



Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión

Facultad de Educación

Escuela Profesional de Educación Física y Deportes

**Método lúdico como estrategia de enseñanza en educación física en estudiantes de la
Institución Educativa N° 20809 Santa Rosalía, Huaura, 2024**

Tesis

Para optar el Título Profesional de Licenciado(a) en Educación Física y Deportes

Autores

Miki Killer Herrera Chinchano

Crisbeth Vidal Izquierdo

Asesora

M(a). Maria Aranzazu Ugarte Medina

Huacho – Perú

2026



Reconocimiento - No Comercial – Sin Derivadas - Sin restricciones adicionales

<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>

Reconocimiento: Debe otorgar el crédito correspondiente, proporcionar un enlace a la licencia e indicar si se realizaron cambios. Puede hacerlo de cualquier manera razonable, pero no de ninguna manera que sugiera que el licenciante lo respalda a usted o su uso. **No Comercial:** No puede utilizar el material con fines comerciales. **Sin Derivadas:** Si remezcla, transforma o construye sobre el material, no puede distribuir el material modificado. **Sin restricciones adicionales:** No puede aplicar términos legales o medidas tecnológicas que restrinjan legalmente a otros de hacer cualquier cosa que permita la licencia.



UNIVERSIDAD NACIONAL
JOSÉ FAUSTINO SÁNCHEZ CARRIÓN
LICENCIADA

(Resolución de Consejo Directivo N° 012-2020-SUNEDU/CD de fecha 27/01/2020)

Facultad de Educación
Escuela Profesional de Educación Física y Deportes

INFORMACIÓN DE METADATOS

DATOS DEL AUTOR (ES):		
NOMBRES Y APELLIDOS	DNI	FECHA DE SUSTENTACIÓN
Miki Killer Herrera Chinchano	71279634	30-03-2026
Crisbeth Vidal Izquierdo	74439005	30-03-2026
DATOS DEL ASESOR:		
NOMBRES Y APELLIDOS	DNI	CÓDIGO ORCID
M(a). Maria Aranzazu Ugarte Medina	15604936	https://orcid.org/0000-0002-1306-8501
DATOS DE LOS MIEMBROS DE JURADOS – PREGRADO:		
NOMBRES Y APELLIDOS	DNI	CODIGO ORCID
Dra. Norvina Marlana Marcelo Angulo	15766260	https://orcid.org/0000-0002-9998-8260
Dra. Herminia Leon Vilca	15722528	https://orcid.org/0000-0001-5501-6470
Dra. Felipa Hinmer Hilem Apolinario Rivera	15688054	https://orcid.org/0000-0003-1250-6220

Miki Killer Herrera Chinchano-2026-017406 Crisbeth...

METODO LUDICO COMO ESTRATEGIA DE ENSEÑANZA EN EDUCACION FISICA EN ESTUDIANTES DE LA INSTITUCION E...

UNIDAD DE INVESTIGACIÓN FE-PREGRADO 2026

UNIDAD DE INVESTIGACIÓN DE LA FE-2026

Facultad de Educación

Detalles del documento

Identificador de la entrega

trn:oid::1:3496642048

Fecha de entrega

3 mar 2026, 10:47 a.m. GMT-5

Fecha de descarga

3 mar 2026, 3:36 p.m. GMT-5

Nombre del archivo

TESIS_HERRERA_CHINCHANO_UL.pdf

Tamaño del archivo

793.6 KB

68 páginas

10.771 palabras

70.965 caracteres



Página 2 de 72 - Descripción general de integridad

Identificador de la entrega trn:oid::1:3496642048

19% Similitud general

El total combinado de todas las coincidencias, incluidas las fuentes superpuestas, para ca...

Filtrado desde el informe

- ▶ Bibliografía
- ▶ Coincidencias menores (menos de 10 palabras)

Fuentes principales

19% Fuentes de Internet

3% Publicaciones

6% Trabajos entregados (trabajos del estudiante)

Marcas de integridad

N.º de alertas de integridad para revisión

No se han detectado manipulaciones de texto sospechosas.

Los algoritmos de nuestro sistema analizan un documento en profundidad para buscar inconsistencias que permitirían distinguirlo de una entrega normal. Si advertimos algo extraño, lo marcamos como una alerta para que pueda revisarlo.

Una marca de alerta no es necesariamente un indicador de problemas. Sin embargo, recomendamos que preste atención y la revise.

Dedicatoria

Dedico este trabajo a mis padres.

Miki Killer Herrera Chinchano

Dedico a mis padres quienes con su amor y confianza hicieron que logre mis metas.

Crisbeth Vidal Izquierdo

Agradecimiento

Agradezco a mi familia por su apoyo.

Miki Killer Herrera Chinchano

Mi agradecimiento a mi familia porque me impulsaron a superar este desafío.

Crisbeth Vidal Izquierdo

ÍNDICE

Dedicatoria	3
Agradecimiento	6
Índice de tablas	10
Índice de figuras	12
Resumen	14
Abstract	15
INTRODUCCIÓN	16
CAPÍTULO I: PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	17
1.1 Descripción de la realidad problemática	17
1.4. Justificación de la investigación	19
1.5 Delimitaciones del estudio	19
1.6 Viabilidad del estudio	20
CAPÍTULO II: MARCO TEÓRICO	21
2. 1. Antecedentes de la investigación	21
2.1.1. Investigaciones internacionales	21
2.1.2. Investigaciones nacionales	24
2.2. Bases teóricas	26
2.3. Definiciones conceptuales	35
2.4. Formulación de la hipótesis	37
2.4.1. Hipótesis general	37
2.4.2. Hipótesis específicas	37

2.5 Operacionalización de variables	38
CAPÍTULO III: METODOLOGÍA	39
3.1 Diseño metodológico	39
3.1.1. Tipo de investigación	39
3.1.2. Nivel de investigación	39
3.1.3. Diseño	39
3.1.4. Enfoque	39
3.2. Población y muestra	39
3.2.1 Población	39
3.2.2 Muestra	39
3.3. Técnicas e instrumentos de recolección de datos	39
3.4.1. Técnicas a emplear	39
3.4.2. Descripción de los instrumentos	40
3.4. Técnicas para el procesamiento de la información	40
Instrumentos	40
CAPÍTULO IV: RESULTADOS	41
4.1. Análisis de resultados	41
CAPÍTULO V: DISCUSIÓN, CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	61
5. 1. DISCUSIÓN	61
5. 2. CONCLUSIONES	62
5. 3. RECOMENDACIONES	63
CAPÍTULO V: FUENTES DE INFORMACIÓN	63

6. 1. Fuentes Bibliográficas	64
6.2. Fuentes Electrónicas	65
ANEXOS	67
Matriz de consistencia	68
ENCUESTA	69

Índice de tablas

Tabla 1	Considera que es un placer aplicar juegos durante las clases de educación física	41
Tabla 2	Considera que es un gozo aplicar juegos durante las clases de educación física	42
Tabla 3	Considera que es un entretenimiento aplicar juegos durante las clases de educación	43
Tabla 4	Considera que aplicar juegos durante las clases de educación física ayuda a tener buena comunicación	44
Tabla 5	Considera que aplicar juegos durante las clases de educación física ayuda a ser empáticos	45
Tabla 6	Considera que aplicar juegos durante las clases de educación física fomenta el respeto.....	46
Tabla 7	Considera que aplicar juegos durante las clases de educación física ayuda a formar la personalidad	47
Tabla 8	Considera que aplicar juegos durante las clases de educación física ayuda a tener buen razonamiento	48
Tabla 9	Considera que aplicar juegos durante las clases de educación física ayuda a tener buena creatividad	49
Tabla 10	Considera que aplicar juegos durante las clases de educación física ayuda a tener buenas estrategias	50
Tabla 11	Considera que la planificación del método lúdico incide en la enseñanza de educación física	51
Tabla 12	Considera que la interacción educativa del método lúdico incide en la enseñanza de educación física	52
Tabla 13	Considera que la adquisición de conocimientos del método lúdico incide en la enseñanza de educación física	53
Tabla 14	Considera que las aptitudes del método lúdico inciden en la enseñanza de educación física	54
Tabla 15	Considera que las habilidades intelectuales del método lúdico inciden en la enseñanza de educación física	55

Tabla 16	Considera que las relaciones interpersonales del método lúdico inciden en la enseñanza de educación física	56
Tabla 17	Considera que el ambiente de confianza del método lúdico incide en la enseñanza de educación física	57
Tabla 18	Considera que el respeto en el aula del método lúdico incide en la enseñanza de educación física	58
Tabla 19	Considera que las habilidades prácticas del método lúdico inciden en la enseñanza de educación física	59
Tabla 20	Considera que las destrezas del método lúdico inciden en la enseñanza de educación física	60

Índice de figuras

Figura 1	Considera que es un placer aplicar juegos durante las clases de educación física.....	41
Figura 2	Considera que es un gozo aplicar juegos durante las clases de educación física.....	42
Figura 3	Considera que es un entretenimiento aplicar juegos durante las clases de educación	43
Figura 4	Considera que aplicar juegos durante las clases de educación física ayuda a tener buena comunicación	44
Figura 5	Considera que aplicar juegos durante las clases de educación física ayuda a ser empáticos	45
Figura 6	Considera que aplicar juegos durante las clases de educación física fomenta el respeto ...	46
Figura 7	Considera que aplicar juegos durante las clases de educación física ayuda a formar la personalidad	47
Figura 8	Considera que aplicar juegos durante las clases de educación física ayuda a tener buen razonamiento	48
Figura 9	Considera que aplicar juegos durante las clases de educación física ayuda a tener buena creatividad	49
Figura 10	Considera que aplicar juegos durante las clases de educación física ayuda a tener buenas estrategias	50
Figura 11	Considera que la planificación del método lúdico incide en la enseñanza de educación física	51
Figura 12	Considera que la interacción educativa del método lúdico incide en la enseñanza de educación física	52
Figura 13	Considera que la adquisición de conocimientos del método lúdico incide en la enseñanza de educación física	53
Figura 14	Considera que las aptitudes del método lúdico inciden en la enseñanza de educación física	54

Figura 15	Considera que las habilidades intelectuales del método lúdico inciden en la enseñanza de educación física.....	55
Figura 16	Considera que las relaciones interpersonales del método lúdico inciden en la enseñanza de educación física.....	56
Figura 17	Considera que el ambiente de confianza del método lúdico incide en la enseñanza de educación física.....	57
Figura 18	Considera que el respeto en el aula del método lúdico incide en la enseñanza de educación física.....	58
Figura 19	Considera que las habilidades prácticas del método lúdico inciden en la enseñanza de educación física.....	59
Figura 20	Considera que las destrezas del método lúdico inciden en la enseñanza de educación física.....	60

Resumen

La investigación sobre el aprendizaje basado en juegos en educación física explora cómo los juegos pueden transformar los métodos de enseñanza, haciéndolos más dinámicos y eficaces, y promoviendo el desarrollo integral del alumnado. Este enfoque centrado en el alumno fomenta la participación activa y mejora sus habilidades motoras, cognitivas y socioemocionales mediante actividades atractivas. **Objetivo:** Determinar de qué manera el método lúdico como estrategia de enseñanza en educación física en estudiantes de la Institución Educativa N° 20809 Santa Rosalía, Huaura, 2024. **Material y método:** Realizado en la Institución Educativa N° 20809 Santa Rosalía. La población y muestra está conformada por 32 estudiantes. Nivel correlacional, tipo básico y de corte transversal. El instrumento para medir el método lúdico y la enseñanza es la encuesta. **Resultados y conclusiones:** El método lúdico influye significativamente como estrategia de enseñanza en educación física en estudiantes de la Institución Educativa N° 20809 Santa Rosalía, Huaura, 2024.

Palabras claves: método lúdico, enseñanza, educación física.

Abstract

Research on game-based learning in physical education explores how games can transform teaching methods, making them more dynamic and effective, and promoting the student's holistic development. This student-centered approach fosters active participation and improves motor, cognitive, and socio-emotional skills through engaging activities.

Objective: To determine how the game-based learning method is used as a teaching strategy in physical education for students at Educational Institution No. 20809 Santa Rosalía, Huaura, 2024. **Materials and methods:** The study was conducted at Educational Institution No. 20809 Santa Rosalía. The population and sample consisted of 32 students. The study was correlational, basic, and cross-sectional. The instrument used to measure the game-based learning method and its impact on teaching was a survey. **Results and conclusions:** The play-based method significantly influences physical education teaching strategies among students at Educational Institution No. 20809 Santa Rosalía, Huaura, 2024.

Keywords: play-based method, teaching, physical education.

INTRODUCCIÓN

La investigación sobre la aplicación del aprendizaje basado en el juego en la educación física busca comprender cómo los juegos y las actividades recreativas influyen en el aprendizaje estudiantil. Este enfoque innovador se basa en la idea de que los juegos no solo son divertidos, sino también una herramienta didáctica que puede desarrollar integralmente las habilidades motoras, cognitivas y sociales de los estudiantes, promoviendo una participación más activa y un aprendizaje más significativo. Esta es un área de investigación emergente donde los investigadores utilizan una combinación de métodos cualitativos y cuantitativos, como cuestionarios, observación y análisis de notas de campo, para evaluar la efectividad del aprendizaje basado en el juego.

Capítulo I: justificación de la investigación, alcances del estudio y el objetivo general y específicos.

Capítulo II: Marco teórico están las teorías y conceptos del método lúdico y la enseñanza, que sustentan la investigación de manera científica.

Capítulo III: Metodología, está el tipo, su diseño, nivel y enfoque de la investigación, población y muestra, técnicas e instrumentos para la adquisición de datos del método lúdico y la enseñanza.

Capítulo IV: resultados, están las tablas, figuras su interpretación y toma de decisiones.

Capítulo V: discusión, se discute los resultados obtenidos con otros autores.

Capítulo VI: conclusiones y recomendaciones, se da a conocer las conclusiones a las que se llegó y se realiza las recomendaciones acerca del método lúdico y la enseñanza.

CAPÍTULO I: PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1 Descripción de la realidad problemática

A nivel mundial, se incluye la deficiencia de la capacitación de los docentes, la oposición a cambiar métodos clásicos y la dificultad para precisar la formación lúdica. A pesar de los provechos que tiene la totalidad de los seres humanos por la participación en juegos, la creación de actividades lúdicas debe superar el desafío de incorporar la diversión a los objetivos de la escuela de manera eficaz para todas las clases, evitando que la falta de planificación genere un tiempo perdido o la no consecución de habilidades deseadas.

En el continente latino, el juego en cuestión es simple y se piensa únicamente como un entretenimiento, no como una ayuda para la enseñanza. Esto se hace más difícil por la carencia de capacitación docente en la utilización de métodos lúdicos y debido a la deficiencia de recursos e infraestructura. A nivel institucional, hay un desinterés histórico por la educación integral, esto se nota en un curriculum que tiene como eje la formación en técnicas en vez de los aspectos lúdicos y recreativos, esto impiden que el estudiante se desarrolle totalmente.

En tierras peruanas, se focaliza en la brecha de ingreso a recursos y una infraestructura deficiente, sobre todo en zonas rurales, esto hace que sea difícil la aplicación de métodos didácticos novedosos como el lúdico. Esta circunstancia, agregada a una percepción errónea acerca de la educación física como tiempo de inacción, resta su capacidad para la evolución integral y fomenta la esterilidad. La carencia de capacitación para los docentes y la deficiencia de los materiales inadecuados empeora la dificultad, repercutiendo de manera adversa en el progreso físico, psicológico y social de los menores.

La dificultad que han observado los estudiantes de la Institución Educativa N° 20809 Santa Rosalía se origina en la oposición a su advenimiento, pese a los provechos que tiene, debido a ideas que los limitan a una simple "distención" o a asociarlo únicamente con el hábito de jugar al fútbol. Esto se evidencia en una utilización limitada del juego a modo de instrumento didáctico para la formación integral, la conversación social y la motivación, en oposición a una costumbre más tradicional o aleatoria que no tiene en cuenta los aspectos socioemocionales y de participación.

1.2 Formulación del problema

1.2.1 Problema general

¿De qué manera influye el método lúdico como estrategia de enseñanza en educación física en estudiantes de la Institución Educativa N° 20809 Santa Rosalía, Huaura, 2024?

1.2.2 Problemas específicos

¿De qué manera influye la dimensión recreativa del método lúdico como estrategia de enseñanza en educación física en estudiantes de la Institución Educativa N° 20809 Santa Rosalía, Huaura, 2024?

¿De qué manera influye la dimensión social del método lúdico como estrategia de enseñanza en educación física en estudiantes de la Institución Educativa N° 20809 Santa Rosalía, Huaura, 2024?

¿De qué manera influye la dimensión pedagógica del método lúdico como estrategia de enseñanza en educación física en estudiantes de la Institución Educativa N° 20809 Santa Rosalía, Huaura, 2024?

1.3 Objetivos de la investigación

1.3.1 Objetivo general

Determinar de qué manera el método lúdico como estrategia de enseñanza en educación física en estudiantes de la Institución Educativa N° 20809 Santa Rosalía, Huaura, 2024.

1.3.2 Objetivos específicos

Determinar de qué manera la dimensión recreativa del método lúdico como estrategia de enseñanza en educación física en estudiantes de la Institución Educativa N° 20809 Santa Rosalía, Huaura, 2024.

Determinar de qué manera la dimensión social del método lúdico como estrategia de enseñanza en educación física en estudiantes de la Institución Educativa N° 20809 Santa Rosalía, Huaura, 2024.

Determinar de qué manera la dimensión pedagógica del método lúdico como estrategia de enseñanza en educación física en estudiantes de la Institución Educativa N° 20809 Santa Rosalía, Huaura, 2024.

1.4. Justificación de la investigación

Se justifica en su habilidad de aumentar el conocimiento, desarrollar todo el potencial y estimular el interés de los alumnos mediante el uso del juego como método de enseñanza. Este punto de vista apoya el desarrollo de la mente, el corazón y la sociedad, incentiva la creatividad y la participación, combate la flojera y es posible que también combata el desagrado hacia la cosa.

1.5 Delimitaciones del estudio

En cuanto a los alcances son los siguientes:

Alcance espacial: Chonta.

Alcance temporal: Año 2024.

Alcance temático: Método lúdico y enseñanza.

Alcance institucional: estudiantes de la Institución Educativa N° 20809 Santa Rosalía, Huaura, 2024.

1.6 Viabilidad del estudio

La investigación se ejecutó debido a las facilidades que dió el director de la Institución Educativa N° 20809 Santa Rosalía

Técnica

La investigación tiene todos los requisitos que solicita la Universidad.

Ambiental

Investigación académica, por el cual no perjudica el medio ambiente.

Financiera

El costo que ocasionó el desarrollo de la tesis estuvo financiado por los investigadores.

Social

Se formó un equipo para la investigación que participó de manera eficiente.

CAPÍTULO II: MARCO TEÓRICO

2. 1. Antecedentes de la investigación

2.1.1. Investigaciones internacionales

Alcivar & Burgos (2024) en su artículo titulado *“Explorando el Aprendizaje Lúdico: Integrando la metodología Montessori en la educación inicial y preparatorio”*, tiene como resumen que La participación de los alumnos es fundamental durante el procedimiento para conseguir la conversación y la participación activa. Debido a eso, una en la medida en la que la otra, la comunicación entre dos personas es recíproca y la otra es la acción que se corresponde con una cosa, estas son las maneras fundamentales de participar. El objetivo de la formación es generar situaciones de conocimiento, en donde educarse es más que la simple aceptación de conocimientos; aprender requiere una acción activa, para ello se requiere crear. Es fundamental que el curso aprobe el suelo a distintos métodos de aprender, como el juego. Es importante mencionar que, el aprendizaje no se limita a un procedimiento cognitivo, además forma parte de un procedimiento emocional que puede ser apoyado por la lúdica como propulsor de “inteligencia”. De la misma manera, se indica que la enseñanza lúdica como una forma de facilitar los ambientes de conversación comunicativa donde cada alumno tiene un papel que requiere que siga las reglas y normas establecidas, además de que sea responsable, independiente y creativo.

Bocancho (2024) en su tesis titulada *“El método lúdico y el aprendizaje, en los niños del cuarto grado de la Escuela de Educación Básica”*, tiene como

resumen que el estudio se trató de un enfoque cualitativo, utilizando métodos como la hoja de registro para la recolección de información, con una disposición no experimental y una extensión descriptiva. Se llevaron a cabo investigaciones de campo, literarias, transversales y narrativas. La comprobación de los instrumentos de investigación por especialistas dió excelentes resultados, garantizando la fiabilidad de la información registrada. La muestra escogida es de treinta y seis estudiantes. Los resultados evidenciaron que los alumnos tienen dificultades en el conocimiento y que la utilización de juegos para la enseñanza de las matemáticas ecuatorianas aumenta sus posibilidades de entendimiento, de moverse, de sentir y de pensar. Se finaliza que la utilización de métodos lúdicos es altamente productiva debido a que incentiva la atención y el compromiso de los estudiantes, incrementa la comprensión y el recuerdo de conceptos, y potencia habilidades, adicionalmente se recomienda diversificar y planificar de manera sistemática las acciones, realizar evaluaciones constantes de desempeño para perfeccionar las prácticas docentes.

Candela & Benavides (2020) en su artículo titulado “*Actividades lúdicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes*”, tiene como resumen que tiene como objetivo indagar la manera en la que las actividades de este tipo promueven el significativo aprendizaje de los estudiantes de la escuela Picoazá, del cantón Portoviejo, de Ecuador. Lo que se busca es entender la manera en la que estas acciones mejoran las diferentes habilidades de los niños y les dan más ganas de laborar dentro de la salón, su amor por la creación, la curiosidad y la amabilidad, todas ellas forman parte de las características de los niños. Las manifestaciones lúdicas no únicamente han

benefactorizado a los individuos de la historia, pese a ello, otras especies exhiben comportamientos lúdicos, es de pensar que desde los principios de la prehistoria el ser humano ya se entretenía y desarrollaba su capacidad de creatividad a través del juego. Los análisis han demostrado que la lúdica implica creatividad, resolución de dificultades, habilidades para apaciguar las tensiones y las ansiedades, capacidad para adquirir nuevos conocimientos, ennoblecerse mediante el uso de herramientas y el desarrollo de la lengua. Además, la lúdica es una actividad fundamental para que los alumnos desarrollen relación con el resto, la naturaleza y ellos mismos, ya que les ofrece un equilibrio estético y moral dentro de su interioridad y el ambiente que interactúan.

Paredes (2020) en su tesis titulada *“Importancia del factor lúdico en el proceso enseñanza-aprendizaje: propuesta de un manual de actividades lúdicas”*, tiene como resumen el objetivo de este proyecto es partir de la poca presencia de la variable lúdica dentro del procedimiento enseñanza aprendizaje de los alumnos, tanto dentro como fuera de la salón de clases. Para ejecutar este estudio de investigación bibliográfica se analizaron investigaciones preliminares acerca de la utilización del factor lúdico durante la enseñanza aprendizaje. Esta investigación permitió realizar una investigación y una análisis de la información fundamental que aportaron los diferentes autores, que creó el sustento teórico de la investigación. Además, se apoya en la hipótesis de Piaget, quien señala que el juego surge en paralelo a las etapas de evolución por las que pasa la inteligencia del ser humano. El juego se trata de un fragmento de un procedimiento de la mente que se encuentra entre los componentes de la misma capacidad intelectual que tiene

el ser humano, y que está relacionado con el juego como parte fundamental para el aprendizaje. Se apoya además en Vygotski, el cual señala que el juego se produce en la persona como una necesidad para conseguir socializar y de esta forma, conocer el ambiente que le pertenece. Las conclusiones obtenidas del estudio de literatura avalan la idea de que los juegos lúdicos tienen un efecto significativo en la mejoría del desempeño académico y de comportamiento de los estudiantes.

2.1.2. Investigaciones nacionales

Zamudio & Alarcon (2024) en su tesis titulada *“Metodología Lúdica y la motivación del aprendizaje de los estudiantes”*, tiene como resumen que el punto de vista se centra en la manera en la que la utilización de la metodología lúdica influencia la motivación de los estudiantes de segundo grado. Averigua la manera en la que la utilización de enfoques de enseñanza basados en juegos y actividades lúdicas puede afectar al compromiso y la motivación de los alumnos durante el aprendizaje. El estudio se orienta hacia alumnos del 2° de secundaria, de una cantidad de treinta y dos estudiantes. Se estudia el vínculo entre el empleo de estrategias lúdicas y la predisposición de los estudiantes para comprometerse significativamente durante las clases y tomar una actitud más activa en su formación. Se caracterizó por tener un punto de vista cuantitativo, de tipo fundamental y de elaboración descriptiva-correlativa. Los resultados del trabajo resaltan la importancia de la lúdica como una ayuda valiosa para impulsar el estímulo intrínseco de los alumnos dentro del ámbito de la educación superior.

Marin & Melendrez (2023) en su tesis titulada *“Aportes de las estrategias lúdicas para la enseñanza”*, tiene como resumen que la docencia de los pasos de las reacciones químicas implica varias dudas debido a que su procedimiento de enseñanza aprendizaje no se limita a que el docente explique conceptualmente el material, sino que además tome en consideración la vida cotidiana. Este estudio se ubica en el ámbito de los documentales, y se basa en el paradigma de la sociología, el cual se nutre de las teorías lúdicas y tiene como objetivo principal exhibir la manera en la que las estrategias lúdicas pueden tener un efecto positivo sobre el aprendizaje de las reacciones químicas. Los resultados del estudio examinan la contribución de los juegos en la enseñanza de cómo reaccionan las sustancias químicas, haciendo que los estudiantes participaran más activo y que las clases sean más interesantes y menos complicadas de entender.

Galan (2022) en su tesis titulada *“Método lúdico y logros de aprendizaje en niños y niñas”*, tiene como resumen que empleó métodos de investigación descriptiva correlacional. El diseño general de la investigación fue no experimental, específicamente un estudio correlacional transversal. Los participantes del estudio fueron 95 niños y niñas de cinco años de la Escuela Primaria N.º 137, La Scolinas, distrito de Iquitos, en 2021. La muestra comprendió el 100% de la población, es decir, los 95 niños y niñas de cinco años de la Escuela Primaria N.º 137, La Scolinas, distrito de Iquitos, en 2021. La muestra se seleccionó mediante muestreo por conveniencia, no aleatorio.

Marin & Inga (2022) en su tesis titulada *“Influencia de las estrategias lúdicas en el aprendizaje”*, tiene como resumen que tuvo como objetivo investigar el impacto de las estrategias de aprendizaje basadas en juegos en el aprendizaje

de matemáticas en estudiantes de quinto grado en la Escuela Primaria Luis Herman Mendoza Pizarro, 2021. Este fue un estudio cuasi experimental aplicado que utilizó un diseño de pre- y post-prueba de un solo grupo. El estudio incluyó a 31 estudiantes. La metodología fue la observación, la herramienta de investigación fue una tabla de observación y se empleó un muestreo no probabilístico. La evaluación inicial mostró que el 83,9% de los estudiantes tenía habilidades matemáticas pobres, el 9,6% tenía habilidades promedio y el 6,5% tenía buenas habilidades. La segunda evaluación mostró una mejora en las habilidades matemáticas de los estudiantes, con la proporción de estudiantes pobres disminuyendo al 29%, la proporción de estudiantes promedio disminuyendo al 38,7% y la proporción de estudiantes buenos disminuyendo al 32,3%. Para probar la hipótesis de investigación, se utilizó una prueba de suma de rangos de Wilcoxon y los resultados mostraron $p = 0,001 < 0,05$. Por tanto, la hipótesis de investigación resultó válida y se puede concluir que las estrategias de aprendizaje basadas en juegos tienen un impacto en el aprendizaje de las matemáticas.

2.2. Bases teóricas

2.2.1 Método lúdico

Sanchez (2024) define que el método lúdico implica competencia, ganadores y perdedores, lo cual es fundamentalmente diferente de la gamificación tradicional. Las reglas de la gamificación están totalmente orientadas al progreso, ya sea que este se centre en el desarrollo de habilidades, el refuerzo, la eliminación de hábitos o cualquier otro propósito.

El juego es un mecanismo innato de aprendizaje que promueve el desarrollo físico, emocional y social. Integrar el juego en la enseñanza puede transformar el aula en un espacio vibrante e interactivo, apto para cualquier etapa educativa y cualquier asignatura.

Martínez (2023) menciona que el aprendizaje basado en juegos es un conjunto de procedimientos que utilizan juegos como estrategias, herramientas o técnicas para lograr los objetivos en el contexto de su aplicación: aprendizaje, desarrollo de habilidades y comunicación.

El aprendizaje lúdico es una estrategia de aprendizaje diseñada para crear un ambiente de clase relajado y agradable donde los alumnos puedan aprender mediante juegos y participar en el proceso de aprendizaje mediante diversas actividades divertidas. Este enfoque se utiliza habitualmente en educación preescolar y primaria.

En el ámbito de la educación, el término “lúdico” se refiere a una serie de estrategias educativas cuyo núcleo es hacer que el aprendizaje sea divertido y permitir que los estudiantes participen de forma inconsciente (Etecé, 2025)

Estos métodos han demostrado ser muy eficaces, especialmente en las primeras etapas del desarrollo escolar (la llamada "primera infancia", hasta los 8 años). Al diferenciarse de los modelos educativos tradicionales, requieren docentes capacitados en aprendizaje basado en el juego y los recursos materiales y sociales necesarios para implementar estas actividades de forma segura y eficaz.

Principales metodologías lúdicas:

Marinva (2025) indica que la metodología se centra en el uso de técnicas y herramientas específicas para guiar el comportamiento, facilitando así la adquisición de conocimientos. Los métodos más destacados incluyen:

- *Aprendizaje basado en juegos:* Este método utiliza juegos existentes o juegos diseñados específicamente para fines educativos. Combina la diversión del juego con los objetivos de aprendizaje, creando un entorno propicio para la asimilación de conceptos y habilidades.
- *Dinámicas lúdicas para el aprendizaje:* Los estudiantes necesitan resolver problemas de forma divertida. Este modelo fomenta el pensamiento crítico, la colaboración y la creatividad, manteniendo el interés en el contenido de aprendizaje.
- *Capa lúdica:* Este enfoque de aprendizaje incorpora elementos lúdicos para estimular la mentalidad abierta de aprendizaje de los estudiantes. Al guiarlos para que mantengan una actitud positiva, facilita la asimilación y retención de la información.

Características del método lúdico:

Méndez (2022) indica que los beneficios de la aplicación de metodologías lúdicas son las siguientes:

- El juego se entiende como una gama de experiencias, abarca diversas formas, de la exploración libre hasta el juego guiado y estructurado.
- Establece una relación sana y positiva con los niños, crea un entorno seguro y acogedor que estimula su curiosidad e imaginación. Esta

relación conecta con su entorno, fortalece su confianza con los adultos, promueve las habilidades sociales y colaborativas.

- El juego fomenta la resolución de problemas, mejora las habilidades cognitivas, apoya su desarrollo físico y mental; proporciona las herramientas necesarias para afrontar la vida en el futuro.
- El juego es un derecho fundamental, los adultos tienen la responsabilidad de garantizar que los niños tengan entornos de juego accesibles y apropiados, con espacios seguros y áreas de juego abiertas.
- El juego es un espacio que conecta la fantasía con la realidad. A través del juego los niños expresan sus preocupaciones, pensamientos, sentimientos y deseos. El juego les permite expresar libremente su creatividad, mostrar su curiosidad y estimular la imaginación y el aprendizaje.

Beneficios del aprendizaje lúdico:

Enríquez (2024) manifiesta que los beneficios de la aplicación del método lúdico en la enseñanza son:

- **Desarrollo Emocional:** Fomenta la empatía, autoconfianza y gestión adecuada de las emociones en situaciones sociales.
- **Preparación Académica:** Inspira el interés por el aprendizaje, promueve la consolidación de conocimientos y mejora el rendimiento académico.
- **Cultivar la Autonomía:** Permite a los niños tomar decisiones independientes en un entorno seguro y desarrolla su independencia.

- Fortalecer las Habilidades Sociales: Fomentar el trabajo en equipo y la resolución constructiva de conflictos.
- Estimular la Creatividad: Animar a los niños a usar la imaginación mediante la resolución innovadora de problemas.

Dimensiones del método lúdico:

Unicef (2019) indica que estas son las dimensiones del método lúdico:

- 1. Dimensión recreativa:** el disfrute y el placer intrínseco que se derivan del juego son los principales impulsores de la motivación y el compromiso con el aprendizaje. Las situaciones espontáneas y dinámicas fomentan el bienestar.
- 2. Dimensión social:** promueve la interacción entre compañeros y con los profesores, desarrollando habilidades sociales, colaboración y empatía. El alumno aprende a seguir normas, cooperar en equipo y moldear su personalidad mediante el aprendizaje interactivo.
- 3. Dimensión pedagógica:** se centra en la adquisición, integración, ampliación y perfeccionamiento del conocimiento. El juego se usa como herramienta estratégica para promover el aprendizaje planificado, el pensamiento crítico, la memoria y la resolución de problemas.

2.2.2 Enseñanza

Ruano (2023) define que “la enseñanza se refiere a los enfoques organizados y sistemáticos que utilizan los docentes para instruir a sus alumnos”. Estos métodos son una ayuda para los docentes en la planificación de cómo impartir

conocimientos, habilidades y valores, también involucrar activamente a los alumnos en el proceso de aprendizaje.

El objetivo de estos métodos es promover la comprensión y retención de información de los estudiantes, aumentar su participación. Algunos académicos creen que un método debe seguir un conjunto de principios: ser positivo, social, integral, útil, económico, eficaz y atractivo.

La enseñanza es proceso de compartir conocimientos, habilidades a través de un sistema educativo formal o informal. Existe interacción entre docentes y estudiantes, utilizando métodos y recursos para facilitar el aprendizaje. La enseñanza también puede referirse a ejemplos de transmisión de conocimientos o al sistema de conocimientos transmitidos (Gomez, 2024).

La docencia es la transmisión de conocimiento, valor y conceptos entre individuos. Es una actividad escogida y planificada, cuyo propósito es que una persona adquiera una habilidad que no se podría ganar por sí misma, en forma de conocimiento, o en forma de conducta. Este procedimiento implica una conducta comunitaria en la que un individuo aspira a instruir y otro a aprender.

La enseñanza de conocimientos en educación física se orienta a desarrollar habilidades de desplazamiento y relaciones sociales, estimular una existencia activa y educarse en normas a través del ejercicio físico. Para ello, diversas maneras de hacer las cosas, desde métodos tradicionales (en los que el docente tiene el control) hasta métodos más activos (en los que el estudiante se hace cargo del suyo).

Métodos de enseñanza:

Ruano (2023) menciona que las técnicas se refieren a la forma en que los docentes asignan tareas docentes según los objetivos y características de aprendizaje de los estudiantes. Dos habilidades docentes son particularmente destacadas:

- *Técnica de instrucción directa:* Este método se basa en el aprendizaje por imitación o demostración, donde el profesor imparte la información y es la figura central del proceso de aprendizaje. El profesor toma decisiones y los alumnos desempeñan un papel pasivo en el aprendizaje.
- *Técnica basada en la indagación:* se basa en el razonamiento deductivo, los alumnos son protagonistas del aprendizaje, capaces de participar activamente en actividades cognitivas, que estimula la motivación y proporciona una experiencia de aprendizaje personalizada y autónoma. Los profesores deben proporcionar la información para resolver problemas significativos.

Papel del profesor en educación física:

Los profesores de educación física en primaria se centran en desarrollar las habilidades motoras básicas de los niños, como: correr, saltar y lanzar, mediante juegos y actividades divertidas y atractivas. Estas experiencias tempranas ayudan a los niños a asociar la actividad física con el placer y a desarrollar confianza. Con juegos como las escondidas, carreras de relevos son divertidos, mejoran la coordinación y las habilidades sociales de los niños (Runk, 2021).

Estilos de enseñanza:

Ruano (2023) menciona que se debe considerar el estilo de enseñanza; esto se refiere cómo cada docente desarrolla su plan de clase, utiliza métodos de enseñanza, organiza el aula e interactúa con los estudiantes. Los siguientes estilos son:

- Los estilos de enseñanza tradicionales incluyen la instrucción directa, la instrucción directa modificada y la asignación de tareas.
- Los estilos de enseñanza personalizados incluyen el aprendizaje en grupos pequeños o escalonado, la instrucción modular, los currículos personalizados y la instrucción procedimental.
- Los estilos de enseñanza participativos incluyen la enseñanza recíproca, el aprendizaje en grupos pequeños y la microenseñanza. Los estudiantes colaboran y aprenden unos de otros.
- Los estilos de enseñanza social incluyen actividades grupales.
- Los estilos de enseñanza cognitivos involucran directamente a los estudiantes en el aprendizaje, como el descubrimiento guiado y la resolución de problemas.
- Por último, los estilos de enseñanza creativos animan a los estudiantes a explorar libremente; los docentes preparan materiales didácticos y les dan la libertad de procesarlos o desarrollarlos para encontrar soluciones.

Dimensiones de la enseñanza:

Badía (2021) menciona que las dimensiones de la enseñanza en la educación física son las siguientes:

- 1. Dimensión didáctica:** Se centra en la aplicación de las relaciones profesor-alumno en la enseñanza del movimiento, abarcando aspectos como los métodos de enseñanza, la selección de contenidos (sobre el movimiento y en movimiento), los enfoques didácticos, la filosofía educativa (centrada en el alumno, fomentando las habilidades sociales y los valores) y la evaluación. Incluye la adaptación del proceso de enseñanza de las necesidades individuales, creación de entornos de aprendizaje significativos y empleo de estrategias para fomentar la participación activa y comprensión del alumnado.
- 2. Dimensión cognitiva:** el desarrollo de las habilidades psicológicas de los estudiantes en actividades deportivas, la capacidad de comprender estrategias, tomar decisiones y resolver problemas. Busca animar a los estudiantes a pensar, analizar y aplicar los conocimientos adquiridos en el ámbito deportivo y trasladarlos a otros aspectos de la vida, mejorando la atención, memoria e inteligencia.
- 3. Dimensión socioemocional:** el desarrollo de la autoconciencia, autorregulación, empatía y trabajo en equipo de los estudiantes mediante actividades físicas. Mediante la participación en deportes y juegos, aprenden a gestionar sus emociones, resolver conflictos, comunicarse de forma eficaz y construir relaciones interpersonales positivas. Las clases de educación física ofrecen un entorno de comprensión de las emociones con la actividad física e interacción social, promoviendo su desarrollo integral.
- 4. Dimensión conductual:** enfatiza el comportamiento y actitudes de los estudiantes, cultivando valores como: responsabilidad, respeto y

diligencia a través del deporte. Exige que los estudiantes controlen su comportamiento, resuelvan conflictos pacíficamente, desarrollen el espíritu deportivo y disciplina, que son aspectos fundamentales para su desarrollo integral.

2.3. Definiciones conceptuales

Dimensión recreativa:

Es el disfrute y el placer intrínseco que se derivan del juego, impulsores de la motivación y compromiso con el aprendizaje.

Dimensión social:

Promueve la interacción entre compañeros y docentes, desarrollando habilidades sociales, colaboración y empatía.

Dimensión pedagógica:

Se centra en la adquisición, integración, ampliación y perfeccionamiento del conocimiento. El juego se utiliza como herramienta estratégica para promover el aprendizaje planificado, pensamiento crítico, memoria y resolución de problemas.

Dimensión didáctica:

La aplicación de las relaciones profesor-alumno en la enseñanza del movimiento humano, con aspectos como los métodos de enseñanza, selección de contenidos, enfoques didácticos, la filosofía educativa y evaluación.

Dimensión cognitiva:

El desarrollo de las habilidades psicológicas de los estudiantes en actividades deportivas, la capacidad de comprender estrategias, tomar decisiones y resolver problemas.

Dimensión socioemocional:

El desarrollo de la autoconciencia, autorregulación, empatía y trabajo en equipo de los estudiantes mediante actividades físicas, deportes y juegos, aprenden a gestionar sus emociones, resolver conflictos, comunicarse de forma más eficaz y construir relaciones interpersonales positivas.

Dimensión conductual:

Se enfatiza el comportamiento y las actitudes de los estudiantes, cultivando valores como la responsabilidad, el respeto y la diligencia a través del deporte.

Enseñanza:

Ruano (2023) define que la enseñanza se refiere a los enfoques organizados y sistemáticos que utilizan los docentes para instruir a sus alumnos. Estos métodos ayudan a los docentes a planificar cómo impartir conocimientos, habilidades y valores, y cómo involucrar activamente a los alumnos en el proceso de aprendizaje.

Método lúdico:

Sanchez (2024) define que el método lúdico implica competencia, ganadores y perdedores, lo cual es fundamentalmente diferente de la gamificación tradicional. Las reglas de la gamificación están totalmente orientadas al progreso, ya sea que este se

centre en el desarrollo de habilidades, el refuerzo, la eliminación de hábitos o cualquier otro propósito.

2.4. Formulación de la hipótesis

2.4.1. Hipótesis general

El método lúdico influye significativamente como estrategia de enseñanza en educación física en estudiantes de la Institución Educativa N° 20809 Santa Rosalía, Huaura, 2024.

2.4.2. Hipótesis específicas

La dimensión recreativa del método lúdico influye significativamente como estrategia de enseñanza en educación física en estudiantes de la Institución Educativa N° 20809 Santa Rosalía, Huaura, 2024.

La dimensión social del método lúdico influye significativamente como estrategia de enseñanza en educación física en estudiantes de la Institución Educativa N° 20809 Santa Rosalía, Huaura, 2024.

La dimensión pedagógica del método lúdico influye significativamente como estrategia de enseñanza en educación física en estudiantes de la Institución Educativa N° 20809 Santa Rosalía, Huaura, 2024.

2.5 Operacionalización de variables

VARIABLE	DIMENSIONES	INDICADORES	ITEMS	ESCALA
V1: Método lúdico	Dimensión recreativa	Placer	1, 2, 3	Likert
		Gozo		
		Entretenimiento		
		Comunicación		
		Empatía		
	Dimensión social	Respeto	4, 5, 6, 7	Likert
		Formación de personalidad		
	Dimensión pedagógica	Razonamiento	8, 9, 10	Likert
		Creatividad		
		Estrategia		
VARIABLE	DIMENSIONES	INDICADORES	ITEMS	ESCALA
V2: Enseñanza	Dimensión didáctica	Planificación	1, 12	Likert
		Interacción educativa		
		Adquisición de conocimientos		
	Dimensión cognitiva	Aptitudes	13, 14, 15	Likert
		Habilidades intelectuales		
		Relaciones interpersonales		
		Ambiente de confianza		
	Dimensión socioemocional	Respeto en el aula	16, 17, 18	Likert
		Habilidades practicas		
		Destrezas		

CAPÍTULO III: METODOLOGÍA

3.1 Diseño metodológico

3.1.1. Tipo de investigación

El tipo de investigación aplicado en la tesis es básico.

3.1.2. Nivel de investigación

El nivel de investigación aplicado en la tesis es correlacional.

3.1.3. Diseño

El diseño de investigación aplicado en la tesis es no experimental.

3.1.4. Enfoque

El enfoque de investigación aplicado en la tesis es cuantitativo.

3.2. Población y muestra

3.2.1 Población

La población está conformada por 32 estudiantes de la Institución Educativa N° 20809 Santa Rosalía, Huaura

3.2.2 Muestra

La muestra está conformada por el total de la población al ser considerada pequeña, es decir, esta conformada por los 32 estudiantes.

3.3. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

3.4.1. Técnicas a emplear

La técnica empleada para la recolección de datos es la encuesta.

3.4.2. Descripción de los instrumentos

El instrumento utilizado es el cuestionario, el cual tiene 10 preguntas para la variable método lúdico y 10 preguntas para la variable enseñanza.

3.4. Técnicas para el procesamiento de la información

Instrumentos

Encuesta

Guía de observación

Cuaderno de campo

CAPÍTULO IV: RESULTADOS

4.1. Análisis de resultados

Tabla 1

Considera que es un placer aplicar juegos durante las clases de educación física

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Nunca	3	9%
A veces	11	34%
Siempre	18	56%
TOTAL	32	100%

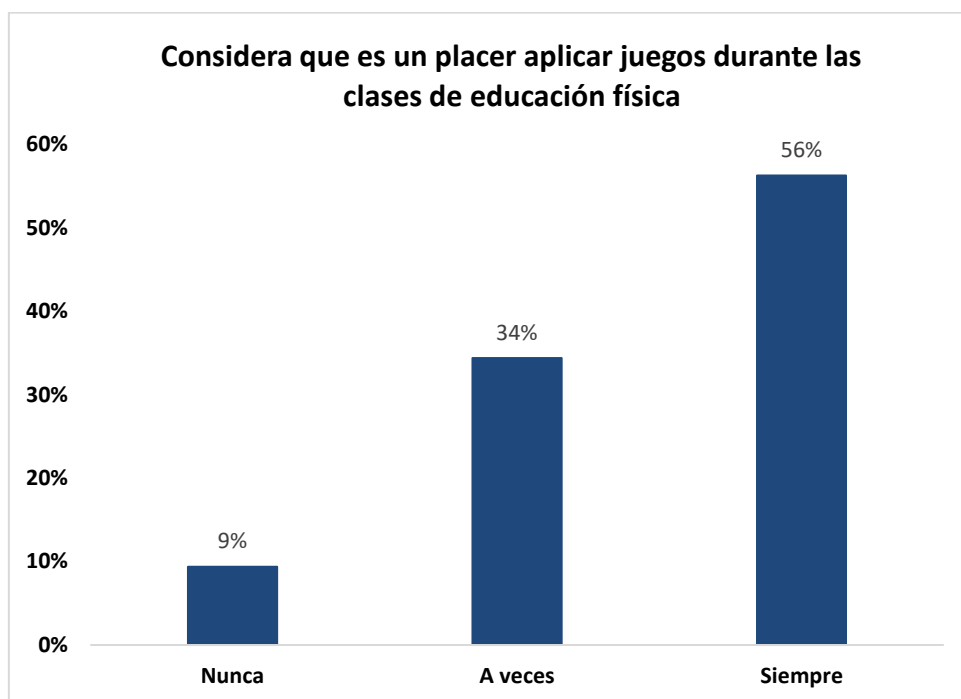


Figura 1 Considera que es un placer aplicar juegos durante las clases de educación física

INTERPRETACIÓN: Se encuestó a 32 estudiantes quienes respondieron que; el 9% nunca considera que es un placer aplicar juegos durante las clases de educación física, el 34% considera que es un placer aplicar juegos durante las clases de educación física y el 56% siempre considera que es un placer aplicar juegos durante las clases de educación física.

Tabla 2

Considera que es un gozo aplicar juegos durante las clases de educación física

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Nunca	4	13%
A veces	10	31%
Siempre	18	56%
TOTAL	32	100%

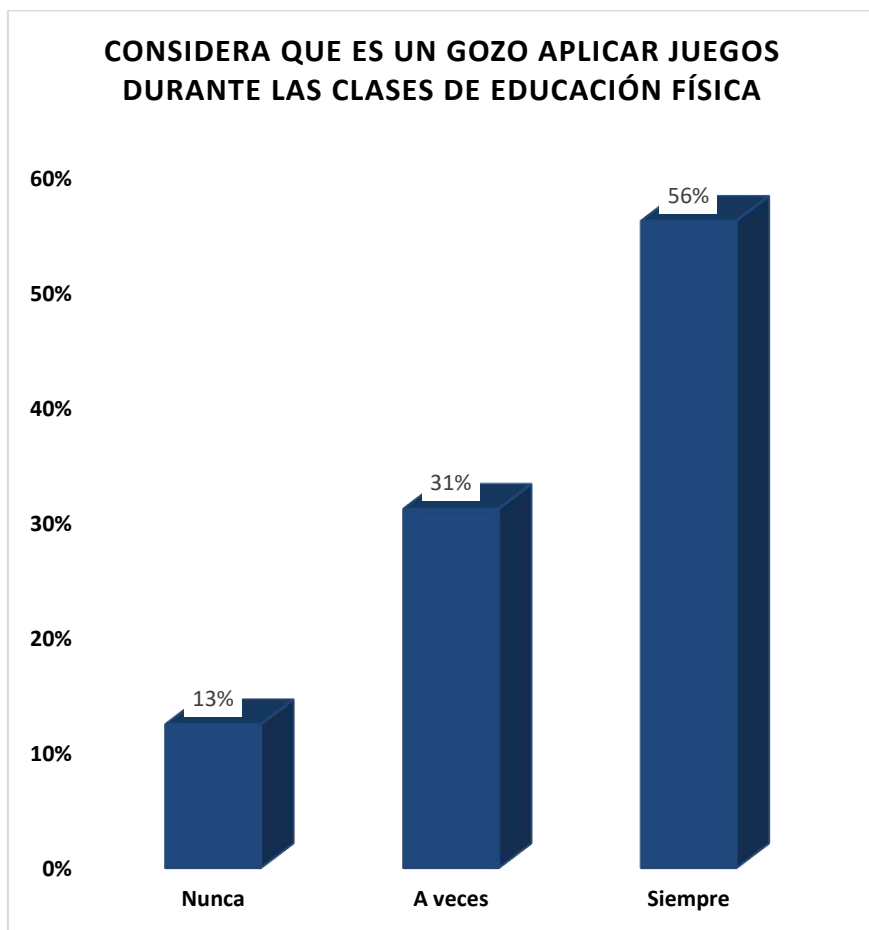


Figura 2 Considera que es un gozo aplicar juegos durante las clases de educación física

INTERPRETACIÓN: Se encuestó a 32 estudiantes quienes respondieron que; el 13% nunca considera que es un gozo aplicar juegos durante las clases de educación física, el 31% considera que es un gozo aplicar juegos durante las clases de educación física y el 56% siempre considera que es un gozo aplicar juegos durante las clases de educación física.

Tabla 3

Considera que es un entretenimiento aplicar juegos durante las clases de educación

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Nunca	3	9%
A veces	10	31%
Siempre	19	59%
TOTAL	32	100%

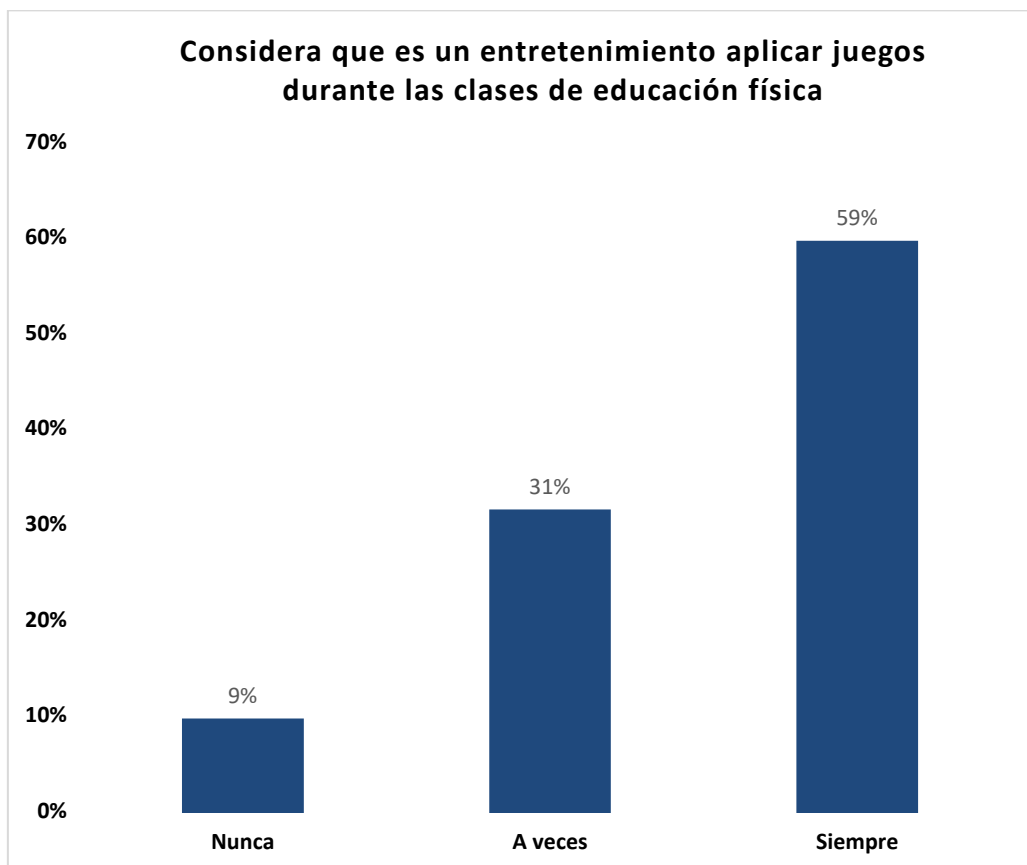


Figura 3 Considera que es un entretenimiento aplicar juegos durante las clases de educación

INTERPRETACIÓN: Se encuestó a 32 estudiantes quienes respondieron que; el 9% nunca considera que es un entretenimiento aplicar juegos durante las clases de educación, el 31% considera que es un entretenimiento aplicar juegos durante las clases de educación y el 59% siempre considera que es un entretenimiento aplicar juegos durante las clases de educación.

Tabla 4

Considera que aplicar juegos durante las clases de educación física ayuda a tener buena comunicación

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Nunca	7	22%
A veces	8	25%
Siempre	17	53%
TOTAL	32	100%

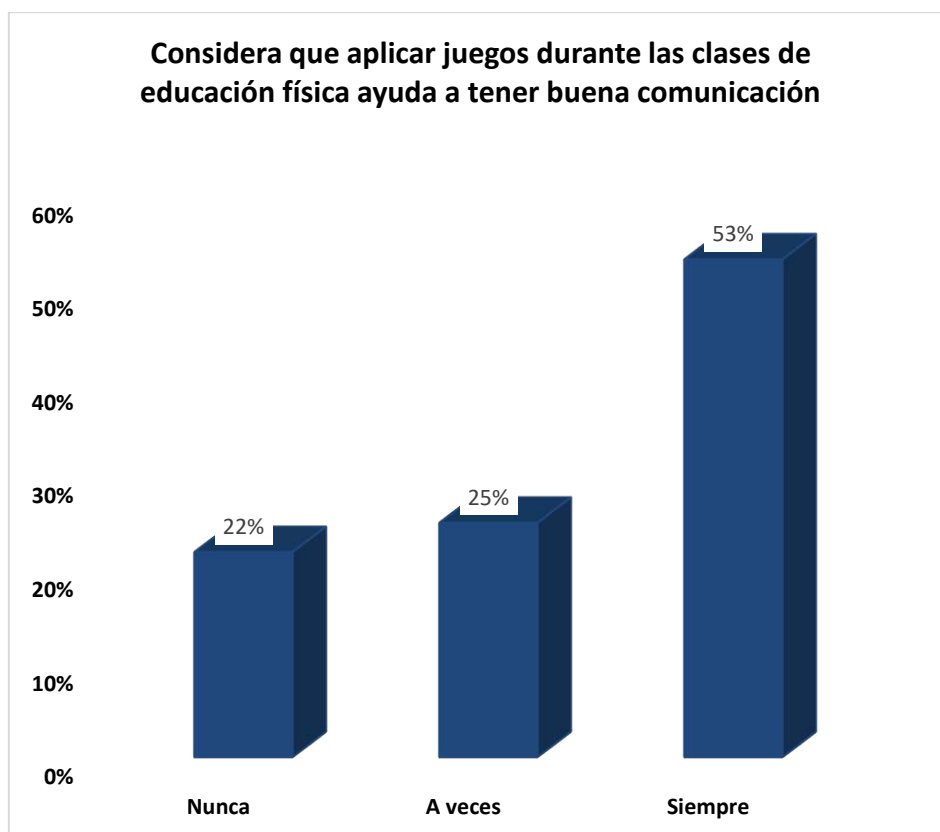


Figura 4 Considera que aplicar juegos durante las clases de educación física ayuda a tener buena comunicación

INTERPRETACIÓN: Se encuestó a 32 estudiantes quienes respondieron que; el 22% nunca considera que aplicar juegos durante las clases de educación física ayuda a tener buena comunicación, el 25% considera que aplicar juegos durante las clases de educación física ayuda a tener buena comunicación y el 53% siempre considera que aplicar juegos durante las clases de educación física ayuda a tener buena comunicación.

Tabla 5

Considera que aplicar juegos durante las clases de educación física ayuda a ser empáticos

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Nunca	5	16%
A veces	9	28%
Siempre	18	56%
TOTAL	32	100%

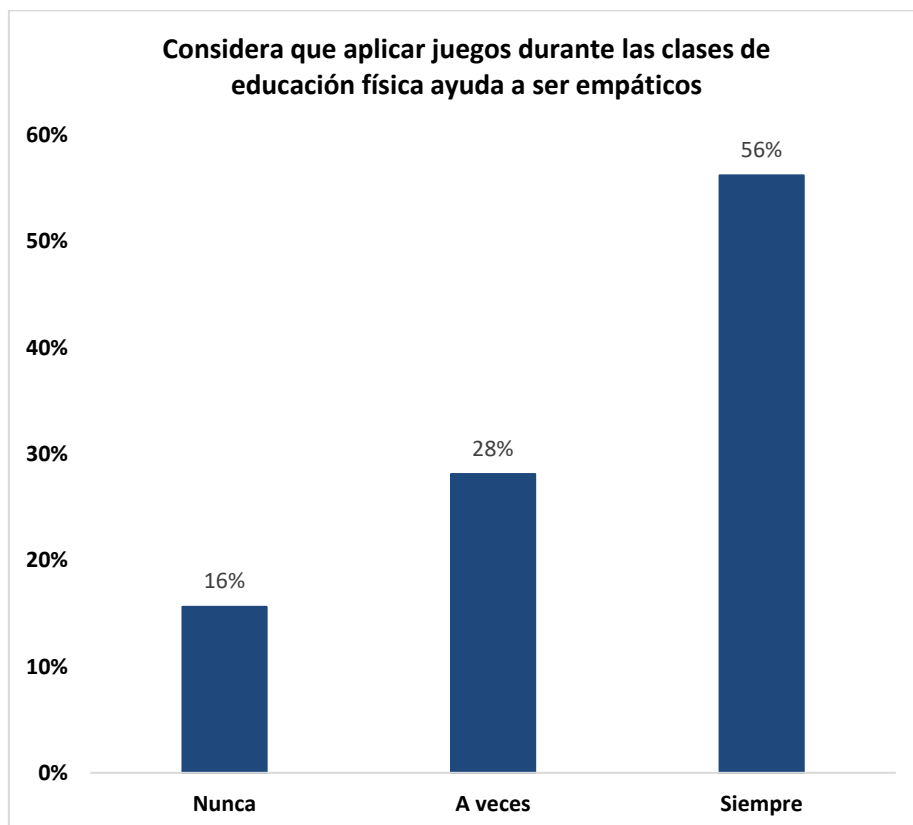


Figura 5 Considera que aplicar juegos durante las clases de educación física ayuda a ser empáticos

INTERPRETACIÓN: Se encuestó a 32 estudiantes quienes respondieron que; el 16% nunca considera que aplicar juegos durante las clases de educación física ayuda a ser empáticos, el 28% considera que aplicar juegos durante las clases de educación física ayuda a ser empáticos y el 56% siempre considera que aplicar juegos durante las clases de educación física ayuda a ser empáticos.

Tabla 6

Considera que aplicar juegos durante las clases de educación física fomenta el respeto

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Nunca	6	19%
A veces	9	28%
Siempre	17	53%
TOTAL	32	100%

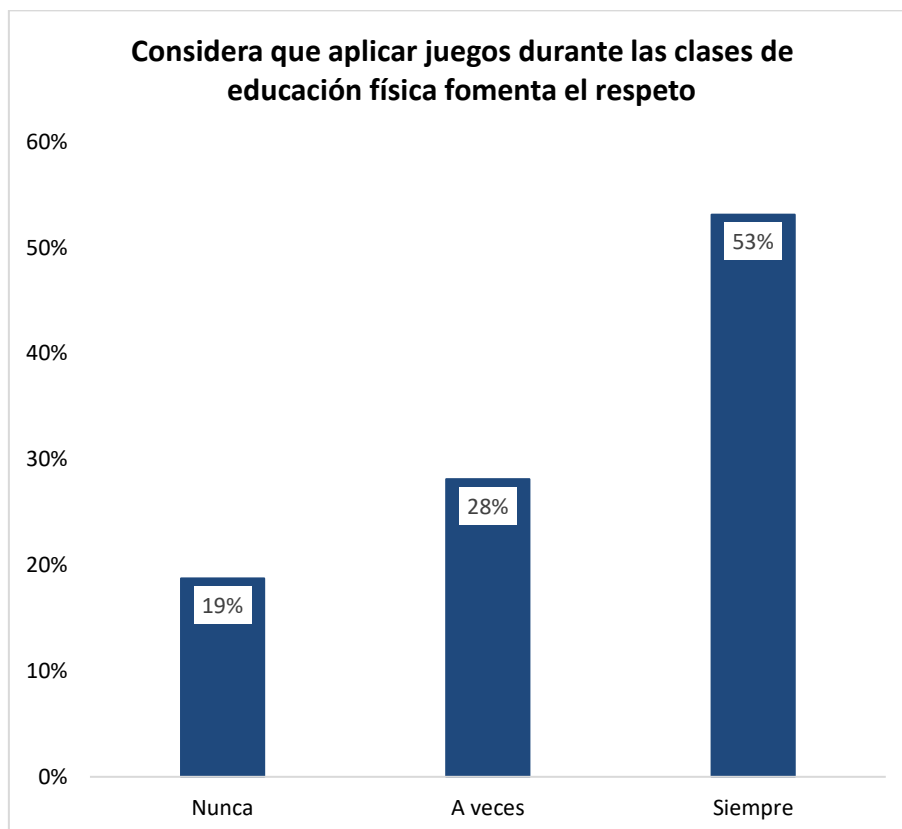


Figura 6 Considera que aplicar juegos durante las clases de educación física fomenta el respeto

INTERPRETACIÓN: Se encuestó a 32 estudiantes quienes respondieron que; el 19% nunca considera que aplicar juegos durante las clases de educación física fomenta el respeto, el 28% considera que aplicar juegos durante las clases de educación física fomenta el respeto y el 53% siempre considera que aplicar juegos durante las clases de educación física fomenta el respeto.

Tabla 7

Considera que aplicar juegos durante las clases de educación física ayuda a formar la personalidad

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Nunca	4	13%
A veces	10	31%
Siempre	18	56%
TOTAL	32	100%

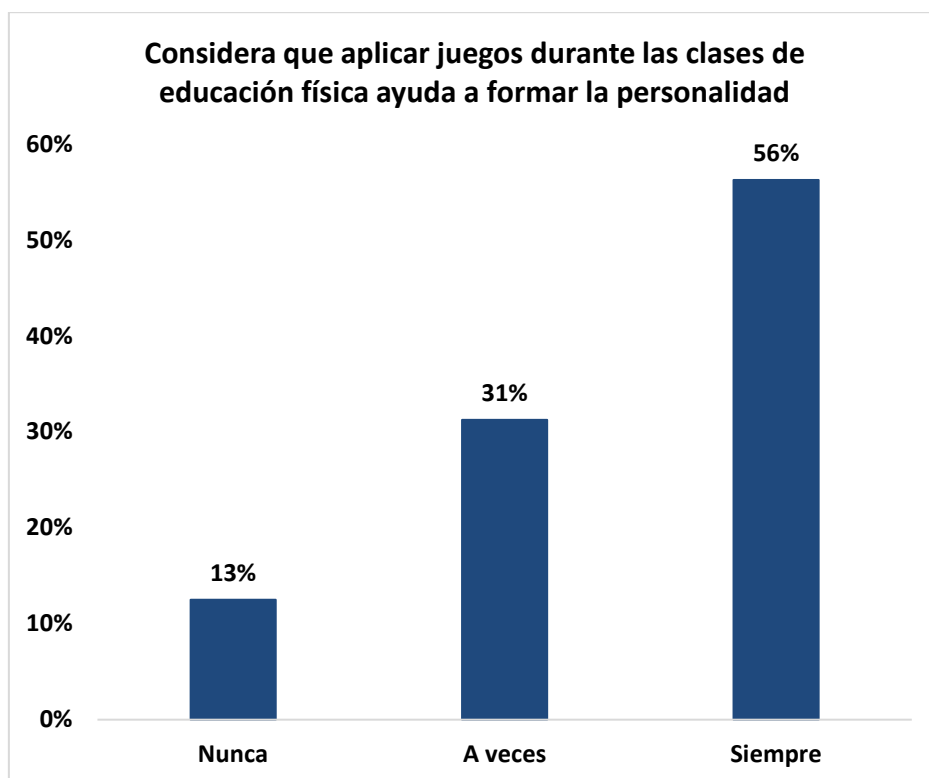


Figura 7 Considera que aplicar juegos durante las clases de educación física ayuda a formar la personalidad

INTERPRETACIÓN: Se encuestó a 32 estudiantes quienes respondieron que; el 13% nunca considera que aplicar juegos durante las clases de educación física ayuda a formar la personalidad, el 31% considera que aplicar juegos durante las clases de educación física ayuda a formar la personalidad y el 56% siempre considera que aplicar juegos durante las clases de educación física ayuda a formar la personalidad.

Tabla 8

Considera que aplicar juegos durante las clases de educación física ayuda a tener buen razonamiento

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Nunca	6	19%
A veces	9	28%
Siempre	17	53%
TOTAL	32	100%

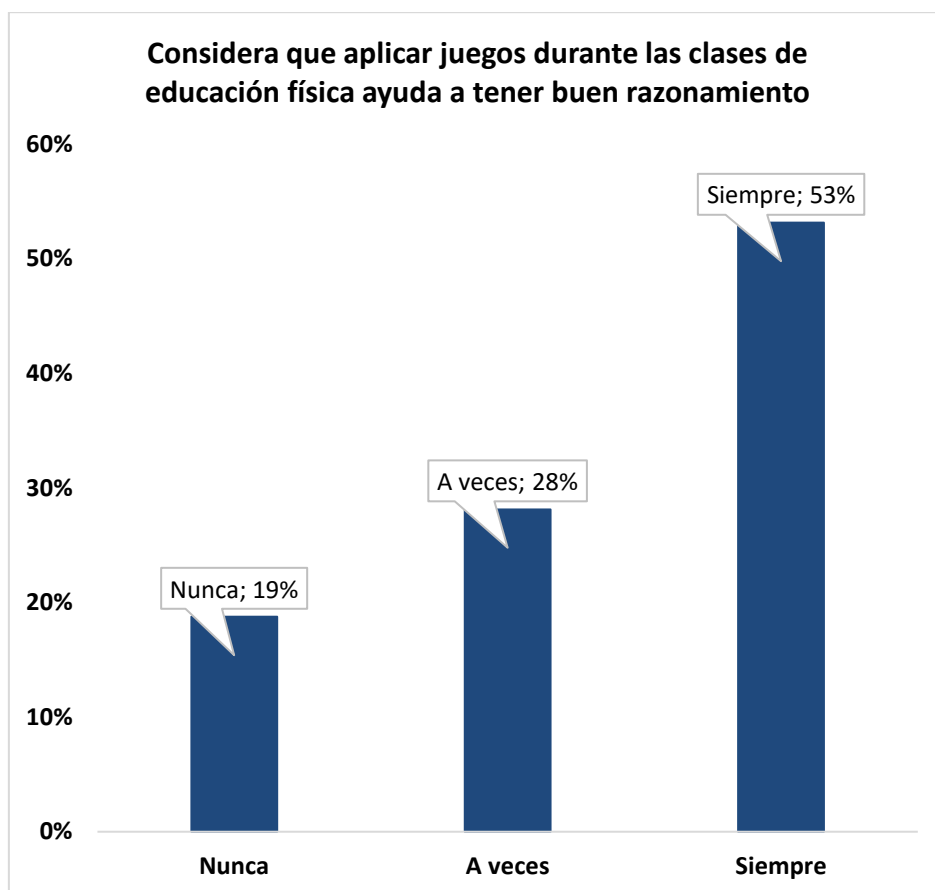


Figura 8 Considera que aplicar juegos durante las clases de educación física ayuda a tener buen razonamiento

INTERPRETACIÓN: Se encuestó a 32 estudiantes quienes respondieron que; el 19% nunca considera que aplicar juegos durante las clases de educación física ayuda a tener buen razonamiento, el 28% considera que aplicar juegos durante las clases de educación física ayuda a tener buen razonamiento y el 53% siempre considera que aplicar juegos durante las clases de educación física ayuda a tener buen razonamiento.

Tabla 9

Considera que aplicar juegos durante las clases de educación física ayuda a tener buena creatividad

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Nunca	4	13%
A veces	10	31%
Siempre	18	56%
TOTAL	32	100%

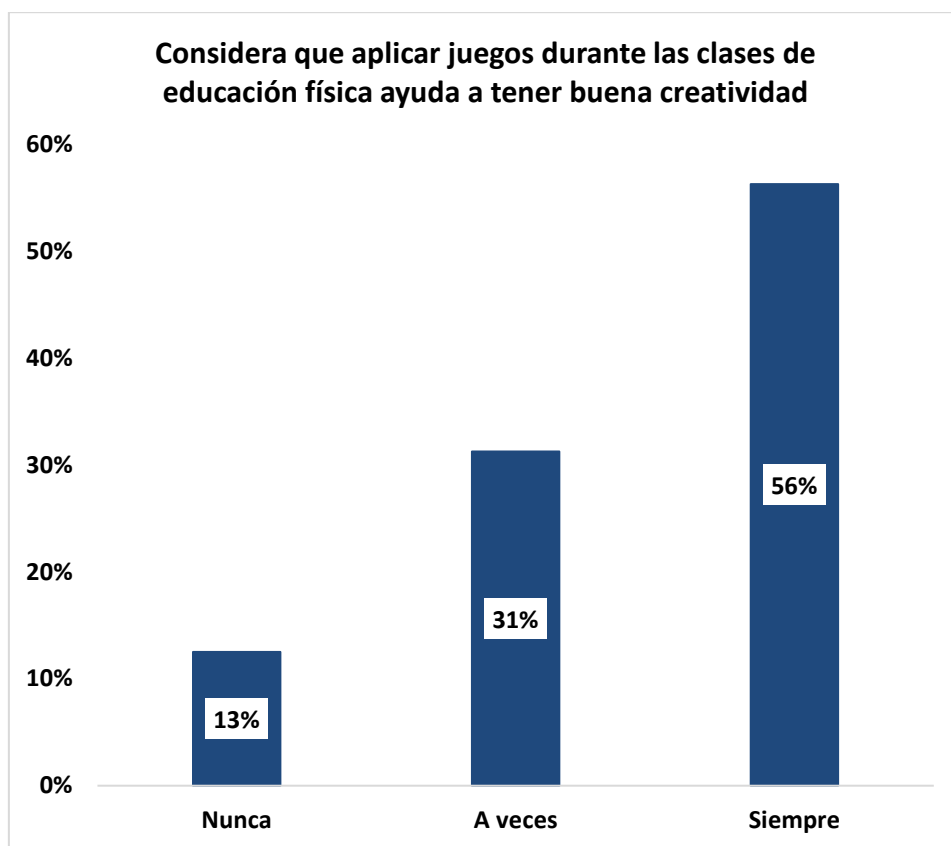


Figura 9 Considera que aplicar juegos durante las clases de educación física ayuda a tener buena creatividad

INTERPRETACIÓN: Se encuestó a 32 estudiantes quienes respondieron que; el 13% nunca considera que aplicar juegos durante las clases de educación física ayuda a tener buena creatividad, el 31% considera que aplicar juegos durante las clases de educación física ayuda a tener buena creatividad y el 56% siempre considera que aplicar juegos durante las clases de educación física ayuda a tener buena creatividad.

Tabla 10

Considera que aplicar juegos durante las clases de educación física ayuda a tener buenas estrategias

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Nunca	5	16%
A veces	10	31%
Siempre	17	53%
TOTAL	32	100%

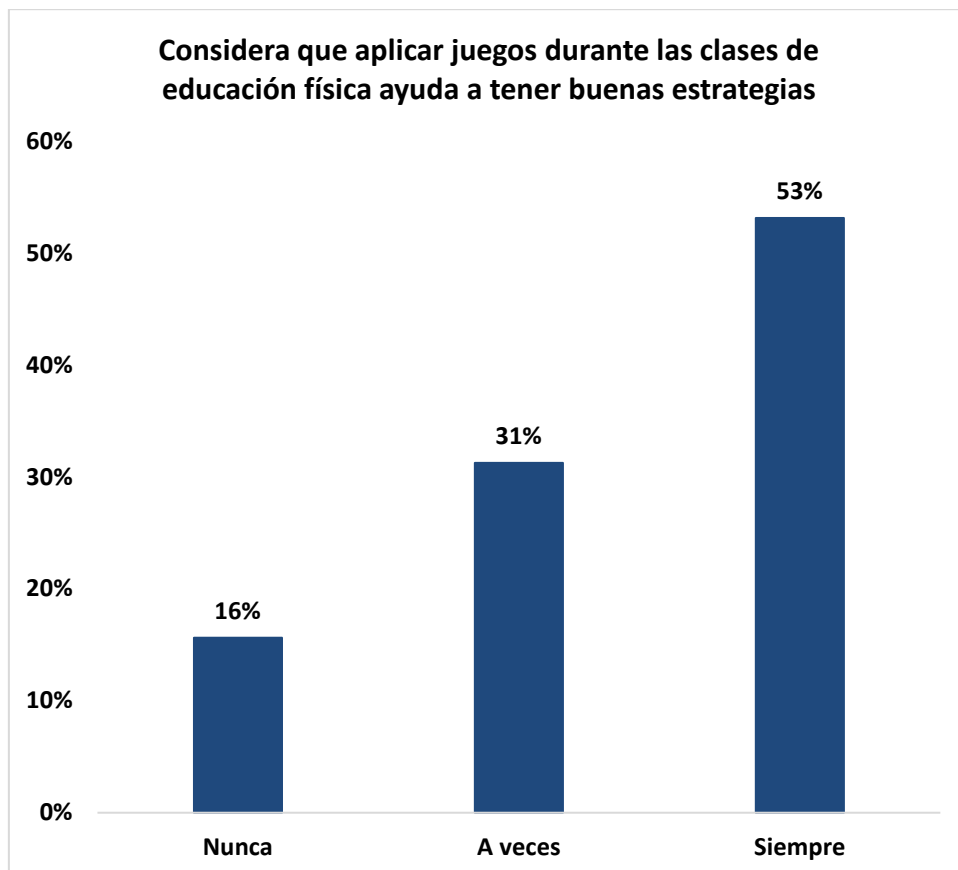


Figura 10 Considera que aplicar juegos durante las clases de educación física ayuda a tener buenas estrategias

INTERPRETACIÓN: Se encuestó a 32 estudiantes quienes respondieron que; el 16% nunca considera que aplicar juegos durante las clases de educación física ayuda a tener buenas estrategias, el 31% considera que aplicar juegos durante las clases de educación física ayuda a tener buenas estrategias y el 53% siempre considera que aplicar juegos durante las clases de educación física ayuda a tener buenas estrategias.

Tabla 11

Considera que la planificación del método lúdico incide en la enseñanza de educación física

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Nunca	5	16%
A veces	9	28%
Siempre	18	56%
TOTAL	32	100%

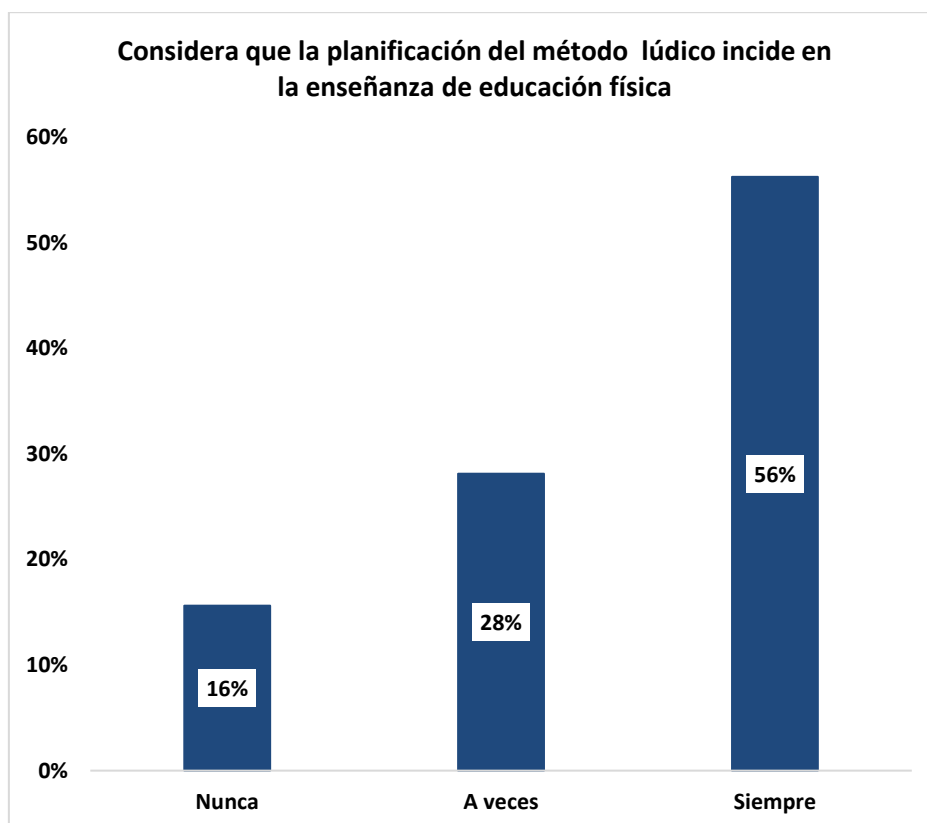


Figura 11 Considera que la planificación del método lúdico incide en la enseñanza de educación física

INTERPRETACIÓN: Se encuestó a 32 estudiantes quienes respondieron que; el 16% nunca considera que la planificación del método lúdico incide en la enseñanza de educación física, el 28% considera que la planificación del método lúdico incide en la enseñanza de educación física y el 56% siempre considera que la planificación del método lúdico incide en la enseñanza de educación física.

Tabla 12

Considera que la interacción educativa del método lúdico incide en la enseñanza de educación física

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Nunca	6	19%
A veces	9	28%
Siempre	17	53%
TOTAL	32	100%

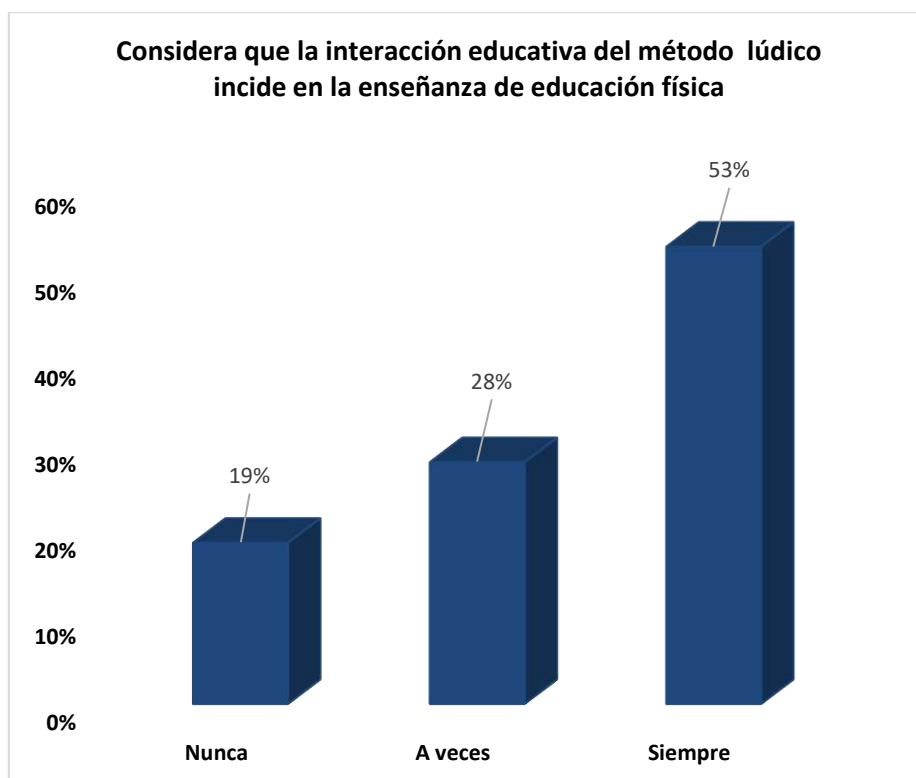


Figura 12 Considera que la interacción educativa del método lúdico incide en la enseñanza de educación física

INTERPRETACIÓN: Se encuestó a 32 estudiantes quienes respondieron que; el 19% nunca considera que la interacción educativa del método lúdico incide en la enseñanza de educación física, el 28% considera que la interacción educativa del método lúdico incide en la enseñanza de educación física y el 53% siempre considera que la interacción educativa del método lúdico incide en la enseñanza de educación física.

Tabla 13

Considera que la adquisición de conocimientos del método lúdico incide en la enseñanza de educación física

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Nunca	6	19%
A veces	10	31%
Siempre	16	50%
TOTAL	32	100%

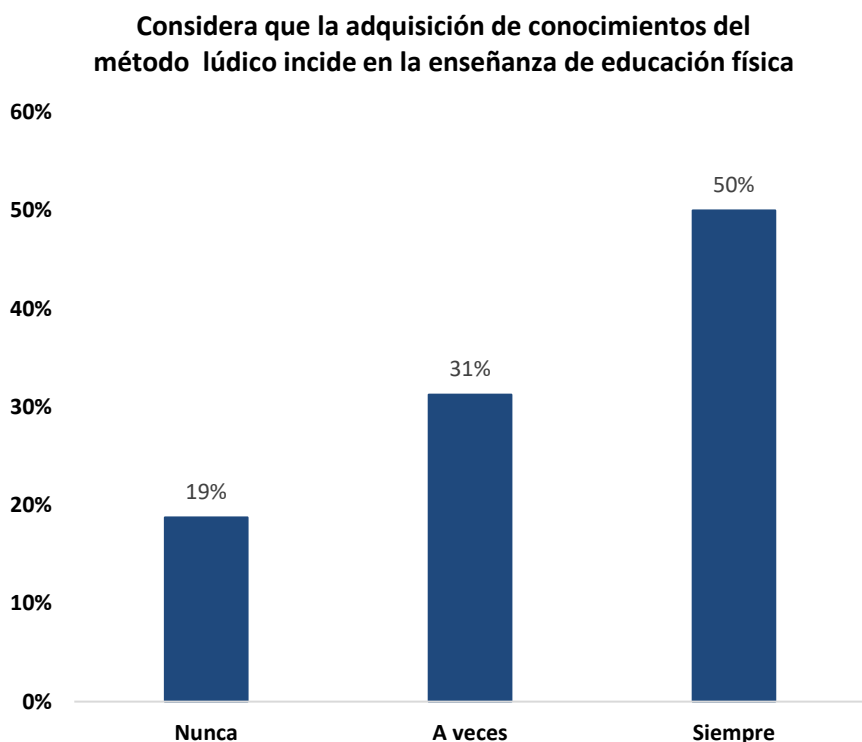


Figura 13 Considera que la adquisición de conocimientos del método lúdico incide en la enseñanza de educación física

INTERPRETACIÓN: Se encuestó a 32 estudiantes quienes respondieron que; el 19% nunca considera que la adquisición de conocimientos del método lúdico incide en la enseñanza de educación física, el 31% considera que la adquisición de conocimientos del método lúdico incide en la enseñanza de educación física y el 50% siempre considera que la adquisición de conocimientos del método lúdico incide en la enseñanza de educación física.

Tabla 14

Considera que las aptitudes del método lúdico inciden en la enseñanza de educación física

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Nunca	7	22%
A veces	8	25%
Siempre	17	53%
TOTAL	32	100%

CONSIDERA QUE LAS APTITUDES DEL MÉTODO LÚDICO
INCIDE EN LA ENSEÑANZA DE EDUCACIÓN FÍSICA

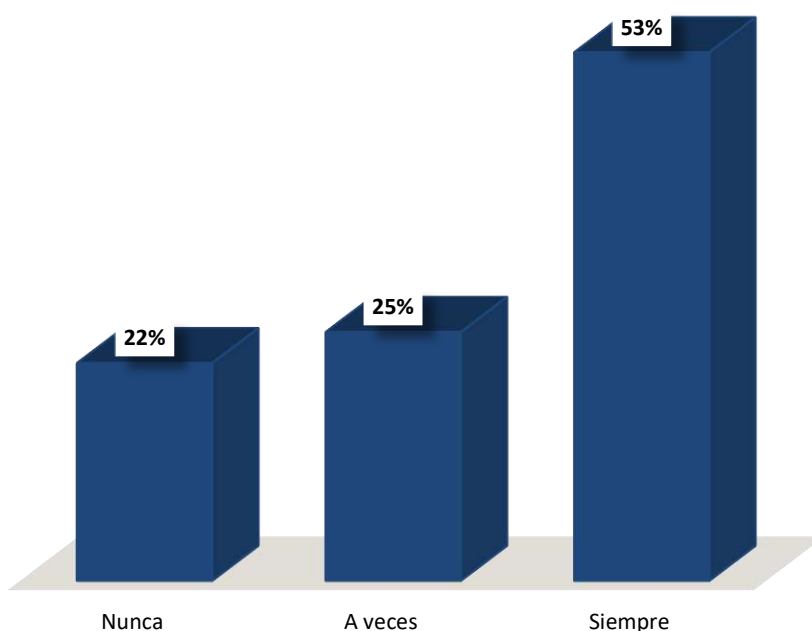


Figura 14 Considera que las aptitudes del método lúdico inciden en la enseñanza de educación física

INTERPRETACIÓN: Se encuestó a 32 estudiantes quienes respondieron que; el 22% nunca considera que las aptitudes del método lúdico inciden en la enseñanza de educación física, el 25% considera que las aptitudes del método lúdico inciden en la enseñanza de educación física y el 53% siempre considera que las aptitudes del método lúdico inciden en la enseñanza de educación física.

Tabla 15

Considera que las habilidades intelectuales del método lúdico inciden en la enseñanza de educación física

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Nunca	4	13%
A veces	9	28%
Siempre	19	59%
TOTAL	32	100%

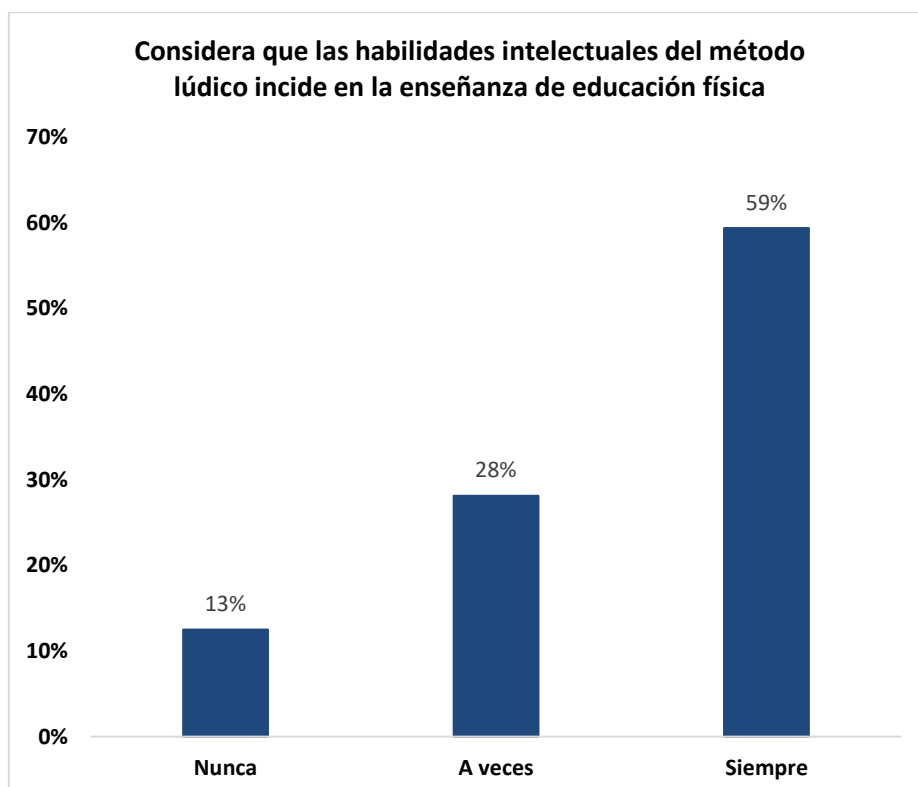


Figura 15 Considera que las habilidades intelectuales del método lúdico inciden en la enseñanza de educación física

INTERPRETACIÓN: Se encuestó a 32 estudiantes quienes respondieron que; el 13% nunca considera que las habilidades intelectuales del método lúdico inciden en la enseñanza de educación física, el 28% considera que las habilidades intelectuales del método lúdico inciden en la enseñanza de educación física y el 59% siempre considera que las habilidades intelectuales del método lúdico inciden en la enseñanza de educación física.

Tabla 16

Considera que las relaciones interpersonales del método lúdico inciden en la enseñanza de educación física

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Nunca	4	13%
A veces	11	34%
Siempre	17	53%
TOTAL	32	100%

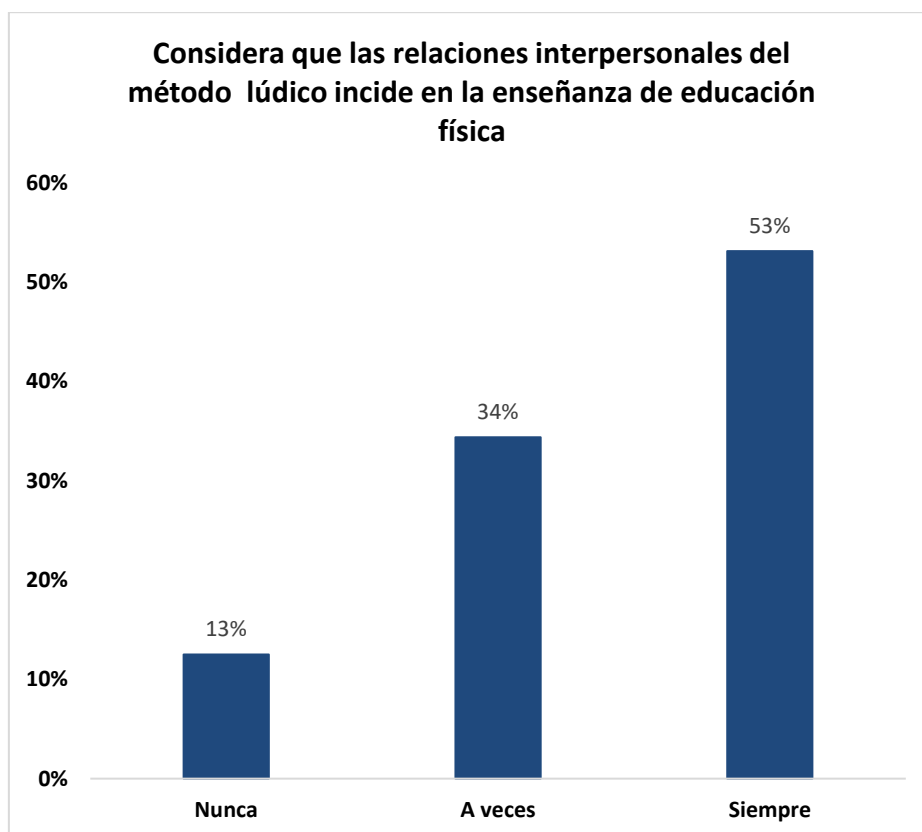


Figura 16 Considera que las relaciones interpersonales del método lúdico inciden en la enseñanza de educación física

INTERPRETACIÓN: Se encuestó a 32 estudiantes quienes respondieron que; el 13% nunca considera que las relaciones interpersonales del método lúdico inciden en la enseñanza de educación física, el 34% considera que las relaciones interpersonales del método lúdico inciden en la enseñanza de educación física y el 53% siempre considera que las relaciones interpersonales del método lúdico inciden en la enseñanza de educación física.

Tabla 17

Considera que el ambiente de confianza del método lúdico incide en la enseñanza de educación física

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Nunca	4	13%
A veces	10	31%
Siempre	18	56%
TOTAL	32	100%

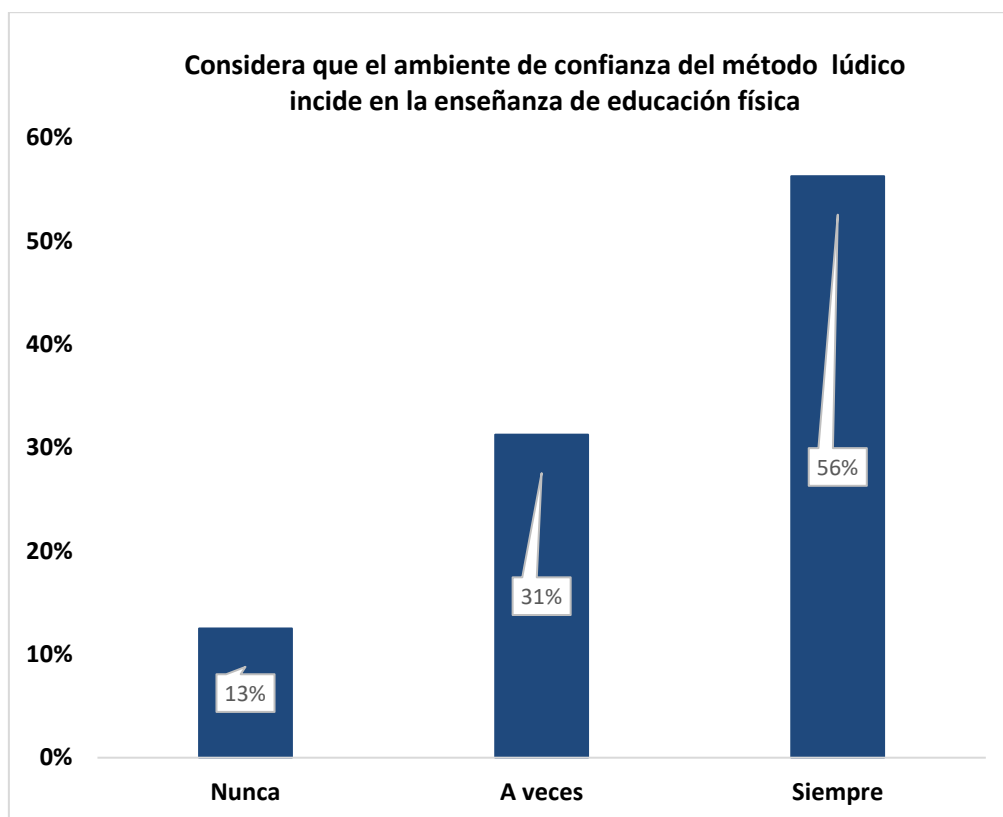


Figura 17 Considera que el ambiente de confianza del método lúdico incide en la enseñanza de educación física

INTERPRETACIÓN: Se encuestó a 32 estudiantes quienes respondieron que; el 13% nunca considera que el ambiente de confianza del método lúdico incide en la enseñanza de educación física, el 31% considera que el ambiente de confianza del método lúdico incide en la enseñanza de educación física y el 56% siempre considera que el ambiente de confianza del método lúdico incide en la enseñanza de educación física.

Tabla 18

Considera que el respeto en el aula del método lúdico incide en la enseñanza de educación física

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Nunca	5	16%
A veces	12	38%
Siempre	15	47%
TOTAL	32	100%

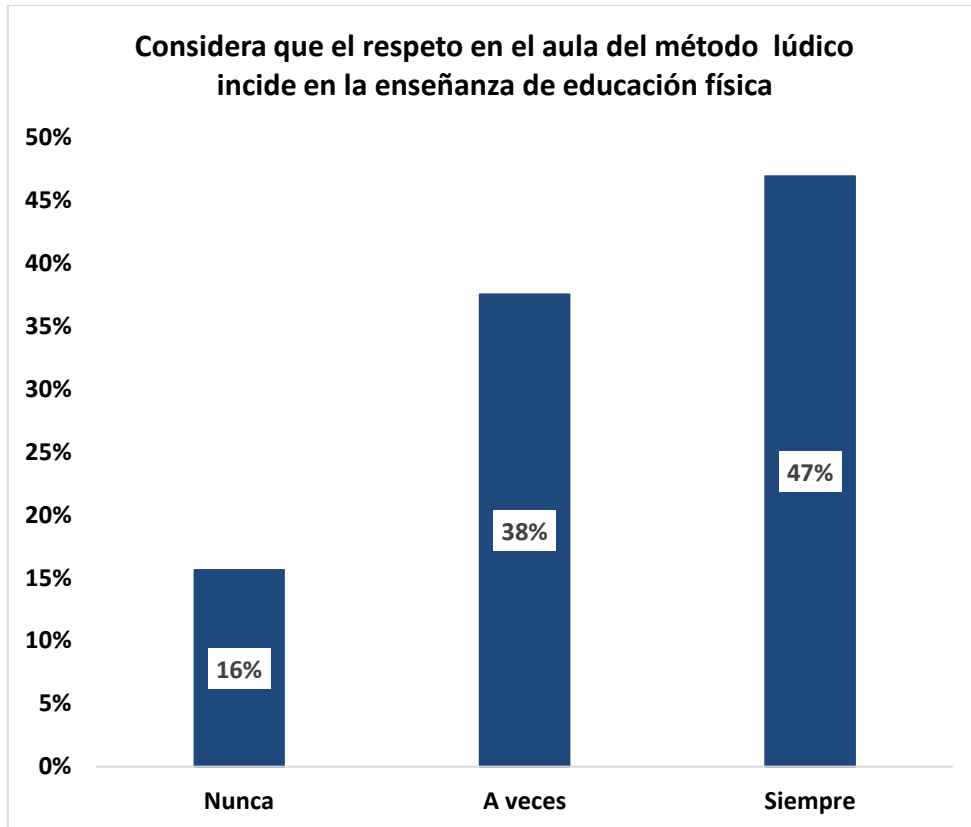


Figura 18 Considera que el respeto en el aula del método lúdico incide en la enseñanza de educación física

INTERPRETACIÓN: Se encuestó a 32 estudiantes quienes respondieron que; el 16% nunca considera que el respeto en el aula del método lúdico incide en la enseñanza de educación física, el 38% considera que el respeto en el aula del método lúdico incide en la enseñanza de educación física y el 47% siempre considera que el respeto en el aula del método lúdico incide en la enseñanza de educación física.

Tabla 19

Considera que las habilidades prácticas del método lúdico inciden en la enseñanza de educación física

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Nunca	3	9%
A veces	12	38%
Siempre	17	53%
TOTAL	32	100%

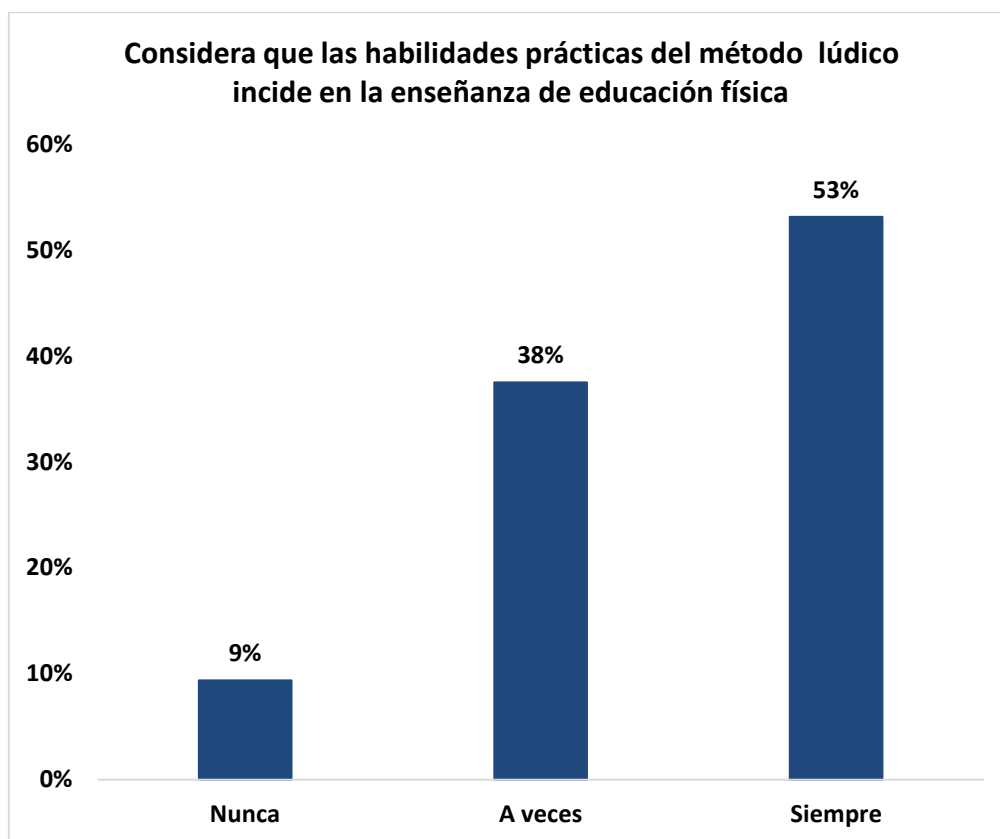


Figura 19 Considera que las habilidades prácticas del método lúdico inciden en la enseñanza de educación física

INTERPRETACIÓN: Se encuestó a 32 estudiantes quienes respondieron que; el 9% nunca considera que las habilidades prácticas del método lúdico inciden en la enseñanza de educación física, el 38% considera que las habilidades prácticas del método lúdico inciden en la enseñanza de educación física y el 53% siempre considera que las habilidades prácticas del método lúdico inciden en la enseñanza de educación física.

Tabla 20

Considera que las destrezas del método lúdico inciden en la enseñanza de educación física

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Nunca	3	9%
A veces	10	31%
Siempre	19	59%
TOTAL	32	100%

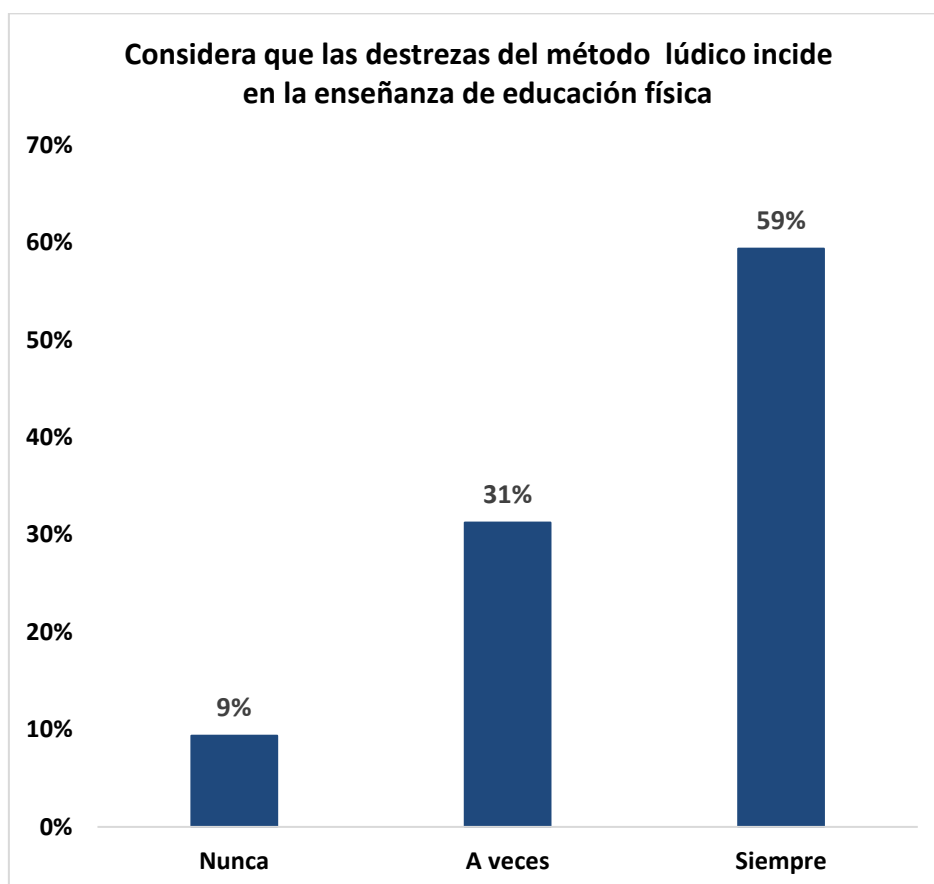


Figura 20 Considera que las destrezas del método lúdico inciden en la enseñanza de educación física

INTERPRETACIÓN: Se encuestó a 32 estudiantes quienes respondieron que; el 9% nunca considera que las destrezas del método lúdico inciden en la enseñanza de educación física, el 31% considera que las destrezas del método lúdico inciden en la enseñanza de educación física y el 59% siempre considera que las destrezas del método lúdico inciden en la enseñanza de educación física.

CAPÍTULO V: DISCUSIÓN, CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5. 1. DISCUSIÓN

De los resultados obtenido se afirma que el método lúdico influye significativamente como estrategia de enseñanza en educación física en estudiantes de la Institución Educativa N° 20809 Santa Rosalía, Huaura, 2024.

Estos resultados tienen relación con el siguiente autor: Marin & Melendrez (2023) en su tesis titulada “*Aportes de las estrategias lúdicas para la enseñanza*”, tiene como resumen que la docencia de los pasos de las reacciones químicas implica varias dudas debido a que su procedimiento de enseñanza aprendizaje no se limita a que el docente explique conceptualmente el material, sino que además tome en consideración la vida cotidiana de los estudiantes cuando explain los distintos usos de los productos químicos. Este estudio se ubica en el ámbito de los documentales, y se basa en el paradigma de la sociología, el cual se nutre de las teorías lúdicas y tiene como objetivo principal exhibir la manera en la que las estrategias lúdicas pueden tener un efecto positivo sobre el aprendizaje de las reacciones químicas. Los resultados del estudio examinan la contribución de los juegos en la enseñanza de cómo reaccionan las sustancias químicas, haciendo que los estudiantes participaran más activo y que las clases sean más interesantes y menos complicadas de entender.

5. 2. CONCLUSIONES

Primera: Se tiene como conclusión que el método lúdico influye significativamente como estrategia de enseñanza en educación física en estudiantes de la Institución Educativa N° 20809 Santa Rosalía, Huaura, 2024.

Segunda: Se tiene como conclusión que la dimensión recreativa del método lúdico influye significativamente como estrategia de enseñanza en educación física en estudiantes de la Institución Educativa N° 20809 Santa Rosalía, Huaura, 2024.

Tercera: Se tiene como conclusión que la dimensión social del método lúdico influye significativamente como estrategia de enseñanza en educación física en estudiantes de la Institución Educativa N° 20809 Santa Rosalía, Huaura, 2024.

Cuarta: Se tiene como conclusión que la dimensión pedagógica del método lúdico influye significativamente como estrategia de enseñanza en educación física en estudiantes de la Institución Educativa N° 20809 Santa Rosalía, Huaura, 2024.

5. 3. RECOMENDACIONES

Primera: Analizar el impacto de estrategias didácticas como el diseño de juegos, el desarrollo de materiales de aprendizaje gamificados y el uso de métodos de enseñanza gamificados en actividades.

Segunda: Investigar el impacto de un entorno de aprendizaje relajado y agradable en la participación del alumnado y reducción de la ansiedad.

Tercera: Proponer actividades lúdicas como motivación en el desarrollo de las clases con participación activa de los alumnos reduciendo la ansiedad.

Cuarta: Analizar cómo los juegos promueven el desarrollo físico y cognitivo, social y emocional del alumnado y cómo combaten el sedentarismo.

Quinta: Se recomienda investigar el impacto del diseño del entorno de aprendizaje para organizar espacios seguros y flexibles y utilizar diversos materiales para fomentar la creatividad y el pensamiento divergente.

CAPÍTULO V: FUENTES DE INFORMACIÓN

6. 1. Fuentes Bibliográficas

- Alcivar, J., & Burgos, L. (2024). Explorando el Aprendizaje Lúdico: Integrando la metodología Montessori en la educación inicial y preparatorio. *Posgrado*. Unidad Educativa Básica Completa Joaquin Gallegos Lara Guayas, Guayaquil, Ecuador.
- Bocancho, L. (2024). El método lúdico y el aprendizaje, en los niños del cuarto grado de la Escuela de Educación Básica. *Pregrado*. Universidad Nacional de Chimborazo, Riobamba, Ecuador.
- Candela, Y., & Benavides, J. (2020). Actividades lúdicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes. *Posgrado*. Pontificia Universidad Católica del Ecuador, Ecuador.
- Galan, C. (2022). método lúdico y logros de aprendizaje en niños y niñas. *Pregrado*. Universidad Nacional de la Amazonía Peruana, Iquitos, Perú.
- Marin, J., & Inga, R. (2022). influencia de las estartegias lúdicas en el aprendizaje. *Pregrado*. Universidad Nacional Toribio Rodriguez de Mendoza de Amazonas, Chachapoyas, Perú.
- Marin, J., & Melendrez, S. (2023). aportes de las estrategias lúdicas para la enseñanza. *Pregrado*. Escuela de Educación Siperior Pedagógica Pública Monterrico, Lima, Perú.
- Paredes, E. (2020). Importancia del factor lúdico en el proceso enseñanza-aprendizaje: propuesta de un manual de actividades lúdicas. *Posgrado*. Universidad Andina Simón Bolívar, Quito, Ecuador.

Zamudio, D., & Alarcon, W. (2024). Metodología Lúdica y la motivación del aprendizaje de los estudiantes. *Pregrado*. Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle, Lima, Perú.

6.2. Fuentes Electrónicas

Badía, J. (2021). *Dimensiones a considerar en el proceso de enseñanza-aprendizaje*.

Obtenido de <https://upcommons.upc.edu/server/api/core/bitstreams/3444b297-2fed-42c8-b72b-be2aa0903639/content>

Enriquez, L. (27 de 06 de 2024). *¿Quieres Asegurar el Futuro de tu Hijo? Apuesta por el Aprendizaje Lúdico*. Obtenido de <https://cdieuroamericano.ec/aprendizaje-ludico-prepara-a-los-ninos-del-futuro/>

Etecé, E. e. (2025). *Lúdico*. Obtenido de <https://concepto.de/ludico/>

Galan, C. (2022). método lúdico y logros de aprendizaje en niños y niñas. *Pregrado*. Universidad Nacional de la Amazonía Peruana, Iquitos, Perú.

Gomez, I. (09 de 12 de 2024). *Enseñanza*. Obtenido de <https://concepto.de/ensenanza/>

Marinva, E. (2025). *Qué es la metodología lúdica*. Obtenido de <https://www.marinva.es/que-es-la-metodologia-ludica-2/>

Martinez, J. (2023). *¿Qué es la metodología lúdica?* Obtenido de <https://www.marinva.es/que-es-la-metodologia-ludica-2/>

- Mendez, L. (2022). *actividades lúdicas*. Obtenido de <https://www.bienestar.gob.mx/sibien/index.php/recreacion/19-recreacion/23-actividades-ludicas>
- Ruano, E. (19 de 12 de 2023). *Métodos de enseñanza en Educación Física*. Obtenido de <https://www.rededuca.net/blog/educacion-y-docencia/metodos-ensenanza-educacion-fisica>
- Runk, L. (2021). *Enseñanza de la Educación Física*. Obtenido de https://med.libretexts.org/Bookshelves/Sports_and_Exercise/Intro_to_KIN/08%3A_Guiding_Movement-_Careers_in_Teaching_and_Coaching/8.02%3A_Teaching_Physical_Education
- Sanchez, L. (11 de 07 de 2024). *Características del método lúdico: ¿por qué es tan beneficioso para el aprendizaje de los niños?* Obtenido de <https://saposyprincesas.elmundo.es/consejos/educacion-colegio/metodo-ludico>
- Unicef. (2019). *Aprendizaje a través del juego*. Obtenido de <https://www.unicef.org/sites/default/files/2019-01/UNICEF-Lego-Foundation-Aprendizaje-a-traves-del-juego.pdf>

ANEXOS



ENCUESTA

A LOS ESTUDIANTES DE LA INSTITUCION EDUCATIVA N° 20809 SANTA ROSALÍA, HUAURA, 2024.

1= Nunca 2= A veces 3= Siempre

MÉTODO LÚDICO				
I. Dimensión recreativa		Calificación		
		1	2	3
1.	Considera que es un placer aplicar juegos durante las clases de educación física.			
2.	Considera que es un gozo aplicar juegos durante las clases de educación física.			
3.	Considera que es un entretenimiento aplicar juegos durante las clases de educación física.			
II. Dimensión social		Calificación		
		1	2	3
4.	Considera que aplicar juegos durante las clases de educación física ayuda a tener buena comunicación.			
5.	Considera que aplicar juegos durante las clases de educación física ayuda a ser empáticos.			
6.	Considera que aplicar juegos durante las clases de educación física fomenta el respeto.			
7.	Considera que aplicar juegos durante las clases de educación física ayuda a formar la personalidad.			
III. Dimensión pedagógica		Calificación		
		1	2	3
8.	Considera que aplicar juegos durante las clases de educación física ayuda a tener buen razonamiento.			
9.	Considera que aplicar juegos durante las clases de educación física ayuda a tener buena creatividad.			

10.	Considera que aplicar juegos durante las clases de educación física ayuda a tener buenas estrategias.			
ENSEÑANZA				
IV. Dimensión didáctica		Calificación		
		1	2	3
11.	Considera que la planificación del método lúdico incide en la enseñanza de educación física.			
12.	Considera que la interacción educativa del método lúdico incide en la enseñanza de educación física.			
V. Dimensión cognitiva		Calificación		
		1	2	3
13.	Considera que la adquisición de conocimientos del método lúdico incide en la enseñanza de educación física.			
14.	Considera que las aptitudes del método lúdico incide en la enseñanza de educación física.			
15.	Considera que las habilidades intelectuales del método lúdico incide en la enseñanza de educación física.			
VI. Dimensión socioemocional		Calificación		
		1	2	3
16.	Considera que las relaciones interpersonales del método lúdico incide en la enseñanza de educación física.			
17.	Considera que el ambiente de confianza del método lúdico incide en la enseñanza de educación física.			
18.	Considera que el respeto en el aula del método lúdico incide en la enseñanza de educación física.			
VII. Dimensión conductual		Calificación		
		1	2	3
19.	Considera que las habilidades prácticas del método lúdico incide en la enseñanza de educación física.			
20.	Considera que las destrezas del método lúdico incide en la enseñanza de educación física.			

Muchas gracias por su participación