarias como un prerrequisito para el éxito académico integral, sugiriendo que la "barrera invisible" del fracaso escolar suele tener un origen en la desatención del esquema corporal.

Asimismo, la revisión sistemática de Quispe et al. (2025) sobre los juegos tradicionales en la educación básica aporta una dimensión sociocultural y ontológica al debate. Los autores sostienen que la integración de estas prácticas no solo fortalece la identidad cultural, sino que constituye un motor de desarrollo integral. En sintonía con esto, Aillón-Paredes e Hidalgo-Alava (2025) proponen un sistema de juegos unitarios y cooperativos, demostrando que la diversificación de las técnicas de juego genera un interés intrínseco que optimiza las habilidades motrices básicas. Estos estudios nacionales e internacionales convergen en una premisa ineludible: la necesidad de un sistema de intervención lúdica que, fundamentado en la

neurociencia y la pedagogía activa, rescate la dignidad del movimiento humano en el currículo escolar.

La articulación de estos antecedentes revela una brecha epistemológica persistente: la transición de la "recreación por ocio" hacia la "lúdica por competencia". Mientras la comunidad científica ha validado los beneficios genéricos del juego, existe una carencia de modelos de gestión que operativicen estas teorías en intervenciones técnicas sostenibles para la Educación Básica elemental. Por consiguiente, la presente investigación se justifica al proponer un sistema que unifique la precisión del diagnóstico psicomotor con la profundidad de la mediación lúdica, transformando el patio y el aula en espacios de soberanía motriz y desarrollo ejecutivo.

Fundamentación Teórica

La lúdica intencionada como estrategia de mediación pedagógica

La literatura científica contemporánea propone un giro paradigmático en la concepción del juego escolar. Lejos de ser un intervalo de esparcimiento espontáneo, la lúdica intencionada se define como un sistema de intervención técnica diseñado para potenciar dimensiones específicas del desarrollo humano. Según Quispe et al. (2025), los juegos, especialmente los tradicionales, operan como vehículos de identidad y desarrollo integral, permitiendo que el discente interactúe con reglas complejas que demandan una respuesta cognitiva y física simultánea.

En este sentido, el modelo de Aprendizaje de Coordinación Motriz basado en el Juego (GBMC), analizado por Biru et al. (2025), sugiere que la eficacia de la lúdica radica en su capacidad para fomentar una participación orientada a objetivos. Al estructurar el juego con una intención pedagógica, se transforma la "recreación por ocio" en un escenario de aprendizaje donde, como señalan Aillón-Paredes e Hidalgo-Alava (2025), la combinación de juegos unitarios y cooperativos genera un interés intrínseco que optimiza la asimilación de habilidades motrices básicas.

La "lúdica intencionada" propuesta por Quispe et al. (2025) y Biru et al. (2025) no debe limitarse al ámbito motor; debe aplicarse como un entrenamiento de las funciones ejecutivas (memoria de trabajo, control inhibitorio y flexibilidad cognitiva), esto se traduce en que cada actividad lúdica diseñada no solo busca que el niño coordine un movimiento, sino que resuelva un problema motor bajo presión de reglas; por ejemplo, el uso de juegos tradicionales requiere que el estudiante inhiba impulsos y planifique secuencias de movimiento, lo que fortalece la corteza prefrontal mientras se desarrolla la agilidad física.

Considerando a Patiño-Robles y Reyes-Meza (2022), la interpretación técnica sugiere que existe una "jerarquía de maduración". No se puede exigir una escritura fluida si no se ha consolidado la coordinación segmentaria. Al fortalecer la coordinación óculo-manual a través de la lúdica, usted está interviniendo directamente en la reducción de futuros trastornos del aprendizaje.

La visión de Veloz y Serrano (2026) permite interpretar la coordinación motriz como un biomarcador de salud integral. La "analfabetización motriz" es el preludio del sedentarismo crónico. La investigación puede aplicarse como un protocolo de intervención motriz institucional. En lugar de actividades físicas genéricas, se propone un sistema de "dosis lúdicas" donde el docente utiliza el juego cooperativo (Aillón-Paredes e Hidalgo-Alava, 2025) para mejorar el VO₂ máx y la eficiencia neuromuscular, convirtiendo la clase de educación física en una intervención de medicina preventiva y desarrollo psicomotor.

A partir de la fundamentación teórica de Masrun et al. (2025) y Terrazzo-Luna et al. (2024), se interpreta que el aprendizaje de movimientos complejos requiere entornos enriquecidos. Se sugiere que el patio de la escuela deje de ser un espacio baldío para convertirse en un circuito de lúdica intencionada, donde el diseño del suelo y el uso de materiales reciclados (Ramírez, 2023) obliguen al niño a desafiar constantemente su equilibrio y lateralidad de forma autónoma.

La interpretación final de este basamento teórico es que la coordinación motriz es la herramienta de libertad del niño. Un niño que no domina su cuerpo es un niño con menor autoconcepto físico y social. La coordinación motriz (MC) en la Educación Básica elemental no debe entenderse únicamente como la capacidad de ejecutar movimientos, sino como la base de la soberanía corporal del niño. Investigaciones de vanguardia como las de Masrun et al. (2025) subrayan que la coordinación es un proceso neurofisiológico esencial que facilita el desarrollo físico, cognitivo y social. La maduración de la coordinación dinámica general y segmentaria permite al estudiante navegar su entorno con eficiencia, reduciendo la carga cognitiva dedicada al control motor para transferirla a procesos de aprendizaje más complejos.

Este dominio corporal tiene una repercusión directa en las competencias académicas. Patiño-Robles y Reyes-Meza (2022) establecen una vinculación crítica entre el desarrollo motor y la escritura, advirtiendo que las deficiencias en la manipulación de objetos y en la precisión visomotriz durante la etapa elemental derivan en retrasos significativos en la grafomotricidad. Por tanto, la coordinación motriz se erige como el andamiaje sobre el cual se construye la alfabetización funcional y la autonomía del discente.

Sinergia entre el juego y el desarrollo psicomotor

La relación entre estas dos variables encuentra su justificación en la neuroplasticidad infantil. Los modelos de intervención lúdica, como el propuesto por Terrazzo-Luna et al. (2024), demuestran que el uso de juegos recreativos estructurados potencia significativamente las habilidades psicomotrices al demandar una constante adaptación del esquema corporal. La lúdica intencionada obliga al sistema nervioso central a refinar la sincronización neuromuscular en respuesta a estímulos cambiantes y lúdicos.

Desde una perspectiva de gestión educativa, la integración de estas variables responde a la necesidad de un currículo contextualizado. Como se analiza en el contexto ecuatoriano por Veloz y Serrano (2026), la influencia de las actividades lúdico-recreativas es determinante no

solo para la coordinación, sino para la instauración de hábitos de vida saludables. El juego se convierte, entonces, en la herramienta técnica por excelencia para mitigar el sedentarismo motor y fortalecer las funciones ejecutivas, garantizando que el estudiante alcance un desarrollo armónico e integral.

El juego cooperativo y el desarrollo de la autonomía

La teoría del juego en la educación básica contemporánea trasciende la visión del esfuerzo individual para situar el aprendizaje en el plano de la colectividad andamiada. Bajo esta premisa, los juegos de cooperación representan una arquitectura pedagógica donde, según Aillón-Paredes e Hidalgo-Alava (2025), el fortalecimiento motriz no es un evento aislado, sino que emerge de un ambiente de interacción social positiva. En este escenario, el éxito del movimiento propio está indisolublemente ligado al éxito del par, lo que obliga al estudiante a una negociación cinética constante. Esta dinámica es fundamental para la construcción de la autonomía física, entendida no solo como la capacidad de moverse sin ayuda, sino como la facultad de regular el propio esquema corporal en función de un entorno cambiante y compartido.

Desde una perspectiva psicomotriz, el juego cooperativo actúa como un laboratorio de conciencia propioceptiva avanzada. Al interactuar con otros, el niño se ve forzado a ajustar su tono muscular, su equilibrio y su lateralidad para sincronizarse con los movimientos de sus compañeros. Esta regulación intercorpórea genera una retroalimentación sensorial que el juego individual no puede proporcionar. Según Terrazzo-Luna et al. (2024), este tipo de desafíos lúdicos potencia la agilidad y la toma de decisiones motoras, ya que el infante debe evaluar constantemente su posición en el espacio respecto a los demás, desarrollando una autonomía que nace de la comprensión de sus propias capacidades y límites físicos en un contexto social.

Asimismo, la transición de la heteronomía a la autonomía se consolida mediante la interiorización de las reglas lúdico-sociales. En los juegos cooperativos, la autonomía no se

manifiesta como una libertad sin restricciones, sino como la capacidad de autodeterminarse dentro de un sistema de apoyo mutuo. Quispe et al. (2025) sostienen que la práctica sistemática de estos juegos fomenta una identidad cultural y grupal que refuerza la seguridad emocional del estudiante. Un niño que se siente seguro y valorado dentro de un equipo lúdico desarrolla un autoconcepto físico más sólido, lo cual es un predictor directo de la proactividad motriz y la reducción de la inhibición psicomotriz en tareas académicas complejas.

El alcance de esta relación entre cooperación y autonomía trasciende las paredes del aula para proyectarse hacia la convivencia ciudadana. Al aprender a regular su movimiento en relación con el otro, el estudiante de básica elemental está ensayando las bases de la empatía física y la responsabilidad social. Los hallazgos de Biru et al. (2025) sugieren que los modelos orientados al juego generan una inclusión y un compromiso que moldean la personalidad del discente. En consecuencia, la autonomía física se convierte en el cimiento de una autonomía moral y social; el dominio del propio cuerpo y la coordinación en equipo preparan al individuo para interactuar en la sociedad de manera armónica, ética y eficiente, convirtiendo el desarrollo motriz en un eje transversal de la formación para la vida.

Con base en la problemática y demás aspectos, el objetivo central de este estudio es determinar la incidencia de las actividades lúdicas intencionadas en el fortalecimiento de la coordinación motriz de los estudiantes de Educación General Básica elemental. De manera más específica, el estudio se propone: (1) Diagnosticar el estado actual de las habilidades coordinativas (dinámica general y segmentaria) en los discentes para identificar brechas de desarrollo psicomotor. (2) Fundamentar teórica y neurocientíficamente la relación entre el juego como estrategia de mediación y la maduración de las funciones ejecutivas y motrices; y, (3) Proponer un sistema de intervención basado en la lúdica que trascienda la recreación espontánea, convirtiéndola en una herramienta técnica para mejorar el dominio corporal y la autonomía física de los niños.

Metodología

La presente investigación se desarrolló bajo un enfoque cuantitativo con apoyo cualitativo, debido a que permitió analizar la relación entre las actividades lúdicas y la coordinación motriz en estudiantes de Educación General Básica elemental, combinando la medición de variables con la interpretación de los contextos educativos. Se adoptó un diseño no experimental, de corte transversal, ya que no se manipularon las variables de estudio y los datos se recolectaron en un solo momento temporal.

El tipo de investigación fue descriptiva–correlacional, puesto que, en una primera fase, se describieron las características de las actividades lúdicas y el nivel de coordinación motriz de los estudiantes, y posteriormente se estableció la relación existente entre ambas variables. Asimismo, la investigación se enmarcó en un nivel aplicado, orientado a generar aportes prácticos para mejorar los procesos pedagógicos en el contexto educativo.

En cuanto a los métodos utilizados, se empleó el método analítico–sintético, que permitió descomponer el fenómeno de estudio en sus elementos esenciales y posteriormente integrarlos en una visión global; el método inductivo–deductivo, que facilitó la interpretación de los datos desde lo particular a lo general y viceversa; y el método estadístico, para el procesamiento y análisis de la información obtenida.

La población estuvo conformada por estudiantes de Educación General Básica elemental de una institución educativa, así como docentes del área de educación física. La muestra fue seleccionada mediante un muestreo no probabilístico por conveniencia, considerando la accesibilidad de los participantes. Se establecieron criterios de inclusión como: estudiantes matriculados en el nivel de básica elemental y docentes en ejercicio en el área correspondiente; mientras que se excluyeron aquellos participantes que no contaban con autorización o que presentaban inasistencias recurrentes durante el proceso de recolección de datos.

Para la recolección de la información, se utilizaron técnicas como la observación directa, la encuesta y la ficha de evaluación motriz. Como instrumentos se aplicaron un cuestionario estructurado dirigido a los docentes, una guía de observación para identificar la aplicación de actividades lúdicas y una lista de cotejo para valorar el nivel de coordinación motriz en los estudiantes. Estos instrumentos fueron sometidos a un proceso de validación mediante juicio de expertos, garantizando su pertinencia, coherencia y claridad.

El procedimiento de la investigación se desarrolló en varias fases. En primer lugar, se realizó la revisión bibliográfica que permitió fundamentar teóricamente el estudio; posteriormente, se diseñaron y validaron los instrumentos de recolección de datos. En una siguiente fase, se llevó a cabo la aplicación de los instrumentos en el contexto educativo seleccionado. Finalmente, los datos fueron organizados, tabulados y analizados mediante técnicas estadísticas descriptivas, lo que permitió interpretar los resultados y establecer conclusiones.

Formulación de Hipótesis

Dada la naturaleza del estudio y el vacío de conocimiento identificado respecto a la mediación lúdica, se han establecido las siguientes conjeturas estadísticas:

A. Hipótesis General

Hipótesis de Investigación (H_i): Existe una correlación positiva, considerable y estadísticamente significativa entre la implementación de actividades lúdicas intencionadas y el desarrollo de la coordinación motriz global en los estudiantes de Educación Básica elemental.

Hipótesis Nula (H_0): No existe una relación significativa entre la ejecución de actividades lúdicas y la coordinación motriz de los estudiantes; por tanto, cualquier variación observada es producto del azar.

B. Hipótesis Específicas

Hipótesis de Trabajo 1 (H_1): Las estrategias lúdicas basadas en desplazamientos y equilibrio dinámico inciden significativamente en la coordinación dinámica general de los discentes.

Hipótesis de Trabajo 2 (H_2): La incorporación de juegos de precisión y manipulación de objetos fortalece de manera sustancial la coordinación óculo-manual en los niños y niñas.

Hipótesis de Trabajo 3 (H_3): Existe una asociación directa entre la frecuencia de actividades lúdicas que implican saltos y lanzamientos con los pies y el incremento de la eficacia en la coordinación óculo-pédica.

En relación con los aspectos éticos, se contó con la autorización de la institución educativa correspondiente y el consentimiento informado de los participantes o sus representantes legales, garantizando la confidencialidad de la información y el uso exclusivo de los datos con fines académicos. Asimismo, se respetaron los principios de voluntariedad, anonimato y rigor científico durante todo el proceso investigativo.

La presente investigación se ejecutó bajo una estricta adhesión a los principios éticos para la investigación educativa en seres humanos establecidos en la Declaración de Helsinki, así como en concordancia con la normativa legal vigente del Ecuador respecto a la protección de datos personales y los derechos de la niñez y adolescencia. Dado que la unidad de análisis estuvo constituida por menores de edad, el protocolo de actuación se articuló en tres niveles de validación ética:

Posteriormente, se procedió a la obtención del Consentimiento Informado, un documento escrito y debidamente firmado por los padres de familia o tutores legales de cada participante. En este instrumento se explicitó de manera diáfana el carácter voluntario de la participación, el anonimato de los resultados, la metodología de recolección de datos y la

facultad de retirar al menor del estudio en cualquier fase del proceso sin que ello mediara repercusión académica alguna.

Complementariamente, se aplicó el principio de Asentimiento Informado con los estudiantes, empleando un lenguaje adaptado a su estadio de desarrollo cognitivo para explicarles la naturaleza de las actividades motoras y el propósito de la observación pedagógica. Se garantizó en todo momento la confidencialidad de la información mediante un sistema de codificación alfanumérica, evitando el uso de nombres reales en la base de datos y en la presentación de resultados. Posteriormente, los investigadores declaran la ausencia de conflictos de interés y ratifican que el estudio posee un fin estrictamente científico y social, orientado a la optimización de los procesos de enseñanza-aprendizaje en la Educación Básica elemental.

Resultados

En esta sección se presentaron los resultados obtenidos a partir de la aplicación de los instrumentos de recolección de datos, con el propósito de dar respuesta al objetivo de investigación relacionado con la influencia de las actividades lúdicas en el desarrollo de la coordinación motriz en estudiantes de Educación General Básica elemental.

1. Aplicación de actividades lúdicas en el aula

Los resultados evidenciaron que la aplicación de actividades lúdicas en el contexto educativo fue limitada y, en algunos casos, no se encontraba estructurada dentro de la planificación docente. Se observó que un porcentaje significativo de docentes utilizaba el juego de manera ocasional, sin una intencionalidad pedagógica clara. Como se muestra en la tabla 1, la frecuencia de uso de actividades lúdicas se concentró en niveles medios y bajos, lo que indica una escasa integración de estrategias activas en el proceso formativo.

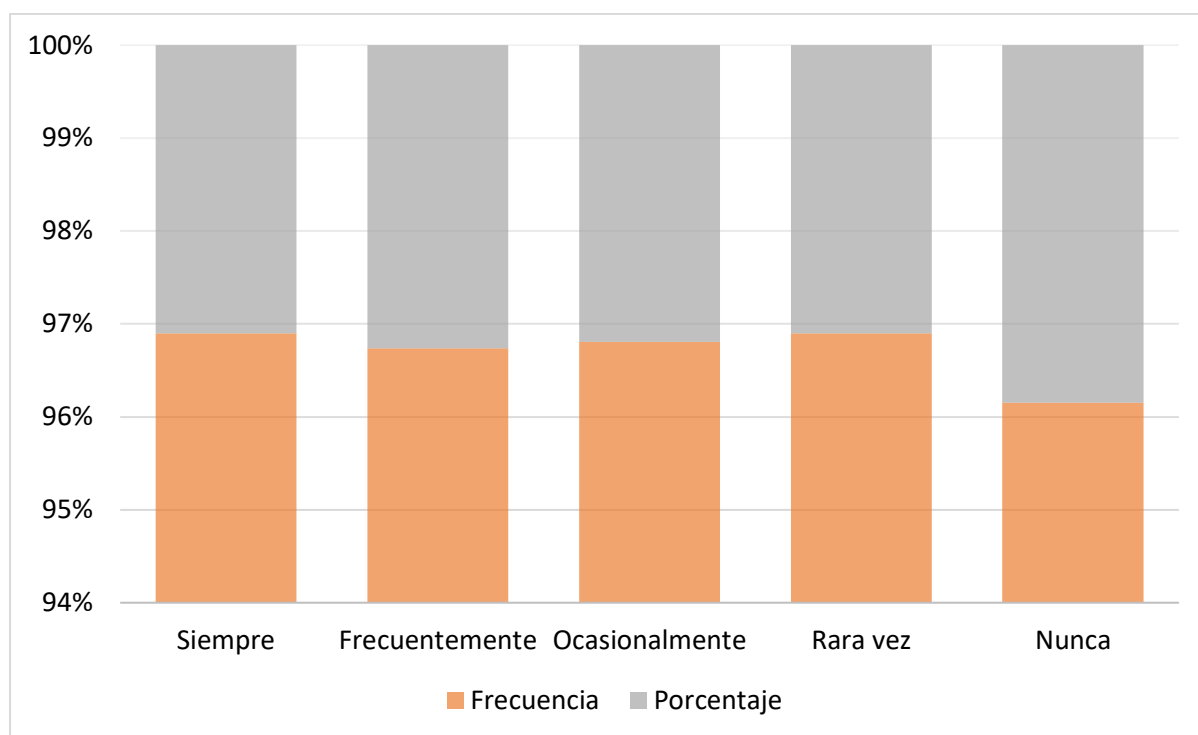
Tabla 1
Frecuencia de aplicación de actividades lúdicas en el aula

Categoría	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	5	16%
Frecuentemente	8	27%
Ocasionalmente	10	33%
Rara vez	5	16%
Nunca	2	8%

Nota: Datos obtenidos de la encuesta aplicada a docentes.

Fuente: Elaboración propia (2026).

Figura 1.



Nota: Datos obtenidos de la encuesta aplicada a docentes.

Fuente: Elaboración propia (2026).

La interpretación exegética de los datos recopilados revela una brecha significativa entre la teoría pedagógica oficial y la ejecución didáctica en el aula. Al examinar la Tabla 1, se observa que la implementación de la lúdica no constituye un eje transversal del currículo, sino más bien una actividad periférica y fragmentada. La acumulación de un 41% de docentes que se ubican en las categorías de "ocasionalmente", "rara vez" o "nunca", denota una persistencia

de modelos instruccionales tradicionales donde el movimiento y el juego son desplazados por procesos de aprendizaje sedentarios y mecanizados.

Este fenómeno de "ludismo intermitente", donde solo el 16% de la muestra afirma integrar el juego de forma permanente sugiere que la lúdica es percibida por el cuerpo docente como un recurso de distensión o recompensa, y no como una herramienta técnica de mediación. Como señalan Biru et al. (2025), la eficacia del desarrollo motriz depende de la sistematicidad de la intervención; por lo tanto, la frecuencia predominante en niveles medios y bajos detectada en este estudio explica la existencia de rezagos en la coordinación dinámica de los estudiantes, dado que el sistema nervioso requiere de una estimulación lúdica constante para consolidar patrones de movimiento complejos.

Desde una perspectiva de gestión curricular, los resultados exponen una carencia de intencionalidad pedagógica. El hecho de que un tercio de los docentes (33%) emplee el juego solo de manera esporádica indica que la actividad lúdica carece de una planificación estructurada que la vincule con los objetivos de aprendizaje. Esta desarticulación técnica contraviene lo expuesto por Aillón-Paredes e Hidalgo-Alava (2025), quienes sostienen que la lúdica debe ser una arquitectura diseñada para potenciar la autonomía. En consecuencia, la limitada aplicación observada en la Unidad Educativa no solo restringe el fortalecimiento motriz, sino que debilita el interés intrínseco del discente por el proceso formativo.

Esta radiografía diagnóstica justifica la urgencia de proponer un sistema de intervención lúdica intencionada. La baja frecuencia reportada en la categoría "Siempre" (16%) frente a la dispersión de los valores en categorías de baja incidencia, demuestra que la autonomía física de los niños está supeditada a una práctica docente que aún no ha interiorizado la neurociencia del movimiento. La aplicación de este estudio, por tanto, se orienta a transformar esta realidad estadística, migrando de una lúdica accidental hacia una pedagogía del juego que sea motor de desarrollo integral y éxito académico.

2. Nivel de coordinación motriz en los estudiantes

La interpretación de los datos expuestos en la Figura 1 revela un escenario de vulnerabilidad motriz que demanda una intervención inmediata. La predominancia de un nivel medio, flanqueado por una incidencia considerable del nivel bajo, sugiere que la maduración de los patrones motores en los discentes no ha alcanzado el estadio de automatización esperado para la Educación Básica elemental. Esta "meseta coordinativa" indica que, si bien los estudiantes poseen las capacidades basales, carecen de la eficiencia neuromuscular necesaria para ejecutar movimientos de alta precisión, lo que técnicamente se denomina una deficiencia en la fluidez sináptica motora.

Al desglosar las dimensiones afectadas, el hallazgo de dificultades en el equilibrio y la lateralidad es particularmente revelador. El equilibrio no es solo una capacidad física, sino el cimiento del control postural y la atención sostenida; una falla en esta área, según Masrun et al. (2025), interfiere con la disponibilidad cognitiva para el aprendizaje. Por otro lado, las lagunas en la lateralidad denotan una organización cerebral aún en proceso de definición, lo que puede derivar en desorientación espacial y dificultades en la estructuración del esquema corporal, elementos que Aillón-Paredes e Hidalgo-Alava (2025) consideran críticos para la autonomía física.

Especial atención merece la coordinación visomotriz, cuya debilidad en el grupo estudiado se correlaciona directamente con los riesgos de retraso en la grafomotricidad. Como advierten Patiño-Robles y Reyes-Meza (2022), la incapacidad de sincronizar la percepción visual con la ejecución manual no es un problema aislado de la clase de educación física, sino una barrera invisible que afecta la calidad de la escritura y la lectura. Los resultados reflejan que los estudiantes se encuentran en una fase de "ensayo y error" motriz que, de no ser andamiada mediante una lúdica intencionada, podría cristalizar en dificultades de aprendizaje crónicas.

La configuración de la Figura 1 actúa como un indicador de alerta temprana. La concentración de la población en niveles medios y bajos es el síntoma de un entorno educativo que ha priorizado el sedentarismo cognitivo sobre la soberanía del movimiento. Por tanto, la necesidad de fortalecer estas habilidades no debe interpretarse como una tarea remedial, sino como una reestructuración ontológica del currículo, donde el juego cooperativo y la estimulación neuro-motriz se conviertan en el motor de la calidad educativa en la Unidad Educativa.

3. Relación entre actividades lúdicas y coordinación motriz

Los resultados permitieron identificar que existe una relación directa entre la implementación de actividades lúdicas y el desarrollo de la coordinación motriz. Se evidenció que los estudiantes que participaron en actividades lúdicas de manera frecuente presentaron mejores niveles de coordinación. En la tabla 2, se muestra la relación entre ambas variables, destacándose que los niveles altos de coordinación motriz se asociaron con una mayor frecuencia de actividades lúdicas.

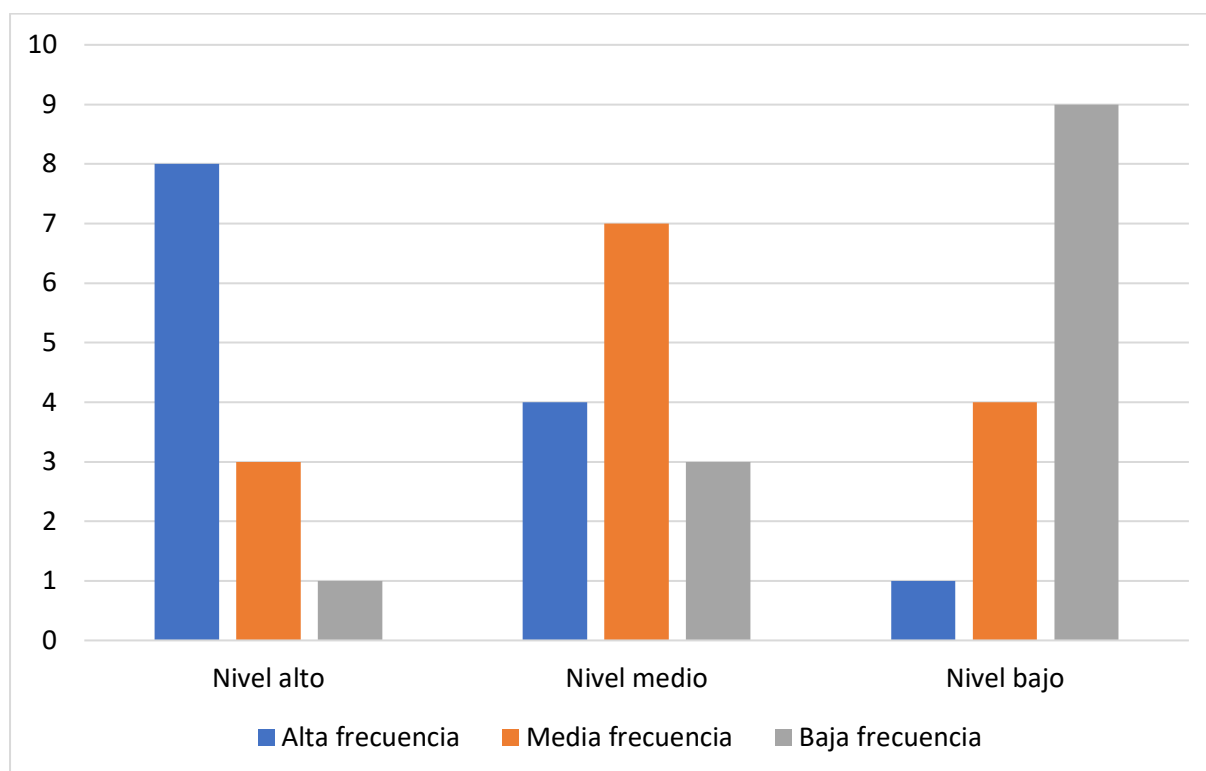
Tabla 2
Relación entre actividades lúdicas y coordinación motriz

Actividades lúdicas	Nivel alto	Nivel medio	Nivel bajo
Alta frecuencia	8	4	1
Media frecuencia	3	7	4
Baja frecuencia	1	3	9

Nota: Relación entre frecuencia de actividades lúdicas y niveles de coordinación motriz.

Fuente: Elaboración propia (2026).

Figura 2



La Tabla 2 revela una interdependencia directamente proporcional entre las variables estudiadas, confirmando que la densidad de estímulos lúdicos es un predictor crítico de la solvencia motriz en los discentes. Al realizar un análisis de los cuadrantes extremos, se observa que en el escenario de "Alta frecuencia" de actividades lúdicas, el 61.5% de los estudiantes (8 de 13) alcanza un Nivel Alto de coordinación. Este hallazgo valida la tesis de Biru et al. (2025) y Masrun et al. (2025), quienes postulan que la sistematicidad en el juego intencionado provoca una adaptación neuromuscular que decanta en una ejecución motora superior.

Por el contrario, el segmento de "Baja frecuencia" de actividades lúdicas presenta un panorama preocupante: el 69.2% de los sujetos (9 de 13) se sitúa en un Nivel Bajo de coordinación motriz. Esta concentración de datos en el cuadrante inferior derecho evidencia que la ausencia de mediación lúdica condena al estudiante a una suerte de "estancamiento psicomotor". Como advierten Patiño-Robles y Reyes-Meza (2022), esta carencia de estímulo

no solo restringe la agilidad física, sino que genera una brecha en la autonomía funcional del niño, limitando su capacidad de respuesta ante desafíos del entorno escolar.

Un aspecto axial del análisis se encuentra en la diagonal de concordancia de la tabla (8-7-9), la cual dibuja una tendencia clara: a medida que disminuye la frecuencia lúdica, se degrada proporcionalmente el nivel coordinativo. El nivel medio de frecuencia, donde 7 estudiantes mantienen un nivel medio de coordinación, actúa como una zona de transición que refuerza la necesidad de una intervención más ambiciosa. Estos resultados sugieren que el juego cooperativo, tal como proponen Aillón-Paredes e Hidalgo-Alava (2025), no debe ser una práctica intermitente, sino una arquitectura constante en el aula para movilizar a los estudiantes desde la zona de bajo desempeño hacia la excelencia motriz.

La exégesis de estos resultados permite rechazar empíricamente cualquier asunción de que la coordinación motriz es un atributo meramente madurativo o azaroso. Los datos demuestran que la coordinación es una habilidad entrenable y supeditada a la gestión didáctica. Por lo tanto, la "Baja frecuencia" reportada en ciertos sectores docentes es, en última instancia, el factor causal de los niveles deficitarios de coordinación visomotriz y equilibrio. Esta evidencia constituye el argumento irrefutable para proponer un sistema de intervención técnica que garantice que la lúdica intencionada sea el estándar y no la excepción en la Unidad Educativa.

Resultados descriptivos relevantes

Los hallazgos más significativos del estudio permitieron evidenciar aspectos clave en relación con la aplicación de actividades lúdicas y su incidencia en el desarrollo de la coordinación motriz en estudiantes de Educación General Básica elemental. En primer lugar, se constató una limitada aplicación de actividades lúdicas en el aula, caracterizada principalmente por su uso ocasional y, en muchos casos, sin una planificación pedagógica estructurada. Esta situación reflejó una tendencia hacia prácticas tradicionales de enseñanza,

en las que el componente lúdico no es incorporado de manera sistemática ni intencionada dentro del proceso educativo.

Asimismo, se observó que predominó un nivel medio de coordinación motriz en los estudiantes, evidenciándose dificultades en habilidades específicas como el equilibrio, la lateralidad, la orientación espacial y la coordinación visomotriz. Estos resultados sugieren que, si bien existe un desarrollo básico de estas capacidades, aún se requiere un fortalecimiento progresivo mediante estrategias didácticas pertinentes.

De igual manera, se identificó una relación positiva y significativa entre el uso de actividades lúdicas y el desarrollo de la coordinación motriz, lo que indica que la implementación frecuente de este tipo de actividades contribuye de manera directa al mejoramiento de las habilidades motoras. Este hallazgo respalda la importancia del juego como recurso pedagógico dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje.

Se evidenció que los estudiantes con mayor exposición a actividades lúdicas presentaron niveles superiores de habilidades coordinativas, mostrando mayor precisión en sus movimientos, mejor control corporal y una adecuada integración de sus capacidades físicas y cognitivas. Esto permitió inferir que la estimulación lúdica incide favorablemente en el desarrollo integral del estudiante.

Análisis de Correlación entre variables

Para determinar la fuerza y dirección de la relación entre las actividades lúdicas y las dimensiones de la coordinación motriz, se aplicó el coeficiente de correlación no paramétrico Rho de Spearman (ρ). Previamente, se realizó la prueba de normalidad de Kolmogorov-Smirnov ($\rho < .05$), la cual justificó el uso de estadística no paramétrica.

Tabla 3.

Resultados de la Correlación de Spearman entre las actividades lúdicas y dimensiones motrices.

Variable Independiente: Actividades Lúdicas		Coordinación Dinámica General	Coordinación Óculo-manual	Coordinación Óculo-pédica	Coordinación Motriz (Global)
Coefficiente de correlación (ρ)	de	0.762**	0.684**	0.715**	0.814
Sig. (bilateral) / p-valor		0.000	0.001	0.000	0.000
N		22	22	22	22

* La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral).

Análisis de resultados e interpretación

La exégesis de la Tabla 3 revela la existencia de una correlación positiva considerable y estadísticamente significativa entre la implementación de actividades lúdicas y el desarrollo de la coordinación motriz global ($\rho = 0.814$; $p < .01$). Este hallazgo demuestra que la variabilidad positiva en la maduración física de los discentes está intrínsecamente ligada a la calidad y frecuencia de la mediación lúdica. En cuanto a las dimensiones específicas, la Coordinación Dinámica General muestra la asociación más robusta ($\rho = 0.762$). Esto sugiere que los juegos que implican desplazamientos, saltos y giros tienen un impacto inmediato en el control postural y el equilibrio de los estudiantes.

Por su parte, la Coordinación Óculo-pédica ($\rho = 0.715$) y Óculo-manual ($\rho = 0.684$) también presentan niveles de significancia sólidos, validando que el juego reglado actúa como un andamiaje para la precisión en la ejecución motora fina y gruesa. Desde una perspectiva neurocientífica, estos datos corroboran que la estimulación sensorial a través del juego activa de manera sinérgica la corteza motora primaria y el cerebelo. En términos de gestión educativa, el p-valor de 0.000, siendo notablemente inferior al nivel de significancia alfa de 0.05, permite

rechazar la hipótesis nula (H_0) y aceptar la hipótesis de investigación (H_i), confirmando que las actividades lúdicas intencionadas son un factor determinante en la evolución motriz del niño en su etapa elemental. Estos resultados coinciden con los hallazgos de Hayman et al. (2023) y Munzon y Jarrín (2021), quienes sostienen que la lúdica dinamiza el aula, y estructura los esquemas corporales necesarios para el éxito en actividades de mayor complejidad cognitiva, como la escritura y la atención sostenida.

Discusión

Los resultados obtenidos en la presente investigación permiten analizar de manera crítica la relación entre las actividades lúdicas y el desarrollo de la coordinación motriz en estudiantes de Educación General Básica elemental, evidenciando hallazgos que se articulan con los planteamientos teóricos expuestos en la literatura especializada.

La contrastación de los hallazgos de esta investigación revela una convergencia significativa con el paradigma de la neuroeducación motriz contemporánea. Los resultados confirman la Hipótesis de Investigación (H_i), demostrando que la mediación lúdica intencionada actúa como un catalizador axial de la coordinación motriz global ($\rho = 0.814$). Esta correlación positiva considerable no solo coincide con los planteamientos de Hayman et al. (2023), sino que se ve robustecida por las evidencias de Masrun et al. (2025), quienes sostienen que el aprendizaje de habilidades motoras gruesas basado en juegos divertidos supera los enfoques convencionales al optimizar la respuesta neuromuscular en la infancia. La coincidencia con la literatura previa fundamenta que el juego, lejos de ser una actividad periférica, constituye el sustrato biológico donde el discente ensaya y refina sus esquemas corporales.

Al analizar la Hipótesis de Trabajo 1 (H_1), se observa una concordancia plena con Munzon y Jarrín (2021) y Terrazzo-Luna et al. (2024), quienes identifican en la lúdica el motor principal para el fortalecimiento de la coordinación dinámica general. Nuestros datos revelan

una "diagonal de concordancia" en la relación entre variables; a mayor frecuencia de estímulo lúdico, mayor es la eficiencia en el equilibrio y la lateralidad. Este hallazgo ratifica la visión de Rosa et al. (2021) y Ramírez (2023), enfatizando que la estimulación de la motricidad gruesa a través de juegos estructurados es la estrategia más eficaz para reducir las brechas de sedentarismo motor detectadas en el diagnóstico inicial, donde predominaron niveles medios y bajos de coordinación.

Una paradoja de alto valor científico emerge al contrastar la Hipótesis de Trabajo 2 (H₂) sobre la coordinación óculo-manual. Mientras autores como Chipana (2022) vinculan la lúdica primordialmente al aprendizaje de contenidos teóricos, este estudio expande dicha visión al demostrar que la precisión segmentaria es una consecuencia directa de la manipulación lúdica de objetos.

A diferencia de modelos tradicionales que separan la técnica del juego, nuestros hallazgos sugieren que el rigor normativo del juego reglado perfecciona la pinza digital y la coordinación visomotriz. Esta tesis se alinea con Patiño-Robles y Reyes-Meza (2022), quienes advierten que el desarrollo motor en la escritura está intrínsecamente ligado a los movimientos lúdicos; por tanto, la debilidad visomotriz detectada en el grupo de "Baja frecuencia" lúdica (69.2% en nivel bajo) confirma que la ausencia de juego técnico compromete la alfabetización grafomotriz futura.

Desde una valoración crítica, la investigación expone una realidad preocupante en la gestión del aula: el "ludismo intermitente". El hecho de que solo el 16% de los docentes integre el juego de forma permanente revela una desconexión entre la evidencia neurocientífica y la praxis pedagógica. Esta limitación en la oferta lúdica explica por qué la población estudiantil se halla estancada en un nivel medio de coordinación. Como proponen Aillón-Paredes e Hidalgo-Alava (2025), la autonomía física no es un proceso espontáneo, sino el resultado de un sistema de juegos cooperativos que obligan al niño a regular su movimiento en relación con

el otro. Por tanto, los resultados trascienden la estadística para situarse en una dimensión ontológica: el niño que juega con propósito conquista su soberanía física, mientras que el niño privado de lúdica intencionada ve limitada su capacidad de interactuar con el entorno.

Si bien los resultados coinciden con la teoría del desarrollo de Piaget, donde el juego es la gramática de la inteligencia, y con las proyecciones de Veloz y Serrano (2026) sobre hábitos saludables, el estudio presenta limitaciones intrínsecas. El tamaño de la muestra (N=22), aunque permite una profundidad diagnóstica excepcional en la Unidad Educativa Abdón Calderón, exige cautela al generalizar los hallazgos. No obstante, la robustez de la correlación hallada sugiere que el modelo de Aprendizaje de Coordinación Motriz basado en el Juego (GBMC), defendido por Biru et al. (2025), debe dejar de ser una opción recreativa para convertirse en un protocolo técnico de obligatoriedad en la Educación Básica elemental.

Asimismo, la naturaleza transversal de la investigación impide observar la sostenibilidad de estas mejoras motrices a largo plazo, sugiriendo la necesidad de futuros estudios longitudinales; la investigación resuelve la brecha identificada en la introducción: la lúdica no debe ser una concesión al ocio, sino una estrategia de gestión curricular. La implicación práctica de este estudio es que la Educación Básica debe migrar hacia una pedagogía del movimiento, donde la coordinación óculo-pédica y dinámica sea evaluada con el mismo rigor que las competencias lógico-matemáticas. Como prospectiva de investigación, se recomienda explorar el impacto de la lúdica mediada por tecnologías digitales para comparar si la interacción virtual ofrece beneficios equivalentes a la lúdica física tradicional en el desarrollo del esquema corporal.

Conclusiones

La presente investigación permite concluir que las actividades lúdicas constituyen una estrategia pedagógica esencial para el fortalecimiento de la coordinación motriz en estudiantes de Educación General Básica elemental, evidenciando su impacto significativo en el desarrollo

integral del niño. A partir del análisis realizado, se demuestra que la incorporación del juego dentro del proceso educativo no solo favorece el desarrollo físico, sino que también potencia dimensiones cognitivas, sociales y emocionales que inciden directamente en el aprendizaje.

En relación con el objetivo planteado, se logra evidenciar que existe una correspondencia directa entre la frecuencia de aplicación de actividades lúdicas y el nivel de desarrollo de la coordinación motriz. Esto permite afirmar que, cuando las actividades lúdicas son implementadas de manera sistemática, intencionada y planificada, se generan mejoras significativas en habilidades como el equilibrio, la lateralidad, la orientación espacial y la coordinación visomotriz, elementos fundamentales para el desempeño escolar.

Asimismo, se identifica que la limitada integración de actividades lúdicas en el aula responde, en gran medida, a prácticas pedagógicas tradicionales que aún predominan en ciertos contextos educativos. Esta situación pone de manifiesto la necesidad de reconfigurar los enfoques de enseñanza hacia modelos más activos, participativos y centrados en el estudiante, en los cuales el juego sea concebido como un recurso didáctico clave y no como un elemento complementario.

Desde el punto de vista científico, el estudio aporta evidencia empírica que sustenta la relación entre las variables analizadas, contribuyendo al campo de la educación al fortalecer el conocimiento existente sobre la importancia de las estrategias lúdicas en el desarrollo psicomotor. Además, ofrece un marco de referencia que puede orientar futuras investigaciones e intervenciones pedagógicas en contextos similares.

Se concluye que el fortalecimiento de la coordinación motriz a través de actividades lúdicas representa una oportunidad para mejorar la calidad del proceso de enseñanza-aprendizaje, promoviendo entornos educativos más dinámicos, inclusivos y significativos. En este sentido, se resalta la importancia de que los docentes integren de manera consciente y

sistemática estas estrategias en su práctica educativa, con el fin de favorecer el desarrollo integral de los estudiantes y responder a las demandas actuales de la educación.

Referencias bibliográficas

- Aillón-Paredes, H. G., e Hidalgo-Alava, D. J. (2025). Sistema de juegos unitarios y de cooperación en las habilidades motrices básicas en escolares de Educación Básica de la Unidad Educativa Quisapincha. *Sinergia Académica*, 8(1), 488-504. <https://sinergiaacademica.com/index.php/sa/article/view/437/895>
- Buenaño, A. (2023). Relación entre las actividades lúdicas y la coordinación motriz en estudiantes de básica elemental. Uniandes Episteme. *Revista digital de Ciencia, Tecnología e Innovación*, 10(4), 480-499. <https://www.redalyc.org/journal/5646/564676370006/564676370006.pdf>
- Bennasar, M. y Rodríguez, R. (2023). Actividades lúdicas para mejorar la coordinación motriz en la educación primaria. *Revista Educare*, 27(1), 231-251. <https://doi.org/10.46498/reduipb.v27i1.1894>
- Biru, R. C. B., Sunarti, V., Zhang, X., y Mardiansyah, A. (2025). The effects of an 8-week play-oriented model on motor coordination in early childhood: Evidence from educational settings. *Journal of Physical Education and Sport*, 25(3), 562-570. <https://doi.org/10.7752/jpes.2025.03061>
- Boza, J., y Charchabal, D. (2022). Actividades lúdicas para desarrollar habilidades motrices básicas en estudiantes de Educación Física. *Ciencia y Deporte*, 7(2), 46-61. <http://dx.doi.org/10.34982/2223.1773.2022.v7.no2.004>
- Caballero, G. (2021). Las actividades lúdicas para el aprendizaje. *Polo del conocimiento*, 57, 6(4), 861-878. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7926973>
- Chipana, R. (2022). *Actividades lúdicas para el aprendizaje significativo en estudiantes del Centro de Idiomas de una universidad de Huancayo 2021* [Trabajo de Grado, Universidad Continental]. Repositorio Institucional Continental. <https://repositorio.continental.edu.pe/backend/api/core/bitstreams/e8e77edc-60cb-40dc-9d2a-b023d3bd6be5/content>
- De La Rosa, A., Toro, K., Jaén, K., y Espinoza, E. (2019). El proceso de enseñanza-aprendizaje en las ciencias naturales: las estrategias didácticas como alternativa. *Revista Científica Agroecosistemas*, 7(1), 58-62. <https://aes.ucf.edu.cu/index.php/aes/article/view/243>
- Hayman, J., Chila, J., y Castro, J. (2023). Juegos recreativos para el desarrollo de la coordinación motriz en estudiantes de educación física. *Revista Latinoamericana De Ciencias Sociales y Humanidades*, 4(1), 3928-3955. <https://doi.org/10.56712/latam.v4i1.537>
- Masrun Okilanda, A., Khairuddin Utama, J., y Putra, A. R. (2025). Learning of gross motor

- skills based on fun games: A study of coordination development in 5-6-year-old children. *Pedagogy of Physical Culture and Sports*, 29(4), 233-241. <https://doi.org/10.15561/26649837.2025.0401>
- Munzon, P., y Jarrín, S. (2021). Las actividades lúdicas y la coordinación motriz en las clases de educación física. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria Koinonía*, 6(2), 483-503. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7953200>
- Patiño-Robles, J. J., y Reyes-Meza, O. B. (2022). Motor development in writing and playful movements in elementary school students. *International Journal of Social Sciences*, 5(3), 131-137. <https://doi.org/10.21744/ijss.v5n2.1910>
- Quispe Munares, M. L., Pérez-Ruiz, J. C., Álvarez Chávez, W., Choccata Cruz, E. A., y Chara-Siguas, T. (2025). Traditional games in basic education: A literature review on their impact on integral development and cultural identity. *TPM: Testing, Psychometrics, Methodology in Applied Psychology*, 32(S5), 44-58. <https://tpmap.org/submission/index.php/tpm/article/view/1369>
- Ramírez, A. (2023). *Actividades lúdicas con materiales reciclados en la motricidad gruesa de escolares de Educación General Básica Elemental* [Trabajo de Grado]. Universidad Técnica de Ambato. Repositorio Digital.
- Terrazzo-Luna, E. G., Coronel-Capani, J., Evanan-Yalle, L. M., Yauri-Huiza, Y., Pacheco-Baldeón, E., y Cardenas-Solano, J. (2024). Harnessing recreational games to enhance psychomotor skill development in 5-year-old children: Insights from Educational Institution in Huancavelica, Peru. *Journal of Physical Education and Sport*, 24(9), 1286-1296. <https://doi.org/10.7752/jpes.2024.09252>
- Veloz Villarreal, C. D., y Serrano Morales, N. Y. (2026). Influencia de las actividades lúdico-recreativas en el desarrollo de la coordinación motriz y los hábitos de vida saludable en estudiantes de 2.º a 7.º de Educación General Básica en el contexto ecuatoriano. *Revista Científica Tsafiki*, 1(1), 1-10. <https://revista-tsafiki.org/index.php/revista/article/view/143>
- Yadaicela, N. (2023). *Guía de actividades lúdicas con material de entorno para estimular la motricidad fina en niños de 4 y 5 años de la Unidad Educativa UNE* [Trabajo de Grado]. Universidad Politécnica Salesiana de Ecuador. <https://dspace.ups.edu.ec/handle/123456789/24616>