



Universidad Nacional
SAN LUIS GONZAGA



Atribución-NoComercial-SinDerivadas 4.0 Internacional

Esta licencia es la más restrictiva de las seis licencias principales Creative Commons, permitiendo a otras solo descargar sus obras y compartirlas con otras siempre y cuando den crédito, pero no pueden cambiarlas de forma alguna ni usarlas de forma comercial.

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



UNIVERSIDAD NACIONAL SAN LUIS GONZAGA



EVALUACIÓN DE ORIGINALIDAD

CONSTANCIA

El que suscribe, deja constancia que se ha realizado el análisis con el software de verificación de similitud al documento:

INFORME FINAL DE TESIS

USO DE JUEGOS LÚDICOS DEPORTIVOS PARA MEJORAR LAS HABILIDADES MOTRICES DEL FÚTBOL EN ESTUDIANTES DEL 3ER GRADO "A" DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA "VÍCTOR M. MAURTUA" DEL DISTRITO DE PARCONA, ICA, 2024

PRESENTADO POR:

BACHILLER: ROYHER ANTONIO BERROCAL SANTIAGO

Egresado del nivel pregrado de la Escuela Profesional de Ciencias de la Educación en **Educación Física** de la Facultad de Ciencias de la Educación y Humanidades. El Resultado obtenido del Informe final es **5%** de similitud por el que se otorga el calificativo de:

APROBADO

Según Reglamento de Evaluación de la originalidad

Se adjunta al presente el reporte de evaluación con el software de verificación de originalidad

Observaciones:

.....
.....

Ica, 20 de noviembre de 2025

UNIVERSIDAD NACIONAL SAN LUIS GONZAGA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN Y HUMANIDADES
Escuela Profesional de Ciencias de la Educación

Dr. Simón Pelagio Huamani Alcocar
DIRECTOR

UNIVERSIDAD NACIONAL "SAN LUIS GONZAGA"
VICERRECTORADO DE INVESTIGACIÓN
Facultad de Ciencias de la Educación y Humanidades
Escuela Profesional en Ciencias de la Educación en
Educación Física



Uso de juegos lúdicos deportivos para mejorar las habilidades motrices del fútbol en estudiantes del 3er grado "A" de la Institución Educativa "Víctor M. Maurtua" del distrito de Parcona, Ica, 2024

Línea de investigación

Sociedad, desarrollo sostenible, políticas públicas y ambientales

TESIS

Para optar el título profesional de: Licenciado en Ciencias de la Educación
con Mención en Educación Física

Autor

Bach. BERROCAL SANTIAGO ROYHER ANTONIO

Asesor

Mag. FRANCO DONAYRE, PEDRO MOISÉS

Ica - Perú

2026

DEDICATORIA:

A mis amados padres, por ser mi apoyo fundamental en este propósito que veo culminado con éxito.

AGRADECIMIENTO:

A Dios, quien me ha guiado por la senda del bien en todo momento.

A mi alma mater, que me albergó durante estos años de formación profesional.

A mis estimados maestros, quienes me transmitieron sus experiencias profesionales esenciales en mi formación pedagógica.

INDICE DE CONTENIDOS

DEDICATORIA	ii
AGRADECIMIENTO	iii
ÍNDICE DE CONTENIDOS	iv
ÍNDICE DE TABLAS	v
ÍNDICE DE FIGURAS	vi
RESUMEN	vii
ABSTRACT	viii
I. INTRODUCCIÓN	9
II. ESTRATEGIA METODOLÓGICA	22
III.RESULTADOS	25
IV. DISCUSIÓN	50
V. CONCLUSIONES	52
VI.RECOMENDACIONES	54
VII. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	55
VIII. ANEXOS	58

INDICE DE TABLAS		Pág.
Tabla 1	Población de estudiantes	23
Tabla 2	Cantidad de estudiantes de la muestra	23
Tabla 3	Categorización para variable Uso de juegos lúdicos deportivos	25
Tabla 4	Ubicación de estudiantes en la Variable Uso de juegos lúdicos deportivos.	25
Tabla 5	Categorización para análisis de la variable Uso de juegos lúdicos deportivos.	26
Tabla 6	Ubicación de respuestas en la dimensión 1: Juego de la construcción	27
Tabla 7	Ubicación de respuestas en la dimensión 2: Juego de reglas	28
Tabla 8	Ubicación de respuestas en la dimensión 3: Juego de competición	29
Tabla 9	Ubicación de respuestas en la dimensión 4: Juego colaborativo	30
Tabla 10	Categorización para variable Habilidades motrices del fútbol	31
Tabla 11	Ubicación de respuestas para la variable Habilidades motrices del fútbol	31
Tabla 12	Categorización para dimensiones de la variable Habilidades motrices del fútbol	32
Tabla 13	Ubicación de respuestas en la dimensión 1: Pase del balón	33
Tabla 14	Ubicación de respuestas en la dimensión 2: Conducción del balón	34
Tabla 15	Ubicación de respuestas en la dimensión 3: Control del balón	35
Tabla 16	Ubicación de respuestas en la dimensión 4: Regate	36
Tabla 17	Pruebas de normalidad	37
Tabla 18	Coeficiente de correlación entre las Variables “Uso de juegos lúdicos deportivos” y “Habilidades motrices del fútbol”	39
Tabla 19	Coeficiente de correlación entre las Variables “Uso de juegos lúdicos deportivos” y la dimensión “Pase del balón”	41
Tabla 20	Dispersión de datos entre la variable Uso de juegos lúdicos deportivos y la dimensión conducción del balón	44
Tabla 21	Coeficiente de correlación entre las Variables “Uso de juegos lúdicos deportivos” y la dimensión “Control del balón”	46
Tabla 22	Coeficiente de correlación entre las Variables “Uso de juegos lúdicos deportivos” y la dimensión “Regate del balón”	44
Tabla 23	Matriz de Consistencia	59

INDICE DE FIGURAS		Pág.
Figura 1	Ubicación de estudiantes en la Variable Uso de juegos lúdicos deportivos.	26
Figura 2	Ubicación de respuestas en la dimensión 1: Juego de la construcción	27
Figura 3	Ubicación de respuestas en la dimensión 2: Juego de reglas	28
Figura 4	Ubicación de respuestas en la dimensión 3: Juego de competición	29
Figura 5	Ubicación de respuestas en la dimensión 4: Juego colaborativo	30
Figura 6	Ubicación de respuestas para la variable Habilidades motrices del fútbol	32
Figura 7	Ubicación de respuestas en la dimensión 1: Pase del balón	33
Figura 8	Ubicación de respuestas en la dimensión 2: Conducción del balón	34
Figura 9	Ubicación de respuestas en la dimensión 3: Control del balón	35
Figura 10	Ubicación de respuestas en la dimensión 4: Regate	36
Figura 11	Dispersión de datos entre las variables Uso de juegos lúdicos deportivos y Habilidades motrices del futbol	38
Figura 12	Dispersión de datos entre las variable Uso de juegos lúdicos deportivos y la dimensión pase del balón.	40
Figura 13	Dispersión de datos entre la variable Uso de juegos lúdicos deportivos y la dimensión conducción del balón	43
Figura 14	Dispersión de datos entre la variable Uso de juegos lúdicos deportivos y la dimensión control del balón.	45
Figura 15	Dispersión de datos entre la variable Uso de juegos lúdicos deportivos y la dimensión regate del balón.	48

RESUMEN

La presente investigación tuvo como objetivo describir en qué medida el uso de juegos lúdicos deportivos influye en mejorar las habilidades motrices del fútbol en estudiantes del 3er grado “A” del nivel secundaria de la Institución Educativa “Víctor M. Maurtua” del distrito de Parcona, Ica, 2024. La metodología empleada fue de tipo aplicada, de enfoque cuantitativo, nivel explicativo, de diseño cuasi experimental. La población estuvo constituida por 90 estudiantes y la muestra por 30 estudiantes, la validez de los instrumentos se realizó a través de la prueba de confiabilidad Alfa de Cronbach. Los resultados indican que en la variable uso de juegos lúdicos deportivos, el 77% (23) estudiantes se ubican en el nivel bajo, el 16% (5) en el medio y el 7% (2), alcanza un nivel alto de uso. En la variable habilidades motrices del fútbol, el 70% de los estudiantes (21) se encuentra en el nivel bajo, en 17% (5) en el medio, y un 13% (4) alcanza el alto, demostrando un buen dominio de estas habilidades. Asimismo, el análisis de correlación de Pearson arrojó una asociación de $r = .941$, y $p < .001$). concluyendo que existe una relación positiva y significativa muy fuerte entre el uso de juegos lúdicos deportivos y las habilidades motrices del fútbol, estos resultados indican que a mayor utilización de juegos lúdicos deportivos, se aprecia un incremento significativo en el desarrollo de las habilidades motrices del fútbol, lográndose validar la hipótesis general.

Palabras clave: juegos lúdicos, fútbol, habilidades motrices.

ABSTRACT

The present research aimed to describe the extent to which the use of ludic sport games influences the improvement of soccer motor skills in students of the 3rd grade “A” of secondary education at the Víctor M. Maurtua Educational Institution, district of Parcona, Ica, 2024. The study employed an applied type, with a quantitative approach, explanatory level, and quasi-experimental design. The population consisted of 90 students, with a sample of 30 participants. The validity of the instruments was verified through Cronbach’s Alpha reliability test. Results showed that, regarding the variable use of ludic sport games, 77% (23) of students were at a low level, 16% (5) at a medium level, and 7% (2) at a high level. Concerning the variable soccer motor skills, 70% (21) of students were at a low level, 17% (5) at a medium level, and 13% (4) at a high level, demonstrating adequate mastery of these skills. Additionally, Pearson’s correlation analysis indicated a very strong positive and significant association ($r = .941$, $p < .001$). It is concluded that there is a significant and strong positive relationship between the use of ludic sport games and the development of soccer motor skills. These findings confirm that a higher implementation of ludic sport games leads to a significant improvement in students’ soccer motor skills, thereby validating the general hypothesis.

Keywords: ludic games, soccer, motor skills.

CAPÍTULO I

INTRODUCCIÓN

El desarrollo de la motricidad en las etapas tempranas de vida es un elemento clave en el proceso educativo, está demostrado que, mediante el movimiento, los infantes no solo desarrollan habilidades físicas, sino que también mejoran su capacidad cognitiva, afectiva y social. Es la educación primaria, la etapa en la que los escolares se encuentran en pleno crecimiento y consolidación de sus destrezas motrices, la práctica de actividades físicas constituye un medio fundamental para la formación integral de allí la importancia de realizarla frecuentemente.

Actualmente los niños y adolescentes realizan menos actividad física, es decir realizan menos movimiento significando una vida cada vez más sedentaria propiciada por la tecnología, desarrollando menos habilidades y destrezas motoras finas y gruesas.

De acuerdo con un artículo de la OMS, los primeros datos sobre las tendencias globales de actividad física insuficiente entre los adolescentes evidencian la urgencia de implementar medidas para aumentar los niveles de actividad física en niños y niñas de 11 a 17 años. Este artículo publicado en *The Lancet Child & Adolescent Health* y llevado a cabo por especialistas de la misma Organización Mundial de la Salud, da a conocer que más del 80% de los adolescentes en edad escolar a nivel mundial, específicamente el 85% de las niñas y el 78% de los niños, no alcanzan el mínimo recomendado de una hora diaria de actividad física.

Según Guthold (2019), es indispensable la implementación de medidas normativas urgentes para aumentar la práctica de la actividad física, esencialmente para desarrollar y asegurar la participación de las niñas en el mismo.

El juego puede convertirse en una herramienta idónea en las sesiones de aprendizaje de allí la necesidad de que los docentes la apliquen en su quehacer educativo.

El Ministerio de Educación (Minedu) en el Diseño Curricular Básico de nivel inicial hace hincapié al desarrollo del juego en etapas tempranas, calificándolo de necesario para el desarrollo de habilidades.

El Minedu (2016) describe: La acción de jugar constituye una actividad espontánea y muy agradable, que no es obligada de manera natural les permite a los niños, saber qué decisión tomar, asumir un rol en el juego, establecer normas y saber negociar. Por medio del juego aprenden muchas habilidades de tipo cognitivo, social y comunicativo (p.21).

En este sentido, el juego se constituye como una estrategia inigualable en la enseñanza del deporte escolar, particularmente en los primeros grados de la educación básica. El carácter lúdico de las actividades permite que los niños se interrelacionen de manera activa, voluntaria y motivada, generando un aprendizaje más significativo que trasciende la simple repetición de técnicas. Los juegos lúdicos deportivos, al incorporar dinámicas recreativas orientadas al movimiento, contribuyen no solo al desarrollo de habilidades motrices específicas, sino también a la formación de valores como la disciplina, el respeto y el trabajo en equipo.

Entre estas actividades, el fútbol representa uno de los deportes de mayor influencia, tanto por su popularidad en la sociedad como por las múltiples oportunidades que brinda para potenciar la coordinación, el equilibrio, la fuerza y la cooperación.

En el Diseño Curricular Básico de Educación primaria y secundaria el juego se referencia en el área de Educación Física.

Según el Minedu (2024) para desarrollar “los juegos” las instituciones educativas deben de contar con espacios para desarrollar las competencias que le compete al área de educación física de tipo deportivo o recreativo, que impulsen el aprendizaje integral, y el bienestar social y emocional de los estudiantes, también es necesario que desarrollen el deporte recreativo para el proceso de enseñanza- aprendizaje (p.39).

El fútbol como deporte permite satisfacer la necesidad de movimiento, desde que se patea, se lanza o se recepciona el balón, se satisfacen esas necesidades como correr, saltar, tirar, asociada a la satisfacción de jugar, proporcionando beneficios en la salud física al impactar en los sistemas del cuerpo humano, a nivel mental al despejar de la tensión y brinda relajación y social permitiendo la relación con las demás personas.

Las habilidades motrices conocidas como habilidades básicas son definidas como aquellas propias de la naturaleza del hombre como el correr, saltar, girar, trepar, etc., ellas son comunes en la niñez donde el infante va explorando, aprendiendo y practicando poco a poco, conforme se va avanzando en edad se desarrollan las habilidades específicas relacionadas a cada deporte que se ejecuta, donde se tiene que desarrollar estas habilidades y destrezas de acuerdo con la naturaleza de este.

A pesar de la reconocida relevancia de los juegos lúdicos deportivos en la pedagogía contemporánea, en la práctica educativa del área de Educación Física aún predomina el uso de metodologías tradicionales, centradas en la instrucción directa y la repetición mecánica de ejercicios técnicos del fútbol. Esta forma de enseñanza restringe las oportunidades para que los estudiantes del tercer grado de secundaria de la Institución Educativa Víctor M. Maurtua desarrollen de manera integral sus habilidades motrices específicas, disminuyendo la motivación, el disfrute y la participación activa durante el proceso de aprendizaje, además los alumnos no participan o participan muy poco de las actividades lúdicas propuestas y muchas veces también es el docente quien no aplica clases dinámicas en base a la lúdica volviéndose la enseñanza en una situación desmotivada y monótona.

Estas limitaciones se evidencian en las sesiones de educación física y repercuten en la participación de los estudiantes en el deporte.

Ante la problemática establecida, a través del presente se desarrolla el estudio sobre Aplicación de juegos lúdicos deportivos para mejorar las habilidades motrices del fútbol en estudiantes de la Institución Educativa “Víctor M. Maurtua” del distrito de Parcona, Ica, 2024.

Para la elaboración de la actual investigación se ha tenido en cuenta el siguiente esquema:

CAPITULO I: Introducción: en este apartado se consideró la problemática situacional de la investigación, la formulación del problema general y los problemas específicos, se consideraron precedentes de carácter internacional, nacional y local; se señaló la justificación e importancia, los objetivos y específicos, y finalmente las hipótesis y las variables propuestas.

CAPITULO II: Estrategia metodológica: se describió el enfoque, tipo, nivel y diseño del estudio, se precisó la población y muestra; además, aquí se consideraron los métodos de recaudación de informes, los instrumentos y los métodos de procesamiento de datos.

CAPITULO III: Resultados: aquí son considerados la presentación e interpretación de los hallazgos organizados en tablas y figuras; además, en este apartado se analizó la contrastación de hipótesis tanto general como las específicas.

CAPITULO IV: Discusión: se interpretaron los resultados en relación con la teoría revisada y con los estudios previos. La discusión de los resultados de la indagación.

CAPITULO V: Conclusiones: aquí se elaboraron las conclusiones a las que arribo la investigación después de la contrastación de cada una de las hipótesis.

CAPITULO VI: Recomendaciones: en esta parte se consideraron las recomendaciones necesarias para una mejora del problema investigado.

CAPITULO VII: Referencias Bibliográficas: se consignan todas las fuentes bibliográficas organizadas según las normas APA séptima edición.

CAPITULO VIII: Anexos: se incluyen los documentos de las herramientas de recojo de datos, Matriz de consistencia, Constancia de autorización de la I.E, Declaración jurada de autenticidad de la indagación y la Resolución de aprobación del Proyecto de Tesis.

Par el desarrollo de la investigación se realizó:

1.1 Formulación del problema

Problema General

¿En qué medida el uso de juegos lúdicos deportivos influye en mejorar las habilidades motrices del fútbol en estudiantes del 3er grado “A” del nivel secundaria de la Institución Educativa “Víctor M. Maurtua” del distrito de Parcona, Ica, 2024?

Problemas Específicos

PE1.¿De qué manera el uso de juegos lúdicos deportivos influye en mejorar la habilidad motriz de pase del balón en estudiantes del 3er grado “A” del nivel secundaria de la Institución Educativa “Víctor M. Maurtua” del distrito de Parcona, Ica, 2024?

PE2.¿De qué manera el uso de juegos lúdicos deportivos influye en mejorar la habilidad motriz de conducción del balón en estudiantes del 3er grado “A” del nivel secundaria de la Institución Educativa “Víctor M. Maurtua” del distrito de Parcona, Ica, 2024?

PE3.¿De qué manera el uso de juegos lúdicos deportivos influye en mejorar la habilidad motriz de control del balón en estudiantes del 3er grado “A” del nivel secundaria de la Institución Educativa “Víctor M. Maurtua” del distrito de Parcona, Ica, 2024?

PE4.¿De qué manera el uso de juegos lúdicos deportivos influye en mejorar la habilidad motriz de regate del balón en estudiantes del 3er grado “A” del nivel secundaria de la Institución Educativa “Víctor M. Maurtua” del distrito de Parcona, Ica, 2024?

1.2. Antecedentes de la investigación

a. Antecedentes internacionales

Guerra (2025) presentó su tesis en una universidad ecuatoriana, en la cual se propuso analizar el impacto de las actividades lúdicas en la mejora de las habilidades motrices básicas como correr, lanzar, saltar, atrapar, lanzar y patear en los estudiantes de nivel escolar. Empleó como metodología el enfoque cuantitativo, aplicado, pre experimental. Para puntuar los resultados empleó una evaluación pre y pos test, el plan fue evaluado con la prueba estadística de Wilcoxon. Los resultados evidenciaron diferencias significativas entre las evaluaciones realizadas al inicio y la final en todas las dimensiones motrices analizadas. El valor de significancia obtenido ($Z=-5,754$; $p=0,000$) confirmó mejoras estadísticas notables en las habilidades motrices analizadas, ya que antes de implementar el programa, el gran porcentaje de alumnos se hallaban en niveles básicos lo que evidenció la necesidad de un programa pedagógico más dinámico. La aplicación del plan favoreció la participación e interés de los participantes, mejorando sus habilidades motrices. Concluyó, la importancia de incorporar juegos y dinámicas recreativas en el proceso educativo, no solo porque potencian el desarrollo

físico, sino también porque incrementan el interés y la motivación en los estudiantes.

En tanto, Urco (2025) planteo un estudio con el propósito de establecer el efecto de los juegos colaborativos en el equilibrio en los estudiantes de educación básica de un colegio ecuatoriano. La investigación se enmarcó bajo el enfoque cuantitativo de diseño preexperimental siendo 21 estudiantes los que conformaron la muestra evaluados tanto en el pre y pos test con el Test Flamenco. Propuso la utilización de un plan educativo para seis semanas incorporadas en el área de Educación Física. En la etapa inicial el 66,7% de los estudiantes presentaron un nivel deficiente de equilibrio; luego de la intervención el 57,1% logró un nivel superior, el 38,1% se posesionó en el nivel medio y únicamente el 4,8% alcanzó un nivel excelente. Los análisis estadísticos realizados mostraron diferencias significativas ($p=0.000$) entre el pretest y posttest, confirmando la eficacia del programa. La diferencia media de -1.95 repeticiones reflejó una mejora considerable de los estudiantes en el control postural. Concluyó, que los juegos colaborativos constituyen una herramienta pedagógica efectiva para optimizar el equilibrio motor de los estudiantes a la vez que propician los valores de cooperación e inclusión, de allí que sugirió su implementación en las clases de Educación Física.

En ese contexto, Zapata (2024) elaboro su tesis en una universidad ecuatoriana, a fin de determinar en qué medida la coordinación motora ayuda al desarrollo en alumnos de educación básica mediante juegos lúdicos; la autora aplicó un diseño cuantitativo preexperimental explicativo, siendo de 31 estudiantes su muestra aplicándoles un pre y post test, llegando a la conclusión de que los juegos lúdicos mejoran el desarrollo de los estudiantes favoreciendo sus destrezas y habilidades de acuerdo con el test empleado.

En ese sentido Medina (2025) elaboró un artículo referido a evaluar el efecto de actividades lúdicas para la mejora de la velocidad en estudiantes de una institución educativa básica ecuatoriana, el estudio utilizó el enfoque mixto, de diseño no experimental, teniendo como muestra 30 alumnos, a quienes aplicó encuestas y cuestionarios. La información obtenida sirvió para conocer la frecuencia, eficacia y percepción de las actividades lúdicas desarrolladas durante las sesiones de aprendizaje de Educación Física. Los hallazgos revelaron que las implementaciones de dichas actividades mejoran de manera significativa el incremento de la velocidad, potenciando la motivación y la participación de los alumnos. Detectó que los docentes aplican estas dinámicas con baja regularidad. Entre las estrategias destacaron los juegos recreativos para mejorar la velocidad de reacción, traslación y acíclica, obteniendo avances en el rendimiento físico y social de los estudiantes. Concluyó, la necesidad de integrar

de manera ordenada las actividades lúdicas en las sesiones de Educación Física, con el propósito de promover las habilidades motrices y lograr aprendizajes significativos en los alumnos estudiados.

Asimismo, Aucapiña (2024) desarrollo su estudio en una universidad ecuatoriana, para determinar el impacto de las técnicas de juego en las coordinaciones motrices de discentes de una institución educativa, la investigación fue cuantitativa preexperimental, como muestra se seleccionó a 16 alumnos por conveniencia aplicándoles el Test 3JS, en el programa de intervención se consideró juegos diversos que mantengan el interés y ayude a un mayor aprendizaje, los resultados demostraron que los estudiantes pasaron de nivel bajo pasaron al nivel medio y los de nivel medio al alto, evidenciándose que, la aplicación del programa lúdico influyó en la coordinación motora de los estudiantes en estudio.

También, Bonilla (2023) desarrolló su tesis de maestría en una universidad ecuatoriana, para establecer las consecuencias que ejercen las actividades físicas previas del futbol en la mejora y consolidación de las habilidades condicionales de estudiantes de un colegio de educación básica, la metodología fue cuantitativa, longitudinal, 29 estudiantes conformaron la muestra, utilizo diversos test para medir velocidad, resistencia y fuerza, concluyendo que la aplicación del programa de hora y media por 90 días incidió de manera significativa en los alumnos en estudio, deduciéndose la necesidad de desarrollar juegos iniciales de futbol porque les permite participación activa y desarrollo pleno de sus capacidades.

Asimismo, Suntaxi y Quintanilla (2021) publicaron un artículo en una universidad ecuatoriana para dar a conocer como impulsar las destrezas motoras del futbol mediante coordinaciones motrices, utilizaron el método descriptivo correlacional, 10 futbolistas fueron la muestra en quienes se aplicó un riguroso entrenamiento para optimizar su desarrollo motriz, como resultados se obtuvo que, se percibió un aumento significativo al realizar actividades motrices como: correr, saltar, girar, golpear, lanzar y conducirla pelota, concluyen el artículo referenciando que el desarrollo inicial de habilidades motoras en la práctica del futbol permiten más adelante mejores y específicos movimientos de motricidad.

Por otra parte, Luna y et al. (2016) presentaron un artículo para establecer el impacto generado por un plan de trabajo de destrezas motoras usando actividades lúdicas motrices en alumnos de colegios particulares chilenos, basado en un diseño cuantitativo cuasi experimental el

elemento maestral fue de 108 alumnos, 59 para el grupo control quienes recibieron estimulación por 8 semanas para realizar diversos movimientos y 49 para el de experimento, se empleó un test de desarrollo motriz, resultando que luego del tiempo programado los alumnos sometidos a la estimulación presentaron mejoras significativas deduciendo los autores que este plan de trabajo resulto ser el indicado.

b. Antecedentes nacionales

Acevedo y Ruíz (2025) desarrollaron una investigación en una universidad de Lambayeque con el propósito de elaborar un plan de trabajo sobre juegos recreativos para propiciar la ejecución de la habilidad del pase en el fútbol en estudiantes de secundaria de un colegio de Huamachuco, optaron por un estudio de enfoque cuantitativo, de tipo básico, no experimental y descriptivo. El elemento muestral fue de 20 alumnos a quienes evaluaron sobre el desempeño en la técnica del pase a través de una lista de cotejo. Los hallazgos precisaron que el 65% de los estudiantes se ubicaron en el nivel bajo, un 25% en el nivel intermedio y el 10% se ubicó en el nivel alto. Considerando esos resultados elaboraron el programa de juegos conteniendo sesiones organizadas prácticas y recreativas, sustentadas en los aportes de Piaget y de Schmidt el aprendizaje motor. Concluyendo que el programa se diseñó con la finalidad de consolidar las destrezas técnicas de los estudiantes y promoviendo el desarrollo integral combinando la lúdica con la práctica, logrando efectos positivos en las habilidades motrices y cognitivas de los participantes.

En ese contexto, Tumbalobos y Melgar (2025) presentaron un estudio a propósito de comparar el grado de desarrollo de las competencias motrices básicas en estudiantes del V ciclo de colegios ubicados en la zona rural y urbana de la región Ayacucho. Optó por una investigación básica, de nivel descriptivo y comparativo, no experimental. La muestra estuvo integrada por 120 alumnos evaluados a través de la batería MOBAK 5-6. Los resultados hallados evidenciaron que, en la zona rural, el 21.7% (13 estudiantes) se situaron en el nivel “Inicio” y el 78.3% (47 estudiantes) en “Proceso”. En cambio, en el área urbana, el 18.3% (11 estudiantes) se situó en “Inicio”, el 75.0% (45 estudiantes) se situaron “Proceso” y el 6.7% (4 estudiantes) alcanzó el nivel “Logrado”. Analizaron los resultados con la prueba U de Mann-Whitney que, en la hipótesis general, evidenció que no existieron diferencias significativas ($p = .272 > 0.05$). Concluyeron que, las competencias motrices básicas, de manera global como en el ámbito del control corporal, tienen características parecidas entre estudiantes rurales y urbanos; no obstante, en lo referente al control del cuerpo, sí se evidencian discrepancias entre ambos grupos.

Al respecto Ríos (2024) en su tesis realizada en un colegio secundario de Bagua, busca demostrar un mayor aprendizaje motriz del deporte de fútbol de los alumnos en estudio en las actividades académicas a causa de la realización de actividades lúdicas predeportivas, el autor optó por un estudio cualitativo, el elemento muestral fue de 24 estudiantes a quienes se les aplicó una propuesta de trabajo en sesiones de aprendizaje programadas, resultando que los estudiantes demostraron un avance significativo en las habilidades motoras, concluyendo oportuna la inserción de los juegos predeportivos en las actividades pedagógicas.

En tanto, Astupiñan y Ochavano (2024) desarrollaron su tesis a fin de establecer la repercusión de las actividades lúdicas de recreación sobre los conocimientos adquiridos por los alumnos de un colegio de Pucallpa, fue un estudio correlativo no experimental, la muestra fue de 35 alumnos y la técnica de recolección de datos la observación, llegando a la conclusión por medio de la Rho de Spearman que la correlación es alta de 0.790 determinando los autores la relación significativa entre las variables de estudio.

Por otro lado, Ammer, M. y Quispe, F. (2024) presentaron su tesis ante una universidad ayacuchana, con la finalidad de establecer si el logro de capacidades coordinativas de los alumnos en un colegio de esa ciudad está dada por la implementación de un plan de trabajo sobre actividades del fútbol, la investigación fue descriptiva preexperimental, 22 alumnos integraron la muestra evaluados mediante una guía de observación, resultando que antes de aplicar el plan de trabajo técnico el 77.3% a veces desarrollaban las capacidades, el 22,7% ninguna, luego de la aplicación del programa se obtuvo que 45,5% siempre lo logró y el 54,5%, casi siempre, concluyendo los tesisistas que si es determinante el programa aplicado la influencia de la variable independiente sobre el incremento de capacidades coordinativas en los alumnos sometidos al estudio.

c. Antecedentes locales

Yalli (2023) desarrolló la tesis para conocer la relación entre las habilidades motoras y el aprendizaje significativo de los estudiantes de quinto grado de una institución educativa iqueña. La investigación se enmarcó en un diseño no experimental, contando con 89 estudiantes recogiendo información a través de una encuesta. Los hallazgos arrojaron un coeficiente de correlación de 0,782 evidenciando una asociación sólida entre las habilidades motrices básicas y el aprendizaje significativo en el área de Educación Física. Concluyó que

existe una fuerte vinculación entre las habilidades locomotoras y el aprendizaje significativo en la formación física.

Se definen las variables del estudio:

Variable 1: Uso de juegos lúdicos deportivos

El juego desempeña un papel fundamental en el desarrollo integral del niño, y su implementación debe estar acorde con la edad para aprovechar al máximo sus beneficios (Aparicio Roa, s.f.). Teniendo en cuenta los estadios propuestos por Jean Piaget, durante el pensamiento verbal intuitivo (2-7 años), los niños exploran los movimientos de su cuerpo y disfrutan de la satisfacción inmediata de sus gestos, realizando juegos de imitación y experimentación directa con objetos. En el estadio de inteligencia operativa concreta (7-11 años), los niños comienzan a relacionarse con el entorno y a imitar actividades del mundo exterior, incorporando juegos de creación imaginativa y metamorfosis de objetos. Finalmente, en las operaciones abstractas (11-15 años), los juegos de reglas, como los deportes o juegos estructurados como el ajedrez y las cartas, permiten al niño desarrollar habilidades sociales, de cooperación y de respeto a normas.

La estrategia lúdica consiste en utilizar el juego como un recurso pedagógico que contribuye positivamente al proceso de enseñanza-aprendizaje. Mediante actividades recreativas, los estudiantes adquieren un aprendizaje más activo, participativo y enriquecedor. Esta propuesta surge del principio de que el disfrute y la motivación que generan los juegos favorecen la implicación de los alumnos, incrementan la retención de saberes y consolidan un entorno educativo dinámico, motivador y colaborativo (Moya, 2024).

En la investigación realizada por Espinoza y Jarrín (2025,p.3), se planteó que los juegos lúdicos constituyeron una estrategia eficaz para la enseñanza de la técnica del fútbol en categorías femeninas inferiores, favoreciendo tanto el aprendizaje deportivo como la motivación de las participantes. De la misma manera, se destacó que este tipo de estrategias permitieron optimizar la enseñanza de fundamentos técnicos como el control, el pase y el dribbling, generando un proceso de aprendizaje más dinámico y participativo.

Método lúdico de aprendizaje

Según Campo (2000), el juego es el medio principal de intervención en la educación física, cumpliendo múltiples objetivos. Además de contribuir al desarrollo social, intelectual y afectivo,

favorece el fortalecimiento de las cualidades físicas básicas, mejora las capacidades físicas condicionantes, facilita la adquisición de habilidades motrices fundamentales y apoya el aprendizaje de movimientos técnico-tácticos tanto deportivos como expresivos (p. 45)

Concepto (2023) señala “En el ámbito de la educación, se denomina método lúdico al conjunto de estrategias educativas cuya esencia radica en lograr que el aprendizaje sea algo divertido, ameno, que incorpore al estudiante sin que este se pueda dar cuenta”.

Juego de reglas

Este tipo de juego permite al niño tener claridad sobre qué acciones debe realizar, como por ejemplo esconderse en juegos como el escondite. La dinámica del juego varía con la edad: los niños pequeños juegan de manera individual, no consideran el equipo, y ganar significa permanecer con el juego; mientras que, en niños mayores, el juego es más organizado y cooperativo con el objetivo de ganar en equipo a la vez que promueve el desarrollo de habilidades sociales. (Guardería y Jardín de Infancia Instituto Europeo de Educación, 2021).

Juego de construcción

Este juego aparece desde el primer año de vida y se desarrolla simultáneamente con otros tipos de juegos. Evoluciona a lo largo del tiempo y son fundamentales para potenciar la creatividad, el control corporal, la concentración y la memoria visual, y también contribuyen al desarrollo de habilidades cognitivas como el análisis y la síntesis (Guardería y Jardín de Infancia Instituto Europeo de Educación, 2021).

Juego de competición

Este tipo de juego se lleva a cabo cuando se busca un ganador, es decir se da con la finalidad de promover aspectos competitivos en el estudiante.

Juego colaborativo

Para Campo (2000) “En este tipo de juegos no importa ser el primero, ni ser el mejor, lo que importa es ayudarse entre todos para lograr el éxito” (p.47).

Variable 2: Habilidades motrices del fútbol

Las habilidades coordinativas en la práctica del fútbol están asociadas a procesos cognitivos y de control-regulación que permiten una ejecución eficiente y precisa de los movimientos (SIA Academy, 2021).

Para el desarrollo de la investigación se consideraron los siguientes elementos del deporte del fútbol:

El rendimiento futbolístico está sustentado en un conjunto de habilidades técnicas que posibilitan la correcta interacción entre el jugador, el balón y el contexto de juego. Entre estas destacan la conducción, el control, el pase y el regate, consideradas competencias básicas para la adquisición y desarrollo de capacidades tácticas más complejas.

La conducción del balón constituye el procedimiento mediante el cual el futbolista transporta la pelota por el terreno de juego, manteniendo la posesión y generando progresión hacia zonas ofensivas. Este gesto técnico exige coordinación motriz, percepción espacio-temporal y toma de decisiones, dado que el jugador debe seleccionar entre continuar la acción individual o ceder el balón a un compañero en función de las condiciones del juego.

El control del balón representa la capacidad de recibir, orientar y asegurar la posesión en diferentes situaciones, ya sea frente a presiones defensivas o en espacios reducidos. Desde una perspectiva formativa, resulta prioritario enfatizar la calidad técnica del gesto sobre la fuerza, pues el control eficaz constituye la base sobre la que se articulan las fases subsiguientes del juego ofensivo o defensivo.

El pase es definido como la acción técnica colectiva que permite la transferencia intencionada del balón entre jugadores de un mismo equipo. Se trata del fundamento que posibilita la construcción del juego asociativo, ya sea en dinámicas de ataque organizado, transiciones rápidas o acciones directas. Su correcta ejecución demanda precisión, visión periférica y sincronización con los desplazamientos de los compañeros.

Finalmente, **el regate** se concibe como la destreza para superar a un adversario manteniendo el dominio del balón. Este gesto combina velocidad, cambios de dirección, control de la pelota y

recursos de engaño, cuyo propósito es generar superioridad numérica o espacio libre para la progresión del ataque.

En términos globales, estos cuatro fundamentos constituyen la base técnica del fútbol y se encuentran estrechamente vinculados a procesos cognitivos y perceptivo–motrices. Su adecuada adquisición no solo determina la eficacia individual del jugador, sino también la cohesión y rendimiento colectivo del equipo.

1.3. Justificación e importancia de la investigación

Justificación

La presente investigación se basa en la consideración del uso de juegos lúdicos en el proceso de enseñanza- aprendizaje en las sesiones de educación física y como aporta al incremento del desarrollo de habilidades motrices al practicar el fútbol en los estudiantes.

Desde una óptica teórica se justifica porque se realizará una exhaustiva búsqueda de información sobre las variables de estudio de fuentes de información especializada, además de considerar a la teoría Vigotskyana ya que el aprendizaje no es solo como se adquiere lo vertido por el docente sino como lo hace el alumno mediante sus experiencias y la interacción con sus pares.

Desde una óptica metodológica, se aplicarán instrumentos confiables para el recojo de información.

Desde una óptica práctica, el estudio servirá de apoyo a los profesionales de la educación física para que lo puedan aplicar con mayor frecuencia en sus labores académicas.

También, desde una óptica social, este estudio favorecerá el aspecto emocional de los adolescentes al relacionarse y aplicar valores al realizar la practica correspondiente.

Importancia

La presente investigación es importante ya que las actividades lúdicas constituyen diversas estrategias a fin de crear un ambiente propicio para que los discentes se motiven y adquieran

conocimientos mediante actividades divertidas y entretenidas que proporcione el maestro para así asimilar y desarrollar habilidades motrices, es un factor importante en el proceso educativo desarrollándose más en clases de educación física al brindar múltiples efectos positivos, el desarrollo de la motricidad permite mejorar el movimiento corporal en general. Desarrollar la motricidad posibilita al estudiante domine diferentes destrezas y habilidades, conocido es que el fútbol constituye una herramienta educativa que promueve el desarrollo del deporte además del incalculable valor socio pedagógico.

1.4. Objetivos

a. Objetivo General

Describir en qué medida el uso de juegos lúdicos deportivos influye en mejorar las habilidades motrices del fútbol en estudiantes del 3er grado “A” del nivel secundaria de la Institución Educativa “Víctor M. Maurtua” del distrito de Parcona, Ica, 2024.

b. Objetivos Específicos

OE1. Establecer cómo influye el uso de juegos lúdicos deportivos en mejorar la habilidad motriz de pase del balón en estudiantes del 3er grado “A” del nivel secundaria de la Institución Educativa “Víctor M. Maurtua” del distrito de Parcona, Ica, 2024.

OE2. Establecer cómo influye el uso de juegos lúdicos deportivos en mejorar la habilidad motriz de conducción del balón en estudiantes del 3er grado “A” del nivel secundaria de la Institución Educativa “Víctor M. Maurtua” del distrito de Parcona, Ica, 2024.

OE3. Establecer cómo influye el uso de juegos lúdicos deportivos en mejorar la habilidad motriz de control del balón en estudiantes del 3er grado “A” del nivel secundaria de la Institución Educativa “Víctor M. Maurtua” del distrito de Parcona, Ica, 2024.

OE 4. Establecer cómo influye el uso de juegos lúdicos deportivos en mejorar la habilidad motriz de regate en estudiantes del 3er grado “A” del nivel secundaria de la Institución Educativa “Víctor M. Maurtua” del distrito de Parcona, Ica, 2024.

1.5. Hipótesis y variables de la investigación

a. Hipótesis General

El uso de juegos lúdicos deportivos influye positiva y significativamente en mejorar las habilidades motrices del fútbol en estudiantes del 3er grado “A” del nivel secundaria de la Institución Educativa “Víctor M. Maurtua” del distrito de Parcona, Ica, 2024.

b. Hipótesis Específicas

HE1. El uso de juegos lúdicos deportivos influye positiva y significativamente en mejorar la habilidad motriz de pase del balón en estudiantes del 3er grado “A” del nivel secundaria de la Institución Educativa “Víctor M. Maurtua” del distrito de Parcona, Ica, 2024.

HE2. El uso de juegos lúdicos deportivos influye positiva y significativamente en mejorar la habilidad motriz de conducción del balón en estudiantes del 3er grado “A” del nivel secundaria de la Institución Educativa “Víctor M. Maurtua” del distrito de Parcona, Ica, 2024.

HE3. El uso de juegos lúdicos deportivos influye positiva y significativamente en mejorar la habilidad motriz de control del balón en estudiantes del 3er grado “A” del nivel secundaria de la Institución Educativa “Víctor M. Maurtua” del distrito de Parcona, Ica, 2024.

HE4. El uso de juegos lúdicos deportivos influye positiva y significativamente en mejorar la habilidad motriz de regate en estudiantes del 3er grado “A” del nivel secundaria de la Institución Educativa “Víctor M. Maurtua” del distrito de Parcona, Ica, 2024.

1.6. Variables de la investigación

Variable independiente:

Juegos lúdicos deportivos

Definición conceptual: Para Rivas (2018):

Es una acción o actividad voluntaria que se desarrolla sin interés material, realizada dentro de ciertos límites fijos de tiempo y espacio, según una regla libremente consentida pero completamente imperiosa, provista de un fin en sí misma y acompañada de un sentimiento de tensión y alegría. (p.13).

Definición operacional: La variable juegos lúdicos deportivos se realizarán mediante la evaluación de las dimensiones consideradas: juego de la construcción, juego de reglas, juego de competición y juego colaborativo.

Variable dependiente:

Habilidades motrices del fútbol

Definición conceptual: Para Batalla. (2000) “es la competencia de un sujeto frente a un objetivo dado, aceptando que, para la consecución de ese objetivo, la generación de respuestas motoras, el movimiento, desempeña un papel primordial e insustituible” (p.8).

Definición operacional: La variable de estudio se operacionalizará en las dimensiones: pase, conducción, y control del balón y regate.

Variable	Dimensión	Indicadores
Variable independiente El uso de juegos lúdicos deportivos	Juego de la construcción	Combina elementos
	Juego de reglas	Respetar las bases del juego
	Juego de competición	Motiva el reconocimiento
	Juego colaborativo	Trabaja en equipo
Variable dependiente Habilidades motrices del fútbol	Pase del balón	Juego de rescate El coger el balón
	Conducción del balón	Balón al aire Los diez pases
	Control del balón	Marca personal Calentamiento El círculo
	Regate	Carrera de globos El desafío del túnel El laberinto del regate

CAPÍTULO II

ESTRATEGIA METODOLÓGICA

2.1 Enfoque, tipo, nivel y diseño de investigación:

2.1 Enfoque de investigación

La investigación se desarrolló bajo un enfoque cuantitativo, ya que para procesar la información recogida utilizó programas estadísticos y los datos fueron cuantificados con los objetivos. Babativa (2017), expresa: “los datos son productos de las mediciones realizadas a las variables observadas del objeto de estudio y su propósito es explicar y predecir (citado por Hernández, R. Fernández, C & Baptista, L. 2002).

2.2 Tipo de investigación

La investigación se basó en una metodología de tipo básica con el objetivo de conocer más sobre el uso de los juegos lúdicos en la enseñanza del deporte del fútbol. De acuerdo con el Congreso de la República del Perú (2021), la investigación está referida a trabajos experimentales o teóricos elaborados en primer lugar con la finalidad de crear conocimientos nuevos sobre las bases de hechos y fenómenos que se pueden observar sin hacer uso de una aplicación específica.

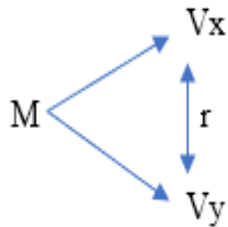
2.3 Nivel de investigación

Considerando las variables de estudio y los objetivos la investigación fue un estudio correlacional entendiéndose como el grado de relación ente las dos variables.

2.4 Diseño de la investigación

El diseño aplicado en la investigación fue no experimental, porque describieron las relaciones entre las variables aplicación de juegos lúdicos deportivos y habilidades motrices del fútbol.

Siendo el gráfico correspondiente



M : Alumnos

Vx : El uso de juegos lúdicos deportivos

Vy : Habilidades motrices del fútbol

R : Relación entre variables

2.4.2 Población y Muestra

a. Población

La población del estudio estuvo constituida por 90 alumnos estudiantes del 3er grado de secundaria de la Institución Educativa “Víctor M. Maurtua”. Además, se contó con la participación de un docente que asumió la función de observador que recogió la información de los instrumentos aplicado, sin formar parte de la población del estudio.

Tal como se detalla en la tabla siguiente:

Tabla 1

Población de estudiantes

Grado y Sección	Cantidad de estudiantes
3ro. “A”	30
3ro. “B”	30
3ro. “C”	30
TOTAL	90

b. Muestra

La muestra estuvo conformada por 30 estudiantes correspondiente a la sección del 3er grado “A”, seleccionados mediante un muestreo no probabilístico de tipo intencional, debido a la accesibilidad y característica del grupo como lo especifica la siguiente tabla:

Tabla 2

Estudiantes de la muestra

Grado de estudios	Grupo	Cantidad de estudiantes
3ro. “A”	Estudio	30
TOTAL		30

01 docente del área.

2.4.3 Técnicas de recolección de datos

Para la medir la variable el uso de juegos lúdicos deportivos el instrumento correspondiente será el cuestionario.

En tanto, para la variable, habilidades motrices del fútbol se empleará una ficha de observación, que es un instrumento sencillo de elaborar y útil para recabar información del rendimiento en el campo de la educación. De acuerdo con Campos y Lule (2012) constituye un formato para recoger datos de forma sistemática y registrarlos de manera uniforme, permiten que esos datos se organicen según su finalidad, en relación con las variables de estudio o del problema (p.172).

2.4.4 Instrumentos de recolección de datos

El instrumento que se aplicará para la variable uso de juegos lúdicos deportivos y para las habilidades motrices del fútbol será una ficha de observación a fin de establecer la relación entre ambas.

2.4.5 Técnicas de procesamiento, análisis e interpretación de resultados

El análisis de los datos obtenidos será analizado a través de una base de datos en base al programa Excel y procesados mediante el Programa SPSS para realizar las tablas y gráficos concordantes a la información.

CAPÍTULO III

RESULTADOS

3.1 Presentación e interpretación de resultados:

Tabla 3

Categorización para variable Uso de juegos lúdicos deportivos

Categorías	Intervalo
Bajo	12 -- 27
Medio	28 -- 43
Alto	44 -- 60

Para que los datos recopilados tengan significado y puedan aportar información útil para validar las hipótesis, es necesario organizarlos en categorías que permitan al lector entender claramente la evolución observada. Con este propósito, se diseñó la tabla de categorización anterior, que incluye los resultados de la evaluación realizada a los participantes de la muestra, específicamente en relación con la variable Uso de juegos lúdicos deportivos.

De acuerdo con este criterio, se construyó la tabla 3 que contiene las tres categorías consideradas para hacer este análisis de la variable en estudio. Como el instrumento utilizado para este propósito está constituido por 12 ítems, la puntuación máxima posible a obtener es 60 y la mínima 12. Siguiendo este criterio se ha concebido 3 grupos de categorización de acuerdo con los intervalos Bajo (12 - 27), Medio (28 – 43), Alto (44 – 60). Esta distribución permitió ubicar los puntajes obtenidos por los estudiantes en cada una de las dimensiones consideradas y en la

totalidad de la variable misma. Tomando como base esta categorización se hicieron los análisis correspondientes.

Tabla 4

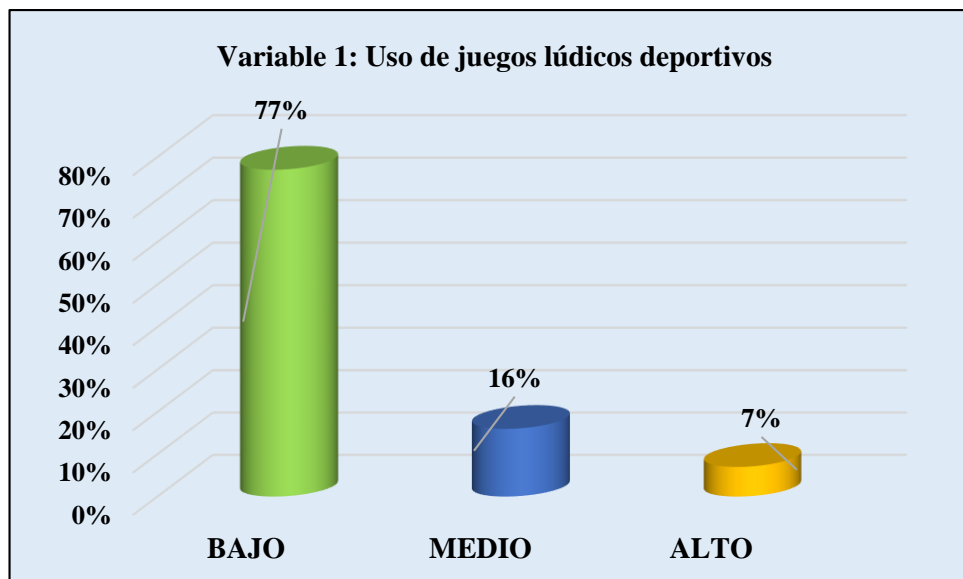
Ubicación de estudiantes en la Variable Uso de juegos lúdicos deportivos.

Alternativas	Cantidad de estudiantes	Porcentaje (%)
Nivel Bajo	23	77%
Nivel Medio	5	16%
Nivel Alto	2	7%
Total	30	100%

Nota. Elaboración particular (2025)

Figura 1

Ubicación de estudiantes en la Variable Uso de juegos lúdicos deportivos.



Nota. Elaboración particular (2025).

La tabla 4 y figura 1 muestran los resultados de la variable “Uso de juegos lúdicos deportivos”, hallándose 23 participantes, equivalentes al 77% del total se encuentra en un nivel bajo, significando que la mayoría de los estudiantes utiliza poco o no incorpora estas actividades en su rutina. Por otro lado, un 16% de los estudiantes (5) se ubicó en el nivel medio, evidenciando un uso moderado de los juegos lúdicos deportivos.

Finalmente, el 7% (2 estudiantes), alcanza un nivel alto de uso, lo que sugiere que son pocos quienes integran intensamente estas actividades.

Estos resultados expresan un bajo nivel general en la utilización de juegos lúdicos deportivos, siendo necesario fomentar y promover su inclusión para promover el desarrollo de habilidades motrices, el trabajo en equipo y el disfrute de la práctica deportiva entre los estudiantes.

Tabla 5

Categorización para dimensiones de la variable Uso de juegos lúdicos deportivos

Categorías	Intervalo
Bajo	3 -- 5
Medio	6 -- 8
Alto	9 -- 12

Para ubicar las respuestas proporcionadas por los estudiantes de la muestra, se elaboró la tabla 5 en la que se exhiben las diversas categorías consideradas para hacer el análisis objetivo de cada una de las dimensiones de la variable Uso de juegos lúdicos deportivos. Como en cada una de las dimensiones de la variable en análisis el puntaje máximo a obtener fue 12 y el mínimo 3, se han considerado tres categorías: Bajo (3- 5), Medio (6 – 8), Alto

(9 – 12) y en relación con la calificación obtenida por los estudiantes, sus respuestas han sido ubicadas en las categorías que les corresponde.

Tabla 6

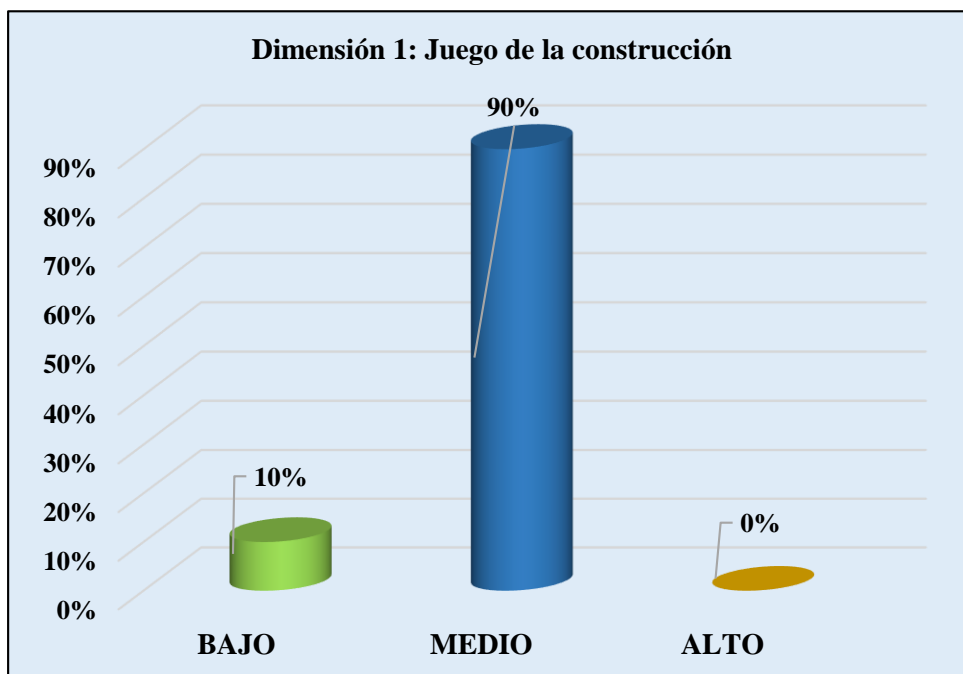
Ubicación de respuestas en la dimensión 1: Juego de la construcción

Alternativas	Cantidad de estudiantes	Porcentaje (%)
Nivel Bajo	3	10%
Nivel Medio	27	90%
Nivel Alto	0	0%
Total	30	100%

Nota. Elaboración particular (2025)

Figura 2

Ubicación de respuestas en la dimensión 1: Juego de la construcción



Nota. Elaboración particular (2025)

La tabla 6 y figura 2 muestran los resultados de la dimensión “Juego de la construcción”, hallándose que la mayoría de los estudiantes, 27 en total, se encuentran en el nivel medio de esta dimensión, lo que representa el 90% del total. Solo 3 estudiantes (10%) están en el nivel bajo, y no hay estudiantes en el nivel alto. Esto indica que, en esta dimensión, la mayoría de los estudiantes presentan un rendimiento o participación moderada.

Tabla 7

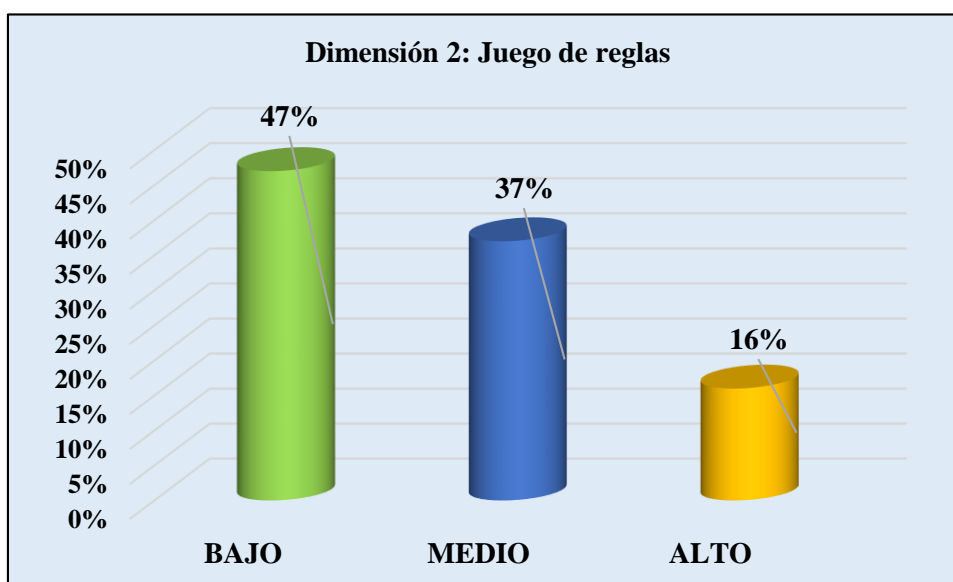
Ubicación de respuestas en la dimensión 2: Juego de reglas

Alternativas	Cantidad de estudiantes	Porcentaje (%)
Nivel Bajo	14	47%
Nivel Medio	11	37%
Nivel Alto	5	16%
Total	30	100%

Nota. Elaboración particular (2025)

Figura 3

Ubicación de respuestas en la dimensión 2: Juego de reglas



Nota. Elaboración particular (2025)

La tabla 7 y figura 3 presentan los resultados de la dimensión “Juego de reglas” donde el 47% de los estudiantes (14 en total) se encuentra en el nivel bajo, lo que indica que casi la mitad presenta un bajo desempeño o participación en el juego de reglas. Un 37% (11 estudiantes) está en el nivel medio, mostrando un desempeño o participación moderada. Finalmente, un 16% (5 estudiantes) alcanza el nivel alto, mostrando un buen desempeño en esta dimensión. Esto sugiere que hay una distribución variada en el manejo y participación en el juego de reglas, con una tendencia hacia niveles bajos y medios en la mayoría de los estudiantes.

Tabla 8

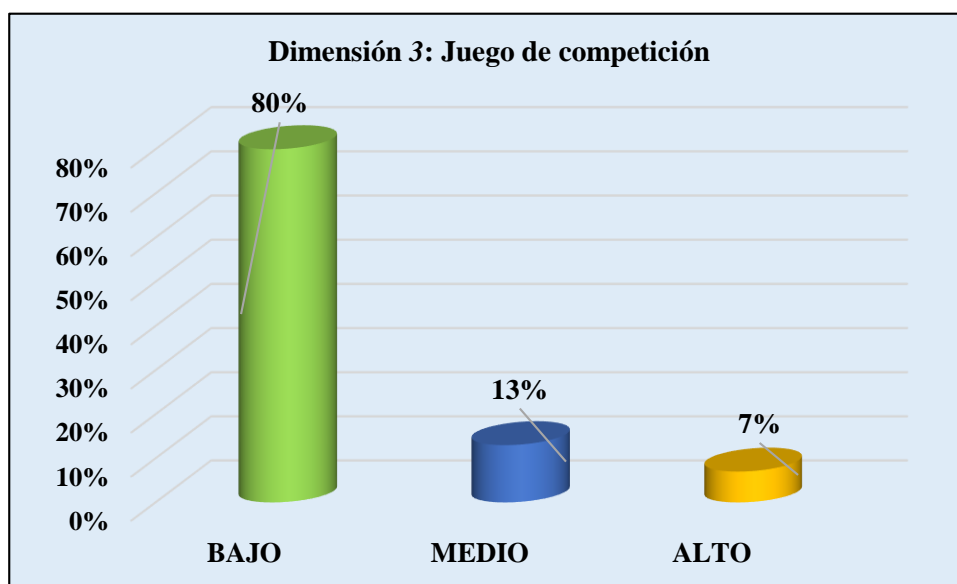
Ubicación de respuestas en la dimensión 3: Juego de competición

Alternativas	Cantidad de estudiantes	Porcentaje (%)
Nivel Bajo	24	80%
Nivel Medio	4	13%
Nivel Alto	2	7%
Total	30	100%

Nota. Elaboración particular (2025)

Figura 4

Ubicación de respuestas en la dimensión 3: Juego de competición



Nota. Elaboración particular (2025).

La tabla 8 y figura 4 presentan los resultados de la dimensión “Juego de competición” los que denotan que el 80% de los estudiantes (24 en total) se encuentra en el nivel bajo, evidenciando que la mayoría tiene un bajo desempeño o participación en juegos de competición. Un 13% (4 estudiantes) se situaron en nivel medio, mostrando una participación moderada, en tanto solo un 7% (2 estudiantes) alcanzan el nivel alto, lo que refleja una participación destacada en este tipo de juego. En general, se observa que la mayoría de los estudiantes presentan un bajo nivel en el juego de competición.

Tabla 9

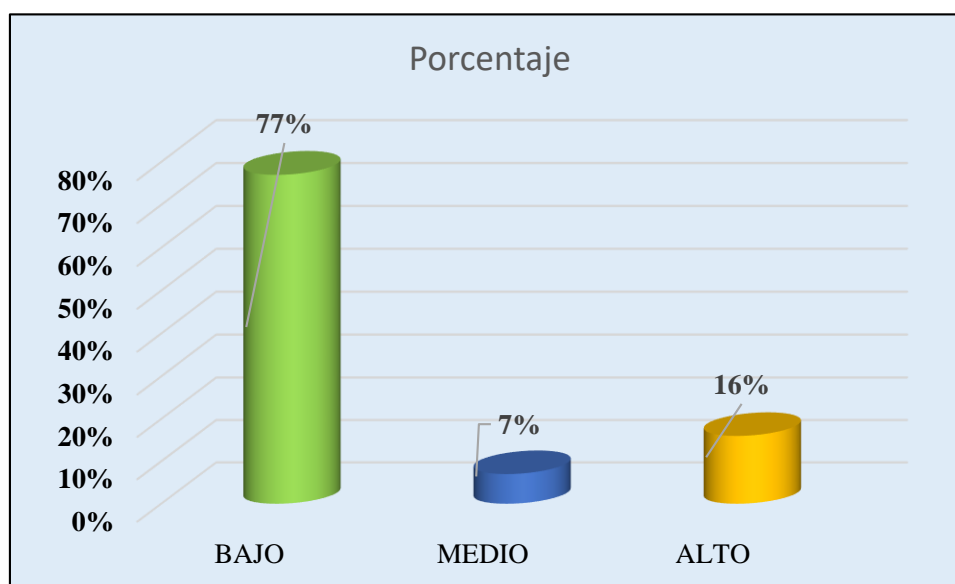
Ubicación de respuestas en la dimensión 4: Juego colaborativo

Alternativas	Cantidad de estudiantes	Porcentaje (%)
Nivel Bajo	23	77%
Nivel Medio	2	7%
Nivel Alto	5	16%
Total	30	100%

Nota. Elaboración particular (2025)

Figura 5

Ubicación de respuestas en la dimensión 4: Juego colaborativo



Nota. Elaboración particular (2025).

La tabla 9 y figura 5 exhiben los datos obtenidos en la dimensión “Juego colaborativo” hallándose que el 77% de los estudiantes (23 en total) se situaron en el nivel bajo, lo que indica que la mayoría tiene una participación limitada en juegos colaborativos. Solo un 7% (2 estudiantes) está en el nivel medio, mostrando una participación moderada, mientras que un 16% (5 estudiantes) alcanza el nivel alto, reflejando una destacada participación en este tipo de juego. En conjunto, estos resultados sugieren que la mayoría de los estudiantes presenta bajos niveles de involucramiento en el juego colaborativo.

Tabla 10

Categorización para variable Habilidades motrices del fútbol

Categorías	Intervalo
Bajo	12 -- 27
Medio	28 -- 43
Alto	44 -- 60

Para que los datos recopilados tengan significado y puedan aportar información útil para validar las hipótesis, es necesario organizarlos en categorías que permitan al lector entender claramente la evolución observada. Con esta finalidad, se construyó la tabla de categorización anterior, que incluye los resultados de la evaluación realizada a los participantes de la muestra, específicamente en relación con la variable Habilidades motrices del fútbol

De acuerdo con este criterio, se construyó la tabla 3 que contiene las tres categorías consideradas para hacer este análisis de la variable en estudio. Como el instrumento utilizado para este propósito está constituido por 12 ítems, la puntuación máxima posible a obtener es 60 y la mínima 12. Siguiendo este criterio se ha concebido 3 grupos de categorización de acuerdo con los intervalos Bajo (12 - 27), Medio (28 – 43), Alto (44 – 60). Esta distribución permitió ubicar los puntajes obtenidos por los estudiantes en cada una de las dimensiones consideradas y en la

totalidad de la variable misma. Tomando como base esta categorización se hicieron los análisis correspondientes.

Tabla 11

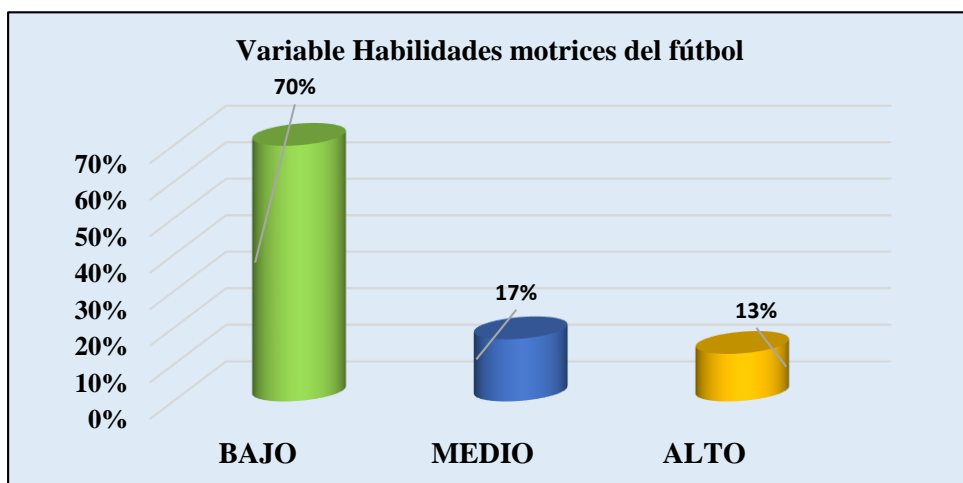
Ubicación de respuestas para la variable Habilidades motrices del fútbol

Alternativas	Cantidad de estudiantes	Porcentaje (%)
Nivel Bajo	21	70%
Nivel Medio	5	17%
Nivel Alto	4	13%
Total	30	100%

Nota. Elaboración particular (2025)

Figura 6

Ubicación de respuestas para la variable Habilidades motrices del fútbol



Nota. Elaboración particular (2025).

La tabla 11 y figura 6 presentan los datos obtenidos en la variable Habilidades motrices del fútbol, apreciándose que el 70% de los estudiantes (21 en total) se encuentra en el nivel bajo, entendiéndose que en mayor proporción los estudiantes presentan un desempeño limitado en las habilidades motrices relacionadas con el fútbol. Un 17% (5 estudiantes) está en el nivel medio, mostrando una capacidad motriz moderada, y solo un 13% (4 estudiantes) alcanza un nivel alto, demostrando un buen dominio de estas habilidades. Estos hallazgos evidencian que la mayoría de los estudiantes evaluados necesitan mejorar sus habilidades motrices en el fútbol.

Tabla 12

Categorización para dimensiones de la variable Habilidades motrices del fútbol

Categorías	Intervalo
Bajo	3 -- 5
Medio	6 -- 8
Alto	9 -- 12

Para ubicar las respuestas proporcionadas por los estudiantes de la muestra, se elaboró la tabla 5 en la que se exhiben las diversas categorías consideradas para hacer el análisis objetivo de cada una de las dimensiones de la variable Habilidades motrices del fútbol.

Como en cada una de las dimensiones de la variable en análisis el puntaje máximo a obtener fue 12 y el mínimo 3, se han considerado tres categorías: Bajo (3- 5), Medio (6 – 8), Alto (9 – 12) y

en relación con la calificación obtenida por los estudiantes, sus respuestas han sido ubicadas en las categorías que les corresponde.

Tabla 13

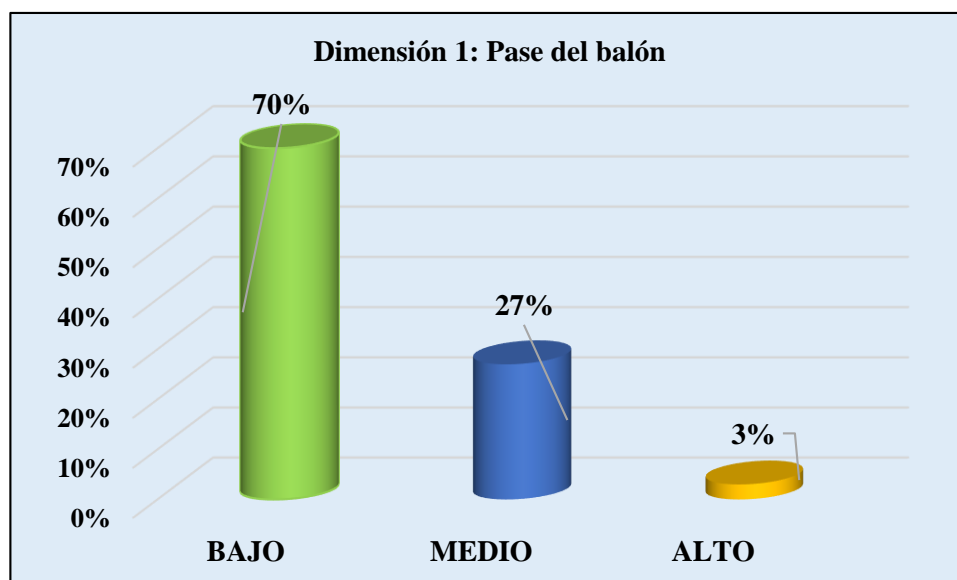
Ubicación de respuestas en la dimensión 1: Pase del balón

Alternativas	Cantidad de estudiantes	Porcentaje (%)
Nivel Bajo	21	70%
Nivel Medio	8	27%
Nivel Alto	1	3%
Total	30	100%

Nota. Elaboración particular (2025)

Figura 7

Ubicación de respuestas en la dimensión 1: Pase del balón



Nota. Elaboración particular (2025).

La tabla 13 y figura 7 exhiben los datos obtenidos en la dimensión “Pase del balón” se identificó que el 70% de los estudiantes (21 en total) se ubicaron en el nivel bajo, evidenciando que este grupo presentan un desempeño limitado en esta habilidad. Un 27% (8 estudiantes) se situaron en el nivel regular, mostrando una capacidad moderada, mientras que solo un 3% (1 estudiante) se

encuentra clasificado en el nivel alto, demostrando un buen dominio en el pase del balón. Estos resultados sugieren que la mayoría de los estudiantes evaluados necesitan mejorar en esta habilidad técnica del fútbol.

Tabla 14

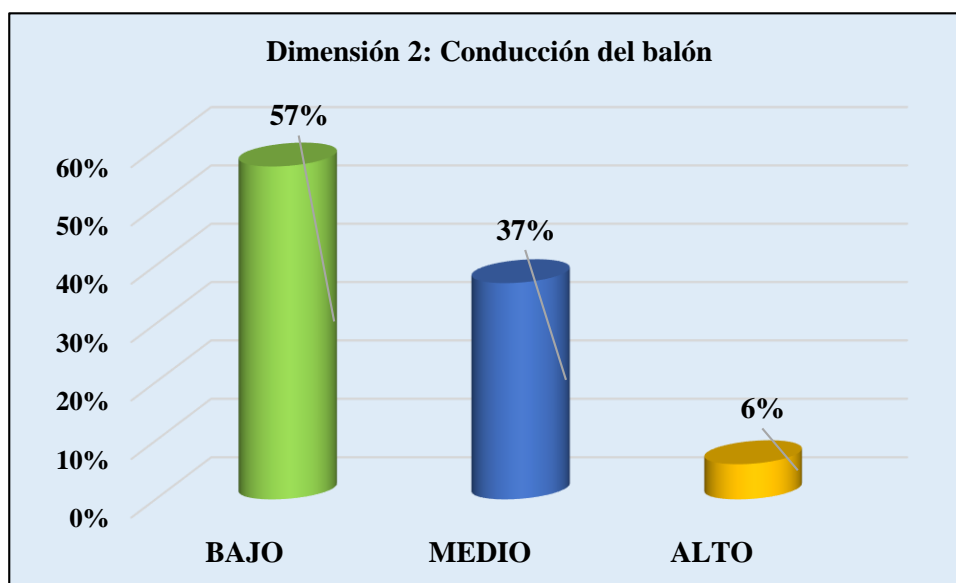
Ubicación de respuestas en la dimensión 2: Conducción del balón

Alternativas	Cantidad de estudiantes	Porcentaje (%)
Nivel Bajo	17	57%
Nivel Medio	11	37%
Nivel Alto	2	6%
Total	30	100%

Nota. Elaboración particular (2025)

Figura 8

Ubicación de respuestas en la dimensión 2: Conducción del balón



Nota. Elaboración particular (2025).

El análisis de la tabla 14 y la figura 8 permite inferir los datos obtenidos en la dimensión “Conducción del balón” donde el 57% de los estudiantes (17 en total) se encuentra en el nivel bajo, entendiéndose que más de la mitad tiene un desempeño limitado en esta habilidad. Un 37% (11 estudiantes) se ubicó en el nivel medio, mostrando una capacidad motriz moderada en esta habilidad. Solo un 6% (2 estudiantes) fueron registrados en el nivel muy alto, demostrando un

buen dominio en la conducción del balón. En conjunto, estos datos reflejan que la mayoría de los estudiantes evaluados necesitan mejorar su habilidad para conducir el balón de forma adecuada.

Tabla 15

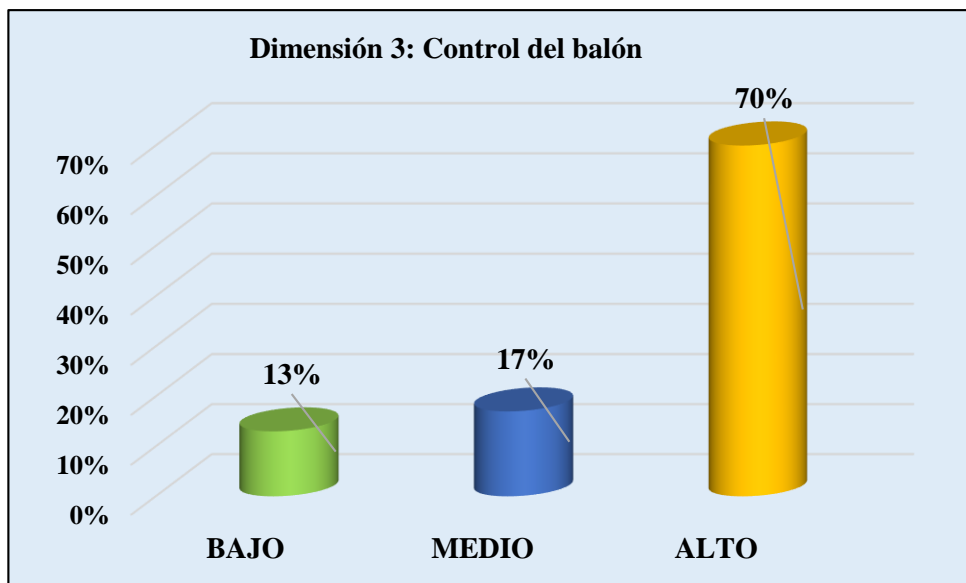
Ubicación de respuestas en la dimensión 3: Control del balón

Alternativas	Cantidad de estudiantes	Porcentaje (%)
Nivel Bajo	4	13%
Nivel Medio	5	17%
Nivel Alto	21	70%
Total	30	100%

Nota. Elaboración particular (2025)

Figura 9

Ubicación de respuestas en la dimensión 3: Control del balón



Nota. Elaboración particular (2025).

Como se aprecia en la Tabla 15 y la Figura 9, los datos sugieren que sobre la dimensión “Control del balón” el 70% de los estudiantes (21 en total) fueron registrados en el nivel muy alto, lo que indica que la mayoría tiene un buen dominio de control del balón. Un 17% (5 estudiantes) se situaron en el nivel regular, mostrando un desempeño moderado, en tanto un 13% (4 estudiantes) se ubicaron en el nivel bajo, demostrando menos capacidad en esta habilidad. Estos hallazgos indican que en mayor número los estudiantes evaluados tienen un buen control del balón, lo cual es fundamental para un desempeño adecuado del fútbol.

Tabla 16

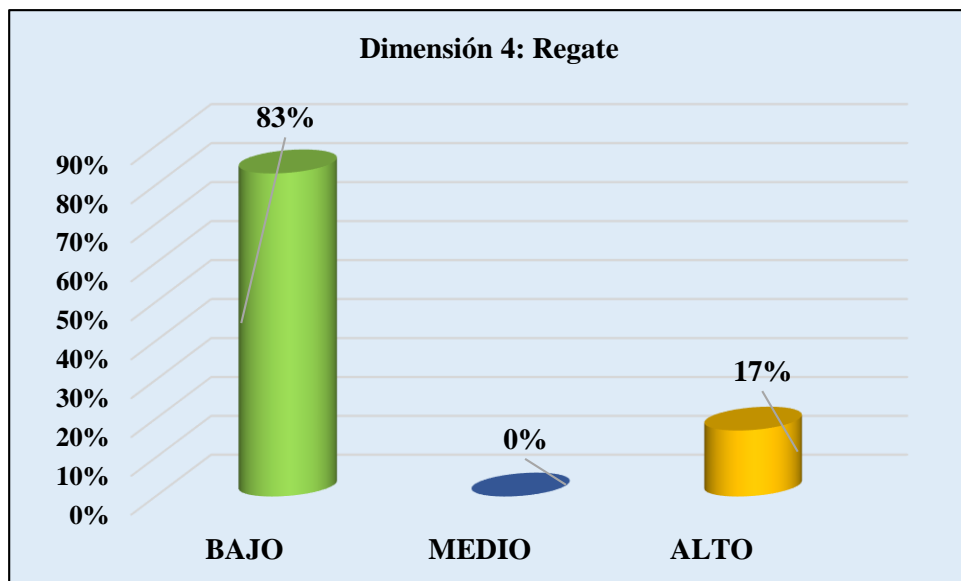
Ubicación de respuestas en la dimensión 4: Regate

Alternativas	Cantidad de estudiantes	Porcentaje (%)
Nivel Bajo	25	83%
Nivel Medio	0	0%
Nivel Alto	5	17%
Total	30	100%

Nota. Elaboración particular (2025)

Figura 10

Ubicación de respuestas en la dimensión 4: Regate



Nota. Elaboración particular (2025).

Tal como se observa en la tabla 16 y la figura 10, los resultados en la dimensión “Regate” evidencian que el 83% de los estudiantes (25 en total) se encuentra en el nivel bajo, lo que indica que la mayoría presenta un desempeño limitado. No hay estudiantes en el nivel medio, mientras que solo un 17% (5 estudiantes) alcanza el nivel alto, demostrando un buen dominio en esta habilidad. Estos datos indican que la mayoría de los estudiantes necesitan mejorar significativamente su capacidad para realizar regates efectivos en el fútbol.

Prueba de normalidad

H0: Los datos analizados tienen distribución normal

$p > 0,05$

H1: Los datos analizados no tienen distribución normal

Nivel de significancia: $\alpha = 0.05$

Tabla 17

Pruebas de normalidad

Variable	Estadístico W	gl	Sig. (p)
V1	0.976	30	0.709
V2	0.968	30	0.474

Con la finalidad de establecer si las variables propuestas en la investigación se ajustan a una distribución normal, se aplicó la prueba de Shapiro-Wilk, recomendada para muestras menores a 50 casos. Los resultados evidenciaron que, para la variable Juegos lúdicos deportivos se obtuvo un valor de significancia de $p = 0.709$, y para la variable Habilidades motrices del fútbol, un valor de $p = 0.474$.

Dado que en ambos casos los valores de significancia son superiores a 0.05, se concluye que no se rechaza la hipótesis nula de normalidad. En consecuencia, los datos de ambas variables presentan una distribución normal, por ende, los datos tienen una distribución normal a partir de ello se procedió a utilizar la prueba de coeficiente de correlación de Pearson para establecer la correlación entre las variables.

3.2. Comprobación de hipótesis:

3.2.1. Contrastación de hipótesis general:

Esta hipótesis fue planteada de la siguiente manera: El uso de juegos lúdicos deportivos no influye positiva y significativamente en mejorar las habilidades motrices del fútbol en estudiantes del 3er grado “A” del nivel secundaria de la Institución Educativa “Víctor M. Maurtua” del distrito de Parcona, Ica, 2024. Para contrastar esta hipótesis se siguió el siguiente procedimiento:

Hipótesis general:

H₀: El uso de juegos lúdicos deportivos no influye positiva y significativamente en mejorar las habilidades motrices del fútbol en estudiantes del 3er grado “A” del nivel secundaria de la Institución Educativa “Víctor M. Maurtua” del distrito de Parcona, Ica, 2024.

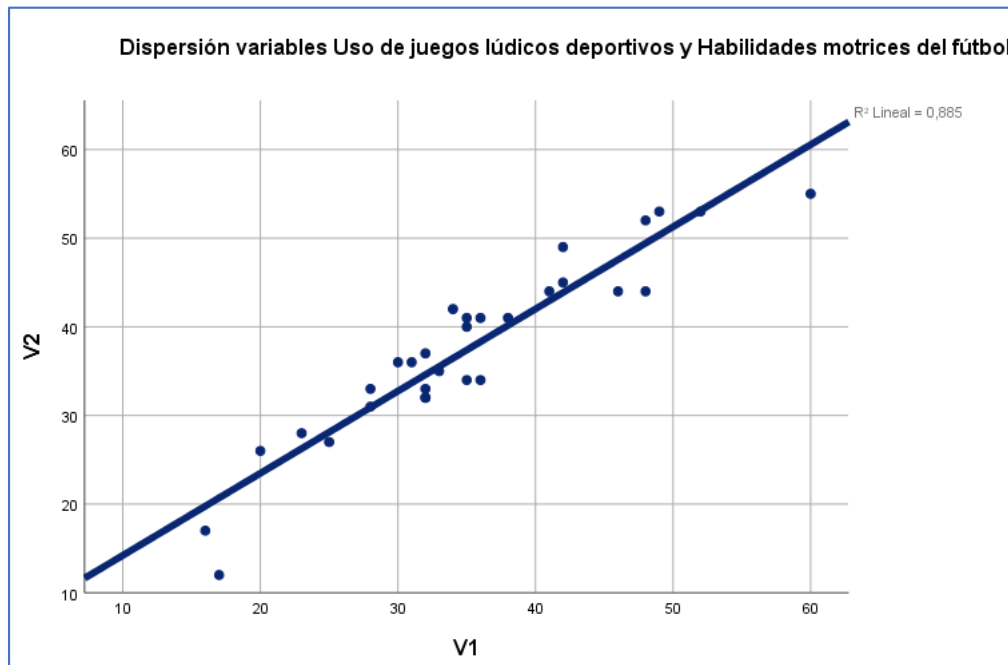
H₁: El uso de juegos lúdicos deportivos influye positiva y significativamente en mejorar las habilidades motrices del fútbol en estudiantes del 3er grado “A” del nivel secundaria de la Institución Educativa “Víctor M. Maurtua” del distrito de Parcona, Ica, 2024.

Nivel de significación

$\alpha = 0,05$ (Prueba bilateral)
--

Figura 11

Dispersión de datos entre las variables Uso de juegos lúdicos deportivos y Habilidades motrices del fútbol



La figura 11 representa el “diagrama de dispersión de datos” correspondiente a las variables en estudio: “Uso de juegos lúdicos deportivos” (en el eje X) y “Habilidades motrices del fútbol” (en el eje Y). En este diagrama se puede observar que la relación entre ambas variables es positiva porque en tanto los valores del uso de juegos lúdicos deportivos aumentan, también aumentan los de la variable habilidades motrices del fútbol. Igualmente se observa que el dato está muy cercana a la recta de regresión, lo que refleja la fuerza del vínculo (casi no hay dispersión)., lo que quiere indicar que la relación es positiva o directa. Por ello se puede afirmar que a un adecuado uso de juegos lúdicos le corresponde un alto desarrollo de las habilidades motrices del fútbol.

Tabla 18

Coeficiente de correlación entre las Variables “Uso de juegos lúdicos deportivos” y “Habilidades motrices del fútbol”

	Uso de juegos lúdicos deportivos	Habilidades motrices del fútbol
Uso de juegos lúdicos deportivos	1	.941**
Habilidades motrices del fútbol	.941**	1

(p < .001)

Nota. r = coeficiente de correlación de Pearson. N = 30. p < .01 (bilateral)

Análisis:

El análisis de correlación de Pearson evidenció una asociación positiva y significativa muy fuerte entre el uso de juegos lúdicos deportivos y las habilidades motrices del fútbol ($r = .941$, $p < .001$). Estos resultados indican que, a mayor utilización de juegos lúdicos deportivos, se aprecia un incremento significativo en el desarrollo de las habilidades motrices del fútbol en los estudiantes.

Dado que el coeficiente de correlación es cercano a 1, la relación puede considerarse prácticamente lineal, lo que permite inferir que la variable independiente (uso de juegos lúdicos deportivos) tiene un efecto directo sobre la variable dependiente (habilidades motrices). Estos resultados respaldan la hipótesis planteada en el estudio y se encuentran en concordancia con la literatura científica que destaca la importancia de los juegos como estrategia pedagógica para el fortalecimiento del pase, conducción, control del balón y regate del aprendizaje técnico en el ámbito deportivo.

Decisión

Dado que el coeficiente de correlación de Pearson obtenido fue $r = 0,941$, con un nivel de significancia $p = 0,000 < 0,01$, se rechaza la hipótesis nula (H_0) que establece que no existe correlación significativa entre las variables, y se acepta la hipótesis alterna (H_1) que sostiene que sí existe correlación.

Por lo tanto, se concluye que existe una correlación positiva muy fuerte y estadísticamente significativa entre la Variable Uso de juegos lúdicos deportivos y Habilidades motrices del fútbol en la muestra analizada ($n = 30$).

3.2.2 Contrastación de las hipótesis específicas

Para corroborar las hipótesis específicas se desglosaron las variables en sus respectivas dimensiones y, a partir de ellas, se formularon los problemas, objetivos e hipótesis específicos. Para efectos de este trabajo, se han considerado cuatro hipótesis específicas que tratan de relacionar la primera variable con las dimensiones de la variable 2 (pase, conducción, y control del balón y regate del balón).

Con los resultados obtenidos se procedió a validar cada una de las hipótesis específicas.

3.2.2.1 Comprobación de la hipótesis Específica 1

Esta hipótesis fue formulada así: El uso de juegos lúdicos deportivos influye positiva y significativamente en mejorar la habilidad motriz de pase del balón en estudiantes del 3er grado “A” del nivel secundaria de la Institución Educativa “Víctor M. Maurtua” del distrito de Parcona, Ica, 2024.

H₀ El uso de juegos lúdicos deportivos no influye positiva y significativamente en mejorar la habilidad motriz de pase del balón en estudiantes del 3er grado “A” del nivel secundaria de la Institución Educativa “Víctor M. Maurtua” del distrito de Parcona, Ica, 2024.

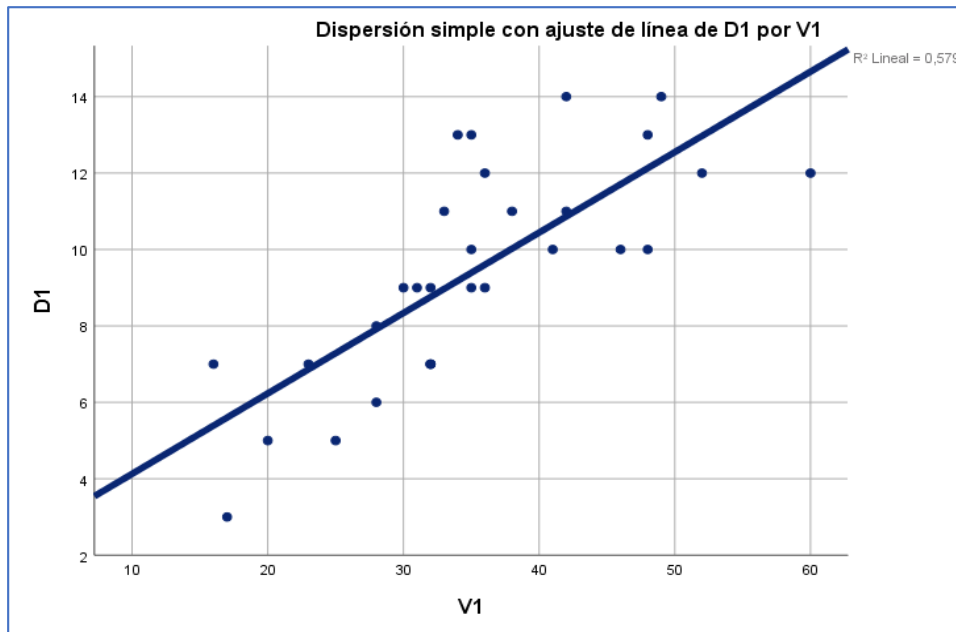
H₁ El uso de juegos lúdicos deportivos influye positiva y significativamente en mejorar la habilidad motriz de pase del balón en estudiantes del 3er grado “A” del nivel secundaria de la Institución Educativa “Víctor M. Maurtua” del distrito de Parcona, Ica, 2024.

Nivel de significación

$\alpha = 0,05$ (Prueba bilateral)
--

Figura 12

Dispersión de datos entre las variable Uso de juegos lúdicos deportivos y la dimensión pase del balón.



La figura 12 representa el “diagrama de dispersión de datos” correspondiente a las variables en estudio: “Uso de juegos lúdicos deportivos” (en el eje X) y “Pase del balón” (en el eje Y). En este diagrama se puede observar que la relación entre ambas variables es positiva porque en tanto los valores del uso de juegos lúdicos deportivos aumentan, también aumentan los de la dimensión pase del balón. Igualmente se observa que los datos está muy cercana a línea de regresión, lo que quiere indicar que la relación es positiva o directa. Por ello se puede afirmar que a mayor uso de juegos lúdicos mayor es el desarrollo de las habilidades motrices del fútbol.

Tabla 19

Coeficiente de correlación entre las Variables “Uso de juegos lúdicos deportivos” y la dimensión “Pase del balón”

	Uso de juegos lúdicos deportivos	Pase del balón
Uso de juegos lúdicos deportivos	1	.761**
Pase del balón	.761**	1

(p < .001)

Nota. r = coeficiente de correlación de Pearson. N = 30. p < .01 (bilateral)

Análisis:

El análisis de correlación de Pearson evidenció una asociación positiva y muy fuerte entre el uso de juegos lúdicos deportivos y pase del fútbol ($r = .761, p < .001$). Este valor indica que existe una correlación positiva y significativa de magnitud alta entre la variable Uso de juegos lúdicos deportivos y la dimensión pase del balón. Esto implica que a medida que aumenta el uso de juegos lúdicos deportivos también lo hace el desarrollo de pase del balón, mostrando que ambas variables están fuertemente asociadas.

En síntesis, los hallazgos respaldan la hipótesis planteada, mostrando que los juegos lúdicos deportivos se asocian de manera directa y significativa con la dimensión pase del balón de las habilidades motrices del fútbol.

Decisión

Dado que el coeficiente de correlación de Pearson obtenido fue $r = 0,761$, con un nivel de significancia $p = 0,000 < 0,01$, se rechaza la hipótesis nula (H_0) que establece que no existe correlación significativa entre ellas, y se acepta la hipótesis alterna (H_1) que sostiene que sí existe correlación.

Por lo tanto, se concluye que existe una correlación positiva muy fuerte y estadísticamente significativa entre la Variable Uso de juegos lúdicos deportivos y la dimensión pase del balón en la muestra analizada ($n = 30$).

Comprobando la hipótesis específica 2:

Esta hipótesis fue formulada así: El uso de juegos lúdicos deportivos influye positiva y significativamente en mejorar la habilidad motriz de conducción del balón en estudiantes del 3er grado “A” del nivel secundaria de la Institución Educativa “Víctor M. Maurtua” del distrito de Parcona, Ica, 2024.

H₀ El uso de juegos lúdicos deportivos no influye positiva y significativamente en mejorar la habilidad motriz de conducción del balón en estudiantes del 3er grado “A” del nivel secundaria de la Institución Educativa “Víctor M. Maurtua” del distrito de Parcona, Ica, 2024.

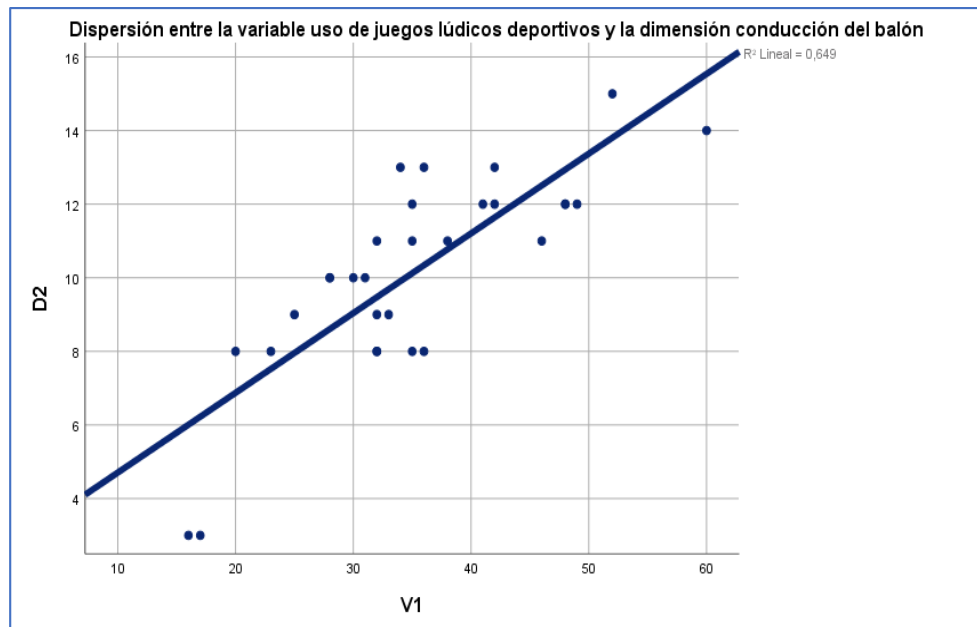
H₁ El uso de juegos lúdicos deportivos influye positiva y significativamente en mejorar la habilidad motriz de conducción del balón en estudiantes del 3er grado “A” del nivel secundaria de la Institución Educativa “Víctor M. Maurtua” del distrito de Parcona, Ica, 2024.

Nivel de significación

$\alpha = 0,05$ (Prueba bilateral)

Figura 13

Dispersión de datos entre la variable Uso de juegos lúdicos deportivos y la dimensión conducción del balón.



La figura 13 representa el “diagrama de dispersión de datos” correspondiente a la variable en estudio: “Uso de juegos lúdicos deportivos” (en el eje X) y “Conducción del balón” (en el eje Y). En este diagrama se puede observar que la relación entre ambas variables es positiva porque en tanto los valores del uso de juegos lúdicos deportivos aumentan, también aumentan los de la dimensión pase del balón. Igualmente se observa que el dato está muy cercana a línea de regresión, lo que quiere indicar que la relación es positiva o directa. Por ello se puede afirmar que a mayor uso de juegos lúdicos mayor es el desarrollo de la conducción del balón como habilidad motriz del fútbol.

Tabla 20

Coeficiente de correlación entre las Variables “Uso de juegos lúdicos deportivos” y la dimensión “Conducción del balón”

	Uso de juegos lúdicos deportivos	Conducción del balón
Uso de juegos lúdicos deportivos	1	806**
Conducción del balón	806**	1

(p < .001)

Nota. r = coeficiente de correlación de Pearson. N = 30. p < .01 (bilateral)

Análisis:

El análisis de correlación de Pearson evidenció una asociación positiva y muy fuerte entre el uso de juegos lúdicos deportivos y pase del futbol ($r = .806$, $p < .001$). Este valor indica una correlación positiva alta y estadísticamente significativa entre ambas.

Esto significa que a mayor uso de juegos lúdicos deportivos, los valores en la dimensión Conducción del balón también tienden a incrementarse de manera considerable. De allí que, una correlación superior a .80 representa un nivel fuerte de asociación, lo cual confirma que existe una relación estrecha entre ambas variables.

En síntesis, los hallazgos respaldan la hipótesis planteada, mostrando que los juegos lúdicos deportivos se asocian de manera directa y significativa con la dimensión conducción del balón de las habilidades motrices del fútbol.

Decisión

Dado que el coeficiente de correlación de Pearson obtenido fue $r = 0,806$, con un nivel de significancia $p = 0,000 < 0,01$, se rechaza la hipótesis nula (H_0) que establece que no existe correlación significativa entre ellas, y se acepta la hipótesis alterna (H_1) que sostiene que sí existe correlación.

Por lo tanto, se concluye que existe una correlación positiva muy fuerte y estadísticamente significativa entre la Variable Uso de juegos lúdicos deportivos y la dimensión Conducción del balón en la muestra analizada ($n = 30$).

Comprobando la hipótesis específica 3:

Esta hipótesis fue formulada así: El uso de juegos lúdicos deportivos influye positiva y significativamente en mejorar la habilidad motriz de control del balón en estudiantes del 3er grado “A” del nivel secundaria de la Institución Educativa “Víctor M. Maurtua” del distrito de Parcona, Ica, 2024.

H₀ El uso de juegos lúdicos deportivos no influye positiva y significativamente en mejorar la habilidad motriz de control del balón en estudiantes del 3er grado “A” del nivel secundaria de la Institución Educativa “Víctor M. Maurtua” del distrito de Parcona, Ica, 2024.

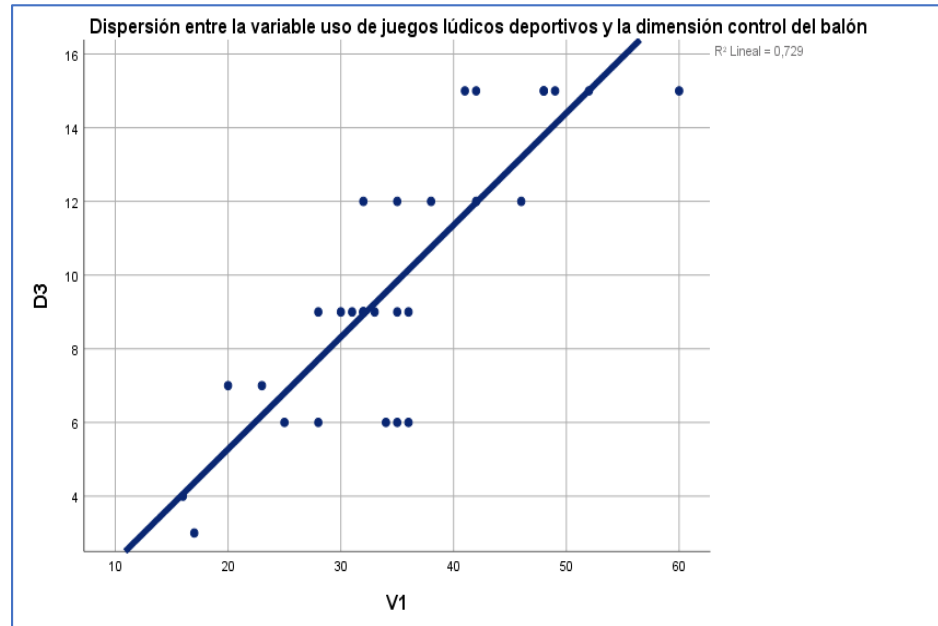
H₁ El uso de juegos lúdicos deportivos influye positiva y significativamente en mejorar la habilidad motriz de control del balón en estudiantes del 3er grado “A” del nivel secundaria de la Institución Educativa “Víctor M. Maurtua” del distrito de Parcona, Ica, 2024.

Nivel de significación

$\alpha = 0,05$ (Prueba bilateral)

Figura 14

Dispersión de datos entre la variable Uso de juegos lúdicos deportivos y la dimensión control del balón.



La figura 14 representa el “diagrama de dispersión de datos” correspondiente a las variables en estudio: “Uso de juegos lúdicos deportivos” (en el eje X) y “Control del balón” (en el eje Y). En este diagrama se puede observar que la relación entre ambas variables es positiva porque en tanto los valores del uso de juegos lúdicos deportivos aumentan, también aumentan los de la dimensión pase del balón. Igualmente se observa que los datos están muy cercana a línea de regresión, lo que quiere indicar que la relación es positiva o directa. Por ello se puede afirmar que a mayor uso de juegos lúdicos mayor es el desarrollo de las habilidades motrices del fútbol.

Tabla 21

Coeficiente de correlación entre las Variables “Uso de juegos lúdicos deportivos” y la dimensión “Control del balón”

	Uso de juegos lúdicos deportivos	Control del balón
Uso de juegos lúdicos deportivos	1	.854**
Control del balón	.854**	1

(p < .001)

Nota. r = coeficiente de correlación de Pearson. N = 30. p < .01 (bilateral)

Análisis:

El análisis de correlación de Pearson evidenció una asociación positiva y muy fuerte entre el uso de juegos lúdicos deportivos y pase del fútbol ($r = .854, p < .001$). Este valor indica una correlación positiva alta y estadísticamente significativa entre ambas.

Esto significa que, a mayor uso de juegos lúdicos deportivos, los valores en la dimensión Conducción del balón también tienden a incrementarse de manera considerable. El hallazgo de que, una correlación superior a .80 representa un nivel fuerte de asociación, lo cual confirma que existe una relación estrecha entre ambas.

En síntesis, los hallazgos respaldan la hipótesis planteada, mostrando que los juegos lúdicos deportivos se asocian de manera directa y significativa con la dimensión control del balón como habilidad motriz del fútbol.

Decisión

Dado que el valor de significancia (Sig. = 0,000) es menor al nivel de significancia establecido ($p < 0,01$), lo que permite rechazar la hipótesis nula (H_0) que plantea que no existe relación, y aceptar la hipótesis alterna (H_1) que sostiene que sí existe relación significativa entre uso de juegos lúdicos deportivos y control del balón.

En conclusión, se confirma que existe una relación estadísticamente significativa y fuerte entre "Uso de juegos lúdicos deportivos" y la dimensión "Control del balón" lo cual respalda la hipótesis de investigación.

Comprobando la hipótesis específica 4:

Esta hipótesis fue formulada así: El uso de juegos lúdicos deportivos influye positiva y significativamente en mejorar la habilidad motriz de regate en estudiantes del 3er grado "A" del nivel secundaria de la Institución Educativa "Víctor M. Maurtua" del distrito de Parcona, Ica, 2024.

H_0 El uso de juegos lúdicos deportivos no influye positiva y significativamente en mejorar la habilidad motriz de regate en estudiantes del 3er grado "A" del nivel secundaria de la Institución Educativa "Víctor M. Maurtua" del distrito de Parcona, Ica, 2024.

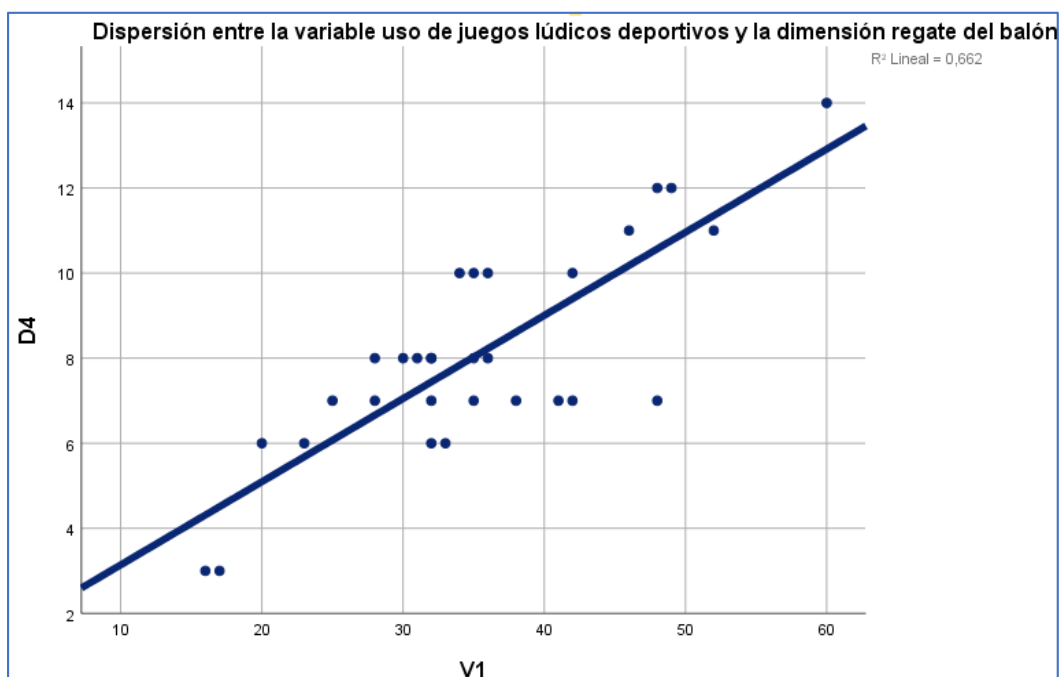
H_1 El uso de juegos lúdicos deportivos influye positiva y significativamente en mejorar la habilidad motriz de regate en estudiantes del 3er grado "A" del nivel secundaria de la Institución Educativa "Víctor M. Maurtua" del distrito de Parcona, Ica, 2024.

Nivel de significación

$\alpha = 0,05$ (Prueba bilateral)
--

Figura 15

Dispersión de datos entre la variable Uso de juegos lúdicos deportivos y la dimensión regate del balón.



La figura 15 representa el “diagrama de dispersión de datos” correspondiente a las variables en estudio: “Uso de juegos lúdicos deportivos” (en el eje X) y “Regate del balón” (en el eje Y). En este gráfico se puede analizar que la relación entre ambas variables es positiva porque en tanto los valores del uso de juegos lúdicos deportivos aumentan, también aumentan los de la dimensión regate del balón. Igualmente se observa que los datos está muy cercana a línea de regresión, lo que quiere indicar que la relación es positiva muy alta. Por ello se puede afirmar que a mayor uso de juegos lúdicos mayor es el desarrollo de la habilidad motriz regate del fútbol.

Tabla 22

Coefficiente de correlación entre las Variables “Uso de juegos lúdicos deportivos” y la dimensión “Regate del balón”

	Uso de juegos lúdicos deportivos	Regate del balón
Uso de juegos lúdicos deportivos	1	814**
Regate del balón	814**	1

$(p < .001)$

Nota. r = coeficiente de correlación de Pearson. N = 30. $p < .01$ (bilateral)

Análisis:

El análisis de correlación de Pearson evidenció una asociación positiva y muy fuerte entre el uso de juegos lúdicos deportivos y pase del fútbol ($r = .814, p < .001$). Este valor indica una correlación positiva alta y estadísticamente significativa entre ambas.

Esto indica que cuando hay un mayor uso de los juegos lúdicos deportivos, los valores en la dimensión regate del balón también aumentan de manera considerable. El hallazgo de que, una correlación superior a $.80$ representa un nivel fuerte de asociación, lo cual confirma que existe una relación estrecha entre ambas.

En resumen, los hallazgos respaldan la hipótesis planteada, mostrando que los juegos lúdicos deportivos se asocian de manera directa y significativa con la dimensión regate del balón como habilidad motriz del fútbol.

Decisión

Dado que el valor de significancia (Sig. = 0,000) es menor al nivel de significancia establecido ($p < 0,01$), lo que permite rechazar la hipótesis nula (H_0) que plantea que no existe relación, y aceptar la hipótesis alterna (H_1) que sostiene que sí existe relación significativa entre uso de juegos lúdicos deportivos y regate del balón

En conclusión, se confirma que existe una relación estadísticamente significativa y fuerte entre "Uso de juegos lúdicos deportivos" y la dimensión "Regate del balón" lo cual respalda la hipótesis de investigación.

CAPÍTULO IV

DISCUSIÓN

Para determinar la relación entre las variables “uso de juegos lúdicos deportivos” y “habilidades motrices del fútbol”, se tuvo que hallar el coeficiente de correlación que fue obtenido fue $r = 0,941$, con un nivel de significancia $p = 0,000 < 0,01$. Estos resultados indican que entre las dos variables estudiadas hay una positiva y alta relación. Para un mejor análisis la variable Uso de juegos lúdicos deportivos fue desagregada en 04 dimensiones: juego de la construcción, juego de reglas, juego de competición y juego colaborativo. La segunda variable Habilidades motrices del fútbol fue subdividida en cuatro dimensiones: pase, conducción, control y regate del balón.

Considerando esta subdivisión de las variables se pudo formular los problemas, objetivos e hipótesis específicas, de manera que hubo necesidad de elaborar ítems que permitieran evaluar estas dimensiones y obtener resultados en esta investigación. Pero estos resultados requieren ser comparados o contrastados con los obtenidos por otros investigadores para darle sustento teórico y metodológico a esta investigación.

Es así como en esta sección, se recurre a las investigaciones internacionales similares que con anterioridad ya se hicieron. Entre estas se tiene la realizada por Guerra (2025) en Ecuador, quien demostró mejoras significativas en habilidades motrices básicas (correr, saltar, atrapar y patear) luego de la implementación de un programa lúdico, con diferencias estadísticas notables entre el pre y post test.

En la misma línea, Urco (2025) también reportó mejoras significativas ($p=0,000$) en la capacidad del equilibrio motor de escolares a partir de juegos colaborativos aplicados en Educación Física. Sus conclusiones coinciden con las de la presente investigación, en la que el componente lúdico favorece la adquisición de destrezas motoras específicas, tales como el pase, la conducción, el control y el regate en el fútbol, todas ellas fortalecidas en los estudiantes.

Zapata (2024) en Ecuador, quien concluyó que los juegos lúdicos inciden de manera positiva en el desarrollo de destrezas y habilidades motrices en estudiantes de educación básica.

En la misma línea, el estudio de Montiel y Yañez (2023) identificaron la necesidad de promover actividades lúdicas motrices como medio para fortalecer tanto habilidades motoras como cognitivas y socioafectivas, lo cual guarda relación con los resultados de la presente investigación que destacan la importancia del control y el regate del balón como componentes no solo técnicos, sino también de interacción y socialización en el juego.

Asimismo, el trabajo de Bonilla (2023) confirma que la implementación de actividades físicas previas vinculadas al fútbol incide directamente en el desarrollo de las capacidades condicionales de los estudiantes. Esto se asocia con los hallazgos de esta investigación, deduciéndose la necesidad de desarrollar juegos iniciales de fútbol porque les permite participación y desarrollo pleno de sus capacidades.

De igual modo, Suintaxi y Quintanilla (2021) sostienen que el entrenamiento a partir de coordinaciones motrices básicas (correr, saltar, lanzar, golpear, etc.) fortalece de manera significativa el rendimiento en fútbol. Tal planteamiento coincide con lo encontrado en este estudio, donde se confirma que los juegos lúdicos deportivos optimizan la coordinación motora aplicada al control y regate del balón.

En relación con los antecedentes nacionales encontramos los hallazgos de Acevedo y Ruíz (2025), quienes al diseñar un plan de juegos recreativos para la técnica del pase de balón mostró una correlación significativa con el uso de juegos lúdicos deportivos ($r = 0,761$; $p=0,01$), reafirmando que la práctica lúdica influye de manera directa en la ejecución técnica de habilidades específicas.

También el estudio de Ríos (2024) en Bagua concluyó que la incorporación de juegos predeportivos en las sesiones académicas contribuyó de manera significativa al aprendizaje motriz del fútbol, resultados que se asemejan a los obtenidos en este estudio, donde se constató que dimensiones específicas como el pase, la conducción, el control y el regate mejoraron notablemente mediante la metodología lúdica aplicada.

Asimismo, Astupiñan y Ochavano (2024) en su estudio concluyeron que las actividades lúdicas de recreación se correlacionaron de manera significativa siendo el Rho de Spearman = 0,790 con los aprendizajes adquiridos en estudiantes de una institución educativa de Pucallpa. Ello refuerza lo encontrado en este estudio, donde también se confirma una correlación muy fuerte entre el uso de juegos lúdicos y el rendimiento en la práctica del fútbol.

En el mismo sentido, Ammer y Quispe (2024) en Ayacucho demostraron que un plan de trabajo sobre actividades de fútbol permitió a los estudiantes desarrollar con mayor frecuencia sus capacidades coordinativas, lo cual guarda relación directa con los resultados obtenidos en este estudio respecto a las actividades coordinativas en el desarrollo del deporte del fútbol.

Por otro lado, Morales (2024) en Tumbes también constató mejoras en la motricidad gruesa luego de la aplicación de juegos en la práctica educativa, resultados que ratifican la validez de incorporar la dimensión lúdica en los programas de enseñanza.

Finalmente, a nivel local, Yalli (2023), encontró una correlación significativa ($r = 0,782$) entre habilidades motrices básicas y aprendizaje significativo en estudiantes de primaria de Ica. Dichos hallazgos coinciden con los resultados de este estudio, al evidenciar que las habilidades motoras trascienden lo meramente físico, constituyéndose en un elemento esencial para promover aprendizajes integrales.

CAPÍTULO V

CONCLUSIONES

1. En esta investigación se logró determinar que entre las habilidades motrices del fútbol en estudiantes del 3er grado “A” del nivel secundaria de la Institución Educativa “Víctor M. Maurtua” del distrito de Parcona, Ica, 2024, existe una asociación positiva y significativa muy fuerte. Se extrae esta conclusión porque el coeficiente de correlación es $r = 0,941$, y, en la medida en que más se aproxime a la unidad (1) la relación es más fuerte o alta, La significatividad de la relación está determinada por el p-valor que en este caso es 0.001. Por lo tanto, se rechaza la hipótesis nula (H_0) que establece que no existe correlación significativa entre las variables, y se acepta la hipótesis alterna (H_1) que sostiene que sí existe correlación.

2. En lo relación al objetivo específico 1, se determinó que entre el uso de juegos lúdicos deportivos y la habilidad motriz de pase del balón en estudiantes del 3er grado “A” del nivel secundaria de la Institución Educativa “Víctor M. Maurtua” del distrito de Parcona, Ica, 2024, hay una relación positiva y significa, pues el coeficiente de correlación es 0,761 y la significatividad de la relación está determinada por el p-valor que, en este caso, es 0,01., de allí que se rechaza la hipótesis nula (H_0) que establece que no existe correlación significativa entre ellas, y se acepta la hipótesis alterna (H_1) que sostiene que sí existe correlación.

3. En lo referente al objetivo específico 2, se encontró que entre el uso de juegos lúdicos deportivos y la habilidad motriz de conducción del balón en estudiantes del 3er grado “A” del nivel secundaria de la Institución Educativa “Víctor M. Maurtua” del distrito de Parcona, Ica, 2024, existe una asociación positiva y muy fuerte, pues el coeficiente de correlación fue 0.806 y la significatividad de esta relación está determinada por el p-valor que en este caso es 0.001., por lo tanto se rechaza la hipótesis nula (H_0) que establece que no existe correlación significativa entre ellas, y se acepta la hipótesis alterna (H_1) que sostiene que sí existe correlación.

4. Con respecto al objetivo específico 3 se logró determinar la relación positiva y muy fuerte que existe entre el uso de juegos lúdicos deportivos y la habilidad motriz de control del balón en estudiantes del 3er grado “A” del nivel secundaria de la Institución Educativa “Víctor M. Maurtua” del distrito de Parcona, Ica, 2024., porque el coeficiente obtenido fue 0.854 y la significatividad p-valor que es 0,001., lo que permite rechazar la hipótesis nula (H_0) que plantea que no existe relación, y aceptar la hipótesis alterna (H_1) que sostiene que sí existe relación significativa entre uso de juegos lúdicos deportivos y control del balón

5. Finalmente, en el objetivo específico 5 la relación que existe entre el uso de juegos lúdicos deportivos y la habilidad motriz de regate en estudiantes del 3er grado “A” del nivel secundaria de la Institución Educativa “Víctor M. Maurtua” del distrito de Parcona, Ica, 2024 es directa. Así lo indica el coeficiente de correlación de Pearson que evidenció una asociación positiva y muy fuerte entre el uso de juegos lúdicos deportivos y pase del fútbol ($r = .814$, $p < .001$). Este valor indica una correlación positiva alta y estadísticamente significativa entre ambas, lo que permite rechazar la hipótesis nula (H_0) que plantea que no existe relación, y aceptar la hipótesis alterna (H_1).

CAPÍTULO VI

RECOMENDACIONES

1. Se recomienda al director de la Institución Educativa “Víctor M. Maurtua”, planificar el uso de programas lúdicos en el desarrollo curricular del área de Educación Física, con la finalidad que se programen actividades de aprendizajes que incluyan el desarrollo de habilidades motrices del futbol a partir de juegos predeportivos de manera regular.
2. Realizar capacitaciones a los docentes en general sobre metodologías activas para que potencien el uso de las herramientas de gamificación aplicadas a sus actividades académicas , promoviendo una enseñanza más dinámica.
3. Se recomienda a los docentes del área de Educación física utilizar metodologías sobre juegos deportivos, considerando el año, intereses y desarrollo motriz de los estudiantes asegurando su desempeño a nivel académico como deportivo.
4. Se recomienda a los docentes realizar actividades lúdicas en la enseñanza del futbol para lograr la motivación, interés y participación efectiva d ellos estudiantes evitando la enseñanza técnica y muy reglamentaria en su desarrollo.
5. Se recomienda a la comunidad educativa en general llevar a cabo actividades deportivas que integren a los padres e hijos fomentando la práctica del futbol.

CAPÍTULO VII

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Acevedo, S. L. y Ruiz, F. (2025). *Juegos para los pases con el pie en el fútbol con estudiantes del 1° de secundaria I.E. N° 80175 – Daniel Alcides Carrión, Huamachuco, Sánchez Carrión, La Libertad*. Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo.

<https://hdl.handle.net/20.500.12893/14675>

Ammer, M. y Quispe F. (2024). *Programa de fundamentos técnicos de fútbol en el desarrollo de las capacidades coordinativas de los estudiantes de la institución educativa “San Martín de Porras” Tambo La Mar, Ayacucho - 2022*. Universidad Nacional de San Cristóbal de Huamanga.

<http://repositorio.unsch.edu.pe/handle/UNSCH/6340>

Astupiñan, O., y Ochavano, L. (2024). *Juegos recreativos mejora los aprendizajes de los estudiantes de la Institución Educativa Elías Aguirre distrito de Huipoca Provincia de Padre Abad-2022*. Universidad Nacional de Ucayali.

http://repositorio.unu.edu.pe/bitstream/handle/UNU/7117/B6_2024_UNU_EDUCACION_2024_T_ORLANDO-ASTUPINAN_LUIS-OCHAVANO.pdf?sequence=1

Aucapiña, E. (2024). *La gamificación en la coordinación motriz de escolares de Educación General Básica Media*. Universidad Técnica de Ambato, Ecuador.

<https://repositorio.uta.edu.ec/jspui/handle/123456789/40289>

Batalla, A. (2000). *Habilidades motrices*. Editorial INDE.

https://books.google.com.pe/books?id=gJGZtWcBvdMC&pg=PA5&hl=es&source=gbs_toc_r&cad=2#v=onepage&q&f=false

Babativa, C. (2017). *Investigación cuantitativa*. Fondo editorial Areandino.

<http://www.areandina.edu.co>

Bonilla, K. (2023). *Los juegos predeportivos de fútbol en el desarrollo de las capacidades físicas en los estudiantes de Educación General Básica de la Unidad Educativa ABC del Cantón Ambato*. Universidad Técnica de Ambato, Ecuador.

<https://repositorio.uta.edu.ec/jspui/handle/123456789/40427>

Campo, G. y Lule, N. (2012). La observación, un método para el estudio de la realidad. *Revista Xihmai VII (13)*, 45-60.

<https://Dialnet-LaObservacionUnMetodoParaElEstudioDeLaRealidad-3979972.pdf>

Campo, G. E. S. (2000). *El juego en la educación física básica: Juegos pedagógicos y tradicionales* (ISBN 958940129-5). Kinesis Editorial.

<https://tachh1.wordpress.com/wp-content/uploads/2018/08/libro-el-juego-en-e-f-ilovepdf-compressed.pdf>

Concepto. (2023, 16 de febrero). Lúdico: *Qué es, actividades y método de aprendizaje*. Editorial Etecé.

<https://concepto.de/ludico/#:~:text=Algo%20lúdico%20es%20algo%20perteneciente,de%20mesa%20o%20los%20videojuegos.>

CONCYTEC. (s.f). Congreso de la República del Perú. (2021). *Ley N° 31250, Ley del Sistema Nacional de Ciencia, Tecnología e Innovación*.

<https://conocimiento.concytec.gob.pe/termino/investigacion-basica/>

Espinoza, D. F., y Jarrín, S. A. (2025). Los juegos lúdicos como estrategia para la enseñanza de la técnica del fútbol en la categoría inferior femenina. *Pacha: Revista de Estudios Contemporáneos del Sur Global*, 6(18), e250436.

<https://doi.org/10.46652/pacha.v6i18.436>

Guerra, J.J. (2025). Actividades lúdicas en las habilidades motrices básicas en estudiantes de educación general básica superior. Universidad Técnica de Ambato.

<https://repositorio.uta.edu.ec/handle/123456789/43141>

Guthold, R. (22 noviembre de 2019). OMS *Un nuevo estudio dirigido por la OMS indica que la mayoría de los adolescentes del mundo no realizan suficiente actividad física, y que eso pone en peligro su salud actual y futura*.

[https://www.who.int/es/news/item/22-11-2019-new-who-led-study-says-majority-of-adolescents-worldwide-are-not-sufficiently-physically-active-putting-their-current-and-future-health-at-risk.](https://www.who.int/es/news/item/22-11-2019-new-who-led-study-says-majority-of-adolescents-worldwide-are-not-sufficiently-physically-active-putting-their-current-and-future-health-at-risk)

Luna, P., Aravena, J., Contreras, D, Fabres, C., y Faúndez, F. (2016). Efectos en el desarrollo motor de un programa de estimulación de habilidades motrices básicas en escolares de 5° año básico de colegios particulares subvencionados del Gran Concepción. *Revista Ciencias de la Actividad Física*, 17 (1), 29-38.

<https://www.redalyc.org/journal/5256/525664802003/>

Medina Intriago, D. C. (2025). Impacto de las actividades lúdicas en el desarrollo de la velocidad en estudiantes de Educación Básica. *Ciencia y Educación*, 189 - 203.

<https://doi.org/10.5281/zenodo.15109814>

MINEDU (2016). *Programa curricular de Educación Inicial*.

<https://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/programa-curricular-educacion-inicial.pdf>

Moya Gómez, B. (2024). El juego como estrategia lúdica en el proceso enseñanza-aprendizaje. *Revista Neuronum*, 10(2), 275-294.

<https://eduneuro.com/revista/index.php/revistaneuronum/article/view/533>

OMS (22 noviembre de 2019). *Un nuevo estudio dirigido por la OMS indica que la mayoría de los adolescentes del mundo no realizan suficiente actividad física, y que eso pone en peligro su salud actual y futura.*

<https://www.who.int/es/news/item/22-11-2019-new-who-led-study-says-majority-of-adolescents-worldwide-are-not-sufficiently-physically-active-putting-their-current-and-future-health-at-risk>

Puicón, I. C. (2015). Programa de actividades lúdicas para desarrollar competencias del área de educación física, en estudiantes del segundo grado de una institución educativa secundaria de Ica, 2016. Universidad Cesar Vallejo.

<https://hdl.handle.net/20.500.12692/19504>

Resolución Viceministerial. N° 036-2024-MINEDU.(03 de abril de 2024)

https://cdn.www.gob.pe/uploads/document/file/6148513/5428753-rvm_n-036-2024-minedu.pdf

Ríos, W. (2024) *Juegos predeportivos para mejorar habilidades motrices en el fútbol en los estudiantes de tercer grado de secundaria sección B de la Institución Educativa Técnico Industrial Bagua, 2023.* Instituto de Educación Superior Pedagógico Público “César Abraham Vallejo Mendoza” de Bagua, Amazonas.

<https://repositorio.ispcesarvallejo.edu.pe/handle/IESPPCAVM/48>

Rivas, L. (2028). *Juegos lúdicos basados en el enfoque significativo utilizando material concreto para la mejora del desarrollo de la motricidad fina en niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa N° 204” Carrusel de Alegría”, distrito Aguas Verdes, Zarumilla, Región Tumbes 2017.* Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, Ancash.

<https://hdl.handle.net/20.500.13032/4815>

Santiesteban, J., Flores, K. y Terrones, G. (2021). *Juegos lúdicos deportivos para desarrollar habilidades motrices en el fútbol con estudiantes del segundo grado de secundaria de la I.E N° 88357 – Chimbote, 2019.* Instituto de Educación Superior Pedagógico Público Chimbote.

<https://repositorio.pedagogicochimbote.edu.pe/vistas/images/pdf/DO0929876106/2.INFORMEDETESIS1.pdf>

SIA Academy. (2021). *Desarrollo de las habilidades motoras de coordinación en la etapa formativa del fútbol.* Soccer Interaction.

<https://soccerinteraction.com/es/desarrollo-habilidades-motoras-coordinacion-etapa-formativa-futbol>

Suntaxi, C. y Quintanilla, L. (2021). Potenciación de las habilidades motrices básicas en fútbol sub-8 a través de la coordinación motriz. *Revista Lecturas: Educación Física y Deportes*, 26(280), 101-114.

<https://doi.org/10.46642/efd.v26i280.3160>.

Tumbalobos, M. A. y Melgar, M.O. *Comparación del nivel de competencias motrices básicas en escolares del V ciclo de una zona rural y urbana – Ayacucho*. Universidad Nacional de San Cristóbal de Huamanga.

<https://repositorio.unsch.edu.pe/handle/20.500.14612/7962>

Urco, A.L. (2025). *Juegos colaborativos en el desarrollo del equilibrio de estudiantes de educación general básica media*. Universidad Técnica de Ambato, Ecuador.

<https://repositorio.uta.edu.ec/handle/123456789/44637>

Yalli, V. L. (2023). *Habilidades motrices básicas y aprendizaje significativo en educación física, en estudiantes de 5° grado de secundaria, Institución Educativa Julio C. Tello, Ica, 2022*. Universidad Nacional San Luis Gonzaga.

<https://hdl.handle.net/20.500.13028/5870>

Zapata, G. (2024). *Juegos lúdicos en la coordinación motriz en estudiantes de Educación General Básica Media*. Universidad Técnica de Ambato, Ecuador.

<https://repositorio.uta.edu.ec/jspui/handle/123456789/41769>

CAPÍTULO VIII
ANEXOS

Anexo N°1

Tabla 23

Matriz de Consistencia

TÍTULO: EL USO DE JUEGOS LÚDICOS DEPORTIVOS PARA MEJORAR LAS HABILIDADES MOTRICES DEL FÚTBOL EN ESTUDIANTES DEL 3ER GRADO “A” DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA “VÍCTOR M. MAURTUA” DEL DISTRITO DE PARCONA, ICA, 2024.

Problemas	Objetivos	Hipótesis	VARIABLES Y DIMENSIONES	Metodología
Problema General	Objetivo General	Hipótesis General	Variable independiente Uso de juegos lúdicos deportivos Dimensiones Juego de la construcción Juego de reglas Juego de competición Juego colaborativo Variable dependiente Habilidades motrices del fútbol Dimensiones Pase del balón Conducción del balón Control del balón Regate	Tipo de investigación Tipo básica Enfoque de investigación Cuantitativo Nivel de investigación: Nivel correlacional Diseño de la investigación: Diseño no experimental Población y muestra Población: 90estudiantes
¿En qué medida el uso de juegos lúdicos deportivos influye en mejorar las habilidades motrices del fútbol en estudiantes del 3er grado “A” del nivel secundaria de la Institución Educativa “Víctor M. Maurtua” del distrito de Parcona, Ica, 2024?	Describir en qué medida el uso de juegos lúdicos deportivos influye en mejorar las habilidades motrices del fútbol en estudiantes del 3er grado “A” del nivel secundaria de la Institución Educativa “Víctor M. Maurtua” del distrito de Parcona, Ica, 2024.	El uso de juegos lúdicos deportivos influye positiva y significativamente en mejorar las habilidades motrices del fútbol en estudiantes del 3er grado “A” del nivel secundaria de la Institución Educativa “Víctor M. Maurtua” del distrito de Parcona, Ica, 2024.		
Problemas Específicos	Objetivos Específicos	Hipótesis Específicas		
PE1. ¿De qué manera el uso de juegos lúdicos deportivos influye en mejorar la habilidad motriz de pase del balón en estudiantes del 3er grado “A” del nivel secundaria de la Institución Educativa “Víctor M. Maurtua” del distrito de Parcona, Ica, 2024?	OE1. Establecer cómo influye el uso de juegos lúdicos deportivos en mejorar la habilidad motriz de pase del balón en estudiantes del 3er grado “A” del nivel secundaria de la Institución Educativa “Víctor M. Maurtua” del distrito de Parcona, Ica, 2024.	HE1.El uso de juegos lúdicos deportivos influye positiva y significativamente en mejorar la habilidad motriz de pase del balón en estudiantes del 3er grado “A” del nivel secundaria de la Institución Educativa “Víctor M. Maurtua” del distrito de Parcona, Ica, 2024.		
PE2. ¿De qué manera el uso de juegos lúdicos deportivos	OE2. Establecer cómo influye el uso de juegos lúdicos deportivos en	HE2.El uso de juegos lúdicos deportivos influye positiva y		

influye en mejorar la habilidad motriz de conducción del balón en estudiantes del 3er grado “A” del nivel secundaria de la Institución Educativa “Víctor M. Maurtua” del distrito de Parcona, Ica, 2024?	mejorar la habilidad motriz de conducción del balón en estudiantes del 3er grado “A” del nivel secundaria de la Institución Educativa “Víctor M. Maurtua” del distrito de Parcona, Ica, 2024.	significativamente en mejorar la habilidad motriz de conducción del balón en estudiantes del 3er grado “A” del nivel secundaria de la Institución Educativa “Víctor M. Maurtua” del distrito de Parcona, Ica, 2024.	<p>01 docente</p> <p>Muestra:</p> <p>30 estudiantes</p> <p>Tipo de muestra probabilística</p> <p>Muestreo intencional</p> <p>Técnica de recolección de datos</p> <p>Encuesta</p> <p>Observación</p> <p>Instrumento</p> <p>Ficha de observación</p>
PE3. ¿De qué manera el uso de los juegos lúdicos deportivos influye en mejorar la habilidad motriz de control del balón en estudiantes del 3er grado “A” del nivel secundaria de la Institución Educativa “Víctor M. Maurtua” del distrito de Parcona, Ica, 2024?	OE3. Establecer cómo influye el uso de juegos lúdicos deportivos el uso de en mejorar la habilidad motriz de control del balón en estudiantes del 3er grado “A” del nivel secundaria de la Institución Educativa “Víctor M. Maurtua” del distrito de Parcona, Ica, 2024	HE3 El uso de lúdicos deportivos influye positiva y significativamente en mejorar la habilidad motriz de control del balón en estudiantes del 3er grado “A” del nivel secundaria de la Institución Educativa “Víctor M. Maurtua” del distrito de Parcona, Ica, 2024.	
PE4. ¿De qué manera el uso de juegos lúdicos deportivos influye en mejorar la habilidad motriz de regate del balón en estudiantes del 3er grado “A” del nivel secundaria de la Institución Educativa “Víctor M. Maurtua” del distrito de Parcona, Ica, 2024?	OE4. Establecer cómo influye el uso de juegos lúdicos deportivos en mejorar la habilidad motriz de regate en estudiantes del 3er grado “A” del nivel secundaria de la Institución Educativa “Víctor M. Maurtua” del distrito de Parcona, Ica, 2024.	HE4.El uso de juegos lúdicos deportivos influye positiva y significativamente en mejorar la habilidad motriz de regate en estudiantes del 3er grado “A” del nivel secundaria de la Institución Educativa “Víctor M. Maurtua” del distrito de Parcona, Ica, 2024.	

Nota. Elaboración propia (2025)

Anexo N°2

INSTRUMENTO DE RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN

UNIVERSIDAD NACIONAL “SAN LUIS GONZAGA”



FACULTAD DE CIENCIAS DE LA
EDUCACIÓN Y HUMANIDADES



FICHA DE OBSERVACIÓN

Variable para evaluar: Uso de juegos lúdicos deportivos

Nunca	Casi nunca	A veces	Casi siempre	Siempre
1	2	3	4	5

N°	Pregunta	1	2	3	4	5
<i>Dimensión 1: Juego de la construcción</i>						
1.	Conduce el balón al tirarlo al aire evitando que roce el suelo					
2.	Realiza el juego del círculo fortaleciendo su rendimiento motor					
3.	Ejecuta el juego de laberinto del regate mejorando su coordinación					
<i>Dimensión 2: Juego de reglas</i>						
4.	Realiza el pase del balón mediante el juego de rescate					
5.	Realiza pase del balón cogiéndolo correctamente					
6.	Conduce el balón participando del ratón y gato evitando que el jugador del centro intercepte la pelota					
<i>Dimensión 3: Juego de competición</i>						
7.	Realiza el juego marca personal para desarrollar tácticas, técnicas y capacidades coordinativas					
8.	Ejecuta el juego carrera de globos demostrando cómo proteger la pelota					
9.	Ejecuta el juego desafío del túnel demostrando precisión y confianza					
<i>Dimensión 4: Juego colaborativo</i>						
10.	Realiza el juego del calentamiento fortaleciendo su resistencia y coordinación					
11.	Participa en dinámicas grupales para mantener el balón en movimiento					
12.	Coopera con sus compañeros durante los juegos mostrando disposición al trabajo en equipo					



FACULTAD DE CIENCIAS DE LA
EDUCACIÓN Y HUMANIDADES



FICHA DE OBSERVACIÓN

Variable para evaluar: Habilidades motrices del fútbol

Nunca	Casi nunca	A veces	Casi siempre	Siempre
1	2	3	4	5

ITEMS	Escala				
	1	2	3	4	5
<i>Dimensión 1: Pase del balón</i>					
1. Realiza el pase del balón mediante el juego de rescate					
2. Realiza pase del balón cogiéndolo correctamente					
3. Realiza el pase del balón aplicando la técnica adecuada en situaciones de juego					
<i>Dimensión 2: Conducción del balón</i>					
4. Conduce el balón al tirarlo al aire evitando que roce el suelo					
5. Conduce el balón participando del juego ratón y gato evitando la interceptación					
6. Conduce el balón manteniendo el control en desplazamientos y cambios de dirección					
<i>Dimensión 3: Control del balón</i>					
7. Ejecuta el juego del círculo fortaleciendo su rendimiento motor					
8. Ejecuta el juego carrera de globos demostrando cómo proteger la pelota					
9. Ejecuta el juego desafío del túnel demostrando precisión y confianza					
<i>Dimensión 4: Regate</i>					
10. Ejecuta el juego de laberinto del regate mejorando su coordinación					
11. Aplica el regate en espacios reducidos superando al oponente					
12. Desarrolla el regate en situaciones de juego colectivo favoreciendo la continuidad de la acción					

Anexo N°3

CONSENTIMIENTO INFORMADO



UNIVERSIDAD NACIONAL "SAN LUIS GONZAGA"

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA
EDUCACIÓN Y HUMANIDADES



CONSENTIMIENTO INFORMADO

Yo, **Royher Antonio BERROCAL SANTIAGO**, con dirección en Av. Simón Bolívar N° 860, distrito de Parcona, con DNI N°47568568 autorizo y acepto participar en el proyecto titulado:

EL USO DE JUEGOS LÚDICOS DEPORTIVOS PARA MEJORAR LAS HABILIDADES MOTRICES DEL FÚTBOL EN ESTUDIANTES DEL 3ER GRADO "A" DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA "VÍCTOR M. MAURTUA" DEL DISTRITO DE PARCONA, ICA, 2024.

Estoy enterado y acepto que los resultados sean utilizados para fines científicos.

ATENTAMENTE

.....
Bach. Royher Antonio BERROCAL SANTIAGO

Anexo N°4

Declaratoria de Autenticidad de Tesis

DECLARATORIA DE AUTENTICIDAD DE PLAN DE TESIS

Yo, Royher Antonio BERROCAL SANTIAGO, identificado con DNI N°47568568, me dirijo a Ud. para efectos de cumplir con las disposiciones vigentes consideradas en el reglamento de Grados y Títulos de la **UNIVERSIDAD NACIONAL SAN LUIS GONZAGA**, facultad de **CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN Y HUMANIDADES**, Escuela Profesional de **EDUCACIÓN**, declaro bajo juramento que toda la documentación que acompaño es veraz y auténtica.

Así mismo, declaro también bajo juramento que todos los datos e información que se presenta en la presente tesis son auténticos y veraces.

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 de la **UNIVERSIDAD NACIONAL SAN LUIS GONZAGA**.

Ica, 20 de agosto del 2025


.....
Bach. Royher Antonio BERROCAL SANTIAGO

Anexo N°5
Prueba de confiabilidad

Análisis programa estadístico SPSS

Pruebas de confiabilidad

Confiabilidad Alfa de Cronbach

Resumen de procesamiento de casos

		N	%
Casos	Válido	30	100,0
	Excluido ^a	0	,0
	Total	30	100,0

a. La eliminación por lista se basa en todas las variables del procedimiento.

Ficha 1

Estadísticas de fiabilidad

Alfa de Cronbach	N de elementos
,904	12

La ficha de observación al tener un resultado de 0,904 cercano a 1, garantiza que es un instrumento confiable y pertinente al estudio, situándose en la categoría de Excelente.

Ficha 2

Estadísticas de fiabilidad

Alfa de Cronbach	N de elementos
,898	12

La ficha de observación al tener un resultado de 0,898 cercano a 1, garantiza que es un instrumento confiable y pertinente al estudio, situándose en la categoría de Muy bueno.

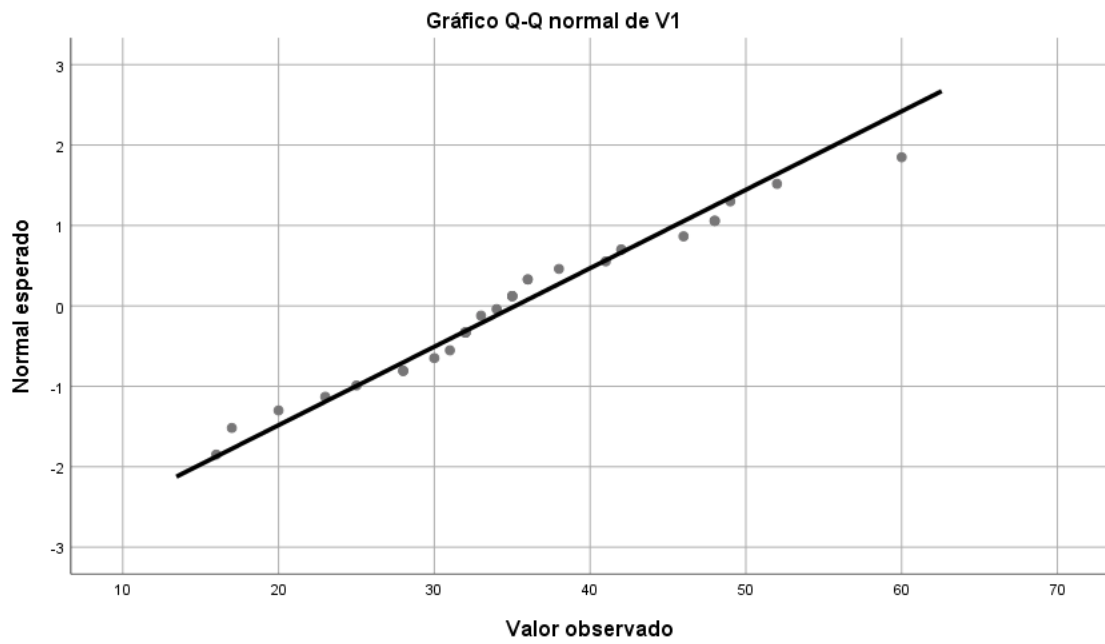
Anexo N°6
Prueba de Normalidad

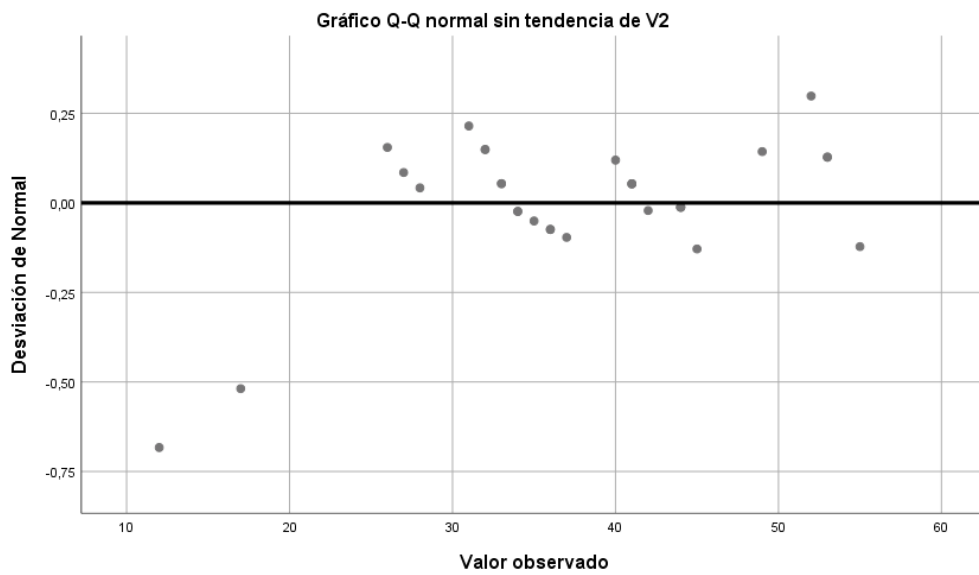
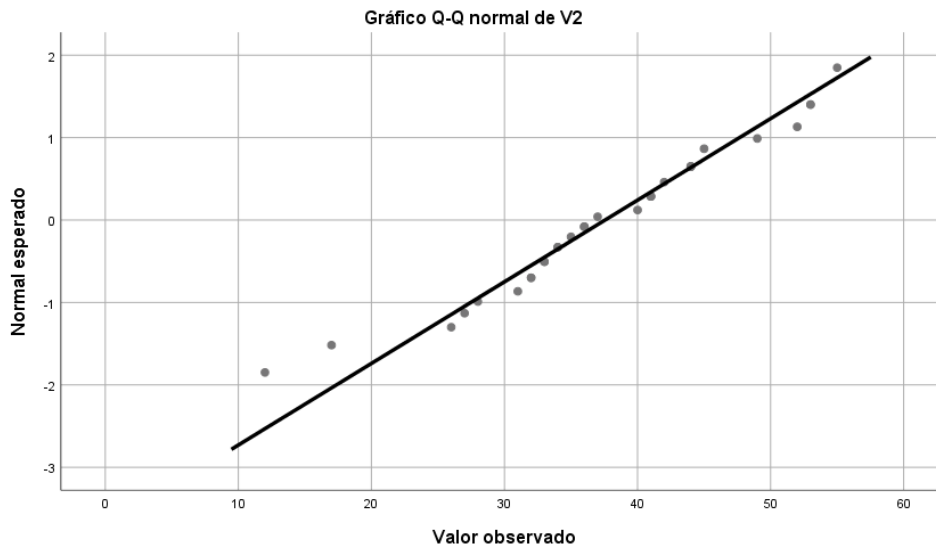
Pruebas de normalidad

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
V1	,136	30	,167	,976	30	,709
V2	,091	30	,200*	,968	30	,474

*. Esto es un límite inferior de la significación verdadera.

a. Corrección de significación de Lilliefors





Anexo N°7
Correlación de hipótesis

Correlación hipótesis general

Correlaciones

		V1	D1
V1	Correlación de Pearson	1	,761**
	Sig. (bilateral)		,000
	N	30	30
D1	Correlación de Pearson	,761**	1
	Sig. (bilateral)	,000	
	N	30	30

** . La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral).

Correlación hipótesis específica 1

Correlaciones

		V1	V2
V1	Correlación de Pearson	1	,941**
	Sig. (bilateral)		,000
	N	30	30
V2	Correlación de Pearson	,941**	1
	Sig. (bilateral)	,000	
	N	30	30

** . La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral).

Correlación hipótesis específica 2

		V1	D2
V1	Correlación de Pearson	1	,806**
	Sig. (bilateral)		,000
	N	30	30
D2	Correlación de Pearson	,806**	1
	Sig. (bilateral)	,000	
	N	30	30

** . La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral).

Correlación hipótesis específica 3

		V1	D3
V1	Correlación de Pearson	1	,854**
	Sig. (bilateral)		,000
	N	30	30
D3	Correlación de Pearson	,854**	1
	Sig. (bilateral)	,000	
	N	30	30

** . La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral).

Correlación hipótesis específica 4

		V1	D4
V1	Correlación de Pearson	1	,814**
	Sig. (bilateral)		,000
	N	30	30
D4	Correlación de Pearson	,814**	1
	Sig. (bilateral)	,000	
	N	30	30

** . La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral).

Anexo 8
Base de datos

Uso de juegos lúdicos deportivos																	
	D1			D2			D3			D4							
Nº	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	D1	D2	D3	D4	TOTAL
1	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	15	15	15	15	60
2	4	4	4	4	4	4	4	5	2	3	2	2	12	12	11	7	42
3	5	5	4	5	5	5	5	4	4	3	3	4	14	15	13	10	52
4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	11	12	11	12	46
5	1	1	1	1	1	1	1	1	1	3	2	3	3	3	3	8	17
6	2	3	2	4	2	3	4	3	3	2	2	2	7	9	10	6	32
7	3	3	3	3	3	3	3	4	2	2	2	4	9	9	9	8	35
8	1	3	3	4	4	4	4	4	2	1	1	1	7	12	10	3	32
9	4	4	4	3	2	1	3	4	1	5	1	2	12	6	8	8	34
10	2	3	1	1	3	3	3	3	3	2	2	2	6	7	9	6	28
11	5	3	3	5	5	5	5	3	2	2	2	2	11	15	10	6	42
12	4	5	5	3	5	5	5	5	4	3	3	2	14	13	14	8	49
13	1	1	2	1	1	2	4	4	1	1	1	1	4	4	9	3	20
14	5	3	3	3	3	3	3	2	2	2	2	2	11	9	7	6	33
15	4	2	2	4	2	1	3	3	2	2	2	1	8	7	8	5	28
16	4	3	3	4	4	4	4	4	2	1	1	1	10	12	10	3	35
17	5	4	4	3	2	1	3	4	1	5	1	2	13	6	8	8	35
18	4	3	1	1	3	3	3	3	3	2	2	2	8	7	9	6	30
19	4	3	3	5	5	5	5	3	2	2	2	2	10	15	10	6	41
20	3	5	5	3	5	5	5	5	4	3	3	2	13	13	14	8	48
21	4	1	2	1	1	2	4	4	1	1	1	1	7	4	9	3	23
22	4	3	3	3	3	3	3	2	2	2	2	2	10	9	7	6	32
23	1	2	2	4	2	1	3	3	2	2	2	1	5	7	8	5	25
24	4	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	7	3	3	3	16
25	2	3	2	4	2	3	4	3	3	2	2	2	7	9	10	6	32
26	4	3	3	3	3	3	3	4	2	2	2	4	10	9	9	8	36
27	5	3	3	4	4	4	4	4	2	2	2	1	11	12	10	5	38
28	4	4	4	3	2	1	3	4	2	5	2	2	12	6	9	9	36
29	5	3	1	1	3	3	3	3	3	2	2	2	9	7	9	6	31
30	5	3	3	5	5	5	5	3	2	2	2	2	11	23	8	6	48

Habilidades motrices del fútbol																	
	D1			D2			D3			D4							
Nº	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	D1	D2	D3	D4	TOTAL
1	4	3	5	5	5	4	5	5	5	4	5	5	12	14	15	14	55
2	5	4	5	4	5	4	4	4	4	5	2	3	14	13	12	10	49
3	3	5	4	5	5	5	5	5	5	4	4	3	12	15	15	11	53
4	3	3	4	4	3	4	4	4	4	4	3	4	10	11	12	11	44
5	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	3	3	3	3	12
6	2	3	2	3	1	4	2	3	4	3	3	2	7	8	9	8	32
7	3	3	3	3	2	3	3	3	3	4	2	2	9	8	9	8	34
8	1	3	3	3	4	4	4	4	4	4	2	1	7	11	12	7	37
9	5	4	4	5	5	3	2	1	3	4	1	5	13	13	6	10	42
10	2	3	1	4	5	1	3	3	3	3	3	2	6	10	9	8	33
11	5	3	3	3	4	5	5	5	5	3	2	2	11	12	15	7	45
12	4	5	5	5	4	3	5	5	5	5	4	3	14	12	15	12	53
13	2	1	2	3	4	1	1	2	4	4	1	1	5	8	7	6	26
14	5	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	11	9	9	6	35
15	4	2	2	3	3	4	2	1	3	3	2	2	8	10	6	7	31
16	4	3	3	3	4	4	4	4	4	4	2	1	10	11	12	7	40
17	5	4	4	5	4	3	2	1	3	4	1	5	13	12	6	10	41
18	5	3	1	4	5	1	3	3	3	3	3	2	9	10	9	8	36
19	4	3	3	3	4	5	5	5	5	3	2	2	10	12	15	7	44
20	3	5	5	5	4	3	5	5	5	5	4	3	13	12	15	12	52
21	4	1	2	3	4	1	1	2	4	4	1	1	7	8	7	6	28
22	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	9	9	9	6	33
23	1	2	2	3	2	4	2	1	3	3	2	2	5	9	6	7	27
24	4	2	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	7	3	4	3	17
25	2	3	2	3	1	4	2	3	4	3	3	2	7	8	9	8	32
26	3	3	3	3	2	3	3	3	3	4	2	2	9	8	9	8	34
27	5	3	3	3	4	4	4	4	4	4	2	1	11	11	12	7	41
28	4	4	4	5	5	3	2	1	3	4	1	5	12	13	6	10	41
29	5	3	1	4	5	1	3	3	3	3	3	2	9	10	9	8	36
30	4	3	3	3	4	5	5	5	5	3	2	2	10	12	15	7	44



INSTITUCION EDUCATIVA
"VICTOR MANUEL MAURTUA"



"Año del bicentenario de la consolidación de nuestra independencia, y de la conmemoración de las heroicas batallas de Junín y Ayacucho"

CONSTANCIA DE APLICACIÓN DE
INVESTIGACION

EL DIRECTOR DE LA I.E. "VICTOR MANUEL MAURTUA", DR. JESUS ALBERTO OCHOA CARBAJO, QUIEN SUSCRIBE, HACE CONSTAR QUE:

El bachiller señor Berrocal Santiago Royher Antonio, Identificado con DNI 47568568, de la Universidad Nacional "San Luis Gonzaga de Ica", de la facultad de Ciencias de la Educación y Humanidades de la escuela profesional de Educación Física, ha realizado de manera satisfactoria la aplicación de su investigación titulada uso de Juegos Lúdicos Deportivos para mejorar las habilidades motrices del fútbol en estudiantes del tercer grado "A" de la Institución Educativa "Victor Manuel Maurtua" del Distrito de Parcona Ica 2024.

Se expide la presente constancia solicitud de la parte interesada para los fines que continúe con su proceso de titulación o para fines que considere conveniente

Parcona Agosto 2024

