

UNIVERSIDAD NACIONAL PEDRO RUIZ GALLO

**FACULTAD DE CIENCIAS HISTÓRICO SOCIALES Y
EDUCACIÓN**

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN



TESIS

**Los juegos tradicionales y el desarrollo de las habilidades motrices de
estudiantes del segundo año de una institución educativa del nivel
secundario, Cajaruro, 2023**

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

Investigador (a): Acuña Sanchez Rafael

Rojas Julian Edgar

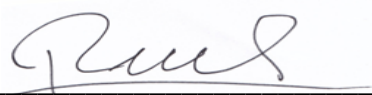
Asesor (a): M. Sc. Torres Castro, Nicolás Agustín

Lambayeque - Perú

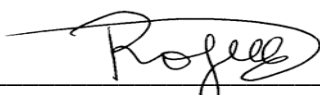
2024

**Los juegos tradicionales y el desarrollo de las habilidades motrices de
estudiantes del segundo año de una institución educativa del nivel
secundario, Cajaruro, 2023**

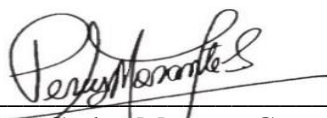
Tesis presentada para obtener el Título Profesional de Licenciado en Educación,
especialidad de Educación Física



Bach. Rafael Acuña Sanchez
Investigador



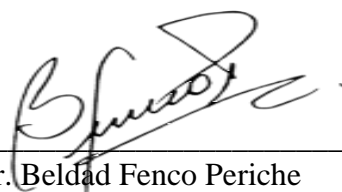
Bach. Edgar Rojas Julian
Investigador



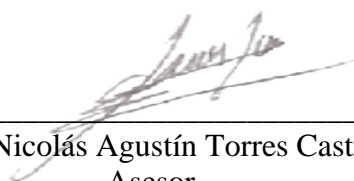
Dr. Percy Carlos Morante Gamarra
Presidente



Dr. Juan Carlos Granados Barreto
Secretario



Dr. Beldad Fenco Periche
Vocal



Mg. Nicolás Agustín Torres Castro
Asesor



UNIVERSIDAD NACIONAL PEDRO RUIZ GALLO
FACULTAD DE CIENCIAS HISTÓRICO SOCIALES Y EDUCACIÓN
UNIDAD DE INVESTIGACIÓN



ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TESIS

N° 348-2024

Siendo las 10:00 horas, del día miércoles 28 de agosto de 2024 en los Ambientes de la FACHSE: Lab. Computo II
C. Idiomas SLO1LA147, por mandato de la Resolución N° 1251-2024-D-FACHSE de fecha 22 de agosto de 2024 que autoriza la sustentación, se reunieron los miembros del Jurado designado según Resolución N° 0826-2023-V-D-FACHSE de fecha 25 de abril de 2023; Jurado integrado por los siguientes miembros:

Presidente(a)	: Dr. Percy Carlos Morante Gamarra
Secretario(a)	: M. Sc. Juan Carlos Granados Barreto
Vocal	: Dra. Beldad Fenco Periche
Asesor(es)	: M. Sc. Nicolás Agustín Torres Castro



Con la finalidad de evaluar la(es) Tesis titulada(o): LOS JUEGOS TRADICIONALES Y EL DESARROLLO DE LAS HABILIDADES MOTRICES DE ESTUDIANTES DEL SEGUNDO AÑO DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DEL NIVEL SECUNDARIO, CAJARURO, 2023 Presentada por ACUÑA SANCHEZ RAFAEL y ROJAS JULIAN EDGAR 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 18 en la escala vigesimal, que equivale a la mención de Muy Bueno. Siendo las 11:00 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. Percy Carlos Morante Gamarra
PRESIDENTE(A)

M. Sc. Juan Carlos Granados Barreto
SECRETARIO(A)

Dra. Beldad Fenco Periche
VOCAL

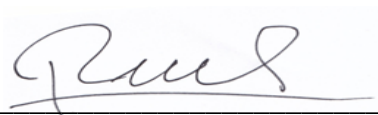
OBSERVACIONES:

El presente acto académico se sustenta en el Reglamento General de Investigación de la UNPRG (Res. N° 184-2023-CU de fecha 24 de abril de 2023) los artículos 209, 338, 469, 549 o 668 del Reglamento de Grados y Títulos de la Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo (aprobado con Resolución N° 267-2023-CU de fecha 20 de junio del 2023 y su modificatoria aprobada por Resolución N° 385-2023-CU de fecha 11 de diciembre del 2023) y por la Resolución N° 403-2023-CU de fecha 27 de diciembre de 2023, ésta última que amplía el límite de las fechas de sustentación de proyectos aprobados del 2017 al 2020.

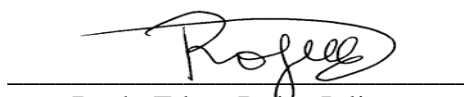
DECLARACIÓN JURADA DE ORIGINALIDAD

Yo, **Acuña Sanchez Rafael** y **Rojas Julian Edgar** investigadores principales, y **Nicolás Agustín Torres Castro** asesor del trabajo de investigación **“LOS JUEGOS TRADICIONALES Y EL DESARROLLO DE LAS HABILIDADES MOTRICES DE ESTUDIANTES DEL SEGUNDO AÑO DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DEL NIVEL SECUNDARIO, CAJARURO, 2023”** afirmamos bajo palabra que este informe es original, sin incurrir en plagio ni incluir información falsa. En caso de que se demuestre lo contrario, me responsabilizo por completo por la invalidez de este documento y el trámite administrativo correspondiente, lo cual podría derivar en la revocación del título o grado otorgado a raíz de este estudio.

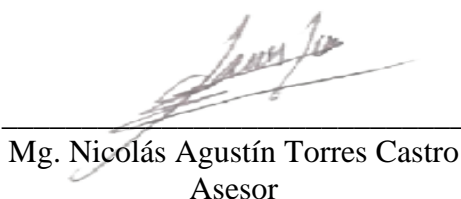
Lambayeque, 21 de enero del 2024



Bach. Rafael Acuña Sanchez
Investigador principal



Bach. Edgar Rojas Julian
Investigador principal



Mg. Nicolás Agustín Torres Castro
Asesor

DEDICATORIA

A Dios, por mostrarnos día a día que con paciencia y perseverancia todo es posible. A nuestras familias quienes siempre estuvieron presentes para apoyarnos moralmente y a nuestros hermanos quienes son nuestra inspiración y los pilares de nuestra vida.

AGRADECIMIENTOS

Expresamos nuestro agradecimiento a esta prestigiosa universidad donde nos estamos titulando, en particular a la Escuela Profesional de Educación Especialidad de Educación Física, también expresamos nuestro agradecimiento a los señores miembros del jurado y a nuestro asesor por su paciencia y disponibilidad, a los educadores y educandos de la entidad educativa donde se llevó acabo el estudio de investigación, gracias a todos los que contribuyeron para poder alcanzar nuestro objetivo de obtener el título que nos consagra como docentes de educación física.

ÍNDICE DE CONTENIDO

ÍNDICE DE CONTENIDO	vi
ÍNDICE DE TABLAS	viii
ÍNDICE DE FIGURAS	x
RESUMEN	xi
ABSTRACT	xii
INTRODUCCIÓN	1
CAPÍTULO I: DISEÑO TEÓRICO	6
1.1. Antecedentes referenciales	6
1.1.1. Antecedentes referenciales internacionales	6
1.1.2. Antecedentes referenciales nacionales	7
1.2. Bases teóricas	10
1.2.1. El juego	10
1.2.2. Los juegos tradicionales	10
1.2.3. Habilidades motrices	12
1.3. Definición y operacionalización de variables	14
1.3.1. Definición de las variables de estudio de la investigación	14
1.3.2. Operacionalización de las variables de estudio	14
CAPÍTULO II: MÉTODOS Y MATERIALES	16
2.1. Tipo y nivel de investigación	16

2.2. Diseño de contrastación de hipótesis	16
2.3. Población y muestra.....	17
2.4. Técnicas, instrumentos, equipos y materiales	18
CAPITULO III: RESULTADOS Y DISCUSIÓN	20
3.1. Resultados.....	20
3.1.1. Análisis descriptivo de las variables de investigación	20
3.3.2. Análisis inferencial de las variables de estudio y sus dimensiones	34
CAPITULO IV: DISCUSIÓN	40
CONCLUSIONES.....	41
RECOMENDACIONES	43
BIBLIOGRAFÍA REFERENCIADA	44
ANEXOS	49

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Operacionalización de las variables independiente y dependiente de la investigación.....	14
Tabla 2. Descripción de la población del trabajo de investigación	17
Tabla 3. Técnicas e instrumentos de recopilación de datos.....	18
Tabla 4. Nivel y rangos de la variable independiente "Los juegos tradicionales"	22
Tabla 5. Estructuración de la información recopilada sobre el rendimiento de los educandos de 2do año de secundaria en los juegos tradicionales.....	22
Tabla 6. Estructuración de la información recopilada sobre el rendimiento de los educandos de 2do año de secundaria en los juegos tradicionales de desplazamiento.....	23
Tabla 7. Estructuración de la información recopilada sobre el rendimiento de los educandos de 2do año de secundaria en los juegos tradicionales de manipulación de objetos.....	25
Tabla 8. Estructuración de la información recopilada sobre el rendimiento de los educandos de 2do año de secundaria en los juegos tradicionales de equilibrio	26
Tabla 9. Niveles y rangos de la variable dependiente "Habilidades motrices"	28
Tabla 10. Estructuración de la información recopilada sobre el rendimiento de los educandos de 2do año de secundaria en las habilidades motrices.....	29

Tabla 11. Estructuración de la información recopilada sobre el rendimiento de los educandos de 2do año de secundaria en las habilidades motrices de locomoción	30
Tabla 12. Estructuración de la información recopilada sobre el rendimiento de los educandos de 2do año de secundaria en las habilidades motrices de manipulación	31
Tabla 13. Estructuración de la información recopilada sobre el rendimiento de los educandos de 2do año de secundaria en las habilidades motrices de estabilidad o equilibrio	33
Tabla 14. Síntesis de la correlación de Pearson entre los juegos tradicionales y el desarrollo de las habilidades motrices	34
Tabla 15. Síntesis de la correlación de Pearson entre los juegos tradicionales en su dimensión desplazamiento y el desarrollo de las habilidades motrices.....	35
Tabla 16. Síntesis de la correlación de Pearson entre los juegos tradicionales en su dimensión manipulación de objetos y el desarrollo de las habilidades motrices	36
Tabla 17. Síntesis de la correlación de Pearson entre los juegos tradicionales en su dimensión equilibrio y el desarrollo de las habilidades motrices	38

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1. Representación visual de la información obtenida acerca del rendimiento de los educandos de 2do año de secundaria en los juegos tradicionales.....	23
Figura 2. Representación visual de la información obtenida acerca del rendimiento de los educandos de 2do grado de educación secundaria en los juegos tradicionales de desplazamiento	24
Figura 3. Representación visual de la información obtenida acerca del rendimiento de los educandos de 2do año de secundaria en los juegos tradicionales de manipulación de objetos.....	25
Figura 4. Representación visual de la información obtenida acerca del rendimiento de los educandos de 2do año de secundaria en los juegos tradicionales de equilibrio	26
Figura 5. Representación visual de la información obtenida acerca del rendimiento de los educandos de 2do año de secundaria en las habilidades motrices.....	29
Figura 6. Representación visual de la información obtenida acerca del rendimiento de los educandos de 2do año de secundaria en las habilidades motrices de locomoción	31
Figura 7. Representación visual de la información obtenida acerca del rendimiento de los educandos de 2do año de secundaria en las habilidades motrices de manipulación	32
Figura 8. Representación visual de la información obtenida acerca del rendimiento de los educandos de 2do año de secundaria en las habilidades motrices de estabilidad o equilibrio	33

RESUMEN

Este estudio de investigación tuvo como propósito examinar la vinculación entre los juegos tradicionales y el desarrollo de las habilidades motoras de los educandos de segundo grado del nivel secundario de la entidad educativa Ernesto Villanueva Muñoz de Cajaruro, esta investigación se enmarca dentro de un enfoque cuantitativo, con un diseño descriptivo correlacional y de tipo transversal. Se realizó con una muestra de 18 estudiantes de nivel secundario, empleando la observación como técnica principal y dos fichas de observación como instrumentos de recolección de datos, los datos obtenidos fueron sometidos a un análisis estadístico utilizando los programas Excel e IBM SPSS, lo que facilitó realizar tanto un análisis descriptivo como inferencial, permitiendo la identificación del grado de relación entre las variables investigadas. Tras el tratamiento, análisis e interpretación de los datos, se concluyó que subsiste una correspondencia elevada, positiva y significativa entre las variables estudiadas (juegos tradicionales y habilidades motoras). Se obtuvo un parámetro de correlación de Pearson de 0.848, un valor p de 0.00 y una correlación significativa al nivel de 0.01, lo que llevó a la deducción de que los juegos tradicionales están fuertemente y significativamente vinculados con el desarrollo de las habilidades motoras en los estudiantes de segundo grado del nivel secundario de la entidad educativa Ernesto Villanueva Muñoz de Cajaruro.

Palabras clave: Juegos Tradicionales, Habilidades Motrices, Locomoción, Manipulación, Equilibrio.

ABSTRACT

The purpose of this research study was to examine the link between traditional games and the development of motor skills of second grade students at the secondary level of the Ernesto Villanueva Muñoz de Cajaruro educational entity. This research is framed within a quantitative approach, with a descriptive correlational and cross-sectional design. It was carried out with a sample of 18 secondary school students, using observation as the main technique and two observation sheets as data collection instruments. The data obtained were subjected to a statistical analysis using the Excel and IBM SPSS programs, which facilitated perform both a descriptive and inferential analysis, allowing the identification of the degree of relationship between the investigated variables. After the treatment, analysis and interpretation of the data, it was concluded that there remains a high, positive and significant correspondence between the variables studied (traditional games and motor skills). A Pearson correlation parameter of 0.848, a p value of 0.00 and a significant correlation at the 0.01 level were obtained, which led to the deduction that traditional games are strongly and significantly linked to the development of motor skills in children. second grade students at the secondary level of the Ernesto Villanueva Muñoz de Cajaruro educational entity.

Keywords: Traditional games, motor skills, locomotion, manipulation, balance.

INTRODUCCIÓN

Los juegos tradicionales son un conjunto de actividades que el ser humano los ha inventado desde su aparición en la tierra, se han ido transfiriendo a lo largo de los años tornándose como parte del bagaje cultural de las diferentes civilizaciones, muchos de los juegos tradicionales se usaron en la antigüedad para desarrollar capacidades de sobrevivencia como la pesca, la caza y el cultivo de la tierra, estos juegos servían para transmitir conocimientos sobre el mundo que nos rodea, también para dar a conocer los roles sociales, y destrezas que debía tener un individuo en la lucha cuerpo a cuerpo con sus adversarios, lo que permite afirmar que los juegos tradicionales hacían posible el fortalecimiento de la destrezas motoras.

Actualmente en la entidad educativa I.E. Ernesto Villanueva Muñoz de Cajaruro, en el año 2023 se percibe que los adolescentes dedican la mayor parte de su tiempo a los juegos tecnológicos volviéndose cada vez más dependientes de ello, como consecuencia se evidencia que presentan dificultades con la coordinación de movimiento de diferentes partes del cuerpo, se evidencia también su incompetencia y menos adherencia a la actividad física, muchas veces presentan conductas obsesivas y violentas, además sus habilidades motrices tanto básicas como específicas no son los esperados al momento de las competencias a nivel de grupo o en los juegos locales, nacionales e interestaduais donde se pone a prueba sus habilidades motoras de correr, saltar, lanzamiento de balón y demás juegos que impliquen el uso de sus habilidades motoras, motivo por el cual nos proponemos llevar a cabo en nuestras actividades del área de educación física la utilización de los juegos tradicionales para que los estudiantes puedan explorar su potencial que tienen en la parte motora, también buscamos que los estudiantes adopten actitudes de pertenencia

y valoración cultural, que se sientan orgullosos de su legado histórico y se desarrollen de forma integral adquiriendo conocimientos ancestrales y practicando valores colectivos.

A partir de los argumentos presentados sobre la problemática a nivel internacional, nacional y local, junto con las referencias de investigaciones previas, nos planteamos indagar sobre la problemática institucional, formulando la siguiente pregunta general de investigación: ¿Cómo influyen los juegos tradicionales en el desarrollo de las habilidades motrices, en estudiantes del 2do de Secundaria, de la I.E. Ernesto Villanueva Muñoz de Cajaruro, 2023?

En relación con la pregunta de investigación, el equipo de trabajo propuso una respuesta preliminar, que en el ámbito de la investigación se denomina hipótesis. Esta hipótesis debe ser verificada. En nuestro estudio, la hipótesis ha sido planteada de la siguiente forma: “La aplicación de los juegos tradicionales influye significativamente en el desarrollo de las habilidades motrices, en educandos del 2do de Secundaria, de la I.E. Ernesto Villanueva Muñoz de Cajaruro, 2023”.

Con el fin de comprobar la hipótesis formulada, establecimos como objetivo general examinar cómo los juegos tradicionales afectan el desarrollo de las habilidades motoras en los estudiantes de segundo año de secundaria de la I.E. Ernesto Villanueva Muñoz, Cajaruro, 2023. Por otro lado es sabido que cuando se busca alcanzar un objetivo general es necesario definir objetivos específicos, por lo tanto, hemos establecido los siguientes: Objetivo específico 1 determinar la influencia de los juegos tradicionales de desplazamiento en el desarrollo de las habilidades motrices de los estudiantes del 2do de Secundaria, de la I.E. Ernesto Villanueva Muñoz, Cajaruro, 2023; objetivo específico 2 determinar la influencia de los juegos tradicionales haciendo uso de objetos en el desarrollo de las habilidades motrices de los estudiantes del 2do de Secundaria, de la I.E.

Ernesto Villanueva Muñoz, Cajaruro, 2023, objetivo específico 3 determinar la influencia de los juegos tradicionales de equilibrio en el desarrollo de las habilidades motrices de los estudiantes del 2do de Secundaria, de la I.E. Ernesto Villanueva Muñoz, Cajaruro, 2023.

El presente informe de investigación ha sido elaborado de manera secuencial y está organizado mediante la estructura que se presenta a continuación: Introducción y cinco capítulos que presentan información relevante de forma independiente, y se concluye con las referencias bibliográficas y anexos relacionados con el estudio.

En la sección introductoria, se lleva a cabo una detallada descripción de diversos elementos, incluyendo un resumen de la realidad problemática, la formulación del problema en cuestión, la hipótesis propuesta, así como los objetivos generales y específicos que guiarán nuestra investigación.

En el Capítulo I, que lleva por título "Diseño Teórico", se exponen los antecedentes de investigaciones que están relacionados con nuestro estudio, las bases teóricas fundamentales que sustentan la investigación. Además, se realiza la definición y operacionalización de las variables que se están estudiando, teniendo en consideración que se trata de un estudio correlacional que busca establecer la relación entre ambas.

En el Capítulo II, titulado "Métodos y Materiales", se lleva a cabo una descripción detallada del tipo y nivel de investigación que se está llevando a cabo. También se aborda el diseño para la contrastación de la hipótesis, así como la población y la muestra con las que se trabajará. Se explican las técnicas e instrumentos que se utilizarán para recopilar datos sobre las variables de estudio, los cuales serán posteriormente analizados. Además, se mencionan los equipos y materiales que se emplearán a lo largo del desarrollo del estudio.

En el Capítulo III, titulado "Resultados y Discusión", se muestran de manera ordenada los datos recopilados a través de los instrumentos de investigación. Con este propósito, se utilizaron tablas y gráficos estadísticos que fueron creados mediante herramientas tecnológicas avanzadas, tales como SPSS y Excel. Los hallazgos se organizan en dos secciones distintas: la primera abarca un análisis explicativo que emplea tablas de distribución de frecuencias para presentar la información, mientras que la segunda parte se enfoca en un estudio inductivo de los datos recopilados, con la finalidad de establecer la correspondencia que existe entre las variables que se han estudiado.

El capítulo IV, titulado discusión, se enfoca en comparar los antecedentes referenciales tanto a nivel nacional como internacional con la investigación actual. En este apartado, se analizan las similitudes y diferencias entre los estudios previos y los hallazgos del trabajo en cuestión, comentando los puntos comunes y divergentes para proporcionar una visión más profunda del tema investigado.

En lo que respecta a las conclusiones, se presentan de manera resumida los hallazgos obtenidos en relación con la hipótesis planteada. Asimismo, se describe detalladamente en qué medida se lograron cumplir los objetivos establecidos, tras llevar a cabo el tratamiento estadístico de la información recopilada mediante los instrumentos de investigación utilizados.

En relación con las recomendaciones, se presentan una serie de enunciados formulados como sugerencias que deberían ser consideradas por aquellas personas que se están adentrando en la investigación de los juegos típicos y su impacto en el avance de destrezas motrices. Estas recomendaciones buscan ofrecer orientaciones útiles para guiar futuras indagaciones en este campo.

Finalmente, es importante destacar que se concluye el informe incluyendo las referencias bibliográficas, donde se listan todas las fuentes citadas que se utilizaron en la elaboración de la información presentada. Además, hay un apartado que merece especial atención: los anexos. En esta sección, se pueden visualizar los instrumentos empleados para la recolección de información, así como las sesiones de aprendizaje que se llevaron a cabo en el aula, las cuales brindaron la oportunidad de examinar de manera detallada el rendimiento de los estudiantes.

CAPÍTULO I: DISEÑO TEÓRICO

1.1. Antecedentes referenciales

1.1.1. Antecedentes referenciales internacionales

Según Cordova(2018) manifiesta que existen diversos factores por lo que los adolescentes a nivel mundial ya no hacen uso con frecuencia de los juegos tradicionales, algunos de ellos ni siquiera saben de su existencia, los factores van desde la migración de las familias del campo a la ciudad lo que genera el crecimiento desordenado de las urbes, los espacios en la zonas urbanas señalados exclusivamente para jugar son pocos y los que existen son reducidos en espacio, agregado a ello la inseguridad ciudadana que atraviesa el país, ha hecho que tanto los adolescentes como los padres opten por los juegos tecnológicos considerándolos como algo normal, desconociendo el daño que generan este tipo de juegos tanto en la parte física motora y emocional de los niños y adolescentes.

Moya (2021) en su estudio de indagación implementó un conjunto de juegos tradicionales para educandos del 5º, 6º y 7º ciclo de educación básica en una institución educativa del Ecuador, la investigación fue desarrollada con el enfoque cualitativo, de tipo experimental, diseño pre experimental. Trabajó con una muestra de 175 estudiantes, concluyendo que en el Ecuador se está avanzando en la implementación de estrategias didácticas relacionadas a los juegos tradiciones permitiendo el perfeccionamiento de la psicomotricidad y mejores logros de aprendizaje.

Cantor (2017) en su trabajo de tesis desarrollo un fortalecimiento de las habilidades sociales de los estudiantes de secundaria a través de la implementación de juegos tradicionales en una institución educativa de Bogotá (Colombia). Su investigación tuvo un enfoque mixto, de tipo no experimental, diseñó una investigación de acción pedagógica. Utilizó una muestra de 302 educandos de educación secundaria, al final de la investigación

termina afirmando que los juegos tradicionales no solo ayudan a desarrollar inteligencia emocional, sino también construyen la salud emocional, bienestar y felicidad, con la utilización de las diversiones típicas los estudiantes rescatan el acervo cultural de sus pueblos, logrando mostrarse más auténticos, espontáneos y expresivos; también indica que la etapa pre escolar es la más indicada para alcanzar aprendizajes de reflexión, comprensión y aplicación de habilidades sociales, como el valor de la tolerancia, la paz y la convivencia.

Tenemos a Bolivar (2019) quien en su trabajo de tesis fortaleció la socio motricidad de los estudiantes de secundaria a través de una propuesta didáctica fundamentada en juegos típicos de una institución educativa de Antioquía (Colombia). Su investigación fue abordada con el paradigma histórico hermenéutico, enfoque cuantitativo, tipo no experimental, diseño investigación acción, manejo una muestra de 22 educandos del tercer año de secundaria, el autor concluye diciendo que los niños muestran satisfacción al practicar sus juegos tradicionales, además de ser integrador entre los miembros de la familia y consolidar los aprendizajes obtenidos en el contexto estudiantil, también menciona que los juegos típicos aportan en el ámbito formativo curricular, social y didáctico.

1.1.2. Antecedentes referenciales nacionales

Por su parte Toro (2017) hace referencia que en el Perú los organismos educativos de los diferentes niveles son conscientes de la importancia y el rol que tienen los juegos tradicionales; los beneficios que ofrecen estos juegos en los estudiantes son varios, estimulan la superación personal y competitiva de manera instintiva, facilitando logros de aprendizaje esperados, es por ello que se recomienda a los docentes generar situaciones de aprendizajes a través de juegos tradicionales, por que permiten desarrollar aspectos

sociales, afectivos y cognoscitivos, todo ello contribuye para que el estudiante no solamente sea un receptor de conocimientos académicos si no también interactue con sus pares, participe activamente, fortaleciendo su empatía, solidaridad, responsabilidad, escucha activa y sentido de pertenencia al grupo, su comunidad donde se desenvuelve.

Torres (2018) en su trabajo de tesis implementó un conjunto de deportes típicos para mejorar la armonización motriz en los educandos de una entidad educativa de Cajamarca(Perú). Su investigación fue desarrollada bajo un enfoque cuantitativo, tipo experimental, diseño pre experimental, trabajó con 18 estudiantes del nivel secundario. Al finalizar la investigación menciona que inicialmente las niñas tenían menos coordinación motriz que los niños varones alcanzando una puntuación de 12 y 19, alcanzando ambos un nivel bajo, también afirma que en general niñas y niños tienen una buena capacidad de regulación de la motricidad prefijada, esto fue demostrada con la intervención y ejecución de las acciones realizadas, además el desarrollo del programa permitió mejorar la coordinación motriz siendo la media de 22 para las niñas y 23 para los niños.

Por su parte Flores (2019) desarrollo una tesis en la cual se propuso conocer y analizar los juegos típicos existentes en los grupos campesinos aimaras de Puno. El estudio tuvo un enfoque mixto, tipo no experimental, diseño etnográfico; manejó una muestra de 65 participantes de las diferentes comunidades campesinas entre los 45 y 65 años de edad. El autor finaliza afirmando que los juegos típicos de estas comunidades campesinas están orientadas a las tareas del campo y la producción, el pastoreo, el comercio y las tareas de casa; y también describe los juegos que ponen en prácticas los comuneros de las comunidades campesinas aimaras como por ejemplo el tiwulampi uywanakampi, chuta, neqe anataña, challwa katjana, challwa y el thunqu thunqu, entre otros, de todos estos juegos el Thunqu thunqu desarrolla el equilibrio dinámico y estático, mientras que neqe anataña la coordinación visomotriz ojo-mano, y orientación espacial.

Zorrilla (2019) en su trabajo de tesis determinó el influjo de la praxiología motriz en el aprendizaje de fútbol de los educandos de secundaria de una institución educativa de Huanta en Ayacucho”. Su investigación fue abordada con el enfoque cuantitativo, tipo experimental, diseño cuasi – experimental. Trabajó con 120 puberes del primer grado de secundaria. Al término de la aplicación del programa el autor evidenció que el grupo experimental alcanzó mejor resultado con respecto al grupo de control, menciona también que la praxiología motriz permitió un mejor aprendizaje del fútbol en los estudiantes del nivel secundario alcanzando un nivel alto en el grupo experimental, constatándose que la praxiología motriz es efectiva porque no solo permitió el aprendizaje deportivo sino contribuyó al aprendizaje de las otras áreas curriculares.

Por otro lado tenemos a Correa (2019) quien en su trabajo de tesis implementó juegos tradicionales para mejorar los aprendizajes sobre operaciones básicas de matemáticas de estudiantes de una institución educativa de Chachapoyas. Su investigación lo desarrolló con un planteamiento cuantitativo, tipo experimental, diseño cuasi experimental con grupo control y experimental. Su investigación fue administrado a todos los educandos del primer grado de la institución señalada. Al finalizar el autor menciona que el juego es una fuerza interna que obliga moverse a las personas específicamente a los niños y adolescentes; en sus resultados nos dice que los aprendizajes según el pre test muestran una alta variabilidad (12.41), mientras que después de aplicar el programa disminuye al (5.83) demostrando de esta manera que los aprendizajes se unifican con respecto al pretest, también muestra que existe una diferencia significativa entre el promedio de las operaciones de sustracción con la estrategia juegos tradicionales, demostrando que los aprendizajes antes de aplicar el programa tienen alta variabilidad (11.89) mientras que después de aplicar el programa la variabilidad disminuyó al 4.83, uniformizando aprendizajes respecto al pre test.

1.2. Bases teóricas

1.2.1. El juego

Según Jean Piaget (citado por Pereda, 2020). El juego es parte de la inteligencia de los niños y representa la reproducción de su realidad a través de la asimilación funcional en cada etapa de su vida. El comienzo y la perfeccionamiento del juego a través de las capacidades sensorio motrices, de razonamiento o simbólicas son aspectos esenciales del desarrollo del individuo. Asociándolo las estructuras de la actividad lúdica con las etapas de evolución del raciocinio humano como: "El juego puede clasificarse en varias categorías, como el juego que se considera un simple adiestramiento (similar a lo que se conoce como anima), el juego alegórico, el cual se caracteriza por ser abstracto y ficticio, y el juego normalizado, que emerge como consecuencia de un consenso establecido entre los participantes."

Piaget enfocó su trabajo relacionado al juego con el desarrollo de la inteligencia cognitiva, ofreciendo menor importancia a las motivaciones y emociones de los infantes. Piaget volca su atención en el desarrollo de la inteligencia según sus funciones cognitivas en una determinada etapa según el desarrollo de las personas. Teniendo en consideración que cada etapa es diferente a la otra, existe una discontinuidad y se puede incorporar componentes de la etapa precedente. Fracciona el progreso cognitivo en cuatro períodos distintas: el periodo sensomotriz, que abarca desde que el ser humano nace hasta los 2 años, el periodo preoperativo, que se extiende de los 2 a los 6 años, el periodo operativo o concreta, que va desde los 6 hasta los 11 años, y finalmente, la periodo del raciocinio operativo formal, que comienza a partir de los 12 años en adelante.

1.2.2. Los juegos tradicionales

De acuerdo con Ardila (2022), las actividades lúdicas son prácticas que han evolucionado a través del tiempo y constituyen un valioso capital cultural característico de

cada región o pueblo, lo que permite poner de manifiesto las costumbres y tradiciones locales. La práctica de estos juegos no solo ayuda a mejorar las destrezas motrices, sino que también fomenta el progreso colectivo y emocional de los púberes. Además, los aprendizajes cognitivos se producen de manera enérgica en un escenario formativo que es facilitado por el pedagogo.

a) Juegos tradicionales de desplazamiento

Para Palacios et al. (2020) son juegos que permiten el cambio de posición relativa de los estudiantes, estos juegos requieren que la persona utilice sus extremidades superiores e inferiores para poder desplazarse y cambia de posición; cambiar de posición relativa es algo propio e inherente del ser humano, es por ello que desde temprana edad el niño empieza a adquirir todas las condiciones y destrezas para que finalmente termine desplazándose, en la edad de educación primaria y secundaria los juegos tradicionales son indispensable porque la mayoría de ellos involucra realizar desplazamientos, pero estos deben ser guiados o ejecutados siguiendo las reglas establecidas de los propios juegos bajo la dirección de un docente del área.

b) Juegos tradicionales haciendo uso de objetos

Según Salcedo et al. (2022) son juegos que involucran el contacto físico del ser humano con objetos concretos, este tipo de juegos implica la utilización de la fuerza por parte del estudiante para poder sostener los objetos o darles algún tipo de movimiento haciendo uso de sus extremidades superiores e inferiores o cualquier parte de su cuerpo; estas actividades desarrollan en los estudiantes habilidades primordiales y fortalecen la coordinación motriz gruesa.

c) Juegos tradicionales de equilibrio

Según Ramos & Maya (2022) son juegos dinámicos que resultan ser muy atractivos dado que desarrollan la coordinación de la parte física y mental del ser humano, debemos saber que estos juegos se se llevan a cabo en un contexto donde la persona puede encontrarse relativamente estático apoyado en un pie por ejemplo o desplazándose sobre un pie pero sin llegar a perder el equilibrio, evitando en un lapso de tiempo no perder su equilibrio lo que produciría en muchas ocasiones una caída o pérdida de la postura que involucra el juego.

1.2.3. Habilidades motrices

Son capacidades, destrezas o disposiciones que presenta el ser humano y le sirven para desenvolverse en su entorno, dado que siempre las personas se encuentran en pleno contacto con la naturaleza o entes que han sido creado por el hombre; las habilidades motrices siempre van a ser necesarias e indispensables para poder desarrollarnos como persona o poder contribuir con el desarrollo social, estas habilidades a su vez se dividen en dos: Por un lado tenemos las habilidades motoras gruesas que incluyen el movimiento de las extremidades superiores e inferiores y las habilidades motoras finas que incluye el meneo de músculos o huesos pequeños, pero ambas se complementan, es decir no actúan por separado; es por ello que hoy en día se habla de habilidades motrices locomotrices, manipulativas y de equilibrio o no locomotrices.

Según Bustinza y Oseda (2021), las habilidades motoras se refieren a actividades que implican el movimiento de los músculos del cuerpo. Estas habilidades se estructuran en dos categorías principales: las habilidades motoras gruesas, que abarcan los movimientos de los músculos de mayor longitud ubicados en áreas como los brazos, piernas y pies, y que se utilizan para acciones como gatear, correr y saltar; y las habilidades motoras finas, que involucran el uso de músculos más pequeños, como cuando se agarra un artículo entre el pulgar y otro dedo, o se utilizan los labios y la lengua para explorar

diferentes artículos físicos. Ambas categorías de aptitudes motoras se suelen practicar en conjunto, dado que muchas actividades requieren la combinación de habilidades motoras gruesas y finas. En total, se pueden identificar tres tipos de habilidades motrices: locomotrices, manipulativas y de equilibrio, también conocidas como no locomotrices.

a) Habilidades motrices de locomoción

Para Caiza (2022) este tipo de habilidades ayudan a la persona a realizar movimientos y desplazamiento teniendo en cuenta sistemas de coordenadas bidimensionales y tridimensionales, siendo consciente de la dirección que sigue y los ejes establecidos en torno a un punto de referencia por ejemplo no es lo mismo indicarle a un estudiante que se desplace saltando hacia adelante o a hacia la derecha o que recorra peldaños de una escalera para ir hacia arriba o hacia abajo.

b) Habilidades motrices de manipulación

Según Marín (2023) este tipo de habilidades incluye proporcionar una fuerza a los objetos para propiciar que se muevan en una determinada dirección teniendo en cuenta algún interés u objetivo en particular o que se queden estáticos después de haber estado en movimiento, este tipo de habilidades ayudan a la persona a desenvolverse en actividades deportivas como el fútbol, baloncesto, voleibol, balón mano, entre otros

c) Habilidades motrices de estabilidad

Por su parte Peña et al. (2023) este tipo de habilidades nos permiten adquirir o mantener el equilibrio corporal ya sea cuando uno está estático o cuando estamos en movimiento, el desarrollo de estas habilidades motoras capacita a la persona para estar alerta y así prevenir caídas que puedan ser causadas por agentes externos.

1.3. Definición y operacionalización de variables

1.3.1. Definición de las variables de estudio de la investigación

✓ **Variable Independiente:** “Los juegos tradicionales”.

Se define como juego a cualquier actividad que tiene como finalidad la relajación y que se lleva a cabo de manera espontánea y voluntaria, dada su naturaleza intrínseca; esto significa que la persona nunca debe ser forzada a participar en ella. Los juegos, debido a su práctica a lo largo de la historia, son considerados un legado cultural que se ha transmitido de una generación a otra (Quispe, 2018).

Son un agregado de actividades puesto en marcha durante el desarrollo de la investigación como rayuela, mata gente, kiwi, siete pecados y trompo, medido con una ficha de observación. (Autores).

✓ **Variable dependiente:** “Habilidades motrices”.

Destrezas obtenidas a través de dominio y manejo del cuerpo y el espacio que se manifiestan en el momento de ser activados para alcanzar una meta u objetivo trazado (Guerra, 2020)

1.3.2. Operacionalización de las variables de estudio

Tabla 1

Definición y aplicación de las variables independiente y dependiente del estudio

VARIABLES	DIMENSIONES	INDICADORES	INSTRUMENTO
Variable independiente: Los juegos tradicionales	Juegos tradicionales de desplazamiento	✓ Rapidez en los juegos de desplazamiento. ✓ Orientación espacial en los juegos de desplazamiento.	Ficha de observación
	Juegos tradicionales haciendo uso de objetos	✓ Lanzamiento de objetos ✓ Giro de objetos ✓ Rodamiento de objetos ✓ Ubicación de objetos	
	Juegos tradicionales	✓ Juego de salto	

VARIABLES	DIMENSIONES	INDICADORES	INSTRUMENTO
Variable dependiente: Habilidades motrices	de equilibrio	✓ Juegos de jalar cuerdas ✓ Juegos de baile	Ficha de observación
	Habilidades de locomoción	✓ Correr ✓ Saltar ✓ Desplazamiento coordinado	
	Habilidades de manipulación	✓ Lanzamiento de objetos ✓ Coordinación de movimientos	
	Habilidades de estabilidad	✓ Equilibrio de su cuerpo al estar estático ✓ Equilibrio de su cuerpo en movimiento.	

CAPÍTULO II: MÉTODOS Y MATERIALES

2.1. Tipo y nivel de investigación

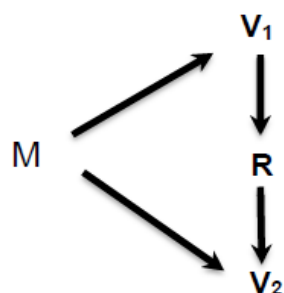
Según Carrasco (2006), esta investigación se categoriza como de carácter fundamental o básico, ya que tiene como objetivo la indagación y la inclusión de conocimientos novedosos y recientes. El objetivo principal ha sido reunir datos relacionados con las variables implicadas en el estudio. (los juegos tradicionales y las habilidades motrices), considerando sus aspectos e indicadores. Esto ha facilitado el refuerzo y la confirmación del conocimiento tanto teórico como científico, el cual es fundamental para llevar a cabo transformaciones en la realidad. Por esta razón, se afirma que su utilidad es de naturaleza teórico-científica.

De acuerdo con Hernández et al. (2010), este estudio se clasifica como de nivel correlacional pues se enfocó en identificar el grado de correspondencia presente entre las variables elegidas para la muestra. Bajo esta perspectiva, se permitió compilar información que facilita establecer la conexión entre las variables (los juegos típicos y las habilidades motrices) durante un periodo de tiempo específico que fue intencionadamente establecido.

2.2. Diseño de contrastación de hipótesis

Según Hernández et al. (2010), en función de las características de la disertación, la investigación que se llevó a cabo se clasifica como un diseño no experimental. Esto se debe a que no se realizó ninguna alteración de las variables; en su lugar, se recopilará información relevante acerca del objeto de estudio tal como se presenta en su estado original, para luego proceder a su análisis. Esta investigación es de naturaleza correlacional, ya que se propuso examinar la repercusión de la variable

independiente (los juegos tradicionales) sobre la variable dependiente (habilidades motrices). El esquema que se presenta a continuación representa de manera visual este tipo de diseño:



Lectura

M: Representa a la muestra

V₁: Representa los juegos tradicionales

V₂: Representa las habilidades motrices

R: Representa la correspondencia de las variables

2.3. Población y muestra

✓ Población

La población involucrada en este estudio de indagación está compuesta por un total de 33 estudiantes que cursan el segundo año de secundaria en la Entidad Formativa Ernesto Villanueva Muñoz, ubicada en el distrito de Cajaruro, en el año 2023.

Tabla 2

Descripción de la población del trabajo de investigación

Grado	Mujeres	Varones	Total Parcial
2° "A"	6	12	18
2° "B"	8	7	15
Total	14	19	33

✓ Muestra

La muestra del presente trabajo de investigación estará compuesta por 18 estudiantes que pertenecen al segundo grado A de educación secundaria en la entidad

formativa Ernesto Villanueva Muñoz, ubicada en el distrito de Cajaruro, durante el año 2023.

2.4. Técnicas, instrumentos, equipos y materiales

✓ Técnicas e instrumentos

Tabla 3

Técnicas e instrumentos de recopilación de datos

Técnicas	Instrumentos
Observación	Se utilizó una ficha de observación que facilitó la evaluación del desempeño de los estudiantes durante la realización de los juegos ancestrales.
Observación	Se empleó una ficha de observación destinada a examinar el desempeño de los educandos en relación con sus habilidades motrices.

Nota: la observación a los estudiantes lo realizaron los docentes (tesistas) en cada sesión de clase programada exclusivamente con contenidos de juegos tradicionales que ayudan a mejorar las habilidades motrices; para recoger la información se utilizó fichas de observación que permitió obtener la información, luego después se realizó el tratamiento de la información que facilitó determinar la relación de los juegos tradicionales y las habilidades motrices.

✓ Materiales

Se utilizaron diversos materiales, entre los cuales se incluyen hojas bond, papel sábana, hojas bulky, fotocopias, textos, , revistas y lápices.

✓ Equipos

Se emplearon distintos equipos, tales como teléfonos celulares, dispositivos de vídeo, grabadoras, radios, cámaras filmadoras, computadoras e impresoras.

CAPITULO III: RESULTADOS Y DISCUSIÓN

3.1. Resultados

A continuación, se presentan los resultados organizados en dos secciones. En la primera sección, se ofrece un análisis detallado de la información recopilada mediante el uso de encuestas, abarcando tanto la variable independiente como la dependiente, así como los aspectos correspondientes de cada variable. En la segunda sección, se lleva a cabo un análisis inferencial utilizando el coeficiente de Pearson, con el objetivo de determinar la correspondencia que existe entre las variables de investigación, así como la relación entre los aspectos de la variable independiente y la variable dependiente.

3.1.1. Análisis descriptivo de las variables de investigación

a) Análisis detallado de la variable independiente

En esta parte, se muestran los resultados obtenidos tras evaluar la variable independiente denominada “Los juegos tradicionales”, utilizando el cuestionario que fue diseñado y aplicado previamente. Este cuestionario está estructurado específicamente para medir las siguientes dimensiones:

✓ **Dimensión 1: Juegos tradicionales de desplazamiento**

Son actividades que implican el movimiento físico de los participantes a través de un espacio determinado, generalmente al aire libre. Estos juegos suelen ser parte del folklore popular y se transmiten a lo largo de las generaciones. Involucran habilidades como correr, saltar o desplazarse rápidamente y promueven el ejercicio físico y la relación interpersonal. Por ejemplo, en la presente investigación entre los juegos que se trabajaron fueron el juego de la rayuela, donde los jugadores deben saltar entre casillas dibujadas en el suelo; las carreras de sacos, en las que los participantes avanzan.

✓ **Dimensión 2: Juegos tradicionales de manipulación de objetos**

Son actividades que se centran en la destreza y habilidad de los participantes para manejar diversos objetos, a menudo con las manos. Estos juegos, transmitidos a lo largo de generaciones, fomentan la coordinación, la concentración y el desarrollo de habilidades motoras finas. Por ejemplo en el presente estudio entre los juegos que se son incluyen tenemos el trompo, donde los jugadores hacen girar una peonza con la ayuda de una cuerda, y las canicas, en las que los participantes lanzan pequeñas bolas de vidrio con precisión para golpear las canicas de sus oponentes.

✓ **Dimensión 3: Juegos tradicionales de equilibrio**

Son actividades que desafían a los participantes a mantener su estabilidad corporal mientras realizan diversas acciones, fomentando el desarrollo de la coordinación y el control motor. Estos juegos, que suelen ser sencillos y accesibles, han sido transmitidos a lo largo de las generaciones como parte del patrimonio popular. En el presente estudio de investigación se incluyeron juegos como saltar en pie, saltar soga, tirar la soga, donde los jugadores deben mantener el equilibrio mientras se desplazan, giran, saltan, avanzan o retroceden sin perder el equilibrio.

Así mismo, para llevar a cabo la explicación cualitativa de los resultados, se presenta la Tabla 4, la cual contiene la estandarización de los niveles y categorías correspondientes a la variable independiente. Esta tabla fue elaborada considerando los instrumentos de evaluación y la numeración que se asignó a las respuestas correspondientes a cada ítem del cuestionario empleado en el proceso.

Tabla 4

Nivel y rangos de la variable independiente "Los juegos tradicionales"

Nivel	Intervalo	Dimensión 1	Dimensión 2	Dimensión 3
Muy Bajo	[1 – 15]	[1 – 5]	[1 – 5]	[1 – 5]
Bajo	[16 – 30]	[6 – 10]	[6 – 10]	[6 – 10]
Regular	[31 – 45]	[11 – 15]	[11 – 15]	[11 – 15]
Alto	[46 – 60]	[16 – 20]	[16 – 20]	[16 – 20]
Muy alto	[61 – 75]	[21 – 25]	[21 – 25]	[21 – 25]

Nota: La tabla fue elaborado teniendo en cuenta la cantidad de ítems del instrumento de evaluación cocerniente a la variable “los juegos tradicionales” y el valor numérico asignado a la respuesta de cada ítem; cada ítem tiene 5 respuesta en lo cual su valor va de 1 a 5, el instrumento en total tiene 15 items haciendo un puntaje máximo de 75 puntos si en caso el evaluado le corresponde el valor de 5 en cada ítem.

A continuación, se muestra la tabla 5, que contiene los datos obtenidos sobre el nivel que alcanzan los estudiantes en relación con el uso del juego como estrategia didáctica.

Tabla 5

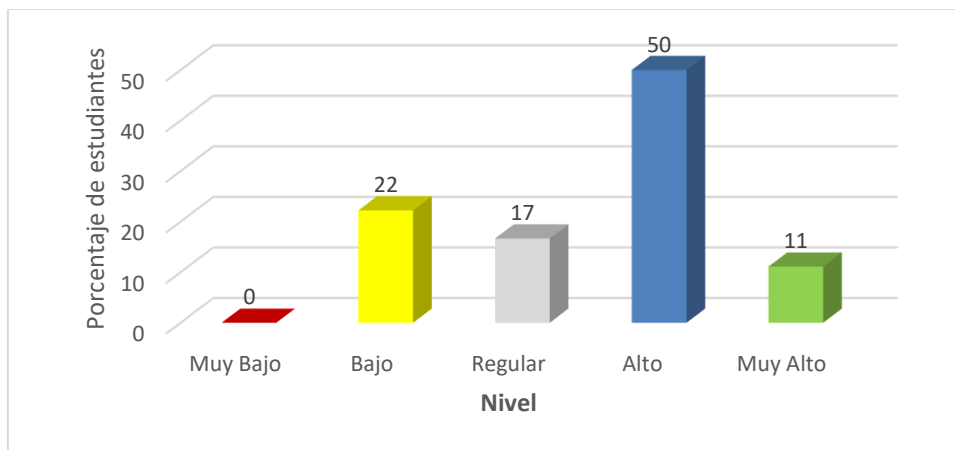
Estructuración de la información recopilada sobre el rendimiento de los educandos de 2do año de secundaria en los juegos tradicionales

NIVEL	INTERVALO	fi	Fi	hi(%)	Hi(%)
Muy Bajo	[1 – 15]	0	0	0	0
Bajo	[16 – 30]	4	4	22	22
Regular	[31 – 45]	3	7	17	39
Alto	[46 – 60]	9	16	50	89
Muy Alto	[61 – 75]	2	18	11	100
Total		18		100	

Nota: La tabla fue elaborada teniendo en cuenta la tabla 4, donde se consideró las respuestas de los 15 ítems en su conjunto.

Figura 1

Representación visual de la información obtenida acerca del rendimiento de los educandos de 2do año de secundaria en los juegos tradicionales



De acuerdo con la Tabla 5 y la Figura 1, se puede apreciar que 4 estudiantes, lo que equivale al 22%, 3 educandos que representan el 17%, 9 educandos que constituyen el 50% y 2 educandos que corresponden al 11%, muestran un desempeño bajo, regular, alto y muy alto, respectivamente, en cuanto a su rendimiento en los juegos tradicionales implementados durante las actividades de aprendizaje.

A continuación, procederemos a llevar a cabo un análisis descriptivo detallado de cada una de los aspectos que componen la variable independiente.

✓ Dimensión 1: Juegos tradicionales de desplazamiento

Tabla 6

Estructuración de la información recopilada sobre el rendimiento de los educandos de 2do año de secundaria en los juegos tradicionales de desplazamiento

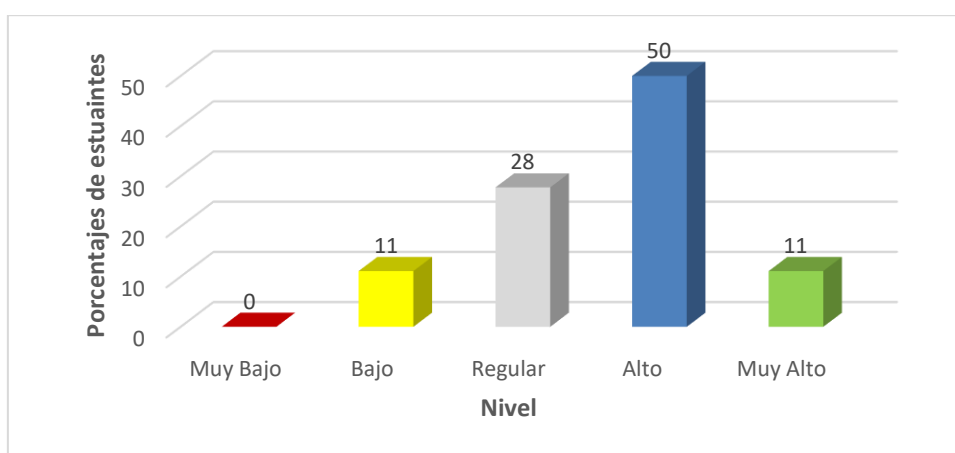
NIVEL	INTERVALO	fi	Fi	hi(%)	Hi(%)
Muy Bajo	[1 - 5]	0	0	0	0
Bajo	[6 - 10]	2	2	11	11
Regular	[11 - 15]	5	7	28	39
Alto	[16 - 20]	9	16	50	89

NIVEL	INTERVALO	fi	Fi	hi(%)	Hi(%)
Muy Alto	[21 - 25]	2	18	11	100
Total		18		100	

Nota: La tabla fue elaborada teniendo en cuenta la tabla 4, donde se consideró las 5 primeras preguntas que corresponden a los juegos tradicionales en su dimensión desplazamiento.

Figura 2

Representación visual de la información obtenida acerca del rendimiento de los educandos de 2do año de secundaria en los juegos tradicionales de desplazamiento



De acuerdo con la Tabla 6 y la Figura 2, se puede observar que 2 educandos, lo que representa el 11%, 5 educandos que constituyen el 28%, 9 educandos que equivalen al 50% y 2 educandos que también representan el 11%, muestran un rendimiento bajo, regular, alto y muy alto, correspondientemente, en relación con su rendimiento en las actividades que emplean juegos tradicionales de desplazamiento, los cuales están diseñados para mejorar el desarrollo de habilidades motrices.

✓ Dimensión 2: Juegos tradicionales de manipulación de objetos

Tabla 7

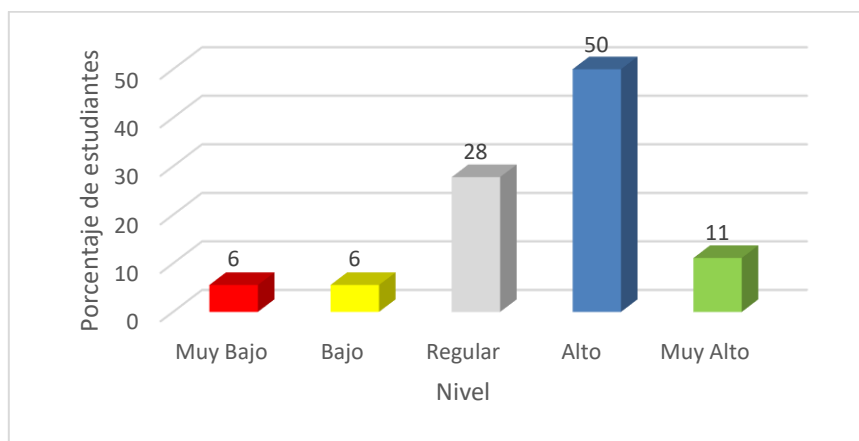
Estructuración de la información recopilada sobre el rendimiento de los educandos de 2do año de secundaria en los juegos tradicionales de manipulación de objetos

NIVEL	INTERVALO	fi	Fi	hi(%)	Hi(%)
Muy Bajo	[1 - 5]	1	1	6	6
Bajo	[6 - 10]	1	2	6	11
Regular	[11 - 15]	5	7	28	39
Alto	[16 - 20]	9	16	50	89
Muy Alto	[21 - 25]	2	18	11	100
Total		18		100	

Nota: La tabla fue elaborada teniendo en cuenta la tabla 4, donde se consideró las preguntas 6 – 10 que corresponden a los juegos tradicionales en su dimensión manipulación de objetos.

Figura 3

Representación visual de la información obtenida acerca del rendimiento de los educandos de 2do año de secundaria en los juegos tradicionales de manipulación de objetos



De acuerdo con la Tabla 7 y la Figura 3, se puede notar que 1 educandos, lo que equivale al 6%, 5 educandos que representan el 28%, 9 educandos que constituyen el 50% y 2 educandos que también representan el 11%, exhiben un rendimiento muy bajo, bajo, regular, alto y muy alto, correspondientemente, en las actividades que emplean juegos

tradicionales de manipulación de objetos, los cuales están destinados a potenciar el desarrollo de habilidades motrices.

✓ Dimensión 3: Juegos tradicionales de equilibrio

Tabla 8

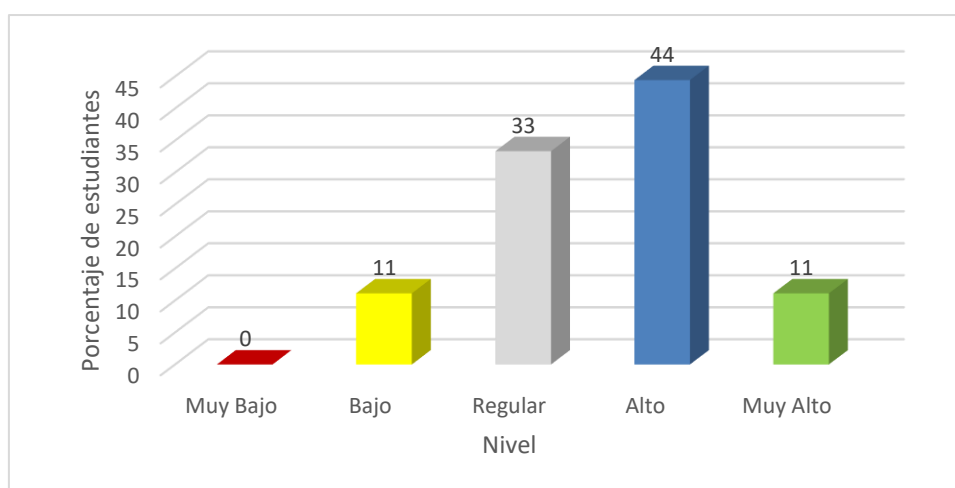
Estructuración de la información recopilada sobre el rendimiento de los educandos de 2do año de secundaria en los juegos tradicionales de equilibrio

NIVEL	INTERVALO	fi	Fi	hi(%)	Hi(%)
Muy Bajo	[1 - 5]	0	0	0	0
Bajo	[6 - 10]	2	2	11	11
Regular	[11 - 15]	6	8	33	44
Alto	[16 - 20]	8	16	44	89
Muy Alto	[21 - 25]	2	18	11	100
Total		18		100	

Nota: La tabla fue elaborada teniendo en cuenta la tabla 4, donde se consideró las preguntas 11 – 15 que corresponden a los juegos tradicionales en su dimensión equilibrio.

Figura 4

Representación visual de la información obtenida acerca del rendimiento de los educandos de 2do año de secundaria en los juegos tradicionales de equilibrio



De acuerdo con la Tabla 8 y la Figura 4, se puede observar que 2 estudiantes, que equivalen al 11%, 6 estudiantes que representan el 33%, 8 educandos que constituyen el 44% y 2 educandos que también representan el 11%, muestran un desempeño bajo, regular,

alto y muy alto, correspondientemente, en las actividades que usan juegos tradicionales de equilibrio, los cuales están diseñados para fortalecer el progreso de habilidades motrices.

b) Análisis descriptivo de la variable dependiente

En lo que sigue, se presentarán los resultados derivados tras la evaluación de la variable dependiente denominada “Habilidades motrices”. Este análisis fue posible gracias a la aplicación de un cuestionario diseñado específicamente para la muestra de estudio. En este sentido, el cuestionario se organiza en tres partes, y cada una de estas se relaciona con una dimensión de la variable en cuestión:

✓ **Dimensión 1: Habilidades motrices de locomoción**

Son las capacidades físicas que permiten a una persona moverse de un lugar a otro de manera eficiente y coordinada. Estas destrezas son esenciales para el desarrollo motor y se adquieren en la infancia, pero continúan perfeccionándose a lo largo de la vida. En este estudio de investigación a través de los juegos tradicionales se trabajaron las habilidades motrices de locomoción los cuales incluyen caminar, correr, saltar, deslizarse y trepar. Cada una de estas acciones requiere la integración de fuerza, equilibrio, y coordinación, y son esenciales para realizar actividades cotidianas y participar en juegos y deportes.

✓ **Dimensión 2: Habilidades motrices de manipulación**

Son capacidades físicas que requieren el dominio y la coordinación precisa de las manos y los brazos para interactuar con diversos objetos. Estas habilidades son esenciales para tareas cotidianas y actividades deportivas, ya que requieren precisión, fuerza, y destreza. En este estudio de investigación a través de los juegos tradicionales se trabajaron habilidades motrices de manipulación de objetos los cuales incluyen lanzar y atrapar balones, manipular y hacer bailar un trompo con la cuerda, manipular y direccionar las

canicas. Estas acciones desarrollan la coordinación ojo-mano, la fuerza muscular y la capacidad de respuesta, siendo fundamentales para el desarrollo motor global.

✓ **Dimensión 3: Habilidades motrices de estabilidad o equilibrio**

Son capacidades físicas que permiten a una persona mantener o recuperar la posición del cuerpo, ya sea en movimiento o en reposo, asegurando la estabilidad. Estas habilidades son cruciales para realizar actividades cotidianas y deportivas, ya que involucran la coordinación, la fuerza muscular, y el control postural. En el presente estudio de investigación a través de los juegos tradicionales se trabajaron habilidades motrices de estabilidad o equilibrio los cuales incluyen la inclinación del tronco mantenerse en un solo pie, lo que desarrolla el equilibrio estático; caminar sobre una línea recta o una superficie estrecha, que mejora el equilibrio dinámico; y realizar giros o saltos controlados, que requieren un ajuste constante del centro de gravedad para evitar caídas.

Considerando los aspectos y la forma en que se debían interpretar los datos recogidos, a continuación presentamos la Tabla 9, que contiene la codificación de los diferentes niveles y categorías correspondientes a la variable dependiente. Esta tabla se confeccionó tomando en consideración los instrumentos de evaluación, así como la numeración asignada a las respuestas de cada uno de los ítems del cuestionario empleado durante el proceso.

Tabla 9

Niveles y rangos de la variable dependiente "Habilidades motrices"

Nivel	Intervalo	Dimensión 1	Dimensión 2	Dimensión 3
Muy Bajo	[1 – 15]	[1 – 5]	[1 – 5]	[1 – 5]
Bajo	[16 – 30]	[6 – 10]	[6 – 10]	[6 – 10]
Regular	[31 – 45]	[11 – 15]	[11 – 15]	[11 – 15]
Alto	[46 – 60]	[16 – 20]	[16 – 20]	[16 – 20]

Nivel	Intervalo	Dimensión 1	Dimensión 2	Dimensión 3
Muy alto	[61 – 75]	[21 – 25]	[21 – 25]	[21 – 25]

Nota: La tabla fue elaborado teniendo en cuenta la cantidad de ítems del instrumento de evaluación que corresponde a la variable “habilidades motrices” y el valor numérico asignado a la respuesta de cada ítem; cada ítem tiene 5 respuesta en lo cual su valor va de 1 a 5, el instrumento en total tiene 15 ítems haciendo un puntaje máximo de 75 puntos si en caso el evaluado le corresponde el valor de 5 en cada ítem.

Tabla 10

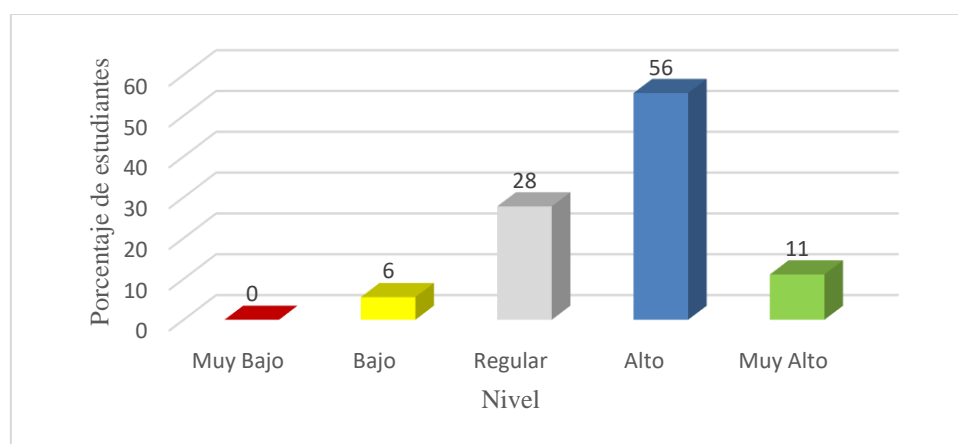
Estructuración de la información recopilada sobre el rendimiento de los educandos de 2do año de secundaria en las habilidades motrices

NIVEL	INTERVALO	fi	Fi	hi(%)	Hi(%)
Muy Bajo	[1 - 15]	0	0	0	0
Bajo	[16 - 30]	1	1	6	6
Regular	[31 - 45]	5	6	28	33
Alto	[46 - 60]	10	16	56	89
Muy Alto	[61 - 75]	2	18	11	100
Total		18		100	

Nota: La tabla fue elaborada teniendo en cuenta la tabla 9, donde se consideró las respuestas de los 15 ítems en su conjunto.

Figura 5

Representación visual de la información obtenida acerca del rendimiento de los educandos de 2do año de secundaria en las habilidades motrices



De acuerdo con la Tabla 10 y la Figura 5, se puede verificar que 1 estudiante, que representa el 6%, 5 estudiantes que equivalen al 28%, 10 estudiantes que constituyen el 52% y 2 estudiantes que también representan el 11%, muestran un desempeño bajo, regular, alto y muy alto, correspondientemente, en relación con su progreso de habilidades motrices durante las sesiones de estudio en las que se emplearon los juegos típicos.

A continuación, procederemos a realizar el análisis descriptivo de las distintas categorías que componen la variable dependiente.

✓ **Dimensión 1: Habilidades motrices de locomoción**

Tabla 11

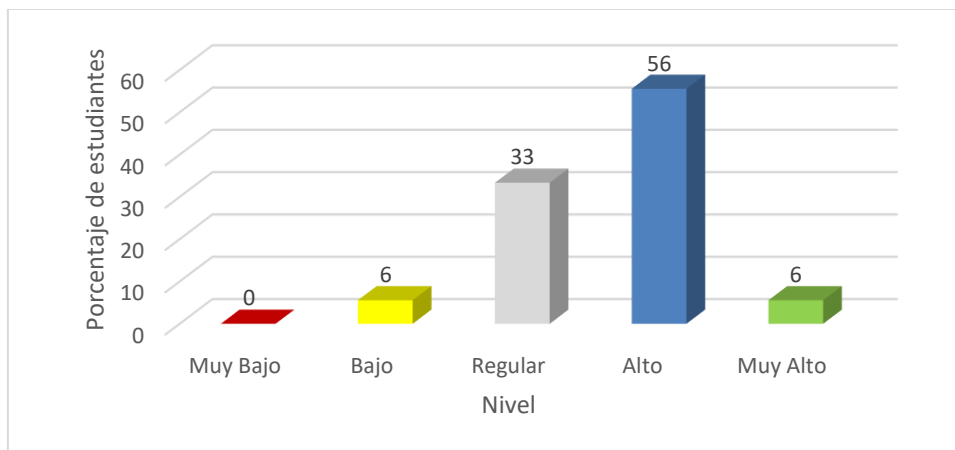
Estructuración de la información recopilada sobre el rendimiento de los educandos de 2do año de secundaria en las habilidades motrices de locomoción

NIVEL	INTERVALO	fi	Fi	hi(%)	Hi(%)
Muy Bajo	[1 - 5]	0	0	0	0
Bajo	[5 - 10]	1	1	6	6
Regular	[11 - 15]	6	7	33	39
Alto	[16 - 20]	10	17	56	94
Muy Alto	[20 - 25]	1	18	6	100
Total		18		100	

Nota: La tabla fue elaborada teniendo en cuenta la tabla 9, donde se consideró las 5 primeras preguntas que corresponden a las habilidades motrices en su dimensión locomoción.

Figura 6

Representación visual de la información obtenida acerca del rendimiento de los educandos de 2do año de educación secundaria en las habilidades motrices de locomoción



De acuerdo con la Tabla 11 y la Figura 6, se puede constatar que 1 estudiante, que representa el 6%, 6 educandos que equivalen al 33%, 10 estudiante que constituyen el 56% y 1 educando que también representa el 6%, muestran un desempeño bajo, regular, alto y muy alto, correspondientemente, en las actividades destinadas a desarrollar habilidades motrices de locomoción. Estas actividades emplearon juegos típicos con el objetivo de mejorar el progreso en este tipo de habilidades motrices.

✓ Dimensión 2: Habilidades motrices de manipulación

Tabla 12

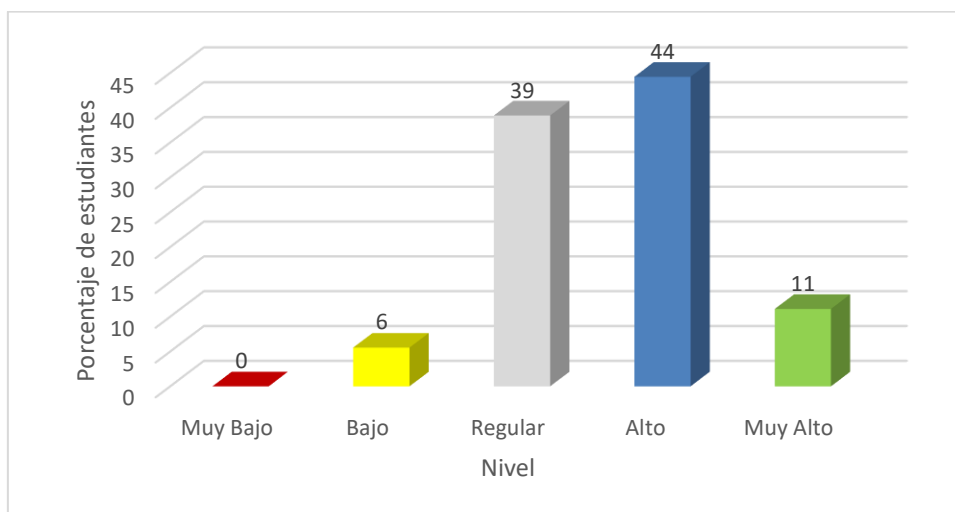
Estructuración de la información recopilada sobre el rendimiento de los educandos de 2do año de secundaria en las habilidades motrices de manipulación

NIVEL	INTERVALO	fi	Fi	hi(%)	Hi(%)
Muy Bajo	[1 - 5]	0	0	0	0
Bajo	[5 - 10]	1	1	6	6
Regular	[11 - 15]	7	8	39	44
Alto	[16 - 20]	8	16	44	89
Muy Alto	[20 - 25]	2	18	11	100
Total		18		100	

Nota: La tabla fue elaborada teniendo en cuenta la tabla 9, donde se consideró las preguntas 6 – 10 que corresponden a las habilidades motrices en su dimensión manipulación de objetos.

Figura 7

Representación visual de la información obtenida acerca del rendimiento de los educandos de 2do año de secundaria en las habilidades motrices de manipulación



De acuerdo con la Tabla 12 y la Figura 7, se puede constatar que 1 educando, que representa el 6%, 7 educandos que equivalen al 39%, 8 educandos que constituyen el 44% y 2 educandos que también representan el 11%, exhiben un rendimiento bajo, regular, alto y muy alto, correspondientemente, en las actividades diseñadas para desarrollar habilidades motrices de manipulación de objetos. Estas actividades utilizaron juegos tradicionales con el propósito de mejorar el progreso en este tipo específico de habilidades motrices.

✓ **Dimensión 3: Habilidades motrices de equilibrio**

Tabla 13

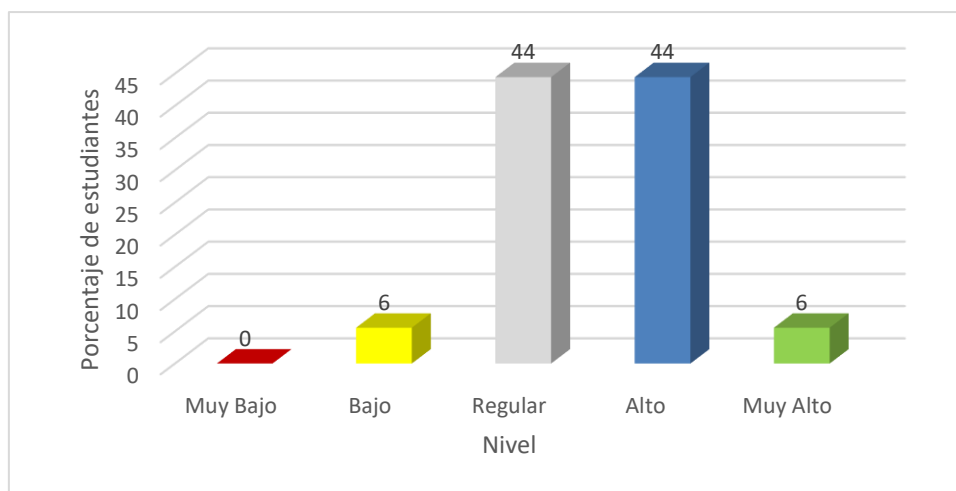
Estructuración de la información recopilada sobre el rendimiento de los educandos de 2do año de secundaria en las habilidades motrices de estabilidad o equilibrio

NIVEL	INTERVALO	fi	Fi	hi(%)	Hi(%)
Muy Bajo	[1 - 5]	0	0	0	0
Bajo	[5 - 10]	1	1	6	6
Regular	[11 - 15]	8	9	44	50
Alto	[16 - 20]	8	17	44	94
Muy Alto	[20 - 25]	1	18	6	100
Total		18		100	

Nota: La tabla fue elaborada teniendo en cuenta la tabla 4, donde se consideró las preguntas 11 – 15 que corresponden a las habilidades motrices en su dimensión estabilidad o equilibrio.

Figura 8

Representación visual de la información obtenida acerca del rendimiento de los educandos de 2do año de secundaria en las habilidades motrices de estabilidad o equilibrio



De acuerdo con la Tabla 13 y la Figura 8, se puede afirmar que 1 educando, que representa el 6%, 8 educandos que equivalen al 44%, otras 8 educandos que también representan el 44%, y 1 educando que igualmente constituye el 6%, muestran un rendimiento bajo, regular, alto y muy alto, correspondientemente, en las actividades que están orientadas a

desarrollar habilidades motrices de estabilidad o equilibrio corporal. Estas actividades utilizaron juegos típicos con el objetivo de mejorar el progreso en este tipo específico de habilidades motrices.

3.3.2. Análisis inferencial de las variables de estudio y sus dimensiones

En esta sección del estudio realizado, se utiliza la estadística inferencial con el propósito de realizar generalizaciones acerca de una población, basándose en los datos obtenidos de la muestra seleccionada para el estudio. El análisis se fundamenta en los valores del parámetro de Pearson, el cual puede oscilar entre -1 y 1, indicando así la posibilidad de una correlación, ya sea positiva o negativa. Además, se considera la validez estadística, que garantiza que las decisiones tomadas se basan en un examen riguroso y en conclusiones confiables.

a) Correlación entre los juegos tradicionales (variable independiente) y desarrollo de habilidades motrices (variable dependiente)

Tabla 14

Síntesis de la correlación de Pearson entre los juegos tradicionales y el desarrollo de las habilidades motrices

		VI: Los juegos tradicionales	VD: Habilidades motrices
VI: Los juegos tradicionales	Correlación de Pearson	1	0,848**
	Sig. (bilateral)		,000
	N	18	18
VD: Habilidades motrices	Correlación de Pearson	0,848**	1
	Sig. (bilateral)	,000	
	N	18	18

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

De acuerdo con la Tabla 14, se puede verificar que hay una correspondencia de 0,848 entre "los juegos tradicionales" y "habilidades motrices". Este valor numérico indica que hay una correspondencia fuerte y directa entre las dos variables, lo que implica que, a medida que los educadores de educación física implementen los juegos tradicionales con mayor frecuencia y de manera adecuada como estrategia de enseñanza, se lograrán niveles elevados en el progreso de las habilidades motrices. Además, la tabla revela un p-valor de 0,000, lo que demuestra que la correspondencia es significativa a un nivel de 0,01.

Por otra parte, la Tabla 14 ofrece hallazgos que respaldan la aprobación de nuestra hipótesis formulada, indicando que el uso de juegos tradicionales tiene un impacto significativo en el progreso de las habilidades motrices de los educandos de segundo año de secundaria en la I.E. Ernesto Villanueva Muñoz de Cajaruro durante el año 2023.

b) Correlación entre los juegos tradicionales en su dimensión desplazamiento (variable independiente) y desarrollo de habilidades motrices (variable dependiente)

Tabla 15

Síntesis de la correlación de Pearson entre los juegos tradicionales en su dimensión desplazamiento(DIVI) y el desarrollo de las habilidades motrices

		DIVI: Los juegos tradicionales en su dimensión desplazamiento	VD: Habilidades motrices
DIVI: Los juegos tradicionales en su dimensión desplazamiento	Correlación de Pearson	1	,839**
	Sig. (bilateral)		,000
	N	18	18
VD: Habilidades motrices	Correlación de Pearson	,839**	1
	Sig. (bilateral)	,000	
	N	18	18

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

La Tabla 15 indica una correspondencia de 0,839 entre los juegos tradicionales en su dimensión de desplazamiento y las habilidades motrices. Este resultado demuestra que hay una relación fuerte y directa entre las dos variables, lo que sugiere que, conforme los docentes de educación física implementen con mayor frecuencia los juegos tradicionales como parte de su estrategia de enseñanza, se lograrán niveles elevados en el progreso de las habilidades motrices. Además, la tabla presenta un p-valor de 0,000, lo que confirma que la correspondencia es relevante a un nivel de 0,01.

Por otro lado, la Tabla 15 presenta valores que respaldan la aprobación de nuestra hipótesis formulada, indicando que la implementación de los juegos tradicionales, específicamente en la dimensión de desplazamiento, tiene una influencia significativa en el progreso de las habilidades motrices en los educandos del 2do A de educación secundaria en la I.E. Ernesto Villanueva Muñoz de Cajaruro durante el año 2023.

c) Correlación entre los juegos tradicionales en su dimensión manipulación de objetos (variable independiente) y desarrollo de habilidades motrices (variable dependiente)

Tabla 16

Síntesis de la correlación de Pearson entre los juegos tradicionales en su dimensión manipulación de objetos(D2VI) y el progreso de las habilidades motrices

		D2VI: Los juegos tradicionales en su dimensión manipulación de objetos	VD: Habilidades motrices
D2VI: Los juegos tradicionales en su dimensión manipulación de objetos	Correlación de Pearson	1	,849**
	Sig. (bilateral)		,000
	N	18	18

VD:	Correlación de	,849**	1
Habilidades motrices	Pearson		
	Sig. (bilateral)	,000	
	N	18	18

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

Según la Tabla 16, se puede observar una correlación de 0,849 entre los juegos tradicionales en su dimensión de manipulación de objetos y las habilidades motrices. Estos valores obtenidos demuestran que hay una relación fuerte y directa entre ambas variables, lo que implica que, conforme los educadores de educación física incorporen más frecuentemente los juegos tradicionales que implican la manipulación de objetos como parte de sus estrategias de enseñanza, se lograrán niveles elevados en el progreso de las habilidades motrices. Además, la tabla indica un p-valor de 0,000, lo que resalta que la correspondencia es relevante a un nivel de 0,01.

Asimismo, la Tabla 16 ofrece hallazgos que respaldan la aprobación de nuestra hipótesis, indicando que el uso de los juegos tradicionales, específicamente aquellos que involucran la manipulación de objetos, tiene un impacto significativo en el progreso de las habilidades motrices. Esto se observa en los educandos del segundo grado A del nivel secundario en la Institución Educativa Ernesto Villanueva Muñoz de Cajaruro durante el año 2023.

d) Correlación entre los juegos tradicionales en su dimensión equilibrio (variable independiente) y desarrollo de habilidades motrices (variable dependiente)

Tabla 17

Síntesis de la correlación de Pearson entre los juegos tradicionales en su dimensión equilibrio(D3VI) y el desarrollo de las habilidades motrices

		D3VI: Los juegos tradicionales en su dimensión equilibrio		VD: Habilidades motrices
D3VI: Los juegos tradicionales en su dimensión equilibrio	Correlación de	1		,833**
	Pearson			
	Sig. (bilateral)			,000
	N	18		18
VD: Habilidades motrices	Correlación de	,833**		1
	Pearson			
	Sig. (bilateral)	,000		
	N	18		18

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

De acuerdo con la Tabla 17, podemos concluir que se presenta una correspondencia de 0,833 entre los juegos tradicionales en su dimensión de equilibrio o estabilidad y las habilidades motrices. Este valor indica que la relación entre las variables es alta y directa; es decir, a medida que los docentes de educación física implementen con mayor frecuencia los juegos tradicionales orientados al equilibrio o la estabilidad como parte de su estrategia de enseñanza, se logrará un avance notable en el avance de habilidades motrices. También, se aprecia un p-valor de 0,000, lo que demuestra que esta correspondencia es relevante a un nivel del 0,01.

Asimismo, la Tabla 17 proporciona valores que respaldan la aceptación de nuestra hipótesis, indicando que la puesta en práctica de los juegos tradicionales, especialmente aquellos enfocados en la manipulación de objetos, tiene un impacto significativo en el desarrollo de las habilidades motrices. Este efecto se observa en los educandos del 2do A

del nivel secundario de la Institución Educativa Ernesto Villanueva Muñoz, ubicada en Cajaruro, durante el año 2023.

CAPITULO IV: DISCUSIÓN

Según Moya (2021) en un estudio que realizó menciona que los juegos tradicionales permiten el perfeccionamiento de la psicomotricidad y mejores logros de aprendizaje, en nuestra investigación se logró verificar de forma similar la presencia de una correspondencia directa y positiva entre el uso los juegos tradicionales y el progreso de las habilidades de motricidad de cada uno de los educandos del segundo año de la sección A de la I.E. Ernesto Villanueva Muñoz de Cajaruro en el año 2023.

Al llevar a cabo un análisis detallado de las dos variables en sus aspectos correspondientes, se pudo establecer que el rendimiento de los educandos es elevado en relación con los juegos típicos, lo cual tiene un impacto directo en el progreso de sus habilidades de locomoción, de manipulación y equilibrio presentándose en un nivel alto para la mayoría de estudiantes con la presencia de algunos que presentan un nivel medio y/o nivel muy alto.

Dado que se trata de una investigación de enfoque cuantitativo, se llevó a cabo un análisis deductivo con la finalidad de identificar la correspondencia presente entre las variables y sus aspectos. Para este propósito, se utilizó el software IBM SPSS, que permitió concluir que hay una correspondencia relevante entre los juegos tradicionales y las habilidades motrices. Esto implica que, al aplicar de manera adecuada estrategias que incorporen juegos en las sesiones de aprendizaje, los resultados serán positivos y motivadores en lo que respecta al desarrollo de las capacidades motoras y psicológicas de los estudiantes.

CONCLUSIONES

El propósito principal de este estudio investigativo fue analizar cómo los juegos tradicionales influyen en el progreso de las habilidades motrices de los discentes del segundo año de secundaria en la I.E. Ernesto Villanueva Muñoz, ubicada en Cajaruro, durante el año 2023. Para abordar este objetivo, se utilizó el parámetro de Pearson, que proyectó un valor de 0,848. Este resultado demuestra que hay una correspondencia fuerte, positiva y relevante entre las variables en cuestión.

En relación con el primer objetivo específico, se llevó a cabo la determinación de cómo los juegos tradicionales de desplazamiento afectan el progreso de las habilidades motrices de los discentes del segundo año de secundaria en la I.E. Ernesto Villanueva Muñoz, en Cajaruro, durante el año 2023. Para evaluar este aspecto, se aplicó el coeficiente de Pearson, el cual resultó en un valor de 0,839. Este resultado evidencia una correspondencia fuerte, positiva y relevante entre las variables analizadas.

Con respecto al segundo objetivo específico, se buscó determinar cómo los juegos tradicionales que implican el uso de objetos impactan el progreso de las habilidades motrices en los discentes del segundo año de secundaria de la I.E. Ernesto Villanueva Muñoz, ubicada en Cajaruro, durante el año 2023. Para evaluar este objetivo, se utilizó el parámetro de Pearson, el mismo que proyectó un valor de 0,849. Este resultado señala la existencia de una correspondencia fuerte, positiva y significativa entre las variables estudiadas.

Con respecto al tercer objetivo específico, se planteó identificar la influencia que ejercen los juegos tradicionales de equilibrio sobre el progreso de las habilidades motrices en los discentes del segundo año de secundaria de la I.E. Ernesto Villanueva Muñoz,

situada en Cajaruro, durante el año 2023. Para llevar a cabo esta evaluación, se aplicó el coeficiente de Pearson, que obtuvo un valor de 0,833. Este resultado evidencia una correspondencia fuerte, positiva y relevante entre las variables analizadas.

RECOMENDACIONES

Se recomienda al cuerpo directivo y al personal docente de las diversas áreas en las entidades formativas de nivel secundario que implementen proyectos enfocados en la promoción y fortalecimiento de la práctica de juegos tradicionales. Estas actividades son fundamentales, ya que aportan significativamente a la formación holística de los discentes.

Se sugiere a las familias que respalden desde sus hogares la práctica y la utilización de los juegos tradicionales, reconociéndolos como una manera significativa de vincularnos con nuestra cultura y rendir homenaje al legado que nos han dejado nuestros antepasados. Diversas actividades que solían ser comunes en el tiempo pasado están siendo olvidadas por diversas razones, y gran parte de la población no se siente identificada con su propia cultura. Por otro lado, se le está otorgando una mayor relevancia a la incorporación de costumbres provenientes de otros países.

Se recomienda a las distintas entidades educadoras del país que fomenten la realización de capacitaciones enfocadas en el uso y la gestión de sesiones de aprendizaje en las diversas áreas curriculares. En estas sesiones de capacitación, sería fundamental incluir los juegos tradicionales como recursos valiosos, ya que no solo contribuyen a mejorar las habilidades motrices, sino que también ayudan a estimular la creatividad y a desarrollar las competencias y capacidades de los estudiantes.

BIBLIOGRAFÍA REFERENCIADA

Bolivar, V. (2019). *Los juegos tradicionales como estrategia didáctica para fortalecer el progreso sociomotriz en estudiantes del tercer año de secundaria de la Institución Educativa Anza*. Tesis, Universidad Católica del Oriente, Colombia, Santa Fe de Antioquía.

<https://repositorio.uco.edu.co/bitstream/handle/123456789/201/Tesis%20de%20grado.pdf?sequence=1>

Cantor, C. E. (2017). *Propuesta didáctica basada en los juegos tradicionales para fortalece las habilidades sociales de los estudiantes de secundaria del colegio Universidad Libre en la clase de Educación Física*. Tesis, Universidad Libre, Colombia,

Bogotá.https://repository.unilibre.edu.co/bitstream/handle/10901/11828/P.F._Cantor_Y_PALENCIA%20final%5B1%5D.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Cordova, R. (2018). *Programa de juegos tradicionales en el desarrollo motriz en los estudiantes de primer grado de secundaria de una institución educativa de San Miguel, Lima*. Tesis, Universidad César Vallejo, Lima, San Miguel.

https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/28242/Cordova_HR.pdf?sequence=1

Correa, M. R. (2019). *Influencia de los juegos tradicionales para mejorar el aprendizaje de las operaciones básicas de adición y sustracción en los educandos de la institución educativa Leoncio Prado de Chachapoyas*. Tesis, Universidad Nacional Toribio Rodríguez de Mendoza, Amazonas, Chachapoyas.

<http://repositorio.untrm.edu.pe/bitstream/handle/UNTRM/1851/Correa%20S%3aalnchez%20Mar%3ada%20Reyna.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

- Flores, M. (2019). *Los juegos recreativos tradicionales de las comunidades aymaras, Zepita, Puno, Perú*. Tesis, Universidad Nacional del Altiplano, Puno, Puno.
http://repositorio.unap.edu.pe/bitstream/handle/UNAP/12978/Flores_Mamani_Marcial.pdf?sequence=1
- Guerra, P. (2020). *Motivación y Habilidades Motrices en Estudiantes de Secundaria de la Institución Educativa José María Arguedas, Carabayllo*. Tesis, Universidad César Vallejo, Lima, Carabayllo.
https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/69730/Guerra_MPY-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Hernández, Fernández y Baptista, P. (2016). *Metodología de la investigación*. México, México.
<http://observatorio.epacartagena.gov.co/wpcontent/uploads/2017/08/metodologia-de-la-investigacion-sexta-edicion.compressed.pdf>
- Moya, J. D. (2021). *Estrategia didáctica para la enseñanza de juegos tradicionales en Educación Física en la U.E.M de Santido de Píllaro*. Tesis, Pontificia Universidad Católica del Ecuador, Ecuador, Ámbato.
<https://repositorio.pucesa.edu.ec/bitstream/123456789/3133/1/77297.pdf>
- Pereda, L. M. (2020). *Los juegos tradicionales para mejorar la convivencia escolar en estudiantes de educación inicial, El Porvenir*. Tesis, Universidad César Vallejo, La Libertad, El Porvenir.
https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/44857/Pereda_QLM-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Quispe, V. (2018). *Los juegos educativos en el aprendizaje del área de matemática en los estudiantes del sexto de primaria de Huacho*. Tesis, Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carreón, Lima, Huacho.

[http://repositorio.unjfsc.edu.pe/bitstream/handle/UNJFSC/2740/QUISPE%20DEL GADO%20VICTOR%20ARNALDO.pdf?sequence=1&isAllowed=y](http://repositorio.unjfsc.edu.pe/bitstream/handle/UNJFSC/2740/QUISPE%20DEL%20GADO%20VICTOR%20ARNALDO.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

Toro, A. (2017). *Aplicación de talleres educativos para desarrollar habilidades motrices de los estudiantes del primer grado de educación secundaria en Cutervo*. Tesis, Universidad César Vallejo, Cajamarca, Cutervo. https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/16815/Toro_MA.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Torres, I. P. (2018). *Programa de juegos tradicionales para desarrollar la coordinación motriz en estudiantes del quinto grado de Educación Secundaria de la IEPA "Hno Victorino Elorz Goicochea, Cajamarca*. Tesis, Universidad Nacional Pedro Ruíz Gallo, Cajamarca, Cajamarca. <https://repositorio.unprg.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12893/3749/BC-TES-TMP-2607.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Zorrilla, J. F. (2019). *Práctica de la praxiología motriz y su influencia en el aprendizaje del fútbol de los estudiantes del primer grado de educación secundaria I.E.P.E. González Vigil de Huanta, Ayacucho*. Tesis, Universidad Nacional de Educación, Ayacucho, Huanta. <https://repositorio.une.edu.pe/bitstream/handle/UNE/3190/TD%20CE%202092%20Z1%20-%20Zorrilla%20Velasquez%20Juan%20Fidel.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Ardila-Barragán, J. N. . (2022). Juegos tradicionales: aportes al desarrollo sociocultural en contextos educativos rurales. *Revista Digital: Actividad Física Y deporte*, 8(1). <https://doi.org/10.31910/rdafd.v8.n1.2022.2152>

- Ramos Hernández, D., & Maya Rosell, Y. (2022). Los juegos tradicionales y la motivación por el aprendizaje del idioma inglés. *Sociedad & Tecnología*, 5(3), 565–576. <https://doi.org/10.51247/st.v5i3.265>
- Palacios Moya, L., Patiño Escobar, M. X., & Manco Gómez, L. A. (2020). Desplazamiento de la juguetería tradicional como forma de entretenimiento y aprendizaje en menores de 12 años. *Revista Virtual Universidad Católica Del Norte*, (62), 215–242. <https://doi.org/10.35575/rvucn.n62a9>
- Salcedo Quiroz, W. M., Goez Truco, S. ., Guarín Suárez, S., & Aponte Rivera, A. (2022). Juegos tradicionales como estrategia en el proceso de enseñanza-aprendizaje. *Rastros Rostros*, 24(2), 1-16. <https://doi.org/10.16925/2382-4921.2022.02.07>
- Caiza López, A. J., Mestre Gómez, U., Andino Jaramillo, R. A., & Chela Coyago , O. F. (2022). Desarrollo de habilidades motrices básicas de locomoción en clases educación física para educación primaria. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 6(3), 3370-3387. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v6i3.2470
- Marín Castaño, J. P., González Palacio, E., Correa Castaño, A., & Montoya Grisales, N. (2023). Evaluación de las habilidades motrices básicas en el proceso de iniciación deportiva. *Revista Iberoamericana De Ciencias De La Actividad Física Y El Deporte*, 12(1), 176–188. <https://doi.org/10.24310/riccafd.2023.v12i1.16233>
- Peña Cano, D., Loaiza Marín, S., & Montoya Grisales, N. E. (2023). Habilidades motrices básicas en escolares de una institución educativa de Medellín-Colombia. *VIREF Revista De Educación Física*, 12(1), 114–132. Recuperado a partir de <https://revistas.udea.edu.co/index.php/viref/article/view/352434>

Bustinza Mendizábal, P., & Oseda Gago, D. (2021). Habilidades motrices básicas en los fundamentos técnicos del fútbol en niños de instituciones educativas de primaria, Puno. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 5(4), 3895-3912. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v5i4.592

ANEXOS

ANEXO A

FORMULARIO DE OBSERVACIÓN PARA EVALUAR EL RENDIMIENTO DE LOS ESTUDIANTES EN LOS JUEGOS TRADICIONALES

Querido estudiante, su opinión honesta será fundamental para examinar la conexión entre los juegos tradicionales y las habilidades motrices. A continuación, se presenta un cuestionario que deberá completar marcando con una X.

Para este propósito, se empleará una escala del tipo Likert, que cuenta con los siguientes parámetros y valores: Siempre (5), casi siempre (4), algunas veces (3), casi nunca (2) y nunca (1). De este modo, se presentan cinco opciones de respuesta, cada una asociada a su respectivo valor numérico.

Tabla de valoración

1: Nunca	2: Casi Nunca	3: A veces	4: Casi siempre	5: Siempre
----------	---------------	------------	-----------------	------------

Observación: Todas las respuestas son válidas.

Nº	DIMENSIONES	VALORACION				
		1	2	3	4	5
	Dimensión 1: Juegos tradicionales de desplazamiento	Nunca	Casi Nunca	A veces	Casi Siempre	Siempre
1	Avanza hacia adelante a diferentes velocidades en el deporte de los encostados.					
2	Armoniza sus meneos en la actividad lúdica del salta soga					
3	Corre en distintos rumbos en los juegos de movimiento libre					
4	Alcanza con rapidez a sus pares cuando juega.					
5	Interactúa con sus compañeros durante el juego de manera que no les cause daño físico.					

DIMENSION 2: Juegos tradicionales con manipulación de objetos		Nunca	Casi Nunca	A veces	Casi Siempre	Siempre
6	Lanza objetos en el lugar indicado según las reglas del juego					
7	Hace girar objetos según las reglas del juego					
8	Lanza el balón para derribar otros objetos					
9	Procede a rodar la boliche hacia el lugar solicitado					
10	Sitúa las latas en el lugar indicado					
Dimensión 3: Juegos tradicionales de equilibrio		Nunca	Casi Nunca	A veces	Casi Siempre	Siempre
11	Juega brincando en un pie.					
12	Brinca con celeridad el salta soga.					
13	Juega a tirar la cuerda estabilizándose para el lado de su grupo.					
14	Juega a incrustar el boliche en el agujero.					
15	Consigue tomar asiento sin perder el equilibrio en la actividad lúdica del baile de la silla.					

Nota: Este instrumento fue elaborado por los autores de la tesis Rafael Acuña Sánchez & Edgar Rojas Julian

ANEXO B

FICHA DE OBSERVACIÓN PARA EVALUAR EL RENDIMIENTO DE LOS ESTUDIANTES EN HABILIDADES MOTRICES

Querido estudiante, tu opinión honesta será de gran ayuda para analizar la conexión entre los juegos tradicionales y las habilidades motrices. A continuación, te presentamos un cuestionario en el que deberás marcar con una X tu respuesta. Utilizaremos una escala tipo Likert, que incluye los siguientes parámetros y valores: Siempre (5), casi siempre (4), algunas veces (3), casi nunca (2) y nunca (1). Así, tendrás cinco opciones de respuesta junto con sus respectivos valores numéricos.

Tabla de valoración

1: Nunca	2: Casi Nunca	3: A veces	4: Casi siempre	5: Siempre
----------	---------------	------------	-----------------	------------

Observación: Todas las respuestas son válidas

Nº	DIMENSIONES	VALORACION				
		1	2	3	4	5
	DIMENSION 1: Habilidades de locomoción	Nunca	Casi Nunca	A veces	Casi Siempre	Siempre
1	Puede recorrer 100 metros sin detenerse en el trayecto					
2	Ejecuta los rodamientos de manera armoniosa con su cuerpo, brazos y piernas					
3	Es capaz de realizar saltos a pies juntos de manera coordinada					
4	Demuestra confianza y seguridad cuando sus compañeros realizan pases con el balón					
5	Puede desplazarse lateralmente mientras lanza el balón a sus compañeros					
	DIMENSION 2: Habilidades de	Nunca	Casi	A	Casi	Siempre

manipulación			Nunca	veces	Siempre	
6	Realiza lanzamientos de objetos como pelotas a distancia con bastante precisión					
7	Realiza las actividades de lanzamiento hacia arriba sin presentar ningún tipo de dificultad					
8	Puede atrapar el balón con ambas manos sin dejarlo caer					
9	Es capaz de realizar movimientos empleando la coordinación general del cuerpo					
10	Puede lanzar y encaminar una pelota por las líneas demarcadas en el campo					
DIMENSION 3: Habilidades de Estabilidad		Nunca	Casi Nunca	A veces	Casi Siempre	Siempre
11	Controla el equilibrio de su cuerpo cuando realiza movimiento con sus extremidades superiores mientras está estático					
12	Se suspende solamente con el pie derecho o izquierdo con total facilidad					
13	Puede inclinar el tronco ligeramente hacia adelante y hacia atrás sin ninguna dificultad					
14	Mantiene el equilibrio de su cuerpo mientras realiza movimiento levantando las manos en diferentes direcciones					
15	Controla el equilibrio de su cuerpo cuando aumenta y disminuye su					

	velocidad con facilidad					
--	-------------------------	--	--	--	--	--

Nota: *Este instrumento fue elaborado por los autores de la tesis Rafael Acuña Sánchez & Edgar Rojas Julian*

ANEXO C

SESIONES DE APRENDIZAJE

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 01

1. TITULO Y DATOS GENERALES

TITULO: “Los juegos tradicionales para mejorar nuestro sistema inmunológico y cuidar nuestro ambiente”

Datos Generales					
Área	Educación Física	Ciclo	VI		
Docente	Rafael Acuña Sánchez Edgar Rojas Julián	Grado y sección	2 “A”	Fecha	10/11/23
I.E.	Ernesto Villanueva Muñoz –Cajaruro - Amazonas	UGEL	Utcubamba		

2. PROPÓSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE			
Competencias/ Capacidades	Desempeños precisados	Que nos dará evidencia de aprendizaje	Instrum. de eval.
<p>➤ Interactúa a través de sus habilidades sociomotrices</p> <p>✓ Se vincula usando sus habilidades sociomotrices.</p> <p>✓ Crea y aplica estrategias y tácticas de juego</p>	<p>✓ Interactúa con sus compañeros en diversos entornos y establece una comunicación asertiva, considerando el juego como una forma de expresión social y patrimonial de las comunidades, mientras obvia cualquier tipo de exclusión al participar en actividades lúdicas y deportivas.</p> <p>✓ Establece, en colaboración con sus compañeros, soluciones significativas al incorporar aspectos técnicos y tácticos, adaptándose a las variaciones del contexto y a las indicaciones del juego. Además, aprecia el trabajo en equipo al analizar probables aciertos y obstáculos, lo que le permite sugerir alternativas para mejorar su rendimiento.</p>	<p>Proponen juegos tradicionales que ayudan a mejorar nuestro sistema inmunológico.</p>	<p>Ficha de observación</p>

Enfoques transversales	Actitudes o acciones observables
	Superación personal
Búsqueda de la excelencia	✓ Los educandos emplean sus habilidades y recursos para alcanzar las metas con éxito que se formulan como equipo y de forma personal

3. RECURSOS PARA LA SESIÓN DE APRENDIZAJE

¿Qué necesitamos hacer antes de la actividad	¿Qué recursos o materiales se utilizarán?
<ul style="list-style-type: none"> ✓ Selecciona y organiza el espacio adecuado para realizar la sesión, asegurándote de priorizar la seguridad de los estudiantes. ✓ Organiza los materiales y recursos en función al número de educandos teniendo en cuenta los tópicos por analizar ✓ Examinamos información vinculada con las tareas o actividades. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Silbato ✓ Balón ✓ Pañuelos ✓ Latas de leche ✓ Costales ✓ Cuerdas

4. SECUENCIA DIDÁCTICA:

MOMENTO	DESCRIPCIÓN DE ACTIVIDADES Y / O ESTRATEGIAS	TIEMPO
INICIO	<p>En equipos de clase.</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Se da el paraben y saludamos cordialmente a cada uno de los educandos. ✓ Nos conducimos al área donde se va a desarrollar las actividades y les pedimos que formen la mitad de un círculo entre todos en el campo de juego. <p>RECUPERACION DE SABERES PREVIOS</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Estando situados en el área señalada para realizar la primera reflexión, se pregunta de forma general: ¿qué hicimos la clase anterior? ✓ El educador ejecuta las siguientes interrogantes: ¿Qué juegos tradicionales practicamos en nuestra comunidad? ¿creen que estos juegos mejoran nuestro sistema inmunológico? <p>CONFLICTO COGNITIVO (PROBLEMATIZACION)</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Participamos en el desarrollo de la actividad de activación o calentamiento corporal ¿Qué actividad corporal se podría realizar para activar el calentamiento? <p>RETO: ¿Qué juegos podemos practicar y cómo debemos realizarlos para mejorar y fortalecer nuestro sistema inmunológico, el cuidado de nuestra salud y medio ambiente?</p> <p>MOTIVACION</p> <p>Actividad</p> <p>Los estudiantes realizan el juego de la mancha con pelota.</p>	15'

DESARROLLO	<p>PROPÓSITO Y ORGANIZACIÓN</p> <p>✓ En esta sesión de estudio, vas a participar en juegos típicos sugiriendo y llevando a cabo estrategias para dar solución a las circunstancias que se muestren en los juegos y desarrollar la eficacia del equipo según sus habilidades y destrezas que presenta cada integrante. Además, vas a instaurar compromisos y solucionar problemas con tus pares con actitud positiva, integradora teniendo en cuenta los valores que se pretende fortalecer para mejorar las relaciones sociales con los demás.</p> <p>GESTIÓN Y ACOMPAÑAMIENTO DEL DESARROLLO DE LA COMPETENCIA</p> <p>✓ En grupo de clase</p> <p>El profesor organiza equipos de trabajos de 4 o 5 estudiantes como máximo.</p> <p>ACTIVIDAD 1</p> <p>La gallina ciega</p> <p>Se escoge un participante de la clase, este será vendado y se le dará unas vueltas contando para después buscar a sus compañeros. Cuando atrapa uno tiene que adivinar quién esa persona que atrapo.</p>  <p>Se les da unos momentos para la hidratación.</p> <p>ACTIVIDAD 2</p> <p>El kiwi</p> <p>Este juego implica en construir una torre de latas, y habrá dos o tres participantes que serán los que maten con la pelota a todos. Se inicia el juego lanzando la pelota para así caer toda la torre de latas armadas, cuando ya no quede ningún tarro parado comenzarán a correr y tratar de armarlo nuevamente sin dejarse tocar del balón.</p>	145'
------------	--	------

CIERRE

20'

ACTIVIDAD 3**Carrera de encostados**

Cada educando debe contar con un saco, luego todos los educandos se ubican detrás de la línea de señalada para iniciar el juego y, a través de una señal, deben empezar a desplazarse dentro de sus sacos, los estudiantes se desplazan lo más rápido posible hacia una línea de llegada previamente señalada a 15 m del lugar de partida; para poder ganar se requiere llegar primero después de haber recorrido desde el punto de partida – punto de llegas y nuevamente regresar al punto de partida.

**ACTIVIDAD 4****El salto de la cuerda**

Este juego se puede realizar de manera persona o en equipos de tres. Si es equipos de tres estudiantes, dos de ellos hacen girar la cuerda tomando de cada punta, la cuerda debe pasar por debajo de los pies y por encima de la cabeza del tercer participante quien es el que va estar saltando. Si se realiza de forma individual entonces el mismo participante es el que hace pasar la sog a por debajo de sus pies y sobre su cabeza. Gana el juego el que dura más tiempo sin trabajar la cuerda o el que hace más cantidad de saltos.



Al finalizar les preguntamos: ¿Consideras que estos juegos pueden integrarnos mejor?

Los alumnos proponen otros juegos que quieran desarrollar.

Al finalizar le preguntamos:

En equipo

- ✓ Congrega a los educandos para que realicen la siguiente reflexión:
 - ¿Qué aprendimos el día de hoy?
 - ¿Qué importancia tiene los juegos tradicionales?
 - ¿cómo se percibieron después de realizar la actividad?
 - ¿Qué obstáculos hubo al realizar los juegos?
 - ¿creen que debemos de practicar siempre estos juegos? ¿Por qué?
- ✓ Mientras dure el momento de reflexión, tienes que conducir asertivamente a dar con las respuestas, retroalimentando de forma oportuna cuando corresponda.
- ✓ Concluye la clase dando indicaciones para el aseo individual de los educandos.

Cajaruro 10 de noviembre del 2023.

SESIÓN DE APRENDIZAJE N.º 02

1. TÍTULO Y DATOS GENERALES

TÍTULO: “Los juegos tradicionales para mejorar nuestro sistema inmunológico y cuidar nuestro ambiente”.

Datos Generales					
Área	Educación Física	Ciclo	VI		
Docente	Rafael Acuña Sánchez Edgar Rojas Julián	Grado y sección	2 “A”	Fecha	18/11/23
I.E.	Ernesto Villanueva Muñoz – Cajaruro - Amazonas	UGEL	Utcubamba		

2. PROPÓSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE			
Competencias/ Capacidades	Desempeños precisados	Que nos dará evidencia de aprendizaje	Instrum. de eval.
<p>➤ Interactúa a través de sus habilidades sociomotrices</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Se relaciona utilizando sus habilidades sociomotrices. ✓ Crea y aplica estrategias y tácticas de juego 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Interactúa con sus compañeros en diversas situaciones y se expresa de forma asertiva, analizando el juego como una expresión social y patrimonial de las comunidades, además de evitar cualquier forma de exclusión en la realización de actividades lúdicas y deportivas. ✓ Colabora con sus compañeros para establecer soluciones significativas al incorporar aspectos técnicos y tácticos, adaptándose a las variaciones del contexto y a las reglas del juego fijadas. Además, aprecia el trabajo en equipo mediante la identificación de aciertos y desafíos que le permitan sugerir alternativas de mejora y avanzar en su rendimiento. 	<p>Demuestran su talento y descubren estrategias para mejorar su coordinación a través de los juegos tradicionales.</p>	<p>Ficha de observación.</p>
Enfoques transversales	Actitudes o acciones observables		

ENFOQUE AMBIENTAL	SOLIDARIDAD PLANETARIA Y EQUIDAD INTERGENERACIONAL ✓ Los estudiantes participan en discusiones y reflexiones sobre las condiciones ambientales de su entorno y su vínculo con la salud respiratoria y emocional. Así, comprenden la relevancia de proteger el medio ambiente y fomentan acciones que contribuyan a su conservación.
-------------------	---

3. RECURSOS PARA LA SESIÓN DE APRENDIZAJE

¿Qué necesitamos hacer antes de la actividad	¿Qué recursos o materiales se utilizarán?
✓ Elige y prepara el lugar que te permitirá llevar a cabo la sesión, velando por la seguridad de los educandos. ✓ Organiza los materiales y recursos en función al número de educandos teniendo en cuenta los tópicos por analizar ✓ Buscamos información relacionada a la actividad.	✓ Silbato ✓ Boliches ✓ Trompos ✓ Globos ✓ Sillas ✓ Tizas

4. SECUENCIA DIDÁCTICA:

MOMENTO	DESCRIPCIÓN DE ACTIVIDADES Y / O ESTRATEGIAS	TIEMPO
INICIO	<p>En equipos de clase.</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Se da el paraben y saludamos cordialmente a cada uno de los educandos. ✓ Nos conducimos al área donde se va a desarrollar las actividades y les pedimos que formen la mitad de un círculo entre todos en el campo de juego. <p>RECUPERACION DE SABERES PREVIOS</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Estando situados en el área señalada para realizar la primera reflexión, se pregunta de forma general: ¿qué hicimos la clase anterior? ✓ El educador ejecuta las siguientes interrogantes: ¿Qué juegos tradicionales practicamos en nuestra comunidad? ¿creen que estos juegos mejoran nuestro sistema inmunológico? <p>CONFLICTO COGNITIVO (PROBLEMATIZACION)</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Participamos en el desarrollo de la actividad de activación o calentamiento corporal ¿Qué actividad corporal se podría realizar para activar el calentamiento? <p>RETO: ¿Qué tipo de acciones deportivas podemos trabajar y cómo debemos desarrollarla para renovar y fortalecer nuestro sistema inmunológico, el cuidado de nuestra salud y medio ambiente?</p> <p>MOTIVACION</p> <p>ACTIVIDAD</p>	15'

Los estudiantes realizan el juego de la cadena humana.

PROPÓSITO Y ORGANIZACIÓN

- ✓ En esta sesión de estudio, vas a participar en juegos predeportivos y juegos típicos sugiriendo y llevando a cabo estrategias para dar solución a las circunstancias que se muestren en los juegos y desarrollar la eficacia del equipo según sus habilidades y destrezas que presenta cada integrante. Además, vas a instaurar compromisos y solucionar problemas con tus pares con actitud positiva, integradora teniendo en cuenta los valores que se pretende fortalecer para mejorar las relaciones sociales con los demás.

GESTIÓN Y ACOMPAÑAMIENTO DEL DESARROLLO DE LA COMPETENCIA

- ✓ **En grupo de clase**

El profesor organiza equipos de trabajos de 4 o 5 estudiantes como máximo.

ACTIVIDAD 1

Juegos de boliches

El juego consiste en que cada jugador tendrá un boliche y se hace un hoyo en el suelo. A una determinada distancia se lanzará el boliche por turno hacia el hoyo. El que lanza su boliche y queda más cerca al hoyo comenzará iniciando con un tiro y tratando de chocar al boliche que esté más cerca.



ACTIVIDAD 2

Juego de trompos.

- ✓ Se ubica el espacio a jugar, luego todos los participantes tienen que tener un trompo.
- ✓ Al sonido del silbato todos deberán de lanzar su trompo y hacerlo girar al mismo tiempo. El trompo que baila más tiempo, es el ganador.



Variantes

DESARROLLO

- ✓ Jugamos a arrestarle o recogerlo en trompo en la mano y también con la pita.



145'

- ✓ Momentos de hidratación

ACTIVIDAD 3

Reventar el globo sentado

En este juego, no se pueden utilizar las manos para reventar el globo. Los estudiantes se organizan por grupos y a una distancia de 15 metros, los primeros salen corriendo con un globo; reventan el globo sentándose, luego retornan para continuar el siguiente compañero. El equipo que termine primero de reventar todos los globos gana el juego.



ACTIVIDAD 4

Carrera de asnos

Los estudiantes se juntan en pares que tengan la misma contextura; el docente ayudado de tizas de color o algún otro elemento señala el recorrido a través de líneas indicando el punto de inicio y de llegada, de cada par uno hace de burro y el otro de jinete, luego intercambian los roles. El par que llega primero a la meta se le declara ganador.



CIERRE	<p>Al finalizar le preguntamos:</p> <p>En equipo</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Congrega a los educandos para que realicen la siguiente reflexión: ¿Qué aprendimos el día de hoy? ¿Qué importancia tiene los juegos tradicionales? ¿cómo se percibieron después de realizar la actividad? ¿Qué obstáculos hubo al realizar los juegos? ¿creen que debemos de practicar siempre estos juegos? ¿Por qué? ✓ Mientras dure el momento de reflexión, tienes que conducir asertivamente a dar con las respuestas, retroalimentando de forma oportuna cuando corresponda. ✓ Concluye la clase dando indicaciones para el aseo individual de los educandos. 	20'
---------------	---	-----

Cajaruro 18 de noviembre del 2023.

CONSTANCIA DE VERIFICACIÓN DE ORIGINALIDAD

Yo, M. Sc. **NICOLÁS AGUSTÍN TORRES CASTRO** usuario revisor del documento titulado:

“LOS JUEGOS TRADICIONALES Y EL DESARROLLO DE LAS HABILIDADES MOTRICES DE ESTUDIANTES DEL SEGUNDO AÑO DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DEL NIVEL SECUNDARIO, CAJARURO, 2023”

Cuyos autores son, **Bach. RAFAEL ACUÑA SÁNCHEZ** y el **Bach. EDGAR ROJAS JULIAN** identificados con documentos de identidad DNI: 27422952 y DNI: 27728456

Manifiesto que la evaluación efectuada por el software ha indicado un porcentaje de similitud del 17%, el cual puede ser corroborado en el resumen del informe automatizado de similitudes que se incluye.

El abajo firmante revisó el informe y determinó que todas las semejanzas encontradas dentro del porcentaje de similitud aceptado no representan plagio, y que el documento mantiene la integridad científica y se adhiere a las normas para el uso de citas y referencias estipuladas en los protocolos correspondientes.

Se incluye el Recibo Digital para asegurar la adecuada trazabilidad del proceso correspondiente.

Lambayeque, 17 de enero del 2024



.....

NICOLÁS AGUSTÍN TORRES CASTRO

DNI: 41010050

ASESOR

Se adjunta:

*Resumen del Reporte automatizado de similitudes

*Recibo Digital

ANEXO C

INFORME DE SIMILITUD DEL SOFTWARE TURNITIN

Los juegos tradicionales y el desarrollo de las habilidades motrices de estudiantes del segundo año de una institución educativa del nivel secundario, Cajaruro, 2023

INFORME DE ORIGINALIDAD



FUENTES PRIMARIAS

1	Submitted to Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo Trabajo del estudiante	7%
2	repositorio.unprg.edu.pe Fuente de Internet	3%
3	repositorio.ucv.edu.pe Fuente de Internet	1%
4	hdl.handle.net Fuente de Internet	1%
5	Submitted to Universidad Catolica de Trujillo Trabajo del estudiante	1%
6	repositorio.uct.edu.pe Fuente de Internet	1%
7	www.coursehero.com Fuente de Internet	<1%
8	Submitted to College of Alameda Trabajo del estudiante	<1%

9	repositorio.pedagogicochimbote.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
10	repositorio.upse.edu.ec Fuente de Internet	<1 %
11	repositorio.usmp.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
12	Submitted to Universidad Andina del Cusco Trabajo del estudiante	<1 %
13	Submitted to Universidad Cesar Vallejo Trabajo del estudiante	<1 %
14	Submitted to Universidad Andina Nestor Caceres Velasquez Trabajo del estudiante	<1 %
15	Submitted to Universidad Nacional de San Cristóbal de Huamanga Trabajo del estudiante	<1 %
16	repositorio.unjfsc.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
17	www.efdeportes.com Fuente de Internet	<1 %
18	idoc.pub Fuente de Internet	<1 %
19	repositorio.unemi.edu.ec Fuente de Internet	<1 %

20	cybertesis.unmsm.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
21	repositorio.uta.edu.ec Fuente de Internet	<1 %
22	www.researchgate.net Fuente de Internet	<1 %
23	www.slideshare.net Fuente de Internet	<1 %
24	1library.co Fuente de Internet	<1 %
25	repositorio.utea.edu.pe Fuente de Internet	<1 %

Excluir citas

Activo

Excluir coincidencias < 15 words

Excluir bibliografía


Activo



Nicolás Agustín Torres Castro
DNI: 41010050
ASESOR

ANEXO D

RECIBO DIGITAL




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:	Acuña Sánchez Rafael Y Rojas Julián Edgar
Título del ejercicio:	Quick Submit
Título de la entrega:	Los juegos tradicionales y el desarrollo de las habilidades m...
Nombre del archivo:	INFORME_FINAL_DE_JUEGOS_TRADICIONALES_1_2.docx
Tamaño del archivo:	1.3M
Total páginas:	81
Total de palabras:	14,476
Total de caracteres:	80,924
Fecha de entrega:	06-oct.-2024 10:53a. m. (UTC-0500)
Identificador de la entre...	2476551742



Derechos de autor 2024 Turnitin. Todos los derechos reservados.



 Nicolás Agustín Torres Castro
 DNI: 41010050
 ASESOR