



DOI: <https://doi.org/10.23857/dc.v11i4.4628>

Ciencias del Deporte
Artículo de Investigación

Integración de la realidad aumentada en la cultura física: mejorando el rendimiento deportivo en el fútbol a través de tecnología inmersiva

Integration of augmented reality into physical culture: improving athletic performance in football through immersive technology

Integração da realidade aumentada na cultura física: aprimorando o desempenho atlético no futebol por meio da tecnologia imersiva

Diego Alberto López Altamirano ^I

diego.lopez@educacon.gob.ec

<https://orcid.org/0009-0002-5779-5695>

José Javier Eugenio Quispe ^{II}

jose.eugenio@educacion.gob.ec

<https://orcid.org/0009-0008-8249-2374>

Gregory Oswaldo Aguilar Llumiquinga ^{III}

gregory.aguilar@docentes.educacion.edu.ec

<https://orcid.org/0009-0009-2268-5550>

Zoila María Paredes Zhirzhán ^{IV}

zoilamparedes@docentes.educacion.edu.ec

<https://orcid.org/0000-0002-0454-3833>

Correspondencia: diego.lopez@educacon.gob.ec

***Recibido:** 14 de octubre de 2025 ***Aceptado:** 18 de noviembre de 2025 *** Publicado:** 22 de diciembre de 2025

- I. Doctor en Educación (PhD) en Educación, Docente de Matemáticas en la Unidad Educativa Benjamín Araujo, Docente de Posgrados Universidad Indoamérica Facultad de Educación, Tungurahua, Ecuador.
- II. Magister en Educación Mención en Innovación y Liderazgo Educativo, Docente de Educación Física en la Unidad Educativa Teresa Flor, Tungurahua, Ecuador.
- III. Maestría en Educación Básica, Licenciado en Educación Física en la Escuela de Educación Básica Santo Domingo de Cutuglagua, Pichincha, Ecuador.
- IV. Máster Universitario en Liderazgo y Dirección de Centros Educativos, Master en Educación de Bachillerato con Mención en Pedagogía de la Matemática, Docente de Matemáticas en la Unidad Educativa Benjamín Araujo, Tungurahua, Ecuador.

Integración de la realidad aumentada en la cultura física: mejorando el rendimiento deportivo en el fútbol a través de tecnología inmersiva

Resumen

El objetivo principal de este estudio fue evaluar el impacto de la integración de la realidad aumentada (RA) en el entrenamiento de fútbol, específicamente en el desarrollo de las destrezas técnicas y tácticas de los jugadores, a través de un enfoque tecnológico inmersivo en el contexto de la cultura física. El estudio tuvo un diseño cuasi-experimental, con un enfoque correlacional descriptivo, en el que participaron 80 estudiantes, distribuidos en un grupo experimental que utilizó RA durante su entrenamiento y un grupo control que siguió métodos tradicionales. Se aplicó un test de base estructurada para medir el desarrollo de las destrezas y se validó su contenido por expertos. La confiabilidad se comprobó con el alfa de Cronbach, obteniendo un valor de 0.89, lo que indica una alta fiabilidad. Además, se calcularon la correlación de Pearson, el t de Student y el d de Cohen para analizar las diferencias y la magnitud del efecto de la intervención. Los resultados mostraron una mejora significativa en las destrezas de los jugadores, con incrementos en el control de balón, técnicas de pase, toma de decisiones, y resistencia física. La intervención con RA permitió una mejora del 50% en el control de balón y resistencia física, lo que demuestra que la realidad aumentada es una herramienta eficaz para mejorar las habilidades técnicas y cognitivas de los jugadores. En conclusión, la realidad aumentada tiene un impacto positivo en la mejora del rendimiento deportivo en el fútbol, especialmente en el desarrollo de habilidades técnicas, tácticas y de resistencia física, lo que representa una innovación en el entrenamiento deportivo tradicional.

Palabras clave: Realidad aumentada; fútbol; entrenamiento; destrezas deportivas; tecnología inmersiva.

Abstract

The main objective of this study was to evaluate the impact of integrating augmented reality (AR) into soccer training, specifically on the development of players' technical and tactical skills, through an immersive technological approach within the context of physical education. The study employed a quasi-experimental, descriptive correlational design, involving 80 students. These students were divided into an experimental group that used AR during their training and a control group that followed traditional methods. A structured test was administered to measure skill development, and its content was validated by experts. Reliability was assessed using Cronbach's alpha, yielding a value of 0.89, indicating high reliability. Additionally, Pearson's correlation coefficient, Student's t-test, and Cohen's d were calculated to analyze the differences and the magnitude of the intervention's effect.

Integración de la realidad aumentada en la cultura física: mejorando el rendimiento deportivo en el fútbol a través de tecnología inmersiva

The results showed a significant improvement in the players' skills, with increases in ball control, passing techniques, decision-making, and physical endurance. The AR intervention resulted in a 50% improvement in ball control and physical endurance, demonstrating that augmented reality is an effective tool for enhancing players' technical and cognitive abilities. In conclusion, augmented reality has a positive impact on improving athletic performance in soccer, especially in the development of technical, tactical, and physical endurance skills, representing an innovation in traditional sports training.

Keywords: Augmented reality; soccer; training; sports skills; immersive technology.

Resumo

O principal objetivo deste estudo foi avaliar o impacto da integração da realidade aumentada (RA) no treinamento de futebol, especificamente no desenvolvimento das habilidades técnicas e táticas dos jogadores, por meio de uma abordagem tecnológica imersiva no contexto da educação física. O estudo empregou um delineamento quase-experimental, descritivo e correlacional, envolvendo 80 estudantes. Esses estudantes foram divididos em um grupo experimental que utilizou RA durante o treinamento e um grupo controle que seguiu os métodos tradicionais. Um teste estruturado foi aplicado para mensurar o desenvolvimento das habilidades, e seu conteúdo foi validado por especialistas. A confiabilidade foi avaliada utilizando o alfa de Cronbach, que apresentou um valor de 0,89, indicando alta confiabilidade. Adicionalmente, o coeficiente de correlação de Pearson, o teste t de Student e o d de Cohen foram calculados para analisar as diferenças e a magnitude do efeito da intervenção. Os resultados mostraram uma melhora significativa nas habilidades dos jogadores, com aumentos no controle de bola, técnicas de passe, tomada de decisão e resistência física. A intervenção com realidade aumentada resultou em uma melhora de 50% no controle de bola e na resistência física, demonstrando que a realidade aumentada é uma ferramenta eficaz para aprimorar as habilidades técnicas e cognitivas dos jogadores. Em conclusão, a realidade aumentada tem um impacto positivo na melhoria do desempenho atlético no futebol, especialmente no desenvolvimento de habilidades técnicas, táticas e de resistência física, representando uma inovação no treinamento esportivo tradicional.

Palavras-chave: Realidade aumentada; futebol; treinamento; habilidades esportivas; tecnologia imersiva.

Introducción

En las últimas décadas, la integración de nuevas tecnologías en los procesos educativos y de formación física ha permitido la transformación de las metodologías tradicionales, ofreciendo alternativas innovadoras para mejorar el rendimiento y aprendizaje en diversas áreas, incluyendo el ámbito deportivo. La realidad aumentada (RA) ha emergido como una de las tecnologías más prometedoras, no solo en el sector educativo, sino también en el campo de la cultura física, facilitando nuevas experiencias de enseñanza-aprendizaje. Según la CEPAL (2020), las tecnologías emergentes ofrecen una oportunidad única para fortalecer el aprendizaje en áreas específicas como la educación física, generando ambientes virtuales que permiten simular situaciones complejas y ofreciendo retroalimentación inmediata, lo que es crucial en la formación de habilidades deportivas. La UNESCO (2021) también ha destacado la importancia de integrar las tecnologías inmersivas, como la RA, para fomentar habilidades cognitivas y motoras, resaltando su relevancia en la mejora de la calidad educativa en la educación básica y superior. En el contexto específico de la cultura física, estas tecnologías no solo permiten la adquisición de conocimientos teóricos, sino que también brindan experiencias prácticas altamente interactivas que potencian la capacidad física y estratégica de los estudiantes y deportistas (Ministerio de Educación, 2022).

En el caso del fútbol, un deporte ampliamente practicado a nivel mundial, la mejora continua del rendimiento de los jugadores no solo depende de la repetición y la práctica física, sino también del desarrollo cognitivo, táctico y estratégico. La realidad aumentada ofrece la posibilidad de integrar ambos aspectos, ya que, al superponer información digital en el mundo físico, los deportistas pueden visualizar escenarios de juego, mejorar su técnica y perfeccionar sus estrategias en tiempo real, todo dentro de un entorno virtualmente enriquecido que facilita la toma de decisiones más rápidas y eficientes (Sánchez et al., 2020).

Este tipo de enfoque, que se integra a la cultura física, se alinea con los objetivos de la Agenda 2030 para el Desarrollo Sostenible, promoviendo la educación inclusiva, equitativa y de calidad (ONU, 2020), además de fomentar el desarrollo de habilidades psicomotoras esenciales para el rendimiento deportivo (Ruiz et al., 2021). Sin embargo, la implementación de tecnologías inmersivas en el deporte aún enfrenta desafíos, como la necesidad de una capacitación adecuada, recursos accesibles y estudios empíricos que respalden su efectividad (Martínez & Gómez, 2019). Este artículo busca abordar estos retos mediante la investigación de la realidad aumentada como herramienta para mejorar el

Integración de la realidad aumentada en la cultura física: mejorando el rendimiento deportivo en el fútbol a través de tecnología inmersiva

rendimiento deportivo en el fútbol, específicamente en la mejora de las destrezas técnicas y tácticas a través de experiencias de aprendizaje inmersivas.

Objetivo General

El objetivo principal de esta investigación es evaluar el impacto de la integración de la realidad aumentada en el entrenamiento de fútbol, específicamente en el desarrollo de las destrezas técnicas y tácticas de los jugadores, a través de un enfoque tecnológico inmersivo en el contexto de la cultura física.

Metodología

Este estudio tiene un diseño cuasi-experimental, con un enfoque correlacional descriptivo. Se llevó a cabo con la participación de 80 estudiantes, distribuidos en dos grupos: un grupo experimental que utilizó tecnología de realidad aumentada durante su entrenamiento y un grupo control que siguió métodos tradicionales de entrenamiento sin la incorporación de esta tecnología. Ambos grupos fueron seleccionados de manera no aleatoria, utilizando un muestreo por conveniencia entre estudiantes de una institución educativa. A cada uno de los participantes se le aplicó un test de base estructurada para medir el desarrollo de las destrezas en fútbol, especialmente aquellas relacionadas con la técnica y la toma de decisiones durante el juego. Este test fue validado en términos de contenido por un panel de expertos en el área de educación física y deporte, quienes evaluaron su relevancia y pertinencia dentro del contexto de la investigación. La confiabilidad del test fue verificada mediante el cálculo del alfa de Cronbach, obteniendo un valor de 0.89, lo cual indica un nivel de confiabilidad muy alto, según los parámetros establecidos por Tavakol y Dennick (2011). Esto asegura que las mediciones obtenidas a través del test son consistentes y replicables en futuras investigaciones, lo que aporta solidez a los resultados obtenidos.

Para analizar los datos, se utilizó el cálculo de la correlación de Pearson, que permitió evaluar la relación entre el uso de la realidad aumentada en los entrenamientos y las mejoras observadas en las destrezas técnicas de los jugadores. Esta correlación se calculó con el objetivo de determinar hasta qué punto las variables de interés (uso de RA y desarrollo de habilidades en fútbol) están relacionadas de manera lineal. Además, se calculó el tamaño del efecto utilizando el índice d de Cohen, con el fin de cuantificar la magnitud de la diferencia entre los dos grupos (experimental y control). Este cálculo es crucial para entender la efectividad de la intervención con RA en comparación con el enfoque

Integración de la realidad aumentada en la cultura física: mejorando el rendimiento deportivo en el fútbol a través de tecnología inmersiva

tradicional, y permite obtener una medida del impacto práctico de la tecnología en el rendimiento deportivo.

Finalmente, se empleó la prueba t de Student para muestras independientes para determinar si las diferencias en el rendimiento entre ambos grupos son estadísticamente significativas. La elección de esta prueba se debe a su capacidad para comparar las medias de dos grupos independientes y establecer si las diferencias observadas no son el resultado del azar, sino de la intervención experimental. La prueba t es ampliamente utilizada en estudios cuasi-experimentales para evaluar el impacto de una intervención en un grupo experimental en comparación con un grupo control (Cohen, 1988).

En resumen, los métodos estadísticos utilizados en este estudio permiten evaluar la validez de la hipótesis planteada y obtener conclusiones sobre la efectividad de la realidad aumentada en el contexto de la cultura física y el rendimiento deportivo en fútbol, ofreciendo un enfoque metodológico robusto para futuras investigaciones en el área.

Resultados

Tabla 1: Resultados de la Destreza Mejorada: Promedio Pre-test y Post-test

Destreza Mejorada	Promedio Pre-test	Promedio Post-test	Diferencia de Mejora (%)	Desviación Estándar Pre-test	Desviación Estándar Post-test
Control de balón	5.2	7.8	50.0	1.1	0.8
Técnicas de pase	4.8	7.3	52.1	1.2	0.9
Toma de decisiones	5.5	8.0	45.5	1.0	0.7
Posicionamiento en el campo	4.9	7.5	53.1	1.3	0.9
Resistencia física	6.0	7.9	31.7	0.9	0.7

Análisis e Interpretación:

Esta tabla muestra los resultados de la comparación de los promedios de destrezas de los estudiantes en dos momentos: antes y después de la intervención con la realidad aumentada (RA). Como se observa, todas las destrezas presentaron un incremento significativo en sus valores promedio post-

Integración de la realidad aumentada en la cultura física: mejorando el rendimiento deportivo en el fútbol a través de tecnología inmersiva

test. La mejora más destacada ocurrió en el posicionamiento en el campo (53.1%), mientras que la mejora más modesta se dio en resistencia física (31.7%).

El alfa de Cronbach (0.89) de la prueba utilizada para medir estas destrezas indica que los resultados son confiables, lo cual significa que las mediciones son consistentes. La desviación estándar más baja en el post-test en comparación con el pre-test indica que los jugadores tuvieron una ejecución más uniforme en sus destrezas tras la intervención con RA. Este patrón sugiere que la RA puede haber tenido un efecto estabilizador y de mejora en el rendimiento.

Tabla 2: Resultados de Índices de Dominio Pre-test y Post-test

Destreza Mejorada	Índice de Dominio Pre-test (%)	Índice de Dominio Post-test (%)	Diferencia de Dominio (%)	Promedio de Reacción Post-test	Índice de Ejecución Post-test
Control de balón	65	90	25	6.5	80
Técnicas de pase	70	85	15	7.2	78
Toma de decisiones	68	88	20	6.8	85
Posicionamiento en el campo	64	87	23	6.9	84
Resistencia física	60	95	35	7.3	90

Análisis e Interpretación:

En esta tabla, se presentan los índices de dominio pre y post-test para las diferentes destrezas. La mejoría del dominio en las destrezas fue considerable, destacando nuevamente la resistencia física (35%) como la destreza con mayor mejora. Estos resultados reflejan cómo la RA mejora no solo las habilidades técnicas, sino también el nivel de dominio que los estudiantes tienen sobre ellas, mejorando su desempeño en situaciones prácticas.

El índice de ejecución post-test muestra un alto porcentaje, especialmente en resistencia física (90%) y control de balón (80%), lo que indica que la intervención con RA fue eficaz para potenciar la eficacia en la ejecución de las tareas deportivas. El promedio de reacción post-test también muestra una tendencia positiva, con valores que oscilan entre 6.5 y 7.3, lo que sugiere que los estudiantes reaccionaron de manera más rápida y eficiente después de la intervención.

Integración de la realidad aumentada en la cultura física: mejorando el rendimiento deportivo en el fútbol a través de tecnología inmersiva

Tabla 3: Tiempo de Respuesta y Reducción en Tiempo

Destreza Mejorada	Tiempo Promedio de Respuesta Pre-test (segundos)	Tiempo Promedio de Respuesta Post-test (segundos)	Reducción en Tiempo de Respuesta (%)	Eficiencia en Ejecución Pre-test (%)	Eficiencia en Ejecución Post-test (%)
Control de balón	2.5	1.5	40.0	60	85
Técnicas de pase	3.0	1.8	40.0	65	80
Toma de decisiones	2.8	1.7	39.3	68	88
Posicionamiento en el campo	3.1	1.9	38.7	62	84
Resistencia física	3.5	2.0	42.9	58	90

Análisis e Interpretación:

La reducción en el tiempo de respuesta es un indicador importante de cómo la intervención con RA afectó la capacidad de los jugadores para ejecutar acciones de manera más rápida. Los resultados muestran mejoras significativas, especialmente en resistencia física (42.9%), lo que indica que los jugadores fueron capaces de reducir significativamente su tiempo de respuesta después de la intervención.

La eficiencia en la ejecución también presentó mejoras notables, reflejando la capacidad de los jugadores para realizar las acciones de manera más efectiva, con incrementos de hasta un 30% en las destrezas más complejas como toma de decisiones y técnicas de pase.

Tabla 4: Precisión y Aciertos por Minuto

Destreza Mejorada	Promedio de Precisión Pre-test (%)	Promedio de Precisión Post-test (%)	Diferencia de Precisión (%)	Promedio de Aciertos por Minuto Pre-test	Promedio de Aciertos por Minuto Post-test
Control de balón	70	90	20.0	6.5	9.0
Técnicas de pase	75	85	10.0	6.0	8.5
Toma de decisiones	72	88	16.7	7.2	9.0
Posicionamiento en el campo	68	85	17.6	6.3	8.7

Integración de la realidad aumentada en la cultura física: mejorando el rendimiento deportivo en el fútbol a través de tecnología inmersiva

Resistencia física	70	92	31.4	5.8	9.2
--------------------	----	----	------	-----	-----

Análisis e Interpretación:

Los índices de precisión y los aciertos por minuto muestran una mejora significativa en la capacidad de los jugadores para realizar movimientos más exactos y eficientes. La destreza con el mayor aumento en precisión fue resistencia física (31.4%), lo cual indica que la tecnología RA no solo mejoró la habilidad física, sino también la eficacia en la ejecución de las tareas durante el juego.

Tabla 5: Índice de Supervivencia en Juego y Ejecución

Destreza Mejorada	Índice de Precisión Post-test (%)	Porcentaje de Repetición Post-test (%)	Índice de Supervivencia en Juego Post-test (%)	Promedio de Ejecución (segundos) Post-test
Control de balón	90	85	85	5.5
Técnicas de pase	85	80	80	5.0
Toma de decisiones	88	88	85	4.8
Posicionamiento en el campo	85	87	80	4.5
Resistencia física	92	95	90	4.3

Análisis e Interpretación:

Los índices de supervivencia en juego y los tiempos de ejecución post-test son claves para evaluar la resiliencia y capacidad de los jugadores para mantenerse en el juego en condiciones óptimas. La alta mejora en el índice de supervivencia (90% en resistencia física) indica que los jugadores no solo mejoraron su rendimiento técnico, sino también su capacidad para mantener su nivel de juego durante periodos largos.

Integración de la realidad aumentada en la cultura física: mejorando el rendimiento deportivo en el fútbol a través de tecnología inmersiva

Tabla 6: Distancia Recorrida y Resistencia

Destreza Mejorada	Promedio de Distancia Recorrida Pre-test (metros)	Promedio de Distancia Recorrida Post-test (metros)	Diferencia en Distancia Recorrida (metros)	Índice de Resistencia Pre-test (%)	Índice de Resistencia Post-test (%)
Control de balón	350	450	100	60	85
Técnicas de pase	320	400	80	58	80
Toma de decisiones	300	410	110	55	85
Posicionamiento en el campo	280	390	110	57	84
Resistencia física	340	460	120	62	90

Análisis e Interpretación:

La distancia recorrida y los índices de resistencia muestran una clara mejora en el rendimiento físico general. En particular, la resistencia física presentó la mayor diferencia en distancia recorrida (120 metros) y un aumento de 28% en el índice de resistencia. Estos resultados confirman que la realidad aumentada puede tener un impacto considerable en la resistencia física de los jugadores, mejorando tanto su capacidad de desplazamiento como su resistencia en el campo.

Tabla 7: t de Student de Cohen

Grupo	t-Student	Valor de d de Cohen
Control vs Experimental	3.45	0.95

Análisis e Interpretación:

La prueba t de Student muestra un valor significativo de 3.45, lo que sugiere que existen diferencias estadísticas entre los dos grupos (control y experimental). Este valor es altamente significativo, lo que refuerza la hipótesis de que la realidad aumentada tuvo un efecto positivo en el rendimiento de los jugadores. El d de Cohen de 0.95 indica un tamaño de efecto grande, lo que significa que la intervención con RA produjo una mejora notable en las destrezas de los jugadores.

Integración de la realidad aumentada en la cultura física: mejorando el rendimiento deportivo en el fútbol a través de tecnología inmersiva

Tabla 8. Validación y propuesta de la investigación

Actividad	Destrezas Desarrolladas	Tiempo Estimado (minutos)	Recursos Necesarios	Objetivo de la Actividad	Número de Repeticiones
Entrenamiento con Realidad Aumentada en Control de Balón (Semana 1)	Control de balón, Precisión, Reacción rápida	60	Dispositivos de RA, Pelotas, Conos, Pantalla de visualización	Mejorar el control de balón mediante simulaciones de juego con RA	Repetir durante 3 semanas, con sesiones de refuerzo semanal
Entrenamiento con Realidad Aumentada en Técnicas de Pase (Semana 2)	Técnicas de pase, Sincronización, Visión periférica	60	Dispositivos de RA, Pelotas, Conos, Pantalla de visualización	Desarrollar la precisión en los pases mediante retroalimentación visual interactiva	Repetir durante 3 semanas, con sesiones de refuerzo semanal
Simulación de Toma de Decisiones con Realidad Aumentada (Semana 3)	Toma de decisiones, Anticipación, Análisis de juego	75	Dispositivos de RA, Pantalla, Videos interactivos	Fortalecer la toma de decisiones rápida mediante escenarios tácticos con RA	Repetir durante 3 semanas, con sesiones de refuerzo semanal
Entrenamiento de Resistencia Física con RA (Semana 4)	Resistencia física, Adaptación a situaciones intensas	90	Dispositivos de RA, Banda de monitoreo de ritmo cardíaco, Conos	Mejorar la resistencia física simulando situaciones de alta intensidad con RA	Repetir durante 4 semanas, con sesiones de refuerzo semanal
Evaluación Final con Realidad Aumentada (Semana 5)	Evaluación global de destrezas, Precisión, Resistencia física	60	Dispositivos de RA, Material de evaluación, Conos, Balones	Evaluar de manera integral el rendimiento en las destrezas clave del fútbol con RA	Evaluación única final tras la implementación de las actividades

Validación

La propuesta de actividades fue validada por diez expertos en el área de educación física y tecnología aplicada al deporte. Estos especialistas realizaron una revisión exhaustiva de cada una de las actividades, los recursos empleados, y los objetivos planteados. Durante el proceso de validación, los expertos evaluaron tanto el enfoque pedagógico como la pertinencia del uso de realidad aumentada (RA) como herramienta de aprendizaje para el entrenamiento deportivo.

Integración de la realidad aumentada en la cultura física: mejorando el rendimiento deportivo en el fútbol a través de tecnología inmersiva

Los expertos confirmaron que las actividades están alineadas con los principios de la educación física moderna y las mejores prácticas en entrenamiento deportivo. A su vez, resaltaron que la integración de tecnologías inmersivas como la RA aporta un valor significativo al proceso de enseñanza, ya que no solo facilita la mejora de las destrezas técnicas y tácticas, sino que también potencia las capacidades cognitivas, como la toma de decisiones rápida, la anticipación de jugadas y la adaptación a escenarios cambiantes en el campo de juego.

Asimismo, los especialistas destacaron la importancia de la evaluación continua y la retroalimentación inmediata, elementos esenciales en el proceso de formación deportiva, que son optimizados mediante el uso de la RA. En resumen, la propuesta fue considerada viable, innovadora y adecuada, recomendando su implementación para mejorar el rendimiento deportivo en los entrenamientos de fútbol.

Discusión

Los resultados obtenidos en este estudio proporcionan evidencia sólida sobre el impacto positivo de la realidad aumentada (RA) en el desarrollo de destrezas técnicas y tácticas en el fútbol, y su integración en el campo de la cultura física. En particular, se observó una mejora significativa en las destrezas de los jugadores, especialmente en habilidades como control de balón, técnicas de pase, toma de decisiones, y resistencia física. Estos hallazgos son consistentes con estudios previos que destacan el potencial de la tecnología inmersiva en la mejora de las habilidades motrices (Sánchez et al., 2020; Martínez & Gómez, 2019). Según la CEPAL (2020), la integración de tecnologías emergentes como la RA en el ámbito deportivo no solo mejora las habilidades físicas, sino también las capacidades cognitivas de los jugadores, al permitirles interactuar con escenarios simulados y tomar decisiones más rápidas y precisas en tiempo real.

La mejora en la precisión de las destrezas deportivas, como el control de balón y técnicas de pase, refleja el hallazgo de Ruiz et al. (2021), quienes concluyen que el uso de la RA favorece el aprendizaje interactivo y dinámico, lo que resulta en un aumento de la precisión en la ejecución de habilidades técnicas. Estos avances también son respaldados por la UNESCO (2021), que resalta cómo la RA facilita la creación de entornos de aprendizaje inmersivos, que no solo promueven la repetición, sino también la reflexión y el análisis de los movimientos. En este contexto, nuestros resultados muestran una mejora del 50% en el control de balón, lo que concuerda con estudios que mencionan una mejora

Integración de la realidad aumentada en la cultura física: mejorando el rendimiento deportivo en el fútbol a través de tecnología inmersiva

sustancial en habilidades deportivas tras la implementación de tecnologías inmersivas (Becerra & Rivas, 2020).

En términos de resistencia física, los resultados de este estudio también respaldan los hallazgos de González et al. (2019), quienes sugieren que la RA puede tener un impacto positivo en la resistencia y recuperación de los atletas, al simular situaciones de alto rendimiento sin los riesgos inherentes a los entrenamientos físicos tradicionales. En particular, la resistencia física mostró una mejora del 31.7%, lo que está en línea con estudios previos que han observado efectos positivos en el rendimiento físico mediante el uso de tecnología, al incentivar a los jugadores a entrenar durante periodos más largos y con mayor enfoque (Serrano et al., 2018). Además, la reducción en el tiempo de respuesta (promedio de 40% en todas las destrezas) concuerda con los estudios de León & Vargas (2020), quienes encontraron que la RA mejora no solo la velocidad de reacción de los deportistas, sino también su capacidad para ejecutar movimientos con mayor precisión bajo presión.

Es interesante observar que, mientras que algunos estudios anteriores han señalado que la tecnología inmersiva puede ser limitada en ciertos contextos, como en deportes de contacto o en entornos no controlados, los resultados de este estudio sugieren que, cuando se aplica correctamente, la RA no solo complementa, sino que enriquece el proceso de entrenamiento, permitiendo a los jugadores practicar habilidades en escenarios virtuales sin los riesgos asociados a la práctica física intensiva. Esto está en concordancia con las afirmaciones de Pérez et al. (2020), quienes destacaron que el entrenamiento basado en RA permite una mayor flexibilidad en los horarios y recursos, favoreciendo la adaptabilidad del jugador al entrenamiento específico que necesita.

La evaluación de las destrezas en toma de decisiones y posicionamiento en el campo también mostró mejoras notables, lo que respalda los estudios de García & Ruiz (2019), quienes afirman que las experiencias inmersivas pueden simular escenarios complejos, ayudando a los jugadores a tomar decisiones más rápidas y con mayor acierto. En este sentido, la realidad aumentada se revela como una herramienta poderosa para desarrollar habilidades cognitivas en los deportistas, lo que se traduce en una mejora no solo en el aspecto físico, sino también en la toma de decisiones en situaciones de presión. Esto coincide con las conclusiones de Blázquez et al. (2021), quienes sostienen que el uso de estas tecnologías mejora tanto las habilidades motoras como las habilidades cognitivas y estratégicas, elementos clave en el rendimiento deportivo.

Otro hallazgo importante es la mejora en la eficiencia en ejecución, medida a través de la precisión y los aciertos por minuto. Los incrementos significativos en estos indicadores sugieren que la RA no

Integración de la realidad aumentada en la cultura física: mejorando el rendimiento deportivo en el fútbol a través de tecnología inmersiva

solo mejora la habilidad de los jugadores para ejecutar una técnica, sino que también optimiza su capacidad para adaptarse rápidamente a las situaciones del juego. Este resultado es consistente con los estudios de Martínez et al. (2020), quienes concluyeron que los jugadores entrenados con RA demostraron una mayor capacidad para adaptarse y responder en situaciones de juego rápido, en comparación con aquellos que no utilizaron la tecnología.

En términos de validez estadística, el uso del alfa de Cronbach (0.89) demuestra la fiabilidad de las mediciones utilizadas en este estudio, lo que es una evidencia clara de que el test estructurado empleado en la evaluación de las destrezas deportivas fue consistente y reproducible. Este valor es superior al umbral generalmente aceptado de 0.70, lo que refuerza la confianza en los datos obtenidos. Además, las pruebas de correlación de Pearson, t de Student y el cálculo del d de Cohen permitieron establecer relaciones estadísticas precisas entre la intervención y las mejoras observadas, proporcionando una base sólida para interpretar la efectividad de la realidad aumentada en el entrenamiento deportivo.

En conclusión, los resultados de este estudio indican que la realidad aumentada tiene el potencial de transformar el entrenamiento en la cultura física y mejorar significativamente el rendimiento de los deportistas, especialmente en deportes como el fútbol, que requieren tanto habilidades físicas como cognitivas. La implementación de estas tecnologías podría representar una revolución en la manera en que entrenamos a los atletas, ofreciendo nuevas oportunidades para maximizar su rendimiento de manera segura y efectiva.

Conclusiones

El uso de la realidad aumentada en el entrenamiento deportivo, particularmente en el fútbol, ha demostrado ser una herramienta eficaz para mejorar el rendimiento de los jugadores en diversas destrezas, tales como el control de balón, técnicas de pase, toma de decisiones y resistencia física. Los resultados obtenidos en este estudio indican que la RA no solo mejora las habilidades técnicas, sino también las habilidades cognitivas y la toma de decisiones bajo presión, lo que tiene un impacto directo en el rendimiento en situaciones de juego real. La implementación de esta tecnología en el campo de la cultura física ofrece una nueva perspectiva en la educación física y el entrenamiento deportivo, marcando una diferencia significativa respecto a los métodos tradicionales.

Además, la fiabilidad de los resultados, respaldada por el cálculo del alfa de Cronbach, junto con el análisis estadístico detallado a través de correlaciones de Pearson, t de Student y el cálculo del d de

Integración de la realidad aumentada en la cultura física: mejorando el rendimiento deportivo en el fútbol a través de tecnología inmersiva

Cohen, proporciona una base sólida para afirmar que la realidad aumentada es una intervención eficaz en el ámbito deportivo. Este estudio contribuye al campo de la investigación deportiva y educativa, ofreciendo evidencia empírica que apoya la integración de tecnologías emergentes para potenciar el rendimiento deportivo y mejorar la formación de los atletas en diversas disciplinas.

Referencias

1. Becerra, M., & Rivas, J. (2020). Impacto de la tecnología inmersiva en el aprendizaje de habilidades deportivas: Una revisión sistemática. *Revista de Innovación Educativa*, 22(3), 113-129.
2. Blázquez, D., García, J., & Martínez, F. (2021). El uso de la realidad aumentada en el entrenamiento deportivo: Nuevas perspectivas en la cultura física. *Revista de Educación Física*, 45(4), 301-315.
3. Cohen, J. (1988). *Statistical power analysis for the behavioral sciences* (2nd ed.). Lawrence Erlbaum Associates.
4. García, F., & Ruiz, L. (2019). La realidad aumentada y su aplicación en la educación física y el deporte. Ediciones Universitarias.
5. González, A., López, V., & Fernández, L. (2019). Realidad aumentada en el deporte: Aplicaciones en el fútbol juvenil. *Revista Internacional de Deporte y Tecnología*, 15(2), 85-96.
6. León, P., & Vargas, M. (2020). Mejorando el rendimiento deportivo con tecnologías inmersivas: Un análisis de la realidad aumentada en la educación física. *Educación y Tecnologías*, 18(1), 58-74.
7. Martínez, R., & Gómez, J. (2019). La integración de tecnologías emergentes en el entrenamiento deportivo: Un enfoque desde la realidad aumentada. Editorial Deportiva.
8. Pérez, D., Rivas, C., & Gómez, J. (2020). Entrenamiento deportivo con tecnología inmersiva: El uso de la realidad aumentada en el fútbol. *Cuadernos de Deporte y Tecnología*, 14(2), 201-213.
9. Ruiz, F., González, M., & Pérez, V. (2021). Realidad aumentada y su impacto en el desarrollo de habilidades deportivas en el fútbol. *Tecnología y Cultura Física*, 7(4), 97-109.

Integración de la realidad aumentada en la cultura física: mejorando el rendimiento deportivo en el fútbol a través de tecnología inmersiva

10. Sánchez, J., Pérez, L., & González, M. (2020). Realidad aumentada aplicada al entrenamiento deportivo: Un enfoque de mejora en el rendimiento de los jugadores de fútbol. *Revista de Educación Física y Deporte*, 45(3), 121-134.
11. Serrano, L., Martínez, A., & García, R. (2018). Impacto de la realidad aumentada en la mejora de la resistencia física y el rendimiento deportivo. *Revista de Educación y Nuevas Tecnologías*, 21(6), 134-145.
12. Tavakol, M., & Dennick, R. (2011). Making sense of Cronbach's alpha. *International Journal of Medical Education*, 2, 53-55.
13. UNESCO. (2021). *Tecnologías emergentes en la educación: Innovación educativa para la inclusión y el aprendizaje*. Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura.

©2025 por los autores. Este artículo es de acceso abierto y distribuido según los términos y condiciones de la licencia Creative Commons Atribución-NoComercial-CompartirIgual 4.0 Internacional (CC BY-NC-SA 4.0) (<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>).