

## El juego motor como estrategia para fomentar la cooperación y la disciplina en el aula

*The motor game as a strategy to foster cooperation and discipline in the classroom*

**Mgs. Carlos Estuardo Velarde Bermeo**

Unidad Educativa "Ciudad De Alausí"  
carlos.velarde@educacion.gob.ec  
<https://orcid.org/0009-0004-8716-1444>  
Alausí - Ecuador

**Mgs. Damián Fernando Montalván Larco**

Unidad Educativa de Educación Inicial y Básica "Catalina Guerrero"  
damian.montalvan@educacion.gob.ec  
<https://orcid.org/0000-0001-6951-8041>  
Cuenca - Ecuador

**Mgs. Nancy Janneth Lojano Vele**

Unidad Educativa de Educación Inicial y Básica "Catalina Guerrero"  
nancy.lojano@educacion.gob.ec  
<https://orcid.org/0009-0005-1156-1289>  
Cuenca – Ecuador

**Msc. Zaida Selene Barrionuevo Reinoso**

CDI. Mercedes González  
zaida.barrionuevo@educacion.gob.ec  
<https://orcid.org/0009-0002-9898-1873>  
Quito - Ecuador

**Mgs. Ruth Natalia Cedeño Peña**

Unidad Educativa Juan León Mera  
ruthn.cedeno@educacion.gob.ec  
<https://orcid.org/0009-0000-1935-8158>  
Santo Domingo - Ecuador

**Mgs. Fabiola Elizabeth Montero Cadena**

Unidad Educativa Juan León Mera  
[fabiola.montero@educacion.gob.ec](mailto:fabiola.montero@educacion.gob.ec)  
<https://orcid.org/0009-0001-7120-0283>  
Santo Domingo - Ecuador

### Formato de citación APA

Velarde, C., Montalván, D., Lojano, N., Barrionuevo, Z., Cedeño, R. & Montero, F. (2025). El juego motor como estrategia para fomentar la cooperación y la disciplina en el aula. Revista REG, Vol. 4 (Nº. 3). p. 806- 828.

### CIENCIA INTEGRADA

Vol. 4 (Nº. 3). Julio - Septiembre 2025.

ISSN: 3073-1259

Fecha de recepción: 07-08-2025

Fecha de aceptación :27-08-2025

Fecha de publicación:30-09-2025



## RESUMEN

La presente investigación analiza el impacto del juego motor como estrategia pedagógica para fomentar la cooperación y la disciplina en el aula. El estudio se desarrolló con estudiantes de la Unidad Educativa Comunitaria Intercultural “San José de Chimborazo”, aplicando un enfoque cuasi experimental con grupo control y grupo experimental. A través de sesiones planificadas de juegos motores, se buscó promover la participación activa, el respeto a las normas y el trabajo en equipo. Los resultados muestran mejoras significativas en el grupo experimental respecto a la cooperación y disciplina, en comparación con el grupo de control. Los estudiantes participantes alcanzaron mayores niveles de autocontrol, respeto mutuo y disposición para colaborar con sus compañeros, lo que impactó de forma positiva en el clima escolar. Además, se constató que la motivación generada por las actividades lúdicas favoreció la interiorización de las normas y el fortalecimiento de valores sociales. La investigación concluye que el juego motor no debe considerarse únicamente como una actividad recreativa, sino como una herramienta pedagógica integral que contribuye a la formación socioemocional y a la convivencia armónica. Se recomienda su incorporación sistemática en la práctica docente para potenciar aprendizajes significativos y valores de ciudadanía.

**PALABRAS CLAVE:** juego motor, cooperación, disciplina, motivación, convivencia escolar.

## ABSTRACT

This research analyzes the impact of motor play as a pedagogical strategy to foster cooperation and discipline in the classroom. The study was carried out with students from the Intercultural Community Educational Unit “San José de Chimborazo,” applying a quasi-experimental approach with a control group and an experimental group. Through planned motor play sessions, the aim was to promote active participation, respect for rules, and teamwork. The results show significant improvements in the experimental group regarding cooperation and discipline, compared to the control group. Participating students achieved higher levels of self-control, mutual respect, and willingness to collaborate with peers, which positively influenced the classroom climate. Moreover, the motivation generated by playful activities facilitated the internalization of rules and the strengthening of social values. The study concludes that motor play should not be considered solely as a recreational activity but rather as an integral pedagogical tool that contributes to socio-emotional development and harmonious coexistence. It is recommended to incorporate it systematically into teaching practices to enhance meaningful learning and citizenship values.

**KEYWORDS:** motor play, cooperation, discipline, motivation, school coexistence

## INTRODUCCIÓN

El juego motor constituye una de las herramientas pedagógicas más significativas para dinamizar los procesos de enseñanza y aprendizaje en la escuela. A través de él, los estudiantes encuentran un espacio en el que la energía corporal, la creatividad y la socialización se fusionan en experiencias cargadas de significado. Esta estrategia no se limita a ser una simple actividad física, sino que se convierte en un recurso formativo que integra valores, hábitos y competencias necesarias para la vida en comunidad. La dinámica lúdica favorece que el aula se transforme en un entorno participativo y motivador.

En la actualidad, la educación exige metodologías que no solo transmitan conocimientos académicos, sino que también fortalezcan la formación integral de los estudiantes. El juego motor aparece como una alternativa que articula el movimiento con la enseñanza de actitudes sociales positivas, tales como la cooperación y la disciplina. Al jugar, los niños desarrollan habilidades cognitivas, emocionales y físicas que, de manera natural, se integran en su vida escolar y personal. Esta característica lo convierte en una estrategia invaluable dentro del proceso educativo (Angulo et al., 2023)

La cooperación surge en el juego como una consecuencia natural de la interacción entre pares. Para lograr un objetivo común, los estudiantes aprenden a comunicarse, a distribuir roles y a valorar las aportaciones de cada integrante del grupo. Este ejercicio les enseña que los logros no se alcanzan únicamente de manera individual, sino que el esfuerzo conjunto enriquece los resultados. De esta forma, el juego motor fomenta el sentido de pertenencia y la cohesión dentro del aula. La disciplina, por su parte, se desarrolla en el marco de reglas claras y compartidas. Cada actividad motriz requiere de normas que regulen el comportamiento de los participantes, generando un ambiente de respeto y autocontrol. Los estudiantes descubren que para mantener la dinámica y el disfrute del juego es necesario asumir compromisos y responsabilidades. De este modo, la disciplina no se impone de manera autoritaria, sino que surge como una necesidad intrínseca de la experiencia lúdica.

El carácter vivencial del juego motor permite que los estudiantes aprendan a través de la acción. El cuerpo se convierte en vehículo de aprendizajes significativos que trascienden lo meramente físico y se proyectan en lo social y emocional. Los niños comprenden mejor los valores cuando los viven en primera persona, y el juego ofrece el escenario perfecto para que la cooperación y la disciplina se experimenten de manera tangible. Así, se construyen aprendizajes duraderos.

Los docentes encuentran en esta estrategia una vía para potenciar la convivencia escolar. Al incorporar el juego motor en sus prácticas pedagógicas, logran dinamizar el ambiente de clase,



disminuir los conflictos y fortalecer el trabajo en equipo. La diversión no resta seriedad al aprendizaje, sino que lo potencia, ya que los estudiantes se sienten motivados a participar de manera activa. El aula se convierte, entonces, en un espacio de alegría, respeto y construcción colectiva.

La sociedad actual demanda individuos capaces de convivir en armonía, resolver conflictos de manera pacífica y trabajar de forma colaborativa. El juego motor responde a estas exigencias al ofrecer experiencias donde la cooperación y la disciplina no son conceptos abstractos, sino realidades palpables. Cada dinámica motriz permite a los estudiantes ensayar conductas que luego reproducirán en otros escenarios sociales. Así, la escuela cumple con su función de preparar ciudadanos responsables y solidarios (Casa & Sangucho, 2025).

El aspecto inclusivo del juego motor también merece destacarse. La naturaleza de estas actividades permite que todos los estudiantes, independientemente de sus habilidades, puedan participar y sentirse valorados. Esta condición fortalece la cooperación, pues se reconoce la diversidad como una oportunidad para aprender y crecer juntos. Al mismo tiempo, la disciplina se manifiesta en el respeto hacia los diferentes ritmos y posibilidades de cada compañero.

El juego motor, además, desarrolla la capacidad de tomar decisiones en contextos dinámicos. Cada movimiento, cada interacción, exige respuestas rápidas y adecuadas que contribuyen al éxito colectivo. En este proceso, los estudiantes descubren la importancia de actuar con responsabilidad, tanto para el beneficio propio como para el del grupo. Este aprendizaje se convierte en una base sólida para cultivar la disciplina de manera consciente.

Dentro del aula, el juego motor rompe con la rutina académica tradicional y promueve una pedagogía activa. Los estudiantes no son receptores pasivos de información, sino protagonistas de su propio aprendizaje. La cooperación se convierte en la clave para resolver los retos que plantea el juego, y la disciplina en la condición indispensable para que todos puedan disfrutar de la experiencia. De esta interacción surge un clima escolar más positivo y enriquecedor.

El carácter competitivo de algunos juegos no excluye la cooperación, sino que la refuerza. Incluso cuando existen equipos enfrentados, los integrantes aprenden a coordinarse entre sí, a respetar las normas y a valorar la participación de cada miembro. La disciplina se consolida al comprender que el respeto por el adversario es también parte del juego. Estas vivencias fortalecen la dimensión ética del aprendizaje escolar.

El juego motor también estimula el desarrollo emocional, ya que los estudiantes aprenden a manejar la frustración, la euforia y la tensión que se generan en la dinámica. La cooperación se enriquece cuando logran empatizar con sus compañeros, alentarlos y brindar apoyo en momentos de

dificultad. La disciplina, a su vez, se afianza cuando descubren que controlar sus emociones es esencial para mantener el equilibrio del grupo. Así, se forman personas emocionalmente inteligentes (Escalante et al., 2025)

Desde la perspectiva pedagógica, el juego motor integra diferentes áreas del conocimiento. Matemáticas, ciencias, lenguaje y arte pueden incorporarse de manera transversal en estas actividades, fortaleciendo el aprendizaje interdisciplinario. La cooperación se refleja en la construcción colectiva de saberes, y la disciplina en la organización necesaria para cumplir con las consignas. Este enfoque global convierte al juego en una herramienta formativa integral.

El docente actúa como mediador en este proceso, guiando a los estudiantes en la comprensión de los valores que subyacen al juego. Su rol no es imponer, sino acompañar y estimular la reflexión sobre la importancia de la cooperación y la disciplina. Con estrategias adecuadas, el maestro puede transformar cada actividad en una oportunidad de crecimiento personal y grupal. De este modo, el juego motor se convierte en un recurso pedagógico planificado y con sentido.

Las experiencias vividas en el aula a través del juego motor tienen un impacto que trasciende los límites escolares. Los estudiantes trasladan a sus hogares y comunidades las conductas aprendidas, fortaleciendo la convivencia y el respeto en otros espacios. La cooperación se evidencia en su capacidad de colaborar con familiares y amigos, y la disciplina en su compromiso con las responsabilidades cotidianas. La escuela se proyecta, así, como un agente transformador.

En un mundo donde predomina el individualismo, resulta esencial recuperar prácticas que promuevan la unión y la solidaridad. El juego motor ofrece esa posibilidad al enseñar que el bienestar colectivo es tan importante como el individual. Los estudiantes descubren que compartir, ayudar y respetar son valores que fortalecen su desarrollo como seres humanos. Al mismo tiempo, la disciplina se convierte en el pilar que organiza y da sentido a la convivencia.

La creatividad también encuentra un lugar privilegiado en el juego motor. La posibilidad de inventar reglas, adaptar dinámicas o proponer variantes estimula la imaginación de los estudiantes y enriquece la experiencia. La cooperación se manifiesta cuando todos aportan ideas para mejorar el juego, y la disciplina cuando se respetan los acuerdos establecidos. Este equilibrio fortalece tanto la autonomía como el trabajo colaborativo.

Finalmente, el juego motor debe comprenderse como un medio y no un fin en sí mismo. Su verdadero valor radica en la capacidad de promover aprendizajes significativos que transforman la vida escolar. La cooperación y la disciplina, cultivadas a través de la acción lúdica, se convierten en

competencias esenciales para enfrentar los retos de la sociedad actual. Así, el aula deja de ser un espacio rígido para convertirse en un escenario vivo de formación integral.

### **MÉTODOS Y MATERIALES**

El presente estudio se sustenta en un enfoque cuantitativo con apoyo cualitativo. La parte cuantitativa permite medir, analizar y representar numéricamente los cambios en los niveles de cooperación y disciplina de los estudiantes a partir de la aplicación de juegos motores. El componente cualitativo, por su parte, ofrece la posibilidad de interpretar percepciones, actitudes y experiencias, proporcionando una visión integral de los fenómenos observados en el aula. Esta complementariedad asegura la validez de los resultados al abarcar tanto la dimensión objetiva como la subjetiva de la problemática educativa (Espinosa, 2025)

La investigación se clasifica como aplicada, puesto que busca dar respuesta a un problema real del ámbito escolar, aportando soluciones prácticas mediante la implementación de estrategias pedagógicas. El diseño adoptado es cuasi experimental, con un grupo de control y un grupo experimental, lo que permite observar la incidencia del juego motor en la cooperación y la disciplina. Asimismo, se complementa con un diseño descriptivo para caracterizar las actitudes de los estudiantes antes y después de la intervención.

En el plano teórico, se emplearon los métodos analíticos–sintético y deductivo–inductivo, que posibilitaron la construcción del marco conceptual, así como el análisis crítico de fuentes bibliográficas y pedagógicas. A nivel práctico, se aplicó el método experimental en el aula, estructurando sesiones de juego motor con reglas específicas y observando sus efectos en la conducta de los estudiantes. Además, se utilizó la observación participante, a través de guías sistemáticas, para registrar la dinámica de cooperación y disciplina en el entorno escolar.

La población objeto de estudio estuvo conformada por 120 estudiantes de sexto y séptimo año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Comunitaria Intercultural “San José de Chimborazo”, ubicada en la Sierra central del Ecuador. La muestra fue seleccionada de manera intencional y no probabilística, quedando constituida por 60 estudiantes, divididos en dos grupos: uno experimental de 30 estudiantes y uno de control con igual número. Esta delimitación permitió trabajar en condiciones similares de edad, contexto y nivel académico.

Variables de investigación

- Variable independiente: Juego motor.
- Variable dependiente: Cooperación y disciplina en el aula.

Operacionalización de variables

Variable	Dimensiones	Indicadores	Técnicas / Instrumentos	Escala de medición
<b>Juego motor (Independiente)</b>	Planificación didáctica	Número de actividades diseñadas y aplicadas	Revisión de planificaciones, listas de cotejo	Nominal
	Participación activa	Nivel de involucramiento de los estudiantes en las dinámicas	Observación directa, rúbrica de participación	Ordinal
	Creatividad y motivación	Capacidad de proponer variantes y adaptaciones en el juego	Registro anecdótico, entrevistas breves	Ordinal
<b>Cooperación y disciplina (Dependiente)</b>	Trabajo en equipo	Nivel de colaboración y apoyo entre pares	Guía de observación, escalas Likert	Ordinal
	Respeto a normas	Cumplimiento de reglas establecidas durante el juego	Registro sistemático, rúbrica	Ordinal
	Autocontrol	Capacidad de manejar emociones y conductas en situaciones lúdicas	Cuestionario a estudiantes y docentes	Ordinal

El estudio se desarrolló siguiendo principios éticos fundamentales que garantizan el respeto hacia los participantes. Se obtuvo la autorización institucional de la Unidad Educativa y el consentimiento informado de los padres de familia, quienes fueron informados sobre los objetivos, alcances y procedimientos de la investigación. La participación de los estudiantes fue voluntaria, asegurando su derecho a retirarse en cualquier momento sin repercusiones académicas. Además, se garantizó la confidencialidad de la información recolectada, empleando códigos numéricos en lugar de nombres para proteger la identidad de los participantes. La investigación se condujo bajo el principio de beneficencia, procurando siempre que las actividades favorezcan el desarrollo personal, social y académico de los estudiantes (Founaud & Roldán, 2024).

Para la obtención de la información se emplearon diversas técnicas:

- Observación sistemática: a través de una guía estructurada, que permitió registrar comportamientos relacionados con la cooperación y disciplina durante las actividades de juego motor.
- Encuesta con escala Likert: aplicada a estudiantes y docentes, para conocer percepciones sobre el impacto del juego motor en la dinámica del aula.

- Entrevista semiestructurada: dirigida a docentes de la institución, con el fin de triangular datos y profundizar en la comprensión del fenómeno educativo.
- Rúbricas de evaluación: diseñadas para valorar el nivel de participación, respeto de normas, capacidad de cooperación y autocontrol en el desarrollo de las actividades.
- Registro anecdótico: empleado para anotar situaciones significativas que emergieron durante la aplicación de los juegos motores (Gil & Fernández, 2020).

El cruce de estas técnicas garantizó la validez de los resultados, al recoger tanto datos cuantitativos como cualitativos, brindando una visión integral sobre la relación entre el juego motor y la formación en valores dentro del aula.

### **ANÁLISIS DE RESULTADOS**

Los resultados obtenidos reflejan un cambio positivo en el comportamiento de los estudiantes tras la aplicación del programa de juegos motores. En la fase inicial, se observó que la mayoría de los estudiantes presentaban dificultades para cooperar entre sí, lo cual se manifestaba en la falta de disposición para trabajar en equipos y en la tendencia a priorizar logros individuales. Sin embargo, después de la intervención, los registros muestran un incremento significativo en las actitudes de colaboración (Herdoiza, 2025).

Asimismo, la disciplina mostró una mejora sostenida a lo largo de las sesiones. En las primeras observaciones, algunos estudiantes incumplían las normas de los juegos o se distraían con facilidad, generando interrupciones. Con el desarrollo progresivo de las actividades, se evidenció un mayor respeto por las reglas y un compromiso generalizado con el cumplimiento de las consignas. Esta evolución confirma que la práctica sistemática del juego motor favorece el autocontrol.

En el grupo experimental, los indicadores de cooperación aumentaron de forma constante. Los estudiantes comenzaron a valorar más las aportaciones de sus compañeros y se promovió un ambiente de confianza mutua. En contraste, el grupo de control mostró escasas variaciones en sus niveles de cooperación y disciplina, lo que permite atribuir los cambios observados al efecto de la estrategia aplicada. Esta diferencia es clave para comprender el impacto real de la intervención pedagógica (Hidalgo, 2024).

Otro aspecto relevante fue la motivación que los juegos generaron en los estudiantes. La observación directa evidenció entusiasmo, participación activa y menor índice de conflictos. Esto influyó directamente en la mejora de la convivencia, puesto que los estudiantes percibían el juego como un espacio de aprendizaje en el que las reglas eran aceptadas sin imposición externa.

**Tabla 2. Nivel de cooperación antes y después de la intervención**

Nivel de cooperación	Grupo experimental (Pretest)	Grupo experimental (Postest)	Grupo control (Pretest)	Grupo control (Postest)
<b>Bajo</b>	18 estudiantes (60%)	5 estudiantes (16%)	17 estudiantes (56%)	15 estudiantes (50%)
<b>Medio</b>	8 estudiantes (27%)	10 estudiantes (33%)	9 estudiantes (30%)	10 estudiantes (33%)
<b>Alto</b>	4 estudiantes (13%)	15 estudiantes (51%)	4 estudiantes (14%)	5 estudiantes (17%)

La tabla anterior muestra claramente cómo el grupo experimental mejoró sus niveles de cooperación tras participar en los juegos motores. La cantidad de estudiantes que alcanzó un nivel alto de cooperación se triplicó en el postest, pasando de 13% a 51%. Por el contrario, en el grupo de control, los cambios fueron mínimos, lo que reafirma que la estrategia implementada tuvo un impacto significativo en la conducta de los alumnos. La comparación de datos también refleja que los juegos motores no solo fortalecieron la cooperación, sino que también redujeron las actitudes de aislamiento y competitividad individualista. Muchos estudiantes que al inicio se mostraban reacios a participar en actividades grupales terminaron involucrándose con entusiasmo, lo cual fue corroborado por los registros anecdóticos del docente investigador. Este hallazgo respalda la hipótesis de que la práctica lúdica motriz es efectiva para estimular la interacción positiva (Huacón et al., 2025)

En términos de disciplina, se evidenció una mejora en el cumplimiento de las normas y en el respeto por las reglas. Al inicio de la intervención, el 50% de los estudiantes del grupo experimental tenía dificultades para acatar las instrucciones, mientras que al final del proceso esta cifra descendió al 20%. Esto indica que la vivencia del juego, al estar vinculada a una experiencia de disfrute, fortalece el hábito de la disciplina desde la motivación intrínseca. Los docentes entrevistados también señalaron que la estrategia favoreció un mejor manejo del tiempo en clase. Al disminuir los conflictos y la indisciplina, las sesiones se desarrollaron con mayor fluidez, lo que permitió aprovechar más el tiempo para las actividades pedagógicas. Este resultado tiene gran valor práctico, pues evidencia que el juego motor puede convertirse en un aliado de la gestión del aula.

La disciplina, como variable dependiente, mostró una evolución significativa en los estudiantes del grupo experimental. Al inicio de las observaciones, predominaba un nivel bajo de autocontrol, reflejado en la interrupción de las reglas y la dificultad para mantener la atención. Sin embargo, con la práctica constante de juegos motores, los alumnos internalizaron la importancia de seguir normas para asegurar la continuidad de la actividad. Este cambio evidencia que el juego se convierte en un regulador natural del comportamiento.

En contraste, el grupo de control mantuvo un nivel de disciplina prácticamente estable. Las conductas de desorden y falta de atención persistieron sin cambios relevantes, confirmando que la intervención mediante juegos motores fue el factor decisivo en la transformación del grupo experimental. Este hallazgo resalta el valor pedagógico de las actividades lúdicas con movimiento, ya que aportan un escenario atractivo donde la disciplina no se percibe como imposición, sino como un acuerdo colectivo (Manzano et al., 2025)

El impacto también se reflejó en la reducción de conflictos interpersonales dentro del aula. Durante el pretest, se registraban discusiones frecuentes por desacuerdos, mientras que en el postest estas disminuyeron considerablemente. El respeto por los turnos, la aceptación de resultados y la valoración de los compañeros se consolidaron como indicadores de disciplina adquirida. Los estudiantes comprendieron que la armonía grupal era clave para mantener el ritmo del juego.

De manera adicional, se observó que la aplicación de estas dinámicas favoreció la construcción de un clima escolar más positivo. La motivación intrínseca generada por la actividad lúdica se tradujo en entusiasmo y compromiso por parte de los estudiantes, lo que impactó favorablemente en la disciplina general del curso. Esta mejora también fue percibida por los docentes, quienes manifestaron que el ambiente del aula se tornó más organizado y fluido.

**Tabla 3. Nivel de disciplina antes y después de la intervención**

Nivel de disciplina	Grupo experimental (Pretest)	Grupo experimental (Postest)	Grupo control (Pretest)	Grupo control (Postest)
Bajo	15 estudiantes (50%)	6 estudiantes (20%)	14 estudiantes (47%)	13 estudiantes (43%)
Medio	10 estudiantes (33%)	12 estudiantes (40%)	11 estudiantes (37%)	12 estudiantes (40%)
Alto	5 estudiantes (17%)	12 estudiantes (40%)	5 estudiantes (16%)	5 estudiantes (17%)

La tabla expone con claridad cómo el grupo experimental transitó de un nivel predominantemente bajo hacia niveles medios y altos de disciplina. La proporción de estudiantes con alta disciplina pasó del 17% al 40%, lo cual evidencia el efecto positivo del programa de juegos motores. En el grupo de control, los porcentajes prácticamente se mantuvieron, lo que descarta la influencia de factores externos y atribuye el cambio al diseño de la intervención (Matiz et al., 2025)

El análisis de estos resultados permite concluir que la disciplina adquirida no fue producto de la imposición externa, sino de la internalización voluntaria de las normas de juego. Los estudiantes comprendieron que respetar reglas no era una limitación, sino una condición necesaria para que la

dinámica se desarrollara de manera justa y entretenida. Esta comprensión se alinea con los principios de la pedagogía activa, donde el aprendizaje se logra a través de la experiencia vivencial.

Los resultados también sugieren que la disciplina adquirida a través del juego motor tiene un efecto multiplicador. Al acostumbrarse a respetar reglas en el contexto lúdico, los estudiantes comenzaron a trasladar esta conducta a otros espacios del aula, incluso en actividades no relacionadas con el juego. De esta forma, se generó una mejora global en el clima de aprendizaje, beneficiando tanto a los estudiantes como al docente. Cabe señalar que los niveles de disciplina más altos se alcanzaron en estudiantes que inicialmente presentaban mayores dificultades. Este dato resulta especialmente relevante, ya que indica que la estrategia no solo refuerza las conductas positivas ya existentes, sino que también logra transformar actitudes en aquellos alumnos con mayor resistencia al cumplimiento de normas (Medrano et al., 2024)

**Tabla 4. Comparación de cooperación y disciplina (grupo experimental vs. control)**

Categoría	Grupo experimental (Promedio Postest)	Grupo control (Promedio Postest)
Cooperación alta	51%	17%
Cooperación media	33%	33%
Cooperación baja	16%	50%
Disciplina alta	40%	17%
Disciplina media	40%	40%
Disciplina baja	20%	43%

Al comparar de manera conjunta la cooperación y la disciplina en ambos grupos, se evidencia que el grupo experimental alcanzó mejores resultados en todos los indicadores. La cooperación alta se triplicó en comparación con el grupo de control, y la disciplina alta más que se duplicó. Estos datos confirman que la práctica sistemática del juego motor no solo fomenta habilidades sociales, sino también hábitos de autorregulación. La relación entre ambas variables resultó ser directamente proporcional: a medida que los estudiantes desarrollaron mayores niveles de cooperación, también incrementaron su capacidad de mantener disciplina. Esto se debe a que el cumplimiento de las reglas y la disposición a trabajar en equipo son dos aspectos que se retroalimentan dentro de la dinámica lúdica. El juego motor actúa, por tanto, como un espacio de integración de valores. Los registros anecdóticos de los docentes resaltaron que los estudiantes con mayor nivel de cooperación también eran aquellos que demostraban más disciplina al momento de acatar normas. Esto refuerza la idea de que el juego motor tiene la capacidad de unir ambas dimensiones de manera simultánea, promoviendo conductas prosociales que fortalecen el clima escolar (Paliza et al., 2025)

Por otro lado, el grupo de control no presentó avances significativos ni en cooperación ni en disciplina, lo que evidencia la necesidad de innovar en las prácticas pedagógicas tradicionales. La



ausencia de estrategias dinámicas limita la posibilidad de desarrollar en los estudiantes valores y actitudes que solo pueden adquirirse en la experiencia colectiva y participativa del juego. Uno de los aspectos más relevantes fue la participación activa de los estudiantes durante la intervención. La observación sistemática evidenció que, conforme avanzaban las sesiones, el número de estudiantes que participaban con entusiasmo en las actividades aumentaba de manera notable. Mientras que en las primeras jornadas algunos alumnos mostraban desinterés, en la fase final prácticamente todos los participantes se involucraban de forma activa. Este resultado se vincula directamente con el carácter lúdico del juego motor, que despierta la motivación intrínseca y genera un clima de aprendizaje más atractivo. Los estudiantes no perciben la actividad como una obligación, sino como una experiencia divertida y significativa. Este cambio en la percepción de la dinámica escolar incidió directamente en la mejora de la cooperación y la disciplina.

El grupo experimental alcanzó una media de participación activa superior al 80%, lo que contrasta con el grupo de control, donde apenas el 50% de los estudiantes mantenía un nivel alto de participación en las actividades escolares tradicionales. Esta diferencia evidencia que la estrategia implementada contribuye a fortalecer no solo la conducta, sino también la disposición al aprendizaje.

Los docentes señalaron que la participación activa en el grupo experimental también mejoró la calidad del trabajo en equipo. Los estudiantes se mostraron más dispuestos a colaborar, a escuchar las ideas de los demás y a proponer soluciones colectivas. Esto refuerza la idea de que la motivación y el compromiso individual son condiciones esenciales para el desarrollo de la cooperación grupal.

**Tabla 5. Nivel de participación activa en las actividades**

Nivel de participación	Grupo experimental	Grupo control
Alta	25 estudiantes (83%)	15 estudiantes (50%)
Media	4 estudiantes (13%)	10 estudiantes (33%)
Baja	1 estudiante (4%)	5 estudiantes (17%)

El análisis de la tabla muestra que la gran mayoría del grupo experimental alcanzó un nivel alto de participación. Esta evidencia es fundamental, pues la participación activa es un requisito indispensable para que el juego motor cumpla su función formativa. Cuando los estudiantes se comprometen con entusiasmo en la actividad, la cooperación y la disciplina surgen de manera natural (Panta, 2025)

En el grupo de control, en cambio, más de la mitad de los estudiantes permanecieron en niveles medio y bajo, lo que refleja el desinterés generado por metodologías poco dinámicas. Este hallazgo demuestra que la innovación pedagógica es necesaria para captar la atención de los alumnos



y mantener un clima de motivación constante en el aula. Otro hallazgo importante fue la equidad en la participación. En el grupo experimental, tanto hombres como mujeres se involucraron de manera similar en las actividades, lo que permitió fortalecer valores de igualdad y respeto mutuo. Este resultado reafirma la capacidad del juego motor para incluir a todos los estudiantes sin distinción. De igual manera, se observó que los estudiantes con mayor dificultad inicial para participar se integraron progresivamente al trabajo grupal. La aceptación de sus compañeros y la motivación del juego motor generaron un ambiente inclusivo que favoreció su involucramiento. Esta integración refuerza la cooperación y la solidaridad como aprendizajes esenciales.

**Tabla 6. Respeto de reglas durante las actividades**

Respeto a las reglas	Grupo experimental (Postest)	Grupo control (Postest)
Siempre	22 estudiantes (73%)	10 estudiantes (33%)
A veces	7 estudiantes (23%)	15 estudiantes (50%)
Nunca	1 estudiante (4%)	5 estudiantes (17%)

El respeto de reglas es un indicador clave de la disciplina en el aula. Los datos reflejan que, en el grupo experimental, el 73% de los estudiantes cumplió siempre con las normas establecidas en el juego motor. Este resultado representa un cambio significativo respecto al pretest, donde la mayoría incumplía las reglas de manera frecuente. En el grupo de control, solo un tercio de los estudiantes mostró un respeto constante por las reglas. La mayoría se ubicó en la categoría de “a veces”, lo que refleja una disciplina inestable y poco consolidada. Esto demuestra que la práctica rutinaria de juegos motores no solo motiva, sino que establece hábitos de respeto que se internalizan con mayor facilidad.

La vivencia lúdica facilitó la comprensión de que las reglas no son un obstáculo, sino un mecanismo necesario para garantizar la equidad y el disfrute de la actividad. Este aprendizaje resulta crucial, ya que los estudiantes trasladan este hábito a otras áreas de la vida escolar y personal, generando comportamientos más responsables. Los docentes afirmaron que el respeto a las reglas dentro de los juegos impactó positivamente en la disciplina general del curso. La reducción de interrupciones y conflictos durante las actividades convencionales fue evidente, lo que ratifica que la disciplina adquirida en el juego trasciende a otros contextos del aula (Quiroz, 2024)

**Tabla 7. Niveles de autocontrol observados**

Nivel de autocontrol	Grupo experimental (Postest)	Grupo control (Postest)
Alto	20 estudiantes (67%)	9 estudiantes (30%)
Medio	8 estudiantes (27%)	12 estudiantes (40%)
Bajo	2 estudiantes (6%)	9 estudiantes (30%)

El autocontrol fue otro de los indicadores que mostró mejoras notorias en el grupo experimental. Dos tercios de los estudiantes lograron alcanzar un nivel alto, evidenciando capacidad para manejar emociones y comportamientos en situaciones de juego. Esto contrasta con los resultados del grupo de control, donde solo el 30% llegó a este nivel. La práctica del juego motor favoreció el desarrollo de la autorregulación emocional, ya que los estudiantes debían mantener la calma ante la frustración, respetar turnos y aceptar tanto la victoria como la derrota. Estas experiencias aportaron herramientas valiosas para la gestión de emociones en el contexto escolar.

En el grupo de control, el porcentaje de estudiantes con bajo autocontrol permaneció elevado, lo que indica que no hubo estímulos suficientes para modificar conductas impulsivas. Este hallazgo pone en evidencia que las metodologías tradicionales limitan la posibilidad de desarrollar habilidades socioemocionales de manera efectiva. El avance observado en el grupo experimental resalta que la disciplina no se construye a partir de sanciones, sino de experiencias significativas. El juego motor, al brindar espacios de interacción y disfrute, crea las condiciones para que los estudiantes aprendan a regularse sin necesidad de imposiciones externas.

**Tabla 8. Percepción de cooperación según encuestas**

Categoría de percepción	Grupo experimental	Grupo control
<b>Muy de acuerdo</b>	24 estudiantes (80%)	12 estudiantes (40%)
<b>De acuerdo</b>	5 estudiantes (17%)	10 estudiantes (33%)
<b>En desacuerdo</b>	1 estudiante (3%)	8 estudiantes (27%)

Los datos de la encuesta aplicada a los estudiantes confirman que la percepción de cooperación fue muy positiva en el grupo experimental. Ocho de cada diez estudiantes señalaron estar “muy de acuerdo” con que el juego motor fomentó la colaboración en el aula. Este resultado respalda las observaciones realizadas durante la intervención. En el grupo de control, en cambio, menos de la mitad coincidió en que existía cooperación significativa, lo cual refleja que sin el estímulo del juego motor es difícil consolidar una cultura de trabajo colectivo. Los resultados demuestran que la percepción de los propios estudiantes coincide con los registros objetivos obtenidos (Robayo, 2024).

Este hallazgo es relevante porque valida la importancia de considerar las voces de los estudiantes en el análisis educativo. La percepción subjetiva, en este caso, refuerza la validez de los datos cuantitativos y demuestra que la experiencia fue reconocida como valiosa por los participantes.

Además, las respuestas evidencian que los estudiantes valoran más aquellas actividades donde se privilegia la interacción, la colaboración y el respeto mutuo. Esto sugiere que las estrategias

pedagógicas deben incluir elementos lúdicos y motores para conectar de manera más efectiva con las necesidades de los alumnos.

**Tabla 9. Percepción de disciplina según encuestas**

Categoría de percepción	Grupo experimental	Grupo control
Muy de acuerdo	22 estudiantes (73%)	11 estudiantes (37%)
De acuerdo	7 estudiantes (23%)	12 estudiantes (40%)
En desacuerdo	1 estudiante (4%)	7 estudiantes (23%)

En cuanto a la percepción de disciplina, los resultados fueron igualmente contundentes. La mayoría del grupo experimental reconoció que el juego motor fortaleció su capacidad de respetar normas y mantener un comportamiento adecuado en el aula. Este hallazgo es consistente con las observaciones realizadas durante la intervención. El grupo de control presentó una percepción dividida: solo un 37% afirmó estar “muy de acuerdo” con la existencia de disciplina, mientras que casi una cuarta parte indicó estar en desacuerdo. Esto refleja que, sin estrategias innovadoras, la disciplina sigue siendo un desafío constante en el entorno escolar (Sánchez, 2025). La coincidencia entre los datos observados y las percepciones de los estudiantes otorga mayor solidez a los resultados, ya que confirma que el cambio fue genuinamente vivido y experimentado por los participantes. No se trató únicamente de una mejora en registros numéricos, sino de una transformación sentida en la convivencia diaria. Estos resultados permiten afirmar que el juego motor se constituye como una estrategia pedagógica eficaz para fomentar la cooperación y la disciplina en el aula. Su impacto no solo se refleja en indicadores objetivos, sino también en la percepción y satisfacción de los estudiantes.

**Figura 1. Percepción de la disciplina en el grupo experimental**



El análisis de los resultados no estaría completo sin una representación visual que muestre de manera sintética la percepción de los estudiantes respecto a la disciplina lograda a través del juego

motor. El diagrama de pastel ilustra claramente que la gran mayoría de los participantes en el grupo experimental consideró que la disciplina mejoró de manera significativa gracias a las dinámicas implementadas. Este hallazgo corrobora los datos presentados en las tablas anteriores.

La proporción más alta corresponde a quienes se ubicaron en la categoría “muy de acuerdo”, con un 73% de los estudiantes. Este porcentaje refleja no solo la aceptación de las reglas, sino también la interiorización de la importancia del autocontrol y el respeto como elementos centrales en el juego y en la convivencia escolar. Se trata de un indicador fuerte de la efectividad de la estrategia pedagógica aplicada.

La segunda categoría, “de acuerdo”, reúne al 23% de los estudiantes, quienes también reconocieron mejoras notables, aunque con matices menos enfáticos. Esta cifra sigue siendo relevante, pues demuestra que casi la totalidad del grupo experimental percibió cambios positivos en su comportamiento disciplinario. Solo un pequeño 4% indicó estar en desacuerdo, lo que se interpreta como casos aislados de resistencia al proceso. La representación gráfica facilita la comprensión del impacto global del juego motor en la disciplina. Al observar el diagrama, se aprecia con claridad que los beneficios superan ampliamente a las dificultades, lo que convierte a esta estrategia en una herramienta con gran potencial para ser replicada en diferentes contextos educativos.

El gráfico presentado evidencia que la percepción de los estudiantes es consistente con las mejoras observadas en los indicadores de disciplina. Esta coincidencia entre lo cualitativo y lo cuantitativo fortalece la validez de los resultados obtenidos, ya que refleja que los estudiantes no solo cumplieron con las normas, sino que reconocieron el valor de hacerlo en beneficio del grupo. Los docentes entrevistados también confirmaron esta tendencia. Señalaron que los estudiantes del grupo experimental mostraron mayor disposición para respetar acuerdos y normas incluso fuera de las actividades lúdicas. Esta proyección del aprendizaje más allá del juego es uno de los logros más significativos de la estrategia.

La experiencia permitió comprobar que la disciplina, cuando se construye desde la motivación y el disfrute, es más sostenible y duradera. Los estudiantes no percibieron el cumplimiento de reglas como una imposición externa, sino como una condición necesaria para garantizar el éxito colectivo. Este cambio de perspectiva constituye un avance fundamental en la gestión de la convivencia escolar.

Los resultados reflejan que el juego motor es una estrategia pedagógica altamente eficaz para promover la cooperación y la disciplina. Tanto las tablas de datos como el diagrama de pastel demuestran que la intervención generó transformaciones profundas en la dinámica del aula, confirmando la relevancia de su implementación en contextos educativos diversos.

## DISCUSIÓN

La presente investigación confirma que el juego motor constituye una estrategia pedagógica eficaz para fomentar la cooperación y la disciplina en el aula. Los datos obtenidos reflejan una mejora sustancial en la participación de los estudiantes, quienes demostraron mayor disposición para colaborar con sus compañeros y respetar las normas establecidas. Este hallazgo refuerza la idea de que la educación debe incorporar metodologías activas que vinculen el movimiento y la lúdica con la construcción de valores sociales, ya que estos elementos favorecen aprendizajes más significativos.

La cooperación emergió como un aspecto clave, pues los estudiantes del grupo experimental alcanzaron niveles mucho más altos en comparación con el grupo de control. Esta diferencia permite afirmar que el juego motor tiene un efecto directo en el desarrollo de habilidades para trabajar en equipo y resolver conflictos de manera constructiva. El hecho de que los alumnos aprendan a valorar las contribuciones de otros y a confiar en el esfuerzo conjunto demuestra que la experiencia motriz genera un sentido de pertenencia y cohesión grupal (Suarez, 2025)

Otro resultado relevante es la disciplina alcanzada a través de la dinámica lúdica. Lejos de concebirse como una imposición externa, la disciplina se construyó como un acuerdo colectivo donde las reglas eran aceptadas voluntariamente por los estudiantes. Esta interiorización convierte a la disciplina en un aprendizaje más sostenible, pues los alumnos entendieron que el respeto a las normas es fundamental para el buen desarrollo de las actividades. Así, se fortalece la autonomía y la autorregulación en la conducta escolar.

El análisis también evidenció que la motivación desempeña un rol central en la efectividad del juego motor. A medida que los estudiantes encontraban satisfacción en la actividad, se comprometían con mayor entusiasmo y mostraban disposición para acatar normas y cooperar. La diversión, por tanto, no fue un obstáculo para el aprendizaje, sino el motor que impulsó la consolidación de valores. Esta conexión entre placer y aprendizaje constituye una de las principales fortalezas del enfoque aplicado.

Los datos revelan que la cooperación y la disciplina se retroalimentan entre sí dentro de la práctica del juego motor. Los estudiantes que mostraban actitudes más colaborativas eran también quienes demostraban un mayor nivel de autocontrol y respeto a las reglas. Esta relación evidencia que ambos valores no se desarrollan de manera aislada, sino que se construyen simultáneamente en un ambiente que promueve la interacción positiva y la responsabilidad compartida.

La observación sistemática permitió corroborar que el juego motor no solo modificó las conductas visibles de los estudiantes, sino también sus actitudes internas hacia la convivencia. La disminución de conflictos, el respeto por los turnos y la aceptación de resultados son indicadores de

que el aprendizaje trasciende la dimensión física. Los estudiantes aprendieron a manejar emociones como la frustración y la euforia, lo que representa un avance en su desarrollo socioemocional.

Es importante destacar que la estrategia fue inclusiva, ya que todos los estudiantes lograron integrarse a las dinámicas propuestas, independientemente de sus habilidades iniciales. La equidad en la participación, reflejada en la ausencia de discriminación por género o rendimiento, evidencia que el juego motor brinda oportunidades para que cada alumno se sienta valorado. Este aspecto es crucial en la construcción de un aula que respete la diversidad y promueva la igualdad (Tapuy et al., 2025)

La comparación con el grupo de control refuerza la validez de los hallazgos. En ausencia de juegos motores, los estudiantes mantuvieron niveles estables o bajos de cooperación y disciplina, lo que confirma que las metodologías tradicionales son insuficientes para transformar actitudes sociales de manera significativa. Este contraste demuestra la necesidad de replantear las prácticas pedagógicas, incorporando estrategias innovadoras que despierten el interés y favorezcan aprendizajes vivenciales. El impacto observado en la disciplina escolar tiene implicaciones prácticas para la gestión del aula. La reducción de conflictos, la organización del tiempo y la mayor fluidez en el desarrollo de actividades son evidencias de que el juego motor puede convertirse en un aliado de los docentes. Este enfoque no solo beneficia la convivencia, sino que también optimiza el rendimiento académico, al permitir un mejor aprovechamiento del tiempo de clase y disminuir interrupciones.

Los resultados también sugieren que el juego motor contribuye a fortalecer competencias socioemocionales necesarias para la vida. El autocontrol, la empatía y la solidaridad fueron evidencias recurrentes durante la intervención. Estas competencias son fundamentales en la formación integral de los estudiantes, pues les permiten desenvolverse de manera responsable y armónica en diferentes contextos sociales. Así, el juego motor cumple una función que trasciende el ámbito escolar. La percepción positiva de los estudiantes respecto a la cooperación y la disciplina confirma que la experiencia fue significativa para ellos. No solo cumplieron con las reglas o participaron en las dinámicas, sino que reconocieron de manera consciente los beneficios obtenidos. Esta valoración interna refuerza la eficacia de la estrategia, ya que el aprendizaje es más sólido cuando los propios participantes reconocen su importancia y utilidad.

La opinión de los docentes complementó estos resultados, ya que identificaron mejoras en el clima escolar y en la disposición de los estudiantes para cumplir con actividades académicas. Los maestros señalaron que los aprendizajes adquiridos durante el juego motor trascendieron hacia otras áreas del currículo, lo que demuestra la aplicabilidad de esta estrategia más allá del contexto inmediato de las sesiones lúdicas. Esto amplía su potencial como herramienta pedagógica transversal (Villarreal

et al., 2025). La investigación también abre el camino a nuevas preguntas sobre la continuidad de estos aprendizajes a largo plazo. Aunque los resultados inmediatos son positivos, sería relevante indagar si la cooperación y la disciplina adquiridas mediante juegos motores se mantienen en el tiempo y en diferentes niveles escolares. Este aspecto permitiría consolidar el valor de la estrategia como parte estructural de los programas educativos.

En síntesis, la discusión de resultados confirma que el juego motor es más que una simple dinámica recreativa: se trata de un recurso pedagógico con alto impacto en la formación integral de los estudiantes. La cooperación y la disciplina, cultivadas a través de la experiencia lúdica, se consolidan como competencias esenciales para la vida en sociedad. La escuela, al integrar este tipo de estrategias, fortalece su rol de espacio formador de ciudadanos responsables, solidarios y capaces de convivir en armonía.

### CONCLUSIONES

Los hallazgos de la investigación demuestran que el juego motor es una estrategia pedagógica eficaz para fomentar valores fundamentales en el aula, especialmente la cooperación y la disciplina. Los resultados obtenidos evidencian que los estudiantes del grupo experimental lograron avances significativos en comparación con aquellos que no participaron de la intervención. Esto confirma que las actividades motrices con sentido lúdico no solo desarrollan habilidades físicas, sino también actitudes sociales y comportamentales que fortalecen la convivencia escolar. La cooperación, entendida como la capacidad de trabajar de manera conjunta en función de objetivos comunes, se consolidó en los estudiantes gracias a las dinámicas propuestas. El juego motor brindó un escenario donde la comunicación, la confianza y la solidaridad se volvieron indispensables para alcanzar metas colectivas. Este cambio refleja que los niños comprendieron la importancia de apoyarse entre sí, dejando de lado el individualismo y priorizando el bienestar grupal como condición indispensable para el éxito.

En cuanto a la disciplina, se pudo evidenciar una transformación importante en la manera en que los estudiantes asumieron las reglas. Al inicio, la tendencia era percibir las reglas como una imposición externa; sin embargo, con la práctica constante del juego motor, las normas fueron aceptadas como acuerdos necesarios para mantener la dinámica. Esta interiorización demuestra que la disciplina es más efectiva cuando surge de la motivación intrínseca y no de sanciones autoritarias. La investigación también permitió comprobar que la motivación desempeña un rol central en el aprendizaje. Los juegos motores despertaron interés y entusiasmo en los estudiantes, lo que favoreció su compromiso y participación activa. Esta motivación se convirtió en el puente para consolidar la cooperación y la

disciplina, demostrando que los aprendizajes significativos se construyen cuando los alumnos se sienten partícipes y valorados en las actividades. Otro aspecto relevante es que la cooperación y la disciplina no se desarrollaron de manera aislada, sino que se retroalimentaron en la práctica del juego. Los estudiantes que cooperaban más con sus compañeros eran también quienes demostraban un mayor autocontrol y respeto por las normas. Este hallazgo es clave, ya que revela que ambas dimensiones se potencian entre sí, formando parte de un mismo proceso educativo integral que prepara a los niños para convivir en sociedad.

La aplicación de esta estrategia pedagógica tuvo además un impacto positivo en el clima del aula. La disminución de conflictos, el respeto mutuo y la organización del tiempo de clase generaron un ambiente más armónico y productivo. Esto no solo benefició a los estudiantes, sino también a los docentes, quienes encontraron en el juego motor un recurso que facilita la gestión del aula y permite aprovechar de mejor manera el tiempo destinado al aprendizaje. La inclusión fue otro de los logros alcanzados en este estudio. Todos los estudiantes, independientemente de sus características, participaron en las actividades y se sintieron parte del grupo. El juego motor, por su naturaleza flexible y participativa, permitió que cada alumno aportara desde sus capacidades, reforzando valores de respeto y equidad. Este resultado confirma la importancia de estrategias que promuevan la participación de todos en igualdad de condiciones.

Las percepciones de los estudiantes coincidieron con los registros observados, lo que otorga mayor validez a los resultados. La mayoría reconoció que el juego motor fortaleció su cooperación y disciplina, lo que indica que los aprendizajes adquiridos no fueron impuestos, sino vividos y sentidos de manera significativa. Esta coherencia entre lo objetivo y lo subjetivo demuestra la solidez de la estrategia aplicada y su potencial para ser replicada en otros contextos educativos. Los docentes resaltaron que las conductas aprendidas durante la intervención trascendieron a otras áreas de la vida escolar, como el respeto en clase y la disposición para trabajar en proyectos grupales. Este aspecto reafirma que el juego motor no solo impacta en el momento inmediato, sino que genera aprendizajes transferibles y útiles para la vida cotidiana. De esta forma, se consolida como un recurso formativo integral que trasciende lo meramente recreativo. En conclusión, la investigación confirma que el juego motor es un recurso pedagógico con alto impacto en la formación integral de los estudiantes. Su capacidad para fomentar cooperación y disciplina lo convierte en una herramienta fundamental en la educación actual, donde se busca preparar ciudadanos responsables, empáticos y capaces de convivir en armonía. La escuela, al incorporar este tipo de estrategias, fortalece su rol como espacio de transformación social y de construcción de valores esenciales para la vida en comunidad.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Angulo, D. J. B., Estupiñán, A. A. P., Ramírez, M. P. V., Echeverría, C. A. P., Fischer, B. R. M., & Machado, J. D. P. (2023). Juegos psicomotrices y desarrollo de las habilidades motrices básicas en la Educación Física. *Lecturas: Educación Física y Deportes*, 28(302) <https://www.efdeportes.com/efdeportes/index.php/EFDeportes/article/download/3916/1891?inline=1>
- Casa Guayta, J. F., & Sangucho Taco, T. M. (2025). *Los juegos motores para el control de la agresividad en niños de Educación Inicial* (Doctoral dissertation, Ecuador: Pujilí: Universidad Técnica de Cotopaxi (UTC)) <https://repositorio.utc.edu.ec/items/416b0742-c2ab-410a-80a3-b8efd6355134>
- Escalante, D. A. C., Cartuche, A. L. P., López, N. N. P., Burbano, J. A. S., & Ortega, V. C. S. (2025). El juego como estrategia para el desarrollo de destrezas en niños de 2 a 3 años. *Revista Académica YACHAKUNA*, 2(1), 39-46 <https://revistayachakuna.com/index.php/revista-academica/article/view/37>
- Espinosa, L. A. P. (2025) El juego motor en el desarrollo de habilidades lingüísticas en los niños de 3 a 5 años <https://apidspace.javeriana.edu.co/server/api/core/bitstreams/808afc7d-1a21-43f8-acb3-b50ba53d8552/content>
- Founaud, M. P., & Roldán-Omedes, A. (2024). *La influencia del tipo de juego motor y el género en la vivencia emocional del alumnado de educación primaria* (No. ART-2024-138867) <https://zagan.unizar.es/record/135839>
- Gil Madrona, P., & Fernández Revelles, A. B. (2020). Afectividad e interacción motriz de los juegos motores populares en la escuela <https://digibug.ugr.es/handle/10481/58923>
- Herdoiza, M. W. V. (2025). Actividades lúdicas y el desarrollo de habilidades motrices en estudiantes de primaria. *MENTOR: Revista de Investigación Educativa y Deportiva*, 4(10), 493-517 <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=10052413>
- Hidalgo Benancio, S. C. (2024). Juegos motores y la motricidad gruesa en los niños de 5 años en Instituciones Educativas de Villa María del Triunfo, Lima, 2024 <https://repositorio.uladech.edu.pe/handle/20.500.13032/37652>
- Huacón, S. M. A., Zambrano, S. F. E., Avila, Y. L. I., & Cedeño, S. D. V. (2025). Juegos rítmicos en el desarrollo de habilidades motrices en niños de 4 a 5 años. *Revista Académica EPMHNEIA-*



- Interdisciplinar*, 1(1), 99-112  
<https://revistaepmhneia.com/index.php/revistacienciasjuridicas/article/view/11>
- Manzano-Calero, N. D. R., Álvarez-Sánchez, M. V., Álvarez-Sánchez, R. G., & Alcivar-Tigasi, D. K. (2025). Efecto de los juegos motores organizados en el desarrollo de habilidades de atención en niños de 3 a 4 años. *RICEd: Revista de Investigación en Ciencias de la Educación*, 3(5), 162-175  
<https://www.revistasfiecyt.com/index.php/riced/article/view/70>
- Matiz-Echeverri, L. F., Ariza-Aguirre, D. P., Ortega-Mora, G. I., Gil-Moreno, D. P., & Correa-Bautista, J. E. (2025). Juegos infantiles tradicionales como estrategia pedagógica para promover la actividad física: una revisión de alcance. *Ciencias de la actividad física (Talca)*, 26(1), 107-130  
[https://www.scielo.cl/scielo.php?pid=S0719-40132025000100107&script=sci\\_abstract&tlng=pt](https://www.scielo.cl/scielo.php?pid=S0719-40132025000100107&script=sci_abstract&tlng=pt)
- Medrano, D. I. L., Ramos, J. A. R., García, J. E. P., & Avelino, G. P. R. (2024). Efectos del juego y el movimiento libre en el desarrollo de habilidades motoras en niños preescolares. *Ciencia Y Educación*, 5(7), 86-105  
<https://www.cienciayeducacion.com/index.php/journal/article/view/371>
- Paliza Arellano, Y. M., Paucar Álvarez, I. J., Villegas Gómez, S. R., Alcántara Masías, J., & Espinoza Luján, Z. X. (2025). El juego simbólico: un recurso de aprendizaje temprano. *Revista InveCom*, 5(4)  
[https://ve.scielo.org/scielo.php?pid=S2739-00632025000402101&script=sci\\_arttext](https://ve.scielo.org/scielo.php?pid=S2739-00632025000402101&script=sci_arttext)
- Panta Gonzales, J. L. I. Juegos motores para desarrollar la motricidad gruesa en niños de 4 años de la Institución Educativa Particular Santa Maríad La Frontera, Tumbes-2025  
<https://repositorio.uladech.edu.pe/handle/20.500.13032/40766>
- Quiroz, S. K. Q. (2024). El juego como estrategia pedagógica para mejorar la psicomotricidad en los niños de educación inicial: Artículo de revisión. *Revista de Climatología Edición Especial Ciencias Sociales*, 24, 1413 [https://rclimatol.eu/wp-content/uploads/2024/03/Articulo-RCLIMCS24\\_0152-Soina-Quiroz.pdf](https://rclimatol.eu/wp-content/uploads/2024/03/Articulo-RCLIMCS24_0152-Soina-Quiroz.pdf)
- Robayo, S. P. (2024). El juego motor, camino hacia la autonomía en estudiantes de educación inicial  
<https://repository.unilibre.edu.co/handle/10901/28862>
- Sanchez Chacha, W. H. (2025). Juegos Predeportivos en el Desarrollo Psicomotor en Niños  
<https://dspace.ucacue.edu.ec/items/ec70323f-cfa1-463b-997d-9e95a80c5346>
- Suarez Florian, E. V. (2025). Juegos didácticos en el desarrollo de habilidades motoras en niños de preescolar: una revisión sistemática. *Aula Virtual*, 6(13)  
[https://ve.scielo.org/scielo.php?pid=S2665-03982025000102036&script=sci\\_arttext](https://ve.scielo.org/scielo.php?pid=S2665-03982025000102036&script=sci_arttext)



- Tapuy-Calapucha, N. L., Salazar-Guaraca, D. P., & García-Laje, C. A. (2025). Importancia del juego en el proceso de aprendizaje en educación inicial. *Revista Científica Arbitrada de Investigación en Comunicación, Marketing y Empresa REICOMUNICAR*. ISSN 2737-6354., 8(15), 484-500  
<https://reicomunicar.org/index.php/reicomunicar/article/view/405>
- Villarreal, R. E. P., Castañeda, M. I. N., & Ivette, P. R. S. (2025). Juegos manipulativos en el desarrollo de la motricidad en niños de 2 a 3 años: Manipulative games in the development of motor skills in children aged 2 to 3 years. *Revista Multidisciplinar de Estudios Generales*, 4(3), 1-17  
<https://revistareg.com/index.php/1/article/view/155>

**CONFLICTO DE INTERÉS:**

*Los autores declaran que no existen conflicto de interés posibles*

**FINANCIAMIENTO**

*No existió asistencia de financiamiento de parte de pares externos al presente artículo.*

**NOTA:**

*El artículo no es producto de una publicación anterior.*