ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA CHIMBOTE

PROGRAMA DE ESTUDIOS DE EDUCACIÓN FISICA

Las actividades lúdicas en el área de Educación Física en estudiantes de educación básica

TRABAJO DE INVESTIGACIÓN DOCUMENTAL PARA OBTENER EL GRADO ACADÉMICO DE BACHILLER EN EDUCACIÓN

AUTORES:

Baeza Avalos, Gino Valentino (Orcid: 0009-0001-4103-7665)

Cantinett Pérez, Edward Jefferson (Orcid: 0009-0002-1968-5268)

ASESOR:

Dr. Lu Saavedra, Jorge Martin (Orcid: 0000-0001-7020-1981)

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Teoría y métodos educativos

SUB LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Corporeidad y motricidad

Nuevo Chimbote – Perú

2026

Metadatos complementarios

DATOS DE LOS AUTORES	
Datos del autor 1	
Apellidos y nombres	Baeza Avalos, Gino Valentino
Tipo de documento de identidad	DNI
Número de documento de identidad	74026514
URL de ORCID	https://orcid.org/0009-0001-4103-7665
Datos del autor 2	
Apellidos y nombres	Cantinett Pérez, Edward Jefferson
Tipo de documento de identidad	DNI
Número de documento de identidad	71969112
URL de ORCID	https://orcid.org/0009-0002-1968-5268
DATOS DEL ASESOR	
Apellidos y nombres	Lu Saavedra, Jorge Martin
Tipo de documento de identidad	DNI
Número de documento de identidad	32916897
URL de ORCID	https://orcid.org/0000-0001-7020-1981
Título / Grado académico	Doctor en educación
DATOS DEL JURADO	
Presidente	
Apellidos y nombres	Valera Rodriguez, Santos Valera
Tipo de documento de identidad	DNI
Número de documento de identidad	30929025
URL de ORCID	https://orcid.org/0000-0001-8525-1447
Título / Grado académico	Magister en educación
Secretario	
Apellidos y nombres	Sandoval Pérez, Luis Braims
Tipo de documento de identidad	DNI
Número de documento de identidad	72688828
URL de ORCID	https://orcid.org/0009-0008-6808-0138
Título / Grado académico	Bachiller en educación

DATOS DE LA INVESTIGACIÓN	
Campo de la investigación y el desarrollo OCDE Consultar el listado en el enlace:	Educación general https://purl.org/pe.repo/ocde/ford·5.03.01
Idioma (Normal ISO 639-3)	SPA – español
Tipo de trabajo de investigación	Trabajo de Investigación
País de publicación	PE – Perú
Grado académico o título profesional	Grado Académico
Nombre del grado o título profesional	Bachiller en Educación
Ubicación geográfica de la investigación	País: Perú Departamento: Ancash Provincia: Santa Distrito: Nuevo Chimbote Lugar: Zona de Equipamiento Metropolitana Mz. C Lte. 01
Nombre del programa de estudios	Educación Física
Código del programa.	12200001
Año o rango de años en que se realizó la investigación	Agosto 2025 – agosto 2026

Certificado de similitud

ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA CHIMBOTE
Cultivando excelencia, transformamos el futuro

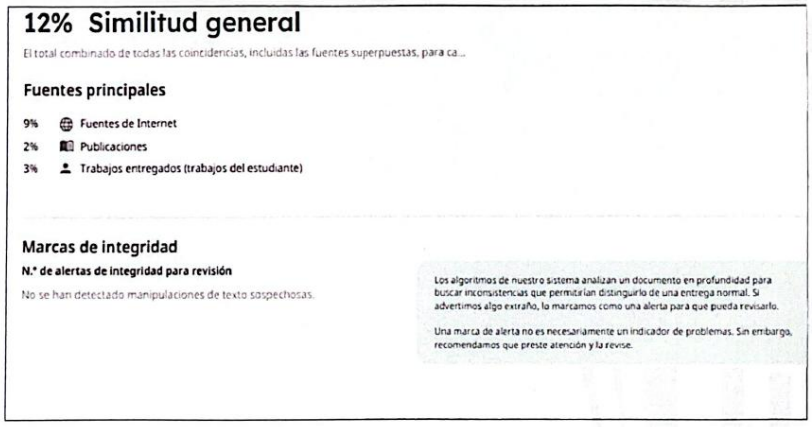
UNIDAD DE INVESTIGACIÓN

"Año de la recuperación y consolidación de la economía peruana"

CERTIFICADO DE SIMILITUD

EL JEFE DE LA UNIDAD DE INVESTIGACIÓN DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA CHIMBOTE, EXTIENDE EL CERTIFICADO DE SIMILITUD SEGÚN LAS CARACTERÍSTICAS QUE SE DESCRIBEN EN EL SIGUIENTE CUADRO:

Denominación del Trabajo De Investigación	Las actividades lúdicas en el área de educación física en estudiantes de educación básica
Autores	Baeza Avalos, Gino Valentino (Orcid: 0009-0002-1764-5492) Cantinett Pérez, Edward Jefferson (Orcid: 0009-0002-1968-5268)
% similitud del Turnitin	**12%**
Asesor	Lu Saavedra, Jorge Martin (Orcid: 0000-0001-7020-1981)
Línea de investigación	Teoría y métodos educativos
Grado	Bachiller en Educación
Título	



12% Similitud general

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

Fuentes principales

9% Fuentes de Internet
2% Publicaciones
3% Trabajos entregados (trabajos del estudiante)

Marcas de integridad

N.° 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.

Se emite el presente certificado de similitud en cumplimiento de lo establecido en las normas vigentes, como uno de los requisitos para la obtención del título correspondiente.

Nuevo Chimbote, 08 de enero de 2026

Mg. Santos Valentín Tolero Rodríguez
JEFE DE UNIDAD DE INVESTIGACIÓN
EESPP CHIMBOTE

(043)-314528
Zona de equipamiento Metropolitano M-C Lt-1 Nuevo Chimbote
pedagogicochimbote@hotmail.com
www.pedagogicochimbote.edu.pe

Scanned with CamScanner

Declaración jurada de autenticidad

Nosotros, Baeza Avalos Gino Valentino y Cantinett Pérez Edward Jefferson, estudiantes de Formación Inicial Docente de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública Chimbote, presentamos el Informe del Trabajo de Investigación Documental, titulado: "Las actividades lúdicas en el área de Educación Física en estudiantes de educación básica"; para obtener el Grado Académico de Bachiller en Educación, del programa de estudios de Educación Física.

Por tanto, declaramos su autenticidad bajo juramento, lo siguiente:

- Que, la investigación desarrollada es de nuestra autoría.
- Hemos mencionado todas las fuentes empleadas en la investigación, identificando toda cita textual o de parafraseo provenientes de otras fuentes, de acuerdo con los establecido por las normas de elaboración de trabajos académicos.
- La investigación **NO** ha sido previamente presentada, completa ni parcialmente para la obtención de otro grado académico o título profesional.

De encontrar uso de material intelectual ajeno sin el debido reconocimiento de su fuente o autor, nos sometemos a las sanciones que determinen el procedimiento disciplinario de la EESPP Chimbote.

Nuevo Chimbote, 8 de junio de 2026





…..... ……..

Estudiante: Gino Valentino Baeza Avalos

DNI: 74026514

Estudiante: Edward Jefferson Cantinett Pérez

DNI: 71969112

Dedicatoria

A mis padres, con profunda gratitud y amor. Gracias por los sacrificios realizados, por su fe inquebrantable en mis capacidades y por enseñarme que el conocimiento es la mejor herramienta para el futuro. Este trabajo es el fruto de los valores y el apoyo que siempre me brindaron.

Baeza Avalos, Gino Valentino

A mi madre, por ser el pilar de mi vida y el ejemplo de perseverancia que me guio hasta aquí; tu amor infinito es mi mayor motivación. A mis hermanos, por su apoyo incondicional, sus palabras de aliento y por compartir conmigo cada paso de este camino. Este logro académico va dedicado, con todo mi corazón, a cada uno de ustedes.

Cantinett Pérez, Edward Jefferson

Agradecimiento

A la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública Chimbote, por brindarnos el espacio y las herramientas esenciales para consolidar nuestra formación profesional y vocación docente; a nuestros profesores, por compartir generosamente sus conocimientos, exigencia y valiosas lecciones de vida en las aulas; y de manera muy especial, a nuestro asesor Jorge Martin Lu Saavedra, por su constante guía, paciencia y rigurosidad metodológica, cuyo soporte y confianza fueron fundamentales para estructurar y culminar con éxito esta investigación.

Índice

Metadatos complementarios ii
Certificado de similitud iv
Declaración jurada de autenticidad v
Dedicatoria vi
Agradecimiento vii
Índice viii
Índice de tablas ix
Resumen x
1. Definición del problema y objetivos de investigación 11
1.1. Delimitación y descripción del tema de investigación 11
1.2. Objetivos de la investigación 12
1.2.1. Objetivo general 12
1.2.2. Objetivos específicos 12
2. Arqueo bibliográfico 13
3. Marco teórico 14
4. Metodología 19
4.1. Tipo de investigación 19
4.2. Método de investigación 19
4.3. Criterios de búsqueda de información 19
4.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos 20
5. Análisis e interpretación de la información 21
6. Conclusiones 28
7. Referencias 29
Anexos 35

Índice de tablas

Tabla 1. Comparación de aportes objetivo específico 1 22

Tabla 2. Comparación de aportes objetivo específico 2 23

Tabla 3. Comparación de aportes objetivo específico 3 25

Tabla 4. Comparación de aportes objetivo específico 4 26

Resumen

La presente investigación tuvo como objetivo analizar las contribuciones de las actividades lúdicas al aprendizaje significativo y al desarrollo integral del alumnado del nivel de educación básica en el área de educación física, mediante una revisión documental de diversos estudios científicos recientes. A través del análisis de los aportes teóricos de distintos autores, se evidenció que las actividades lúdicas constituyeron una estrategia pedagógica relevante dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje. Los resultados mostraron que el uso del juego favoreció el aprendizaje significativo, incrementó la motivación y promovió la participación activa de los estudiantes en las clases de educación física. Asimismo, se identificó que las actividades lúdicas influyeron positivamente en el desarrollo socioemocional, creativo y motivacional del alumnado, fortaleciendo la interacción social y la expresión de emociones. Por otro lado, los juegos cooperativos contribuyeron a mejorar la convivencia, la empatía y el trabajo en equipo, mientras que los juegos predeportivos permitieron fortalecer las habilidades motrices, así como la inclusión y la participación activa de todos los estudiantes. En conclusión, las actividades lúdicas se consolidaron como un recurso pedagógico fundamental que favoreció el desarrollo integral del alumnado y mejoró la dinámica del aprendizaje dentro del contexto escolar.

Palabras clave: actividades lúdicas, aprendizaje significativo, educación física, desarrollo integral, juegos cooperativos.

1. Definición del problema y objetivos de investigación

1.1. Delimitación y descripción del tema de investigación

A nivel internacional, el artículo de Boza & Charchabal (2022) señalan que la aplicación de actividades lúdicas dentro de las clases de educación física contribuyó al desarrollo de habilidades motrices básicas en estudiantes, evidenciando que estas estrategias de juego permitieron un aprendizaje más dinámico y significativo en los escolares. De igual manera, la revisión sistemática de Rojas (2025) determinó que las actividades lúdicas en educación física generaron mejoras en la participación, motivación y desarrollo de habilidades físicas y socioemocionales en escolares de educación básica en diversos contextos.

En el contexto nacional, el artículo de Cuje & García (2025) analizó la participación activa de estudiantes de primaria mediante la implementación de actividades lúdicas, encontrando que estas estrategias favorecieron la motivación, la interacción entre compañeros y la atención de los escolares durante las sesiones pedagógicas, lo que contribuyó al desarrollo de procesos de aprendizaje más dinámicos y significativos dentro de la educación física. Asimismo, la investigación de Adelaida et al. (2025) se evidenció que la aplicación de juegos y dinámicas lúdicas en estudiantes de educación básica generó niveles medio-altos de participación y favoreció la motivación y compromiso de los escolares con las actividades de aprendizaje, contribuyendo así a mejorar la calidad de la experiencia educativa en el contexto escolar peruano.

En el contexto local, la investigación de Félix et al. (2025) evidencian que la implementación de actividades lúdicas dentro de las clases de educación física contribuyó al fortalecimiento de la coordinación motriz y al aumento de la participación de los estudiantes durante las sesiones pedagógicas, demostrando que los juegos educativos permitieron un aprendizaje más dinámico y significativo en el alumnado de secundaria. Asimismo, el estudio de Paredes (2023) reveló que la aplicación de actividades lúdicas favoreció el desarrollo de habilidades motrices finas, la interacción entre los escolares y la motivación hacia la práctica de la educación física en estudiantes de primaria, mostrando que la lúdica constituyó un recurso pedagógico clave para el aprendizaje integral en el contexto escolar local.

1.2. Objetivos de la investigación

1.2.1. Objetivo general

Analizar las contribuciones de las actividades lúdicas al aprendizaje significativo y al desarrollo integral del alumnado del nivel de educación básica en el área de educación física.

1.2.2. Objetivos específicos

Analizar los aportes teóricos propuestos por Caballero y Zambrano y sus colaboradores en relación con el uso de las actividades lúdicas como estrategia pedagógica para favorecer el aprendizaje significativo en la educación física.

Examinar los planteamientos de Sánchez y Barrero junto con Vela sobre la influencia de las actividades lúdicas en el desarrollo socioemocional, creativo y motivacional del alumnado en el contexto escolar.

Comparar los estudios realizados por Navarro y Rodríguez con los de Quintana y colaboradores en relación con el uso de juegos cooperativos como recurso para fortalecer la convivencia, la empatía y el trabajo en equipo en las clases de educación física.

Analizar las contribuciones de Quelal y Narváez sobre la aplicación de juegos predeportivos y su impacto en el desarrollo de habilidades motrices, la inclusión y la participación activa del alumnado.

2. Arqueo bibliográfico

El arqueo bibliográfico según Yanira et al. (2023), plantea que es una etapa metodológica básica para la exhaustiva revisión y análisis de la bibliografía publicada sobre un determinado tema o estudio. Ese mecanismo sistematizado permite recoger, estudiar y describir las investigaciones previas con el objetivo de descubrir las tendencia principales, enfoques homogéneos, y los vacíos de saberes. Con la información estructurada que se obtuvo con la presente investigación técnica es posible elaborar instrumentos de evaluación y fundamentar debidamente la elaboración de diagnósticos o planes de intervención posteriores.

No obstante, para Ocaña y Fuster (2021) dicha práctica es la que se define como el punto anterior en el caso de sí se hace una comprobación por medio de planes de observación y estudio, a que se considera como una metodología de investigación observacional, retrospectiva y sistemática de la que el eje central es la selección, interpretación y discusión crítica de posiciones teóricas y conclusiones que se han expuesto en la literatura científica. La finalidad primordial es la de sintetizar el conocimiento existente y presentar una vista global y actualizada del estado evolutivo de un tema. Por medio de este proceso integrador pueden estructurarse respuestas claras ante los problemas concretos, siempre dar con las divergentes teorías y abrir nuevas vías de estudio o respuestas de forma elegante mediante la detección de los huecos informativos.

Según Kraus (2022), el arqueo bibliográfico es un análisis y una síntesis de la literatura para responder a preguntas o desarrollar las bases de una teoría, lo que implica un estudio que el autor denomina bibliografía con el fin de hacer un mapeado amplio sobre el estado de la cuestión y así detectar las brechas de conocimiento y las nuevas vías de investigación. Como tal, se trata de un trabajo independiente con las características propias de un tipo de estudio que requiere apegarse a una metodología usada que sea absolutamente reproducible, demostrable y transparente, lo que permite que el campo académico que se ha analizado también haya sido seleccionado de manera sistemática.

3. Marco teórico

Las actividades lúdicas de la educación física para Caballero (2021) son estrategias didácticas de base lúdica, que favorece la construcción de los aprendizajes significativos por medio del movimiento, la interacción social, la exploración activa del entorno, etc. Dichas actividades lúdicas permiten a los alumnos progresar adecuadamente en sus capacidades físicas, motrices, cognitivas y socioemocionales a partir de vivencias dinámicas, creativas, placenteras, etc., motivan la expresión de emociones, la cooperación, la resolución de problemas, etc. Se transforman, por tanto, en un recurso fundamental para promover el desarrollo integral y la participación activa de todos los niños en los contextos educativos.

La práctica de la actividad lúdica para Bowen et al. (2025) se entiende como una forma pedagógica fundamentada en la práctica del juego para la promoción activa, creativa y significativa del aprendizaje de los estudiantes. Bajo el concepto que integran la práctica lúdica y la práctica educativa se entienden las actividades lúdicas como prácticas mediante las cuales los niños y de este modo, interaccionan en el medio que los rodean, promoviéndose así, en este sentido, también la práctica correspondiente a la cognición, la práctica social, la práctica emocional en los niños, la práctica de la motivación y conectando, a su vez, con el interés por aprender. La práctica también implica el juego y la experimentación. El juego y la experimentación permiten obtener no sólo el conocimiento de los contenidos sino que también, obteniéndose prácticas como la cooperación, la expresión emocional, la resolutiva aplicativa y educativa incluyendo, en definitiva, el proceso educativo.

Las actividades propias de este tipo de juego, tal y como lo consideran Zamora et al. (2026), se consideran como recursos de tipo pedagógico que hacen uso del juego como instrumento para provocar el desarrollo y aprendizaje de los niños. Al pasar por dinámicas recreativas, juegos en grupos dirigidos o experiencias de participación activa, los escolares van a poder dada su experiencia en expresar sentimientos, también a relacionarse con sus compañeras y compañeros y además a potenciar capacidades sociales y afectivas. De esta forma, estas actividades lúdicas promueven un ámbito de aprendizaje motivador en el que el niño aprende de forma espontánea, significativo, al generar competencias para el reconocimiento, control y manejo de sus emociones.

Los juegos lúdicos para Zambrano et al. (2025) son usados como recursos didácticos y su inclusión en la enseñanza favorece la actividad cognitiva puesto que constituyen elementos de la organización de las actividades mediante dinámicas de juego que

estimulan la participación e interacción del alumnado, su creatividad y la exploración significativa de los contenidos. Para Rodríguez et al. (2026) los juegos didácticos son una forma de actividades lúdicas utilizadas como estrategia pedagógica dentro del proceso educativo, o sea, que se trabaja integrando el juego a los objetivos de aprendizaje. Con estas técnicas el/de los alumno/s se involucran activamente en la construcción del conocimiento aprovechando y mejorando en el transcurso de la misma habilidades cognitivas, sociales y emocionales como, por ejemplo, la exploración y la experimentación de forma significativa. Además, los juegos didácticos también fomentan la motivación y la creatividad el interés por aprender, generando una mejora del proceso de enseñanza-aprendizaje propiciando al mismo tiempo la creación de experiencias educativas más dinámicas y participativas.

La idea para Suarez (2025) de la evolución de las actividades lúdicas en educación física se referiría a una transformación lenta y progresiva que iría de simples juegos más relacionados con la diversión a propuestas con una intencionalidad formativa más clara. Una vez revisado el documento, se constata que este tipo de actividades ha incorporado juegos con movimientos variados, juegos cooperativos, juegos con materiales manipulativos y juegos con recursos tecnológicos que mejoran la coordinación; la precisión motriz; el equilibrio; la participación activa del alumnado; dicha evolución muestra un concepto más amplio del juego como un recurso educativo que permite aprender de forma significativa y crecer integralmente en el contexto escolar actual y según Sánchez & Barrero (2025) ha posibilitado que dejen de considerarse un simple lugar de esparcimiento para ser herramientas docentes que promueven el pensamiento creativo y el aprendizaje profundo. La introducción de dinámicas verbales, manipulativas, sensoriales y expresivas ha ido dando lugar a la experimentación, a la imaginación y en consecuencia a la creación de nuevas ideas.

La relevancia de las actividades lúdicas para López et al. (2024) se encuentra en su posibilidad de lograr un aprendizaje natural, dinámico y significativo, ya que fomentan la experimentación, la creatividad y la interacción social, al tiempo que refuerzan habilidades cognitivas como la resolución de problemas, el pensamiento crítico y la atención, a la vez que promueven el desarrollo socioemocional mediante la empatía, la cooperación y la autorregulación, generando, entre otras cosas, mayores niveles de motivación e interés del alumnado en un clima positivo en el que los resultados son una participación activa y un aprendizaje, todo ello en el marco educativo y según Vela (2025) está relacionada también a que el alumnado obtiene un espacio seguro donde puede manifestar y controlar las emociones, así como establecer relaciones positivas. Este tipo de actividades educativas

desarrollan la empatía, la comunicación asertiva, y el autocontrol, ya que son elementos básicos para la convivencia en la escuela.

Los juegos tradicionales constituyen uno de los tipos de actividades lúdicas relevantes dentro del contexto educativo. En este sentido Lapo et al. (2025) señalan que estos juegos integran el movimiento, la interacción social y situaciones de carácter cognitivo dentro de un contexto cultural significativo, lo que favorece experiencias de cooperación, respeto por las reglas y toma de decisiones, además de fortalecer habilidades como la memoria, la atención, la resolución de problemas y la comunicación. Por su parte Adelaida et al. (2025) indican que los juegos tradicionales incorporan normas claras, interacción grupal y experiencias participativas que contribuyen al desarrollo de diversas capacidades del alumnado, tales como la atención, la memoria y el pensamiento lógico-estratégico. Asimismo, destacan que su carácter cultural, vivencial e interactivo favorece la interacción social, el reconocimiento de la cultura de origen de los estudiantes y el fortalecimiento del sentido de pertenencia dentro del proceso educativo.

Los juegos predeportivos para Quelal et al. (2025) son un tipo de actividad lúdica orientada a preparar a los alumnos para la práctica de los deportes formales actuando a través de dinámicas predeportivas, donde se simplifican estructuras de partidos, ejercicios y juegos que facilitan el desarrollo del manejo de habilidades motoras, cognitivas y sociales. Los procesos de trabajo de los juegos predeportivos permiten abordar la coordinación, la decisión, la regla básica del juego y el juego. Según lo expuesto por Sánchez & Fraile (2026), estas actividades adaptan reglas, espacios y materiales con el fin de facilitar la comprensión progresiva de los fundamentos técnicos y tácticos de los deportes. De esta manera, los juegos predeportivos permiten que los estudiantes desarrollen habilidades motrices básicas, la cooperación, el respeto por las normas y la toma de decisiones en situaciones de juego. También para para Narváez et al. (2025) son una herramienta pedagógica muy importante dentro de la educación física, porque permiten preparar a los alumnos y alumnas para la práctica deportiva formal a partir de la utilización de juegos organizados, entretenidos y accesibles.

Los juegos cooperativos Navarro & Rodríguez (2025) constituyen una modalidad de actividad recreativa cuyo propósito es fomentar la cooperación, la empatía y la resolución pacífica de conflictos a través del uso de dinámicas que se resuelven satisfactoriamente cuando se realiza el esfuerzo adecuado por parte de todos los integrantes del grupo. En efecto, mediante la práctica de dichos juegos se le otorga un valor a la práctica de la comunicación, la práctica de la solidaridad, la toma conjunta de decisiones; lo que contribuye a desarrollar las habilidades socio-emocionales del alumnado. Según Quintana

et al. (2025) se consideran un conjunto de actividades lúdicas que fomentan la colaboración, la correcta transmisión verbal y la corresponsabilidad entre los escolares. Este juego se sustenta en la eliminación de la competencia directa y se centra en la consecución de metas compartidas en el grupo, lo que favorece el respeto, la empatía y la cohesión en el grupo. Este enfoque convierte a todos los participantes en corresponsables a partir de la contribución que hacen de acuerdo con sus capacidades, facilitando el reforzamiento de las habilidades sociales básicas y el clima de convivencia en las clases de educación física, y su práctica habitual favorece la participación y el desarrollo integral del alumnado.

La psicomotricidad se define para Toledo et al. (2025) como un forma de juego destinado a la integración del movimiento con la actividad cognitiva, la actividad afectiva, la actividad social, favoreciendo así un desarrollo corporal consciente y funcional. A través de dinámicas compuestas por desplazamientos, equilibrio, coordinación y expresión corporal se mejora la motricidad gruesa y fina, se favorecerá la creatividad y se reforzará la comunicación no verbal, se favorecerá la autorregulación emocional, la socialización y la construcción de la identidad corporal, constituyendo así un recurso pedagógico fundamental para favorecer el desarrollo integral del alumnado. También para Yandún et al. (2025) son un tipo de actividad lúdica orientada a la potenciación de la coordinación motriz, de la percepción del espacio y del control corporal. Para ello, son intentos que integran movimiento, creatividad y exploración activa; con ellas los alumnos fortalecen tanto la motricidad gruesa como la fina, mejoran su autonomía y exponen con el cuerpo las emociones que van surgiendo.

Los juegos recreativos para Calderón et al. (2025) son un tipo de actividad lúdica destinada a facilitar la interacción social, la creatividad y el disfrute bajo dinámicas libres o guiadas que favorecen la participación activa de los alumnos. De este tipo de experiencias se pueden reforzar habilidades como las de la cooperación, el respeto, la comunicación o la empatía, mientras que al mismo tiempo se estimula el desarrollo de las competencias de autonomía y de la toma de decisiones en un clima de seguridad. Los juegos recreativos para González et al. (2024) son un tipo de actividad lúdica que pretende poner de sobre la participación activa, la interacción social y el bienestar de los alumnos en el proceso educativo, donde en esta orientación a esta actividad se pone mucho énfasis en la cooperación, la comunicación, el respeto y la empatía, sin dejar de lado el aspecto de los juegos que permiten desarrollar la autonomía de los alumnos/as y la toma de decisiones en un clima de participación; y paralelamente, en la mejora de la convivencia escolar y las relaciones interpersonales entre el alumnado en la línea de las actividades educativas.

La resolución de problemas para Guerrero & De La Peña (2025) crece notablemente si se integran actividades lúdicas, puesto que estas crean un espacio dinámico dentro del aula en el que el alumnado experimenta, descubre y aplica automáticamente estrategias. El juego favorece el razonamiento lógico, la toma de decisiones y la creatividad del alumnado desafiándolos a plantear situaciones de reto y a afrontar que el error forma parte de la solución; además, el juego potencia el pensamiento crítico, permite una total participación del alumnado y una amplia posibilidad de análisis conjunto de la resolución de problemas, logrando soluciones comunes y una práctica educativa que va más allá de la repetición de contenidos teóricos. Así pues, Pico et al. (2026) éste es un proceso que desarrollan los estudiantes donde analizan situaciones, caracterizan las dificultades y emplean las distintas estrategias del conocimiento escolar. Este proceso también implica el desarrollo del pensamiento lógico o razonamiento lógico, la reflexión, la toma de decisiones, la ejecución de conocimientos previos para hacer frente a diferentes situaciones de aprendizaje. Además, con el proceso mencionado se encuentra el hecho de que los estudiantes conciben nuevos conocimientos una vez analizadas situaciones, exploradas, adaptadas y buscadas alternativas, potenciando el desarrollo de las habilidades que facilitan la comprensión y solución de problemas diferentes en distintos contextos educativos.

4. Metodología

4.1. Tipo de investigación

El tipo de investigación llevó a cabo es de carácter documental, orientada hacia la búsqueda de información, su análisis y la interpretación de contenido extraído de fuentes bibliográficas, científicas o digitales y relacionadas con las actividades lúdicas que se dan en el ámbito de la educación física. Este tipo de investigación permitió sistematizar aportaciones de tipo teórico y resultados de estudios recientes que van a contribuir a entender la importancia que van a tener las estrategias lúdicas en el proceso educativo. En este sentido Arias (2023) indicó que la investigación documental está basada en el análisis de documentos que ya han sido elaborados previamente y que la investigación en esta línea se va a añadir información a partir de los estudios ya realizados para conseguir un determinante conocimiento teórico y reflexivo.

4.2. Método de investigación

La metodología de investigación que se utilizó para llevar a cabo este estudio es la hermenéutica, la cual potencio a evaluar, interpretar y comprender las distintas corrientes teóricas, pedagógicas y metodológicas implicadas en el uso de actividades lúdicas en el contexto de la Educación Física, así como también del estudio de su evolución y de la implementación de las estrategias lúdicas en el contexto educativo actual. Un enfoque hermenéutico facilito la crítica e interpretación de los contenidos teóricos, los cuales permitío recuperar cambios, continuidades y aportaciones del objeto de estudio y nos hará posible entender de qué manera estas actividades lúdicas favorecen en el ámbito escolar el aprendizaje de habilidades físicas, sociales y actitudinales (Vásquez et al. 2023).

4.3. Criterios de búsqueda de información

En la localización de la información se usó como criterio principal, la relevancia temática, seleccionando solamente las fuentes que abordan las actividades lúdicas como estrategia pedagógica en el área de educación física. Para Rueda et al. (2023) afirmaron que este criterio garantiza la pertinencia y coherencia de la información recogida en función del objeto de estudio. Se consideraron únicamente documentos publicados entre los años 2021 y 2026 para dar cuenta de la actualidad de los contenidos. Se recogieron artículos científicos, revistas académicas, tesinas de pregrado, de maestría y de doctorado, en español o en castellano con traducción oficial. Las fuentes se recuperaron principalmente de las bases de datos académicas Dialnet, SciELO y ResearchGate. La búsqueda incluyo las palabras clave actividades lúdicas, educación física, estrategias didácticas, aprendizaje

significativo, desarrollo motor, realizándose un proceso de selección crítico a través de la revisión de los títulos, resúmenes y textos completos.

4.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

La técnica que se aplicó fue la del fichaje, en virtud de la que se llevó a cabo una recogida y organización en profundidad de la información rescatada de las distintas fuentes consultadas, con el fin de poder dar lugar al análisis documental. De acuerdo con Cisneros et al. (2022), esta técnica permitió clasificar, comparar y sintetizar los aportes teóricos en función de los objetivos de la investigación.

Como instrumento se utilizaron la ficha bibliográfica y la ficha textual, las cuales permitieron el registro de datos imprescindibles para después proseguir con el procesamiento de la información. Los registros incluyeron datos del tipo del autor o autores, título, año de publicación, editorial, páginas y un comentario o resumen del contenido importante. Según Medina et al. (2023), el correcto uso de dichos instrumentos garantizó la validez y la fiabilidad del estudio documental, puesto que posibilitó una correcta organización de la información y la constitución del análisis crítico del material revisado.

5. Análisis e interpretación de la información

Según el objetivo específico I, analizar los aportes teóricos propuestos por Caballero y Zambrano y sus colaboradores en relación con el uso de las actividades lúdicas como estrategia pedagógica para favorecer el aprendizaje significativo en la educación física, se revisaron estudios que evidencian la importancia del juego como herramienta educativa dentro del proceso formativo de los estudiantes de educación básica.

En primer lugar, Caballero (2021) plantea que las actividades lúdicas representan una estrategia pedagógica que favorece el aprendizaje significativo, debido a que permiten integrar el movimiento, la participación activa y la interacción entre los estudiantes durante el proceso de enseñanza. En el área de educación física, estas actividades facilitan que el alumnado se involucre de manera dinámica en las sesiones de clase, lo cual contribuye a mejorar la comprensión de los contenidos y a fortalecer la motivación por el aprendizaje. Asimismo, señala que el uso del juego en el contexto educativo contribuye al desarrollo integral del estudiante, ya que no solo estimula las habilidades físicas, sino también aspectos cognitivos, emocionales y sociales. De esta manera, las actividades lúdicas permiten que el aprendizaje se produzca de forma más significativa, promoviendo la cooperación, la creatividad y la participación activa del alumnado dentro de las clases de Educación Física.

Por su parte, Zambrano et al. (2025) destacan que las actividades lúdicas constituyen un recurso pedagógico que favorece la generación de ambientes de aprendizaje más participativos y dinámicos. El juego permite que los estudiantes desarrollen habilidades a través de la exploración, la experimentación y la interacción con sus compañeros, lo cual facilita la construcción del conocimiento dentro del contexto educativo. De igual manera, señalan que la implementación de estrategias lúdicas en el área de educación física incrementa la motivación y el interés de los estudiantes por participar en las actividades propuestas. Esto contribuye a fortalecer el aprendizaje significativo, ya que el estudiante aprende a través de la experiencia, el movimiento y la cooperación con sus pares, promoviendo además el desarrollo de habilidades sociales y emocionales en el ámbito escolar.

Tabla 1.

Comparación de aportes objetivo específico 1

Item	Autor(es)	Enfoque del estudio	Aportes principales
1	Caballero (2021)	Analiza las actividades lúdicas como estrategia pedagógica para favorecer el aprendizaje significativo en el contexto educativo.	Señala que el juego promueve la participación activa del alumnado, fortalece la motivación y contribuye al desarrollo físico, cognitivo, social y emocional de los estudiantes, favoreciendo un aprendizaje significativo en las clases de Educación Física.
2	Zambrano et al. (2025)	Examina la influencia de las actividades lúdicas en el proceso de enseñanza y aprendizaje.	Destaca que las estrategias lúdicas generan entornos participativos que fomentan la creatividad, la interacción y la motivación del alumnado, facilitando el aprendizaje significativo a través de la experiencia y el movimiento.

Nota. Elaboración propia.

Según el objetivo específico II, examinar los planteamientos de Sánchez y Barrero junto con Vela sobre la influencia de las actividades lúdicas en el desarrollo socioemocional, creativo y motivacional del alumnado en el contexto escolar, se analizaron estudios que evidencian el papel del juego como estrategia educativa para fortalecer aspectos emocionales, sociales y motivacionales en los estudiantes.

En primer lugar, Sánchez y Barrero (2025) destacan que las actividades lúdicas favorecen el desarrollo del pensamiento creativo y la participación activa de los estudiantes dentro del aula. Los resultados de su estudio evidencian que los estudiantes muestran mayor interés y participación en actividades manipulativas y creativas como el uso de plastilina, la construcción de maquetas, los juegos con bloques o la composición de canciones, ya que estas actividades permiten aprender mediante la experimentación y la interacción directa con los materiales. Asimismo, señalan que la implementación de estrategias lúdicas como la gamificación, el aprendizaje cooperativo y el aprendizaje experiencial contribuye a fortalecer la motivación, la imaginación y las habilidades sociales de los estudiantes. Estos enfoques permiten que el aprendizaje se desarrolle en un ambiente más dinámico y participativo, favoreciendo el desarrollo socioemocional, la interacción entre compañeros y la construcción de conocimientos de manera significativa.

Por su parte, Vela (2025) plantea que las actividades lúdicas representan una herramienta pedagógica fundamental para el desarrollo socioemocional de los estudiantes, ya que permiten que los niños y adolescentes expresen sus emociones, desarrollen

habilidades sociales y fortalezcan la confianza en sí mismos dentro del entorno escolar. A través del juego, los estudiantes pueden interactuar con sus compañeros, explorar nuevas experiencias y desarrollar competencias emocionales que contribuyen a su bienestar personal y académico. De igual manera, señala que el uso de estrategias lúdicas en el proceso educativo contribuye a mejorar la motivación, la comunicación y la capacidad de resolver problemas en los estudiantes. Además, estas actividades favorecen la regulación de las emociones, el desarrollo de la empatía y la construcción de relaciones positivas entre los compañeros, lo que demuestra que el juego constituye un recurso pedagógico relevante para promover el desarrollo integral del alumnado dentro del contexto escolar.

Tabla 2.

Comparación de aportes objetivo específico 2

Item	Autor(es)	Enfoque del estudio	Aportes principales
1	Sánchez y Barrero (2025)	Analizan el uso de actividades lúdicas para estimular la creatividad y la participación de los estudiantes en el aula.	Evidencian que las actividades manipulativas y creativas incrementan la motivación y la participación del alumnado, fortaleciendo el pensamiento creativo, la imaginación y las habilidades sociales dentro del proceso educativo.
2	Vela (2025)	Examina las actividades lúdicas como estrategia pedagógica para el desarrollo socioemocional de los estudiantes.	Señala que el juego contribuye al desarrollo de habilidades socioemocionales, favorece la regulación de emociones, fortalece la comunicación y promueve la motivación y el bienestar emocional de los estudiantes en el contexto escolar.

Nota. Elaboración propia.

Según el objetivo específico III, comparar los estudios realizados por Navarro y Rodríguez con los de Quintana y colaboradores en relación con el uso de juegos cooperativos como recurso para fortalecer la convivencia, la empatía y el trabajo en equipo en las clases de educación física, se analizaron investigaciones que destacan el papel del juego cooperativo como estrategia pedagógica orientada al desarrollo de habilidades sociales y socioemocionales dentro del contexto escolar.

En primer lugar, Navarro y Rodríguez (2025) sostienen que los juegos cooperativos constituyen una estrategia lúdica que permite fortalecer la convivencia escolar y el desarrollo socioemocional de los estudiantes. A través de dinámicas basadas en la colaboración y el trabajo conjunto, los estudiantes aprenden a interactuar de manera respetuosa, compartir responsabilidades y participar activamente en la resolución de tareas grupales. En el área de educación física, este tipo de actividades favorece la construcción

de relaciones positivas entre los estudiantes, ya que promueven la comunicación, el respeto mutuo y la cooperación para alcanzar objetivos comunes. De esta manera, el juego cooperativo se convierte en una herramienta pedagógica que contribuye a mejorar el clima escolar y a fomentar una convivencia basada en valores como la solidaridad, la empatía y el trabajo en equipo.

Asimismo, los resultados obtenidos por Navarro y Rodríguez (2025) evidencian que la implementación de programas basados en juegos cooperativos genera mejoras significativas en los niveles de empatía y en la frecuencia de comportamientos prosociales entre los estudiantes. La investigación, desarrollada mediante un diseño cuasi experimental con actividades lúdicas aplicadas durante un periodo determinado, mostró que los participantes incrementaron su capacidad para comprender las emociones de los demás y colaborar con sus compañeros durante las actividades educativas. Además, se observó una disminución en conductas agresivas o pasivo-agresivas y un avance progresivo en las estrategias de resolución de conflictos. Estos hallazgos confirman que las metodologías lúdicas basadas en la cooperación pueden contribuir de manera significativa al desarrollo de habilidades sociales y a la construcción de relaciones más empáticas dentro del entorno escolar.

Por su parte, Quintana et al. (2026) analizan el desarrollo de los juegos cooperativos en estudiantes de educación primaria dentro de las clases de educación física, considerando dimensiones como la participación activa, la colaboración, el respeto, la comunicación, la empatía y la resolución de conflictos. Los autores señalan que estas actividades permiten fomentar el trabajo en equipo y la interacción entre los estudiantes, favoreciendo el desarrollo de habilidades sociales necesarias para la convivencia escolar. En este sentido, los juegos cooperativos promueven un aprendizaje basado en la colaboración, donde los estudiantes deben coordinar esfuerzos, compartir responsabilidades y apoyarse mutuamente para alcanzar metas comunes, lo que contribuye al fortalecimiento del sentido de pertenencia y la cohesión grupal dentro del aula.

De igual manera, los resultados del estudio de Quintana et al. (2026) evidencian que, aunque los juegos cooperativos poseen un alto potencial para fortalecer el trabajo en equipo y la convivencia, muchos estudiantes aún presentan niveles bajos en dimensiones como la participación activa, la empatía y la resolución de conflictos. Esta situación refleja la necesidad de implementar estrategias pedagógicas sistemáticas que promuevan el desarrollo de estas competencias dentro del área de educación física. Los autores concluyen que la incorporación planificada de juegos cooperativos puede contribuir

significativamente al desarrollo integral del alumnado, ya que no solo favorece el aprendizaje motor, sino también la construcción de relaciones sociales basadas en el respeto, la cooperación y la empatía entre los estudiantes.

Tabla 3.

Comparación de aportes objetivo específico 3

Item	Autor(es)	Enfoque del estudio	Aportes principales
1	Navarro y Rodríguez (2025)	Analizan el impacto de un programa de juegos cooperativos en el desarrollo socioemocional de niños en el contexto educativo.	Evidencian que los juegos cooperativos mejoran los niveles de empatía, incrementan los comportamientos prosociales y reducen conductas agresivas, contribuyendo a fortalecer la convivencia y el trabajo colaborativo entre los estudiantes.
2	Quintana et al. (2026)	Estudian los niveles de desarrollo de los juegos cooperativos y sus dimensiones en estudiantes de educación primaria durante las clases de educación física.	Señalan que los juegos cooperativos favorecen la participación, la colaboración y el respeto entre los estudiantes, aunque identifican la necesidad de fortalecer habilidades como la empatía y la resolución de conflictos mediante estrategias pedagógicas planificadas.

Nota. Elaboración propia.

Según el objetivo específico IV, analizar las contribuciones de Quelal y Narváez sobre la aplicación de juegos predeportivos y su impacto en el desarrollo de habilidades motrices, la inclusión y la participación activa del alumnado, se revisaron estudios que evidencian la relevancia de los juegos predeportivos como estrategias pedagógicas dentro de las clases de educación física para promover el desarrollo integral de los estudiantes y fortalecer su participación dentro del contexto escolar.

En primer lugar, Quelal (2025) sostiene que los juegos predeportivos constituyen una estrategia didáctica fundamental dentro del proceso de enseñanza en educación física, ya que permiten desarrollar habilidades motrices básicas a través de actividades dinámicas y participativas. Estas actividades facilitan que los estudiantes se familiaricen progresivamente con los fundamentos de diferentes disciplinas deportivas mediante situaciones lúdicas adaptadas a su nivel de desarrollo. De esta manera, el uso de juegos predeportivos favorece el aprendizaje significativo, debido a que los estudiantes participan activamente en el proceso formativo mientras fortalecen su coordinación, equilibrio y control corporal dentro de un ambiente motivador y cooperativo.

Asimismo, Quelal (2025) señala que la implementación de juegos predeportivos en el contexto escolar contribuye a fomentar la inclusión y la participación activa del alumnado, ya que estas actividades permiten adaptar reglas, materiales y dinámicas de juego según las características y necesidades de los estudiantes. Esto posibilita que todos los participantes puedan integrarse en las actividades físicas sin importar sus habilidades o niveles de desempeño. En este sentido, los juegos predeportivos no solo favorecen el desarrollo motriz, sino que también promueven valores como el respeto, la cooperación y el trabajo en equipo, aspectos fundamentales para fortalecer la convivencia dentro de las clases de educación física.

Por su parte, Narváez (2025) plantea que los juegos predeportivos representan una herramienta pedagógica relevante para promover la inclusión educativa, especialmente en estudiantes que presentan necesidades educativas específicas dentro del contexto escolar. En su investigación, se destaca que la incorporación de juegos predeportivos adaptados permite crear ambientes de aprendizaje más participativos, donde todos los estudiantes pueden involucrarse activamente en las actividades físicas. Además, estas estrategias facilitan el desarrollo de habilidades motrices y sociales, al permitir que los estudiantes interactúen, cooperen y participen en dinámicas grupales que fortalecen la integración dentro del aula.

De igual manera, Narváez (2025) señala que la aplicación de juegos predeportivos adaptados en las clases de educación física contribuye significativamente a mejorar la participación, la interacción social y el bienestar de los estudiantes, especialmente de aquellos que presentan dificultades de atención o aprendizaje. La implementación de estas actividades permite realizar adaptaciones en las reglas, los materiales y las dinámicas de juego para facilitar la inclusión de todos los participantes. Como resultado, se observa un fortalecimiento de las habilidades motrices y sociales, así como un aumento en la motivación y el compromiso de los estudiantes durante las clases de educación física, promoviendo un entorno educativo más inclusivo y participativo.

Tabla 4.

Comparación de aportes objetivo específico 4

Item	Autor(es)	Enfoque del estudio	Aportes principales
1	Quelal (2025)	Analiza el uso de juegos predeportivos como estrategia didáctica para el desarrollo de habilidades motrices en estudiantes.	Destaca que los juegos predeportivos favorecen el aprendizaje significativo, fortalecen la coordinación motriz y promueven la participación activa de los estudiantes en las clases de Educación Física.

Item	Autor(es)	Enfoque del estudio	Aportes principales
2	Narváez (2025)	Examina la aplicación de juegos predeportivos adaptados para promover la inclusión de estudiantes dentro de las clases de Educación Física.	Evidencia que la adaptación de juegos predeportivos mejora la participación, fortalece las habilidades motrices y sociales, y favorece la inclusión de estudiantes con diferentes necesidades educativas.

Nota. Elaboración propia.

Para finalizar con el objetivo general, analizar las contribuciones de las actividades lúdicas al aprendizaje significativo y al desarrollo integral del alumnado del nivel de educación básica en el área de educación física, se realizó la revisión de diversos estudios científicos que permitieron comprender el papel del juego como estrategia pedagógica dentro del proceso de enseñanza y aprendizaje en el contexto escolar.

El análisis general de los estudios revisados permitió evidenciar que las actividades lúdicas cumplen una función relevante en la formación integral de los estudiantes. A través del juego se promueve la participación activa, la motivación por el aprendizaje y el desarrollo de habilidades físicas, cognitivas, sociales y emocionales. Asimismo, los autores analizados coinciden en señalar que estas estrategias pedagógicas favorecen la construcción de aprendizajes significativos, ya que permiten que los estudiantes aprendan mediante la experiencia, la interacción con sus compañeros y el movimiento propio de las clases de educación física.

De manera específica, la revisión de los objetivos particulares permitió identificar diversos aportes relacionados con el uso de actividades lúdicas dentro del ámbito educativo. Algunos estudios destacan la importancia del juego para fortalecer el aprendizaje significativo y la motivación del alumnado; otros evidencian su influencia en el desarrollo socioemocional, la creatividad y la interacción social. Asimismo, se resaltó el aporte de los juegos cooperativos para fortalecer la convivencia, la empatía y el trabajo en equipo, así como la aplicación de juegos predeportivos para mejorar las habilidades motrices, la inclusión y la participación activa de los estudiantes. En conjunto, estos hallazgos confirman que las actividades lúdicas constituyen un recurso pedagógico fundamental para promover el aprendizaje significativo y el desarrollo integral del alumnado en las clases de educación física.

6. Conclusiones

Concluyendo el resultado del objetivo específico 1, las actividades lúdicas demostraron una contribución importante en el aprendizaje significativo dentro de las clases de educación física. Los aportes de Caballero (2021) y Zambrano et al. (2025) evidenciaron que el uso del juego favoreció la participación activa, incrementó la motivación y facilitó la comprensión de los contenidos mediante la experiencia y el movimiento, confirmando su valor como estrategia pedagógica.

Concluyendo el resultado del objetivo específico 2, las actividades lúdicas influyeron positivamente en el desarrollo socioemocional, creativo y motivacional de los estudiantes. Los estudios de Sánchez y Barrero (2025) junto con Vela (2025) evidenciaron que el juego fortaleció la expresión de emociones, la creatividad y la interacción social, favoreciendo ambientes de aprendizaje más dinámicos y participativos.

Concluyendo el resultado del objetivo específico 3, los juegos cooperativos aportaron significativamente al fortalecimiento de la convivencia, la empatía y el trabajo en equipo en las clases de educación física. Los estudios de Navarro y Rodríguez (2025) y Quintana et al. (2026) demostraron que estas actividades promovieron la cooperación, la comunicación y la interacción positiva entre los estudiantes.

Concluyendo el resultado del objetivo específico 4, los juegos predeportivos contribuyeron al desarrollo de habilidades motrices, así como a la inclusión y participación activa del alumnado. Los aportes de Quelal (2025) y Narváez (2025) evidenciaron que estas actividades fortalecieron la coordinación motriz y permitieron integrar a todos los estudiantes dentro de las dinámicas de aprendizaje.

Concluyendo el resultado del objetivo general, se evidenció que las actividades lúdicas constituyen una estrategia pedagógica fundamental para favorecer el aprendizaje significativo y el desarrollo integral de los estudiantes en educación física, al fortalecer habilidades motrices, sociales, emocionales y promover la participación activa dentro del contexto escolar.

7. Referencias

Adelaida, V., Huayamave, A., Sandoval, C., & Chele, S. (2025). Actividades lúdicas en estudiantes de educación básica. *Revista InveCom / ISSN en línea: 2739-0063*, *5*(2), 1–11. https://doi.org/10.5281/zenodo.13334503

Arias, F. (2023). Investigación documental, investigación bibliométrica y revisiones sistemáticas. *Revista electrónica de Humanidades, Educación y Comunicación Social*, *31*(22), 9–28. https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/9489470.pdf

Bowen, M., Bravo, C., Delgado, A., Pico, M., & Sánchez, B. (2025). Actividades lúdicas y su efecto en la autorregulación emocional de los estudiantes. *Sinergia Académica*, *8*(5), 493–507. https://doi.org/10.51736/sa668

Boza, J., & Charchabal, D. (2022). Actividades lúdicas para desarrollar habilidades motrices básicas en estudiantes de Educación Física. *Ciencia y Deporte*, *7*(2), 46–61. http://revistas.reduc.edu.cu/index.php/cienciaydeporte/

Caballero, G. (2021). Las actividades lúdicas para el aprendizaje. *Polo deL conocimiento*, *6*(4), 861–878. https://doi.org/10.23857/pc.v6i4.2615

Calderón, M., Mera, M., González, M., Vinces, V., Estupiñán, T., & Macías, M. (2025). Juegos recreativos en el desarrollo de las habilidades sociales en los estudiantes de Educación Inicial. *LATAM Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades*, *5*(6). https://doi.org/10.56712/latam.v5i6.3290

Cisneros, A., Guevara, A., Urdánigo, J., & Garcés, J. (2022). Técnicas e Instrumentos para la Recolección de Datos que Apoyan a la Investigación Científ-ica en Tiempo de Pandemia. *Dominio de las Ciencias*, *8*(1), 1165–1185. https://doi.org/10.23857/dc.v8i1.2546

Cuje, M., & García, B. (2025). La participación activa mediante actividades lúdicas en estudiantes de primero de básica. *Noesis. Revista Electrónica de Investigación*, *7*(14), 619–637. https://doi.org/10.35381/noesisin.v7i14.426

Félix, C., Jhefferson, S., Sergio, L., Javier, L., & Santos, V. (2025). *Actividades lúdicas y la coordinación motriz en estudiantes de secundaria de la Institución Educativa 89004, Chimbote, 2023* [Pregrado, Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública Chimbote]. https://repositorio.pedagogicochimbote.edu.pe/server/api/core/bitstreams/743bdc60-9b73-4479-b51f-1e1f44e113bd/content

Gonzalez, L., Burgos, D., Moran, M., & Miranda, J. (2024). Juegos recreativos y su incidencia en el proceso de enseñanza-aprendizaje en los estudiantes de Octavo Año de Educación General Básica. *Retos*, *58*, 528–533. https://doi.org/10.47197/retos.v58.107272

Guerrero, M., & De La Peña, G. (2025). Actividades lúdicas para potenciar el aprendizaje matemático en los estudiantes de quinto grado. *Arandu UTIC*, *12*(2), 493–519. https://doi.org/10.69639/arandu.v12i2.936

Kraus, S., Breier, M., Lim, W., Dabić, M., Kumar, S., Kanbach, D., Mukherjee, D., Corvello, V., Piñeiro, J., Liguori, E., Palacios, D., Schiavone, F., Ferraris, A., Fernandes, C., & Ferreira, J. J. (2022). Las revisiones bibliográficas como estudios independientes: directrices para la práctica académica. *Review of Managerial Science*, *16*(8), 2577-2595. https://doi.org/10.1007/s11846-022-00588-8

Lapo, J., Arteaga, J., Lanche, M., & Suárez, M. (2025). El Poder del Juego en el Aprendizaje Infantil: Actividades Lúdicas que Potencian el Desarrollo Cognitivo y Social. *Reincisol.*, *4*(7), 1007–1030. https://doi.org/10.59282/reincisol.V4(7)1007-1030

López, N., Nieto, R., Delgado, V., & Figueroa, L. (2024). Importancia de las actividades lúdicas en el proceso de aprendizaje en los niños de inicial. *Revista Científica de*

Innovación Educativa y Sociedad Actual "ALCON", *4*(4), 177–194. https://doi.org/10.62305/alcon.v4i4.218

Medina, M., Rojas, R., Bustamante, W., Loaiza, R., Martel, C., & Castillo, R. (2023). *Metodología de la investigación: Técnicas e instrumentos de investigación* (1a ed.). Instituto Universitario de Innovación Ciencia y Tecnología Inudi Perú. https://doi.org/10.35622/inudi.b.080

Narváez, E., Ronquillo, K., Pérez, G., & Maqueira, G. (2025). Juegos pre-deportivos adaptados para la inclusión de estudiantes con TDAH en las clases de Educación Física. *593 Digital Publisher CEIT*, *10*(3), 178–195. https://doi.org/10.33386/593dp.2025.3.3125

Navarro, R., & Rodríguez, A. (2025). El juego cooperativo como estrategia lúdica para fomentar la empatía y la resolución de conflictos. *Código Científico Revista de Investigación*, *6*(E2), 1506–1526. https://doi.org/10.55813/gaea/ccri/v6/nE2/1093

Ocaña, Y., y Fuster, D. (2021). La revisión bibliográfica como metodología de investigación. *Revista Tempos e Espaços em Educação*, *14*(33), artículo 1-15. http://dx.doi.org/10.20952/revtee.v14i33.15614

Paredes, E. (2023). *Actividades lúdicas en el desarrollo de la motricidad fina en los niños de 5 años de la institución educativa Nº 1549 Chimbote 2023* [Pregrado, Universidad Católica los Ángeles de Chimbote]. https://repositorio.uladech.edu.pe/handle/20.500.13032/36313

Pico, P., Cercado, J., Arroyo, L., Ramirez, R., & Flores, A. (2026). Resolución de problemas y pensamiento lógico-matemático a través de metodologías activas y plataformas tecnológicas en la educación básica. *Perspectiva XXI*, *4*(1), 381–404. https://doi.org/10.70577/b6cs0728

Quelal, C., Rogel, A., Loaiza, L., & Maqueira, G. (2025). Los juegos predeportivos: Una alternativa para la inclusión de estudiantes con Trastorno del Espectro Autista (TEA) a la clase de Educación Física. *Arandu UTIC*, *12*(2), 2169–2189. https://doi.org/10.69639/arandu.v12i2.1055

Quintana, R., Palacios, J., Alarcón, M., & Damián, E. (2025). Juegos cooperativos en estudiantes de primaria: Niveles y dimensiones en la clase de educación física. *Revista InveCom*, *6*(1), 1–10. https://doi.org/10.5281/zenodo.15509353

Quintana, R., Palacios, J., Alarcón, M., & Damián, E. (2026). Juegos cooperativos en estudiantes de primaria: Niveles y dimensiones en la clase de educación física. *Revista InveCom*, *6*(1), 1–10. https://doi.org/10.5281/zenodo.15509353

Rodríguez, A., Carrión, E., & Narvaez, M. (2026). Estrategias lúdicas y su incidencia en el proceso de enseñanza-aprendizaje de las Ciencias Naturales. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, *10*(1), 6145–6162. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v10i1.22725

Rojas, B. (2025). La Actividad Lúdica en la Educación Física en niños de 8-10 años. Revisión Sistemática. *MENTOR revista de investigación educativa y deportiva*, *4*(10), 729–744. https://doi.org/10.56200/mried.v4i10.9127

Rueda, M., Armas, W., & Sigala, L. (2023). Análisis cualitativo por categorías a priori: Reducción de datos para estudios gerenciales. *Ciencia y Sociedad*, *48*(2), 83–96. https://doi.org/10.22206/cys.2023.v48i2.pp83-96

Sánchez, M., & Barrero, L. (2025). Las actividades lúdicas para el desarrollo del pensamiento creativo en los estudiantes. *Maestro y Sociedad*, *22*(4), 3387–3396. https://maestroysociedad.uo.edu.cu/index.php/MyS/article/view/7255

Sánchez, R., & Fraile, A. (Eds.). (2026). *La enseñanza de la Educación Física basada en modelos pedagógicos* (Vol. 156). Ediciones de la Universidad de Castilla-La Mancha. https://doi.org/10.18239/ins_2026_156.00

Suarez, E. (2025). Juegos didácticos en el desarrollo de habilidades motoras en niños de preescolar: Una revisión sistemática. *Aula Virtual*, *6*(13), 630–647. https://doi.org/10.5281/ZENODO.15823664

Toledo, E., Tusa, V., Lozano, S., Calle, Z., Marrett, J., & Romero, J. (2025). Robótica educativa para desarrollar pensamiento lógico-matemático en educación básica. *Revista Multidisciplinar de Estudios Generales*, *4*(3), 891–913. https://doi.org/10.70577/reg.v4i3.204

Vásquez, A., Guanuchi, L., Cahuana, R., Vera, R., & Holgado, J. (2023). *Métodos de investigación científica* (1a ed.). Instituto Universitario de Innovación Ciencia y Tecnología Inudi Perú. https://doi.org/10.35622/inudi.b.094

Vela, V. (2025). Actividades lúdicas para el desarrollo socioemocional y del aprendizaje en los estudiantes: Revisión sistemática. *Horizontes. Revista de Investigación en Ciencias de la Educación*, *9*(39), 3179–3193. https://doi.org/10.33996/revistahorizontes.v9i39.1111

Yandún, C., Chiles, G., Paz, M., Calupiña, S., & Michilena, M. (2025). Psicomotricidad como estrategia integral para mejorar motricidad, expresión corporal y calidad de vida en niños de educación inicial. *Retos*, *73*, 1322–1331. https://doi.org/10.47197/retos.v73.117774

Narváez, L., Prada, R., & Dávila, C. (2023). Implementación de arqueo bibliográfico para la elaboración del diagnóstico referente al pensamiento aleatorio. *Mundo Fesc*, *13*(26), 24-39. https://doi.org/10.61799/2216-0388.1317

Zambrano, M., Delgado, M., Espinoza, S., Espinal, V., & López, M. (2025a). El Uso de Actividades Lúdicas como Método de Enseñanza-Aprendizaje centrado en el Crecimiento Mental. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, *9*(5), 14279–14311. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v9i5.20592

Zambrano, M., Delgado, M., Espinoza, S., Espinal, V., & López, M. (2025b). El Uso de Actividades Lúdicas como Método de Enseñanza-Aprendizaje centrado en el Crecimiento Mental en los Niños de Educación Inicial. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, *9*(5), 14279–14311. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v9i5.20592

Zamora, V., Caputi, M., Pereira, M., Orrala, G., Villon, M., & Flores, E. (2026). Implementación de actividades lúdicas para mejorar el manejo de emociones en niños de educación inicial. *Revista de Estudios Generales (REG)*, *4*(4), 730–756. https://doi.org/10.70577/reg.v4i4.329

Anexos

Anexo 1. Relación de artículos consultados en las bases teóricas

N°	Autor (es)	Año	Título del artículo	Idioma	Base de datos	Nombre de la revista	Conclusión	enlace
1	Caballero, G.	2021	Las actividades lúdicas para el aprendizaje	Español	Dialnet	Polo de conocimiento	El juego es una herramienta que facilita el aprendizaje y es muy importante para la vida del niño ayudándole a la creatividad, pensamiento crítico y las nociones básicas para la resolución de problemas.	https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7926973
2	Zambrano, M., Delgado, A., Espinoza, S., Espinal, V. & López, M.	2025	El Uso de Actividades Lúdicas como Método de Enseñanza-Aprendizaje centrado en el Crecimiento Mental en los Niños de Educación Inicial	Español	Ciencia Latina	Revista Científica Multidisciplinar	Las actividades lúdicas mejoran la comprensión de los temas, fomentan la creatividad, el pensamiento crítico y las habilidades para resolver problemas. Esto se logra mediante la exploración y la experimentación en un entorno seguro.	https://cienciallatina.org/index.php/cienciala/article/view/20592/29526
3	Suarez, E.	2025	Juegos didácticos en el desarrollo de habilidades motoras en niños de preescolar: una revisión sistemática	Español	SciELO	Aula Virtual	Identificaron limitaciones metodológicas, ausencia de estudios longitudinales y escasa capacitación docente en el uso pedagógico del juego.	https://ve.scielo.org/pdf/auvir/v6n13/2665-0398-auvir-6-13-e478.pdf
4	Sánchez, M. & Barrero, L.	2025	Las actividades lúdicas para el desarrollo del pensamiento creativo en los estudiantes	Español	Maestro y Sociedad	Maestro y Sociedad	Las actividades lúdicas, especialmente las manipulativo-sensoriales, son cruciales para desarrollar el pensamiento creativo.	https://maestroysociedad.uo.edu.cu/index.php/MyS/article/view/7255/9973
5	Lapo, J., Arteaga, J., Lanche, M. & Suárez, M.	2025	El Poder del Juego en el Aprendizaje Infantil: Actividades Lúdicas que Potencian el Desarrollo Cognitivo y Social	Español	Dialnet	Reincisol	Las actividades lúdicas en la educación ofrecen múltiples oportunidades para el desarrollo humano.	https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/9989055.pdf

N°	Autor (es)	Año	Título del artículo	Idioma	Base de datos	Nombre de la revista	Conclusión	enlace
6	Quelal, C., Rogel, A., Loaiza, K. & Maqueira, G.	2025	Los juegos predeportivos: una alternativa para la inclusión de estudiantes con Trastorno del Espectro Autista (TEA) a la clase de Educación Física	Español	Research Gate	Arandu UTIC	Los juegos predeportivos constituyen una alternativa didáctica valiosa para fomentar la inclusión en Educación Física, siempre que se apliquen con planificación, adaptaciones apropiadas y seguimiento continuo para fortalecer una inclusión integral y duradera.	https://www.researchgate.net/publication/392651627_Los_juegos_predeportivos_una_alternativa_para_la_inclusion_de_estudiantes_con_Trastorno_del_Espectro_Autista_TEA_a_la_clase_de_Educacion_Fisica
7	Narváez, E., Ronquillo, K., Pérez, G. & Maqueira, G.	2025	Juegos pre-deportivos adaptados para la inclusión de estudiantes con TDAH en las clases de Educación Física	Español	Dialnet	593 Digital Publisher CEIT	Los fundamentos teóricos destacan la importancia de la inclusión educativa para estudiantes con TDAH, reconoce que la integración de acciones lúdicas adaptadas favorece el aprendizaje de habilidades motrices y promueve valores como la cooperación	https://www.593dp.com/index.php/593_Digital_Publisher/article/download/3125/2545/24196
8	Navarro, R. & Rodríguez, A.	2025	El juego cooperativo como estrategia lúdica para fomentar la empatía y la resolución de conflictos	Español	Dialnet	Código Científico Revista de Investigación	El estudio confirma que los juegos cooperativos pueden ser una herramienta pedagógica eficaz para fomentar relaciones más empáticas y respetuosas, contribuyendo a la formación de una convivencia positiva en el ámbito educativo	https://revistacodigocientifico.itslosandes.net/index.php/1/article/view/1093
9	Quintana, R., Palacios, J., Alarcón, M. & Damián, E.	2025	Juegos cooperativos en estudiantes de primaria: niveles y dimensiones en la clase de educación física	Español	Dialnet	InveCom	La necesidad de incorporar estrategias pedagógicas sostenidas que fortalezcan la convivencia, el trabajo en equipo y el desarrollo de competencias socioemocionales, mediante el uso intencionado de juegos cooperativos en la educación física escolar.	https://revistainvecom.org/index.php/invecom/article/view/3860/1656

N°	Autor (es)	Año	Título del artículo	Idioma	Base de datos	Nombre de la revista	Conclusión	enlace
10	Yandún, C., Chiles, G., Paz, M., Calupiña, S. & Michilena, M.	2025	Psicomotricidad como estrategia integral para mejorar motricidad, expresión corporal y calidad de vida en niños de educación inicial	Español	Dialnet	Retos	Se concluyó que la psicomotricidad constituye un componente indispensable en la educación, y se recomienda fortalecer su integración transversal, desarrollar métodos de evaluación diversificados y continuar la investigación sobre su impacto a largo plazo en poblaciones diversas.	https://revistaretos.org/index.php/retos/article/view/117774
11	Calderón, M., Mera, M., Gonzáles, M., Vinces, V., Estupiñán, T. & Macías, M.	2025	Juegos recreativos en el desarrollo de las habilidades sociales en los estudiantes de Educación Inicial	Español	Dialnet	LATAM Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades	La investigación ha demostrado que el juego recreativo es una herramienta fundamental para el desarrollo de competencias sociales.	https://latam.redilat.org/index.php/lt/article/view/3290
12	Toledo, E., Tusa, V., Lozano, S., Calle, Z., Marret, J. & Romero, J.	2025	Robótica educativa para desarrollar pensamiento lógico-matemático en educación básica	Español	Dialnet	Revista Multidisciplinar de Estudios Generales	El juego y las estrategias psicomotoras son útiles para fomentar el desarrollo holístico de los niños; se recomienda hacer un seguimiento sobre su implementación para fortalecer las áreas más desafiantes en la unidad educativa evaluada	https://revistareg.com/index.php/1/article/download/205/518
13	López, N., Nieto, R., Delgado, V. & Figueroa, L.	2024	Importancia de las actividades lúdicas en el proceso de aprendizaje en los niños de inicial	Español	ResearchGate	Revista Científica de Innovación Educativa y Sociedad Actual "ALCON"	Las actividades lúdicas en el contexto educativo desempeñan un papel crucial en el desarrollo integral de los niños, especialmente en la educación inicial.	https://soeici.org/index.php/alcon/article/view/218
14	Vela, V.	2025	Actividades lúdicas para el desarrollo socioemocional y del aprendizaje en los estudiantes: Revisión sistemática	Español	ResearchGate	Horizontes. Revista de Investigación en Ciencias de la Educación	Los estudiantes aprenden a expresar y regular sus emociones, construir relaciones positivas y adquieren habilidades de autocontrol, beneficiando su aprendizaje que a través de actividades lúdicas los estudiantes aprenden a expresar y regular sus	https://revistahorizontes.org/index.php/revistahorizontes/article/download/2238/3527/10496

N°	Autor (es)	Año	Título del artículo	Idioma	Base de datos	Nombre de la revista	Conclusión	enlace
							emociones, construir relaciones positivas y adquieren habilidades de autocontrol, beneficiando su aprendizaje	
15	Guerrero, M. & De la Peña, G.	2025	Actividades lúdicas para potenciar el aprendizaje matemático en los estudiantes de quinto grado	Español	Dialnet	Arandu UTIC	Las actividades lúdicas constituyen una herramienta eficaz para potenciar el aprendizaje significativo, desarrollar habilidades matemáticas básicas y fomentar un clima escolar dinámico y participativo	https://www.uticvirtual.edu.py/revista.ojs/index.php/revistas/article/view/936
16	González, L., Burgos, D., Morán, M. & Miranda, J.	2024	Juegos recreativos y su incidencia en el proceso de enseñanza-aprendizaje en los estudiantes de Octavo Año de Educación General Básica	Español	Dialnet	Retos	Los educadores requieren capacitarse respecto a la aplicación de los juegos recreativos en el proceso de enseñanza-aprendizaje y sus beneficios para el desarrollo integral de los estudiantes consecuentemente generando aprendizajes significativos.	https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/9651777.pdf
17	Pico, P., Cercado, J., Arroyo, L. & Ramirez, R.	2026	Resolución de problemas y pensamiento lógico – matemático a través de metodologías activas y plataformas tecnológicas en la educación básica.	Español	ResearchGate	Perspectiva	La integración pedagógica intencionada de metodologías activas y plataformas tecnológicas es una estrategia viable para la mejora del aprendizaje matemático en la educación primaria, siempre que esté respaldada por una planificación docente sólida y formación de docentes.	https://www.researchgate.net/publication/400619931_Resolucion_de_problemas_y_pensamiento_logico-matematico_a_traves_de_metodologias_activas_y_plataformas_tecnologicas_en_la_educacion_basicaProblem_solving_and_logical-mathematical_thi

N°	Autor (es)	Año	Título del artículo	Idioma	Base de datos	Nombre de la revista	Conclusión	enlace
								nking_through_acti
18	Bowen, M., Bravo, C., Delgado, A., Pico, M. & Sánchez, B.	2025	Actividades lúdicas y su efecto en la autorregulación emocional de los estudiantes	Español	Dialnet	Sinergia Académica	Las actividades lúdicas no solo tienen un valor recreativo, sino que constituyen una herramienta pedagógica efectiva para potenciar las habilidades emocionales, contribuyendo a un clima escolar más armónico y al desarrollo integral del estudiante.	https://sinergiaacademica.com/index.php/sa/article/view/668
19	Zamora, V., Caputi, M., Pereira, M., Orrala, G., Villon, M. & Flores, E.	2026	Implementación de actividades lúdicas para mejorar el manejo de emociones en niños de educación inicial	Español	ResearchGate	Revista de Estudios Generales (REG)	Un juego bien coordinado y guiado logra acompañar, sostener y enseñar, ya que cuando un docente actúa como mediador sensible, ayuda a que el aula se vuelva un espacio seguro.	https://www.researchgate.net/publication/397723473_Implementacion_de_actividades_ludicas_para_mejorar_el_manejo_de_emociones_en_ninos_de_educacion_inicial_Implementation_of_recreational_activities_to_improve_emotion_management_in_preschool_children

Nota. Elaboración propia.

Anexo 2. Listado de revistas científicas y cantidad de artículos

Nombre de revista	Cantidad
Polo de conocimiento	1
Revista Científica Multidisciplinar	1
Aula Virtual	1
Maestro y Sociedad	1
Reincisol	1
Arandu UTIC	2
593 Digital Publisher CEIT	1
Código Científico Revista de Investigación	1
InveCom	1
Retos	2
LATAM Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades	1
Revista Multidisciplinar de Estudios Generales	1
Revista Científica de Innovación Educativa y Sociedad Actual "ALCON"	1
Horizontes. Revista de Investigación en Ciencias de la Educación	1
Perspectiva	1
Sinergia Académica	1
Revista de Estudios Generales (REG)	1
Total	**19**

Nota. Elaboración propia.

Anexo 3. Fichas del objetivo 1

REFERENCIA:

Zambrano, L., et al. (2025) Estrategias lúdicas y su influencia en el aprendizaje significativo en el área de educación física

IDEA PRINCIPAL:

Los autores destacan que las actividades lúdicas permiten generar ambientes de aprendizaje participativos y dinámicos, favoreciendo la motivación y el interés de los estudiantes por participar en las clases de educación física.

INTERPRETACIÓN HERMENÉUTICA:

El estudio permite interpretar que el aprendizaje significativo se fortalece cuando los estudiantes participan en experiencias educativas basadas en la interacción, la cooperación y el movimiento.

APORTE AL ESTUDIO:

El estudio contribuye al objetivo específico 1 al demostrar que las estrategias lúdicas fortalecen la motivación, la participación y la construcción de aprendizajes significativos en el área de educación física

COMENTARIO CRÍTICO:

El estudio presenta aportes relevantes sobre el valor pedagógico del juego; no obstante, sería conveniente ampliar el análisis considerando otros factores pedagógicos que influyen en el aprendizaje significativo.

REFERENCIA:

Caballero, S. (2021). Actividades lúdicas como estrategia pedagógica para fortalecer el aprendizaje significativo en estudiantes de educación básica.

IDEA PRINCIPAL:

El autor señala que las actividades lúdicas favorecen el aprendizaje significativo al promover la participación activa, la motivación y la interacción entre los estudiantes durante el proceso educativo. A través del juego, los alumnos desarrollan habilidades físicas, cognitivas y sociales que fortalecen la comprensión de los contenidos en el área de educación física

INTERPRETACIÓN HERMENÉUTICA:

La propuesta permite comprender que el juego trasciende su función recreativa y se convierte en una estrategia pedagógica que facilita la construcción del conocimiento mediante la experiencia y el movimiento. Desde esta perspectiva, la actividad lúdica organiza el aprendizaje y fortalece la motivación del estudiante.

APORTE AL ESTUDIO:

El estudio respalda el objetivo específico 1 al evidenciar que las habilidades lúdicas contribuyen al aprendizaje significativo dentro de las clases de educación física, fortaleciendo la participación activa y el desarrollo integral de los estudiantes.

COMENTARIO CRÍTICO:

El aporte del autor resulta pertinente para comprender el valor educativo del juego; sin embargo, el estudio podría ampliarse con evidencias empíricas que analicen su aplicación en distintos contextos escolares.

Anexo 4. Fichas del objetivo 2

REFERENCIA:

Sanchez, M., y Barrera, P. (2023) Estrategias lúdicas para el desarrollo creativo y socioemocional en estudiantes.

IDEA PRINCIPAL:

Los autores sostienen que las actividades lúdicas estimulan la creatividad, la participación y el interés de los estudiantes favoreciendo el aprendizaje mediante la experimentación y la interacción con diferentes materiales.

INTERPRETACIÓN HERMENÉUTICA:

La propuesta permite comprender que el juego constituye un medio pedagogico que fortalece la creatividad y la expresión de ideas, permitiendo que los estudiantes aprendan en un ambiente dinámico y participativo.

APORTE AL ESTUDIO:

El estudio respalda el objetivo específico 2 al evidenciar que las actividades lúdicas fortalecen el desarrollo creativo y socioemocional de los estudiantes dentro del contexto educativo

COMENTARIO CRÍTICO:

El aporte del estudio resulta pertinente para comprender el papel del juego en el desarrollo creativo; sin embargo podría ampliarse incorporando análisis sobre su impacto en diferentes niveles educativos.

REFERENCIA:

Vela R. (2023). Actividades lúdicas y desarrollo socioemocional en estudiantes de educación básica.

IDEA PRINCIPAL:

El autor destaca que las actividades lúdicas permiten fortalecer las habilidades socioemocionales de los estudiantes, favoreciendo la expresión de emociones, la interacción social y la construcción de relaciones positivas dentro del entorno escolar.

INTERPRETACIÓN HERMENÉUTICA:

El estudio aporta al objetivo específico 2 al evidenciar que las actividades lúdicas fortalecen la motivación, la comunicación y el desarrollo socioemocional de los estudiantes.

APORTE AL ESTUDIO:

El estudio permite comprender que el juego se convierte en un espacio donde los estudiantes desarrollan competencias emocionales y sociales que contribuyen a su bienestar personal y academico.

COMENTARIO CRÍTICO:

El estudio ofrece una perspectiva relevante sobre el desarrollo socioemocional; sin embargo, sería importante complementar el análisis con investigaciones que evalúen resultados a largo plazo.

Anexo 5. Fichas del objetivo 3

REFERENCIA:
Navarro, J., y Rodríguez, L. (2025). Juegos cooperativos y su influencia en la convivencia escolar en educación física.

IDEA PRINCIPAL:
Los autores señalan que los juegos cooperativos favorecen la convivencia escolar al promover la colaboración, la solidaridad y el trabajo en equipo entre los estudiantes durante las clases de educación física.

INTERPRETACIÓN HERMENÉUTICA:
El estudio permite comprender que el aprendizaje cooperativo fortalece la interacción social y el desarrollo de valores como el respeto y la empatía dentro del entorno educativo.

APORTE AL ESTUDIO:
El estudio contribuye al objetivo específico 3 al evidenciar que los juegos cooperativos fortalecen la convivencia, la cooperación y la interacción positiva entre los estudiantes.

COMENTARIO CRÍTICO:
El aporte resulta pertinente para comprender la importancia de la cooperación en el aprendizaje; sin embargo, el estudio podría ampliarse considerando el impacto de estas estrategias en diferentes contextos educativos.

REFERENCIA:
Quintana, M., et al. (2026). Juegos cooperativos como estrategia para fortalecer la empatía y el trabajo en equipo en educación física.

IDEA PRINCIPAL:
Los autores destacan que los juegos cooperativos promueven la empatía, la comunicación y el trabajo en equipo, fortaleciendo las relaciones interpersonales entre los estudiantes.

INTERPRETACIÓN HERMENÉUTICA:
El estudio permite interpretar que el aprendizaje cooperativo favorece el desarrollo de habilidades sociales que contribuyen a mejorar la convivencia y el clima escolar.

APORTE AL ESTUDIO:
El estudio respalda el objetivo específico 3 al demostrar que los juegos cooperativos fortalecen la empatía, la cooperación y la interacción social en las clases de educación física.

COMENTARIO CRÍTICO:
El estudio presenta aportes importantes sobre el trabajo cooperativo; no obstante, sería pertinente profundizar en el análisis de su impacto en el rendimiento académico.

Anexo 6. Fichas del objetivo 4

REFERENCIA:

Quelal, P. (2025). Juegos predeportivos y desarrollo de habilidades motrices en estudiantes de educación básica.

IDEA PRINCIPAL:

El autor sostiene que los juegos predeportivos favorecen el desarrollo de habilidades motrices básicas como la coordinación, el equilibrio y el control corporal en los estudiantes.

INTERPRETACIÓN HERMENÉUTICA:

El estudio permite comprender que los juegos predeportivos constituyen una estrategia pedagógica que facilita el aprendizaje motor mediante actividades dinámicas y adaptadas al nivel de desarrollo de los estudiantes.

APORTE AL ESTUDIO:

El estudio contribuye al objetivo específico 4 al evidenciar que los juegos predeportivos fortalecen las habilidades motrices y la participación activa del alumnado.

COMENTARIO CRÍTICO:

El estudio ofrece aportes relevantes para la educación física; sin embargo, podría ampliarse analizando su aplicación en contextos educativos con mayor diversidad de estudiantes.

REFERENCIA:

Narváez, L. (2025). Juegos predeportivos adaptados para la inclusión educativa en educación física.

IDEA PRINCIPAL:

El autor señala que los juegos predeportivos adaptados favorecen la inclusión de todos los estudiantes en la clase de educación física, promoviendo la participación activa y el desarrollo de habilidades motrices.

INTERPRETACIÓN HERMENÉUTICA:

El estudio permite comprender que la adaptación de las actividades físicas favorece la igualdad de oportunidades en el aprendizaje y fortalece la integración de los estudiantes dentro del entorno escolar.

APORTE AL ESTUDIO:

El estudio respalda el objetivo específico 4 al demostrar que los juegos predeportivos adaptados contribuyen al desarrollo motriz, la inclusión y la participación de los estudiantes.

COMENTARIO CRÍTICO:

El estudio presenta una perspectiva importante sobre la inclusión educativa; sin embargo, sería pertinente complementar el análisis con investigaciones que evalúen su impacto en diferentes contextos escolares.