



Diseño e implementación de un programa de juegos lúdicos para la práctica del baloncesto en estudiantes

Design and implementation of a recreational games program for basketball practice among students

Desenho e implementação de um programa de jogos lúdicos para a prática de basquetebol entre alunos

Omar Adonis López-Izquierdo ^I
aolopezi72@est.ucacue.edu.ec
<https://orcid.org/0009-0000-5497-7712>

Israel Neptalí Mejía-Rodríguez ^{II}
inmejia@ucacue.edu.ec
<https://orcid.org/0009-0006-4514-1212>

Correspondencia: aolopezi72@est.ucacue.edu.ec

Ciencias del Deporte
Artículo de Investigación

*** Recibido:** 07 de abril de 2025 ***Aceptado:** 14 de mayo de 2025 *** Publicado:** 28 de junio de 2025

- I. Licenciado en Pedagogía de la Actividad Física y Deporte, Maestrante del Programa de Maestría en Educación, con mención en Educación Física y Deporte de la Universidad Católica de Cuenca, Azogues, Ecuador.
- II. Psicólogo clínico, Magister en Psicoanálisis, Diplomado en Desarrollo del Pensamiento crítico, Especialista en Hipnosis Clínica Reparadora, Docente Investigador de la Universidad Católica de Cuenca, Azogues, Ecuador.

Resumen

El aprendizaje basado en el juego constituye una estrategia metodológica altamente efectiva dentro de la enseñanza contemporánea de la Educación Física, al facilitar el desarrollo simultáneo de competencias técnicas, cognitivas y socioemocionales en contextos dinámicos, motivadores y contextualizados, con transferencia a la vida cotidiana. En este sentido, se diseñó e implementó un programa de juegos lúdicos dirigido a optimizar el proceso de enseñanza-aprendizaje del baloncesto en estudiantes de séptimo grado de la Unidad Educativa Severo Espinoza V.

La investigación se desarrolló bajo un enfoque cuasi-experimental con diseño pretest-postest y metodología mixta, integrando herramientas cuantitativas y cualitativas para evaluar el impacto del programa. Se aplicaron instrumentos como rúbricas de evaluación técnica, fichas de observación sistemática, registros cronográficos y análisis cualitativo de la participación estudiantil. La triangulación metodológica incluyó métodos inductivo-deductivo y empíricos, con el fin de obtener una visión integral del proceso educativo y deportivo.

Los resultados evidenciaron mejoras estadísticamente significativas en habilidades técnicas específicas del baloncesto —como el dribbling, pase, lanzamiento y defensa—, así como un incremento en la motivación intrínseca, la participación activa y las competencias de trabajo colaborativo de los estudiantes. Se concluye que la inclusión de actividades lúdicas como recurso metodológico en la enseñanza del baloncesto no solo favorece el rendimiento técnico-deportivo, sino que también promueve el desarrollo integral del educando, al generar aprendizajes significativos y sostenibles.

Este estudio respalda la pertinencia de enfoques pedagógicos innovadores basados en el juego, destacándolos como herramientas valiosas para fomentar el gusto por la actividad física, mejorar el clima educativo y consolidar aprendizajes duraderos en el ámbito escolar y formativo.

Palabras clave: Juegos lúdicos; baloncesto escolar; metodología activa; desarrollo técnico; motivación estudiantil.

Abstract

Game-based learning constitutes a highly effective methodological strategy in contemporary Physical Education teaching, facilitating the simultaneous development of technical, cognitive, and socio-emotional skills in dynamic, motivating, and contextualized contexts, with transferability to everyday life. In this regard, a recreational game program was designed and implemented to

optimize the basketball teaching-learning process for seventh-grade students at the Severo Espinoza V Educational Unit.

The research was conducted using a quasi-experimental approach with a pretest-posttest design and mixed methodology, integrating quantitative and qualitative tools to evaluate the program's impact. Instruments such as technical evaluation rubrics, systematic observation sheets, time records, and qualitative analysis of student participation were applied. Methodological triangulation included inductive-deductive and empirical methods to obtain a comprehensive view of the educational and sports process. The results showed statistically significant improvements in specific basketball technical skills—such as dribbling, passing, shooting, and defense—as well as an increase in students' intrinsic motivation, active participation, and collaborative work skills. It is concluded that the inclusion of recreational activities as a methodological resource in basketball teaching not only enhances technical and athletic performance but also promotes the comprehensive development of students by generating meaningful and sustainable learning.

This study supports the relevance of innovative game-based pedagogical approaches, highlighting them as valuable tools for fostering a love of physical activity, improving the educational climate, and consolidating lasting learning in school and training settings.

Keywords: Recreational games; school basketball; active methodology; technical development; student motivation.

Resumo

A aprendizagem baseada em jogos constitui uma estratégia metodológica altamente eficaz no ensino da Educação Física contemporânea, facilitando o desenvolvimento simultâneo de competências técnicas, cognitivas e socioemocionais em contextos dinâmicos, motivadores e contextualizados, com transferibilidade para a vida quotidiana. Neste sentido, foi elaborado e implementado um programa de jogos lúdicos para otimizar o processo de ensino-aprendizagem do basquetebol dos alunos do sétimo ano da Unidade Educativa Severo Espinoza V.

A investigação foi conduzida utilizando uma abordagem quase experimental com um desenho pré-teste-pós-teste e metodologia mista, integrando ferramentas quantitativas e qualitativas para avaliar o impacto do programa. Foram aplicados instrumentos como rubricas de avaliação técnica, fichas de observação sistemática, registos de tempo e análise qualitativa da participação dos alunos. A triangulação metodológica incluiu métodos indutivo-dedutivos e empíricos para obter uma visão

abrangente do processo educativo e desportivo. Os resultados mostraram melhorias estatisticamente significativas nas competências técnicas específicas do basquetebol — como driblar, passar, lançar e defender — bem como um aumento da motivação intrínseca, da participação ativa e das competências de trabalho colaborativo dos alunos. Conclui-se que a inclusão de atividades lúdicas como recurso metodológico no ensino do basquetebol não só potencia o rendimento técnico e atlético, como também promove o desenvolvimento integral dos alunos, gerando uma aprendizagem significativa e sustentável.

Este estudo reforça a relevância de abordagens pedagógicas inovadoras baseadas em jogos, destacando-as como ferramentas valiosas para fomentar o gosto pela atividade física, melhorar o clima educativo e consolidar uma aprendizagem duradoura nos ambientes escolar e de formação.

Palavras-chave: Jogos lúdicos; basquetebol escolar; metodologia ativa; desenvolvimento técnico; motivação do aluno.

Introducción

El aprendizaje basado en el juego se ha consolidado como una estrategia metodológica eficaz en el ámbito educativo, particularmente en la enseñanza de la Educación Física, al posibilitar la adquisición de conocimientos y habilidades a través de experiencias dinámicas, participativas y emocionalmente significativas. Las actividades lúdicas, al ser intrínsecamente motivadoras, promueven el desarrollo de competencias cognitivas, socioemocionales y motoras en un entorno que estimula la participación activa, el compromiso y la cooperación entre los estudiantes. Su aplicación en contextos escolares permite transformar el proceso de enseñanza-aprendizaje, superando enfoques tradicionales centrados en la repetición mecánica de tareas.

En este marco, el baloncesto se presenta como un deporte propicio para la implementación de metodologías innovadoras, que integren elementos lúdicos con fines formativos. Este enfoque permite no solo el perfeccionamiento de habilidades técnicas y tácticas específicas, sino también el fortalecimiento de valores inherentes al deporte, como el trabajo en equipo, la solidaridad, la comunicación y el respeto. Sin embargo, en la Unidad Educativa Severo Espinoza V., se ha evidenciado un bajo nivel de motivación y participación en las clases de baloncesto por parte de los estudiantes de séptimo grado, asociado a prácticas pedagógicas tradicionales, centradas en ejercicios repetitivos, con escasa significación para los alumnos y poca adaptación a sus intereses y características evolutivas.

Ante esta problemática, surge la necesidad de diseñar e implementar un programa de juegos lúdicos orientado a optimizar la enseñanza del baloncesto en este grupo etario, integrando una metodología activa y centrada en el estudiante. Se propone un enfoque didáctico que incorpore estrategias dinámicas para facilitar el aprendizaje técnico-táctico, promover una actitud positiva hacia la práctica de actividad física y fomentar un entorno de aprendizaje colaborativo y estimulante.

El objetivo general de esta investigación es diseñar e implementar un programa de juegos lúdicos para la enseñanza del baloncesto en estudiantes de séptimo grado de la Unidad Educativa Severo Espinoza V., con el fin de mejorar sus habilidades técnicas y tácticas, así como fomentar el trabajo cooperativo y la disposición favorable hacia la actividad física. Los objetivos específicos son: diseñar un conjunto de juegos lúdicos adaptados al nivel de desarrollo y necesidades del grupo objetivo que faciliten la asimilación de fundamentos técnicos del baloncesto; implementar el programa en sesiones prácticas sistemáticas, monitoreando la participación y el progreso estudiantil; y evaluar el impacto del programa en el desarrollo de habilidades técnicas, tácticas y actitudinales.

Se espera que esta propuesta contribuya significativamente a la mejora del proceso de enseñanza-aprendizaje del baloncesto en el ámbito escolar, demostrando que la inclusión de componentes lúdicos en la práctica deportiva escolar no solo eleva el rendimiento motor, sino que también enriquece el desarrollo integral del estudiantado, potenciando su competencia motriz, su disposición emocional y sus habilidades sociales.

Desarrollo / marco teórico

El aprendizaje del baloncesto en la educación básica

El baloncesto es un deporte que requiere el desarrollo de habilidades técnicas y tácticas específicas, como el dribbling, el pase, el tiro y la defensa. En la educación básica, su enseñanza enfrenta diversos desafíos, como la falta de motivación de los estudiantes, el uso de metodologías tradicionales poco dinámicas y la limitada aplicación de estrategias activas. Este deporte jugado entre dos equipos en diversas superficies, cuyo objetivo es anotar la mayor cantidad de canastas posibles durante el tiempo del partido. Cada equipo está compuesto por cinco jugadores que se encargan de atacar para marcar puntos y defender cuando el balón está en posesión del equipo contrario. Es popular entre personas de todas las edades debido a su capacidad de entretenimiento sin límite de edad. Su práctica organizada permite la realización de eventos y competiciones en

diversos torneos, con el objetivo de formar y mejorar a los jugadores bajo la guía de distintos entrenadores (Zamora, 2022).

La escuela tradicional se caracteriza por una rutina en el proceso de enseñanza-aprendizaje, lo cual puede limitar la imaginación y el disfrute del conocimiento. Por ello, es necesario transformar el entorno común en uno que fomente un aprendizaje motivador, placentero y autónomo en la enseñanza aprendizaje del baloncesto. Este cambio es significativo para los niños y niñas, ya que les permite seguir sus propias directrices y experiencias, creando un espacio adecuado para su desarrollo según sus inclinaciones personales (Morquecho, 2021).

El baloncesto es sin duda uno de los deportes más completos debido a que integra las tres principales actividades atléticas: carrera, salto y lanzamiento, combinándolas para formar habilidades complejas. Durante el partido, el jugador está en constante movimiento; si no está corriendo, saltando o lanzando, debe mantenerse alerta y en una posición correcta con el cuerpo, las piernas y los brazos para poder reaccionar de manera rápida y adecuada a los cambios de situación. Así, un buen jugador de baloncesto ha desarrollado tanto sus capacidades físicas fundamentales como las habilidades coordinativas y de flexibilidad (Acebo & Alcívar, 2021). Estudios en didáctica del deporte destacan que el aprendizaje significativo del baloncesto se logra cuando los estudiantes participan activamente en actividades que combinan el conocimiento teórico con la práctica, promoviendo el trabajo en equipo, la coordinación motriz y la toma de decisiones.

Juegos lúdicos como estrategia metodológica

Los juegos lúdicos son una herramienta pedagógica efectiva para mejorar el aprendizaje en diversas áreas, incluyendo la educación física y el deporte. Desde una perspectiva constructivista, el aprendizaje basado en el juego permite a los estudiantes desarrollar habilidades de forma natural y motivadora, ya que promueve la exploración, el descubrimiento y la interacción social. En el ámbito del baloncesto, la implementación de juegos lúdicos facilita la enseñanza de los fundamentos técnicos al transformar los ejercicios repetitivos en dinámicas atractivas y desafiantes, lo que genera mayor interés y compromiso en los estudiantes.

El aprendizaje basado en el juego, según Piaget (1962), utiliza el juego para desarrollar habilidades cognitivas, sociales y emocionales. Facilita el aprendizaje al hacerlo más divertido y significativo, permitiendo a los estudiantes explorar y experimentar activamente.

Etimológicamente, la palabra "juego" proviene de dos términos latinos: "iocus -i", que significa broma, chanza, gracia o chiste, y "lūdus, -i", que significa juego o diversión. Generalmente, el

juego está asociado con la diversión, la recreación física, el placer y la alegría (Alberto Gallardo López & Gallardo Vázquez, 2018).

En este sentido el juego es una actividad que el ser humano realiza de manera voluntaria, generando satisfacción y placer. Esta actividad lo coloca en una situación placentera, motivadora e imaginaria, que se asemeja a la realidad y que además tiene un componente socializador y creativo (Aramburu & Vilchez, 2020).

Además el juego recreativo está profundamente vinculado a la existencia humana, siendo un componente esencial de la misma. Por esta razón, diversas disciplinas como la historia, la antropología y la sociología han mostrado interés en las diferentes manifestaciones físicas del ser humano, con un enfoque particular en el juego. La actividad física del ser humano no es solo una expresión biológica, sino que también tiene una dimensión cultural indiscutible (Almeida & Cerezo, 2020).

Y por último estas actividades se presentan como una opción para resolver problemas, ya que están diseñados principalmente para motivar y entretener a los estudiantes. Sin embargo, también tienen un valor educativo al permitir alcanzar objetivos de aprendizaje, resolver problemas, estudiar temas específicos o desarrollar habilidades (Zamora, 2022).

Aplicación en Educación Física

En la educación física, los juegos lúdicos ayudan a aprender técnicas deportivas de manera atractiva, mejorando la participación y el interés de los estudiantes.

La Educación Física (EF) es una disciplina pedagógica que toma diversas prácticas corporales del entorno para generar aprendizajes. El docente selecciona los contenidos, permitiendo que los estudiantes experimenten diferentes actividades y conecten sus conocimientos previos con los nuevos. Al diseñar su propuesta educativa, el docente suele tener en cuenta la edad de los estudiantes; por ejemplo, cuando trabaja con niños, a menudo elige juegos debido a que estos poseen características que favorecen el ambiente en clase, mejoran las relaciones entre compañeros y estimulan significativamente la imaginación (González & Jarrín, 2021).

Al ser esta muy importante en la pedagogía el aprendizaje basado en juegos se refiere al proceso de captación de conocimientos que se facilita a través de la interacción con un juego. Los juegos han tenido históricamente un gran poder motivacional, utilizando mecanismos que animan a las personas a involucrarse, a menudo sin necesidad de recompensas externas, simplemente por el placer de jugar y la posibilidad de ganar, sin temor al fracaso. En el ámbito educativo,

especialmente en la Educación Física, el juego ha sido considerado esencial por los estudiantes. Jugar forma parte de la naturaleza humana, siendo una manera instintiva de aprender, relacionarse y explorar el entorno. Por lo tanto, la idea del juego como un disfraz del aprendizaje es muy atractiva (Hernández et al., 2023).

Se debe considerar en este apartado la infancia como un período crucial para estimular el desarrollo integral del cerebro. Mediante programas de Educación Física bien diseñados y planificados, es posible trabajar diversas áreas importantes para el crecimiento del niño. Se aconseja que la Educación Física se base en juegos y actividades que aborden contenidos relacionados con habilidades motrices, capacidades físicas, componentes de la psicomotricidad, variables psicológicas y psicosociales, así como valores, ética y moral (Arufe et al., 2021).

Gamificación en la Educación Física

La gamificación aplica elementos de juegos (recompensas, desafíos, feedback) en contextos educativos (Deterding et al., 2011). Esto aumenta la motivación intrínseca y la participación de los estudiantes al hacer las actividades más atractivas.

La gamificación implica aplicar mecánicas de juego en contextos no lúdicos, convirtiéndose en una metodología de enseñanza que ofrece una excelente oportunidad para abordar aspectos como la motivación, el esfuerzo, la lealtad y la colaboración en el entorno escolar. En el ámbito educativo, ha ganado relevancia en debates académicos, especialmente en Educación Física, debido a su carácter heurístico y socializador, que facilita el aprendizaje y fortalece la autoestima. Esta importancia y utilidad han atraído el interés de investigadores y expertos que han desarrollado estudios en esta área. En resumen, la gamificación se presenta como un enfoque educativo innovador que mejora las experiencias de aprendizaje al incrementar variables como la motivación (Bennasar, 2021).

Hoy en día, el docente desempeña un papel fundamental en la educación al ser el encargado de crear un entorno favorable que permita a los estudiantes construir su propio conocimiento mediante la motivación, la participación y la diversión. Este enfoque ayuda a mantener el entusiasmo por aprender y facilita la aplicación de lo aprendido para resolver problemas complejos en la vida cotidiana (Rodríguez et al., 2022).

Según (Llerandi, 2022) indica que, en el ámbito educativo, aquellos con un mayor nivel de motivación hacia el logro obtienen mejores resultados. Esto se basa en la idea de que una alta motivación para alcanzar metas, relacionada con actitudes intelectuales o habilidades personales,

es un buen predictor del rendimiento académico. Por ello, es esencial incluir estrategias en el proceso educativo que fomenten esta motivación. Además, se ha demostrado que el entrenamiento en motivación orientada al logro mejora la atención y el aprendizaje, mostrando que los estudiantes con bajo rendimiento pueden aumentar significativamente sus resultados al recibir formación en esta área.

Actividades Lúdicas en el Baloncesto

El baloncesto es un deporte jugado entre dos equipos en diversas superficies, cuyo objetivo es anotar la mayor cantidad de canastas posibles durante el tiempo del partido. Cada equipo está compuesto por cinco jugadores que se encargan de atacar para marcar puntos y defender cuando el balón está en posesión del equipo contrario. Este deporte es popular entre personas de todas las edades debido a su capacidad de entretenimiento sin límite de edad. Su práctica organizada permite la realización de eventos y competiciones en diversos torneos, con el objetivo de formar y mejorar a los jugadores bajo la guía de distintos entrenadores (Zamora, 2022).

La escuela tradicional se caracteriza por una rutina en el proceso de enseñanza-aprendizaje, lo cual puede limitar la imaginación y el disfrute del conocimiento. Por ello, es necesario transformar el entorno común en uno que fomente un aprendizaje motivador, placentero y autónomo en la enseñanza aprendizaje del baloncesto. Este cambio es significativo para los niños y niñas, ya que les permite seguir sus propias directrices y experiencias, creando un espacio adecuado para su desarrollo según sus inclinaciones personales (Morquecho, 2021).

El baloncesto es sin duda uno de los deportes más completos debido a que integra las tres principales actividades atléticas: carrera, salto y lanzamiento, combinándolas para formar habilidades complejas. Durante el partido, el jugador está en constante movimiento; si no está corriendo, saltando o lanzando, debe mantenerse alerta y en una posición correcta con el cuerpo, las piernas y los brazos para poder reaccionar de manera rápida y adecuada a los cambios de situación. Así, un buen jugador de baloncesto ha desarrollado tanto sus capacidades físicas fundamentales como las habilidades coordinativas y de flexibilidad (Acebo & Alcívar, 2021).

Impacto de los juegos lúdicos en la enseñanza del baloncesto

Diversas investigaciones han demostrado que la incorporación de juegos lúdicos en la enseñanza del baloncesto no solo mejora el rendimiento técnico de los estudiantes, sino que también fortalece

sus habilidades sociales y emocionales. Los juegos promueven la cooperación, la toma de decisiones en situaciones reales y el desarrollo de la confianza en sí mismos. Además, esta metodología fomenta la inclusión, ya que permite adaptar las actividades a diferentes niveles de habilidad, asegurando la participación activa de todos los estudiantes y mejorando su percepción sobre el deporte y la actividad física en general.

Beneficios del baloncesto en los niños

La actividad física mejora la salud cardiovascular, fortalece músculos y huesos, y reduce el estrés. Promueve también la autoestima y el bienestar emocional (OMS, 2018).

El deporte puede considerarse un espacio donde la sociedad aprende normas de conducta y valores cívicos. Además, puede ser más funcional y entretenido, favoreciendo la inclusión social. Los beneficios son numerosos, ya que el deporte contribuye significativamente al desarrollo motor y social, y está estrechamente vinculado a este proceso. En el ámbito social, se observan mejoras en la autoestima, así como en las relaciones sociales, interpersonales y afectivas (Vilcaguano, 2022). Otros estudios han mostrado que la práctica del baloncesto genera emociones positivas, como la socialización durante el juego. Los estudiantes valoran la oportunidad de conversar, reír y jugar con sus compañeros, siempre que el entorno en el que se realiza el deporte esté marcado por valores morales como el respeto y la solidaridad (Avilés, n.d.).

El Baloncesto mejora la salud mental al proporcionar momentos de distracción. Refuerza la capacidad para pensar, atender, tomar decisiones rápidas o lentas pero seguras, y tener un buen juicio. También disminuye la ansiedad y la depresión, favoreciendo un mejor descanso. Ayuda a controlar el sobrepeso y la obesidad, especialmente en la adolescencia, cuando la alimentación adecuada suele descuidarse. Además, promueve una mayor mineralización ósea y disminuye el riesgo de desarrollar osteoporosis en el futuro (Villacrés, 2023).

Beneficios Sociales

El deporte fomenta habilidades sociales y valores como la cooperación y el respeto, importantes para el desarrollo integral de los estudiantes. La práctica del baloncesto puede orientarse hacia varios objetivos, como mejorar la salud, promover la inclusión social o simplemente servir como entretenimiento. Sin embargo, uno de los aspectos más destacados y relevantes de este deporte es su componente educativo y formativo (Avilés, n.d.).

Trabajo en Equipo dentro del baloncesto y Valores en el Deporte

El baloncesto es un deporte de equipo en el que dos conjuntos de cinco jugadores cada uno compiten por introducir un balón en la canasta del equipo contrario, buscando anotar la mayor cantidad de puntos posible. Cada equipo está compuesto oficialmente por un pívot, un ala-pívot, un alero, un base, un base armador o un escolta, y debe ser dirigido por un entrenador. Los jugadores deben dominar habilidades clave como el regate, el pase y el tiro. Además, deben combinar la capacidad de anotación, la velocidad de movimiento, la habilidad defensiva y la fuerza durante el desarrollo del juego (Cepeda, 2021).

Según (Cepeda, 2021), el baloncesto se caracteriza como un deporte de equipo con varias particularidades:

- **Jugadores:** Cada equipo está compuesto por cinco jugadores en el campo y siete en el banquillo, sumando un total de 12 jugadores por equipo.
- **Árbitros:** Se requieren un árbitro principal y dos árbitros auxiliares, quienes son responsables de asegurar el cumplimiento de las reglas durante el partido.
- **Duración:** El juego se divide en cuatro períodos de 10 minutos, según la Federación Internacional de Baloncesto (FIBA), y en cuatro períodos de 12 minutos según la Asociación Nacional de Baloncesto (NBA). Los descansos son de 1 minuto entre el primer y segundo período, 5 minutos entre el segundo y tercer período, y 1 minuto entre el tercer y cuarto período. Cada equipo tiene un límite de 24 segundos para completar una jugada.
- **Puntajes:** Cada canasta vale 2 puntos, excepto las que se realicen desde más allá de la línea de 3 puntos, que valen 3 puntos. Los tiros libres valen 1 punto cada uno y se conceden por penalización. El equipo con más puntos al final del juego gana. En caso de empate, se juega un período adicional de 5 minutos, repitiéndose si es necesario hasta que se rompa el empate.
- **Posiciones:**
 - **Base:** Creador de jugadas.
 - **Escolta:** Generalmente el jugador más ágil y de menor estatura, encargado de los tiros libres.
 - **Alero:** Responsable de tiros libres y remates.
 - **Ala Pívot:** Encargado de interrumpir las jugadas contrarias y apoyar al pívot.
 - **Pívot:** Marca y detiene las jugadas ofensivas del adversario, siendo el jugador más alto del equipo.

- **Sustituciones:** Los siete jugadores en el banquillo pueden entrar y salir del juego repetidamente.
- **Faltas:** Una falta personal se sanciona con dos tiros libres, o tres si la falta ocurre al intentar anotar desde más allá de la línea de 3 puntos. Si un jugador anota durante la falta, la canasta cuenta y se le concede un tiro libre adicional.

Promoción de Valores

El baloncesto, como deporte de equipo, enseña valores como la cooperación y el respeto. Los juegos lúdicos pueden reforzar estos valores, facilitando el desarrollo de habilidades sociales y el trabajo en equipo. Los juegos son esenciales para el desarrollo infantil, ya que, sin que los niños lo noten, y mientras se divierten, estimulan una variedad de habilidades, incluyendo la coordinación, el conocimiento de su propio cuerpo, y la motricidad fina y gruesa. En la etapa de educación media, los juegos y deportes son algunas de las actividades más importantes y atractivas para los niños (Vilcaguano, 2022).

Metodología

Tipo de investigación

El presente estudio se enmarca en una investigación de tipo cuasi experimental, con un enfoque aplicativo y de campo, ya que se desarrolla en un entorno real de enseñanza-aprendizaje. Se adopta un enfoque epistemológico mixto, combinando métodos cuantitativos y cualitativos que permiten una comprensión integral del fenómeno estudiado. Asimismo, presenta un corte longitudinal, ya que se analiza la evolución del impacto de la intervención pedagógica a lo largo del tiempo, observando los cambios en las habilidades del estudiantado antes y después de la aplicación de los juegos lúdicos.

Métodos, técnicas e instrumentos de investigación

Para el abordaje metodológico se emplearán los métodos inductivo-deductivo y analítico-sintético, orientados al estudio de la información relacionada con el proceso de enseñanza-aprendizaje del baloncesto y su transformación mediante estrategias lúdicas. Adicionalmente, se utilizarán métodos empíricos, a través de la aplicación de una guía metodológica que facilite la intervención, así como instrumentos de evaluación previos y posteriores a la aplicación del programa lúdico.

Se desarrollará una evaluación diagnóstica (pretest) con el fin de identificar el nivel inicial de habilidad motriz y técnica en fundamentos básicos del baloncesto en los participantes. Luego, se

implementará un programa de actividades lúdicas estructuradas, diseñado específicamente para desarrollar dichas habilidades. Finalmente, se aplicará una evaluación final (postest) para medir los avances alcanzados y valorar la efectividad de la intervención propuesta.

3.3 Universo de estudio, muestra y análisis de datos

El universo de estudio está conformado por 33 estudiantes de séptimo grado de la Unidad Educativa Severo Espinosa V., con edades comprendidas entre 12 y 13 años. Dado el tamaño reducido de la población, se trabajará con una muestra de carácter censal, incluyendo a la totalidad del grupo.

Para la recolección de datos, se utilizarán instrumentos validados que permitan medir el nivel de ejecución de habilidades específicas del baloncesto. El análisis de la información se realizará mediante el uso del software SPSS (Statistical Package for the Social Sciences), aplicando estadística descriptiva para resumir los datos obtenidos y estadística inferencial para determinar la significancia de los resultados. Los hallazgos se presentarán en forma de gráficos, tablas y diagramas de barras, lo que facilitará su interpretación y permitirá una evaluación precisa del impacto del programa lúdico en el aprendizaje del baloncesto.

Resultados

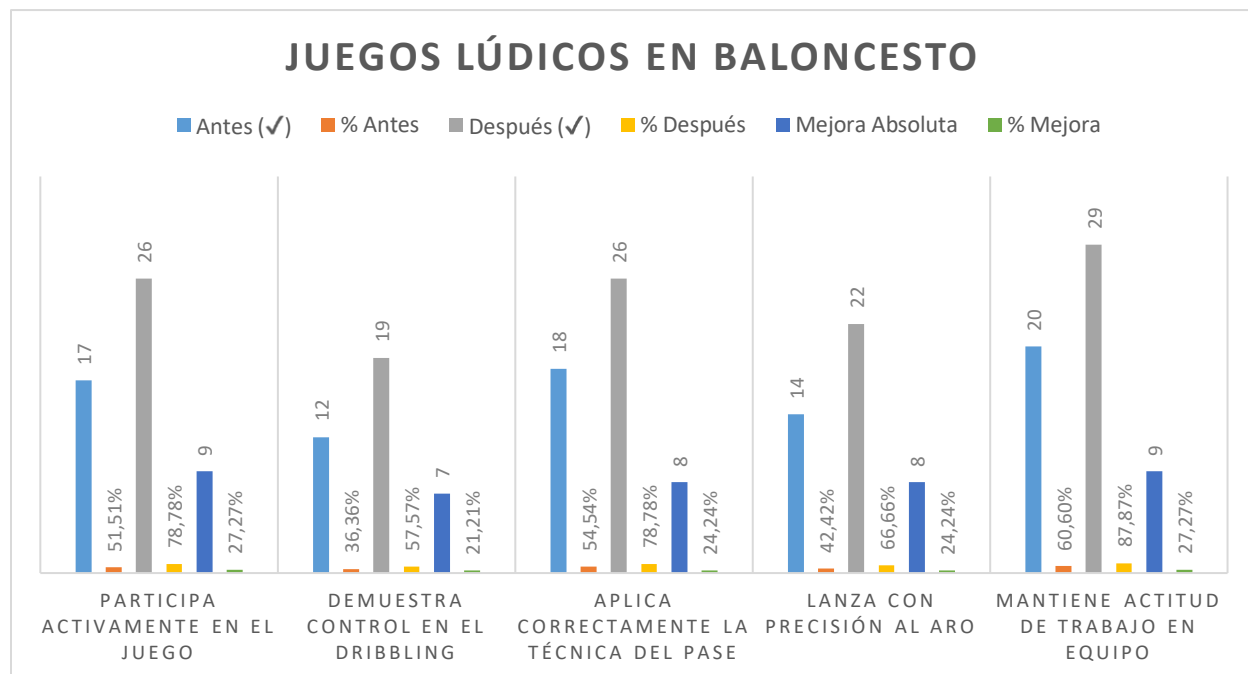
Ficha de Observación de Juegos Lúdicos en Baloncesto

Tabla 1 *Juegos lúdicos en baloncesto*

Criterio Evaluado	Antes (✓)	% Antes	Después (✓)	% Después	Mejora Absoluta	% Mejora
Participa activamente en el juego	17	51.51%	26	78.78%	+9	↑ 27.27%
Demuestra control en el dribbling	12	36.36%	19	57.57%	+7	↑ 21.21%
Aplica correctamente la técnica del pase	18	54.54%	26	78.78%	+8	↑ 24.24%
Lanza con precisión al aro	14	42.42%	22	66.66%	+8	↑ 24.24%
Mantiene actitud de trabajo en equipo	20	60.60%	29	87.87%	+9	↑ 27.27%

Nota: López(2025)

Figura 1 *Juegos lúdicos en baloncesto*



Nota: López (2025)

El análisis de los resultados obtenidos a partir de la ficha de observación evidencia avances significativos en el desempeño de los 33 estudiantes participantes tras la aplicación del programa basado en juegos lúdicos. Cada uno de los criterios evaluados presenta una mejora considerable, lo que respalda la efectividad de esta metodología para fortalecer tanto habilidades técnicas como actitudinales en el contexto del baloncesto escolar. En lo que respecta a la participación activa en el juego, se registró un aumento del 51.51% al 78.78%, lo que representa una mejora del 27.27%. Este incremento sugiere una mayor motivación e implicación del estudiantado durante las sesiones, atribuible a la naturaleza dinámica y atractiva de las actividades lúdicas. En cuanto al control del dribbling, el progreso del 36.36% al 57.57% ($\uparrow 21.21\%$) refleja un avance en la coordinación y dominio del balón, aspectos fundamentales en la práctica del baloncesto. Esto indica que los juegos propuestos favorecieron la repetición significativa y el desarrollo motor específico. Respecto a la aplicación correcta de la técnica del pase, los resultados muestran una mejora del 24.24%, pasando de 54.54% a 78.78%. Este cambio evidencia una mayor comprensión y ejecución de los fundamentos técnicos del juego, logrados gracias a la interacción práctica y colaborativa. Por su parte, el criterio relacionado con el lanzamiento con precisión al aro presentó una mejora equivalente (24.24%), alcanzando el 66.66% en la evaluación posterior. Este avance sugiere que la práctica constante, mediada por actividades lúdicas, favoreció el desarrollo de la puntería y la

técnica de tiro en condiciones controladas y divertidas. Finalmente, la dimensión actitudinal vinculada con el trabajo en equipo mostró el mayor progreso ($\uparrow 27.27\%$), al pasar del 60.60% al 87.87%. Este resultado destaca el potencial de las estrategias lúdicas para fomentar la colaboración, la comunicación efectiva y la cohesión grupal dentro del contexto educativo. En suma, los datos obtenidos confirman que la implementación de juegos lúdicos como recurso pedagógico en el baloncesto escolar impacta positivamente tanto en las habilidades técnicas como en las actitudes socioemocionales del estudiantado, consolidando su eficacia como herramienta metodológica para el aprendizaje significativo.

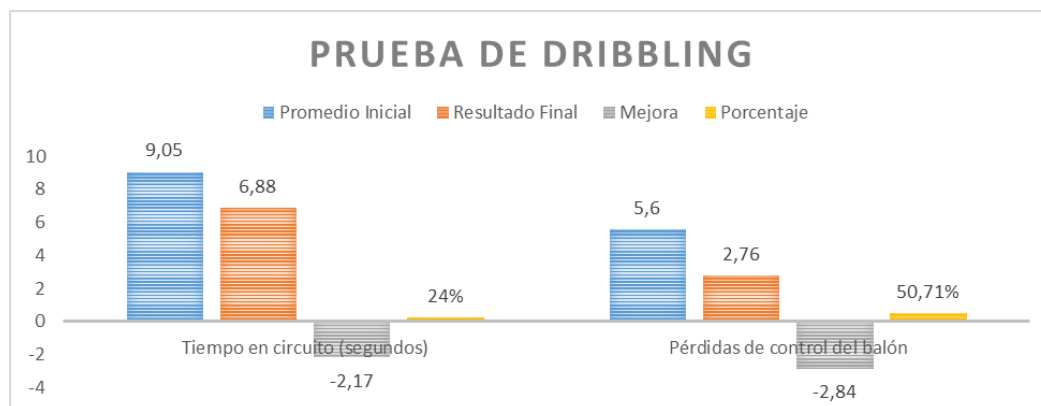
Prueba de Dribbling – "Carrera en Zigzag"

Tabla 2 Prueba de dribbling "Carrera de zigzag"

Indicador	Promedio Inicial	Resultado Final	Mejora	Porcentaje	Observación
Tiempo en circuito (segundos)	9.05 seg	6.88 seg	-2.17 seg	$\downarrow 24\%$	Mejora significativa en agilidad
Pérdidas de control del balón	5.6	2.76	-2.84	$\downarrow 50.71\%$	Mayor dominio del balón

Nota: López(2025)

Figura 2 Prueba de dribbling " Carrera en zigzag"



Nota: López (2025)

El análisis de los resultados obtenidos en la prueba de dribbling *Carrera en zigzag* revela mejoras significativas tanto en el rendimiento físico como en la destreza técnica de las 33 estudiantes participantes, tras la implementación de actividades lúdicas como estrategia pedagógica en la enseñanza del baloncesto a nivel medio.

En primer lugar, se destaca una reducción considerable en el tiempo promedio requerido para completar el circuito, pasando de 9.05 segundos en la evaluación inicial a 6.88 segundos tras la intervención. Esta mejora de 2.17 segundos, equivalente a una optimización del 24%, refleja un aumento sustancial en la velocidad, agilidad, coordinación motriz y capacidad de reacción de las estudiantes, indicadores fundamentales en el desarrollo de habilidades deportivas.

Asimismo, el número de pérdidas de control del balón también evidenció un descenso notable, reduciéndose de un promedio de 5.6 a 2.76. Esta disminución de 2.84 errores representa una mejora del 50.71%, lo que indica un mayor dominio del balón y precisión en la ejecución técnica del dribbling. Esta evolución positiva puede atribuirse a la práctica sistemática de actividades dinámicas y recreativas que promovieron la repetición significativa, el aprendizaje por descubrimiento y la motivación intrínseca del estudiantado.

En conjunto, los resultados de esta prueba respaldan la efectividad del enfoque lúdico en el fortalecimiento de habilidades específicas del baloncesto, validando su implementación como una alternativa didáctica viable para el contexto escolar.

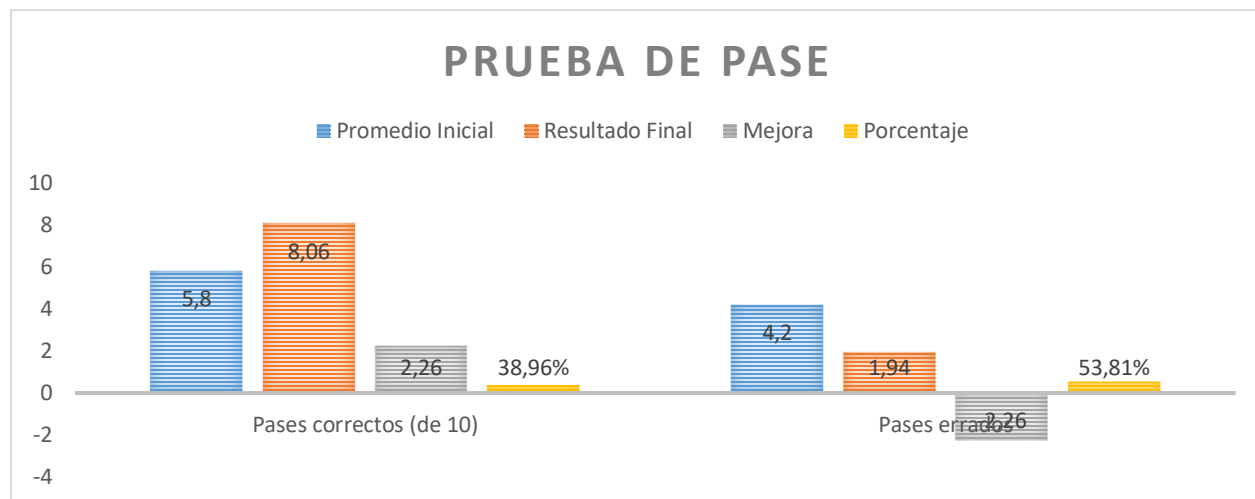
Prueba de Pase – "Pases en Movimiento"

Tabla 3 Prueba de pase "Pases en movimiento"

Indicador	Promedio Inicial	Resultado Final	Mejora	Porcentaje	Observación
Pases correctos (de 10)	5.8	8.06	+2.26	↑38.96%	Buen progreso en técnica de pase
Pases errados	4.2	1.94	-2.26	↓53.81%	Mejora en precisión

Nota: López(2025)

Figura 3 Prueba de pase "Pase en movimiento"



Nota: López (2025)

Los datos en relación a las pruebas de pase se pueden evidenciar una mejora importante en el desarrollo de los pases por parte de las 33 estudiantes, como consecución de la implementación y ejecución de las diferentes actividades lúdicas en la enseñanza del baloncesto. En relación a los pases correctos, la media inicial fue de 5.8 de 10 posibles, en cambio el resultado final ascendió a 8.06, representando un aumento importante de 2.26 aciertos, lo que corresponde a un incremento del 38.96%. Esta deducción muestra un notable progreso en la técnica de pase, ya que las deportistas de esta categoría consiguieron realizar la mayoría de los envíos con mayor rigor y fluidez. Asimismo, el número de pases errados disminuyó de 4.2 a 1.94, mostrando una mejora absoluta de 2.26 errores menos, lo que concierne a una reducción del 53.81%. Esta disminución indica que las jugadoras desarrollaron un mejor control y coordinación, lo cual fortalece su desempeño colectivo durante el juego.

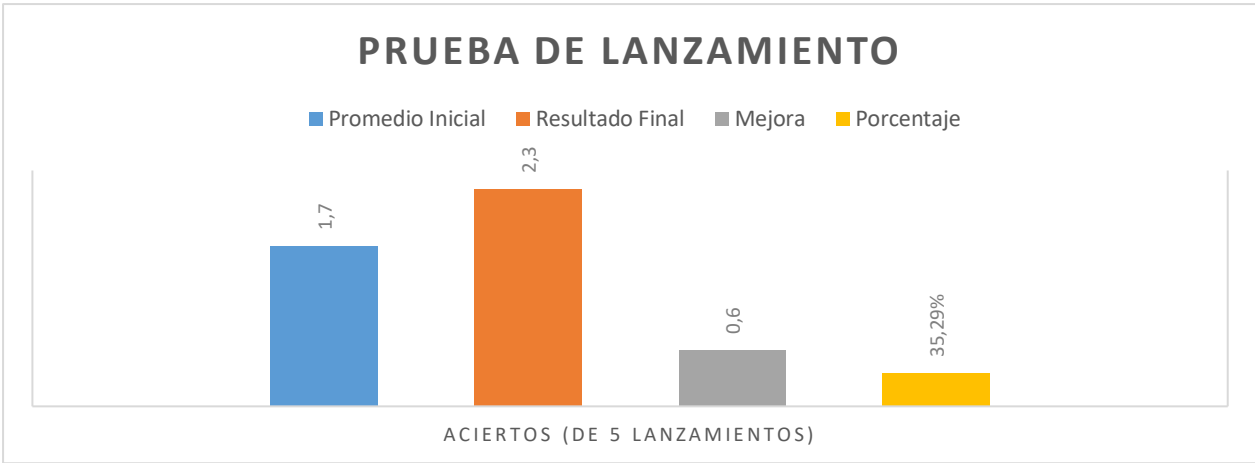
Prueba de Lanzamiento – "Tiros a Distancia"

Tabla 4 Prueba de lanzamiento "Tiros a distancia"

Indicador	Promedio Inicial	Resultado Final	Mejora	Porcentaje	Observación
Aciertos (de lanzamientos)	5 1.7	2.30	+0.60	↑35.29%	Se nota mejor puntería, pero se recomienda más práctica.

Nota: López(2025)

Figura 4 Prueba de lanzamiento "Tiros a distancia"



Nota: López(2025)

Analizando los presentes resultados se evidencia una sutil mejora en la precisión de los lanzamientos por parte de las estudiantes. El promedio inicial fue de 1.7 aciertos sobre 5 lanzamientos, mientras que el resultado final consiguió 2.30 aciertos, lo cual equivale una mejora imperiosa de 0.60 puntos, correspondiente a un incremento muy importante del 35.29%. Este progreso señala que las deportistas han logrado mejorar su puntería, seguramente gracias a la repetición variada de las actividades y la motivación generada a través de los juegos lúdicos. Sin embargo, al conocerse de un porcentaje aún bajo en relación con la meta ideal, se sugiere reforzar la práctica de lanzamientos con actividades específicas que integren técnica, ubicación corporal y control emocional durante el juego.

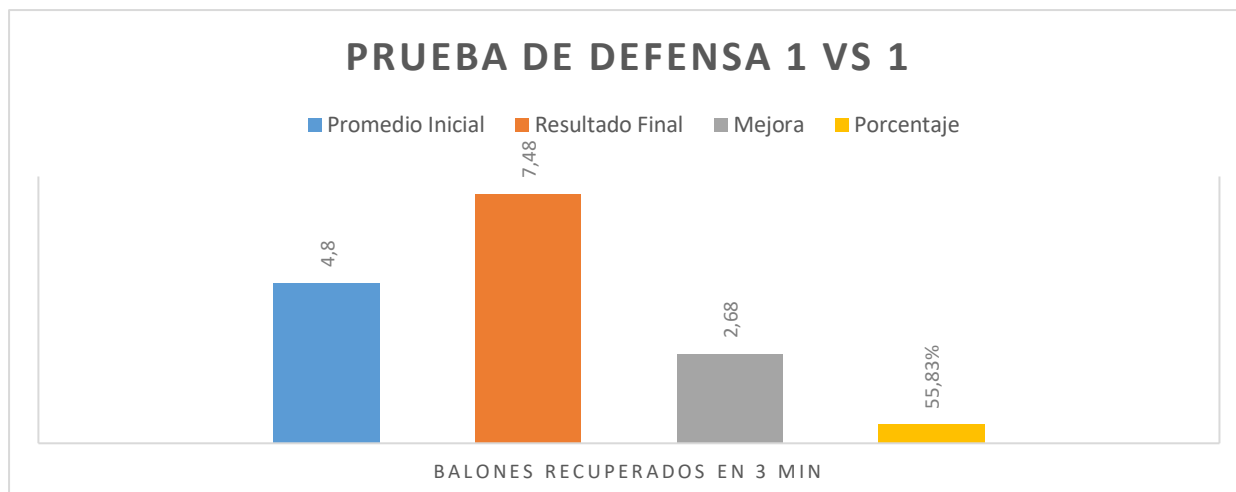
Prueba de Defensa – "1 vs 1 en Espacio Reducido"

Tabla 5 Prueba de defensa "1 vs 1 en espacio reducido"

Indicador	Promedio Inicial	Resultado Final	Mejora	Porcentaje	Observación
Balones recuperados en 3 min	4.8	7.48	+2.68	↑55.83%	Excelente progreso en actitud defensiva

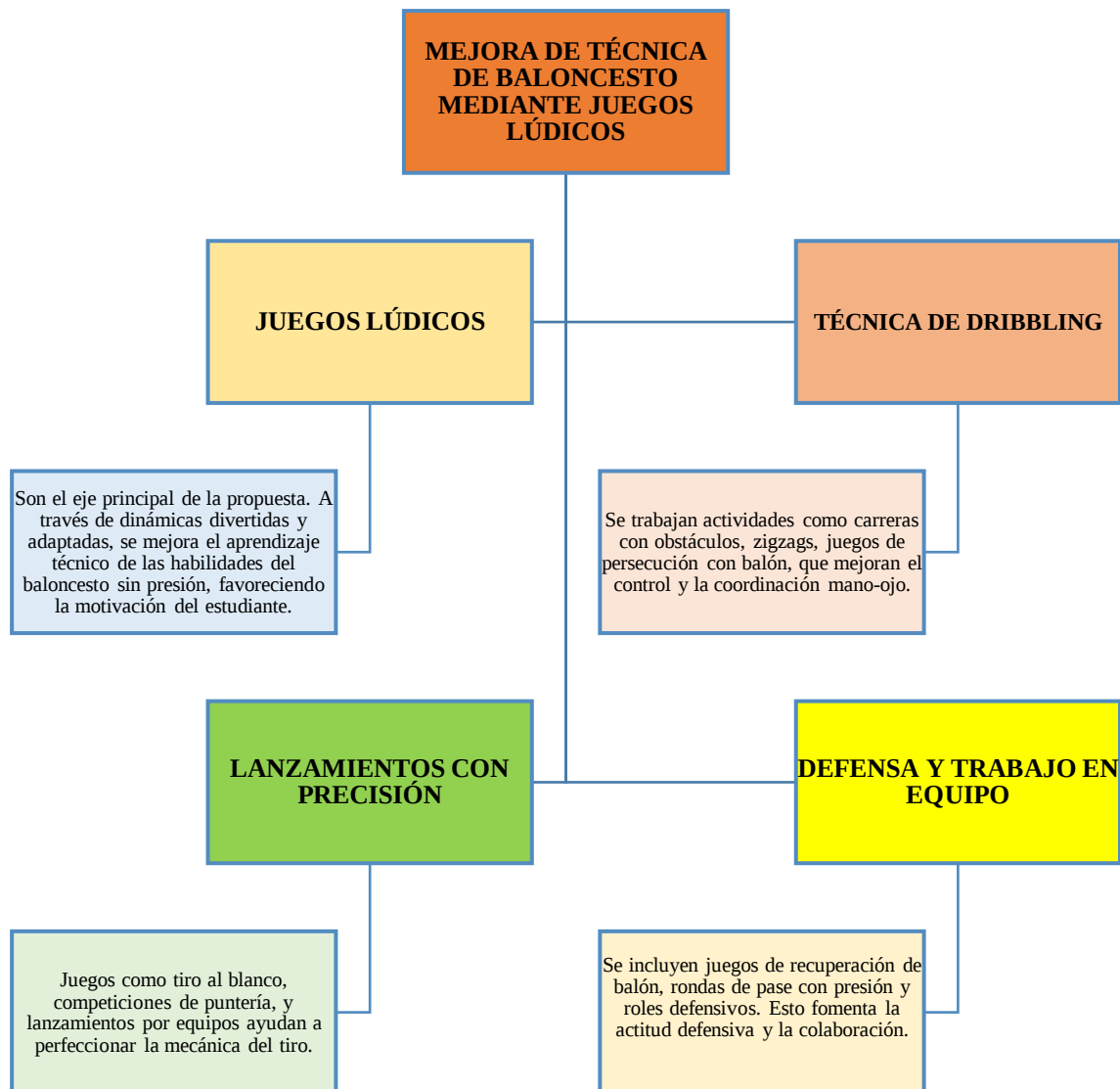
Nota: López (2025)

Figura 5 Prueba de defensa 1 vs 1



Nota: López (2025)

Respecto a los resultados de balones recuperados en un tiempo estimado de 3 minutos, se analiza un valioso aumento en la actitud y desempeño defensivo de las deportistas. La media estadística inicial fue de 4.8 balones recuperados, mientras que en el valor final se alcanzaron 7.48 recuperaciones, lo que refleja una mejora absoluta de 2.68 balones, correspondiente muy significativamente a un aumento del 55.83%. Este avance refleja un mayor nivel de concentración, anticipación y disposición para recuperar el balón, componentes esenciales dentro del juego de baloncesto. El uso de actividades lúdicas como material metodológico ha contribuido de forma significativa a la mejora de esta capacidad, vigorizando no solo la técnica defensiva, sino también la motivación, la rapidez de reacción y el trabajo coordinado entre compañeras.



Discusión y conclusiones

Los resultados obtenidos a lo largo de esta investigación evidencian que la inclusión de juegos lúdicos como estrategia metodológica en el proceso de enseñanza del baloncesto constituye una herramienta pedagógica altamente efectiva. Esta modalidad permitió transformar las sesiones de clase en experiencias activas, motivadoras y significativas para los estudiantes, alineándose con los principios del aprendizaje constructivista, que promueve la construcción activa del conocimiento a partir de la experiencia (Piaget, 1972; Vygotsky, 1978).

La participación activa y sostenida de los 33 estudiantes involucrados reflejó un aumento en la motivación intrínseca, lo cual es fundamental para el logro de aprendizajes duraderos. Este

incremento en la implicación estudiantil estuvo acompañado de mejoras notables en habilidades técnicas específicas como el dribbling, el pase, el lanzamiento y el control del balón, las cuales fueron desarrolladas de forma progresiva y natural mediante dinámicas lúdicas (López, 2025).

Además del progreso técnico, se observaron impactos positivos a nivel actitudinal y emocional. Las prácticas implementadas promovieron un clima de aprendizaje más colaborativo y respetuoso, favoreciendo el desarrollo de valores como la cooperación, la empatía, la tolerancia y el trabajo en equipo, los cuales son esenciales para la formación integral del estudiantado (Castañer et al., 2020). En este sentido, el aula y la cancha se constituyeron en espacios de encuentro pedagógico donde el aprendizaje se construyó colectivamente y con sentido.

Un hallazgo destacado fue el notable incremento en la participación de aquellos estudiantes que, en etapas iniciales, mostraban escasa motivación o inseguridad. La naturaleza flexible y recreativa del enfoque lúdico rompió con los esquemas tradicionales de enseñanza, haciendo del aprendizaje una experiencia más accesible y significativa para todos, especialmente para quienes suelen estar en riesgo de exclusión pedagógica (Blanco, 2019).

Asimismo, las actividades implementadas no solo promovieron el desarrollo de competencias físicas, sino también emocionales y sociales. El juego, en su dimensión educativa, permitió fortalecer la autoestima, la perseverancia y la resiliencia de los estudiantes, dotándolos de herramientas personales para enfrentar desafíos tanto dentro como fuera del ámbito deportivo (López, 2025; González & Noguera, 2018).

En conclusión, la aplicación de juegos lúdicos en la enseñanza del baloncesto demostró ser una estrategia pedagógica altamente beneficiosa para potenciar el aprendizaje técnico, la motivación, y el desarrollo integral del estudiantado. Se recomienda su incorporación sistemática en los programas de educación física, ya que su potencial va más allá del ámbito deportivo: contribuye a formar sujetos autónomos, críticos, comprometidos y socialmente responsables.

Referencias

1. Acebo, R., & Alcívar, S. (2021). Desarrollo de las habilidades técnicas en el baloncesto. 7. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8383798>
2. Alberto Gallardo López, J., & Gallardo Vázquez, P. (2018). Teorías sobre el juego y su importancia como recurso educativo para el desarrollo integral infantil. *Revista Educativa Hekademos*, 24.

3. Almeida, A., & Cerezo, J. (2020). Presentación. Los juegos tradicionales: una aproximación desde la Historia de la Educación. *Historia de La Educación*, 38, 27–37. <https://doi.org/10.14201/hedu2019382737>
4. Aramburu, E., & Vilchez, J. (2020). Los juegos y deportes alternativos: Una revisión teórica Autores. <https://repositorio.upeu.edu.pe/server/api/core/bitstreams/e8595b41-1ffc-4371-bc48-a760e4cf1fed/content>
5. Arufe, V., Pena, A., & Navarro, R. (2021). Efectos de los programas de Educación Física en el desarrollo motriz, cognitivo, social, emocional y la salud de niños de 0 a 6 años. Una revisión sistemática. *Sportis. Scientific Journal of School Sport, Physical Education and Psychomotricity*, 7(3), 448–480. <https://doi.org/10.17979/sportis.2021.7.3.8661>
6. Avilés, E. (n.d.). PROPUESTA DE UNIDAD DIDÁCTICA PARA 3o ESO BALONCESTO 3X3. Retrieved August 22, 2024, from https://titula.universidadeuropea.es/bitstream/handle/20.500.12880/7094/TFM_ERIC%20AVILES%20MENA.pdf?sequence=1&isAllowed=y
7. Bennasar, M. (2021). La gamificación en la clase de Educación Física como estrategia didáctica de motivación académica en la República Dominicana. *PAPELES*, 14(28). <https://doi.org/10.54104/papeles.v14n28.1249>
8. Cepeda, J. (2021). El modelo pedagógico de responsabilidad personal y social a través del baloncesto para una educación en valores en los estudiantes de noveno año de educación básica de la Unidad Educativa Técnica Yaruquí. <https://repositorio.puce.edu.ec/server/api/core/bitstreams/ec6c6b65-ed2e-4e06-b686-2213e1c801a9/content>
9. González, L., & Jarrín, S. (2021). Los juegos tradicionales en la educación física como método de desarrollo de las capacidades coordinativas. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria Koinonía*, 6(2), 234. <https://doi.org/10.35381/r.k.v6i2.1238>
10. Hernández, J., García, S., Olaya, J., & Ferriz, A. (2023). UNA PROPUESTA DE APRENDIZAJE BASADO EN JUEGOS EN EDUCACIÓN FÍSICA PARA UNA MAYOR MOTIVACIÓN Y RENDIMIENTO ACADÉMICO. *Journal of Sport and Health Research*, 15(1), 151–166. <https://doi.org/10.58727/jshr.88813>

11. Llerandi, V. (2022). LA MOTIVACIÓN Y EL APRENDIZAJE EN LA CLASE DE EDUCACIÓN FÍSICA: REFLEXIONES PRÁCTICAS. 18.
<http://scielo.sld.cu/pdf/rc/v18n84/1990-8644-rc-18-84-30.pdf>
12. Morquecho, A. (2021). “JUEGOS LÚDICOS DE BALONCESTO EN LA CONDICIÓN FÍSICA Y TÉCNICA DE NIÑOS DE 10 A 12 AÑOS DE LA ESCUELA LA SALLE DE LA CIUDAD DE AMBATO.”
<https://repositorio.uta.edu.ec:8443/bitstream/123456789/35113/1/Alfredo%20Gabriel%20Morquecho%20Crespo%20Tesis-signed-signed-signed%20%281%29.pdf>
13. Rodríguez, Á., Gualoto, O., Correa, J., Morales, J., & Cañar, N. (2022). Los beneficios de la gamificación en la enseñanza de la Educación Física: revisión sistemática. 7(2), 662–681. <https://doi.org/10.23857/dc.v8i2.2668>
14. Vilcaguano, B. (2022). JUEGOS DE COORDINACIÓN EN LA TÉCNICA DEL DRIBLING DEL BALONCESTO EN ESCOLARES DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA MEDIA.
<https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/36029/1/EST.%20VILCAGUANO%20COCHA%20BISMARCK%20ALEJANDRO%2c%20TESIS%20FINAL-signed-signed-signed.pdf>
15. Villacrés, S. (2023). EXPERIENCIA SISTEMATIZADORA PARA PREPARACIÓN FÍSICA EN BALONCESTO PRACTICADO POR JÓVENES DE 16 A 18 AÑOS.
<https://repositorio.tecnologicopichincha.edu.ec/bitstream/123456789/707/1/Villacres%20Ortiz%20Steeven%20Amadeus.pdf>
16. Zamora, L. (2022). ACTIVIDADES LÚDICAS EN LA TÉCNICA DEL PASE DEL BALONCESTO EN ESTUDIANTES DE BACHILLERATO GENERAL UNIFICADO.
<https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/36125/1/EST.%20ZAMORA%20N%2c%20%281%29%20signed-signed-signed.pdf>