



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

**PROGRAMA DE SEGUNDA ESPECIALIDAD
ESPECIALIDAD DE EDUCACIÓN FÍSICA Y DEPORTE**

**La enseñanza de la educación física desde la lúdica de los
estudiantes de una institución educativa, 2024**

**TRABAJO ACADÉMICO PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE
SEGUNDA ESPECIALIDAD EN EDUCACIÓN FÍSICA Y DEPORTE**

AUTOR:

Camargo Durand, Wilmer (orcid.org/0009-0008-2491-7573)

ASESORA:

Mg. Calle Cruz, Kriss Melody (orcid.org/0000-0003-4976-2332)

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Atención Integral del Infante, Niño y Adolescente

LÍNEA DE RESPONSABILIDAD SOCIAL UNIVERSITARIA:

Apoyo a la reducción de brecha y carencias en la educación en todos sus
niveles

TRUJILLO - PERÚ

2024

DEDICATORIA

A las personas más importantes de mi camino académico y personal. A mis padres, por su amor y por creer en mi desde el primer día, gracias por su apoyo constante.

Para mi esposa e hija gracias por ser mi luz en momentos difíciles y por creer en mí siempre.

Doy gracias a nuestro creador por guiarme y seguir adelante. Agradecer a mi familia por su comprensión y constante aliento, así como su apoyo a lo largo de mis estudios. Gracias a todos los que me han apoyado de una forma u otra en este reto.

Att. el autor

AGRADECIMIENTO

A la Universidad César Vallejo mi gratitud y agradecimiento sincero, al director de la de la I.E Media Cuesta, a los docentes quienes con su apoyo y enseñanzas contribuyeron en nuestra formación profesional.

Att. El autor



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

FACULTAD DE HUMANIDADES

PROGRAMA DE SEGUNDA ESPECIALIDAD EN EDUCACIÓN FÍSICA Y DEPORTE

Declaratoria de Autenticidad del Asesor

Yo, CALLA VASQUEZ KRISS MELODY, docente de la FACULTAD DE HUMANIDADES del programa de SEGUNDA ESPECIALIDAD EN EDUCACIÓN FÍSICA Y DEPORTE de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - TRUJILLO, asesor de Trabajo Académico II titulado: "La enseñanza de la educación física desde la lúdica de los estudiantes de una institución educativa, 2024", cuyo autor es CAMARGO DURAND WILMER, constato que la investigación tiene un índice de similitud de 18%, verificable en el reporte de originalidad del programa Turnitin, el cual ha sido realizado sin filtros, ni exclusiones.

He revisado dicho reporte y concluyo que cada una de las coincidencias detectadas no constituyen plagio. A mi leal saber y entender el Trabajo Académico II cumple con todas las normas para el uso de citas y referencias establecidas por la Universidad César Vallejo.

En tal sentido, asumo la responsabilidad que corresponda ante cualquier falsedad, ocultamiento u omisión tanto de los documentos como de información aportada, por lo cual me someto a lo dispuesto en las normas académicas vigentes de la Universidad César Vallejo.

TRUJILLO, 13 de Julio del 2024

Apellidos y Nombres del Asesor:	Firma
CALLA VASQUEZ KRISS MELODY DNI: 41599709 ORCID: 0000-0003-4976-2332	Firmado electrónicamente por: KCALLA el 09-08- 2024 20:49:30

Código documento Trilce: TRI - 0814256



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

FACULTAD DE HUMANIDADES

PROGRAMA DE SEGUNDA ESPECIALIDAD EN EDUCACIÓN FÍSICA Y DEPORTE

Declaratoria de Originalidad del Autor

Yo, CAMARGO DURAND WILMER estudiante de la FACULTAD DE HUMANIDADES del programa de SEGUNDA ESPECIALIDAD EN EDUCACIÓN FÍSICA Y DEPORTE de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - TRUJILLO, declaro bajo juramento que todos los datos e información que acompañan el Trabajo Académico II titulado: "La enseñanza de la educación física desde la lúdica de los estudiantes de una institución educativa, 2024", es de mi autoría, por lo tanto, declaro que el Trabajo Académico II:

1. No ha sido plagiado ni total, ni parcialmente.
2. He mencionado todas las fuentes empleadas, identificando correctamente toda cita textual o de paráfrasis proveniente de otras fuentes.
3. No ha sido publicado, ni presentado anteriormente para la obtención de otro grado académico o título profesional.
4. Los datos presentados en los resultados no han sido falseados, ni duplicados, ni copiados.

En tal sentido asumo la responsabilidad que corresponda ante cualquier falsedad, ocultamiento u omisión tanto de los documentos como de la información aportada, por lo cual me someto a lo dispuesto en las normas académicas vigentes de la Universidad César Vallejo.

Nombres y Apellidos	Firma
WILMER CAMARGO DURAND DNI: 30856660 ORCID: 0009-0008-2491-7573	Firmado electrónicamente por: CCAMARGODU el 13- 07-2024 21:26:32

Código documento Trilce: TRI - 0814255

ÍNDICE

CARÁTULA	
DEDICATORIA	
AGRADECIMIENTO	
DECLARATORIA DE AUTENTICIDAD DEL ASESOR	
DECLARATORIA DE ORIGINALIDAD DEL AUTOR	
ÍNDICE.....	ii
RESUMEN.....	iii
ABSTRACT.....	iv
I. INTRODUCCIÓN.....	1
II. MARCO TEÓRICO	4
III. METODOLOGÍA.....	12
3.1. Tipo y diseño de investigación	12
3.1.1. Tipo de investigación	12
3.1.2. Diseño de investigación.....	12
3.2. Categorías, subcategorías y matriz de categorización.....	12
3.3. Escenario de estudio.....	12
3.4. Participantes	13
3.5. Técnicas e instrumentos de recolección de datos:	13
3.6. Procedimiento de recolección de datos:.....	13
3.7. Rigor científico	13
3.8. Método de análisis de la información:	14
IV.RESULTADOS Y DISCUSIÓN	15
V. CONCLUSIONES.....	26
VI. RECOMENDACIONES.....	28
REFERENCIAS	29
ANEXOS.....	31

RESUMEN

El estudio tuvo como objetivo principal describir la enseñanza de la educación física desde la lúdica de los Estudiantes de una Institución Educativa Cusco, 2024, el estudio es de tipo cualitativa, de nivel descripto de diseño fenomenológico no experimental, la muestra fue constituida por 20 alumnos de la I.E Media Cuesta – 2024 y 2 docentes de la misma institución, el instrumento usado fue el cuestionario. Se llegó a concluir que La enseñanza de la educación física desde la lúdica los estudiantes de la I.E Media Cuesta – 2024, un 71% indico que le gusta la educación física están interesados en el área y en el aprendizaje lúdico. Como también un 57% indico que casi siempre el docente realiza juegos y actividades lúdicas en las clases de educación física un 33% a veces y un 10% casi nunca, lo que indica que se estaría aplicando la lúdica como una estrategia de aprendizaje en el área de educación física, por otro lado un 67% de estudiantes indico que a veces el profesor combina actividades lúdicas con deporte competitivo en las clases de educación física, un 24% a veces y un 10% casi siempre, por lo que la enseñanza de la lúdica en educación física sería deficiente en los docentes, es decir no la estarían implementando constantemente como una fuente de estrategia primaria.

Palabras Clave: La enseñanza, educación física, la Lúdica, adaptaciones curriculares, Perfil docente

ABSTRACT

The main objective of the study was to describe the teaching of physical education from the playfulness of the Students of an Educational Institution Cusco, 2024, the study is of qualitative type, of described level of non-experimental phenomenological design, the sample was constituted by 20 students of the I.E Media Cuesta - 2024 and 2 teachers of the same institution, the instrument used was the questionnaire. It was concluded that the students of the I.E Media Cuesta - 2024, 71% indicated that they like physical education and that they are interested in the area and in playful learning. As well as 57% indicated that the teacher almost always performs games and playful activities in physical education classes, 33% sometimes and 10% almost never, which indicates that playfulness is being applied as a learning strategy in the area of physical education, On the other hand, 67% of students indicated that sometimes the teacher combines playful activities with competitive sports in physical education classes, 24% sometimes and 10% almost always, so the teaching of playfulness in physical education would be deficient in teachers, i.e. they would not be implementing it constantly as a source of primary strategy.

Keywords: Teaching, physical education, playfulness, curricular adaptations, teacher profile.

I. INTRODUCCIÓN

La educación física es una disciplina educativa que se centra en el movimiento físico para fomentar y desarrollar las habilidades físicas, emocionales y cognitivas de los niños, con el objetivo de mejorar su calidad de vida. Abarca áreas como la familia, la sociedad y la productividad. Al igual que otras disciplinas, su objetivo es el desarrollo del cuerpo humano y los sentidos. En la escuela primaria, el deporte se utiliza como una herramienta de intervención educativa.

Ampliado a prácticas sociales y humanísticas, estimulando las vivencias de los estudiantes, sus ejercicios y gestiones propulsoras indicadas a través de formas conscientes de inclinación, es beneficioso para las prácticas deportivas de los niños según sus gustos deportivos. Estos se reflejan en los espacios y áreas designadas en cada institución primaria y en todas sus actividades diarias.

En la formación del profesor de educación física en el ámbito universitario, se adopta una nueva filosofía pedagógica con un enfoque socialmente crítico, que considera la interdisciplinariedad, la integralidad y la capacitación de los instructores. Además de diversos aspectos de la configuración de un currículo transformador, este estudio examina las visiones de diversos autores, así como la existencia de la Acción y su desarrollo en el aprendizaje activo.

Metodológicamente, el estudio se centra en un paradigma cualitativo con enfoque teórico y análisis de documentos y posiciones, que esencialmente defiende Martínez. La técnica utilizada es el análisis del discurso, que permite acercarnos al conocimiento y su interpretación. El principal aporte de este estudio se manifiesta en el enriquecimiento de los contenidos de aprendizaje y en la mejora de la práctica docente durante el proceso educativo. Esto incrementa el orgullo y el respeto hacia la profesión de docente en cultura física, teniendo un impacto positivo tanto en el entorno educativo como en la sociedad. Cursos para despertar el interés del docente de educación física a través de pautas lúdicas, ayuda a fomentar la reflexión, el compromiso y la motivación, facilita la adquisición de nuevos conocimientos y tiene sentido desde una perspectiva científica, humana y sensible. (Metrópolis, 2020)

Como resultado de la adaptación curricular de 2016, el sistema nacional de educación física de Ecuador ofrece nuevos modelos educativos como el constructivismo social. Se incorporan nuevos enfoques curriculares como la inclusión, la corporalidad y el juego (Posso, 2018). Dentro de esta filosofía se

utilizan métodos activos, como el aprendizaje cooperativo en el deporte, es decir, el rol de los docentes ha cambiado fundamentalmente, los docentes ahora tienen que adaptarse a la nueva escuela. La Asociación Modelo exige volver a profesionalizarse para convertirse en un verdadero mediador y guía del estudiante que fortalezca el aprendizaje y así buscar su autonomía. (Creative Commons, 2019)

El juego forma parte de la infancia, ya sea cognitivo, social, biológico, motor o emocional, y abre oportunidades de desarrollo. El juego proporciona a los niños satisfacción, diversión y la oportunidad de expresar su imaginación. Este artículo tiene como objetivo destacar la importancia de incorporar actividades lúdicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje en preescolar. La implementación de juegos divertidos como estrategia motivadora de enseñanza ha mostrado efectos positivos tanto en los profesores como en los niños. Esto permite integrar y aplicar los resultados y recomendaciones en la práctica docente, mejorando aspectos clave del trabajo en el aula y contribuyendo así a elevar la calidad de los servicios educativos. (Palacios, 2021)

Las investigaciones indican que los juegos influyen positivamente en el desarrollo de las habilidades de comunicación oral en niños de 5 años., ya que el 49% de los niños en la prueba previa estaban en el nivel de proceso y luego en 11 experimentos donde - la prueba Como se utilizó, los niños se desarrollan al nivel de desempeño, lo que demuestra que las niñas y los niños pueden expresarse con claridad y fluidez y parecen coherentes, fluidos y seguros. Tus habilidades. (Reátegui, 2019).

La investigación se enfoca en el estudio de la coordinación general, lo cual permitirá intervenir decisivamente en la rapidez y calidad del proceso de aprendizaje de habilidades y métodos específicos que luego aparecerán en el mundo escolar. Por tanto, el acoplamiento es un modo neuromuscular muy relacionado con aprender, que está determinado en gran medida por elementos hereditarios. Este estudio se llevó a cabo debido a un problema generalizado identificado entre los niños en edad escolar de la institución educativa. 50089 Media Cuesta, es decir, una falta generalizada de coordinación de movimientos entre dichos estudiantes.

En ese sentido se observó en los estudiantes de una Institución Educativa Cusco, 2024 que es imprescindible actualizar el currículo de la enseñanza de

educación física, ya que no se ha renovado en varios años., por otro lado, los docentes del área no son idóneos para el área; por lo que repercute en los estudiantes en un bajo nivel académico en educación física

A partir de lo presentado, se plantea el siguiente problema general: ¿Cómo se lleva a cabo la enseñanza de la educación física a través de actividades lúdicas en una institución educativa en Cusco, 2024? Los problemas específicos son: a) ¿Realizan los docentes actividades lúdicas en las clases de educación física de la institución educativa en Cusco, 2024? b) ¿Cuál es el nivel de aprendizaje de educación física entre los estudiantes de la institución educativa en Cusco, 2024?

Asimismo, el estudio se justifica teóricamente porque contribuye a ampliar el entendimiento del proceso de aprendizaje requerido por los estudiantes que enfrentan problemas de coordinación motora. finos y gruesos, para poder compararlo con otros estudios similares y así analizar su desarrollo y progreso en esta área.

Se justifica metodológicamente debido al uso del método empírico, con un enfoque cualitativo en el estudio, que permitirá describir la enseñanza de la educación física a través de la lúdica en los estudiantes. Esto proporcionará a los docentes una base para desarrollar métodos compatibles en investigaciones futuras, facilitando análisis comparativos, evaluaciones a lo largo del tiempo y diversas mediciones.

Además, la justificación práctica se realizó para resaltar la importancia de la educación física basada en la lúdica para los estudiantes y enfatizar la relevancia de esta enseñanza. Esto motivará a los docentes a incorporar la educación física en sus métodos pedagógicos.

En esta misma dirección, se establece el objetivo general: Describir cómo se enseña la educación física a través de la lúdica en los estudiantes de una institución educativa en Cusco, 2024. Los objetivos específicos son: a) Determinar si los docentes realizan actividades lúdicas en las clases de educación física de la institución educativa en Cusco, 2024; b) Evaluar el nivel de aprendizaje en educación física de los estudiantes de la institución educativa en Cusco, 2024.

II. Marco teórico

Teniendo como antecedentes internacionales Bennisar (2020), con su tema el campo de la educación presenta diversos desafíos que se presentan en esta era, dado que el espacio y la sociedad requieren de un nuevo enfoque educativo para abordar la complejidad de la realidad socio pedagógica actual. Metodológicamente, el estudio se centra en un paradigma cualitativo que utiliza el enfoque teórico y análisis documental. El principal aporte del estudio se refleja en la mejora del currículo y en el perfeccionamiento de las habilidades docentes durante el proceso de aprendizaje. También contribuye al aumento del orgullo y respeto hacia la profesión de docente de educación física y genera un impacto positivo en el entorno educativo y en la comunidad. Las lecciones que involucran a los profesores de educación física con un aprendizaje divertido ayudan a inspirar la reflexión, el compromiso y la motivación, promueven el aprendizaje y son académica, humana y emocionalmente relevantes.

Este estudio ofrece información relevante sobre nuestras prácticas docentes en el proceso de enseñanza y aprendizaje de los profesores de educación física. Según Munzon (2021), su investigación tuvo como objetivo evaluar la efectividad de los movimientos recreativos en las clases de educación física para mejorar la coordinación motora. El estudio empleó un enfoque cuantitativo, descriptivo y transversal. La muestra corresponde a docentes pertenecientes al primer, segundo y tercer grupo. Para recolectar información, se usó como instrumento la encuesta. El resultado de la encuesta reveló que el 68,75% de los educadores confirmó que las actividades recreativas pueden mejorar la coordinación motora. En resumen, las actividades recreativas son una herramienta crucial para los profesores de educación física, y las habilidades de coordinación de los estudiantes pueden mejorarse a través de una adecuada planificación.

Según este trabajo de investigación, se ha demostrado que las actividades extracurriculares son una herramienta para los docentes en la coordinación de los estudiantes y las habilidades son una herramienta importante para los docentes.

Según Sanguino (2022) en estudio a nivel escolar es necesario adoptar estrategias para maximizar la transformación del aprendizaje y promover el aprendizaje de los estudiantes, por lo tanto, la incorporación de juegos en las clases de educación física es un medio para fortalecer el aprendizaje, tiene como objetivo crear un marco teórico basado en juegos para perfeccionar la educación física de los estudiantes.

Se evidencia el uso de un enfoque hermenéutico, sustentado en el enfoque cualitativo y los supuestos del paradigma interpretativo que posibilitan la interpretación y comprensión de la información. Los informantes clave son estudiantes, profesores y conferencistas o facilitadores. Para recolectar información, la entrevista en profundidad aplica el ciclo hermenéutico como técnica de interpretación de los resultados, para luego realizar la validación mediante la saturación de los resultados. Entre la conclusión de la investigación se puede recalcar que existe una falta de especialistas deportivos en las escuelas primarias, pero a través del desarrollo deportivo en este campo se realiza una formación integral y se promueve la conciencia corporal, así como se enfatiza el uso de la pedagogía. A los educandos les encanta la educación física porque es divertida, incluso si la institución carece de fondos y no se le da un valor real al área. También se considera uno de los fundamentos del aprendizaje a través de actividades lúdicas que entrenan el cuerpo, por lo que se concibió la estructura teórica del juego en las clases de educación física de la escuela primaria de esta institución.

Según este estudio, es necesario adoptar estrategias para optimizar el proceso de aprendizaje y promover el aprendizaje basado en juegos a través del entrenamiento físico.

Según Boza y Charchabal (2022), el objetivo fue identificar las actividades lúdicas que favorecen el desarrollo de habilidades motrices básicas en los estudiantes de Educación Física. La investigación, de tipo descriptivo-correlacional, concluye que las actividades lúdicas tienen un impacto positivo en el desarrollo de las habilidades motrices de los estudiantes, sugiriendo que una mayor implementación de estas actividades mejora las habilidades motrices en los niños.

Este trabajo ofrece una visión sobre la eficacia de las actividades en las clases de educación física para mejorar la coordinación motora. Según Peña et al. (2020), el artículo propone estrategias para la enseñanza de educación física en las escuelas primarias de la provincia Atlántica de Colombia con el objetivo de elevar la calidad educativa. El estudio, basado en un enfoque cuantitativo y de carácter predictivo, utiliza un diseño no experimental, transversal y univariado. La muestra consistió en 30 docentes, y el instrumento empleado fue una encuesta dirigida a estos mismos docentes. La investigación concluyó que los docentes carecen de vocación para el área de educación física, y se identificó como debilidad en su formación académica que muchos no están especializados en esta área.

Según Calvo, et al (2018) en educación física, uno de los elementos que mayor influencia tiene en la práctica docente es el aula en la que se realizan las tareas de aprendizaje. Este artículo revela el proceso reflexivo de un maestro novato en el que revisó los principios, metas y consecuencias de sus acciones para crear espacios de enseñanza/aprendizaje seguros e instructivos para todos los estudiantes. Este artículo emplea métodos cualitativos y auto etnografía para analizar el impacto del entorno de desarrollo de la educación física en las percepciones y temas de respuesta. Los resultados revelan que una de las principales inquietudes de los docentes es cómo ajustar el espacio y el entorno para el desarrollo curricular para reducir sorpresas.

Según este estudio, surgen de la necesidad en educación primaria de abordar las dimensiones subjetivas de oportunidad que los docentes perciben en los espacios y materiales debido a sus biografías y formación, y de considerar cambios relacionados con el uso y diseño de infraestructura. La dimensión colectiva que intenta superar las visiones individuales en el aprendizaje

Según George y González (2020), el objetivo de este estudio fue examinar las estrategias, herramientas y criterios de evaluación auténticos empleados por los profesores de educación física en la educación básica. El estudio es cualitativo observacional. La importancia del estudio muestra la obligación de formalizar y sistematizar el uso de método y herramientas de evaluación auténticas en el nivel primario, si están directamente relacionadas con el proceso de aprendizaje y los contenidos del curso.

Según este estudio, la trascendencia del estudio muestra la necesidad de formalizar y sistematizar el uso de estrategias y herramientas de evaluación auténtica en la educación primaria, cuando estas estrategias y herramientas están directamente vinculadas a los procesos de aprendizaje y a los contenidos de los cursos.

También se tiene antecedentes nacionales Según Paiva (2021) la innovación a través del juego es un factor importante porque permite a los estudiantes desarrollar realmente capacidades y destrezas físicas, habilidades físicas y de acondicionamiento, y otras materias de educación física que conducen a un aprendizaje significativo y enfatiza que la participación de los maestros en la creación, innovación e implementación de estrategias recreativas e instructivas para los estudiantes es apropiada y positiva.

Según el estudio, se cree que el juego es un factor importante que permite a los

estudiantes desarrollar sus habilidades físicas, lo que conduce a un aprendizaje significativo.

Rodríguez y Tascón (2020) en su estudio se propusieron implementar una propuesta basada en actividades lúdicas, utilizando un enfoque socio-crítico, cualitativo y de acción. El estudio concluye que los juegos aplicados a los estudiantes es una estrategia novedosa que permite al niño desarrollar nuevas capacidades, desarrollar sus habilidades físicas y poder deslumbrar la imaginación que tienen.

Fernández, et al (2018). Señalan que en el proceso educativo el impacto de los juegos en la lectura y la comprensión se percibe como un recurso innovador y por tanto diverso, como un plan educativo individual que se encarga no sólo de todo el proceso, sino también de llenar los vacíos de aprendizaje. Discuta lo que sucede durante este proceso. El propósito del estudio fue utilizar juegos y cuestionarios como estrategias de aprendizaje intelectualmente estimulantes. El método se basa en un enfoque cualitativo y emplea una investigación acción, utilizando diseños descriptivos y exploratorios, la muestra fue de 40 estudiantes. Los resultados muestran estrategias basadas en juegos e investigaciones para mejorar la comprensión lectora, como: Zoom Reading, Stopwatch, Reading King, Godfather Program, Reading Comprehension Practice y Classroom Reading with Dad. Los resultados revelaron que tanto los niños como las niñas presentaban déficits significativos en español, especialmente en lectura y comprensión.

Según el estudio, encontraron que los niños tienen déficits importantes en español, especialmente en lectura y comprensión.

Según Calderón (2021), "Actividades educativas de aprendizaje" busca destacar la relevancia de las actividades educativas y recreativas en el proceso de aprendizaje de los estudiantes. En los últimos años, se ha descuidado el aspecto recreativo tanto en los hogares como en las escuelas. Se concluye que las lúdicas son herramientas esenciales en el aprendizaje desarrollando el pensamiento crítico en estudiantes. Con base en esta investigación, es importante para nosotros como docentes comprender no solo los recursos de aprendizaje disponibles en esta área, sino también cómo se desarrolla la mente de los niños para adaptarse al proceso de aprendizaje y lograr un aprendizaje verdaderamente significativo. Mientras juega, el alumno también pone en valor todos sus sentidos, lo que le permitirá comprender mejor los contenidos de aprendizaje. Esto es muy importante para su

desarrollo intelectual, emocional y social, especialmente durante la infancia, cuando las capacidades físicas y mentales contribuyen a su desarrollo. Se desarrolla principalmente para aprender y reforzar patrones de comportamiento, relacionales y sociales.

Según esta investigación indica que el juego es muy importante para el aprendizaje ya que el juego es una herramienta para poder realizarlas con los estudiantes.

Son vitales las especulaciones sobre la educación de la educación física para la que el Significado de la lúdica en el proceso es un componente básico en el aula, ya que permite averiguar cómo ser regular y un buen momento para los niños en la escuela. Es esencial aludir a las definiciones dadas por algunos creadores: "La vivacidad es todo aquello relacionado con lo fascinante, eufórico y divertido, la diversión, lo atrayente y lo entusiasmante, se expresa en juego siendo un punto clave para el autoconocimiento y el aprendizaje.

Lo lúdico en su mayoría alude a los movimientos y ejercicios maravillosos que permiten desenvolverse, que despiertan el rédito y la inspiración y por lo tanto se han restringido a condiciones específicas, y en consecuencia es importante considerar que deben ser incorporados en ambientes de aprendizaje ya sea un anunciador del aprendizaje ya que permiten descifrar reglas, fabricar, copiar y planificar especulaciones sobre cosas o circunstancias introducidas, lo principal que separa cualquier juego del movimiento energético es el objetivo y la razón con la que se hace.

La lúdica, entendida como un proceso fundamental para el desarrollo humano, debería ser valorada en el ámbito escolar, ya que es una etapa adecuada para fomentar el aprendizaje, con jóvenes más abiertos a explorar nuevas áreas., con un nivel serio de confianza y de esta forma más resiliencia, con capacidad de practicar simultáneamente lo agradable, lo ajustado y lo placentero. Serán más participativos, más seguros y tendrán una razón superior para ellos y para construir nuevas familias.

Por fin, puede muy bien ser orquestado que el aspecto lúdico es comprendido por el juego como un porte ideal para la alegría, la actividad, la diversión y el ingenio; como un área de articulación y socializar; como un encuentro de comprensión y instrucción de pautas edificadas y reconocidas por los miembros; ya sea el imagen y carácter de factores reales propias y generales; como periodo de actividad en diferentes factores reales; como lugar conocido por la mente creativa y el sueño;

como prueba de sensatez; como oportunidad para el análisis y la incongruencia; como posición de implicación e imaginación.

El juego en la clase escolar actual son muchos los beneficios que el juego aporta a la educación, el juego incluye el interés dinámico del jugador permite el giro humano, la inventiva, el pensamiento crítico y la mejora de los trabajos sociales, siendo así una acción vital.

En este sentido, es posible establecer una progresión de beneficios que los ejercicios deportivos aportarán a la mejora de las tareas cotidianas como educadores. En otras palabras, según la perspectiva estratégica, llevar juegos a la sala de estudio permite introducir nuevos elementos, al tiempo que se apoyan y evalúan los aprendidos. El alumno se convierte en un componente activo de la experiencia de crecimiento, lo que le convierte en el héroe de la demostración educativa. El juego fortalece en aprendizaje de forma divertida. La utilización no sólo suma al alumno y por ende a la experiencia educativa educadora, lo mejor es que suma a los educadores, ya que permite la satisfacción en la tarea al potenciar el método más encantador para llegar a sus alumnos.

Por otro lado, tenemos las dimensiones de la enseñanza de la educación física según Cárdenas (2022) considera que la adaptación curricular ajusta actividades, objetivos, estándares, contenidos y procedimientos de evaluación según las necesidades de los estudiantes para optimizar el aprendizaje. Autores anteriores coinciden en que la adaptación curricular tiene las siguientes características: necesidades de los estudiantes y currículo flexible. Utilizar recursos y materiales según las condiciones y oportunidades institucionales. Se puede utilizar para dar cabida a las diferencias individuales, los métodos de aprendizaje activo, la atención a los antecedentes familiares y comunitarios de los estudiantes y la integración, que pueden ser importantes o no.

La segunda dimensión es la del perfil docente Según Muñoz (2019) es la conexión entre competencia emocional, bienestar personal y estilos educativos, comprender estas facetas es fundamental para promover procesos de mejora escolar e indica la relevante la formación del docente. Porque un educador con sentimiento conveniente demostrará una mayor felicidad particular y elegirá un modo de enseñanza seguro. Siendo el docente el punto clave para que los estudiantes sepan aprovechar las estrategias empleadas.

Según este estudio concluyó que los estudiantes de escuelas donde las actitudes

positivas son la norma son más felices y están más comprometidos.

Según Armas (2019) las actividades y formatos de aprendizaje se han centrado en motivar a los estudiantes porque la motivación es la fuerza impulsora detrás del aprendizaje. En este momento, la motivación es extrínseca y no contribuye al "aprendizaje". La incitación debe ser intrínseca para crear un aprendizaje significativo. Esta motivación intrínseca debe fomentarse a través de actividades dirigidas a las inteligencias múltiples de los estudiantes, que deben de fortalecer el aprendizaje en los estudiantes.

Respecto a la dimensión de Socialización, Bayona (2018) describe que es un proceso mediante el cual los niños y niñas asimilan diversas fases culturales que incluyen creencias, costumbres, comportamientos, actitudes y sentimientos de acuerdo a su rol en la sociedad o en un grupo de personas. A medida que se desarrollan, interactúan y participan de esta manera en el grupo. Terceros (2002) afirma que la socialización "se refiere a las formas en que los niños se convierten en miembros social y culturalmente competentes de los grupos sociales en los que viven" (p.23).

Según el estudio, las instituciones educativas desempeñan un papel crucial en la educación de niños y niñas al fomentar su formación integral y desarrollar diversas habilidades en ellos, conocimientos y actitudes que contribuyen a la plena inclusión de los niños.

Según Vásquez (2018). La socialización se refiere a la capacidad de interactuar con el entorno, con los demás y con el entorno que lo rodea, sin esta capacidad el desarrollo humano integral es imposible. Los niños se ven influenciados porque la mayor parte del aprendizaje cognitivo, procedimental y actitudinal se deriva del entorno. Este tipo de interacción social es deseable en un ambiente divertido. Los objetivos de este estudio son: explicar la relevancia del juego en la socialización temprana de los niños, desarrollar actividades de aprendizaje basadas en el juego para promover la socialización y proponer una herramienta para evaluar el nivel de socialización de niños y niñas. En las primeras etapas de conversación, juegos y trabajos en clase. La conclusión es que el juego es una valioso instrumento educativo en el crecimiento de los niños. Socialización primaria de los educandos. Las listas de verificación también se pueden utilizar para evaluar las dimensiones del diálogo, el juego y el trabajo en el aula.

Según este estudio, las teorías educativas subrayan la importancia del juego en el

fomento de una convivencia armoniosa entre los educandos y definen la relación precisa entre juego y socialización.

III. METODOLOGÍA

3.1. Tipo y diseño de investigación

3.1.1. Tipo de investigación

La investigación fue de tipo básica, ya que buscó ampliar el conocimiento teórico mediante la recopilación de información real para enriquecer el entendimiento. Se llevó a cabo utilizando una metodología cualitativa. Según Sampieri (2024), en el ámbito cualitativo, el proceso de investigación es detallado, pero se diferencia del enfoque cuantitativo en su punto de partida. En lugar de comenzar con una teoría para luego validarla con datos empíricos, el investigador cualitativo examina directamente los hechos y revisa estudios previos de manera simultánea para desarrollar una teoría que se ajuste a las observaciones actuales.

Se enmarca en un estudio aplicado ya que tuvo como fin de resolver conflictos por lo que el estudio brindara soluciones factibles y concisas para el área de educación (Concytec, 2018).

La investigación se enmarcó en el diseño fenomenológico. Según Sampieri (2024), este diseño tiene como objetivo investigar, describir y comprender las experiencias relacionadas con un fenómeno particular. Su propósito es identificar similitudes o patrones recurrentes en las experiencias de los participantes, basándose en una experiencia general o compartida.

3.1.2. Diseño de investigación

El estudio fue no experimental, por cuanto no se manipularán las categorías, de acuerdo a Álvarez (2020) en este tipo de investigación, no se manipulan variables ni se hace experimentos con ella, será descriptivo en vista que se busca describir la enseñanza de la educación física desde la Lúdica de los Estudiantes de una Institución Educativa Cusco, 2024

3.2. Categorías de estudio

El presente estudio se basó en dos categorías principales. La primera categoría es la enseñanza de la educación física, que se desglosa en subcategorías como adaptaciones curriculares y perfil docente. La segunda categoría, que es el foco de este trabajo de investigación, se denomina la Lúdica., la misma que tiene como subcategorías al aprendizaje y socialización.

3.3. Escenario de estudio

Este trabajo de investigación se llevó a cabo en la región de Cusco,

específicamente en una institución educativa primaria de la UGEL Anta. La institución presenta una infraestructura regular para el desarrollo del aprendizaje en los estudiantes de nivel primario. Es importante señalar que, en cuanto al organigrama institucional, cuenta con una directora y 14 docentes para el nivel primario, así como una Asociación de Padres de Familia. Además, los estudiantes provienen de hogares con un nivel socioeconómico bajo, donde muchos padres se dedican a actividades comerciales.

3.4. Participantes

En cuanto a los participantes seleccionados para este estudio, de acuerdo con el criterio del investigador y basado en la temática de análisis y categorías de investigación, se deben mencionar los siguientes: 02 docentes y 20 alumnos.

3.5. Técnicas e instrumentos de recolección de datos:

La técnica empleada fue la encuesta. Según Rodríguez (2018) esta técnica se usa para recolectar datos, por lo que en el estudio se aplicara La técnica utilizada fue la encuesta, que se aplica en estudios cualitativos y se basa en el uso del cuestionario como instrumento el cuestionario, basado en 09 preguntas que será aplicada a 02 docentes y 20 estudiantes.

3.6. Procedimiento de recolección de datos:

Los instrumentos fueron validados previamente por tres expertos mediante la evaluación de la consistencia interna, La recolección de datos se llevó a cabo mediante un cuestionario, el mismo que fue elaborado para que responda a los objetivos planteados. El tiempo del cuestionario durara aproximadamente 30 minutos.

3.7. Rigor científico

El investigador mantuvo la veracidad y la imparcialidad en todo momento, basándose en una interpretación y un informe de resultados sólidos y objetivos, así como en un rigor científico garantizado en la metodología y el análisis.

Se dio prioridad al consentimiento informado de los participantes, y se manejaron los datos de la institución y los sujetos del estudio con total precisión. Antes de aplicar el cuestionario, se proporcionó la información necesaria y se obtuvo el consentimiento de los entrevistados. A lo largo del proceso, se tomaron medidas para prevenir el plagio, el fraude y el engaño, siguiendo las recomendaciones de Armijo et al. (2021) y manteniendo un rigor científico que asegura la competencia profesional. De acuerdo con los principios éticos, se aplicó

el código de ética de la UCV, garantizando la no maleficencia y el respeto a la integridad física y psicológica de todos los participantes. Se destacaron los principios de respeto, confidencialidad y protección de la información, evitando su divulgación sin el consentimiento adecuado. Se aseguró la transparencia, la honestidad y la propiedad del autor, registrando estos valores conforme a las normas de citación APA de la séptima edición

3.8. Método de análisis de la información:

Para la obtención de los resultados se procesaron en el programa estadístico SPSS versión 25, y para la base de datos y la tabulación de las tablas y gráficos se usará el programa Excel.

IV. RESULTADOS Y DISCUSIÓN

Resultados de la categoría la lúdica

Tabla 1: ¿Te gusta la educación física?

Respuestas	Frecuencia	%
Casi nunca	2	10%
A veces	4	19%
Casi siempre	15	71%
Total	21	100%

Fuente: Análisis estadístico

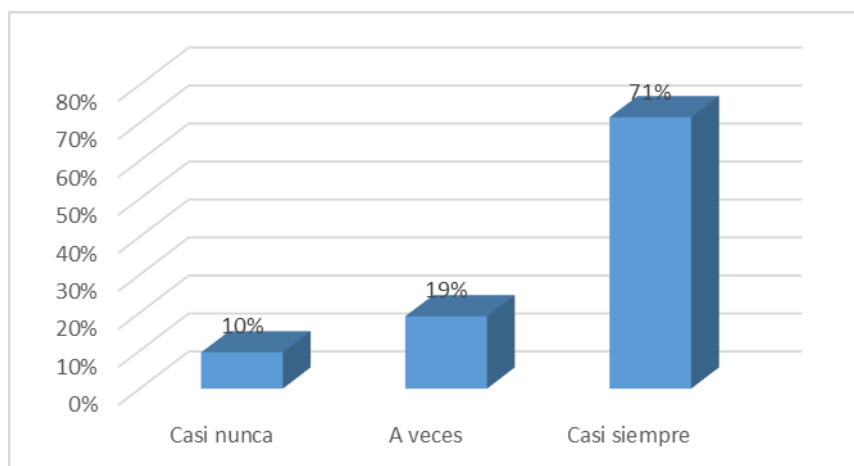


Figura 1: ¿Te gusta la educación física?

Análisis e interpretación: Se puede observar de la totalidad de estudiantes encuestados de la I.E Media Cuesta – 2024, donde un 71% indicó que le gusta la educación física un 19% a veces y un 10% casi nunca, de lo cual se puede inferir que a la mayor parte de estudiantes le gusta la educación física, lo que indica que están interesados en el área y en el aprendizaje lúdico.

Tabla 2: ¿Realizan juegos y actividades lúdicas en las clases de educación física?

Respuestas	Frecuencia	%
Casi nunca	7	33%
A veces	12	57%
Casi siempre	2	10%
Total	21	100%

Fuente: Análisis estadístico

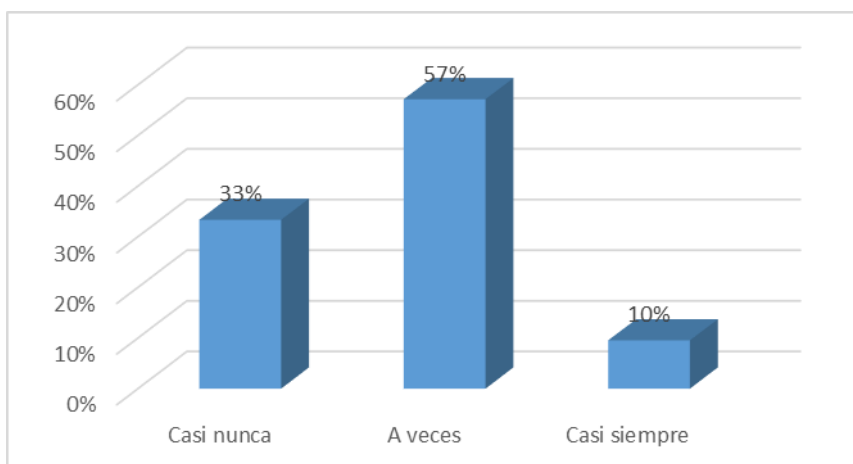


Figura 2: ¿Realizan juegos y actividades lúdicas en las clases de educación física?

Análisis e interpretación: En la encuesta realizada a los estudiantes de la I.E. Media Cuesta – 2024, se observó que el 57% de ellos indicó que casi siempre participan en juegos y actividades lúdicas durante las clases de educación física, el 33% lo hace ocasionalmente y el 10% lo hace casi nunca. Esto sugiere que, en general, se realizan juegos y actividades lúdicas con frecuencia en las clases de educación física, lo que indica que la lúdica se está utilizando como una estrategia de aprendizaje en esta área.

Tabla 3: ¿Tu profesor combina actividades lúdicas con deporte competitivo en las clases de educación física?

Respuestas	Frecuencia	%
Casi nunca	5	24%
A veces	14	67%
Casi siempre	2	10%
Total	21	100%

Fuente: Análisis estadístico

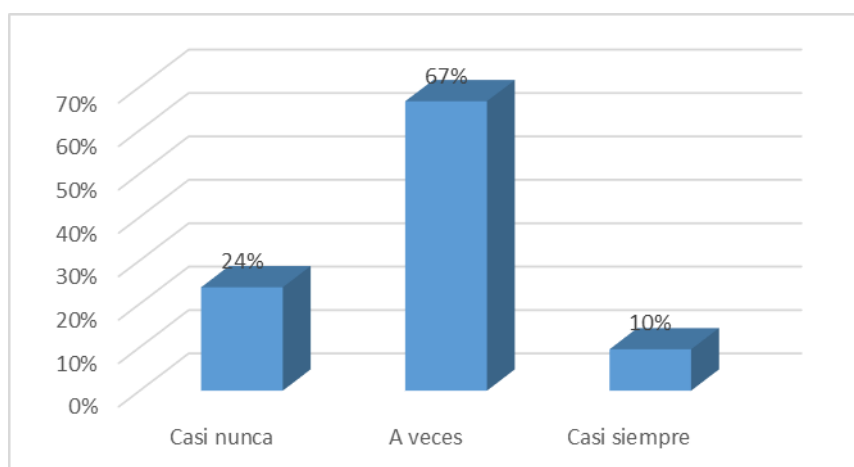


Figura 3: ¿Tu profesor combina actividades lúdicas con deporte competitivo en las clases de educación física?

Análisis e interpretación: En la encuesta realizada a los estudiantes de la I.E. Media Cuesta – 2024, se observó que el 67% señaló que el profesor a veces combina actividades lúdicas con deportes competitivos en las clases de educación física, el 24% lo hace en ocasiones y el 10% casi siempre. Esto sugiere que no en todas las sesiones los docentes de educación física integran actividades lúdicas con deportes competitivos, lo que indica que la implementación de la lúdica como una estrategia primaria en la enseñanza de la educación física podría ser insuficiente.

Tabla 4. ¿Juegas a menudo en las calles con los vecinos de tu cuadra?

Respuestas	Frecuencia	%
Casi nunca	7	33%
A veces	6	29%
Casi siempre	8	38%
Total	21	100%

Fuente: Análisis estadístico

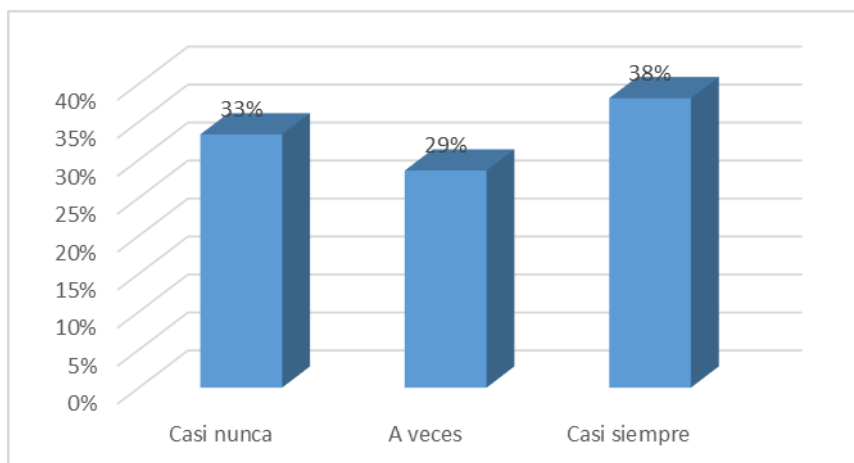


Figura 4: ¿Juegas a menudo en las calles con los vecinos de tu cuadra?

Análisis e interpretación: Se puede observar de la totalidad de estudiantes encuestados de la I.E Media Cuesta – 2024, donde un 38% de Los estudiantes indicaron que frecuentemente juegan en las calles con los vecinos de su cuadra, un 29% a veces y un 33% casi nunca, de lo cual se puede inferir que los estudiantes casi siempre juegan en las calles con sus vecinos, lo que implicaría que les llama la atención la actividad física, mientras que gran parte de ellos mencionaron que casi nunca juegan con sus vecinos de cuadra.

Resultados de la categoría la enseñanza de la educación física

Tabla 5. ¿Les ofrece la oportunidad a sus escolares de realizar actividades lúdicas mediante ejercicios físicos?

Respuestas	Frecuencia	%
Casi nunca	0	0%
A veces	1	50%
Casi siempre	1	50%
Total	2	100%

Fuente: Análisis estadístico

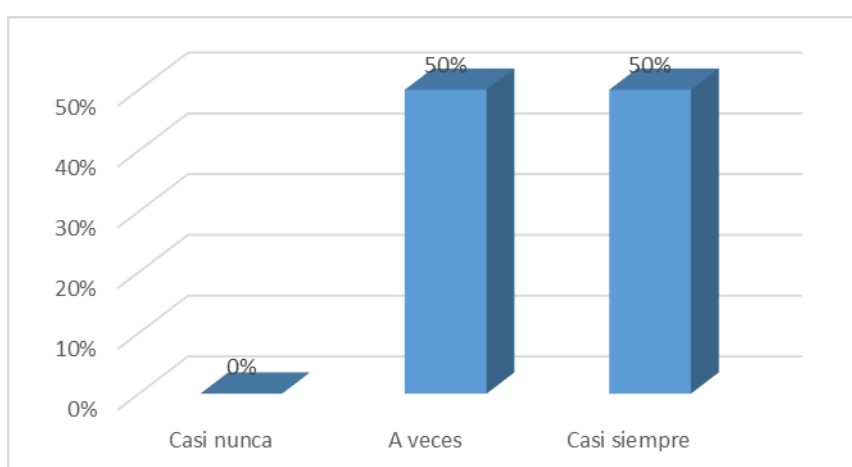


Figura 5: ¿Les ofrece la oportunidad a sus escolares de realizar actividades lúdicas mediante ejercicios físicos?

Análisis e interpretación: Se puede observar de la totalidad de docentes encuestados de la I.E Media Cuesta – 2024, donde un 50% de ellos menciono que Casi siempre, se les brinda a los estudiantes la oportunidad de participar en actividades lúdicas a través de ejercicios físicos, y el 50% lo hace siempre. Esto sugiere que los docentes del área de educación física, realizan actividades lúdicas por medio de los ejercicios físicos, siendo efectiva para que los estudiantes se sientan relajados, se libren de tensiones, como también se diviertan y al mismo tiempo estén haciendo ejercicio físico que será de beneficio para su desarrollo físico.

Tabla 6. ¿Ejecutan sus estudiantes actividades lúdicas sin reglas?

Respuestas	Frecuencia	%
Casi nunca	0	0%
A veces	1	50%
Casi siempre	1	50%
Total	2	100%

Fuente: Análisis estadístico

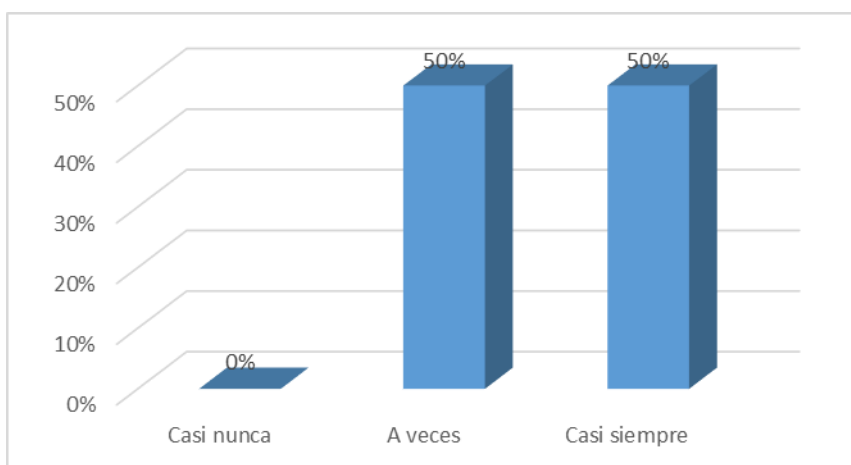


Figura 6: ¿Ejecutan sus estudiantes actividades lúdicas sin reglas?

Análisis e interpretación: Se puede observar de la totalidad de docentes encuestados de la I.E Media Cuesta – 2024, donde un 50% de ellos menciono que casi siempre ejecuta en sus estudiantes actividades lúdicas sin reglas y un 50% a veces, esto permite concluir que los docentes del área de educación física sí llevan a cabo actividades lúdicas , uno de ellos pone a veces las reglas para que no haya un desorden y el otro docente realiza las actividades lúdicas con reglas, siendo las reglas necesarias para que los estudiantes entiendan el propósito del juego.

Tabla 7. ¿Piensa usted que es relevante el uso de actividades lúdicas en la clase de educación física para el aprendizaje y buen desarrollo de sus estudiantes?

Respuestas	Frecuencia	%
Casi nunca	0	0%
A veces	0	0%
Casi siempre	2	100%
Total	2	100%

Fuente: Análisis estadístico

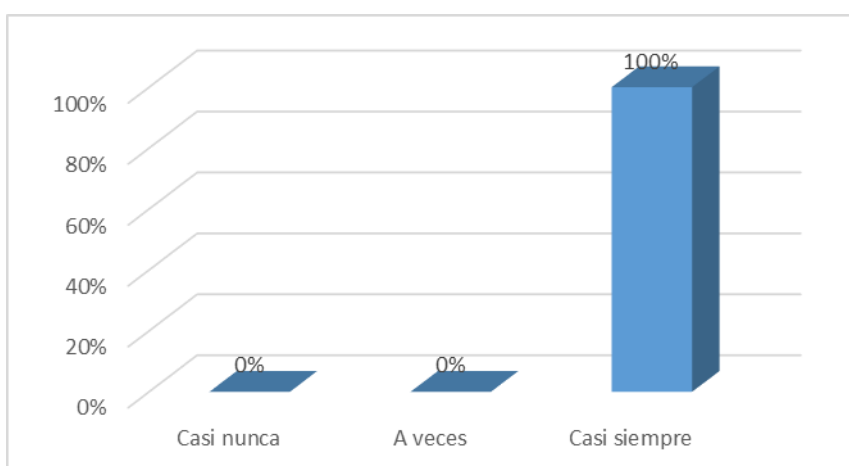


Figura 7: ¿Piensa usted que es relevante el uso de actividades lúdicas en la clase de educación física para el aprendizaje y buen desarrollo de sus estudiantes?

Análisis e interpretación: Se puede observar de la totalidad de docentes encuestados de la I.E Media Cuesta – 2024, donde un 100% de ellos indicaron que, en su mayoría, consideran que el uso de actividades lúdicas en las clases de educación física es crucial para el aprendizaje y el buen desarrollo de los estudiantes. Esto sugiere que las actividades lúdicas son vistas como un método efectivo de enseñanza y aprendizaje para que los estudiantes puedan mejorar sus habilidades y puedan perfeccionar su motricidad, por lo que los docentes de dicha institución saben lo relevante y lo significativo que es la lúdica como estrategia de aprendizaje, en ese sentido es necesario que los docentes implementen en sus sesiones de aprendizaje las lúdicas.

Tabla 8 ¿La clase de educación física facilita el acercamiento de los niños utilizando como recursos actividades lúdicas en su clase de educación física?

Respuestas	Frecuencia	%
Casi nunca	0	0%
A veces	1	50%
Casi siempre	1	50%
Total	2	100%

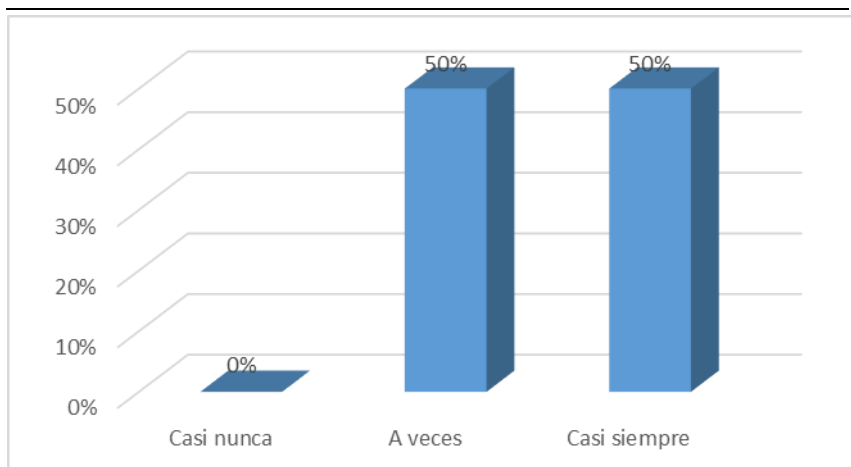


Figura 8: ¿La clase de educación física facilita el acercamiento de los niños utilizando como recursos actividades lúdicas en su clase de educación física?

Análisis e interpretación: Se puede observar de la totalidad de docentes encuestados de la I.E Media Cuesta – 2024, donde un 50% de ellos menciono que en la mayoría de los casos, las clases de educación física utilizan actividades lúdicas para facilitar el acercamiento de los niños, y el 50% lo hace ocasionalmente. Esto sugiere que, en general, las actividades lúdicas se emplean como recurso para acercar a los niños en las clases de educación física, aunque para algunos docentes esto no siempre es el caso

Tabla 9. ¿Emplea actividades lúdicas de expresión corporal con el fin de fomentar los valores y la autoestima en los estudiantes?

Respuestas	Frecuencia	%
Casi nunca	0	0%
A veces	0	0%
Casi siempre	2	100%
Total	2	100%

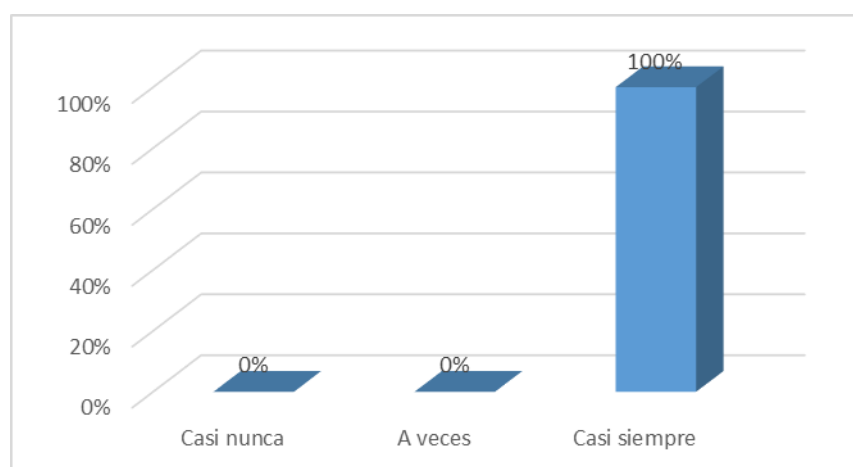


Figura 9: ¿Emplea actividades lúdicas de expresión corporal con el fin de fomentar los valores y la autoestima en los estudiantes?

Análisis e interpretación: Se puede observar de la totalidad de docentes encuestados de la I.E Media Cuesta – 2024, donde un 100% de ellos menciono que en la mayoría de los casos, se utilizan actividades lúdicas de expresión corporal para promover los valores y la autoestima en los estudiantes. Esto sugiere que los docentes de educación física están familiarizados con la enseñanza de actividades lúdicas y conocen los beneficios que estas pueden aportar al desarrollo físico de los estudiantes, moral y que puede influir en las demás áreas de aprendizaje de los estudiantes.

Discusión

Según Munzón (2021), el estudio concluyó que el 68,75% de los educadores afirmó que las actividades lúdicas pueden mejorar la coordinación motora. En resumen, la lúdica es una herramienta fundamental para los profesores de educación física, y la coordinación de movimientos de los estudiantes puede mejorarse a través de una planificación adecuada.

Ese hallazgo es similar al de nuestro estudio, ya que los docentes brindan a los estudiantes la oportunidad de participar en actividades lúdicas a través de ejercicios físicos. Esto sugiere que los profesores de educación física implementan actividades lúdicas mediante ejercicios físicos, siendo efectiva para que los estudiantes se sientan relajados, se libren de tensiones, como también se diviertan y al mismo tiempo estén haciendo ejercicio físico que será de beneficio para su desarrollo físico. Lo que se infiere que el estudio de Munzón y el presente estudio están de acuerdo que las actividades lúdicas en educación física son esenciales para el desarrollo de movimientos coordinados, siendo una alternativa divertida para los niños.

Por otro lado los docentes de la I.E Media Cuesta – 2024, en la mayoría de los casos, se llevan a cabo actividades lúdicas en las clases de educación física para promover el aprendizaje y el desarrollo de los estudiantes. Esto sugiere que las actividades lúdicas son un método efectivo de enseñanza y aprendizaje que ayuda a los estudiantes a desarrollar sus habilidades. y puedan perfeccionar su motricidad, por lo que los docentes de dicha institución saben lo relevante y lo significativo que es la lúdica como estrategia de aprendizaje, en ese sentido es necesario que los docentes implementen en sus sesiones de aprendizaje las lúdicas, a lo que Sanguino (2022) en su estudio llegó a concluir que a los educandos les encanta la educación física porque es divertida, es considerado como uno de los fundamentos del aprendizaje a través de actividades lúdicas que entrenan el desarrollo del físico. Por lo que ambos resultados tienen semejanza que la lúdica en la educación física es crucial tanto para el desarrollo de las habilidades físicas como para el proceso de aprendizaje.

Por otro lado, Boza y Charchabal (2022) concluyeron en su estudio que las actividades lúdicas tienen un impacto en el desarrollo de las habilidades motrices de los estudiantes. lo que indica que a mayor implementación de lúdicas la habilidad

motriz será mejor el desarrollo en los niños. Este estudio se relaciona con el nuestro ya que los docentes de la I.E Media Cuesta – 2024, piensan de esta misma forma por eso es que aplican la lúdica en las actividades físicas, para mejorar el aprendizaje y el desarrollo físico.

Rodríguez y Tascón (2020) en su estudio concluye que las lúdicas en los estudiantes es una estrategia novedosa que permite al niño desarrollar nuevas capacidades, desarrollar sus habilidades físicas y poder deslumbrar la imaginación que tienen, en cambio en el presente estudio los estudiantes de la I.E Media Cuesta – 2024, donde un 71% de estudiantes indico que le gusta la educación física lo que indica que están interesados en el área y en el aprendizaje lúdico. Por otro lado, los resultados del estudio muestran que el 67% de los estudiantes indicó que el profesor combina actividades lúdicas con deportes competitivos en las clases de educación física, aunque esto ocurre a veces. si bien las lúdicas en la educación física es una estrategia innovadora no siempre es usada en dichos estudiantes, lo que traería un atraso en el desarrollo de las habilidades físicas.

V. CONCLUSIONES

PRIMERO: En la enseñanza de la educación física desde una perspectiva lúdica, el 71% de los estudiantes de la I.E. Media Cuesta – 2024 expresó que les gusta la educación física y están interesados en el aprendizaje lúdico. Además, el 57% indicó que el docente casi siempre incorpora juegos y actividades lúdicas en las clases de educación física, el 33% lo hace ocasionalmente y el 10% casi nunca. Esto sugiere que la lúdica se está utilizando como una estrategia de aprendizaje en esta área. Sin embargo, el 67% de los estudiantes mencionó que el profesor combina actividades lúdicas con deportes competitivos a veces, el 24% lo hace ocasionalmente y el 10% casi siempre. Esto implica que la implementación de la lúdica como estrategia principal en la enseñanza de educación física podría ser deficiente, ya que no se utiliza de manera constante.

SEGUNDO: En la Institución Educativa Cusco, 2024, los docentes incorporan actividades lúdicas en las clases de educación física, ya que el 50% indicó que casi siempre brinda a los estudiantes la oportunidad de participar en actividades lúdicas a través de ejercicios físicos, y otro 50% lo hace siempre. Esto sugiere que los profesores de educación física utilizan actividades lúdicas mediante ejercicios físicos en sus clases. siendo efectiva para que los estudiantes se sientan relajados, se libren de tensiones, como también se diviertan y al mismo tiempo estén haciendo ejercicio físico que será de beneficio para su desarrollo físico, como también un 50% de ellos menciono que casi siempre ejecuta en sus estudiantes actividades lúdicas sin reglas y un 50% a veces, por otro lado, el 100% de los docentes considera que el uso de actividades lúdicas en las clases de educación física es importante para el aprendizaje y el desarrollo adecuado de los estudiantes, en ese sentido es necesario que los docentes implementen en sus sesiones de aprendizaje las lúdicas.

TERCERO: Determinar el nivel de aprendizaje en educación física de los estudiantes de la Institución Educativa Cusco, 2024, revela que es regular, dado que el 67% de los estudiantes señaló que el profesor combina actividades lúdicas con deportes competitivos solo a veces. Esto sugiere que la enseñanza de la lúdica en educación física podría ser insuficiente por parte

de los docentes, es decir no la estarían implementando constantemente como una fuente de estrategia primaria, por otro lado, el 38% de los estudiantes indicó que frecuentemente juegan en las calles con los vecinos de su cuadra, un 29% a veces y un 33% casi nunca, de lo cual se puede inferir que los estudiantes casi siempre juegan en las calles con sus vecinos, lo que implicaría que les llama la atención la actividad física, mientras que gran parte de ellos mencionaron que casi nunca juegan con sus vecinos de cuadra. Los docentes de educación física están informados sobre la enseñanza de actividades lúdicas y comprenden los beneficios que estas pueden ofrecer para el desarrollo físico de los estudiantes, moral y que puede influir en las demás áreas de aprendizaje de los estudiantes, pero no siempre utilizan la lúdica en sus enseñanzas.

VI. RECOMENDACIONES

PRIMERO: A los docentes de educación física de la I.E Media Cuesta – 2024 métodos lúdicos en la enseñanza de la educación física, con el fin de que los estudiantes logren un mejor aprendizaje y desarrollo físico, así mismo implementar juegos creativos y tradicionales que sean divertidos.

SEGUNDO: A los docentes de educación física de la I.E Media Cuesta – 2024, motivar a los estudiantes y aplicar instrumentos lúdicos para mejorar el proceso de enseñanza - aprendizaje de la Educación Física en los estudiantes.

TERCERO: A las autoridades de la I.E Media Cuesta – 2024 establecer alianzas estratégicas con padres y docentes para poder apoyar las lúdicas en el área de educación física.

Este estudio ayudará a que los docentes de educación física reconozcan la importancia de las actividades lúdicas en esta área, ya que contribuyen al desarrollo psicosocial y motriz de los estudiantes.

REFERENCIAS

- García, M. I. B. (2020). Perspectivas Curriculares para la Enseñanza y Aprendizaje de la Educación Física aplicada a la Lúdica. *Metrópolis| Revista de Estudios Universitarios Globales*, 1(1), 19-41.
- Fernández, D., Ruiz, R., De La Cruz, M., Simanca, D., Pérez, V., Cantillo, N., ... & De La Hoz, A. (2018). Comprensión lectora mediante el uso de la lúdica y la investigación como estrategia pedagógica. *Cultura educación y sociedad*, 9(3).
- Pomare Smith, K. A. (2018). La didáctica lúdica, mediadora en el aprendizaje significativo.
- Calderón, G. E. C. (2021). Las actividades lúdicas para el aprendizaje. *Polo del Conocimiento: Revista científico-profesional*, 6(4), 861-878.
- Cárdenas, L. (2022). Desarrollo psicomotriz a través de adaptaciones curriculares en niños de inicial con deficiencia motriz. *Killkana sociales: Revista de Investigación Científica*, 6(2), 65-82.
- Estévez Arias, Y. (2019). La superación de los maestros primarios en la realización de las adaptaciones curriculares. *MENDIVE. Revista de educación*, 17(1), 20-33.
- Muñoz, A. M. Á. (2019). Perfil docente, bienestar y competencias emocionales para la mejora, calidad e innovación de la escuela. *Boletín Redipe*, 8(5), 131-144.
- Hernández, D. J., Requena, P. S., & Fuentes, S. S. (2019). Perfil del futuro docente: Nuevos retos en el marco del EEES. *Contextos Educativos. Revista de Educación*, (23), 125-139.
- Armas Arráez, M. M. (2019). Hacer fluir el aprendizaje.
- Caballero-Calderón, G. E. (2021). Las actividades lúdicas para el aprendizaje. *Polo del Conocimiento*, 6(4), 861-878.
- Bayona Anastasio, M. D. R. (2018). El juego como estrategia para mejorar la socialización de los niños en educación inicial.

- Chuya, P. L. M., & Jarrín, S. A. (2021). Las actividades lúdicas y la coordinación motriz en las clases de educación física. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria KOINONIA*, 6(2), 483-503.
- Vásquez Vásquez, Á. A. (2018). Juego para la socialización de los niños.
- Sanguino, N. (2022). Constructos teóricos fundamentados en la lúdica para fortalecer del proceso de enseñanza de la educación física en el nivel de básica primaria. tesis doctorales.
- Boza Mendoza, J. G., & Charchabal Pérez, D. (2022). Actividades lúdicas para desarrollar habilidades motrices básicas en estudiantes de Educación Física. *Ciencia y Deporte*, 7(2), 46-61.
- Paiva Martín, A. N. (2021). Lúdica y didáctica en el proceso de enseñanza de la educación física para los estudiantes del grado 6º del Colegio Gimnasio La Alameda.
- Peña, A. C., Peña, E. C., Vides, J. C., & Acevedo-Merlano, A. (2020). Estrategias para la enseñanza de la educación física en búsqueda de la calidad educativa. *Revista Científica de FAREM-Estelí*, (33), 23-34.
- Peña, A. C., Peña, E. C., Vides, J. C., & Acevedo-Merlano, A. (2020). Estrategias para la enseñanza de la educación física en búsqueda de la calidad educativa. *Revista Científica de FAREM-Estelí*, (33), 23-34.
- Calvo, G. G., Álvarez, L. M., & Alcalá, D. H. (2018). La influencia de los espacios para el desarrollo del proceso de enseñanza/aprendizaje en educación física: una perspectiva auto etnográfica. *Retos: nuevas tendencias en educación física, deporte y recreación*, (34), 317-322.
- George, E. B., & González-Moreno, P. A. (2020). Evaluación auténtica como alternativa para la mejora en el proceso de enseñanza-aprendizaje de educación física en escuelas primarias. *Ciencias de la Actividad Física UCM*, 21(2), 1-19.

ANEXOS

Anexo 1: Matriz de categorización

Categoría	Definición conceptual	Definición operacional	Subcategorías	Indicadores	tems	Escala
La enseñanza de la educación física	Comprensión de la educación física en el educativo actual toma en cuenta las necesidades, esperanzas, sueños y posibilidades que existen para la enseñanza y el aprendizaje, a partir de la complejidad de los hechos educativos escritos en el concepto cultural del movimiento físico. Se trata de la conciencia de la existencia y la obtención de la felicidad a través del movimiento humano, la actividad física y como referente para el desarrollo del arte de la felicidad en el ámbito de la educación. García, M.I. B (2020)	La categoría se operacionalizará a través de 2 categorías adaptaciones curriculares y perfil docente	Adaptaciones curriculares	1. ¿Le ofrece la oportunidad a sus escolares de realizar actividades lúdicas mediante ejercicios físicos? 2. ¿Ejecutan sus estudiantes actividades lúdicas sin reglas? 3. ¿Piensa usted que es relevante el uso de actividades lúdicas en la clase de educación física para el aprendizaje y buen desarrollo de sus estudiantes?	1,2,3	Likert casi siempre (3) veces (3) si nunca (1)
			Perfil docente	4. ¿La clase de educación física facilita el acercamiento de los niños utilizando como recursos actividades lúdicas en su clase de educación física? 5. ¿Emplea actividades lúdicas de expresión corporal con el fin de fomentar los valores y la autoestima en los estudiantes?	4,5	

Categoría	Definición conceptual	Definición operacional	Subcategorías	Indicadores	Ítems	Escala
La Lúdica	Alegria es un estado, una tendencia hacia la vida y la vida cotidiana. Es una forma de estar en la vida y de referirse con espacios cotidianos donde el placer se produce acompañado de la relajación a través del juego simbólico e imaginativo. Cuando interactuamos con otros, las bromas, el humor, el arte y muchos otros movimientos (sexo, baile, amor, cariño) ocurren sin otra recompensa que la gratitud que estos eventos generan. (Jiménez, 2002, p.42).	La categoría se operacionalizará a través de 2 categorías y socialización.	Aprendizaje	1. ¿Te gusta la educación física? 2. ¿Realizan juegos y actividades lúdicas en las clases de educación física?	1,2	Likert casi siempre (3) a veces (2) casi nunca (1)
			Socialización	3. ¿Tu profesor combina actividades lúdicas con deporte competitivo en las clases de educación física? 4. ¿Juegas a menudo en las calles con los vecinos de tu cuadra?	3,4	

Anexo 2: Matriz de consistencia

Problema	Objetivos	Categorías	Metodología
<p>Problema general: ¿Cómo es la enseñanza de la educación física desde la lúdica de los Estudiantes de una Institución Educativa Cusco, 2024?</p> <p>Problemas específicos:</p> <p>a) ¿Los docentes realizan actividades lúdicas en clases clase de Educación física de la Institución Educativa Cusco, 2024?</p> <p>b) ¿Cuál es el grado de aprendizaje de la educación física de los Estudiantes de una Institución Educativa Cusco, 2024?</p>	<p>Objetivo general: Describir la enseñanza de la educación física desde la lúdica de los Estudiantes de una Institución Educativa Cusco, 2024</p> <p>Objetivos específicos:</p> <p>a) Identificar si docentes realizan actividades lúdicas en clases clase de Educación física de la Institución Educativa Cusco, 2024.</p> <p>b) Identificar el grado de aprendizaje de la educación física de los Estudiantes de una Institución Educativa Cusco, 2024.</p>	<p>Categoría 1:</p> <p>La enseñanza de la educación física</p> <ul style="list-style-type: none"> • Adaptaciones curriculares • Perfil docente <p>Categoría 2:</p> <p>La lúdica</p> <ul style="list-style-type: none"> • Aprendizaje • Socialización 	<p>Tipo de Investigación Cualitativa</p> <p>Nivel de investigación: Descriptivo</p> <p>Diseño de investigación: No experimental</p> <p>Población y muestra: La población está constituida por 20 alumnos de la I.E Media Cuesta – 2024 La muestra está conformada por 20 alumnos y 2 docentes de la I.E Media Cuesta – 2024</p> <p>Técnica e instrumento:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Técnica: Encuesta • Instrumento: Cuestionario

Anexo 3: Instrumentos de investigación

CUESTIONARIO A DOCENTES

INSTITUCIÓN Y SEDE A QUE PERTENECE:

NOMBRE:.....

CASI SIEMPRE (3)	A VECES (3)	CASI NUNCA (1)
------------------	-------------	----------------

	CS	AV	CN
1. ¿Le ofrece la oportunidad a sus escolares de realizar actividades lúdicas mediante ejercicios físicos?			
2. ¿ejecutan sus estudiantes actividades lúdicas sin reglas?			
3. ¿piensa usted que es relevante el uso de actividades lúdicas en la clase de educación física para el aprendizaje y buen desarrollo de sus estudiantes?			
4. ¿La clase de educación física facilita el acercamiento de los niños utilizando como recursos actividades lúdicas en su clase de educación física?			
5. ¿Emplea actividades lúdicas de expresión corporal con el fin de fomentar los valores y la autoestima en los estudiantes?			

CUESTIONARIO A ESTUDIANTES

INSTITUCIÓN Y SEDE A QUE PERTENECE:

NOMBRE:.....

GRADO:

CASI SIEMPRE (3)	A VECES (3)	CASI NUNCA (1)
------------------	-------------	----------------

	CS	AV	CN
1. ¿Te gusta la educación física?			
2. ¿Realizan juegos y actividades lúdicas en las clases de educación física?			
3. ¿Tu profesor combina actividades lúdicas con deporte competitivo en las clases de educación física?			
4. ¿Juegas a menudo en las calles con los vecinos de tu cuadra?			

Instrumentos de medición a través de juicio de expertos

VARIABLE: LA LUDICA

Dimensiones del instrumento

Primera dimensión: Aprendizaje

Indicadores	Ítems	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones
Aprendizaje de educación física	1. ¿Te gusta la educación física?	3	4	4	
	2. ¿Realizan juegos y actividades lúdicas en las clases de educación física?	4	3	4	

Segunda dimensión: Socialización


Indicadores	Ítems	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones
Recursos de actividades lúdicas en clase	1. ¿Tu profesor combina actividades lúdicas con deporte competitivo en las clases de educación física?	4	4	4	
	2. ¿Juegas a menudo en las calles con los vecinos de tu cuadra?	3	4	4	

Opinión de aplicabilidad: Aplicable Aplicable después de corregir No aplicable
 Apellidos y nombres del juez validador:
 Especialidad del validador:

Cusco 09 de junio del 2024

¹Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.
²Relevancia: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo.
³Claridad: Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo.

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión.


 24361258

Firma del experto
 (Apellidos y Nombres)

VARIABLE: LA LUDICA

Dimensiones del instrumento

Primera dimensión: Aprendizaje

Indicadores	Ítems	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones
Aprendizaje de educación física	1. ¿Te gusta la educación física?	4	3	4	
	2. ¿Realizan juegos y actividades lúdicas en las clases de educación física?	4	4	4	

Segunda dimensión: Socialización

Indicadores	Ítems	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones
Recursos de actividades lúdicas en clase	1. ¿Tu profesor combina actividades lúdicas con deporte competitivo en las clases de educación física?	3	4	4	
	2. ¿Juegas a menudo en las calles con los vecinos de tu cuadra?	3	4	4	

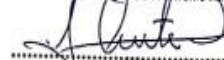
Opinión de aplicabilidad: Aplicable [X] Aplicable después de corregir [] No aplicable []

Apellidos y nombres del juez validador:

Especialidad del validador:

Cusco 07 de junio del 2024

UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN ANTONIO ABAD DEL CUSCO

 23947196

Mgt. JAIME CUENTAS SALAS

DOCENTE

Firma del experto

(Apellidos y Nombres)

¹**Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

²**Relevancia:** El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo.

³**Claridad:** Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo.

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión.

VARIABLE: LA LUDICA

Dimensiones del instrumento

Primera dimensión: Aprendizaje

Indicadores	Ítems	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones
Aprendizaje de educación física	1. ¿Te gusta la educación física?	4	3	4	
	2. ¿Realizan juegos y actividades lúdicas en las clases de educación física?	4	4	4	

Segunda dimensión: Socialización

Indicadores	Ítems	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones
Recursos de actividades lúdicas en clase	1. ¿Tu profesor combina actividades lúdicas con deporte competitivo en las clases de educación física?	4	3	3	
	2. ¿Juegas a menudo en las calles con los vecinos de tu cuadra?	4	3	4	

Opinión de aplicabilidad: Aplicable Aplicable después de corregir [] No aplicable []

Apellidos y nombres del juez validador:

Especialidad del validador:

*Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.
 *Relevancia: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo.
 *Claridad: Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo.

Nota: Suficiencia, se dio suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión.

Cusco 15 de junio del 2024



[Handwritten Signature]
 Mg. Carmen Herrera Ayle
 DIRECTORA(a)

[Handwritten Number] 40042539

Firma del experto
 (Apellidos y Nombres)

Aplicación de instrumento:

Alumnos





Docente



Carta de autorizaciones

CARTA DE AUTORIZACIÓN I.E. "50098 MEDIA CUESTA" IZCUCHACA – ANTA - CUSCO

Yo Carmon Herrera Ayte, identificado con DNI 40042539, en mi calidad de DIRECTORA de la I.E. "50098 MEDIA CUESTA", ubicada en la PROVINCIA DE ANTA – IZCUCHACA.

OTORGO LA AUTORIZACIÓN,

Al docente, WILMER CAMARGO DURAND identificado con DNI N° 30856660 del PROGRAMA DE SEGUNDA ESPECIALIDAD EN EDUCACIÓN FÍSICA Y DEPORTE de la Universidad César Vallejo – Sede Trujillo, para que realice el estudio en la modalidad de trabajo académico "LA ENSEÑANZA DE LA EDUCACIÓN FÍSICA DESDE LA LÚDICA DE LOS ESTUDIANTES DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA CUSCO, 2024" para optar el Título de la segunda especialidad.



Firma y sello del Director de la IE
DNI:

El tesista declara que los datos emitidos en esta carta y en el Trabajo de Investigación, son auténticos. En caso de comprobarse la falsedad de datos, el Egresado será sometido al inicio del procedimiento disciplinario correspondiente; asimismo, asumirá toda la responsabilidad ante posibles acciones legales que la IE, otorgante de información, pueda ejecutar.

Firma del Egresado
DNI: 30856660

Consentimiento informado:

Consentimiento Informado del Apoderado

Título de la investigación: **"La enseñanza de la educación física desde la Lúdica de los Estudiantes de una Institución Educativa Cusco, 2024"**

Investigador: Wilmer Camargo Durand

Propósito del estudio: Mejorar la coordinación motriz de los estudiantes.

Estamos invitando a su hijo (a) a participar en la investigación titulada

"La enseñanza de la educación física desde la Lúdica de los Estudiantes de una Institución Educativa Cusco, 2024", cuyo objetivo Describir la enseñanza de la educación física desde la lúdica de los Estudiantes de una Institución Educativa Cusco, 2024

Esta investigación es desarrollada por estudiantes (pre grado), de la carrera profesional o programa SEGUNDA ESPECIALIDAD EN EDUCACION FISICA Y DEPORTE, de la Universidad César Vallejo del campus sede Trujillo – Olivos, ciclo 2024 - I, aprobado por la autoridad correspondiente de la Universidad Cesar Vallejo y con el permiso de la institución "50098 MEDIA CUESTA"

Se observó en esta institución problemas de coordinación motriz y está investigación ayudará a fortalecer la actividad física y afianzar la coordinación motriz para abordar la problemática existente.

Procedimiento

Si usted acepta que su hijo participe y su hijo decide participar en esta investigación

(enumerar los procedimientos del estudio):

1. Se realizará una encuesta o entrevista donde se recogerá datos personales y algunas preguntas sobre la investigación: **"La enseñanza de la educación física desde la Lúdica de los Estudiantes de una Institución Educativa Cusco, 2024"**,
2. Esta encuesta o entrevista tendrá un tiempo aproximado de 30 minutos y se realizará en el ambiente de las aulas de grado de primaria de la institución "50098 MEDIA CUESTA"

Las respuestas al cuestionario o guía de entrevista serán codificadas usando

un número de identificación y, por lo tanto, serán anónimas.

Participación voluntaria (principio de autonomía):

Su hijo puede hacer todas las preguntas para aclarar sus dudas antes de decidir si desea participar o no, y su decisión será respetada. Posterior a que su hijo haya aceptado participar puede dejar de participar sin ningún problema.

Riesgo (principio de No maleficencia):

La participación de su hijo en la investigación NO existirá riesgo o daño en la investigación. Sin embargo, en el caso que existan preguntas que le puedan generar incomodidad a su hijo tiene la libertad de responderlas o no.

Beneficios (principio de beneficencia): Mencionar que los resultados de la investigación se le alcanzará a la institución al término de la investigación. No recibirá ningún beneficio económico ni de ninguna otra índole. El estudio no va a aportar a la salud individual de la persona, sin embargo, los resultados del estudio podrán convertirse en beneficio de la salud pública.

Confidencialidad (principio de justicia):

Los datos recolectados de la investigación deben ser anónimos y no tener ninguna forma de identificar al participante. Garantizamos que la información recogida en la encuesta o entrevista a su hijo es totalmente Confidencial y no será usada para ningún otro propósito fuera de la investigación. Los datos permanecerán bajo custodia del investigador principal y pasado un tiempo determinado serán eliminados convenientemente.

Problemas o preguntas: Si tiene preguntas sobre la investigación puede contactar con el Investigador WILMER CAMARGO DURAND wilmercdaisuru@gmail.com y Docente asesor Mg. Kriss Melody Calle Cruz.

Consentimiento Después de haber leído los propósitos de la investigación autorizo que mi menor hijo participe en la investigación.

Nombre y apellidos: EUA HUAMAN ROJAS

Fecha y hora: 26-06-24 EMUR

Consentimiento Informado del Apoderado

Título de la investigación: **"La enseñanza de la educación física desde la Lúdica de los Estudiantes de una Institución Educativa Cusco, 2024"**

Investigador: Wilmer Camargo Durand

Propósito del estudio: Mejorar la coordinación motriz de los estudiantes.

Estamos invitando a su hijo (a) a participar en la investigación titulada

"La enseñanza de la educación física desde la Lúdica de los Estudiantes de una Institución Educativa Cusco, 2024", cuyo objetivo Describir la enseñanza de la educación física desde la lúdica de los Estudiantes de una Institución Educativa Cusco, 2024

Esta investigación es desarrollada por estudiantes (pre grado), de la carrera profesional o programa SEGUNDA ESPECIALIDAD EN EDUCACION FISICA Y DEPORTE, de la Universidad César Vallejo del campus sede Trujillo – Olivos, ciclo 2024 - I, aprobado por la autoridad correspondiente de la Universidad Cesar Vallejo y con el permiso de la institución "50098 MEDIA CUESTA"

Se observó en esta institución problemas de coordinación motriz y está investigación ayudará a fortalecer la actividad física y afianzar la coordinación motriz para abordar la problemática existente.

Procedimiento

Si usted acepta que su hijo participe y su hijo decide participar en esta investigación

(enumerar los procedimientos del estudio):

1. Se realizará una encuesta o entrevista donde se recogerá datos personales

y algunas preguntas sobre la investigación: **"La enseñanza de la educación física desde la Lúdica de los Estudiantes de una Institución Educativa Cusco, 2024"**,

2. Esta encuesta o entrevista tendrá un tiempo aproximado de 30 minutos y se realizará en el ambiente de las aulas de grado de primaria de la institución "50098 MEDIA CUESTA"

Las respuestas al cuestionario o guía de entrevista serán codificadas usando

un número de identificación y, por lo tanto, serán anónimas.

Participación voluntaria (principio de autonomía):

Su hijo puede hacer todas las preguntas para aclarar sus dudas antes de decidir si desea participar o no, y su decisión será respetada. Posterior a que su hijo haya aceptado participar puede dejar de participar sin ningún problema.

Riesgo (principio de No maleficencia):

La participación de su hijo en la investigación NO existirá riesgo o daño en la investigación. Sin embargo, en el caso que existan preguntas que le puedan generar incomodidad a su hijo tiene la libertad de responderlas o no.


Beneficios (principio de beneficencia): Mencionar que los resultados de la investigación se le alcanzará a la institución al término de la investigación. No recibirá ningún beneficio económico ni de ninguna otra índole. El estudio no va a aportar a la salud individual de la persona, sin embargo, los resultados del estudio podrán convertirse en beneficio de la salud pública.

Confidencialidad (principio de justicia):

Los datos recolectados de la investigación deben ser anónimos y no tener ninguna forma de identificar al participante. Garantizamos que la información recogida en la encuesta o entrevista a su hijo es totalmente Confidencial y no será usada para ningún otro propósito fuera de la investigación. Los datos permanecerán bajo custodia del investigador principal y pasado un tiempo determinado serán eliminados convenientemente.

Problemas o preguntas: Si tiene preguntas sobre la investigación puede contactar con el Investigador WILMER CAMARGO DURAND wilmercdaisuru@gmail.com y Docente asesor Mg. Kriss Melody Calle Cruz.

Consentimiento Después de haber leído los propósitos de la investigación autorizo que mi menor hijo participe en la investigación.

Nombre y apellidos: Delia Asaroy Huilca 

Fecha y hora: 25-06-2024