

MENTOR

Revista de Investigación Educativa y Deportiva

Volumen 4
Número 10 | 2025

Director: Ph.D. Richar Posso Pacheco

Email: rjposso@revistamentor.ec

Web: <https://revistamentor.ec/>

Editora en Jefe: Ph.D. Susana Paz Viteri

Coordinador Editorial: Ph.D. (c) Josue Marcillo Ñacato

Coordinadora Comité Científico: Ph.D. Laura Barba Miranda

Coordinadora Comité de Editores: Msc. María Gladys Córdor Chicaiza

Coordinador del Consejo de Revisores: Ph.D. Javier Fernández-Rio

Revisión

La Actividad Lúdica en la Educación Física en niños de 8-10 años. Revisión Sistemática

Playful Activity in Physical Education in children 8-10 years old. Systematic Review

Bruno Ismael Rojas Herrera¹
ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-3194-033X>

Universidad Central del Ecuador, Quito-Ecuador ⁽¹⁾

Autor de correspondencia
birojash@uce.edu.ec

Recibido: 02-11-2024
Aceptado: 13-12-2024
Disponible en línea: 15-01-2025

Resumen

Diversos estudios demuestran que las actividades lúdicas son una herramienta innovadora dentro de las clases de Educación Física y gracias a ella se obtienen resultados positivos con respecto al desarrollo de las habilidades motrices, participación de los estudiantes y rendimiento académico. Por lo tanto, el presente trabajo tuvo como objetivo sistematizar los presupuestos teóricos y metodológicos sobre la relación que existe entre la actividad lúdica y la enseñanza tradicional de la Educación Física en niños de 8 a 10 años. Se utilizó la metodología de revisión sistemática aplicando el protocolo PRISMA con el sustento de estudios localizados en bases de datos como Dialnet, Redalyc y Scielo, empleando los buscadores académicos como Google académico y Semantic Scholar, publicados entre los años 2018-2024, en idioma español e inglés. Como principales conclusiones se pudo evidenciar que las actividades lúdicas tienen un impacto positivo en el aprendizaje de los niños de 8-10 años en las clases de Educación Física. Los estudios analizados demostraron que las actividades lúdicas no solo tienen un impacto en la atención y motivación de los estudiantes, sino que además contribuye significativamente en el desarrollo de las capacidades físicas y socioemocionales de los estudiantes.

Palabras Clave: lúdica, Aprendizaje, Estrategia, Educación Física, Habilidades motrices.

Abstract

Several studies demonstrate the innovative role of playful activities in Physical Education classes, leading to positive outcomes in motor skill development, student participation, and academic performance. Therefore, the objective of this study was to systematize the theoretical and methodological assumptions about the relationship between play activities and traditional Physical Education teaching in children aged 8 to 10. The systematic review methodology was used, applying the PRISMA protocol with the support of studies located in databases such as Dialnet, Redalyc, and Scielo, using academic search engines such as Google academic and Semantic Scholar, published between the years 2018-2024, in Spanish and English. The main conclusions demonstrate the positive impact of playful activities on the learning of children aged 8-10 years in Physical Education classes. The studies analyzed showed that playful

activities not only have an impact on students' attention and motivation but also contribute significantly to the development of students' physical and socioemotional skills.

Keywords: playfulness, learning, strategy, physical education, motor skills.

Introducción

A medida que avanza el tiempo, la educación ha ido cambiando y varios modelos tradicionales caracterizados por colocar al estudiante como solamente un receptor de información que parte únicamente del docente han quedado en el pasado (Perdomo y Rojas, 2019). Con ello han surgido nuevas necesidades educativas debido a problemas como la falta de atención o participación, poca motivación para realizar una actividad, la monotonía en las clases o la falta de material didáctico para fomentar el aprendizaje significativo (Ferriz-Valero et al., 2023).

Si bien es cierto, la Educación Física generalmente se ha caracterizado por tener una participación aceptable por parte de los estudiantes; sin embargo, no está exenta de estos problemas. Por lo tanto, se ha recurrido a la implementación de diferentes metodologías, mismas que buscan renovar el sistema educativo, priorizando el bienestar de los estudiantes mientras alcanzan el aprendizaje significativo. Estas metodologías se componen de diferentes estrategias y recursos que contribuyen con la formación de los estudiantes, dependiendo de su edad o nivel educativo.

Un claro ejemplo y del que trató esta investigación, son las actividades lúdicas como estrategias educativas, definiéndolas como acciones que se realizan por placer, generan entretenimiento y que resultan divertidas, además de producir un impacto positivo en la

liberación de tensiones y preocupaciones. (Pacheco, 2022), con ello, también se consigue llamar la atención de los estudiantes mejorando su participación en las clases a la vez que fomenta el aprendizaje, colocando a este recurso como una estrategia de mediación pedagógica participativa (Rodríguez-Medina et al.,2022).

El afán de fomentar la intervención de los estudiantes en las clases de Educación Física no es el único objetivo por el cual se han implementado estas estrategias, ya que estudios han demostrado que existe una relación entre las actividades lúdicas y el desarrollo de las capacidades físicas en estudiantes de básica elemental, obteniendo un impacto positivo principalmente en el desarrollo motriz en los niños de este nivel, que es en donde se presenta gran deficiencia (Bueñaño, 2023).

Asimismo, Calderón (2021) sostiene que las actividades lúdicas tienen un impacto positivo a nivel cognitivo, social y emocional, siendo así, que a la vez que los niños se divierten, generan conocimiento, mejoran las relaciones sociales entre ellos y contribuyen al cuidado de su salud, gracias a la actividad física que están realizando. Cabe recalcar que debe existir un equilibrio entre el juego y el aprendizaje por lo tanto el docente debe conocer las necesidades que presenten los estudiantes las clases de E.F, y a partir de ello, planificar y organizar de manera correcta sus actividades. (Chuya y Navas, 2021). De esta forma, entendiendo la importancia del tema, el objetivo del presente artículo fue analizar los presupuestos teóricos y metodológicos sobre la relación que existe entre la actividad lúdica y la enseñanza tradicional de la Educación Física en niños de 8 a 10 años a través de una búsqueda sistemática fundamentada en el método PRISMA.

Metodología

En el estudio se aplicó el protocolo PRISMA consultando en bases de datos como Dialnet, Redalyc, Scielo y utilizando los buscadores académicos como Google Académico y Semantic Scholar. La investigación se ejecutó entre los meses de agosto y octubre del 2024, A partir de ello, se clasificó la información por diferentes fuentes bibliográficas, incluyendo artículos científicos, artículos de revisión, tesis y libros. Tanto a nivel nacional e internacional, la búsqueda se realizó por medio de palabras claves como “Beneficios de la lúdica”, “Educación Física”, “Desarrollo motriz”, “Estudiantes de básica elemental y media”, considerando documentos en el idioma español e inglés. A partir de ello, se procedió a detallar los criterios de exclusión e inclusión establecidos en el proceso de búsqueda.

Tabla 1

Criterios de exclusión e inclusión

Criterios de exclusión	Criterios de inclusión
Artículos que no estén dentro del rango determinado.	Artículos científicos, artículos de revisión, tesis y libros.
Idioma diferente del español e inglés.	Documentos publicados en el 2018 hasta el 2024.
Investigaciones que no contengan información del objeto de estudio.	Idioma: español e inglés.
Documentos que sean repetidos y que solo cuenten con el resumen.	Investigaciones que contengan información acerca de la lúdica y la Educación Física.

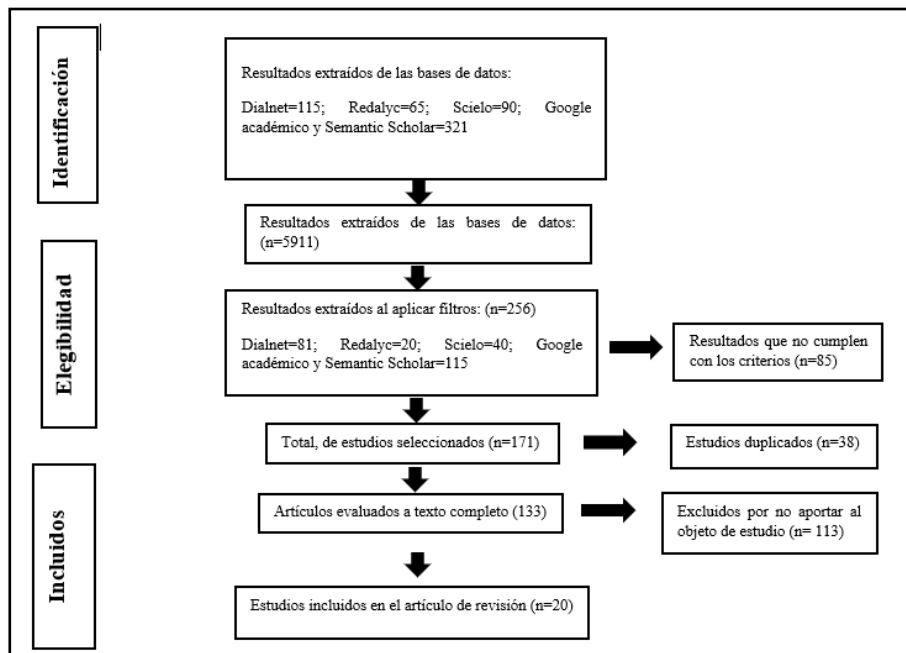
A partir de estos criterios se seleccionaron estudios encontrados en las diferentes bases de datos como Dialnet, Redalyc, Scielo, Google académico y Semantic Scholar, mismos que serán presentados a detalle a continuación en la tabla 2.

Tabla 2
Estudios incluidos

Base de datos	Número de artículos	Palabras clave
Dialnet	115	Lúdica, Educación Física, Básica elemental
Redalyc	65	Actividades lúdicas, Educación Física, Estudiantes
Scielo	90	Básica elemental, Actividades lúdicas, Educación Física.
Google Académico y Semantic Scholar	321	Estrategias lúdicas, Educación Física, Básica elemental.

Se encontraron 591 estudios tras la búsqueda en las diferentes las diferentes bases de datos, de los cuales se descartaron 85 estudios que no cumplieron los criterios de inclusión. Después de revisar 171 investigaciones, desde su título y resumen, se eliminaron estudios duplicados, quedando 133 trabajos de investigación, los mismos que fueron revisados el texto completo, siendo 113 los documentos eliminados por no aportar al objeto de estudio, dando como resultado final 20 estudios que cumplían con los criterios de inclusión, como se muestra en la figura 1.

Figura 1
 Diagrama de Prisma



Resultados

A continuación, se detallan los resultados obtenidos de los estudios revisados y que son la base de la investigación realizada, mismos en donde se estudian las actividades lúdicas dentro de la Educación Física en niños de 8 a 10 años y sus beneficios en el desarrollo del aprendizaje. Esto se evidencia en la figura 1 en donde se muestra el proceso de selección de los documentos que aportarán para el desarrollo de esta investigación.

Por consiguiente, en la tabla 3 se presenta la información obtenida de los 20 documentos, en donde se aplicaron los criterios de búsqueda definidos en la tabla 1 junto con las palabras clave de la tabla 2, mismos que recopilaron las muestras de los trabajos, obteniendo un total de 3184 estudiantes estudiados, en donde se utilizaron los parámetros de autor y resultados obtenidos en sus estudios, para posteriormente relacionarlos entre los estudios.

Tabla 3

Características de los documentos analizados

N°	Autor	Resultado
1	Bennasar-García et al., (2023)	Los estudiantes presentan dificultades en la coordinación motriz al realizar diversas actividades físicas, como saltos, carreras y lanzamientos. Se observa la falta de precisión los movimientos, lo que destaca la necesidad de mejorar su coordinación. Para ello, se recomiendan actividades lúdicas, como juegos cantados y tradicionales, que ayudan a desarrollar las habilidades motrices mediante la repetición y adaptación de tareas.
2	Yagual et al. (2023)	Los juegos recreativos son esenciales para el desarrollo de habilidades y destrezas en niños de 6 a 7 años, promoviendo un crecimiento integral en los ámbitos familiar, educativo y social. Las capacidades físicas coordinativas mejoran el control motriz, permitiendo que los niños realicen movimientos de manera eficaz. Se aplicó el test 3JS para evaluar la coordinación antes y después de implementar una propuesta de juegos recreativos. La intervención, realizada en 12 semanas con una frecuencia de 3 veces por semana, mostró mejoras significativas en las categorías evaluadas, evidenciando el progreso de los participantes.
3	Ramírez (2023)	El estudio evaluó mejoras en la motricidad gruesa de estudiantes tras una intervención con actividades lúdicas y materiales reciclados. Se encontraron diferencias significativas ($P \leq 0.005$) entre el antes y después de la intervención, mejorando habilidades motrices, creatividad y coordinación.

4	Barreno (2022)	Los resultados obtenidos en un primer momento diagnosticaron la baja coordinación motriz, posterior a la aplicación de los juegos cooperativos su coordinación motriz aumentó.
5	Boza y Charchabal (2022)	El análisis muestra que el indicador "Variedad" obtuvo la puntuación más alta con 4.67, lo que demuestra la efectividad de las actividades lúdicas. "Asequibilidad" y "Factibilidad" también se evaluaron favorablemente, con puntuaciones de 4.00 y 4.07, respectivamente, indicando que los juegos son apropiados y aplicables en las clases de Educación Física.
6	Chuya y Navas (2021)	Los resultados obtenidos permitieron demostrar que las actividades lúdicas planificadas son de gran importancia para mejorar la coordinación motriz.
7	Cuadro et al., (2021)	Después de aplicar el programa de juego con los niños y de haber realizado la evaluación comparativa (postest) para identificar los efectos del programa en la motricidad gruesa de los niños, se concluye que el programa de juegos motores generó efectos positivos en todos los aspectos evaluados, principalmente en la coordinación óculo-pédica y en la coordinación general, como componentes de la motricidad gruesa.
8	Hernández y Rosas (2019)	El docente de Educación Física deberá conocer las funciones de juego, las diferentes estrategias didácticas y las características de las y los estudiantes para poder ser gestor de conocimiento a través de la ludo motricidad, y así alcanzar los propósitos pedagógicos.
9	Rodríguez-Miranda et al., (2022)	El 38 % de las escuelas estaban cerca de fincas bananeras. Los talleres lúdicos promovieron la participación, identificaron necesidades y educaron sobre los efectos de los plaguicidas y medidas preventivas.
10	Candela y Benavides (2020)	Las actividades lúdicas incluyen momentos de Acción pre-reflexiva y de simbolización o apropiación abstracta-lógica de lo vivido para el logro de objetivos de enseñanza curriculares. El uso de esta estrategia persigue una cantidad de objetivos que están dirigidos hacia la ejercitación de habilidades en determinada área
11	Perdomo y Rojas (2019)	Es importante fomentar la investigación interdisciplinar que y observar los cambios en los procesos motivacionales que a su vez permitan diseñar estrategias pedagógicas novedosas y flexibles dirigidas a jóvenes con una amplia capacidad de adaptación y cuya voracidad de información exige respuestas innovadoras tal como lo plantea la ludificación.
12	Bueñaño (2023)	Las actividades lúdicas mejoran la coordinación motriz y fortalecen las habilidades físicas de los niños durante su crecimiento, promoviendo un desarrollo físico saludable. Además, están estrechamente relacionadas con la práctica de actividad física.
13	Calderón (2021)	La actividad lúdica favorece la capacidad visual, táctil y auditiva; aligeran la noción espacio temporal; movimientos ligeros y coordinados del cuerpo. Asimismo, los juegos aceleran el lenguaje, despiertan el ingenio, desarrollan el espíritu de observación, afirma la voluntad y perfeccionan la paciencia.
14	Pacheco (2021)	Gracias a las revisiones bibliográficas y documentales se logra resaltar los distintos puntos de vista de los autores con respecto al enfoque lúdico como estrategia metodológica para promover el aprendizaje
15	Ferriz-Valero et al., (2023)	Todos los estudios, tras una intervención gamificada, afirman encontrar un aumento en la motivación de los estudiantes
16	Torres et al., (2022)	Los principales hallazgos señalan que la gamificación es una herramienta clave en la enseñanza actual, ya que ofrece múltiples beneficios, como motivar el aprendizaje, mejorar el rendimiento académico y físico, aumentar la autoestima de los estudiantes, fomentar relaciones personales de calidad mediante el trabajo

		en equipo, y estimular la innovación con ideas nuevas. Además, transforma la participación activa de los estudiantes en su proceso educativo, promoviendo un aprendizaje más dinámico y efectivo.
17	García (2023)	La aplicación de la gamificación en la EP, específicamente en la asignatura de EF, tiene un impacto positivo en el proceso de enseñanza aprendizaje. Se observa una mejora en la motivación, participación y el compromiso de los estudiantes, manifestando un mayor interés y actitud positiva hacia el aprendizaje y la asignatura.
18	Alonzo y Ramírez (2024)	Los resultados hacen evidente la necesidad de ofrecer un enfoque lúdico desde las clases de Educación Física por las potencialidades de esta asignatura para perfeccionar las habilidades.
19	García (2020)	Un currículo que incorpore lineamientos lúdicos puede captar el interés del docente de educación física, promoviendo la reflexión, la participación y la motivación. Esto facilita la adquisición de nuevos conocimientos que son significativos desde una perspectiva académica, humana y emocional.
20	Peña (2020)	Existe la necesidad de introducir cambios a través de actividades lúdicas en la praxis del docente para articular no solo los aspectos cognitivos, corporales, motrices, sino también, las relaciones con aprendizaje

Después de analizar y comparar la información rescatada de los diferentes estudios, es importante resaltar que la gran mayoría de autores ratifican que la aplicación de las actividades lúdicas en la Educación Física proporciona beneficios en aspectos como: La participación activa de los estudiantes, El desarrollo motriz y de las capacidades físicas, La importancia de las estrategias lúdicas y el papel fundamental del docente dentro de la planificación de estas actividades en su clase de Educación Física, mismas que se detallarán a continuación en la discusión.

Discusión

Después de haber revisado los diferentes estudios, se pudo evidenciar que las actividades lúdicas tienen un impacto positivo dentro de las clases de Educación Física en diferentes aspectos como, por ejemplo, La Motivación de los estudiantes, combatiendo problemas como la falta de atención, provocada por la práctica de actividades muy repetitivas o aburridas en las clases, con esto se demuestra que las actividades lúdicas promueven la

participación activa de los estudiantes en las clases de E.F. Así lo argumentan los autores Rodríguez-Miranda et al., (2022), García (2023) y Ferriz-Valero et al., (2023) en sus estudios.

Por otra parte, los autores Bennasar-García et al. (2023) y Ramírez (2023) coinciden en que la falta de atención se presenta generalmente en estudiantes en rangos de edad entre los 8 y 10 años lo que provoca un déficit en su aprendizaje, con ello también surge un problema en el desarrollo de las capacidades motrices. Por lo tanto, los autores Barreno (2022) y Bueñaño (2023), sostienen la idea de que las actividades lúdicas, al ser más llamativas por el grado de creatividad, resultan mucho más divertidas que la enseñanza tradicional, con lo que cautivan el interés de los estudiantes en la actividad que se esté realizando, fomentando también su aprendizaje.

Sin embargo, los autores Yagual et al. (2023), Calderón (2021) y Cuadro et al. (2021), no se enfocan únicamente en demostrar que los beneficios de las actividades lúdicas dentro de las clases de Educación Física consisten en mejorar la participación y motivación de los estudiantes, si no que hacen hincapié principalmente en el desarrollo de las capacidades físicas como la velocidad, resistencia, fuerza, coordinación, el control motriz, la motricidad gruesa, la motricidad fina y sus diferentes componentes como la coordinación oculo-pédica, son aspectos que se pueden trabajar de manera óptima siempre y cuando las actividades estén correctamente planteadas.

Siguiendo con la idea, los autores Chuya y Navas 2021; Hernández y Rosas (2019) y Candela y Benavides (2020) sostienen que para obtener mejores resultados, todas las actividades deben ser previamente planificadas en dependencia de los objetivos que se

pretenden alcanzar con los estudiantes. Por tanto, el docente es el encargado de conocer las funciones de cada actividad, el posible recibimiento por parte de los estudiantes y, además, deberá proporcionar un momento de reflexión y retroalimentación para consolidar el aprendizaje.

Tomando en cuenta lo anterior mencionado, los autores Alonzo y Ramírez, (2024), Peña, (2020), Bennásar, (2020), Pacheco, (2021) y Boza y Charchabal, (2022), argumentan y sostienen que la lúdica es una estrategia innovadora para generar, promover y alcanzar nuevos conocimientos de manera eficaz y que a su vez motiva y facilita el perfeccionamiento de las habilidades motrices. Para finalizar, Torres et al. (2022) y Perdomo y Rojas (2019) complementan la idea de que las actividades lúdicas son una herramienta clave para la enseñanza actual puesto que facilita los recursos necesarios para combatir los problemas que van surgiendo dentro de las clases de Educación Física, con esto también se logra alcanzar los objetivos educativos.

Conclusiones

Se ha demostrado que las actividades lúdicas son consideradas como una estrategia educativa fundamental dentro de las clases de Educación Física, en especial en los subniveles que comprenden el rango de edad entre 8 y 10 años utilizando el juego como una herramienta para generar el aprendizaje de los estudiantes, debido a que con ella se han obtenido resultados positivos en los niños, tanto en la motivación y participación, como en el desarrollo de las

diferentes capacidades físicas como la velocidad, fuerza, coordinación, flexibilidad, resistencia y de las habilidades motrices básicas y específicas.

Además, se pudo identificar que las actividades no deben ser planteadas sin ningún sentido, es decir, no se puede “jugar por jugar”, si no que deben considerarse varios factores como las necesidades que los estudiantes presenten en las clases y el rango de edad con el que estén trabajando, para ello los docentes tienen que realizar un estudio interno, conocer cada una de ellas y a partir de eso, planificar su clase con juegos y actividades que ayuden a que sus alumnos se diviertan y participen pero que sobre todo generen el conocimiento, desarrollen las capacidades físicas, cumpliendo así con los objetivos educativos planteados con respecto a su rendimiento académico.

Por otra parte, se pudo evidenciar que existen algunas limitaciones, entre ellas, la poca o nula capacitación de los docentes con respecto a las actividades lúdicas que se podrían haber implementado en las clases, lo que provocó que no tengan claro el tipo de juegos a realizar con los estudiantes en dependencia de su edad o las variantes adecuadas para obtener una mejor acogida, por lo que aparece la dificultad en la planificación de cada una de sus clases y como consecuencia los niños no lograrán generar u obtener las destrezas esperadas.

Para finalizar, es importante mencionar que las actividades lúdicas a más de contribuir en el desarrollo de habilidades físicas de los estudiantes de estas edades como se pudo demostrar a través de esta revisión, también tiene un impacto muy importante en la integración de las competencias socioemocionales generando un complemento extra en la formación integral de

los estudiantes, mediante objetivos guiados al desarrollo emocional, interacción social, desarrollo de la creatividad y por supuesto mejorar el rendimiento académico y físico.

Referencias

- Alonzo Mera, L. X., y Ramírez Guerra, D. M. (2024). Estrategia lúdica para el desarrollo de habilidades blandas de estudiantes de quinto año básico de la Unidad Educativa Tabuga Jama 2023-2024. *Ciencia y Deporte*, 9(1), 160-175.
<https://www.scienceopen.com/document?vid=5caf8786-a3bb-4914-901d-8f98bbe13574>
- Barreno Ponce, C. M. (2022). *Los juegos cooperativos en la coordinación motriz en escolares de Educación General Básica Elemental* [Tesis de licenciatura, Universidad Técnica de Ambato]. <https://repositorio.uta.edu.ec/jspui/handle/123456789/35786>
- Bennasar-García, M. I. (2023). Actividades lúdicas para mejorar la coordinación motriz en la educación primaria. *Revista EDUCARE-UPEL-IPB-Segunda Nueva Etapa 2.0*, 27(1), 231-251. <https://revistas.investigacion-upelipb.com/index.php/educare/article/view/1894/1745>
- Boza Mendoza, J. G., y Charchabal Pérez, D. (2022). Actividades lúdicas para desarrollar habilidades motrices básicas en estudiantes de Educación Física. *Ciencia y Deporte*, 7(2), 46-61. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8380013>
- Buenaño, A. D. B. (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/html/>

Calderón, G. E. C. (2021). Las actividades lúdicas para el aprendizaje. *Polo del Conocimiento: Revista científico-profesional*, 6(4), 861-878.

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7926973>

Candela Borja, Y. M., y Benavides Bailón, J. (2020). Actividades lúdicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes de básica superior. *Revista de Ciencias Humanísticas y Sociales (ReHuSo)*, 5(3), 90-98.

<https://revistas.utm.edu.ec/index.php/Rehuso/article/view/1684>

Chuya, P. L. M., y Navas, S. A. J. (2021). Las actividades lúdicas y la coordinación motriz en las clases de educación física. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria KOINONIA*, 6(2), 483-503. <https://doi.org/10.35381/r.k.v6i2.1250>

Cuadro, E. E., de la Cruz, A. F. G., Ariza, D. D. H., Castro, J. C. M., y Contreras, L. M. Á. (2021). Juegos motores para desarrollar la motricidad gruesa en niños (8-10 años) futbolistas. *Lecturas: Educación Física y Deportes*, 26(277).

<https://doi.org/10.46642/efd.v26i277.2519>

Ferriz-Valero, A., Agulló-Pomares, G., y Tortosa-Martínez, J. (2023). Efectos beneficiosos del aprendizaje gamificado en estudiantes de Educación Física: revisión sistemática. *Apunts Educación Física y Deportes*, 39(153), 39-51.

[https://doi.org/10.5672/apunts.2014-0983.es.\(2023/3\).153.04](https://doi.org/10.5672/apunts.2014-0983.es.(2023/3).153.04)

García Bastardo, D. (2023). Revisión bibliográfica de los beneficios de la gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje en la asignatura de Educación Física en la etapa de Educación Primaria. *UVaDoc*. <https://uvadoc.uva.es/handle/10324/62231>

García, M. I. B. (2020). Perspectivas Curriculares para la Enseñanza y Aprendizaje de la Educación Física aplicada a la Lúdica. *Metropolis/ Revista de Estudios Universitarios Globales*, 1(1), 19-41.

<https://metropolis.metrouni.us/index.php/metropolis/article/view/7>

Hernández, H. J. P., y Rosas, C. S. (2019). Transitando del juego motriz a la ludomotricidad en educación física. *EmásF: revista digital de educación física*, (60), 42-56.

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7063105>

Pacheco-Alejandro, E. Z. (2022). El enfoque lúdico como estrategia metodológica para promover el aprendizaje del inglés en niños de primaria. *Polo del Conocimiento*, 7(2).

<https://polodelconocimiento.com/ojs/index.php/es/article/view/3942/html>

Peña, M. D. V. P. (2020). Actividades lúdicas como estrategias de transición educativa. *Revista Scientific*, 5(17), 143-163.

<https://doi.org/10.29394/Scientific.issn.2542-2987.2020.5.17.7.143-163>

Perdomo Vargas, I. R., y Rojas Silva, J. A. (2019). La ludificación como herramienta pedagógica: algunas reflexiones desde la psicología. *Revista de estudios y experiencias en educación*, 18(36), 161-175.

<https://doi.org/10.21703/rexe.20191836perdomo9>

Ramírez Pullutasig, A. V. (2023). *Actividades lúdicas con materiales reciclados en la motricidad gruesa de escolares de Educación General Básica Elemental* [Tesis de licenciatura, Universidad Técnica de Ambato].

<https://repositorio.uta.edu.ec/jspui/handle/123456789/37322>

Rodríguez-Miranda, R., Palomo-Cordero, L., Padilla-Mora, M., Corrales-Vargas, A., y Van

Wendel de Joode, B. (2022). Aprendizaje a través de estrategias lúdicas: una herramienta para la Educación Ambiental. *Revista de Ciencias ambientales*, 56(1), 209-228. <http://dx.doi.org/10.15359/rca.56/1.10>

Torres, Á. F. R., Leiton, N. V. C., Andrango, O. M. G., Echeverry, J. E. C., y Tierra, J. V. M. (2022). Los beneficios de la gamificación en la enseñanza de la Educación Física: revisión sistemática. *Dominio de las Ciencias*, 8(2), 662-681.

<https://www.medigraphic.com/cgi-bin/new/resumenI.cgi?IDARTICULO=101608>

Yagual, J. A. H., Velásquez, J. E. C., y Valdiviezo, J. C. (2023). Juegos recreativos para el desarrollo de la coordinación motriz en estudiantes de educación física: Recreational games for the development of coordination in physical education students. *Latam: revista latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades*, 4(1), 283.
<https://doi.org/10.56712/latam.v4i1.537>

Conflictos de intereses

Los autores declaran no tener conflictos de intereses.

Contribución de los autores

Los autores han participado en la construcción del documentos