

UNIVERSIDAD NACIONAL PEDRO RUIZ GALLO
FACULTAD DE CIENCIAS HISTÓRICO-SOCIALES Y
EDUCACIÓN
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN



TESIS

La gamificación en la educación física: juegos recreativos y su influencia en la participación de los estudiantes de secundaria en la IEP 10236 en el distrito Cutervo Cajamarca del año 2024

Presentada para obtener el Título Profesional de Licenciado en Educación, especialidad de Educación Física.

Autores:

Bach. Medina Baron Wilder Martin

Bach. Perez Rodriguez Lino Pedro

Asesor:

Luis Alberto Curo Maquen

Lambayeque - Perú

2026

La gamificación en la educación física: juegos recreativos y su influencia en la participación de los estudiantes de secundaria en la IEP 10236 en el distrito Cutervo Cajamarca del año 2024

Tesis presentada para obtener el Título Profesional de Licenciado en Educación, especialidad de Educación Física.

Bach. Wilder Martin Medina Baron
Autor

Bach. Lino Pedro Perez Rodriguez
Autor

Dr. Manuel Encarnación Oyague Vargas
Presidente

Mg. Juan Carlos Granados Barreto
Secretario

Mg. David Bustamante Cerna
Vocal

Dr. Luis Alberto Curo Maquen
Asesor

Lambayeque, 2026



**ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TESIS
N° 367-2026**

Siendo las 17:00 horas, del día jueves 30 de abril 2026 se reunieron vía online mediante la plataforma virtual Google Meet: <https://meet.google.com/bqr-ruxd-jpk> por mandato de la Resolución N° 1365-2026-D-FACHSE de fecha 24 de abril de 2026 que autoriza la reprogramación de sustentación, se reunieron los miembros del Jurado designado según Resolución N° 0586-2025-D-FACHSE de fecha 10 de febrero de 2025; Jurado integrado por los siguientes miembros:

Presidente(a)	: Dr. MANUEL ENCARNACIÓN OYAGUE VARGAS
Secretario(a)	: M.Sc. JUAN CARLOS GRANADOS BARRETO
Vocal	: M.Sc. DAVID BUSTAMANTE CERNA
Asesor(a) Metodológico	: Dr. LUIS ALBERTO CURO MAQUÉN
Asesor(a) Científico	:



Con la finalidad de evaluar la(el) Tesis titulada(o): LA GAMIFICACIÓN EN LA EDUCACIÓN FÍSICA: JUEGOS RECREATIVOS Y SU INFLUENCIA EN LA PARTICIPACIÓN DE LOS ESTUDIANTES DE SECUNDARIA EN LA IEP 10236 EN EL DISTRITO CUTERVO CAJAMARCA DEL AÑO 2024 Presentada por WILDER MARTIN MEDINA BARON Y LINO PEDRO PEREZ RODRIGUEZ para obtener el Título profesional de Licenciado(a) en Educación, especialidad de Educación Física.

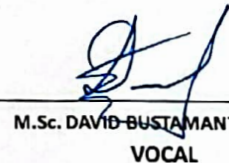
Leída la resolución de autorización, se inicia el acto sustentación, al término del cual y de conformidad con el Reglamento General de Investigación de la UNPRG (Res. N° 184-2023-CU de fecha 24 de abril de 2023) y el Reglamento de Grados y Títulos de la UNPRG (Res. N° 267-2023-CU de fecha 20 de junio de 2023), los miembros del jurado realizaron la evaluación respectiva, haciendo las preguntas, observaciones y recomendaciones al/los sustentante(s), quien(es) respondió(eron) las interrogantes planteadas.

Dada la deliberación correspondiente por parte del jurado, se sucedió la valoración, **obteniendo el calificativo de 14 en la escala vigesimal, que equivale a la mención de Regular**.

Siendo las 18:00 horas del mismo día, se dio por concluido el acto académico, con la lectura del acta y la firma de los miembros del jurado.


Dr. MANUEL ENCARNACIÓN OYAGUE VARGAS
PRESIDENTE(A)


M.Sc. JUAN CARLOS GRANADOS BARRETO
SECRETARIO(A)


M.Sc. DAVID BUSTAMANTE CERNA
VOCAL

OBSERVACIONES:

CONSTANCIA DE VERIFICACIÓN DE ORIGINALIDAD

Yo, Luis Alberto Curo Maquen, en mi calidad de asesor de la tesis titulada: “La gamificación en la educación física: juegos recreativos y su influencia en la participación de los estudiantes de secundaria en la IEP 10236 en el distrito Cutervo Cajamarca del año 2024”, presentada por los bachilleres Medina Baron Wilder Martin y Perez Rodriguez Lino Pedro, identificados con números de DNI° 73104257 y 48114294;

dejo constancia de que el documento ha sido sometido a un sistema especializado para la detección de similitudes.

El análisis realizado arrojó un nivel de coincidencia del **13%**, porcentaje que se encuentra dentro de los márgenes permitidos por la normativa académica vigente, descartándose la existencia de plagio.

Por ello, certifico que este trabajo de investigación cumple con las condiciones de originalidad y autenticidad requeridas por la Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo para la obtención del Título Profesional de Licenciado(a) en Educación, especialidad de Educación Física.

Lambayeque, 10 de setiembre de 2025



Luis Alberto Curo Maquen

DNI: 17594217

Asesor

INFORME DE SIMILITUD DE TURNITIN

La gamificación en la educación física juegos recreativos y su influencia en la participación de los estudiantes en la IEP 10236 distrito de Cutervo Caíamarca 2024.pdf

INFORME DE ORIGINALIDAD

13%

INDICE DE SIMILITUD

13%

FUENTES DE INTERNET

11%

PUBLICACIONES

9%

TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1

hdl.handle.net

Fuente de Internet

3%

2

repositorio.ucv.edu.pe

Fuente de Internet

2%

3

Submitted to Universidad Cesar Vallejo

Trabajo del estudiante

1%

4

www.dykinson.com

Fuente de Internet

1%

5

repositorio.unprg.edu.pe

Fuente de Internet

1%

6

Submitted to Universidad Internacional de la Rioja

Trabajo del estudiante

<1%

7

Aranibar Ayllon, Carlos Alberto. "Estilos de aprendizaje y niveles de comprensión lectora en los estudiantes del tercer grado de la Institución Educativa Secundaria San Agustín de Coata - 2023", Universidad Nacional del Altiplano de Puno (Peru)

<1%

Dr. Luis Alberto Curo Maquen

DNI: 17594217

Asesor

8	Quispe Apaza, Ignacio Jose. "Competencias digitales y desempeño académico en los estudiantes de 5to grado de la Institución Educativa María Auxiliadora - Puno, 2024", Universidad Nacional del Altiplano de Puno (Peru), 2025 Publicación	<1 %
9	Submitted to Escuela de Posgrado Newman Trabajo del estudiante	<1 %
10	repositorio.unfv.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
11	sedici.unlp.edu.ar Fuente de Internet	<1 %
12	Submitted to Universidad Andina Nestor Caceres Velasquez Trabajo del estudiante	<1 %
13	Submitted to Universidad a Distancia de Madrid Trabajo del estudiante	<1 %
14	Widati Amalin Ulfah, Subagyo Subagyo, Nurhadi Santoso, Dedy Putranto, Gilang Ramadan. "Application of video animation to increase students' interest and physical skills in primary school physical education", Retos, 2025 Publicación	<1 %



15	Submitted to POSGRADO Trabajo del estudiante	<1 %
16	repositorio.escuelamilitar.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
17	Arizanca, Elsa Callata. "Relación Entre la Exposición a Narraciones Orales por los Padres de Familiay el Vocabulario Comprensivo en Niños de 5 Años a 5 Años 11 Meses de laInstitución Educativa Inicial 536 Amiguitos de Jesús en el Distrito de Santiago de Surco", Pontificia Universidad Catolica del Peru (Peru), 2024 Publicación	<1 %
18	Submitted to Universidad Francisco de Vitoria Trabajo del estudiante	<1 %
19	repositorio.upsc.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
20	Submitted to PREGRADO Trabajo del estudiante	<1 %
21	repositorio.unican.es Fuente de Internet	<1 %
22	educar.uab.cat Fuente de Internet	<1 %
23	repositorio.ulp.edu.pe Fuente de Internet	<1 %



Dr. Luis Alberto Curo Maquen
DNI: 17594217
Asesor

- 24 Saldarriaga, Jorge Dino Enrique López. "Relación Entre La implementación Del Lean Manufacturing y La Sostenibilidad De Las Empresas De La Industria De plástico Ubicadas En Lima 2022", Pontificia Universidad Catolica del Peru (Peru), 2023
Publicación <1 %
-
- 25 fenix.tecnico.ulisboa.pt
Fuente de Internet <1 %
-
- 26 repositorio.unheval.edu.pe
Fuente de Internet <1 %
-
- 27 revista-apunts.com
Fuente de Internet <1 %
-
- 28 Mamani, Ronald Luis Churata. "Cultura organizacional y desempeño laboral en el uso eficiente de recursos públicos de los gobiernos locales de la región Puno, 2024", Universidad Nacional del Altiplano de Puno (Peru), 2025
Publicación <1 %
-

Excluir citas

Activo

Excluir coincidencias < 15 words

Excluir bibliografía

Activo



Dr. Luis Alberto Curo Maquen
DNI: 17594217
Asesor

RECIBO DIGITAL DE SIMILITUD

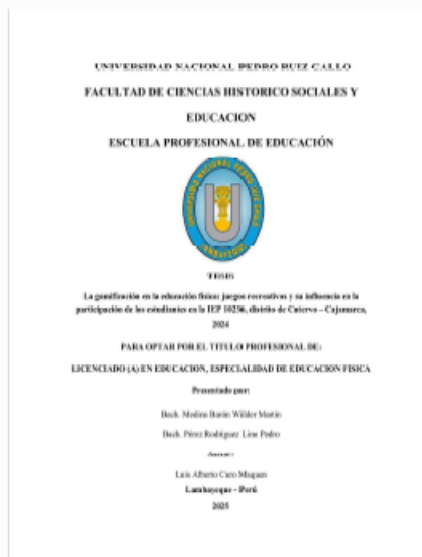


Recibo digital

Este recibo confirma que su trabajo ha sido recibido por Turnitin. A continuación podrá ver la información del recibo con respecto a su entrega.

La primera página de tus entregas se muestra abajo.

Autor de la entrega: Medina Baron Wilder Martin Perez Rodriguez Lino Pedro
Título del ejercicio: Quick Submit
Título de la entrega: La gamificación en la educación física: juegos recreativos y su i...
Nombre del archivo: Proyecto_de_tesis_EF_MEDINA_Y_PEREZ.docx
Tamaño del archivo: 466.92K
Total páginas: 60
Total de palabras: 12,295
Total de caracteres: 71,076
Fecha de entrega: 31-oct-2025 08:53p. m. (UTC-0500)
Identificador de la entrega: 2799500485



Derechos de autor 2025 Turnitin. Todos los derechos reservados.

Dr. Luis Alberto Curo Maquen
DNI: 17594217
Asesor

DEDICATORIA

Medina Baron Wilder Martin

“Antes de nada, este logro se lo dedico a mis padres, por ser mi mayor ejemplo de esfuerzo y perseverancia. Igualmente, a mi familia, por estar siempre ahí, dándome fuerza cuando más la necesitaba y recordándome que los sueños sí se cumplen si uno no se rinde. Asimismo, a todas las personas que, con una palabra, un consejo o simplemente su presencia, me motivaron a seguir adelante incluso cuando las cosas se pusieron difíciles.”

Perez Rodriguez Lino Pedro

“Dedico estas páginas a mi familia, que con su amor y respaldo incondicional se convirtieron en mi motor durante todo este proceso. Además, a mis amigos, quienes hicieron de este camino una experiencia más llevadera y llena de aprendizajes compartidos. Y a mí mismo, por no rendirme ante las dificultades, por la disciplina que mantuve y por la confianza que me permitió llegar hasta aquí. Este logro refleja que el esfuerzo constante siempre abre las puertas al éxito.”

AGRADECIMIENTO

Medina Baron Wilder Martin

“Mi gratitud infinita a Dios, por darme la fuerza, la claridad y la serenidad necesarias para superar cada reto en este camino. Asimismo, mis padres y a toda mi familia, gracias por su amor constante, por acompañarme en cada etapa y por creer en mí incluso cuando yo dudaba. Al Dr. Luis Alberto Curo Maquen, mi sincero agradecimiento por su guía, paciencia y compromiso, que fueron clave para culminar este trabajo. También, a mis compañeros y amigos, gracias por su apoyo, su buena energía y por hacer de este proceso una experiencia llena de aprendizaje y amistad.”

Perez Rodriguez Lino Pedro

“Este logro es el resultado del esfuerzo compartido con muchas personas a quienes quiero expresar mi agradecimiento. En primer lugar, a mis padres, quienes me inculcaron el valor del sacrificio, la responsabilidad y la fe en mis metas. A mi familia, por su compañía constante y su aliento en cada etapa de este proceso. A mi asesor, el Dr. Luis Alberto Curo Maquen, gracias por su compromiso, paciencia y sabias orientaciones que guiaron nuestro trabajo. Finalmente, a mis amigos y todas las personas que me brindaron su apoyo, les expreso mi más sincero agradecimiento, porque sin ustedes este camino habría sido más difícil.”

INDICE

DEDICATORIA.....	7
AGRADECIMIENTO	8
RESUMEN	11
ABSTRACT	12
I. INTRODUCCION.....	13
II. DISEÑO TEÓRICO	16
2.1. Antecedentes.....	16
2.1.1. Antecedentes internacionales	16
2.1.2. Antecedentes Nacionales.....	17
2.1.3. A nivel Regional.....	18
2.2. Bases teóricas	19
2.2.1. Teoría de la Autodeterminación	19
2.2.2. Modelo de Gamificación Educativa	19
2.2.3. Teoría del Aprendizaje Activo	20
2.2.4. Teoría del Juego en la Educación.....	20
2.2.5. Modelo Motivacional en la Actividad Física	21
2.3. Bases conceptuales	21
2.3.1. Gamificación	21
2.3.2. Juegos recreativos.....	23
2.3.3. Participación de los estudiantes.....	24
2.4. Definición y operacionalización de variables.....	25
III. DISEÑO METODOLÓGICO	26
IV. RESULTADOS	29
V. DISCUSIÓN.....	36

VI. CONCLUSIONES.....	38
VII. RECOMENDACIONES	38
REFERENCIAS	41
ANEXOS	45

INDICE DE TABLAS

Tabla 1 Estudiantes matriculados en el año 2024.....	26
Tabla 2 Dimensiones y distribución de la variable Gamificación (juegos recreativos).....	29
Tabla 3 Dimensiones y distribución de la variable participación de los estudiantes.....	30
Tabla 4 Correlación entre la gamificación (juegos recreativos) y la participación de los estudiantes.....	32
Tabla 5 Correlación entre la gamificación (juegos recreativos) y la asistencia a clases.....	33
Tabla 6 Correlación entre la gamificación (juegos recreativos) y la participación activa	33
Tabla 7 Correlación entre la gamificación (juegos recreativos), el Feedback y la percepción.....	34
Tabla 8 Correlación entre la gamificación (juegos recreativos) y el desempeño en actividades físicas.....	35

RESUMEN

La investigación tuvo como propósito analizar la influencia de la gamificación, implementada mediante juegos recreativos, en la participación de los estudiantes de la IEP N.º 10236, del distrito de Cutervo – Cajamarca, en el año 2024. La problemática abordada parte de la baja motivación y el escaso interés de los alumnos en las clases de educación física.

El estudio se realizó bajo un enfoque cuantitativo, con un diseño no experimental, transversal y correlacional, aplicando cuestionarios y registros de desempeño a una muestra de 87 estudiantes. Los juegos recreativos se organizaron en tres dimensiones: juegos cooperativos, de habilidades motrices y de aventura o retos; mientras que la participación estudiantil se evaluó en función de la asistencia, la participación activa, la percepción/retroalimentación y el desempeño físico.

Los hallazgos evidenciaron que la gamificación favoreció significativamente la implicación de los estudiantes, incrementando su asistencia a clases, su motivación para participar en las actividades y mejorando tanto su rendimiento físico como su percepción de la asignatura. Por lo cual, se presenta la gamificación como una estrategia pedagógica innovadora y efectiva que dinamiza las clases de educación física, promoviendo un aprendizaje más integral, participativo e inclusivo.

Palabras clave: Gamificación, Juegos recreativos, Participación estudiantil, Educación física, Motivación.

ABSTRACT

The research aimed to analyze the influence of gamification, implemented through recreational games, on the participation of students at IEP N.º 10236, in the district of Cutervo – Cajamarca, during 2024. The problem addressed arises from the low motivation and limited interest of students in physical education classes.

The study followed a quantitative approach, with a non-experimental, cross-sectional, and correlational design, applying questionnaires and performance records to a sample of 87 students. Recreational games were organized into three dimensions: cooperative games, motor-skills games, and adventure/challenge games; while student participation was evaluated based on attendance, active involvement, feedback/perception, and physical performance.

The findings showed that gamification significantly enhanced student engagement, increasing attendance, motivation to participate in activities, and improving both physical performance and perception of the subject. In conclusion, gamification constitutes an innovative and effective pedagogical strategy to energize physical education classes and foster a more attractive and inclusive integral learning process.

Keywords: Gamification, Recreational games, Student participation, Physical education, Motivation.

I. INTRODUCCION

En el ámbito educativo, las clases de educación física tienen un rol relevante en el desarrollo de los alumnos, ya que fomentan su salud física y su bienestar emocional. Sin embargo, en los últimos años ha habido una disminución en la participación de los escolares en estas clases, lo que ha generado un aumento preocupante de la inactividad, el sobrepeso y la obesidad. Un informe de UNICEF (2023) muestra que el 24.8% de los jóvenes entre 12 y 17 años tiene sobrepeso u obesidad, lo cual pone de manifiesto la necesidad urgente de promover estilos de vida más activos. Además, a escala nacional, se evidencia que el 70% de los adolescentes no alcanza el nivel mínimo de actividad física aconsejado, lo cual tiene un impacto directo en la salud de más del 38.4% de los niños y adolescentes residentes en áreas urbanas.

El valor de fomentar la actividad física a través de una perspectiva educativa innovadora ha sido el foco de varias investigaciones en el contexto internacional. Por ejemplo, Nielsen et al. (2023) afirman que los ambientes de aprendizaje que promueven el movimiento constante son muy eficaces para mejorar la actividad física y robustecer las destrezas motoras y las cognitivas. Bujosa et Alabama. (2023), además, destacan cómo el aprendizaje autorregulado que incluye la reflexión, la planificación y el autocontrol es un método efectivo para promoverla actividad física en los adolescentes. Ambos estudios, demuestran que la implementación de metodologías participativas y activas ayuda tanto al desarrollo integral del alumno como a consolidar su compromiso con el ejercicio físico.

En el contexto de Perú, se ha observado una disminución en la participación durante las clases de educación física, sobre todo en los centros educativos primarios; Muchos alumnos consideran estas sesiones poco interesantes o repetitivas. Además, una investigación en el Colegio San Antonio de Huamanga mostró que los estudiantes que se involucran activamente en actividades físicas regulares tienen una autoestima más elevada (Martínez, 2021). En realidad, en esta investigación se encontró que el 29.7% de los alumnos con más autoestima eran los mismos que hacían ejercicio físico regularmente, lo que evidencia una conexión directa entre estos dos elementos.

Este mismo caso se presenta, en el IEP N.º 10236, que se encuentra en Cutervo. Efectivamente, los alumnos tienen poca participación en las clases de educación física, a causa de métodos que no están actualizados y por la falta de motivación hacia las actividades tradicionales. En consecuencia, esta realidad incide no únicamente en su desarrollo físico, sino también en su bienestar emocional y autoestima. En relación con esto, Lizarazo et al. (2020) indicaron que la falta de actividad física está vinculada a niveles bajos de autoestima, lo cual afecta particularmente en el aspecto emocional y social de los adolescentes.

La gamificación es una técnica educativa innovadora para enfrentar este problema. En esta dirección, estudios como el de Koszalka et al. (2021) demuestran que los programas de educación física basados en la aventura y el juego mejoran tanto el bienestar emocional del estudiante como sus competencias sociales. Además, la finalidad de este método es cambiar la experiencia educativa mediante el fomento de la colaboración en equipo, la motivación y la participación activa. Por lo tanto, los estudiantes ya no ven la educación física como una obligación, sino como una experiencia divertida y significativa. En este contexto, el ámbito de actuación del estudio actual se enfoca en la implementación de juegos recreativos gamificados en las lecciones de educación física y su vinculación con la implicación de los alumnos de la IEP N° 10236 a lo largo del año 2024.

Por lo tanto, el informe actual se organiza en seis capítulos: el primero desarrolla la introducción e identifica el problema de investigación; el segundo capítulo ofrece el diseño teórico, que incluye los antecedentes, las bases teóricas y la definición y operacionalización de las variables; el tercer capítulo describe cómo se llevó a cabo la investigación, detallando sus métodos y técnicas de recolección de datos; en el cuarto capítulo se muestran los resultados obtenidos; en el quinto se discuten los hallazgos contrastándolos con los antecedentes; por último, en el sexto capítulo se presentan las conclusiones y recomendaciones del estudio.

En la presente investigación, la gamificación se desarrolla mediante la aplicación de juegos recreativos dentro de las clases de educación física; por ello, existe correspondencia entre el título y los objetivos del estudio, debido a que ambos se orientan al análisis de la influencia de estrategias lúdicas gamificadas sobre la

participación de los estudiantes. En ese sentido, los juegos recreativos constituyen el medio de aplicación de la gamificación considerada como variable de estudio.

Frente al contexto descrito se plantea: ¿Qué influencia presentan los juegos recreativos en la participación de los estudiantes en la IEP N.º 10236, distrito de Cutervo – Cajamarca, 2024?, se define como objetivo general: Determinar la influencia de los juegos recreativos en la participación de los estudiantes en la IEP N.º 10236, distrito de Cutervo – Cajamarca, 2024. Los objetivos específicos que guiarán esta investigación son:

- Describir el nivel de aplicación de los juegos recreativos gamificados en las clases de educación física de la IEP N.º 10236, distrito de Cutervo – Cajamarca, durante el año 2024.
- Describir el nivel de participación de los estudiantes en las clases de educación física de la IEP N.º 10236, distrito de Cutervo – Cajamarca, durante el año 2024.
- Determinar la correlación de los juegos recreativos gamificados en la asistencia a clases de los estudiantes de educación física de la IEP N.º 10236, durante el año 2024.
- Determinar la correlación de los juegos recreativos gamificados en la participación activa de los estudiantes en las clases de educación física de la IEP N.º 10236, durante el año 2024.
- Determinar la correlación de los juegos recreativos gamificados en la percepción/retroalimentación de los estudiantes sobre las clases de educación física de la IEP N.º 10236, durante el año 2024.
- Determinar la correlación de los juegos recreativos gamificados en el desempeño de los estudiantes en las actividades físicas de la IEP N.º 10236, durante el año 2024.

Según esto, la hipótesis plantea que la gamificación mediante juegos recreativos se correlaciona significativamente con la participación de los estudiantes en las clases de educación física de la IEP N.º 10236, distrito de Cutervo – Cajamarca, 2024. Asimismo, se plantean las siguientes hipótesis específicas:

- La gamificación mediante juegos recreativos se correlaciona significativamente con la asistencia a clases de los estudiantes de la IEP N.º 10236, durante el año 2024.
- La gamificación mediante juegos recreativos se correlaciona significativamente con la participación activa de los estudiantes en las clases de educación física de la IEP N.º 10236, durante el año 2024.
- La gamificación mediante juegos recreativos se correlaciona significativamente con la percepción y retroalimentación de los estudiantes sobre las clases de educación física de la IEP N.º 10236, durante el año 2024.
- La gamificación mediante juegos recreativos se correlaciona significativamente con el desempeño de los estudiantes en las actividades físicas de la IEP N.º 10236, durante el año 2024.

II. DISEÑO TEÓRICO

2.1. Antecedentes

2.1.1. Antecedentes internacionales

Sevilla et al. (2023) realizaron la investigación titulada “Gamificación en educación física: estudio comparativo del aprendizaje motor en alumnos de secundaria”, cuyo objetivo fue comparar los efectos de la gamificación frente a una metodología tradicional en las clases de educación física. El estudio, diseñado de manera cuasi-experimental y de tipo cuantitativo, se llevó a cabo con una muestra de 60 alumnos de secundaria del noroeste español, divididos en dos grupos: uno que empleó un método tradicional y otro que utilizó un enfoque gamificado. Para la evaluación del aprendizaje motor se aplicaron pruebas de habilidades específicas antes y después de la intervención. Los resultados evidenciaron que el grupo que participó en sesiones gamificadas presentó una mejora significativa en el aprendizaje motor, alcanzando un incremento del 15% en comparación con el grupo de control. Se concluyó que la gamificación constituye una estrategia eficaz para fortalecer el desarrollo de las habilidades motrices en los estudiantes de educación secundaria.

Ferraz et al. (2024), en su estudio titulado “El impacto de la gamificación en el compromiso y las calificaciones de los alumnos en educación física”, el propósito era examinar el efecto de la gamificación en la dedicación y el rendimiento académico de los alumnos en las clases de educación física. La investigación fue de tipo cuantitativo y diseño cuasi-experimental, en la cual se comparó un grupo de estudiantes que participó en clases gamificadas con otro que recibió enseñanza tradicional en diversas instituciones educativas de Portugal. Los hallazgos revelaron un avance importante en el rendimiento físico y la motivación interna de los alumnos que pertenecieron al grupo experimental. Se concluyó que la gamificación favorece la creación de entornos de aprendizaje dinámicos e interactivos, promoviendo una mayor participación y compromiso de los estudiantes en las clases de educación física.

En su estudio titulado "La motivación intrínseca en contextos educativos: la teoría de la autodeterminación aplicada a la gamificación", Ryan y Deci (2019) analizan cómo los elementos del juego que se incorporan en entornos educativos afectan directamente el interés de los estudiantes. En esta línea, su investigación, llevada a cabo en Canadá y Estados Unidos, elaboró las bases teóricas para comprender la manera en que la gamificación activa los sistemas de recompensa internos, lo cual incrementa el compromiso y la motivación intrínseca. Según los autores, si los alumnos experimentan autonomía, competencia y conexión social en un contexto de gamificación, es más probable que se comprometan más y tengan una actitud más positiva hacia el aprendizaje. Asimismo, esta visión ha impulsado múltiples investigaciones posteriores que evidencian que la gamificación no solo optimiza el desempeño académico, sino que también fomenta significativamente el bienestar emocional y la satisfacción con el proceso educativo.

2.1.2. Antecedentes Nacionales

Falcón (2020) desarrolló el estudio titulado “Las estrategias lúdicas y el desarrollo de la lateralidad en los alumnos”, con la finalidad de examinar el vínculo entre las tácticas lúdicas y el progreso de la lateralidad en alumnos de enseñanza primaria. La investigación se realizó en la Institución Educativa Santa Rosa de Tarapoto y fue cuantitativa, con una estructura correlacional-descriptiva,

considerando una muestra de 35 estudiantes de segundo grado. Para el análisis de los datos se emplearon tablas de frecuencia, medidas de tendencia central y el coeficiente de correlación de Pearson. Las estrategias lúdicas y el desarrollo de la lateralidad mostraron una relación positiva débil, según los resultados ($r = 0.177$). Se concluyó que la implementación de actividades recreativas contribuye al fortalecimiento de las habilidades motoras y al desarrollo psicomotor de los estudiantes.

Carreón (2022), en la investigación titulada “Actividad física y bienestar psicológico en adolescentes del segundo grado de secundaria”, su propósito fue establecer la conexión entre el bienestar psicológico y la actividad física en los alumnos de secundaria. La investigación fue cuantitativa y correlacional, y se realizó sobre 120 alumnos de la Institución Educativa Comercio 41 del Cusco, con edades que oscilaban entre los 12 y los 13 años. La Escala de Bienestar Psicológico BIESP-j y el Cuestionario de Actividad Física PAQ-A se emplearon para obtener datos. Los resultados mostraron una correlación positiva alta entre las dos variables ($r = 0.983$), lo cual demuestra que la práctica regular de actividad física está relacionada con un bienestar psicológico más elevado. Se llegó a la conclusión de que el ejercicio físico beneficia el bienestar emocional, la aceptación social y el control de las emociones en los jóvenes.

Molina et al. (2024) realizaron la investigación titulada “Actividades lúdicas de educación física para la modificación de la conducta en una institución educativa de secundaria”, con el objetivo de analizar el impacto de las actividades recreativas implementadas en las clases de educación física sobre la conducta de los estudiantes. El estudio se desarrolló en una institución educativa de nivel secundario de la ciudad de Lima, donde se aplicaron sesiones pedagógicas basadas en actividades recreativas orientadas a reducir conductas agresivas y fortalecer la convivencia escolar. Los resultados mostraron que la aplicación de dichas actividades contribuyó a la mejora del comportamiento de los estudiantes, promoviendo el respeto mutuo, la convivencia armoniosa y el desarrollo de habilidades sociales y emocionales. Se concluyó que las actividades recreativas constituyen una herramienta pedagógica eficaz para fortalecer tanto la conducta como el bienestar emocional de los estudiantes.

2.1.3. A nivel Regional

La investigación "Estrategias lúdicas para el desarrollo de la competencia", llevada a cabo por Paredes (2022), fue desarrollada en este año. "Fomenta una vida saludable en estudiantes de secundaria", cuyo propósito es potenciar el desarrollo de la competencia "Asume una vida saludable" a través de estrategias lúdicas en alumnos del distrito de Hualgayoc, Cajamarca. Con una población de 17 alumnos de primer grado, se realizó un estudio con enfoque cuantitativo y alcance propositivo. Los hallazgos mostraron que el 59% de los alumnos tenía un nivel regular en la adquisición de competencias, el 24% un nivel bueno y el 18% uno deficiente. Se concluyó que la aplicación de estrategias lúdicas resulta pertinente para promover hábitos saludables, mejorar la conciencia sobre el bienestar físico y mental y fortalecer el desarrollo integral de los estudiantes.

2.2. Bases teóricas

2.2.1. Teoría de la Autodeterminación

La Teoría de la Autodeterminación, propuesta por Deci y Ryan (2019), constituye uno de los principales sustentos teóricos para el estudio de la motivación y la participación en contextos educativos y de actividad física. Esta teoría sostiene que la conducta humana se ve fortalecida cuando se satisfacen tres necesidades psicológicas básicas: autonomía, competencia y relación social. En el ámbito de la educación física, cuando los estudiantes perciben que tienen control sobre sus acciones, que son capaces de realizar las actividades propuestas y que se sienten aceptados dentro del grupo, su nivel de participación aumenta de manera significativa.

Diversos estudios señalan que las metodologías activas, como la gamificación aplicada a los juegos recreativos, favorecen la satisfacción de estas necesidades psicológicas, lo que se traduce en una mayor motivación autónoma y en una participación sostenida de los estudiantes en las clases de educación física.

2.2.2. Modelo de Gamificación Educativa

El modelo de gamificación educativa plantea que la incorporación estructurada de elementos del juego en contextos formativos genera experiencias de

aprendizaje más significativas y motivadoras (Prieto, 2024). Desde este enfoque, la gamificación no se concibe como una actividad lúdica aislada, sino como una estrategia pedagógica diseñada para orientar la conducta del estudiante hacia el logro de objetivos educativos específicos.

Krath et al. (2021) sostienen que la efectividad de la gamificación radica en su capacidad para generar compromiso, retroalimentación constante y progresión gradual, aspectos que influyen positivamente en la participación activa de los estudiantes. En educación física, este modelo favorece la implicación del alumno en las actividades corporales, incrementando su interés y permanencia en las sesiones.

2.2.3. Teoría del Aprendizaje Activo

La teoría del aprendizaje activo postula que los estudiantes aprenden de manera más efectiva cuando participan activamente en el proceso educativo, en lugar de asumir un rol pasivo. En el contexto de la educación física, esta teoría sostiene que la participación motriz, la interacción social y la toma de decisiones durante las actividades favorecen un aprendizaje significativo y duradero.

La aplicación de juegos recreativos gamificados se alinea con este enfoque, ya que promueve la acción constante, la colaboración y la resolución de retos, elementos que fortalecen el compromiso del estudiante y su participación durante las clases.

2.2.4. Teoría del Juego en la Educación

Desde la teoría del juego aplicada a la educación, el juego es considerado un medio pedagógico que favorece el desarrollo integral del estudiante. Molina Álvarez et al. (2017) sostienen que las actividades lúdicas permiten crear entornos de aprendizaje menos restrictivos, donde los estudiantes participan de manera voluntaria y espontánea.

En educación física, esta teoría respalda el uso de juegos recreativos como estrategia para reducir la ansiedad, el temor al error y la presión competitiva, factores que suelen limitar la participación estudiantil. Al integrar estos juegos bajo un enfoque gamificado, se potencia aún más la disposición del estudiante para involucrarse activamente en las actividades físicas.

2.2.5. Modelo Motivacional en la Actividad Física

La teoría motivacional en la actividad física sostiene que los elementos internos y el ambiente educativo son determinantes para la participación de los alumnos. Los alumnos que tienen una motivación más autónoma tienden a tener mayor participación y persistencia en el ejercicio físico, según lo indica Wenxia (2024).

Además, Serrano et al. (2024) señalan que los ambientes educativos que fomentan la colaboración del docente, la retroalimentación positiva y las actividades ajustadas a las capacidades de los alumnos estimulan el comportamiento participativo y disminuyen el abandono de la actividad física. Este modelo apoya el empleo de tácticas gamificadas como un método efectivo para aumentar la participación en las clases de educación física.

2.3. Bases conceptuales

2.3.1. Gamificación

La gamificación es una técnica metodológica que implica incorporar elementos de juego en contextos que no son de ocio, como el educativo, para elevar la motivación, la implicación y la participación del alumnado. Esta metodología incluye elementos como insignias, retos, puntos, niveles y sistemas de retroalimentación, que hacen posible convertir las actividades académicas convencionales en experiencias más dinámicas y atractivas (Prieto, 2024).

Krath et al. (2021) indican que la gamificación es más que solo integrar mecánicas de juego, pues tiene como objetivo crear experiencias educativas con sentido que mantengan al alumno comprometido con el cumplimiento de metas educativas. La gamificación, en el ámbito educativo, ayuda a mejorar la actitud del alumno hacia el aprendizaje, lo cual facilita que este permanezca y participe activamente en las actividades que se le proponen.

2.3.1.1. Gamificación en la educación física

En el área de educación física, los juegos gamificados se entienden como actividades motrices estructuradas que incorporan elementos propios del diseño de juegos como puntos, niveles, recompensas, retroalimentación inmediata y

desafíos progresivos con la finalidad de incrementar la motivación y el compromiso de los estudiantes durante el proceso de aprendizaje. A diferencia de los juegos recreativos tradicionales, los juegos gamificados responden a una planificación pedagógica orientada al logro de objetivos educativos específicos, integrando mecánicas de juego en contextos educativos formales. Diversos estudios han demostrado que la inclusión de la gamificación en entornos educativos favorece la participación activa, el interés por la actividad física y la persistencia en las tareas, al generar experiencias más dinámicas e interactivas (Krath et al., 2021). Asimismo, se ha evidenciado que estos entornos promueven la motivación intrínseca de los estudiantes al satisfacer necesidades psicológicas básicas como la autonomía, la competencia y la relación social (Hernández et al., 2025). En el ámbito específico de la educación física, la gamificación aplicada mediante juegos estructurados contribuye a mejorar la participación estudiantil y el desempeño motor, al transformar la clase en una experiencia significativa y centrada en el estudiante (Giráldez et al., 2022).

2.3.1.2. Elementos de la gamificación

Los elementos de la gamificación son componentes que estructuran la experiencia del juego y que influyen directamente en la motivación de los estudiantes. Según Prieto (2024), estos elementos se clasifican en:

- Puntos y niveles: permiten reconocer el esfuerzo del estudiante y evidenciar su progreso en el desarrollo de las actividades, fortaleciendo la sensación de logro y competencia.
- Insignias y recompensas: representan reconocimientos visibles que refuerzan la autoestima y estimulan la motivación para continuar participando.
- Tablas de clasificación: facilitan la comparación del rendimiento entre los estudiantes, promoviendo la competencia positiva cuando son utilizadas de manera adecuada.
- Misiones y desafíos: estructuran las actividades en retos progresivos, lo que favorece la participación activa y el cumplimiento de objetivos específicos.

2.3.1.3. Gamificación y motivación

La gamificación influye directamente en la motivación de los estudiantes, especialmente en la motivación intrínseca. De acuerdo con Deci y Ryan (2019), cuando los estudiantes perciben competencia, autonomía y relación social durante el desarrollo de las actividades, su nivel de motivación aumenta significativamente.

Prieto (2024) indica que la retroalimentación inmediata que brinda la gamificación permite al estudiante reconocer su progreso en tiempo real, generando satisfacción personal y fortaleciendo su interés por continuar participando en las actividades educativas y físicas.

2.3.2. Juegos recreativos

Los juegos recreativos son actividades lúdicas diseñadas para fomentar la participación de los estudiantes en un ambiente inclusivo, promoviendo no solo el desarrollo físico, sino también el emocional y social. Según Molina Álvarez et al. (2017), estos juegos se caracterizan por reducir la presión competitiva y priorizar el disfrute, la cooperación y la integración de todos los participantes.

En educación física, los juegos recreativos pueden adaptarse a diferentes objetivos pedagógicos y contextos educativos, favoreciendo el aprendizaje significativo y la participación activa de los estudiantes.

2.3.2.1. Tipos de juegos recreativos

- Entre los principales tipos de juegos recreativos aplicados en la educación física se encuentran:
- Juegos cooperativos: fomentan el trabajo en equipo, la empatía y la comunicación entre los estudiantes.
- Juegos de habilidades motrices: contribuyen al desarrollo de la coordinación, la agilidad, el equilibrio y la fuerza física.
- Juegos de aventura o retos: presentan desafíos físicos y mentales que estimulan la resolución de problemas y la colaboración grupal.

2.3.2.2. Juegos recreativos como herramienta pedagógica

Los juegos recreativos constituyen una herramienta pedagógica eficaz en la educación física, ya que favorecen el desarrollo integral del estudiante. Sotos et al. (2023) señalan que la aplicación de juegos recreativos gamificados permite satisfacer necesidades psicológicas básicas como la autonomía, la competencia y la interacción social, incrementando el compromiso del estudiante con el proceso de aprendizaje.

Asimismo, Sevilla et al. (2023) destacan que la reducción de la presión competitiva y el énfasis en el disfrute contribuyen a mejorar la regulación emocional, disminuir el estrés y fortalecer la autoestima de los estudiantes, impactando positivamente en su participación y desempeño académico.

2.3.3. Participación de los estudiantes

La participación de los estudiantes se entiende como el grado de involucramiento activo en las actividades propuestas durante las clases de educación física. Esta participación se manifiesta a través de la asistencia regular, la implicación en las actividades físicas, la interacción con los compañeros y la disposición para cumplir las tareas asignadas.

Diversos factores influyen en la participación estudiantil, entre ellos el interés por las actividades, la percepción de habilidades físicas y el entorno social del aula (Santos et al., 2015).

2.3.3.1. Factores que influyen en la participación

Entre los principales factores que afectan la participación de los estudiantes en las clases de educación física se identifican:

- Desinterés: generado por actividades poco atractivas o repetitivas.
- Falta de habilidades percibidas: que puede provocar inseguridad y evitar la participación.
- Aislamiento social: relacionado con la escasa interacción o integración dentro del grupo.

Wenxia (2024) resalta que un entorno educativo caracterizado por el apoyo docente, la confianza y la motivación favorece la superación de estas barreras, incrementando la participación y el compromiso de los estudiantes.

2.4. Definición y operacionalización de variables

Variables	Definición Conceptual	Definición Operacional	Dimensiones	Indicadores	Sub indicador	Escala de medición	Instrumento
Variable independiente Gamificación: Juegos recreativos	Según Prieto (2024), la gamificación es la integración de elementos de juego, como puntos y recompensas, en entornos no lúdicos, como la educación, con el fin de motivar y comprometer a los estudiantes en actividades educativas	La gamificación se implementará mediante juegos recreativos en educación física, usando dinámicas colaborativas y competitivas para aumentar la participación y motivación de los estudiantes.	Juegos cooperativos	Colaboración entre estudiantes	Grado de colaboración en equipo	Ordinal	Cuestionario
				Comunicación durante el juego	Nivel de interacción verbal y no verbal		
			Juegos de habilidades motrices	Desarrollo de habilidades físicas	Coordinación, equilibrio y agilidad		
				Nivel de motivación física	Interés en realizar actividades físicas		
			Juegos de aventura o retos	Resolución de problemas	Capacidad para superar desafíos		
				Participación en actividades de desafío	Grado de involucramiento en juegos de retos		
Variable Dependiente Participación de los Estudiantes	La participación es el grado de involucramiento y compromiso de los estudiantes en actividades de educación física. Según Deci y Ryan (2019), la motivación autónoma, basada en el disfrute intrínseco, es clave para una participación sostenida. Serrano et al. (2024) resaltan que altos niveles de motivación autónoma fomentan mayor participación y comportamientos adaptativos a largo plazo.	Medida del compromiso de los estudiantes, evaluando su asistencia a clases y su grado de participación activa en actividades físicas, a través de encuestas y registros de asistencia.	Asistencia a Clases	Frecuencia de asistencia	Días asistidos a clase	Nominal	Registro de Asistencia
			Participación Activa	Involucramiento	Grado de participación en actividades	Ordinal	Cuestionario
				Interacción con compañeros	Nivel de colaboración y comunicación		
			Feedback y Percepción	Opiniones sobre actividades	Satisfacción con las actividades gamificadas		
				Sentimiento de pertenencia	Nivel de integración en el grupo		
			Desempeño en Actividad	Resultados obtenidos	Calificaciones en actividades físicas		Registro de calificaciones
				Habilidades motrices	Progreso en habilidades físicas		

III. DISEÑO METODOLÓGICO

3.1. Diseño de contrastación de hipótesis

El diseño del estudio actual es de carácter transversal y correlacional, pero no experimental. Dado que las variables independientes no se manipularán, sino que se observarán tal como aparecen en su entorno natural en la IEP 10236, este enfoque está justificado. El diseño es transversal, ya que los datos se recopilarán en un momento determinado a lo largo del año académico 2024. Esto posibilita el análisis de la correlación entre la implementación de juegos recreativos gamificados y la implicación de los alumnos en las lecciones de educación física. Asimismo, la perspectiva correlacional tiene como objetivo establecer el nivel de correlación entre las variables investigadas: los juegos recreativos gamificados y el grado de participación del alumnado. Este diseño es apropiado para analizar las percepciones de los alumnos y cuantificar las variaciones en la participación que surgen a partir de actividades gamificadas, puesto que posibilita el estudio de correlaciones y tendencias en el marco educativo verdadero. El estudio asegura que los fenómenos se observan en su ambiente natural, ya que no necesita la manipulación directa de las variables. Esto es fundamental para llegar a conclusiones pertinentes y contextualizadas. Asimismo, el estudio permite un análisis objetivo y sistemático de la información recopilada gracias a su enfoque cuantitativo; se ofrece, así, información precisa acerca de cómo los juegos recreativos influyen en áreas como la participación activa, la asistencia y la percepción de los alumnos durante las clases de educación física.

3.2. Población y muestra

3.2.1. Población

El conjunto de individuos que se estudia en esta investigación está constituido por los alumnos de primaria de la Institución Educativa Particular (IEP) 10236 a lo largo del año 2024. La población total está compuesta por todos los alumnos que asisten a las lecciones de educación física en los seis grados de primaria, lo cual equivale a un cálculo aproximado de 135 estudiantes. Definir esta población hace posible enfocar el análisis en un grupo específico y significativo para la investigación,

de acuerdo con lo que sugieren Arias-Gómez et al. (2016), quienes destacan la importancia de establecer una población bien delimitada y accesible.

Tabla 1

Estudiantes matriculados en el año 2024

Grado	Total	Porcentaje
1° de Primaria	20	15%
2° de Primaria	28	21%
3° de Primaria	20	15%
4° de Primaria	23	17%
5° de Primaria	24	18%
6° de Primaria	20	15%
Total	135	100%

Nota. El número de estudiantes se tomaron de las nóminas de matrícula del Colegio

3.2.2. Muestra

La muestra estuvo constituida por 87 estudiantes pertenecientes a los grados 3°, 4°, 5° y 6° de primaria de la Institución Educativa Particular N.º 10236. Para la selección de la muestra se empleó un muestreo no probabilístico de tipo intencional, debido a que los participantes fueron elegidos considerando criterios específicos relacionados con los objetivos del estudio. En ese sentido, se seleccionaron estudiantes que presentaban un mayor desarrollo físico y cognitivo, lo cual permitió una mejor comprensión y participación en la aplicación de juegos recreativos gamificados. Los criterios de inclusión considerados fueron:

- Estudiantes matriculados en los grados tercero, cuarto, quinto y sexto de primaria.
- Asistencia regular a las clases de educación física.
- Participación voluntaria en el estudio.

La selección de esta muestra permitió obtener información pertinente y representativa para analizar la correlación entre la implementación de juegos recreativos gamificados y la participación de los estudiantes en las clases de educación física.

3.3. Técnicas e Instrumentos de Recolección de datos

La técnica utilizada en la presente investigación fue la encuesta, debido a que permitió recolectar información directa de los estudiantes acerca de la implementación de juegos recreativos gamificados y su nivel de participación en las clases de educación física. Esta técnica resulta adecuada para estudios de tipo correlacional, ya que facilita la medición de percepciones, actitudes y comportamientos de los participantes de manera sistemática.

3.3.1. Instrumentos de recolección de datos

Para la recolección de información se emplearon cuestionarios estructurados con escala tipo Likert, los cuales permitieron medir las variables del estudio: gamificación (juegos recreativos) y participación de los estudiantes. Según Matas (2018), las escalas tipo Likert son instrumentos apropiados para evaluar el grado de acuerdo o frecuencia con que se presentan determinadas conductas o percepciones en contextos educativos.

El cuestionario estuvo conformado por ítems relacionados con las dimensiones e indicadores establecidos en la tabla de operacionalización de variables, permitiendo obtener información cuantificable sobre la aplicación de juegos recreativos gamificados y el nivel de participación de los estudiantes en las clases de educación física.

Asimismo, se utilizó un registro de desempeño en actividades físicas, el cual permitió sistematizar información relacionada con la participación activa de los estudiantes durante las sesiones de educación física, siguiendo un procedimiento organizado y estructurado, tal como lo plantea Pérez Estrada (2017).

3.3.2. Validez y confiabilidad de los instrumentos

La validez de contenido de los instrumentos fue determinada mediante el juicio de tres expertos en el área de educación física, quienes evaluaron la claridad, pertinencia y coherencia de los ítems en relación con las variables del estudio. Sus observaciones permitieron realizar los ajustes necesarios antes de la aplicación definitiva del instrumento.

Para determinar la confiabilidad de los instrumentos, se aplicó el coeficiente Alfa de Cronbach, el cual permitió comprobar la consistencia interna de los ítems. Los resultados obtenidos evidenciaron que el cuestionario correspondiente a la variable Gamificación (Juegos Recreativos) alcanzó un coeficiente Alfa de Cronbach de 0.826, lo que indica un nivel de alta confiabilidad; mientras que el cuestionario de la variable Participación de los Estudiantes obtuvo un coeficiente de 0.689, considerado como un nivel de confiabilidad aceptable. En consecuencia, ambos instrumentos presentan una adecuada consistencia interna, permitiendo su aplicación en la presente investigación.

3.4. Procesamiento y análisis de los datos

Cuando se haya permitido la implementación del cuestionario en la IEP 10236, comenzará la recopilación de datos en las aulas. Se les explicará a los alumnos el propósito del estudio y la relevancia de su participación. Se aplicará el cuestionario a todos los alumnos y se calcula que tardarán aproximadamente 30 minutos en completarlo. Los datos adquiridos serán clasificados y depurados en Excel al principio. Más adelante, el estudio pormenorizado se realizará en la versión 27 del programa estadístico SPSS. Se emplearán métodos de estadística descriptiva e inferencial para el análisis de los datos. Para observar el grado de participación, asistencia y retroalimentación de los alumnos, se mostrarán las conclusiones descriptivas en gráficos y tablas. Se utilizará la prueba de chi-cuadrado para contrastar la hipótesis, con un coeficiente de correlación de Spearman y un nivel de confianza del 95%. Se determinará que la gamificación tiene un efecto significativo sobre el rendimiento y la participación de los alumnos en las clases de educación física si el valor p es menor a 0.05. Esto posibilitará determinar de manera objetiva si la puesta en marcha de juegos recreativos gamificados ha tenido un efecto beneficioso sobre la asistencia y el entusiasmo de los alumnos del IEP 10236.

IV. RESULTADOS

El análisis descriptivo y la elaboración de los objetivos planteados en este estudio se presentan en esta sección. Se comienza a procesar la información mediante el uso de herramientas para recopilar datos con los estudiantes del IEP 10236, estableciendo objetivos concretos que analizan la participación activa, el rendimiento, la percepción y la asimilación

de los alumnos en relación con los juegos recreativos gamificados. Por último, se analiza la meta general, que busca establecer el vínculo entre el empleo de estas dinámicas lúdicas y el grado de participación de los estudiantes en las clases de educación física; esto posibilita determinar cómo afecta la gamificación a su motivación, desempeño y bienestar emocional.

Análisis descriptivos

Tabla 2

Nivel de aplicación de los juegos recreativos gamificados en las clases de educación física según dimensiones

Gamificación (Juegos Recreativos)	Nivel	Frecuencia	Porcentaje
Juegos cooperativos	Casi nunca	27	31.03%
	A veces	19	21.84%
	Casi siempre	31	35.63%
	Siempre	10	11.49%
	Total	87	100.00%
Juegos de habilidades motrices	Casi nunca	32	36.78%
	A veces	4	4.60%
	Casi siempre	22	25.29%
	Siempre	29	33.33%
	Total	87	100.00%
Juegos de aventura o retos	Casi nunca	4	4.60%
	A veces	22	25.30%
	Casi siempre	26	29.90%
	Siempre	35	40.20%
	Total	87	100.00%

Nota. Instrumento aplicado a los alumnos del IEP 10236

En cuanto a la dimensión juegos cooperativos, se observa que el 35.63% de los estudiantes manifestaron que estos se aplican casi siempre, seguido por un 31.03% que

indicaron que casi nunca se emplean. Un 21.84% señaló que se usan a veces, y solo el 11.49% afirmó que siempre se implementan. Estos resultados reflejan una percepción dividida, donde destaca una práctica frecuente pero no constante de este tipo de juegos en las sesiones de educación física.

Respecto a los juegos de habilidades motrices, el 36.78% de los encuestados expresó que estos casi nunca son utilizados, mientras que el 33.33% indicó que siempre se aplican, un 25.29% que casi siempre, y un 4.60% que a veces. Esta distribución sugiere una notoria polarización en las respuestas, lo que podría estar relacionado con variaciones en la metodología del docente o en la frecuencia de aplicación por grados.

Finalmente, sobre los juegos de aventura o retos, se evidencia que el 40.20% de los estudiantes indicó que siempre participan en este tipo de actividades, seguido por un 29.90% que manifestó que lo hacen casi siempre. El 25.30% mencionó que a veces se emplean, y solo un 4.60% afirmó que casi nunca se implementan. Estos resultados reflejan una alta valoración y presencia de los juegos de reto, consolidándose como una estrategia recurrente dentro de la gamificación en educación física.

Tabla 3

Nivel de participación de los estudiantes en las clases de educación física según dimensiones

Participación de los estudiantes	Nivel	Frecuencia	Porcentaje
Asistencia a clases	Casi nunca	9	10.34%
	A veces	10	11.49%
	Casi siempre	15	17.24%
	Siempre	53	60.92%
	Total	87	100.00%
Participación activa	Casi nunca	0	0.00%
	A veces	25	28.70%
	Casi siempre	48	55.20%
	Siempre	14	16.10%
	Total	87	100.00%

Feedback y percepción	Casi nunca	5	5.70%
	A veces	20	23.00%
	Casi siempre	15	17.20%
	Siempre	47	54.00%
	Total	87	100.00%
Desempeño en actividades físicas	Casi nunca	0	0.00%
	A veces	15	17.20%
	Casi siempre	30	34.50%
	Siempre	42	48.30%
	Total	87	100.00%

Nota. Instrumento aplicado a los alumnos del IEP 10236

Respecto a la asistencia a clases, se aprecia que el 60.92% de los estudiantes indicaron que siempre asisten, lo cual evidencia un alto compromiso con la asignatura de educación física. Le siguen quienes afirmaron asistir casi siempre con un 17.24%, a veces con un 11.49% y casi nunca con un 10.34%. Esto refleja que, si bien la mayoría asiste regularmente, aún existe un grupo reducido que presenta inasistencias ocasionales que podrían influir en su desempeño.

En cuanto a la participación durante las clases, se observa que la mayor proporción de estudiantes, el 55.20%, señaló que casi siempre participa activamente, mientras que el 28.70% lo hace a veces. Solo un 16.10% mencionó que siempre participa, y ningún estudiante indicó que casi nunca participa. Estos datos revelan un nivel medio-alto de implicación física en las sesiones, aunque también reflejan que el compromiso total aún es limitado.

Respecto a la dimensión feedback y percepción, el 54.00% de los encuestados expresó que siempre recibe retroalimentación y tiene una percepción positiva sobre las clases, seguido por un 23.00% que indicó que a veces sucede, un 17.20% que señaló que esto ocurre casi siempre, y un 5.70% que indicó casi nunca. Estos resultados muestran que más de la mitad de los estudiantes se sienten involucrados y valorados en el proceso, aunque hay una proporción no menor que percibe poca o nula retroalimentación.

Finalmente, en relación al desempeño en las actividades físicas, el 48.30% afirmó que siempre tiene un buen rendimiento, mientras que el 34.50% señaló que casi siempre, y el

17.20% a veces. No se registraron respuestas en la categoría casi nunca, lo que evidencia una tendencia general positiva en el nivel de desempeño físico de los estudiantes, atribuido posiblemente a la implementación de estrategias gamificadas que favorecen la motivación y el esfuerzo.

Análisis inferencial

Tabla 4

Correlación entre la gamificación mediante juegos recreativos y la asistencia a clases de los estudiantes

Asistencia a clases				
Rho de Spearman	Gamificación	(Juegos	Coeficiente de correlación	0.000
	Recreativos)		p-valor	<0.05
			Gl	87

La correlación es significativa en el nivel 0,05

Los resultados evidencian una correlación estadísticamente significativa entre la gamificación mediante juegos recreativos y la asistencia a clases de educación física, al obtenerse un valor de significancia menor a 0.05. En ese sentido, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis específica de investigación.

A partir de ello, se interpreta que la presencia de estrategias gamificadas en las clases de educación física se asocia con la asistencia de los estudiantes, lo que permite considerar que esta variable guarda una relación relevante dentro del contexto estudiado. No obstante, dado el carácter correlacional del estudio, estos resultados deben entenderse en términos de relación estadística y no de causalidad directa.

Tabla 5

Correlación entre la gamificación mediante juegos recreativos y la participación activa de los estudiantes

Participación activa				
Rho de Spearman	Gamificación	(Juegos	Coeficiente de correlación	0.049
	Recreativos)		p-valor	<0.05
			Gl	87

La correlación es significativa en el nivel 0,05

Los resultados muestran un coeficiente de correlación de Spearman de 0.049, con un valor de significancia menor a 0.05, aplicado a una muestra de 87 estudiantes. Esto indica la existencia de una correlación estadísticamente significativa entre la gamificación mediante juegos recreativos y la participación activa de los estudiantes en las clases de educación física. No obstante, el valor del coeficiente de correlación evidencia que dicha correlación es de muy baja magnitud, lo que sugiere que, si bien existe asociación entre las variables, esta es débil en términos prácticos. En ese sentido, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis específica desde el punto de vista estadístico.

Por lo tanto, se concluye que la gamificación mediante juegos recreativos se correlaciona de manera significativa pero débil con la participación activa de los estudiantes. Asimismo, debido al carácter no experimental y correlacional del estudio, estos resultados deben interpretarse únicamente como una asociación estadística, sin establecer relaciones de causalidad.

Tabla 6

Correlación entre la gamificación mediante juegos recreativos y el feedback y percepción de los estudiantes

Feedback y percepción				
Rho de Spearman	Gamificación Recreativos)	(Juegos	Coeficiente de correlación	0.000
			p-valor	<0.05
			N	87

La correlación es significativa en el nivel 0,05 (bilateral).

Los resultados evidencian la existencia de una correlación estadísticamente significativa entre la gamificación mediante juegos recreativos y la dimensión de feedback y percepción de los estudiantes, al obtenerse un valor de significancia menor a 0.05 en una muestra de 87 participantes. En ese sentido, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis específica, indicando que ambas variables presentan una asociación estadística dentro del contexto analizado. Sin embargo, dado el carácter no experimental y correlacional del estudio, esta correlación debe interpretarse únicamente en términos de asociación, sin establecer inferencias de causalidad.

Asimismo, es importante señalar que la interpretación de la magnitud de la correlación depende del valor real del coeficiente de correlación, por lo que su análisis debe realizarse con cautela en función de dicho indicador.

Tabla 7

Correlación entre la gamificación mediante juegos recreativos y el desempeño en actividades físicas

Desempeño en actividades físicas				
Rho de Spearman	Gamificación	(Juegos	Coeficiente de correlación	0.022
	Recreativos)		p-valor	<0.05
			N	30

La correlación es significativa en el nivel 0,05 (bilateral).

Los resultados muestran un coeficiente de correlación de Spearman de 0.022, con un valor de significancia menor a 0.05, aplicado a una muestra de 30 estudiantes. Esto indica la existencia de una correlación estadísticamente significativa entre la gamificación mediante juegos recreativos y el desempeño en las actividades físicas. No obstante, el valor del coeficiente evidencia que esta correlación es de muy baja magnitud, lo que sugiere que la asociación entre las variables es débil en términos prácticos. En ese sentido, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis específica desde el punto de vista estadístico.

Por lo tanto, se concluye que la gamificación mediante juegos recreativos se correlaciona de manera significativa pero débil con el desempeño físico de los estudiantes. Asimismo, debido al carácter correlacional del estudio, estos resultados deben interpretarse únicamente como una asociación estadística, sin establecer relaciones de causalidad directa.

Tabla 8

Correlación entre la gamificación mediante juegos recreativos y la participación de los estudiantes

Participación de los Estudiantes			
Rho de Spearman	Gamificación(Juegos	Coeficiente de correlación	0.000
	Recreativos)	Sig. (bilateral)	<0.05
		Gl	87

La correlación es significativa en el nivel 0,05

Los resultados obtenidos evidencian la existencia de una correlación estadísticamente significativa entre la gamificación mediante juegos recreativos y la participación de los estudiantes en las clases de educación física, al obtenerse un valor de significancia bilateral menor a 0.05 en una muestra de 87 estudiantes.

En ese sentido, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis general de investigación, indicando que ambas variables presentan una asociación estadística dentro del contexto estudiado. No obstante, la interpretación de la magnitud y dirección de esta relación depende del valor real del coeficiente de correlación, por lo que su análisis debe realizarse con cautela.

En consecuencia, se concluye que la gamificación mediante juegos recreativos se correlaciona significativamente con la participación de los estudiantes, la cual comprende dimensiones como la asistencia, la participación activa, la percepción del proceso educativo y el desempeño en actividades físicas. Asimismo, debido al carácter correlacional del estudio, estos resultados deben interpretarse en términos de asociación estadística, sin establecer relaciones de causalidad directa.

V. DISCUSIÓN

Los resultados de la presente investigación permitieron determinar que existe una correlación estadísticamente significativa entre la implementación de juegos recreativos gamificados y la participación de los estudiantes en las clases de educación física de la IEP N.º 10236 del distrito de Cutervo – Cajamarca, durante el año 2024 ($p < 0.05$). Este hallazgo guarda correspondencia con el objetivo general del estudio y respalda la hipótesis planteada, evidenciando que la gamificación se asocia de manera significativa con el nivel de participación del alumnado en el área de educación física.

Desde el enfoque teórico, estos resultados se sustentan en la Teoría de la Autodeterminación de Ryan y Deci (2019), la cual sostiene que los estudiantes presentan mayores niveles de motivación y participación cuando experimentan autonomía, competencia y relaciones sociales positivas. En este sentido, la gamificación, al incorporar

dinámicas lúdicas, retos progresivos y retroalimentación constante, contribuye a generar contextos educativos más atractivos y participativos.

En relación con el primer objetivo específico, orientado a describir el nivel de aplicación de los juegos recreativos gamificados, los resultados evidencian que dicha implementación se presenta en un nivel favorable dentro de las clases de educación física. Esto coincide con lo señalado por Prieto (2024), quien indica que la incorporación planificada de elementos del juego permite estructurar experiencias educativas más dinámicas, facilitando la participación activa de los estudiantes y mejorando el clima del aula.

Respecto al segundo objetivo específico, que buscó describir el nivel de participación de los estudiantes en las clases de educación física, se observó que la mayoría de los alumnos presenta un nivel alto de participación. Este resultado concuerda con los planteamientos de Krath et al. (2021), quienes afirman que los entornos gamificados favorecen el compromiso y la disposición del estudiante hacia las actividades académicas y físicas, al percibir las como significativas y motivadoras.

En cuanto al tercer objetivo específico, referido a determinar la correlación entre la gamificación y la asistencia a las clases de educación física, los resultados muestran una correlación estadísticamente significativa entre ambas variables. Este hallazgo guarda relación con lo reportado por Molina et al. (2024), quienes señalan que las actividades lúdicas se asocian con ambientes escolares más favorables, los cuales pueden vincularse con mayores niveles de asistencia. En el contexto de la IEP N.º 10236, la gamificación se relaciona con la regularidad en la asistencia de los estudiantes.

En relación con el cuarto objetivo específico, orientado a determinar la correlación entre la gamificación y la participación activa de los estudiantes, se evidenció una correlación significativa, lo que indica que ambas variables se encuentran asociadas. Este resultado coincide con Carreón (2022), quien destaca que la actividad física se relaciona positivamente con el bienestar emocional, lo que puede vincularse con una mayor disposición para participar en las sesiones.

Respecto al quinto objetivo específico, que buscó determinar la correlación entre la gamificación y la percepción o retroalimentación de los estudiantes sobre las clases de

educación física, los resultados muestran una correlación significativa, reflejando una percepción favorable del alumnado. Esto concuerda con lo señalado por Sotos et al. (2023), quienes indican que la gamificación se asocia con experiencias educativas más valoradas por los estudiantes, debido a la presencia de retroalimentación constante y dinámicas participativas.

Finalmente, en relación con el sexto objetivo específico, referido a determinar la correlación entre la gamificación y el desempeño en las actividades físicas, los resultados evidenciaron una correlación estadísticamente significativa, aunque de baja magnitud. Este hallazgo coincide con Sevilla et al. (2023), quienes señalan que la gamificación puede vincularse con mejoras en el aprendizaje motor dentro de entornos dinámicos. Asimismo, Molina Álvarez et al. (2017) destacan que los juegos recreativos se asocian con el desarrollo de habilidades motrices como la coordinación, el equilibrio y la agilidad.

Por lo tanto, los resultados de la investigación permiten afirmar que los juegos recreativos gamificados se correlacionan de manera significativa con la participación, asistencia, percepción, participación activa y desempeño físico de los estudiantes de la IEP N.º 10236. Estos hallazgos resaltan la importancia de considerar estrategias gamificadas en la educación física, en la medida en que se vinculan con experiencias educativas más dinámicas y participativas, sin establecer relaciones de causalidad directa.

VI. CONCLUSIONES

- Se establece que, para el año 2024, en la IEP N.º 10236 del distrito de Cutervo - Cajamarca, existe una correlación positiva y estadísticamente significativa entre los juegos recreativos gamificados y la participación de los estudiantes en las clases de educación física, lo cual guarda correspondencia con el objetivo general del estudio.
- Sobre el primer objetivo específico, se determina que el nivel de aplicación de los juegos recreativos gamificados en las clases de educación física de la IEP N.º 10236 es favorable, evidenciando la presencia de estrategias lúdicas dentro del desarrollo de las sesiones pedagógicas.
- En relación con el segundo objetivo específico, se concluye que los estudiantes presentan un nivel alto de participación en las clases de educación física, lo cual refleja una disposición positiva hacia las actividades físicas propuestas.

- En relación con el tercer objetivo específico, se concluye que existe una correlación estadísticamente significativa entre los juegos recreativos gamificados y la asistencia de los estudiantes a las clases de educación física, lo que indica que ambas variables se encuentran asociadas dentro del contexto estudiado.
- En relación con el cuarto objetivo específico, se determina que los juegos recreativos gamificados y la participación activa de los estudiantes presentan una correlación significativa, aunque de baja magnitud, lo que sugiere que la participación activa no depende únicamente de la aplicación de estrategias gamificadas.
- Sobre el quinto objetivo específico, se determina que los juegos recreativos gamificados se relacionan significativamente con la percepción y retroalimentación de los estudiantes respecto a las clases de educación física, evidenciando una valoración favorable de estas dinámicas dentro del proceso educativo.
- Finalmente, se concluye que existe una correlación estadísticamente significativa pero débil entre los juegos recreativos gamificados y el desempeño en las actividades físicas, lo que indica que este aspecto podría estar influenciado por otros factores adicionales al uso de estrategias gamificadas.

VII. RECOMENDACIONES

- Se recomienda a los docentes de educación física de la IEP N.º 10236 continuar y fortalecer la implementación de juegos recreativos gamificados en sus sesiones, considerando su relación con la participación de los estudiantes en las clases.
- Se sugiere a la institución educativa promover espacios de capacitación docente sobre el uso de estrategias gamificadas, con el propósito de favorecer su adecuada aplicación en el área de educación física.
- Se recomienda diseñar actividades gamificadas que consideren los intereses, edades y niveles de habilidad de los estudiantes, con la finalidad de favorecer condiciones que se asocien a una mayor participación y asistencia en las clases.
- Se sugiere fomentar dinámicas de juego que incentiven la participación activa y el trabajo cooperativo, reconociendo su posible vinculación con el involucramiento del alumnado durante las sesiones.

- Se recomienda incorporar mecanismos de retroalimentación constante dentro de las actividades gamificadas, con el fin de fortalecer la percepción de los estudiantes sobre las clases de educación física.
- Finalmente, se sugiere continuar promoviendo juegos recreativos que favorezcan el desarrollo de las capacidades motrices, considerando que el desempeño físico puede estar influenciado por diversos factores pedagógicos y contextuales.

REFERENCIAS

- Ali, M., & Ghuman, S. (2025). Effects of gamification on the learning of physical education students. *All Multidisciplinary Journal*, 3(164), 1-9. https://www.allmultidisciplinaryjournal.com/uploads/archives/20250522113525_MGE-2025-3-164.1.pdf
- Álvarez Flores, D. A. (2024). La gamificación en la Educación Física: Revisión sistemática. *Revista Mentor de Investigación Educativa y Deportiva*, 3(7), 225-246. <https://doi.org/10.56200/mried.v3i7.6800>
- Álvarez-Ibáñez, D., & Fernández-Hawrylak, M. (2022). Impacto emocional de la actividad física: Emociones asociadas a la actividad física competitiva y no competitiva en educación primaria. *Retos*, 45, 290–299. <https://recyt.fecyt.es/index.php/retos/index>
- Arufe-Giráldez, V., Sanmiguel-Rodríguez, A., Ramos-Álvarez, O., & Navarro-Patón, R. (2022). Gamification in physical education: A systematic review. *Education Sciences*, 12(8), 540. <https://doi.org/10.3390/educsci12080540>
- Bujosa-Quetglas, G., Palou Sampol, P., Tirado Ramos, M. Á., & Vidal Conti, J. (2023). Efectividad del aprendizaje autorregulado en intervenciones en educación física promotoras de actividad física: Revisión sistemática. *Retos*, 50, 487–499. <https://recyt.fecyt.es/index.php/retos/index>
- Carrasco Estela, P. S. (2023). La gamificación en la educación: Una revisión sistemática de la literatura [Tesis de licenciatura, Universidad Católica Santo Toribio de Mogrovejo]. Repositorio USAT. <https://tesis.usat.edu.pe/handle/20.500.12423/6922>
- Carreon Sutech, A. G. (2022). *Actividad física y bienestar psicológico en adolescentes del segundo grado de secundaria en la institución educativa Comercio 41 del Cusco, 2021* [Tesis de maestría, Universidad César Vallejo]. Universidad César Vallejo Repositorio Institucional. <https://orcid.org/0000-0001-8789-5625>
- Chacón Cuberos, R., Castro Sánchez, M., Zurita Ortega, F., Espejo Garcés, T., & Martínez Martínez, A. (2016). Videojuegos activos como recurso TIC en el aula de Educación

Física: Estudio a partir de parámetros de ocio digital. *Digital Education Review*, 29, 1–17. <http://greav.ub.edu/der/>

Falcón Alva, O. (2020). *Las estrategias lúdicas y el desarrollo de la lateralidad en los estudiantes del segundo grado del nivel secundaria en el área de educación física de la Institución Educativa Santa Rosa, Tarapoto, 2019* [Tesis de licenciatura, Universidad César Vallejo]. Universidad César Vallejo Repositorio Institucional. <https://orcid.org/0000-0002-3976-8012>

Fernández, J. (2020). Influencia de la gamificación en las clases de Educación Física en estudiantes de primaria [Tesis de maestría, Universidad Autónoma de Madrid]. Dialnet. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/tesis?codigo=319782>

Ferraz, R., Ribeiro, D., Alves, A. R., Teixeira, J. E., Forte, P., & Branquinho, L. (2024). Using gamification in teaching physical education: A survey review. *Montenegrin Journal of Sports Science and Medicine*, 20(1), 31–44. <https://doi.org/10.26773/mjssm.240304>

Frontiers in Psychology. (2025). Gamification and motivation in adolescents: Systematic review. *Frontiers in Psychology*, 16, 1575104. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2025.1575104>

Graf, S., Liu, T. J., & Kinshuk. (2022). Gamification in Physical Education: A Systematic Review. *Education Sciences*, 12(8), 540. <https://doi.org/10.3390/educsci12080540>

Krath, J., Schürmann, L., & von Korflesch, H. (2023). Game-based learning and gamification in physical education: A systematic literature review. *Education Sciences*, 13(2), 183. <https://doi.org/10.3390/educsci13020183>

Krath, J., Schürmann, L., & von Korflesch, H. F. O. (2021). Revealing the theoretical basis of gamification: A systematic review and analysis of theory in research on gamification, serious games and game-based learning. *Computers in Human Behavior*, 125, 106963. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2021.106963>

- López Quero, L. (2021). La gamificación como metodología de enseñanza en Educación Física (Educación Secundaria y Bachillerato) [Trabajo fin de grado, Universidad Miguel Hernández]. Repositorio UMH. <https://dspace.umh.es/bitstream/11000/28174/1/TFG-L%C3%B3pez%20Quero%2C%20Laura.pdf>
- Martín Sánchez, J. A., Caracuel Cáliz, R. F., Collado Fernández, D., Torres Campos, B., & Cepero González, M. M. (2023). Valoración de la imagen y la composición corporal tras la implementación de un programa de actividad física en alumnado de Educación Primaria. *Retos*, 47, 814–822. <https://recyt.fecyt.es/index.php/retos/index>
- Molina Rivadeneyra, F. J. (2024). *Actividades lúdicas de educación física para la modificación de la conducta en una institución educativa de secundaria, Lima, 2018* [Trabajo de suficiencia profesional, Universidad César Vallejo]. Universidad César Vallejo Repositorio Institucional. <https://orcid.org/0009-0006-9765-7085>
- Nielsen Rodríguez, A., Romance García, Á. R., & Chinchilla Minguet, J. L. (2020). Los ambientes de aprendizaje como metodología activa promotora de la actividad física en Educación Infantil: Un estudio de caso. *Retos*, 37, 498–504. <https://recyt.fecyt.es/index.php/retos/index>
- Palomino D'Ávila Huayanca, A. (2018). Los juegos recreativos y el aprendizaje significativo en el área de Educación Física en estudiantes del segundo grado de la Institución Educativa “El Arenal” [Tesis de licenciatura, Universidad César Vallejo]. Repositorio UCV. https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/44008/Palomino_D%C3%81H%20-%20SD.pdf
- Paredes Marin, A. N. (2022). *Estrategias lúdicas para el desarrollo de la competencia: Asume una vida saludable, en estudiantes de secundaria de Hualgayoc, Cajamarca* [Tesis de maestría, Universidad César Vallejo]. Universidad César Vallejo Repositorio Institucional. <https://orcid.org/0000-0002-4725-971X>

- Prieto-Andreu, J. M. (2024). How to avoid negative effects when gamifying in education: Panoramic review and heuristic approach towards an instructional model. *REMIE: Multidisciplinary Journal of Educational Research*, 14(2), 244–266. <https://doi.org/10.17583/remie.11765>
- Putz, L.-M., Hofbauer, F., & Treiblmaier, H. (2020). Can gamification help to improve education? Findings from a longitudinal study. *Computers in Human Behavior*, 110, 106392. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2020.106392>
- Saucedo-Araujo, R. G., Chillón, P., Pérez-López, I. J., & Barranco-Ruiz, Y. (2020). School-based interventions for promoting physical activity using games and gamification: A systematic review protocol. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 17(14), 5186. <https://doi.org/10.3390/ijerph17145186>
- Sevilla-Sanchez, M., Dopico Calvo, X., Morales, J., Iglesias-Soler, E., Fariñas, J., & Carballeira, E. (2023). La gamificación en educación física: efectos sobre la motivación y el aprendizaje. *Retos*, 47, 87–95. <https://recyt.fecyt.es/index.php/retos/index>
- Sotos-Martínez, V. J., Tortosa-Martínez, J., Baena-Morales, S., & Ferriz-Valero, A. (2023). It's game time: Improving basic psychological needs and promoting positive behaviours through gamification in physical education. *European Physical Education Review*. <https://doi.org/10.1177/1356336X231217404>
- Vega Jara, J. J., & Vilcatoma Quispe, J. I. (2024). Actividad física y competencias en educación física en el Colegio Experimental de Aplicación de la UNE Enrique Guzmán y Valle, 2023 [Tesis de licenciatura, Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle]. Repositorio UNE. <https://repositorio.une.edu.pe/entities/publication/51226cd0-3c1a-4153-9a75-10b158ff99c5>

ANEXOS

Anexo 01. Cuestionarios

CUESTIONARIO: GAMIFICACIÓN (JUEGOS RECREATIVOS)

Hola, querido estudiante:

En este cuestionario queremos saber qué piensas sobre los juegos que haces en tus clases de Educación Física. Es importante para nosotros conocer si te gustan, cómo los juegas y qué sientes cuando participas.

No hay respuestas buenas ni malas. Solo marca la opción que más se parezca a lo que tú piensas.

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

Nº	Dimensión: Juegos cooperativos	1	2	3	4	5
1	Trabajas con tus compañeros cuando juegan en clase					
2	Hablas y te entiendes con los demás mientras juegan					
3	Los juegos te ayudan a llevarte mejor con tus compañeros					
Nº	Dimensión: Juegos de habilidades motrices					
4	Los juegos te ayudan a moverte mejor (correr, saltar, lanzar)					
5	Te sientes más fuerte o rápido cuando juegas en clase					
6	Te dan ganas de moverte y hacer ejercicio cuando jugamos					
Nº	Dimensión: Juegos de aventura o retos					
7	Algunos juegos te hacen pensar cómo resolver un problema o reto					
8	Te gusta jugar cuando el reto es difícil pero divertido					
9	Te animas a seguir jugando aunque el juego sea un desafío					
10	Tomas decisiones para ganar o pasar de nivel en los juegos					

CUESTIONARIO: PARTICIPACIÓN DE LOS ESTUDIANTES

Hola, querido estudiante:

Este cuestionario nos ayudará a conocer cómo participas en las clases de Educación Física. Queremos saber si vienes con ganas, si te esfuerzas, si te sientes contento al jugar y si has mejorado.

Recuerda: no hay respuestas correctas o incorrectas. Solo dinos lo que tú piensas y sientes.

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

Nº	Dimensión: Asistencia a clases	1	2	3	4	5
1	Vienes a casi todas las clases de educación física					
2	Te dan ganas de venir cuando hay juegos en clase					
Nº	Dimensión: Participación activa					
3	Participas con muchas ganas en las actividades físicas					
4	Te esfuerzas mucho en los juegos o ejercicios que hacen					
Nº	Dimensión: Feedback y percepción					
5	Te sientes feliz después de jugar en clase					
6	Te gusta jugar con tus compañeros					
7	El profesor escucha tus ideas sobre los juegos					
Nº	Dimensión: Desempeño en actividades físicas					
8	Has mejorado en correr, saltar o moverte desde que empezaron las clases					
9	Te sientes más seguro cuando haces ejercicios o juegos					
10	Creas que ahora haces mejor los juegos que antes					

Anexo 02. Matriz de consistencia

Problema	Objetivos	Hipotesis	Variables	Dimensiones	Método
¿Qué influencia presentan los juegos recreativos en la participación de los estudiantes en la IEP N.º 10236, distrito de Cutervo – Cajamarca, 2024?	Objetivo general Determinar la influencia de los juegos recreativos en la participación de los estudiantes en la IEP N.º 10236, distrito de Cutervo – Cajamarca, 2024. Objetivos específicos: • Describir el nivel de aplicación de los juegos recreativos gamificados en las clases de educación física de la IEP N.º 10236, distrito de Cutervo – Cajamarca, durante el año 2024. • Describir el nivel de participación de los estudiantes en las clases de educación física de la IEP N.º 10236, distrito de Cutervo – Cajamarca, durante el año 2024. • Determinar la influencia de los juegos recreativos gamificados en la asistencia a clases de los estudiantes de educación física de la IEP N.º 10236, durante el año 2024. • Determinar la influencia de los juegos recreativos gamificados en la participación activa de los estudiantes en las clases de educación física de la IEP N.º 10236, durante el año 2024. • Determinar la influencia de los juegos recreativos gamificados en la percepción/retroalimentación de los estudiantes sobre las clases de educación física de la IEP N.º 10236, durante el año 2024.	Los juegos recreativos influyen significativamente en la participación de los estudiantes en las clases de educación física de la IEP N.º 10236, distrito de Cutervo – Cajamarca, 2024.	Gamificación (Juegos Recreativos)	Juegos cooperativos	Tipo: Básica Enfoque: Cuantitativo Diseño: No experimental, transversal y correlacional. Nivel: Descriptivo – correlacional Población: Estudiantes de la IEP 10236 Muestra: 87 estudiantes, pertenecientes a los grados de 6.º, 5.º, 4.º y 3.º primaria Instrumento: Cuestionario sobre Gamificación (Juegos Recreativos) Cuestionario sobre Participación de los Estudiantes
				Juegos de habilidades motrices	
				Juegos de aventura o retos	
			Participación de los Estudiantes	Asistencia a clases	
				Participación activa	
				Feedback y percepción	
				Desempeño en actividades físicas	

	Determinar la influencia de los juegos recreativos gamificados en el desempeño de los estudiantes en las actividades físicas de la IEP N.º 10236, durante el año 2024.				
--	--	--	--	--	--

Anexo 03. Validación

Certificado de validación de expertos

Validación por juicio de expertos de la variable Participación de los Estudiantes		Pertinencia		Relevancia		Claridad		Sugerencias
Dimensión	Preguntas	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
Asistencia a clases	Vienes a casi todas las clases de educación física	X		X		X		
	Te dan ganas de venir cuando hay juegos en clase	X		X		X		
Participación activa	Participas con muchas ganas en las actividades físicas	X		X		X		
	Te esfuerzas mucho en los juegos o ejercicios que hacen	X		X		X		
Feedback y percepción	Te sientes feliz después de jugar en clase	X		X		X		
	Te gusta jugar con tus compañeros	X		X		X		
	El profesor escucha tus ideas sobre los juegos	X		X		X		
Desempeño en actividades físicas	Has mejorado en correr, saltar o moverte desde que empezaron las clases.	X		X		X		
	Te sientes más seguro cuando haces ejercicios o juegos	X		X		X		
	Creer que ahora haces mejor los juegos que antes	X		X		X		

Observaciones (precisar si hay suficiente):

Opinión de aplicabilidad: Aplicable (X)

Aplicable después de corregir ()

No aplicable ()

Apellidos y nombres del Juez validador: DELGADO WONG, MARTIN AUGUSTO

DNI: 17610776

Especialidad del Validador(a): LICENCIADO en FÍSICA

Dr CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

Fecha: 01 / 09 / 2025

Firma del experto informante

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Martin Augusto Delgado Wong', enclosed within a large, loopy circular flourish.

Dr MARTIN AUGUSTO DELGADO WONG

DNI 17610776

Docente ads. dpto de Física - UNPRG

Certificado de validación de expertos

Validación por juicio de expertos de la variable Gamificación		Pertinencia		Relevancia		Claridad		Sugerencias
Dimensión	Preguntas	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
Juegos cooperativos	Trabajas con tus compañeros cuando juegan en clase	X		X		X		
	Hablas y te entiendes con los demás mientras juegan	X		X		X		
	Los juegos te ayudan a llevarte mejor con tus compañeros	X		X		X		
Juegos de habilidades motrices	Los juegos te ayudan a moverte mejor (correr, saltar, lanzar)	X		X		X		
	Te sientes más fuerte o rápido cuando juegas en clase	X		X		X		
	Te dan ganas de moverte y hacer ejercicio cuando jugamos	X		X		X		
Juegos de aventura o retos	Algunos juegos te hacen pensar cómo resolver un problema o reto	X		X		X		
	Te gusta jugar cuando el reto es difícil pero divertido	X		X		X		
	Te animas a seguir jugando aunque el juego sea un desafío	X		X		X		
	Tomas decisiones para ganar o pasar de nivel en los juegos	X		X		X		

Observaciones (precisar si hay suficiente):

Opinión de aplicabilidad: Aplicable (X)

Aplicable después de corregir ()

No aplicable ()

Apellidos y nombres del Juez validador: DELGADO WONG, MARTIN AUGUSTO

DNI: 17610776

Especialidad del Validador(a): LICENCIADO en FÍSICA

Dr CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

Fecha: 01 / 09 / 2025

Firma del experto informante

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Martin Augusto Delgado Wong', written over a circular stamp or seal.

Dr MARTIN AUGUSTO DELGADO WONG
DNI 17610776

Docente ads. dpto de Física - UNPRG

Certificado de validación de expertos

Validación por juicio de expertos de la variable Participación de los Estudiantes		Pertinencia		Relevancia		Claridad		Sugerencias
Dimensión	Preguntas	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
Asistencia a clases	Vienes a casi todas las clases de educación física	X		X		X		
	Te dan ganas de venir cuando hay juegos en clase	X		X		X		
Participación activa	Participas con muchas ganas en las actividades físicas	X		X		X		
	Te esfuerzas mucho en los juegos o ejercicios que hacen	X		X		X		
Feedback y percepción	Te sientes feliz después de jugar en clase	X		X		X		
	Te gusta jugar con tus compañeros	X		X		X		
	El profesor escucha tus ideas sobre los juegos	X		X		X		
Desempeño en actividades físicas	Has mejorado en correr, saltar o moverte desde que empezaron las clases.	X		X		X		
	Te sientes más seguro cuando haces ejercicios o juegos	X		X		X		
	Crees que ahora haces mejor los juegos que antes	X		X		X		

Observaciones (precisar si hay suficiente):

Opinión de aplicabilidad: Aplicable (x)

Aplicable después de corregir ()

No aplicable ()

Apellidos y nombres del Juez validador: Benavides ampos Grimaldo Dermalí

DNI: 16524905

Especialidad del Validador(a): Licenciado en Estadística

Fecha: 10-09-25

Firma del experto informante

A handwritten signature in blue ink, appearing to read "Gual", is written on a light-colored rectangular background.

Certificado de validación de expertos

Validación por juicio de expertos de la variable Gamificación		Pertinencia		Relevancia		Claridad		Sugerencias
Dimensión	Preguntas	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
Juegos cooperativos	Trabajas con tus compañeros cuando juegan en clase	X		X		X		
	Hablas y te entiendes con los demás mientras juegan	X		X		X		
	Los juegos te ayudan a llevarte mejor con tus compañeros	X		X		X		
Juegos de habilidades motrices	Los juegos te ayudan a moverte mejor (correr, saltar, lanzar)	X		X		X		
	Te sientes más fuerte o rápido cuando juegas en clase	X		X		X		
	Te dan ganas de moverte y hacer ejercicio cuando jugamos	X		X		X		
Juegos de aventura o retos	Algunos juegos te hacen pensar cómo resolver un problema o reto	X		X		X		
	Te gusta jugar cuando el reto es difícil pero divertido	X		X		X		
	Te animas a seguir jugando aunque el juego sea un desafío	X		X		X		
	Tomas decisiones para ganar o pasar de nivel en los juegos	X		X		X		

Observaciones (precisar si hay suficiente):

Opinión de aplicabilidad: Aplicable (x)

Aplicable después de corregir ()

No aplicable ()

Apellidos y nombres del Juez validador: Benavides ampos Grimaldo Dermal

DNI: 16524905

Especialidad del Validador(a): Licenciado en Estadística

Fecha: 10-07-25

Firma del experto informante

A handwritten signature in blue ink, appearing to be 'Quile', is written on a light blue grid background.

Certificado de validación de expertos

Validación por juicio de expertos de la variable Participación de los Estudiantes		Pertinencia		Relevancia		Claridad		Sugerencias
Dimensión	Preguntas	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
Asistencia a clases	Vienes a casi todas las clases de educación física	X		X		X		
	Te dan ganas de venir cuando hay juegos en clase	X		X		X		
Participación activa	Participas con muchas ganas en las actividades físicas	X		X		X		
	Te esfuerzas mucho en los juegos o ejercicios que hacen	X		X		X		
Feedback y percepción	Te sientes feliz después de jugar en clase	X		X		X		
	Te gusta jugar con tus compañeros	X		X		X		
	El profesor escucha tus ideas sobre los juegos	X		X		X		
Desempeño en actividades físicas	Has mejorado en correr, saltar o moverte desde que empezaron las clases.	X		X		X		
	Te sientes más seguro cuando haces ejercicios o juegos	X		X		X		
	Creas que ahora haces mejor los juegos que antes	X		X		X		

Observaciones (precisar si hay suficiente):

Opinión de aplicabilidad: Aplicable (x)

Aplicable después de corregir ()

No aplicable ()

Apellidos y nombres del Juez validador: Macalopú Inga Hipólito

DNI: 17414358

Especialidad del Validador(a): Licenciado en Estadística**Fecha:** 05-09-25

Firma del experto informante

te



Certificado de validación de expertos

Validación por juicio de expertos de la variable Gamificación		Pertinencia		Relevancia		Claridad		Sugerencias
Dimensión	Preguntas	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
Juegos cooperativos	Trabajas con tus compañeros cuando juegan en clase	X		X		X		
	Hablas y te entiendes con los demás mientras juegan	X		X		X		
	Los juegos te ayudan a llevarte mejor con tus compañeros	X		X		X		
Juegos de habilidades motrices	Los juegos te ayudan a moverte mejor (correr, saltar, lanzar)	X		X		X		
	Te sientes más fuerte o rápido cuando juegas en clase	X		X		X		
	Te dan ganas de moverte y hacer ejercicio cuando jugamos	X		X		X		
Juegos de aventura o retos	Algunos juegos te hacen pensar cómo resolver un problema o reto	X		X		X		
	Te gusta jugar cuando el reto es difícil pero divertido	X		X		X		
	Te animas a seguir jugando aunque el juego sea un desafío	X		X		X		
	Tomas decisiones para ganar o pasar de nivel en los juegos	X		X		X		

Observaciones (precisar si hay suficiente):

Opinión de aplicabilidad: Aplicable (x)

Aplicable después de corregir ()

No aplicable ()

Apellidos y nombres del Juez validador: Macalopú Inga Hipólito

DNI: 17414358

Especialidad del Validador(a): Licenciado en Estadística**Fecha:** 05-09-25**Firma del experto informante**

te



Anexo 05. Constancia de originalidad de la encuesta

Yo, Dr. Luis Alberto Curo Maquen, asesor de la investigación titulada: “La gamificación en la educación física: juegos recreativos y su influencia en la participación de los estudiantes en la IEP N.º 10236, distrito de Cutervo – Cajamarca, 2024”, presentada por los bachilleres Medina Barón Wilder Martín y Pérez Rodríguez Lino Pedro, hago constar que los instrumentos de recolección de datos denominados:

- **Cuestionario:** Gamificación (Juegos Recreativos)
- **Cuestionario:** Participación de los Estudiantes

Han sido elaborados de manera original para fines exclusivamente académicos y científicos, considerando las dimensiones, indicadores y objetivos planteados en la presente investigación. Asimismo, dichos instrumentos fueron sometidos a un proceso de revisión, validación por juicio de expertos y adecuación metodológica correspondiente.

Se deja constancia de que los ítems incluidos en las encuestas respetan los principios de ética académica, autenticidad y originalidad, no constituyendo copia parcial ni total de otros instrumentos sin la debida adaptación y sustento teórico.

Por lo tanto, certifico que los instrumentos utilizados en esta investigación cumplen con las condiciones de originalidad y pertinencia metodológica exigidas por la Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo.

Lambayeque, 11 de agosto de 2025



Luis Alberto Curo Maquen

Asesor