

Juegos recreativos para fortalecer la motivación en estudiantes de educación básica

Recreational games to strengthen motivation in basic education students

RESUMEN

La motivación constituye un elemento fundamental dentro del proceso educativo, debido a su relación con la disposición de los estudiantes para participar, aprender e interactuar con sus compañeros. En este contexto, los juegos recreativos representan una alternativa didáctica que puede favorecer ambientes escolares dinámicos y estimular dimensiones cognitivas, afectivas, sociales y psicomotrices. El objetivo de la investigación fue establecer la incidencia de los juegos recreativos y lúdicos en el proceso de enseñanza-aprendizaje para promover el mejoramiento del rendimiento escolar mediante estrategias didácticas y motivacionales en estudiantes de Educación General Básica de la Escuela Fiscal Mixta N.º 2 "Polibio Jaramillo Saa", del cantón Playas. Se desarrolló una investigación con enfoque cualitativo y cuantitativo, mediante la aplicación de cuestionarios dirigidos a estudiantes, docentes y padres de familia. La población encuestada estuvo conformada por 388 participantes: 164 estudiantes, 19 docentes y 205 padres de familia. Los resultados evidenciaron una valoración favorable hacia la utilización de actividades recreativas. Particularmente, el 91 % de los estudiantes manifestó que cuando juega siente deseos de aprender, mientras que el 100 % expresó interés por aprender más sobre los juegos recreativos. En los docentes se observó igualmente una valoración positiva, pues el 100 % consideró necesarios los juegos educativos para favorecer la comprensión de las clases. Los hallazgos permitieron determinar que la utilización planificada de juegos recreativos constituye una estrategia pertinente para fortalecer la motivación y favorecer la participación estudiantil dentro del proceso educativo. Se concluye que su incorporación sistemática puede contribuir al desarrollo integral de los estudiantes y a la generación de experiencias de aprendizaje más dinámicas y significativas.

PALABRAS CLAVE: juegos recreativos, motivación, educación básica, estrategias didácticas, aprendizaje.

ABSTRACT

Motivation is a fundamental element in the educational process because of its relationship with students' willingness to participate, learn, and interact with their peers. In this context, recreational games represent a teaching alternative that can promote dynamic school environments and stimulate cognitive, affective, social, and psychomotor dimensions. The objective of this research was to establish the incidence of recreational and playful games in the teaching-learning process in order to promote improved school performance through didactic and motivational strategies among Basic General Education students at Escuela Fiscal Mixta N.º 2 "Polibio Jaramillo Saa", in Playas canton. The study was developed using a qualitative and quantitative approach through questionnaires administered to students, teachers, and parents. The surveyed population consisted of 388 participants: 164 students, 19 teachers, and 205 parents. The results revealed a favorable assessment of the use of recreational activities. In particular, 91% of students stated that when they play they feel motivated to learn, while 100% expressed interest in learning more about recreational games. Teachers also showed a positive assessment, as 100% considered educational games necessary to facilitate understanding of classroom lessons. The findings made it possible to determine that the planned use of recreational games constitutes an appropriate strategy for strengthening motivation and promoting student participation within the educational process. It is concluded that their systematic incorporation can contribute to students' integral development and to the generation of more dynamic and meaningful learning experiences.

KEYWORDS: recreational games, motivation, basic education, teaching strategies, learning.

TRANSFORMACIÓN DIGITAL Y CONOCIMIENTO

Recepción: 05/10 /2026

Aceptación: 10 /10/2026

Publicación: 31/12/2026

AUTOR/ES

-  Lic. Torres Silva Magali Alexandra
-  MSc. Heras Guzman Dora Raquel
-  Lic. Jimenez Dominguez Ana Luisa
-  MSc. Erreyes Espinoza Maritza
-  magalia.torres@educacion.gob.ec
-  dora.heras@educacion.gob.ec
-  ana.jimenezd@educacion.gob.ec
-  maritza.erreyes@educacion.gob.ec

-  Unidad Educativa Luz De America
-  Unidad Educativa Luz De America
-  Unidad Educativa Luz De America
-  Unidad Educativa Luz De America

-  El Oro - Ecuador
-  El Oro - Ecuador
-  El Oro - Ecuador
-  El Oro - Ecuador

CITACIÓN:

(2026). *Juegos recreativos para fortalecer la motivación en estudiantes de educación básica*. Revista InnovaSciT. 4 (2,). p. 1254 - 1260..

INTRODUCCIÓN

La educación requiere estrategias pedagógicas que permitan atender no solamente los aspectos cognitivos del estudiante, sino también sus dimensiones afectivas, sociales, físicas y emocionales. Dentro de este escenario, la motivación adquiere especial importancia porque condiciona la disposición del educando para involucrarse activamente en las actividades escolares. Cuando los procesos educativos se desarrollan exclusivamente mediante procedimientos tradicionales, pueden generarse dificultades relacionadas con la participación, la interacción y el interés por las actividades académicas.

Los juegos recreativos constituyen una alternativa pedagógica que permite incorporar movimiento, interacción, diversión y aprendizaje dentro de las experiencias escolares. Desde esta perspectiva, el juego puede convertirse en un recurso que favorece la participación del estudiante y crea condiciones para desarrollar habilidades psicomotrices, sociales y cognitivas. La investigación de base señala precisamente que la utilización de los juegos recreativos en el contexto escolar presentaba una aplicación limitada, situación relacionada con dificultades en el desarrollo psicomotriz, la interacción socioafectiva y la participación de los estudiantes.

Decroly y Monchamp plantean que los juegos educativos pueden favorecer determinadas funciones mentales y facilitar procesos de comprensión, retención y aprendizaje mediante elementos estimulantes propios de la actividad lúdica. Desde esta perspectiva, el juego no debe entenderse únicamente como una actividad destinada al entretenimiento, sino como un recurso susceptible de integrarse de manera intencional dentro del proceso educativo.

La literatura contemporánea continúa respaldando la importancia de esta perspectiva. Una revisión sistemática reciente sobre juegos educativos en Educación General Básica identificó que la motivación constituye una de las variables más favorecidas por estas estrategias, especialmente mediante el incremento del entusiasmo y la participación estudiantil. Asimismo, investigaciones desarrolladas en Ecuador han encontrado resultados favorables de las estrategias lúdicas sobre la motivación y el compromiso de estudiantes de Educación Básica.

En consecuencia, el presente artículo se deriva de la investigación desarrollada en la Escuela Fiscal Mixta N.º 2 “Polibio Jaramillo Saa”, cuyo propósito fue establecer la incidencia de los juegos recreativos y lúdicos en el proceso de enseñanza-aprendizaje para promover el mejoramiento del rendimiento escolar mediante estrategias didácticas y motivacionales. Entre sus objetivos específicos se contempló establecer estrategias didácticas aplicables mediante juegos recreativos, determinar los aspectos que incidían en el desarrollo creativo y propositivo de los escolares y elaborar una guía didáctica para promover el trabajo escolar mediante actividades lúdicas.

Por tanto, el presente artículo tuvo como objetivo analizar la contribución de los juegos recreativos al fortalecimiento de la motivación de los estudiantes de Educación General Básica,

a partir de los resultados obtenidos en la investigación de campo.

MÉTODOS Y MATERIALES

La investigación se desarrolló mediante un enfoque cualitativo y cuantitativo, de acuerdo con el planteamiento metodológico establecido en la investigación original. Este enfoque permitió recopilar información relacionada con la percepción de estudiantes, docentes y padres de familia respecto de la utilización de los juegos recreativos y su relación con la motivación escolar. La población encuestada estuvo constituida por 388 personas, distribuidas de la siguiente manera: 164 estudiantes de quinto, sexto y séptimo grados de Educación General Básica, 19 docentes y 205 padres de familia.

Para la recopilación de información se utilizaron técnicas de revisión documental, observación y encuesta. Como instrumento principal se empleó un cuestionario compuesto por diez preguntas dirigido a docentes, estudiantes y padres de familia.

El proceso investigativo contempló la planificación de las acciones, solicitud de autorización institucional, validación de los instrumentos por tres expertos, aplicación de las encuestas, tabulación y análisis de los datos obtenidos, valoración de la información y elaboración de conclusiones y recomendaciones. Los datos fueron organizados mediante frecuencias y porcentajes, permitiendo identificar las tendencias predominantes en las respuestas de los participantes. Para el presente artículo se seleccionaron los resultados que guardaban mayor correspondencia con la relación entre juegos recreativos y motivación, evitando incorporar información secundaria que no contribuyera directamente al objetivo del artículo.

ANÁLISIS DE RESULTADOS

Los resultados obtenidos evidenciaron una percepción ampliamente favorable hacia la incorporación de actividades recreativas y lúdicas dentro del contexto escolar. La información permitió identificar que los estudiantes reconocieron en el juego una experiencia asociada con el interés por aprender, mientras que docentes y padres de familia valoraron positivamente su incorporación como estrategia didáctica.

Tabla 1

Percepción de los estudiantes sobre los juegos recreativos y su relación con la motivación

Indicador	Sí, n	Sí, %	No, n	No, %	Total
Interés por aprender más sobre juegos recreativos	164	100 %	0	0 %	164
Sentirse con ganas de aprender cuando juega	150	91 %	14	9 %	164
Participación voluntaria y autónoma en juegos recreativos	74	55 %	90	45 %	164

Fuente. Elaboración propia a partir de los resultados de la encuesta aplicada a estudiantes en la investigación de base. Los datos originales corresponden a 164 estudiantes.

Los resultados muestran una tendencia favorable hacia la utilización de juegos recreativos como recurso motivacional. El dato más significativo corresponde al 100 % de estudiantes que manifestó interés por aprender más sobre los juegos recreativos, lo que evidencia una aceptación absoluta de esta alternativa dentro del contexto escolar.

De igual manera, el 91 % de los estudiantes indicó que cuando juega siente ganas de aprender, frente al 9 % que respondió negativamente. Este resultado constituye uno de los principales hallazgos de la investigación, debido a que relaciona directamente la actividad lúdica con la disposición hacia el aprendizaje.

Sin embargo, la participación voluntaria y autónoma presentó un comportamiento menos homogéneo: 55 % respondió afirmativamente y 45 % negativamente. Este resultado sugiere que, aunque existe una valoración positiva del juego, todavía era necesario fortalecer la autonomía y la participación activa de los estudiantes en la organización y desarrollo de las actividades recreativas.

En términos pedagógicos, los resultados permiten sostener que la motivación generada por el juego no depende únicamente de la existencia de una actividad recreativa, sino también de la manera en que esta es planificada, orientada y contextualizada por el docente.

Estos resultados guardan relación con investigaciones recientes desarrolladas en el contexto ecuatoriano, en las cuales las estrategias lúdicas han sido asociadas con mayores niveles de entusiasmo, participación y compromiso estudiantil.

Tabla 2

Percepción de docentes y padres de familia sobre la utilización de juegos recreativos

Grupo	Indicador	Sí, n	Sí, %	No, n	No, %
Docentes	Los juegos educativos son necesarios para mejorar la comprensión de las clases	19	100 %	0	0 %
Docentes	Es necesario aplicar juegos recreativos para mejorar procesos psicológicos	19	100 %	0	0 %
Padres de familia	Es positiva la aplicación de juegos recreativos como método didáctico	205	100 %	0	0 %
Padres de familia	Propondría algún juego recreativo para motivar a los estudiantes	170	83 %	35	17 %
Padres de familia	Los padres deben involucrarse en actividades recreativas de sus hijos	180	88 %	25	12 %

Fuente. Elaboración propia a partir de los resultados de las encuestas aplicadas a docentes y padres de familia.

La percepción de los adultos involucrados en el proceso educativo fue igualmente favorable. En el grupo docente, el 100 % consideró necesarios los juegos educativos para lograr una mejor comprensión de las clases, mientras que el mismo porcentaje manifestó que era necesario aplicar juegos recreativos para favorecer los procesos psicológicos de los estudiantes.

Estos resultados muestran que los docentes reconocían el valor pedagógico de las actividades lúdicas y no las concebían exclusivamente como actividades de entretenimiento. La investigación original interpretó esta aceptación como una oportunidad para favorecer habilidades psicomotrices y destrezas corporal-kinestésicas, además de contribuir a contar con estudiantes motivados dentro de la experiencia educativa.

En el caso de los padres de familia, el 100 % consideró positiva la aplicación de juegos recreativos como método didáctico, mientras que el 83 % manifestó que propondría algún tipo de juego para motivar a los estudiantes. Además, el 88 % consideró que los padres de familia deberían involucrarse en las actividades recreativas de sus hijos, resultado que evidencia la posibilidad de ampliar la estrategia lúdica más allá del espacio estrictamente escolar.

Estos hallazgos son consistentes con investigaciones actuales que destacan la importancia de las estrategias lúdicas para generar ambientes educativos más dinámicos, participativos y motivadores

DISCUSIÓN

Los resultados obtenidos permiten establecer que existe una percepción favorable de los juegos recreativos como recurso para fortalecer la motivación de los estudiantes. El hallazgo más relevante fue que el 91 % de los estudiantes manifestó sentirse con ganas de aprender cuando juega, mientras que la totalidad expresó interés por conocer más sobre los juegos recreativos. Este resultado adquiere relevancia porque evidencia que la actividad lúdica puede constituirse en un estímulo para generar disposición hacia el aprendizaje. No obstante, los resultados no permiten afirmar que los juegos sean, por sí solos, responsables de producir mejores resultados académicos, debido a que la investigación original fue fundamentalmente diagnóstica y no estableció un experimento con grupo control y grupo experimental.

La percepción docente refuerza esta interpretación. El 100 % de los docentes consideró que los juegos educativos eran necesarios para que los estudiantes captaran mejor las clases. Esto permite interpretar que existe correspondencia entre la percepción del estudiante y la del docente respecto del potencial motivador de las actividades recreativas.

Los resultados también coinciden con investigaciones recientes realizadas en Ecuador. Una revisión sistemática publicada recientemente encontró que la motivación constituye una de las variables más favorecidas por la implementación de juegos educativos, manifestándose principalmente mediante mayor entusiasmo y participación. De igual manera, un estudio realizado con estudiantes de noveno año de Educación General Básica reportó que los juegos lúdicos estimularon positivamente la motivación intrínseca y extrínseca.

La participación voluntaria constituye, sin embargo, un aspecto que requiere atención. El 55 % de los estudiantes indicó que le gustaría participar voluntariamente y de manera autónoma en juegos recreativos, frente al 45 % que respondió negativamente. Esto evidencia que la incorporación del juego debe considerar estrategias que permitan progresivamente desarrollar autonomía, liderazgo y cooperación. En este sentido, la actividad recreativa debe estar acompañada por una adecuada planificación pedagógica. No basta con incorporar juegos en el aula; es necesario establecer objetivos, reglas, tiempos, recursos y mecanismos de participación que permitan vincular la actividad lúdica con los aprendizajes previstos. La evidencia actual también señala que las estrategias lúdicas pueden favorecer la participación, comunicación, colaboración, autoconfianza y motivación de los estudiantes. Por ello, los juegos recreativos pueden comprenderse como mediadores pedagógicos que permiten transformar determinadas experiencias escolares en situaciones de aprendizaje más activas y participativas.

CONCLUSIONES

Los resultados de la investigación evidenciaron una valoración favorable de los juegos recreativos como estrategia para fortalecer la motivación de los estudiantes de Educación General Básica. El 91 % de los estudiantes manifestó que cuando juega siente ganas de aprender, mientras que el 100 % expresó interés por aprender más sobre los juegos recreativos, lo que demuestra una elevada aceptación de la actividad lúdica como experiencia educativa. La percepción de los docentes fue altamente favorable, puesto que el 100 % consideró necesarios los juegos educativos para favorecer la comprensión de las clases y el 100 % consideró necesario aplicar juegos recreativos para mejorar procesos psicológicos en los estudiantes. Los padres de familia también reconocieron el valor pedagógico de estas actividades. El 100% consideró positiva su aplicación como método didáctico, el 83 % manifestó que propondría juegos recreativos para motivar a los estudiantes y el 88 % consideró necesaria la participación de los padres en estas actividades.

Aunque existe una elevada aceptación de los juegos recreativos, el resultado de participación voluntaria y autónoma 55 % frente a 45% de evidencia la necesidad de fortalecer estrategias que desarrollen autonomía, liderazgo y participación activa de los estudiantes. En consecuencia, se considera pertinente incorporar los juegos recreativos de manera planificada, sistemática y vinculada con los objetivos pedagógicos, evitando que sean utilizados únicamente como actividades de entretenimiento. Los resultados respaldan la pertinencia de desarrollar una propuesta didáctica basada en juegos recreativos que permita fortalecer la motivación, la interacción social, las habilidades psicomotrices y la participación de los estudiantes.

Referencias bibliográficas

- Bautista, J. (2002). *El juego como método didáctico: Propuestas didácticas y organizativas*. Adhara.
- Bordas, M., et al. (2010). *Manual del educador: Recursos y técnicas para la formación en el siglo XXI*. Parramón Ediciones.
- Decroly, O., & Monchamp, E. (2006). *El juego educativo: Iniciación a la actividad intelectual y motriz*. Morata.
- González, D. (2003). La motivación: Varita mágica de la enseñanza y la educación. *Revista Internacional Magisterio, Educación y Pedagogía*.
- Hernández Sampieri, R., Fernández Collado, C., & Baptista Lucio, P. (2008). *Metodología de la investigación* (4.^a ed.). McGraw-Hill Interamericana.
- Jiménez, C. A. (1998). *Pedagogía de la creatividad y de la lúdica*. Cooperativa Editorial Magisterio.
- Jiménez, C. A. (2000). *Cerebro creativo y lúdico: Hacia la construcción de una nueva didáctica para el siglo XXI*. Cooperativa Editorial Magisterio.
- Márquez Sosa, C. S., & Pastrán Calles, F. R. (2026). Estrategias lúdicas frente al desinterés académico en el segundo grado de Educación Básica: Un abordaje pedagógico. *Revista Científica Saperes Universitas*, 9(2).
- Suárez Jurado, K. A., & Villalba Garzón, G. A. (2024). La motivación en los juegos lúdicos de los estudiantes de noveno año de Educación General Básica Superior de la Unidad Educativa Miguel del Hierro. *Dominio de las Ciencias*, 10(4).
- Tamayo Pozo, R. S., López Chalán, E. M., & Jijón Vásquez, R. J. (2025). Implementación de juegos educativos como estrategia para potenciar la motivación y el aprendizaje en estudiantes de Educación General Básica: Una revisión sistemática. *Conexus Revista Multidisciplinar*.
- Candela Borja, Y. M. (2020). Actividades lúdicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes de la básica superior. *ReHuSo: Revista de Ciencias Humanísticas y Sociales*, 5(3).

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