



UNIVERSIDAD PARTICULAR DE CHICLAYO

FACULTAD DE DERECHO Y EDUCACIÓN

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN FÍSICA

TESIS

**“Juegos tradicionales y el desarrollo de la educación física en la
Institución Educativa Colegio Bilingüe, región San Martín, año
2024”**

**PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE
LICENCIADO EN EDUCACIÓN FÍSICA**

Autor:

Bach. Cahuaza Peas Homer

Asesor:

Dr. Sánchez Cubas Oscar Benjamín

LINEA DE INVESTIGACION:

Desarrollo y Educación Sostenible

Pimentel, Perú, 2024.

Dedicatoria

A nuestro creador Jesucristo, quien nos da mucho amor y sabiduría cada día para enfrentar los desafíos de la vida.

Agradecimiento

A mis docentes que formaron parte de mi desarrollo profesional en la Escuela de Educación de la Universidad Particular de Chiclayo.

Índice

Índice de Tablas.....	v
Índice de Figuras.....	vi
RESUMEN.....	vii
ABSTRACT	viii
I. INTRODUCCIÓN	1
II. DESARROLLO.....	5
III. METODOLOGÍA.	16
3.1. Tipo de investigación.....	16
3.2. Diseño de investigación.	16
3.3. Variables y Operacionalización.....	16
3.4. Población y Muestra de estudio.....	17
3.5. Técnicas e instrumentos de recolección de datos.....	18
3.6. Procedimiento de recolección de datos e informaciones.....	18
3.7. Técnicas de procesamiento y análisis de datos	19
IV. ANÁLISIS Y DISCUSIÓN DE RESULTADOS	20
4.1. Análisis Estadístico Descriptivo:	20
4.2. Análisis Estadístico Inferencial:.....	28
4.3. Discusión de los resultados	30
V. CONCLUSIONES	33
VI. RECOMENDACIONES.....	34
REFERENCIAS.....	35
ANEXOS.....	38

Índice de Tablas

Tabla 1	Niveles de la variable juegos tradicionales.....	20
Tabla 2	Niveles de la dimensión juegos tradicionales de desplazamiento.....	21
Tabla 3	Niveles de la dimensión juegos tradicionales con objetos.....	22
Tabla 4	Niveles de la dimensión juegos tradicionales de equilibrio.....	23
Tabla 5	Niveles de la variable desarrollo de la educación física.....	24
Tabla 6	Niveles de la dimensión desenvolvimiento autónomo a través de su motricidad	25
Tabla 7	Niveles de la dimensión asume una vida saludable	26
Tabla 8	Niveles de la dimensión interactúa a través de sus habilidades socio motrices	27
Tabla 9	Resultado de la Prueba de Normalidad	28
Tabla 10	Correlación entre juegos tradicionales y desarrollo de la educación física.....	29

Índice de Figuras

Figura 1	Niveles de la variable juegos tradicionales	20
Figura 2	Niveles de la dimensión juegos tradicionales de desplazamiento	21
Figura 3	Niveles de la dimensión juegos tradicionales con objetos	22
Figura 4	Niveles de la dimensión juegos tradicionales de equilibrio	23
Figura 5	Niveles de la variable desarrollo de la educación física.....	24
Figura 6	Niveles de la dimensión desenvolvimiento autónomo a través de su motricidad.....	25
Figura 7	Niveles de la dimensión asume una vida saludable	26
Figura 8	Niveles de la dimensión interactúa a través de sus habilidades socio motrices	27

RESUMEN

El objetivo principal de la presente investigación fue determinar la relación entre los juegos tradicionales y el desarrollo de la educación física en los estudiantes del 5to y 6to grado de educación primaria de la Institución Educativa Colegio Bilingüe, región San Martín, año 2024. La investigación presentó un enfoque cuantitativo, de tipo básica, diseño no experimental y de corte transversal-correlacional. La técnica utilizada en la recolección de datos fue la encuesta y como instrumento se aplicaron dos cuestionarios para medir ambas variables, considerándose como población de 30 estudiantes, de los cuales se trabajó con la muestra censal, siendo la confiabilidad del 0,748 para la variable juegos tradicionales y del 0,758 para el desarrollo de la educación física, cifras que evidencian un alto grado de confiabilidad. En relación a los niveles (bajo, medio y alto) aplicados para la variable juegos tradicionales, los participantes respondieron en el nivel bajo con el 57% seguido del medio con el 40% y el 03% para el alto; en cuanto a la variable desarrollo de la educación física los participantes respondieron para el nivel medio en un 57% seguido del 27% para el bajo y el 17% para el alto; dentro de los resultados inferenciales se encontró una correlación positiva media entre las variables, al tener un valor de $Rho = 0,394^{**}$ y un nivel de significancia o p valor del 0,031 menor al 0,05; por lo tanto, se acepta la hipótesis de la investigación: Los juegos tradicionales, se relacionan significativamente en el desarrollo de la educación física en los estudiantes del 5to y 6to grado de educación primaria de la Institución Educativa Colegio Bilingüe, región San Martín, año 2024.

Palabras Claves: Juegos tradicionales, desarrollo de la educación física, juegos tradicionales de desplazamiento, juegos tradicionales con objetos, juegos tradicionales de equilibrio.

ABSTRACT

The main objective of this research was to determine the relationship between traditional games and the development of physical education in 5th and 6th grade students of primary education at the Colegio Bilingüe Educational Institution, San Martín region, in 2024. The research presented a quantitative approach, of a basic type, non-experimental design and cross-sectional-correlational. The technique used in data collection was the survey and as an instrument two questionnaires were applied to measure both variables, considering 30 students as a population, of which the census sample was worked with, having a reliability of 0.748 for the traditional games variable and 0.758 for the development of physical education, figures that show a high degree of reliability. In relation to the levels (low, medium and high) applied for the traditional games variable, the participants responded at the low level with 57% followed by the medium with 40% and 03% for the high; Regarding the variable development of physical education, the participants responded for the medium level in 57% followed by 27% for the low and 17% for the high; within the inferential results, a medium positive correlation was found between the variables, having a value of $Rho = 0.394^{**}$ and a level of significance or p value of 0.031 less than 0.05; therefore, the research hypothesis is accepted: Traditional games are significantly related to the development of physical education in 5th and 6th grade students of primary education at the Colegio Bilingüe Educational Institution, San Martín region, year 2024.

Keywords: Traditional games, development of physical education, traditional displacement games, traditional games with objects, traditional balance games.

I. INTRODUCCIÓN

En el contexto de la educación física, se realizan actividades destinadas a promover un desarrollo saludable del cuerpo de los niños, incluyendo el desarrollo de habilidades motrices y la adopción de hábitos higiénicos y culturales. Estos aspectos son fundamentales para asegurar su bienestar físico. Las habilidades motrices básicas son cruciales para el desarrollo motor de los niños y niñas, siendo esenciales en las actividades físicas; tal es así que, desde el nacimiento, el juego es fundamental para el desarrollo del niño, proporcionándole la estimulación necesaria para crecer y progresar. Es a través del juego que el niño se adapta, experimenta la realidad, adquiere conocimientos y establece conexiones. Desde el primer año de vida, el niño aprende a través de la acción directa, presentándosele objetos y juguetes que estimulan su curiosidad, moviéndose en diferentes direcciones para que los persiga. Además, se le enseñan diversas formas de interactuar con estos objetos, lo cual es crucial para el desarrollo de su capacidad intelectual (Calderón et al., 2023). Por lo tanto, investigar sobre juegos tradicionales en educación física es crucial por su valor cultural y beneficios para el desarrollo físico, cognitivo y emocional de los estudiantes. Estos juegos no solo preservan el patrimonio cultural, sino que también mejoran habilidades motoras, promueven la interacción social y son inclusivos para diversos contextos. Integrar juegos tradicionales en el currículo no solo aumenta la motivación estudiantil, sino que enriquece los recursos educativos disponibles, ofreciendo formas efectivas y divertidas de aprendizaje activo y participativo en educación física.

En cuanto a la realidad problemática, A nivel internacional, Según la UNESCO (2022), durante la pandemia, hubo una reducción del 41% en la actividad física. Antes del brote de COVID-19, la falta de actividad física ya estaba vinculada a 5 millones de muertes prematuras cada año. El 89% de los 117 países evaluados por la UNESCO, la educación física (EF) se imparte de manera equitativa para ambos géneros. Sin embargo, el 82% de los profesores de EF ha observado que la participación ha disminuido debido al impacto negativo del COVID-19, especialmente entre los estudiantes con discapacidades. OMS (2022), presenta un informe que representa la primera evaluación a nivel global del progreso realizado por los países en la implementación de las recomendaciones del Plan de Acción Mundial sobre Actividad Física 2018-2030. Además de evaluar estos avances, el informe incluye una estimación del impacto económico para los sistemas de salud si no se toman medidas

para mejorar los niveles de actividad física. Subraya la urgencia de hacer de la actividad física una prioridad compartida entre todos los sectores gubernamentales, y enfatiza la necesidad de fortalecer la coordinación y las alianzas para promover la actividad física a nivel mundial. A nivel nacional, en Puno, Flores (2019), menciona que la educación en las comunidades alejadas del Perú enfrenta limitaciones significativas, siendo abordada de manera centralista y sin considerar adecuadamente los aspectos culturales y sociales de las comunidades aymaras y otros grupos étnicos (Flores, 2019). Usca (2022), manifiesta que, en Trujillo, los niños practican poco los juegos tradicionales, optando por objetos o juguetes modernos que a menudo no favorecen su desarrollo motriz. Es fundamental que los niños se involucren en los juegos de su región para adquirir nuevas habilidades, conocimientos y contribuir tanto a su desarrollo motriz como personal.

A nivel institucional el trabajo de investigación se desarrollará en la Institución Educativa Colegio Bilingüe, región San Martín; se evidencia una falta de enfoque sistemático hacia los juegos tradicionales en las clases de Educación Física, así como una escasa transmisión de estos juegos desde las familias a los niños, lo cual es crucial para enriquecer su acervo cultural. Este fenómeno puede atribuirse a las intensas influencias de un entorno constantemente cambiante y modernizado. Además, los juegos tradicionales suelen recibir menos integración y valorización en el currículo educativo, afectando su reconocimiento como herramientas educativas y culturales fundamentales. Esta situación se agrava por la carencia de recursos adecuados y la falta de capacitación docente en la implementación efectiva de estos juegos, perpetuando la percepción errónea de que son obsoletos o menos beneficiosos que enfoques más contemporáneos. Para abordar estos desafíos, es crucial llevar a cabo investigaciones exhaustivas, promover activamente la inclusión de juegos tradicionales en el plan de estudios y reconocer su valor para el desarrollo integral de los estudiantes, no solo físicamente, sino también cognitiva y emocionalmente.

Por lo antes mencionado, es que se formula el siguiente **problema de investigación**: ¿Cómo se relaciona los juegos tradicionales y el desarrollo de la educación física en los estudiantes del 5to y 6to grado de educación primaria de la Institución Educativa Colegio Bilingüe, región San Martín, año 2024? y como problemas específicos: 1) ¿Cuál es el nivel de uso de los juegos tradicionales en los estudiantes del 5to y 6to grado de educación primaria de la Institución Educativa

Colegio Bilingüe, región San Martín, año 2024?, 2) ¿Cuál es el nivel de desarrollo de la educación física en los estudiantes del 5to y 6to grado de educación primaria de la Institución Educativa Colegio Bilingüe, región San Martín, año 2024? 3) ¿Cuáles son los niveles de las dimensiones de los juegos tradicionales en los estudiantes del 5to y 6to grado de educación primaria de la Institución Educativa Colegio Bilingüe, región San Martín, año 2024? y 4) ¿Cuáles son los niveles de las dimensiones de desarrollo de la educación física en los estudiantes del 5to y 6to grado de educación primaria de la Institución Educativa Colegio Bilingüe, región San Martín, año 2024?

La presente investigación se **justifica de manera teórica** ya que busca realizar aportes significativos al conocimiento científico sobre la relación de las variables en estudio basados en teorías como la Teoría de aprendizaje de Ausubel, de inteligencias múltiples de Garner, la teoría de Vigotsky, y de Méndez. La presente investigación, aborda un problema real que afecta a una población, siendo que sus resultados, llenarán el vacío de información sobre la relación estudiada, permitiendo posteriores investigaciones experimentales. De **justificación práctica**, debido a que los resultados de la investigación, serán fundamentales para desarrollar estrategias didácticas efectivas que optimicen la experiencia en la integración de juegos tradicionales y el desarrollo de la educación física en la Institución Educativa Colegio Bilingüe, en la región de San Martín durante el año 2024. La investigación nos permitirá identificar y proponer diversas alternativas para mejorar la calidad educativa de los niños en estudio. De **justificación metodológico**, debido a que la investigación propone métodos o instrumentos para poder generar conocimiento válido, confiable y verificable. En la presente investigación, los instrumentos que se emplearan han sido previamente validados por expertos, y analizado por el Coeficiente de Alfa de Cronbach, lo que otorga confiabilidad, y validez para el cumplimiento eficiente del objetivo de la investigación. Asimismo, de **justificación social**, según Carrasco (2016), se fundamenta en las ventajas y beneficios que los hallazgos de la investigación pueden ofrecer a la sociedad, siendo esencial como punto de partida para la creación de iniciativas que promuevan el bienestar de todos los ciudadanos; por lo tanto la investigación proporcionará un aporte significativo a nivel social al identificar y proponer alternativas para mejorar la calidad educativa en la población seleccionada; es decir al optimizar la integración de juegos tradicionales y el desarrollo de la educación física en la Institución Educativa Colegio Bilingüe, región San Martín en 2024, se fortalecerá el bienestar integral de los estudiantes, promoviendo un

ambiente educativo más inclusivo y participativo. Esto no solo mejorará su desarrollo físico y emocional, sino que también fomentará valores de cooperación, respeto cultural y salud entre la comunidad escolar y la sociedad en general.

Ante ello se establece como **objetivo general**: Determinar la relación entre los juegos tradicionales en el desarrollo de la educación física en los estudiantes del 5to y 6to grado de educación primaria de la Institución Educativa Colegio Bilingüe, región San Martín, año 2024 y como objetivos específicos: 1) Conocer el nivel de uso de los juegos tradicionales en los estudiantes del 5to y 6to grado de educación primaria de la Institución Educativa Colegio Bilingüe, región San Martín, año 2024, 2) Conocer el nivel de desarrollo de la educación física en los estudiantes del 5to y 6to grado de educación primaria de la Institución Educativa Colegio Bilingüe, región San Martín, año 2024 3) Describir los niveles de las dimensiones de los juegos tradicionales en los estudiantes del 5to y 6to grado de educación primaria de la Institución Educativa Colegio Bilingüe, región San Martín, año 2024 y 4) Describir los niveles de las dimensiones de desarrollo de la educación física en los estudiantes del 5to y 6to grado de educación primaria de la Institución Educativa Colegio Bilingüe, región San Martín, año 2024

Se planteó como **hipótesis general**: Hipótesis alterna, H1: Los juegos tradicionales, se relacionan significativamente en el desarrollo de la educación física en los estudiantes del 5to y 6to grado de educación primaria de la Institución Educativa Colegio Bilingüe, región San Martín, año 2024; Hipótesis nula, H0: Los juegos tradicionales, no se relacionan significativamente en el desarrollo de la educación física en los estudiantes del 5to y 6to grado de educación primaria de la Institución Educativa Colegio Bilingüe, región San Martín, año 2024 y las hipótesis específicas: 1) El nivel de los juegos tradicionales en los estudiantes del 5to y 6to grado de educación primaria de la Institución Educativa Colegio Bilingüe, región San Martín, año 2024 es bajo, 2) El nivel de desarrollo de la educación física en los estudiantes del 5to y 6to grado de educación primaria de la Institución Educativa Colegio Bilingüe, región San Martín, año 2024 es bajo, 3) Los niveles de las dimensiones de los juegos tradicionales en los estudiantes del 5to y 6to grado de educación primaria de la Institución Educativa Colegio Bilingüe, región San Martín, año 2024 son bajos y 4) Los niveles de las dimensiones de desarrollo de la educación física en los estudiantes del 5to y 6to grado de educación primaria de la Institución Educativa Colegio Bilingüe, región San Martín, año 2024 son bajas.

II. DESARROLLO

Entre los **Antecedentes Internacionales** tenemos la investigación **en Cuba, Calderón et al. (2023)**, cuyo objetivo general fue Proponer juegos tradicionales para diversas secciones de las clases de Educación Física en la Escuela Primaria Armando Mestre Martínez. El estudio siguió una metodología de diseño no experimental, combinando métodos teóricos como el histórico-lógico con métodos empíricos. La población de estudio incluyó a estudiantes del tercer grado y a docentes de educación física. Se emplearon encuestas y el análisis documental para el levantamiento de datos y para el procesamiento se utilizó el software SPSS 21.0, aplicando procedimientos de estadística descriptiva incluyendo cálculos porcentuales. Como resultado, se propusieron diversos juegos tradicionales adaptados para cada parte de la clase de Educación Física, considerando los objetivos generales y específicos de la lección. Se concluyó que la inclusión de juegos tradicionales en la Educación Física durante la etapa escolar contribuye significativamente al fortalecimiento de la identidad cultural y al desarrollo físico y cognitivo de los estudiantes.

En tal sentido como reflexión final, se señala que los juegos tradicionales fortalecen la identidad cultural y promueven el desarrollo integral de los estudiantes destaca la importancia de incorporar estas prácticas en la educación actual. Esto enriquece la experiencia educativa al conectar con tradiciones locales y fomentar la inclusión al valorar las diversas raíces culturales de los estudiantes, desarrollando habilidades físicas, cognitivas y sociales clave para entender y respetar la diversidad en un contexto globalizado.

En Ecuador, González-Cordero y Jarrín-Navas (2021), en su estudio, cuya finalidad fue Examinar cómo los juegos tradicionales pueden ser una herramienta efectiva para desarrollar habilidades coordinativas en estudiantes. La investigación se llevó a cabo utilizando un enfoque cuantitativo, nivel descriptivo de diseño no experimental, aplicando técnicas cuantitativas y una revisión exhaustiva de documentos y bibliografía relevante. Esto permitió un análisis y discusión detallada sobre la implementación de los juegos tradicionales en la educación física. Los resultados demostraron claramente que estos juegos tienen un impacto positivo en las habilidades coordinativas de los estudiantes. Concluyendo, con la elaboración de una propuesta pedagógica que incluye una selección de juegos tradicionales,

diseñada para evaluar, desarrollar y medir las capacidades coordinativas de los estudiantes.

En este contexto, a modo de reflexión final, se menciona que el análisis detallado subraya la importancia de incorporar estos juegos no solo como actividades recreativas, sino como herramientas pedagógicas efectivas. Al observar resultados claros que respaldan esta idea, se puede concluir que la inclusión sistemática de juegos tradicionales en el currículo puede no solo evaluar y desarrollar las capacidades coordinativas de los estudiantes, sino también fomentar un aprendizaje más integral y participativo en el ámbito educativo.

En Colombia, Cañón y Zapata (2020), en su pesquisa cuyo objetivo fue Fortalecer los valores éticos y morales como el respeto y la tolerancia entre los estudiantes del séptimo grado de la Institución Educativa Playa Rica en Villavicencio, utilizando estratégicamente juegos tradicionales dentro del marco del área de Educación Física. Se empleó un enfoque metodológico cualitativo, enfocado en la comunidad educativa del barrio Playa Rica, con una muestra de 34 estudiantes de séptimo grado en la jornada matutina. Se realizaron encuestas y observaciones participativas para analizar cómo interactúan los estudiantes entre sí y así identificar sus comportamientos en las relaciones dentro del aula. Como resultados se observó que, durante la práctica, los estudiantes demostraron respeto y tolerancia, mejorando así su convivencia. El uso de juegos tradicionales con estrategias pedagógicas promovió cambios positivos en sus actitudes, reforzando valores como el trabajo en equipo y la convivencia. Concluyendo que se comprobó que la implementación de juegos tradicionales en las clases de educación física facilitó la promoción de valores como el respeto y la tolerancia. Esta aplicación contribuyó al desarrollo integral, físico, psicológico y social de los estudiantes del séptimo grado, fortaleciendo su formación académica.

Como reflexión final, la integración de juegos tradicionales en la educación física enriquece las actividades escolares con diversión y dinamismo, mientras promueve valores como el respeto y la tolerancia. Estos juegos no solo mejoran la salud y la coordinación física, sino que también fortalecen el trabajo en equipo y una convivencia positiva entre los alumnos. Esto subraya la importancia de usar nuestras tradiciones culturales como herramientas educativas efectivas para el desarrollo integral de los estudiantes.

A Nivel Nacional, en Huánuco, Llanos et al. (2023) en su tesis denominada: Los juegos tradicionales y su relación con el desarrollo de la educación física en los estudiantes del quinto grado de educación primaria de la I.E. N° 32385 “Virgen de Fátima”, 2019” cuyo objetivo fue determinar qué relación existe entre los juegos tradicionales y el desarrollo de la educación física en alumnos de primaria. Utilizó una investigación descriptiva de diseño correlacional y trabajo con 29 niños como muestra representativa. Asimismo, se aplicó la ficha de observación para ambas variables de estudio, por lo que se consideró las escalas correspondientes según las dimensiones de trabajo de cada variable, los mismos que fueron homologados en su puntuación a datos porcentuales según valoraciones. Al finalizar es estudio respectivo se demostró una relación significativa de ambas variables de estudio en la muestra de estudios y según los indicadores y dimensiones trabajadas, con un valor igual a 0,775 con una correlación positiva alta; como el p-valor = 0,0 que es inferior que el nivel de 0,05, finalmente, rechazamos la hipótesis nula, y en efecto se afirma que los juegos tradicionales tienen una relación significativa con el desarrollo de la educación física.

En Trujillo, Usca (2022), en su estudio cuya finalidad fue Exponer cómo los juegos tradicionales afectan el desarrollo de habilidades motrices en los estudiantes de primaria. La investigación fue de nivel correlacional, diseño no experimental. Se utilizó la técnica e instrumento, la observación y una ficha de observación para recopilar los datos. Se trabajó con una muestra de 50 estudiantes de primer grado de primaria. Los resultados obtenidos muestran una relación directa y significativa entre ambas variables con un nivel de significancia menor a $p < 0,005$. Concluyendo que los juegos tradicionales influyen en el desarrollo de habilidades motrices en los niños.

Por consiguiente, como reflexión final, la evidencia subraya la importancia de rescatar y fomentar la práctica de los juegos tradicionales en la infancia. En un contexto donde los juguetes modernos y la tecnología predominan, los juegos tradicionales ofrecen una alternativa valiosa para el desarrollo integral de los niños. No solo promueven habilidades motrices, sino que también favorecen la socialización, la creatividad y el conocimiento cultural. Estos juegos, que han sido parte de las tradiciones locales durante generaciones, poseen un valor intrínseco que trasciende el simple acto de jugar.

En Trujillo, Cadillo y Fernández (2023), en su estudio denominado: Juegos tradicionales y psicomotricidad en estudiantes de primaria de la Institución Educativa Ricardo Palma Soriano de Chaccho, 2021 cuyo objetivo fue determinar la relación de los juegos tradicionales y la psicomotricidad en los estudiantes de primaria de la mencionada institución. Esta, responde a ser de tipología básica teórica correlacional descriptiva, en la cual se hizo uso del método hipotético deductivo y el método científico. A su vez, su enfoque es cuantitativo, de diseño no experimental, cuya muestra fue de 30 alumnos. Para recoger y procesar datos, se recurrió al cuestionario como instrumento, el cual se compuso por 24 preguntas para lograr determinar la relación de las variables. La prueba estadística se logró comprobar con la correlación de Pearson, cuyo resultado fue de 0,888**, y 0,964 de confiabilidad según Alfa de Cron Bach. A partir de lo obtenido, se pudo concluir, que los juegos tradicionales y la psicomotricidad serían una de las opciones metodológicas de enseñanza y aprendizaje para el logro de las competencias en el área de Educación Física del alumnado.

A Nivel Local, en Chiclayo, Valladolid (2023), en su pesquisa, cuya finalidad fue evaluar el nivel de aprendizaje, diseñando, planificando y aplicando una técnica de movimiento corporal para enseñar los saques en voleibol, con la meta de mejorar el rendimiento deportivo en estudiantes en la I.E. Inca Garcilazo de la Vega en el Centro Poblado Pacherez, Pucallá, Chiclayo. La investigación incluyó el diseño detallado de sesiones de aprendizaje y una metodología de nivel descriptivo, propositivo. Como resultado, de la evaluación inicial, se identificó que el aprendizaje del saque en el voleibol entre los estudiantes en estudio, era insuficiente. En conclusión, se desarrolló el Programa, el cual permitió analizar diversas teorías y emplear estrategias apropiadas para satisfacer los intereses de los estudiantes. Además, tras la implementación del programa y la evaluación final, se observó que el nivel de aprendizaje del saque en voleibol de los estudiantes del 3º grado C de educación secundaria en la I.E. Inca Garcilazo de la Vega mejoró considerablemente.

Como reflexión final, este proceso pone de manifiesto la importancia de identificar las necesidades específicas de aprendizaje y diseñar intervenciones educativas adecuadas que no solo aborden las deficiencias iniciales, sino que también promuevan un progreso significativo en las habilidades deportivas de los estudiantes. La implementación de un programa bien estructurado no solo facilita

el desarrollo de habilidades técnicas, sino que también fortalece la motivación y el compromiso de los estudiantes hacia la práctica deportiva, ofreciéndoles herramientas efectivas para su crecimiento integral.

En Chiclayo, Orbegozo (2022), en su estudio cuyo objetivo fue determinar cómo los juegos tradicionales contribuyen al desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de cinco años de la institución educativa San Francisco de Asís Chiclayo – 2022. El estudio se enmarca en una investigación cuantitativa experimental de diseño pre-experimental con pre-test y post-test en un solo grupo. Se utilizó una guía de observación para evaluar el nivel de motricidad gruesa antes y después de diez sesiones de aprendizaje centradas en juegos tradicionales, diseñadas para fortalecer estas habilidades. Los resultados mostraron que la mayoría de los niños tenían un bajo nivel de motricidad gruesa al inicio (73.0%), pero este mejoró significativamente después de la intervención (el 93.0% desarrolló una motricidad gruesa adecuada). Además, se encontró una diferencia estadísticamente significativa de 3.417 puntos a favor del post-test con un nivel de significancia de 0.000 ($\alpha < 0.05$), lo que indica que las estrategias y actividades didácticas basadas en juegos tradicionales mejoran de manera significativa el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños del grupo experimental.

Como reflexión final y profundizando en el tema, Los resultados obtenidos tras la implementación de juegos tradicionales como herramienta para mejorar la motricidad gruesa en niños reflejan la efectividad de enfoques pedagógicos centrados en el juego. Estos hallazgos no solo validan la importancia del movimiento y la actividad física estructurada en el desarrollo infantil, sino que también subrayan la capacidad de los métodos educativos lúdicos para generar mejoras significativas en habilidades motoras clave. Esta reflexión resalta la relevancia de integrar actividades físicas dinámicas y culturalmente arraigadas en los programas educativos, no solo como medios de desarrollo físico, sino también como herramientas efectivas para promover el aprendizaje integral y el bienestar de los niños.

En Chiclayo, Alvites y Tineo (2021), en su investigación cuyo objetivo fue desarrollar un programa de juegos musicales destinado a estimular la coordinación motora en niños de 2 años de la I.E.P de Chiclayo en el año 2020. Se empleó una metodología cualitativa con un enfoque propositivo, utilizando un método Inductivo-Deductivo y un diseño no experimental de corte transversal. La población de estudio

estuvo compuesta por 15 niños y niñas de 2 años de la I.E.P "Crayolas" en el distrito de José Leonardo Ortiz, provincia de Chiclayo, región Lambayeque, siendo la muestra equivalente a la población total mediante un muestreo no probabilístico. Se utilizó una ficha de observación como técnica y una lista de cotejo como instrumento para recopilar información y analizar los resultados. Como resultados se reveló que la implementación de 10 talleres de juegos musicales mejoró significativamente el desarrollo de la motricidad en los niños, aunque se identificaron áreas donde algunos niños aún necesitaban mejorar su equilibrio. En conclusión, se diseñó el programa para favorecer el desarrollo psicomotor de los niños de 2 años en la institución educativa.

Por consiguiente, como reflexión final, estos hallazgos subrayaron la importancia del diseño del programa enfocado en mejorar el desarrollo psicomotor de los niños en el contexto educativo. Más allá de fortalecer las habilidades motoras, el programa proporcionó un marco estructurado que permitió abordar de manera efectiva las necesidades individuales de desarrollo de cada niño. Esto no solo implicó la implementación de actividades específicas para mejorar la coordinación y el equilibrio, sino también la adaptación de las estrategias educativas para asegurar un aprendizaje inclusivo y personalizado. Así, el programa no solo tuvo impacto en el desarrollo físico de los niños, sino que también contribuyó a su crecimiento integral dentro del entorno educativo.

Con respecto a la variable Juego tradicionales, el juego, como actividad motriz que se realiza al aire libre o bajo techo, les da alegría a los niños y a partir de este hay un desarrollo armónico de los mismos. Teniendo en cuenta la gran ventaja que nos brindan los juegos para el desarrollo de actividades fundamentales dentro del trabajo con los niños, se le debe otorgar un carácter fundamental con el objetivo de favorecer los aspectos educativos integrales de los niños (Calderón et al., 2023). Cada juego surge en lugares distintos, reflejando las costumbres y el estilo de vida de sus habitantes. A medida que se transmiten de una comunidad a otra, estos juegos experimentan cambios en sus nombres, reglas y materiales utilizados, siendo adoptados y adaptados por las personas de cada lugar (Cañón y Zapata, 2020). El juego sirve como un puente entre la realidad y la imaginación. El juego para los niños es una válvula de escape donde expresan sus emociones y conflictos, desarrollan estrategias y exploran roles, tanto propios como de otros. Cada experiencia lúdica es vivida plenamente, no simulada. Para ellos, jugar

implica un interés genuino por personas, actividades, objetos y por sí mismos; es un medio para autoreflejarse (Calderón, 2021). Además, el juego es fundamental para adaptarse al entorno circundante y constituye un aprendizaje esencial en los primeros años de vida, crucial para la formación de su personalidad (Calderón, 2021). Para Usca (2022), los juegos tradicionales son aquellos propios de una región o país que se practican sin la necesidad de juguetes tecnológicamente avanzados. Estos juegos solo requieren el uso del propio cuerpo o recursos fácilmente accesibles en el entorno. Ejemplos de tales juegos incluyen los encantados, la rayuela o tejo, y saltar la soga, que pueden realizarse con objetos domésticos. De acuerdo con Cañón y Zapata (2020), los juegos tradicionales tienen un valor cultural significativo, ya que desarrollan en los niños habilidades y actitudes como cooperación, solidaridad, honestidad, tolerancia, superación personal, respeto y compañerismo. Estos juegos, transmitidos de padres a hijos a través de la historia, han perdurado gracias al esfuerzo de quienes los han preservado y difundido. Incluir estos juegos en la educación escolar ayuda a los estudiantes a apreciar su relevancia histórica y contemporánea, impulsando su utilización como recurso pedagógico en el aula. Así mismo Flores (2019), mencionan que los juegos recreativos tradicionales no solo tienen un aspecto lúdico, sino que también han evolucionado para jugar un papel significativo en la vida social de las comunidades aymaras y otros grupos étnicos, considerando sus aspectos culturales y sociales. Para Llanos et al. (2023), las características más resaltantes de los juegos tradicionales son: a) Estos juegos son característicos de cada región y han perdurado a lo largo del tiempo, difundidos globalmente con ligeras variaciones, b) Durante la infancia, estas actividades actúan como un elemento socializador e integrador, ya que generalmente se juegan en grupos o equipos, lo que requiere la creación de reglas simples y estrategias acordadas mutuamente, c) Han sido predominantemente practicados por niños, ya que proporcionan placer y diversión sana, permitiendo a los participantes decidir cuándo, dónde y cómo jugar, d) Los materiales necesarios son escasos, nulos o baratos, y frecuentemente pueden ser contruidos por los mismos jugadores usando materiales naturales o del entorno cotidiano, e) Su accesibilidad facilita su integración y adaptación a las características sociales y culturales de una comunidad, permitiendo la inclusión de todos los interesados en participar.

En cuanto a las dimensiones de la variable Juegos tradicionales, Usca (2021) identifica tres categorías principales: de desplazamiento, con objetos y de equilibrio. a) **De desplazamiento:** Esta categoría se refiere a los juegos en los que los niños realizan movimientos precisos y coordinados. Estos movimientos pueden incluir correr, saltar, girar y cualquier otro tipo de desplazamiento que implique precisión y coordinación motora. b) **Con objetos:** En esta dimensión, los juegos implican el uso de objetos que los niños manipulan para realizar movimientos. Estos juegos desarrollan habilidades de coordinación mano-ojo, control de objetos y destrezas motoras finas y gruesas, como lanzar, atrapar, patear y golpear. c) **De equilibrio:** Esta categoría abarca juegos que requieren que los niños mantengan el equilibrio mientras realizan movimientos corporales. Estos juegos desarrollan la estabilidad, la coordinación y el control corporal, y pueden incluir actividades como caminar sobre una línea, pararse en un solo pie o realizar movimientos de balanceo.

La variable Juegos tradicionales, se sustenta en las Teorías de aprendizaje como: La teoría de Ausubel y el aprendizaje significativo, quien sostiene que el aprendizaje significativo se da cuando las nuevas ideas se conectan con el conocimiento previo del alumno, siendo más útil y significativo cuanto más activo sea el proceso. Por ello, es esencial partir de los conocimientos previos del estudiante y adoptar un enfoque educativo activo, dinámico y social. Así mismo en la Teoría de las Inteligencias Múltiples, donde Howard Gardner sostenía que, la Inteligencia Corporal es la capacidad de utilizar el propio cuerpo para realizar actividades artísticas, deportivas y otros, en este sentido se debe priorizar en todo aspecto las actividades corporales y motrices como parte de la integración social y el desarrollo de la personalidad en los estudiantes (Llanos et al., 2023). La teoría de Vigotsky, en el desarrollo cultural del niño, cada función se manifiesta dos veces: primero de manera social y más adelante de manera individual; primero entre personas (interpsicológica) y luego dentro del propio niño (intrapsicológica). Todas las funciones psicológicas tienen su origen en las relaciones entre seres humanos. Este aprendizaje social es crucial para los estudiantes ya que contribuye significativamente al desarrollo de capacidades y competencias, permitiendo que el niño fortalezca su formación a través de la interacción con otros.

Con respecto a la variable Educación física, es un campo educativo que promueve el movimiento y fomenta habilidades y rendimientos desde una perspectiva social y física. Además, la principal meta del área de educación física

es promover y mantener la salud, facilitando el desarrollo de habilidades motoras desde la infancia, así como proporcionando intervenciones terapéuticas, recreativas, educativas y, sobre todo, de integración social (Llanos et al., 2023). Para Cañón y Zapata (2020), el área de Educación Física y Deportes debe estar estructurada para promover un aprendizaje integral, enfocándose no solo en el desarrollo físico de los estudiantes, sino también en su capacidad intelectual y en su habilidad para ejercer control sobre sus acciones. Según Vera et al. (2019), manifiesta que la enseñanza de Educación Física es crucial para el desarrollo integral de los niños y niñas, ya que contribuye significativamente a su salud física, equilibrio emocional y bienestar psicológico. A veces, este proceso educativo puede ser desafiante, lo que motiva a una preparación exhaustiva y a la búsqueda de métodos y técnicas que faciliten y hagan más agradable la realización de las actividades docentes. Calderon et al. (2023), manifiesta que la Educación Física integrada con los juegos tradicionales ayuda a preservar la identidad cultural y promueve el desarrollo físico y cognitivo de los estudiantes. Estos juegos se seleccionan cuidadosamente según sus objetivos específicos, integrándolos en diferentes momentos de la clase de Educación Física para aprovechar sus beneficios plenamente. La Educación Física no solo fortalece la salud y mejora físicamente, sino que también tiene un impacto positivo en el mundo emocional, estético y científico del individuo. Además, proporciona amplias oportunidades para la formación de conciencia moral y una conducta ética. Al mismo tiempo, ofrece a cada persona la posibilidad de superación personal, autoexpresión y satisfacción al compartir experiencias y sentirse parte de un grupo (Calderón, 2021). En cambio, UNESCO (2022), manifiesta que la educación física de calidad (EFC) es distinta de la educación física. Las principales diferencias se encuentran en la frecuencia, la variedad, la inclusión y el valor del contenido, la cual consiste en la educación horizontal y el desarrollo de habilidades integrales que pueden mejorar los resultados educativos y de empleabilidad. También se trata de la salud integral, que incluye el bienestar físico y psicosocial. La EFC apoya a los y las estudiantes para que desarrollen habilidades físicas, sociales y emocionales que definen ciudadanos/as saludables, resilientes y socialmente responsables.

En cuanto a las dimensiones de la variable Educación física, Llanos et al. (2023) identifica tres categorías principales: Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad; Asume una vida saludable y Interactúa a través de sus

habilidades sociomotrices. a) Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad: se refiere al desarrollo de la capacidad del individuo para moverse de manera autónoma y eficiente. Implica que el estudiante adquiera habilidades motoras que le permitan realizar actividades físicas y deportivas de manera competente y segura. El objetivo es que el alumno pueda controlar y coordinar sus movimientos corporales de manera fluida, mejorando así su independencia y autonomía en el ámbito físico. b) Asume una vida saludable: orientada a fomentar hábitos y conductas que contribuyan al bienestar físico y mental del individuo a lo largo de su vida. Incluye la enseñanza de prácticas de ejercicio físico regular, alimentación balanceada, descanso adecuado y gestión del estrés. La educación física busca que los estudiantes comprendan la importancia de mantener un estilo de vida activo y saludable para prevenir enfermedades y mejorar la calidad de vida. c) Interactúa a través de sus habilidades sociomotrices: se centra en el desarrollo de habilidades sociales a través de actividades físicas y deportivas. Implica aprender a trabajar en equipo, comunicarse efectivamente, resolver conflictos de manera constructiva y respetar las normas y reglas establecidas en los juegos y deportes. Las habilidades sociomotrices son fundamentales para la integración social, ya que permiten a los individuos interactuar de manera positiva y colaborativa con otros, tanto en contextos deportivos como en la vida cotidiana.

La variable Educación física, se fundamentan en la pedagogía. La teoría de la educación física basada en Méndez (2019), explica que la clase de Educación Física constituye el fundamento de la pedagogía, enfatizando un enfoque integral constituido de aspectos físicos, emocionales, sociales y cognitivos del desarrollo humano, en donde se aplican principios pedagógicos y didácticos que favorecen el desarrollo integral del individuo. Antonio Méndez promueve la educación corporal para fomentar el autoconocimiento y la autoestima a través del movimiento, así como la promoción de la salud mediante hábitos de vida activos y saludables. Su enfoque multidimensional, se centra en metodologías participativas que faciliten el aprendizaje a través del movimiento, adaptando las prácticas educativas para incluir a todos los estudiantes, independientemente de sus capacidades físicas. Así mismo Valladolid (2023), precisa que el aprendizaje deportivo implica combinar la adquisición de habilidades motrices fundamentales con habilidades específicas de cada deporte, permitiendo a los estudiantes alcanzar los objetivos específicos de cada disciplina.

Por ejemplo, dominar una técnica deportiva puede facilitar la adaptación de estructuras internas necesarias para practicar una disciplina deportiva. Estas interrelaciones son fundamentales para la dinámica kinestésica que refuerza el aprendizaje y determina los niveles de rendimiento deportivo de los individuos.

III. METODOLOGÍA.

3.1. Tipo de investigación.

La presente investigación se clasifica de **tipo básica**, siguiendo la definición de Medianero (2022), donde explica que este tipo de investigación se centra en la adquisición y comprensión de conocimiento relacionado con un problema específico cuyo objetivo es ampliar el entendimiento teórico, sin aplicación práctica inmediata, sentando las bases para futuros estudios y soluciones a largo plazo. **De enfoque cuantitativo**, ya que se centró en la recolección de datos estadísticos que permitieron medir de manera objetiva y sistemática los fenómenos observados, proporcionando un análisis cuantitativo del problema (Castañeda, 2022). **De nivel descriptivo**, porque la investigación tiene como finalidad conocer las condiciones, hábitos y comportamientos que prevalecen en la población estudiada mediante descripciones detalladas de personas, objetos, acciones y procesos, lo que proporcionará información precisa. Es esencial describir el contexto en el que surge la situación, fenómeno o evento (Guevara et al., 2020). **De nivel correlacional**, según indica Rus (2020), ya que sigue un protocolo basado en el método científico, permitiendo descubrir la relación entre dos o más variables. Esto significa que muestra cómo una variable cambia cuando se modifica otra, eliminando el posible efecto del azar

3.2. Diseño de investigación.

La presente investigación tuvo un **diseño no experimental**, explicado por Rajiv et al. (2022), como un tipo de investigación que no implica la manipulación de variables, sino que mide las variables tal como ocurren de manera natural en el laboratorio o en el mundo real. **De tipo transversal**, ya que este diseño recopila datos en un único momento durante el estudio. Es similar a tomar una fotografía para luego analizarla en la investigación (Arias y Covinos, 2021).

3.3. Variables y Operacionalización.

VARIABLE 1: Juegos Tradicionales

Definición Conceptual:

Los juegos tradicionales son aquellos propios de una región o país que se practican sin la necesidad de juguetes tecnológicamente avanzados, solo

requieren el uso del propio cuerpo o recursos fácilmente accesibles en el entorno (Usca, 2022),

Definición Operacional:

La variable Juegos tradicionales fueron medidos en las dimensiones:
De desplazamiento, con objetos, y de equilibrio.

VARIABLE 2: Educación Física

Definición Conceptual:

La educación física es un campo educativo que promueve el movimiento y fomenta habilidades y rendimientos desde una perspectiva social y física (Llanos et al., 2023).

Definición Operacional:

La variable Educación física fue medida en las dimensiones: Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad; Asume una vida saludable; Interactúa a través de sus habilidades sociomotrices
Operacionalización de las variables (Ver Anexo 2)

3.4. Población y Muestra de estudio

La población estuvo conformada por estudiantes del 5to y 6to grado de educación primaria de la Institución Educativa Colegio Bilingüe, región San Martín, en un número de 30 estudiantes, tomando en cuenta que la población consiste en elementos disponibles o la unidad de análisis específica dentro del contexto particular donde se realiza la investigación (Condori, 2020).

Criterios de inclusión: Todos estudiantes del 5to y 6to grado de educación primaria de la Institución Educativa Colegio Bilingüe, región San Martín, que de forma voluntaria decidan ser parte del estudio.

Criterios de exclusión: No formaron parte del proceso de investigación los estudiantes del 5to y 6to grado de educación primaria de la Institución Educativa Colegio Bilingüe, región San Martín que no respondan al momento de aplicar el

instrumento; tampoco fue parte de esta investigación aquellos estudiantes que no se sientan a gusto de participar en ella.

Unidad de Análisis: El estudiante del 5to y 6to grado de educación primaria de la Institución Educativa Colegio Bilingüe, región San Martín

3.5. Técnicas e instrumentos de recolección de datos.

En relación a la **técnica de estudio** que se empleó en la presente investigación, fue la observación, que implica seguir un conjunto específico de procedimientos y normas para establecer una comunicación precisa con propósitos de investigación (Sánchez et al., 2018).

Como **instrumento metodológico**, se empleó la ficha de observación para recolectar datos que abarquen una variedad de variables de investigación (Hernández y Mendoza, 2018). Conformada por 15 ítems para medir la variable Juegos tradicionales y por 15 ítems para medir la variable Educación física.

En relación a la **confiabilidad del instrumento**, se aplicó la ficha de observación a una prueba piloto y mediante el análisis de Coeficiente Alfa de Cronbach (α), se midió la precisión del instrumento, explicado por Rodríguez-Rodríguez y Reguant-Álvarez (2020), quien afirma que este coeficiente permite evaluar la fiabilidad y coherencia interna del instrumento utilizado por el investigador para la medición de las variables de estudio. Este coeficiente varía de cero a uno, y se considera confiable cuando supera el umbral de 0.72. En la presente los valores del coeficiente fueron, para la V1, Juegos tradicionales, = 0.748; y para la V2, Educación física, = 0.758 (anexo)

Para determinar la validez del instrumento, Posso y Lorenzo (2020), menciona que se refiere a la confirmación y revisión de los componentes del cuestionario para garantizar que mida los factores elegidos. En este sentido, el instrumento fue validado por tres profesionales expertos en el tema.

3.6. Procedimiento de recolección de datos e informaciones.

Para el desarrollo de la presente investigación 1) Se presentó un documento al director de la Institución Educativa Colegio Bilingüe, región San Martín, solicitando permiso para aplicar el instrumento de recolección de datos en las aulas del 5to y 6to

grado de educación primaria, 2) Se seleccionó y diseñó el instrumento, validándolo y determinando la confiabilidad respectiva, para una eficiente recopilación de datos. 3) Se comunicará a los padres de familia sobre el objetivo y desarrollo del estudio, proporcionando detalles sobre el documento de consentimiento informado. 4) Se entregará el documento de consentimiento informado y se aplicará el instrumento a la población seleccionada 5) Luego, se procederá a procesar los datos utilizando el software estadístico SPSS versión 25. 8) Finalmente, se analizarán e interpretarán los resultados, los cuales se incluirán en el informe final de la tesis.

3.7. Técnicas de procesamiento y análisis de datos.

Para realizar el procesamiento y análisis de los datos obtenidos, alineados con los objetivos de esta investigación, se empleó el análisis estadístico descriptivo e inferencial de las dimensiones y variables pertinentes utilizando el software estadístico SPSS (Statistical Package for the Social Sciences). La estadística descriptiva se centra en organizar, resumir y presentar los datos de manera informativa mediante tablas, gráficos, entre otros métodos (Rendón et al., 2016), mientras que la estadística inferencial se deduce de los estadígrafos y tiene como objetivo principal probar hipótesis poblacionales y estimar parámetros (Hernández y Mendoza, 2018).

IV. ANÁLISIS Y DISCUSIÓN DE RESULTADOS

4.1. Análisis Estadístico Descriptivo:

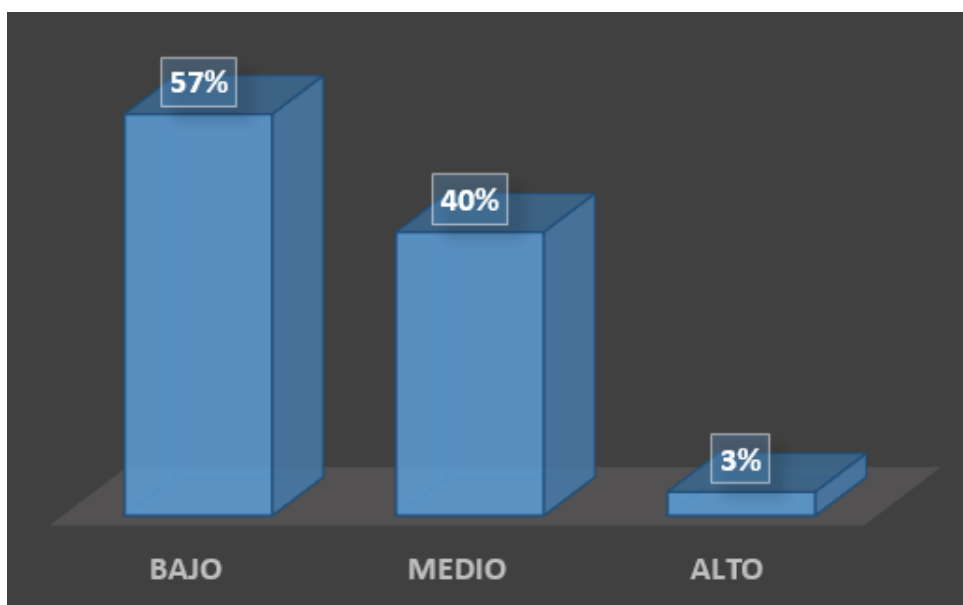
4.1.1. Resultados descriptivos de la variable: Juegos Tradicionales

Tabla 1
Niveles de la variable juegos tradicionales

Niveles	Frecuencia	Porcentaje
Bajo	17	57%
Medio	12	40%
Alto	01	03%
Total	30	100%

Fuente: Cuestionario

Figura 1
Niveles de la variable juegos tradicionales



Interpretación: En el gráfico se muestran las respuestas por parte de los encuestados en relación a la aplicación de la variable juegos tradicionales que en un 57% (17 estudiantes) señalaron estar en un nivel bajo, un 40% (12 estudiantes) en el medio y para el nivel alto solo el 03% (01 estudiante) esto representa una cifra a tomar en cuenta para la Institución Educativa.

4.1.2. Resultados descriptivos de las dimensiones de la variable juegos tradicionales

Tabla 2

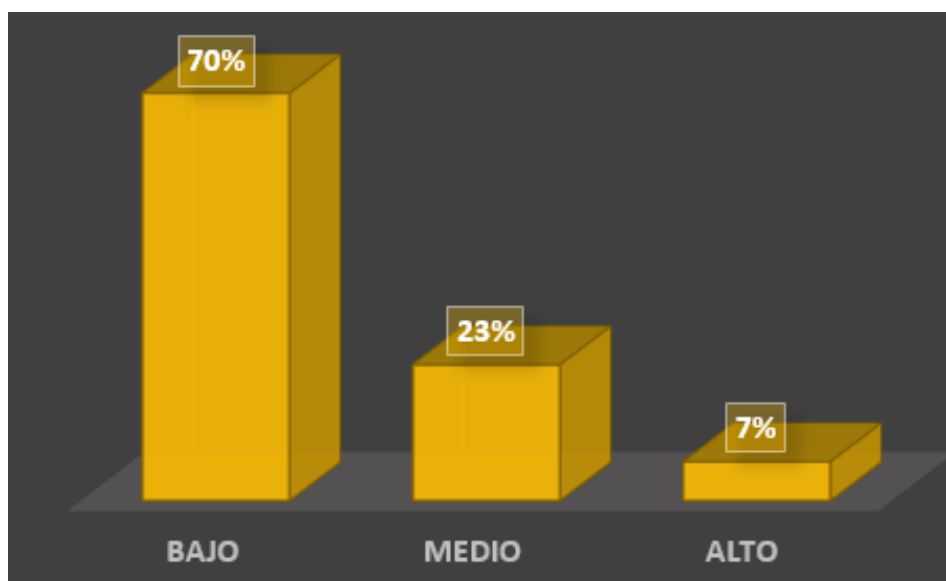
Niveles de la dimensión juegos tradicionales de desplazamiento

Niveles	Frecuencia	Porcentaje
Bajo	08	27%
Medio	17	57%
Alto	05	17%
Total	30	100%

Fuente: Cuestionario

Figura 2

Niveles de la dimensión juegos tradicionales de desplazamiento



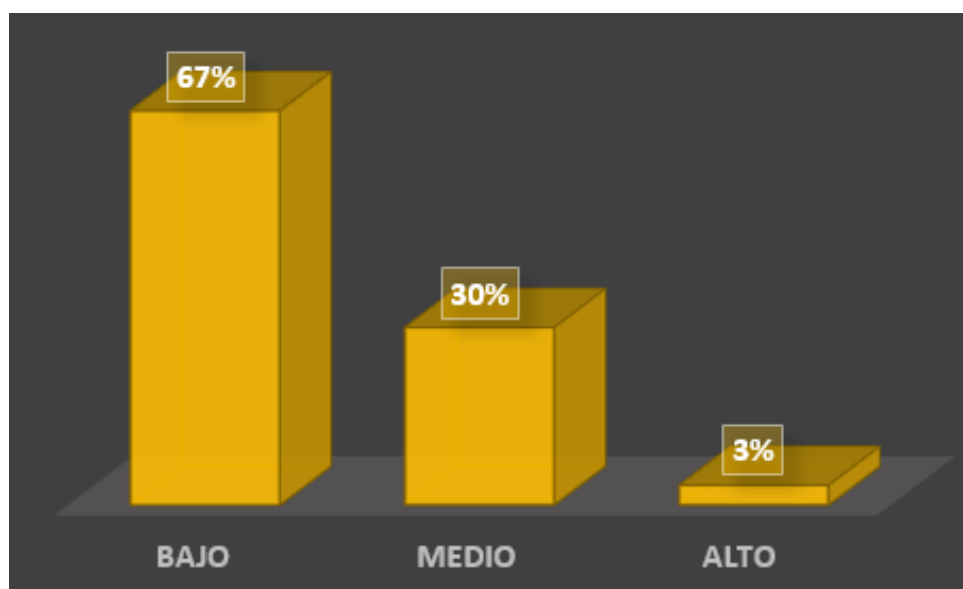
Interpretación: Según la información obtenida por parte de los encuestados, se observa que predomina el nivel bajo en un 70% (21 estudiantes), seguidamente un 23% (07 estudiantes) se ubican para el nivel medio y el 07% (02 estudiantes) para el alto, lo que representa una cifra preocupante para la Institución Educativa en relación a la percepción hacia la dimensión juegos tradicionales de desplazamiento por parte de sus estudiantes.

Tabla 3
Niveles de la dimensión juegos tradicionales con objetos

Niveles	Frecuencia	Porcentaje
Bajo	08	27%
Medio	17	57%
Alto	05	17%
Total	30	100%

Fuente: Cuestionario

Figura 3
Niveles de la dimensión juegos tradicionales con objetos



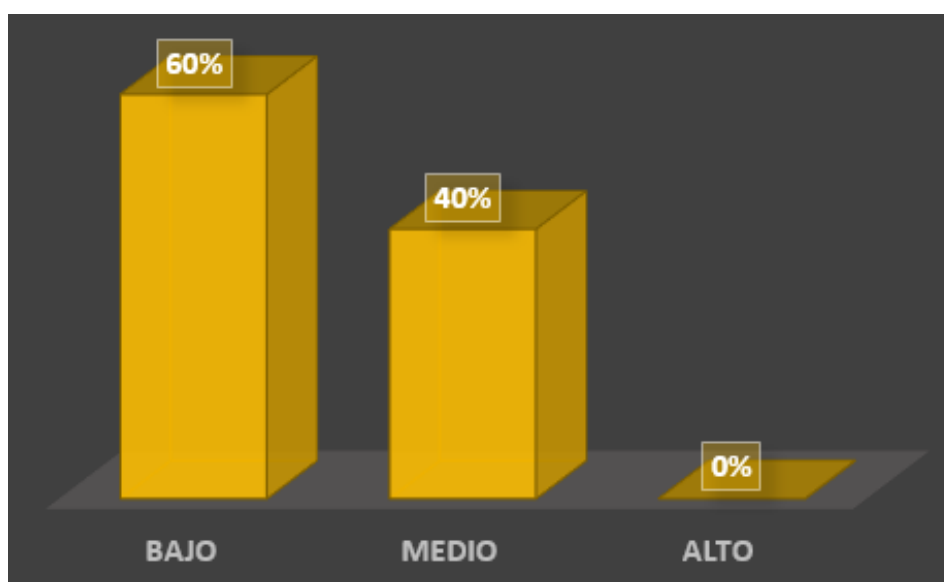
Interpretación: Según la información obtenida por parte de los encuestados, se observa que predomina el nivel bajo en un 67% (20 estudiantes), seguidamente un 30% (09 estudiantes) se ubican para el nivel medio y solo el 03% (01 estudiante) para el alto, lo que representa una cifra preocupante para la Institución Educativa en relación a la percepción hacia la dimensión juegos tradicionales con objetos por parte de sus estudiantes.

Tabla 4
Niveles de la dimensión juegos tradicionales de equilibrio

Niveles	Frecuencia	Porcentaje
Bajo	08	27%
Medio	17	57%
Alto	05	17%
Total	30	100%

Fuente: Cuestionario

Figura 4
Niveles de la dimensión juegos tradicionales de equilibrio



Interpretación: Según la información obtenida por parte de los encuestados, se observa que predomina el nivel bajo en un 60% (18 estudiantes), seguidamente un 40% (12 estudiantes) se ubican para el nivel medio y ninguno para el alto, lo que representa una cifra preocupante para la Institución Educativa en relación a la percepción hacia la dimensión juegos tradicionales de equilibrio por parte de sus estudiantes.

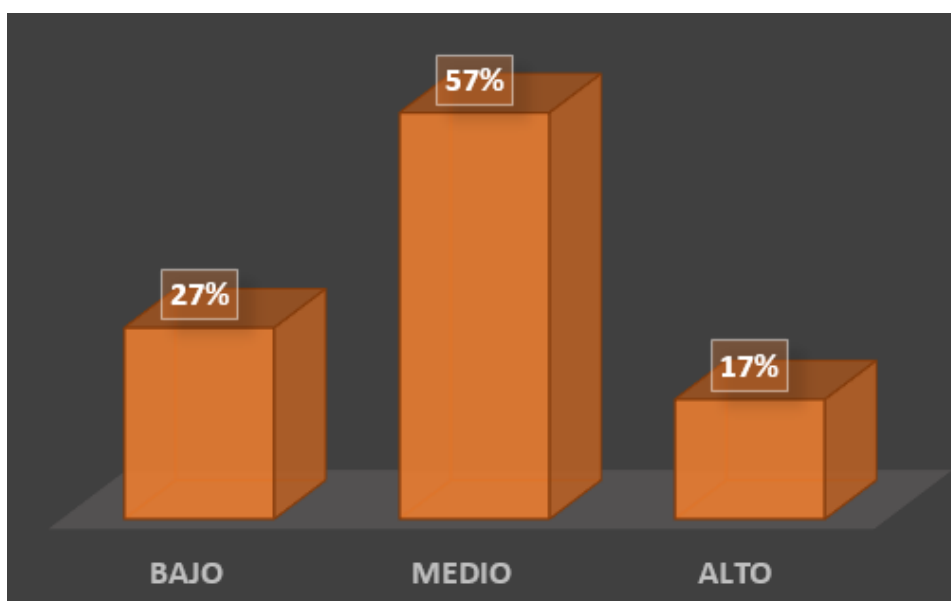
4.1.3. Resultados descriptivos de la variable: Desarrollo de la educación física

Tabla 5
Niveles de la variable desarrollo de la educación física

Niveles	Frecuencia	Porcentaje
Bajo	08	27%
Medio	17	57%
Alto	05	17%
Total	30	100%

Fuente: Cuestionario

Figura 5
Niveles de la variable desarrollo de la educación física



Interpretación: Según la información obtenida por parte de los encuestados, se observa que predomina el nivel medio en un 57% (17 estudiantes), seguidamente un 27% (08 estudiantes) se ubican para el nivel bajo y el 17% (05 estudiantes) para el alto, lo que representa una cifra en términos regulares para la Institución Educativa en relación a la percepción hacia la variable desarrollo de la educación física por parte de sus estudiantes.

4.1.4. Resultados descriptivos de las dimensiones de la variable desarrollo de la educación física

Tabla 6

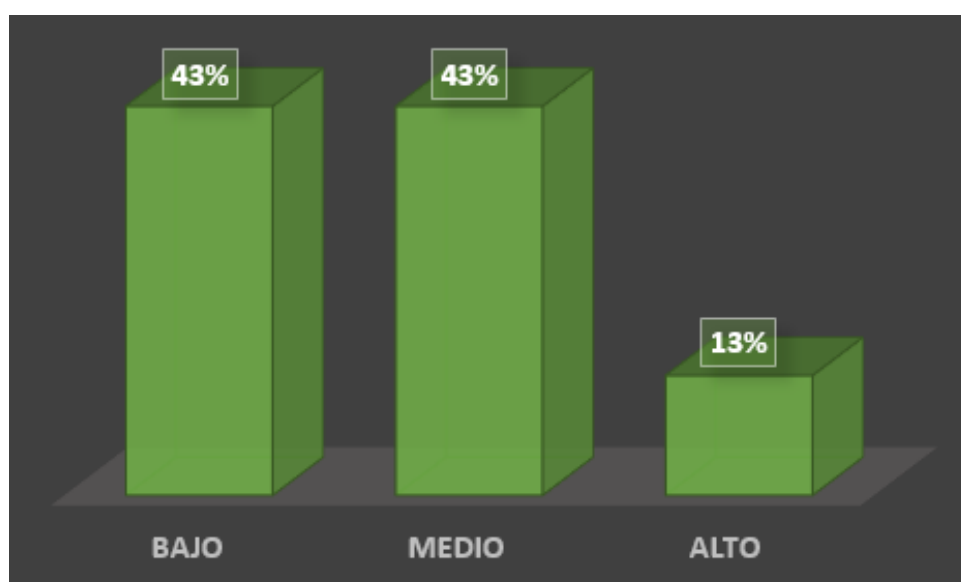
Niveles de la dimensión desenvolvimiento autónomo a través de su motricidad

Niveles	Frecuencia	Porcentaje
Bajo	13	43%
Medio	13	43%
Alto	04	13%
Total	30	100%

Fuente: Cuestionario

Figura 6

Niveles de la dimensión desenvolvimiento autónomo a través de su motricidad



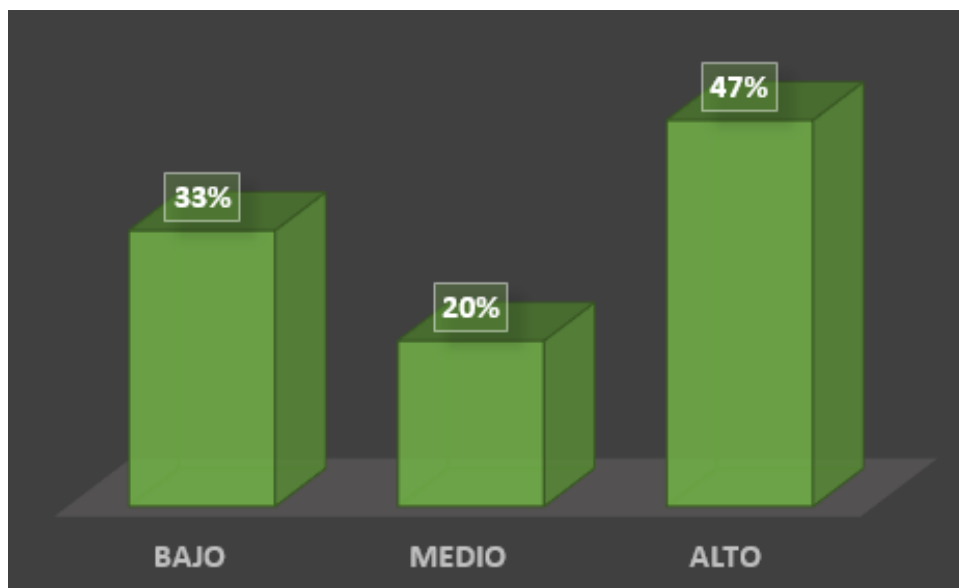
Interpretación: Según la información obtenida por parte de los encuestados, se observa una equidad entre el nivel bajo y el medio con un 43% (13 estudiantes) y el 13% para alto, lo que representa una cifra en términos relativos para la Institución Educativa en relación a la percepción hacia la dimensión llamada desenvolvimiento autónomo a través de su motricidad por parte de sus estudiantes.

Tabla 7
Niveles de la dimensión asume una vida saludable

Niveles	Frecuencia	Porcentaje
Bajo	08	27%
Medio	17	57%
Alto	05	17%
Total	30	100%

Fuente: Cuestionario

Figura 7
Niveles de la dimensión asume una vida saludable



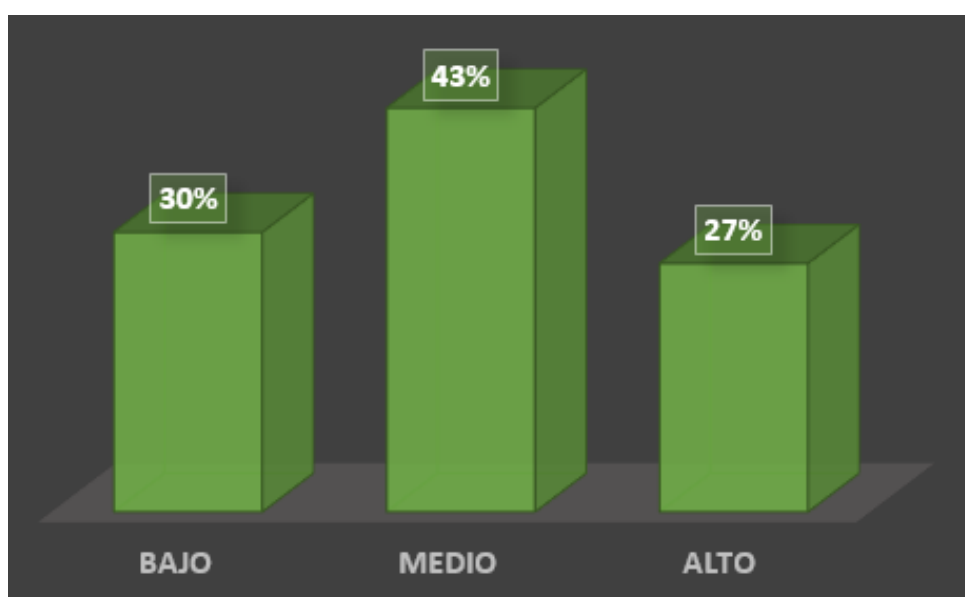
Interpretación: Según la información obtenida por parte de los encuestados, se observa que predomina el nivel alto en un 47% (14 estudiantes), seguidamente un 33% (10 estudiantes) se ubican para el nivel bajo y el 20% (06 estudiantes) para el medio, lo que representa una cifra positiva para la Institución Educativa en relación a la percepción hacia la dimensión llamada asume una vida saludable por parte de sus estudiantes.

Tabla 8
Niveles de la dimensión interactúa a través de sus habilidades socio motrices

Niveles	Frecuencia	Porcentaje
Bajo	09	30%
Medio	13	43%
Alto	08	27%
Total	30	100%

Fuente: Cuestionario

Figura 8
Niveles de la dimensión interactúa a través de sus habilidades socio motrices



Interpretación: Según la información obtenida por parte de los encuestados, se observa que predomina el nivel medio en un 43% (13 estudiantes), seguidamente un 30% (09 estudiantes) se ubican para el nivel bajo y el 27% (08 estudiantes) para el alto, lo que representa una cifra en términos medios para la Institución Educativa en relación a la percepción hacia la dimensión llamada interactúa a través de sus habilidades socio motrices por parte de sus estudiantes.

4.2. Análisis Estadístico Inferencial:

Para realizar la contrastación de hipótesis se aplicó la prueba de normalidad, en donde la variable juegos tradicionales no sigue una distribución normal ya que su significancia es menor al 5%, a partir de ello se empleará la prueba de Rh Spearman para medir las correlaciones de las variables. (Anexo)

Tabla 9
Resultado de la Prueba de Normalidad

	Pruebas de Normalidad					
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl.	Sig.	Estadístico	gl.	Sig.
V1 JUEGOS TRADICIONALES	0,182	30	0,013	0,906	30	0,012
V2 DESARROLLO DE LA EDUCACIÓN FÍSICA	0,082	30	0,200*	0,974	30	0,656

Fuente: Datos que se obtuvieron de las encuestas (elaboración propia)

Interpretación.- En la tabla se pueden observar los resultados de la prueba de normalidad, en donde tomando en cuenta la cantidad de la muestra encuestada que es de 30 estudiantes, cifras que está por debajo de 50, es por ello que se consideró la prueba de Shapiro-Wilk, así mismo se observa que la variable juegos tradicionales no sigue una distribución normal ya que sus p-valores están por debajo del α (0,05) es por ello que se empleó la prueba de Rh Spearman para medir las correlación de las variables.

Contrastación de la Hipótesis General

Hg: Los juegos tradicionales, se relacionan significativamente en el desarrollo de la educación física en los estudiantes del 5to y 6to grado de educación primaria de la Institución Educativa Colegio Bilingüe, región San Martín, año 2024.

H0: Los juegos tradicionales, no se relacionan significativamente en el desarrollo de la educación física en los estudiantes del 5to y 6to grado de educación primaria de la Institución Educativa Colegio Bilingüe, región San Martín, año 2024.

Tabla 10
Correlación entre juegos tradicionales y desarrollo de la educación física

		Variable 01: JUEGOS TRADICIONALES	Variable 02: DESARROLLO DE LA EDUCACIÓN FÍSICA
Rho de Spearman	Variable 01: JUEGOS TRADICIONALES	Coefficiente de correlación	1,000
		Sig. (bilateral)	0,394*
		N	30
	Variable 02: DESARROLLO DE LA EDUCACIÓN FÍSICA	Coefficiente de correlación	0,394*
		Sig. (bilateral)	0,031
		N	30

Nota: Presenta el análisis inferencial de la Hipótesis General

Interpretación: Se visualiza en la tabla la relación entre ambas variables en estudio, en donde se presenta una correlación, al obtener un nivel de significancia o p-valor del 0,031 cifra que está por debajo del 0,05 que es el indicador para establecer la correlación entre ambas variables, también se muestra el coeficiente de dicha correlación que es 0,394* el cual y según Hernández-Sampieri y Mendoza (2018) enuncia que se trata de una correlación positiva media; por lo tanto y ante estos resultados se rechaza enfáticamente la hipótesis Nula y se da por aceptado la hipótesis de la investigación, concluyendo que si existe como muestran los resultados una asociación entre ambas variables en estudio, es decir, que si los juegos tradicionales presenta mejoras en los estudiantes, el desarrollo de la educación física mejoraran en el mismo sentido y magnitud del 39%.

4.3. Discusión de los resultados

En relación al objetivo general establecido en la investigación, que consistía en determinar la relación entre los juegos tradicionales y el desarrollo de la educación física en los estudiantes del 5to y 6to grado de educación primaria de la Institución Educativa Colegio Bilingüe, región San Martín, año 2024, se puede concluir que efectivamente existe una correlación entre estas dos variables, esta correlación es de naturaleza positiva media, de acuerdo a los criterios proporcionados por Hernández Sampieri y Mendoza (2018). Esto significa que, si se logra mejorar los juegos tradicionales, el desarrollo de la educación física en los estudiantes de la Institución Educativa también mejorará en la misma dirección. Esta conclusión se respalda en el nivel de significancia, que arrojó un valor de 0,031 por debajo del promedio del 0,05 lo que lleva a la aceptación de la hipótesis de investigación y al rechazo de la hipótesis nula. Además, el coeficiente de correlación de Spearman fue de 0,394* indicando una correlación positiva media de intensidad, como se define en la tabla de correlación proporcionada por Hernández Sampieri y Mendoza.

Comparando los hallazgos de esta investigación con otros estudios previos realizados en contextos similares, se pueden extraer algunas conclusiones interesantes como la investigación de Llanos et al. (2023) en su tesis denominada: Los juegos tradicionales y su relación con el desarrollo de la educación física en los estudiantes del quinto grado de educación primaria de la I.E. N° 32385 “Virgen de Fátima”, 2019” cuyo objetivo fue determinar qué relación existe entre los juegos tradicionales y el desarrollo de la educación física en alumnos de primaria, demostrando una relación significativa de ambas variables de estudio en la muestra de estudios y según los indicadores y dimensiones trabajadas, con un valor igual a 0,775 con una correlación positiva alta; como el p-valor = 0,0 que es inferior que el nivel de 0,05, finalmente, rechazamos la hipótesis nula, y en efecto se afirma que los juegos tradicionales tienen una relación significativa con el desarrollo de la educación física. Así mismo Orbegozo (2022), en su estudio cuyo objetivo fue determinar cómo los juegos tradicionales contribuyen al desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de cinco años de la institución educativa San Francisco de Asís Chiclayo – 2022, en donde se encontró una diferencia estadísticamente significativa de 3.417 puntos a favor del post-test con un nivel de significancia de 0.000 ($\alpha < 0.05$), lo que indica que las estrategias y actividades didácticas basadas en juegos tradicionales mejoran de

manera significativa el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños del grupo experimental.

Contrastando además con Cadillo y Fernández (2023), en su estudio denominado: Juegos tradicionales y psicomotricidad en estudiantes de primaria de la Institución Educativa Ricardo Palma Soriano de Chaccho, 2021 cuyo objetivo fue determinar la relación de los juegos tradicionales y la psicomotricidad en los estudiantes de primaria de la mencionada institución, en donde obtuvieron en la prueba estadística comprobar con la correlación de Pearson, cuyo resultado fue de 0,888**, y 0,964 de confiabilidad según Alfa de Cron Bach. A partir de lo obtenido, se pudo concluir, que los juegos tradicionales y la psicomotricidad serían una de las opciones metodológicas de enseñanza y aprendizaje para el logro de las competencias en el área de Educación Física del alumnado.

Los resultados de esta investigación respaldan la relación propuesta en el objetivo general. En efecto, se ha encontrado una correlación entre las variables, lo que significa que un aumento del 100% en los juegos tradicionales se traduce en un incremento del 39% en el desarrollo de la educación física en los estudiantes del 5to y 6to grado de educación primaria de la Institución Educativa Colegio Bilingüe, región San Martín, año 2024.

En cuanto al primer objetivo de la investigación, el cual fue el conocer el nivel de uso de los juegos tradicionales en los estudiantes del 5to y 6to grado de educación primaria de la Institución Educativa Colegio Bilingüe, región San Martín, año 2024, los resultados muestran que el 57% (17 estudiantes) señalaron estar en un nivel bajo, un 40% (12 estudiantes) en el medio y para el nivel alto solo el 03% (01 estudiante)

En relación a los resultados proporcionados por los encuestados, se observa que más de la mitad de los encuestados se encuentran en el nivel bajo, lo que representa una cifra a tomar en cuenta por parte de las autoridades de la Institución Académica.

En cuanto al segundo objetivo de la investigación, el cual fue el de conocer el nivel de desarrollo de la educación física en los estudiantes del 5to y 6to grado de educación primaria de la Institución Educativa Colegio Bilingüe, región San Martín, año 2024, se observa que predomina el nivel medio en un 57% (17 estudiantes),

seguidamente un 27% (08 estudiantes) se ubican para el nivel bajo y el 17% (05 estudiantes) para el alto.

En relación a los resultados proporcionados por los encuestados, se observa que más de la mitad de los encuestados se encuentran en el nivel medio, lo que representa una cifra a tomar en cuenta por parte de las autoridades de la Institución Académica

En cuanto al tercer objetivo de la investigación, el cual fue el de describir los niveles de las dimensiones de los juegos tradicionales en los estudiantes del 5to y 6to grado de educación primaria de la Institución Educativa Colegio Bilingüe, región San Martín, año 2024, se observa que en las tres dimensiones: Juegos tradicionales de desplazamiento, juegos tradicionales con objetos y juegos tradicionales de equilibrio predomina en más del 60% el nivel bajo, lo que representa un porcentaje preocupante a tomar en cuenta por parte de la Institución Educativa.

En cuanto al cuarto objetivo de la investigación, el cual fue el de describir los niveles de las dimensiones de desarrollo de la educación física en los estudiantes del 5to y 6to grado de educación primaria de la Institución Educativa Colegio Bilingüe, región San Martín, año 2024, se observa que presenta mejores resultados en sus dimensiones: Desenvolvimiento autónomo a través de su motricidad, asume una vida saludable e interactúa a través de sus habilidades socio motrices, en donde casi el 50% se encuentran en el nivel alto para la dimensión llamada asume una vida saludable y un 70% se distribuyen en el nivel medio y alto para las otras dos dimensiones.

Contrastando con Orbegozo (2022), en su estudio cuyo objetivo fue determinar cómo los juegos tradicionales contribuyen al desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de cinco años de la institución educativa San Francisco de Asís Chiclayo – 2022, en donde los resultados mostraron que la mayoría de los niños tenían un bajo nivel de motricidad gruesa al inicio (73.0%), pero este mejoró significativamente después de la intervención (el 93.0% desarrolló una motricidad gruesa adecuada).

V. CONCLUSIONES

1. Con relación al objetivo general que fue el de determinar la relación entre los juegos tradicionales y el desarrollo de la educación física en los estudiantes del 5to y 6to grado de educación primaria de la Institución Educativa Colegio Bilingüe, región San Martín, año 2024, se evidenció que el nivel de significancia fue del 0,031 cifra menor al valor estadístico de $p=0.05$, lo cual confirma que si existe correlación positiva media entre las variables, es decir, que si la aplicación de los juegos tradicionales presenta mejoras, el desarrollo de la educación física mejorarán en el mismo sentido y magnitud del 65%.
2. En cuanto al objetivo específico número 1, cuyo propósito fue el de conocer el nivel de uso de los juegos tradicionales en los estudiantes, se observó que el 57% de los estudiantes indicaron el nivel bajo, 40% para el medio y 03% para el alto.
3. En cuanto al objetivo específico número 2, cuyo propósito fue el de conocer el nivel de desarrollo de la educación física en los estudiantes, se observó que el 57% de los estudiantes indicaron el nivel medio, 27% para el bajo y 17% para el alto.
4. En cuanto al objetivo específico número 3, cuyo propósito fue el de describir los niveles de las dimensiones de los juegos tradicionales en los estudiantes, se observó que en las tres dimensiones: Juegos tradicionales de desplazamiento, juegos tradicionales con objetos y juegos tradicionales de equilibrio predomina entre el 60% y 70% el nivel bajo.
5. En cuanto al objetivo específico número 3, cuyo propósito fue el de describir los niveles de las dimensiones de desarrollo de la educación física en los estudiantes, se observó que presenta mejores resultados, en donde casi el 50% se encuentran en el nivel alto para la dimensión llamada asume una vida saludable y un 70% se distribuyen en el nivel medio y alto para las dimensiones desenvolvimiento autónomo a través de su motricidad y interactúa a través de sus habilidades socio motrices.

VI. RECOMENDACIONES

1. Con respecto a la variable juegos tradicionales, se deben de implementar mecanismos que contribuye al desarrollo corporal, afectivo y sociocultural del niño, fortaleciendo su identidad cultural y acercándolo, de manera más dinámica, a su entorno local.
2. En lo que respecta a la variable desarrollo de la educación física, se debe implementar diversas estrategias, como el incluir una variedad de actividades, ofreciendo autonomía y reconocimiento, creando un ambiente de apoyo y positivo, involucrar a los estudiantes en la evaluación y planificación de las actividades deportivas.
3. Para fortalecer las dimensiones de las variables juegos tradicionales y el desarrollo de la educación física, se deben implementar actividades en donde se incluyan a los padres a participar en estos juegos con sus hijos, proponiendo juegos propios del lugar donde viven, obteniendo muchos beneficios, como fortalecen la identidad cultural, favorecen habilidades sociales, dinamizan los procesos de aprendizaje, ayudar a los niños a aprender a manejar la victoria y la derrota, estimulando la salud física, fomentando la creatividad y la imaginación.
4. En futuras investigaciones, es importante seguir explorando y profundizando en el análisis del comportamiento de las variables juegos tradicionales y el desarrollo de la educación física. Esto permitirá identificar causas y consecuencias que contribuyan a optimizar el rendimiento académico en los en los estudiantes del 5to y 6to grado de educación primaria de la Institución Educativa Colegio Bilingüe, región San Martín, año 2024.

REFERENCIAS

- Alvites, K. C., & Tineo, C. J. (2021). Programa de juegos musicales para estimular la coordinación motora en niños de 2 años de la IEP de Chiclayo, 2020.
<https://repositorio.unprg.edu.pe/handle/20.500.12893/10566>
- Arias, J. L., & Covinos, M. (2021). Diseño y metodología de la investigación.
<https://hdl.handle.net/20.500.12390/2260>
- Cadillo Jaimes, J. J., & Fernández Muñoz, C. Juegos tradicionales y psicomotricidad en estudiantes de primaria de la Institución Educativa Ricardo Palma Soriano de Chaccho, 2021.
- Calderón, Y. (2021). Juegos para la parte inicial de la clase de Educación Física del segundo grado. Olimpia, pp. 899-907.
<https://revistas.udg.co.cu/index.php/olimpia/article/view/2577/4930>
- Calderón, Y., Valdés, Y., & Paredes, E. (2023). Juegos tradicionales para las diferentes partes de las clases de Educación Física. Ciencia y Deporte, 8(2), 224-239.
http://scielo.sld.cu/scielo.php?pid=S2223-17732023000200224&script=sci_arttext
- Cañón, R y Zapata, A. (2020). La Educación Física, a Través de los Juegos Tradicionales como Medio para Fortalecer los Valores del Respeto y la Tolerancia Dentro del Aula en los Estudiantes del Grado Séptimo de la Jornada Mañana de la Institución Educativa Playa Rica en la Ciudad de Villavicencio. Universidad de los Llanos. Disponible en: <https://repositorio.unillanos.edu.co/handle/001/1523>
- Carrasco, S. (2016). Metodología de la investigación científica. (1ª. ed.). San Marcos.
https://www.sancristoballibros.com/libro/metodologia-de-la-investigacion-cientifica_45761
- Castañeda. (2022). La científicidad de metodologías cuantitativa, cualitativa y emergentes. Revista Digital de Investigación en Docencia Universitaria 16(1), e1555.
<http://www.scielo.org.pe/pdf/ridu/v16n1/2223-2516-ridu-16-01-e1555.pdf>
- Condori, O. P. (2020) Universo, población y muestra.
<https://www.aacademica.org/cporfirio/18.pdf>
- Flores, M., (2019). Los juegos recreativos tradicionales de las comunidades aymaras, Zepita, Puno, Perú [Tesis, Universidad Nacional del Altiplano].
<http://repositorio.unap.edu.pe/handle/20.500.14082/12978>
- Gonzáles-Cordero, L. H. G., & Jarrín-Navas, S. A. (2021). Los juegos tradicionales en la educación física como método de desarrollo de las capacidades coordinativas. Revista Arbitrada Interdisciplinaria Koinonía, 6(2), 234-257.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7953209>

- Guevara, G., Verdesoto, A., y Castro, N. (2020). Metodologías de investigación educativa (descriptivas, experimentales, participativas, y de investigación-acción). *Recimundo* 4(3), 163-173. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7591592>
- Hernández y Mendoza, (2018). Metodología de la investigación. Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta. Editorial Mc Graw Hill Educación.
<https://virtual.cuautitlan.unam.mx/rudics/?p=2612>
- Hernández, S., & Duana, D. (2020). Técnicas e instrumentos de recolección de datos. *Boletín Científico De Las Ciencias Económico Administrativas Del ICEA*, 9(17), 51-53. <https://doi.org/10.29057/icea.v9i17.6019>
- Llanos, J. M., Chavez, F. E., & Caqui, J. F. (2023). Los juegos tradicionales y su relación con el desarrollo de la educación física en los estudiantes del quinto grado de educación primaria de la IE N° 32385 “Virgen de Fátima”, Lata 2019.
<https://repositorio.unheval.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13080/8262/2ED.EF015LI726.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Medianero, B. S. (2022) Investigación en Gestión Pública: Conceptos Básicos y Clasificación General. Universidad Mayor de San Marcos. Recuperado de:
https://economia.unmsm.edu.pe/doc_trab/dt2022/DT-IEE-UNMSM-2022-01.pdf
- Méndez, A. (2019). Saber Epistémico de la Educación Física: una Aproximación Teórica-Integral desde la Praxis Pedagógica. Tesis Doctoral no publicada. UPEL-IPB. Programa Interinstitucional de Doctorado en Educación (PIDE). Barquisimeto. Venezuela.
- OMS (2022). Informe sobre la situación mundial de la actividad física 2022: resumen ejecutivo. <https://www.who.int/es/publications/i/item/9789240060449>
- Orbegoso, D. E. (2022). Los juegos tradicionales para desarrollar la motricidad gruesa en niños y niñas de cinco años en la institución educativa San Francisco de Asís Chiclayo–Lambayeque <https://repositorio.uladech.edu.pe/handle/20.500.13032/35485>
- Posso, R. y Lorenzo, D. (2020). Validez y confiabilidad del instrumento determinante humano en la implementación del currículo de educación física. *Revista Educare*. 24(3) 1-6 <https://doi.org/10.46498/reduipb.v24i3.1410>
- Rendón, M., Villacis, M., & Miranda, M. (2016). Estadística descriptiva. *Alergia México*. 397-407. <https://www.revistaalergia.mx/ojs/index.php/ram/article/view/230/363>
- Rodríguez-Rodríguez, J., & Reguant-Álvarez, M. (2020). Calcular la fiabilitat d'un qüestionari o escala mitjançant l'SPSS: el coeficient alfa de Cronbach. *REIRE Revista d'Innovació I Recerca En Educació*, 13(2), 1–13.
<https://doi.org/10.1344/reire2020.13.230048>
- Rus, A. E. (2020) Investigación correlacional. Obtenido de:
<https://economipedia.com/definiciones/investigacion-correlacional.html>

- Sánchez, H.H., Reyes, C. y Mejía, K. (2018). Manual de términos en investigación científica, tecnológica y humanística. libro-manual-de-terminos-en-investigacion.pdf (urp.edu.pe)
- UNESCO (2022). Promoviendo políticas de Educación Física de Calidad.
<https://www.unesco.org/es/quality-physical-education>
- Usca, R., (2022). Juegos tradicionales en el desarrollo de habilidades motrices de los estudiantes de primaria de una Institución Educativa - Puerto Maldonado. [Tesis, Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI].
<http://repositorio.uct.edu.pe/handle/123456789/2339>
- Valladolid, R. P. (2023). Programa de educación física para el aprendizaje del saque en el voleibol, con estudiantes del 3° de secundaria IE “Inca Garcilazo de la Vega”, Centro Poblado Pacherez, Pucalá, Chiclayo.
- Vera, R. A., Carmenate, Y. O. & Toledo, M. (2019). Juegos para el desarrollo cognitivo desde la clase de Educación Física. Conrado, 15(69), 192-200. Epub 02 de septiembre de 2019. Recuperado en 01 de julio de 2024, de
http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1990-86442019000400192&lng=es&tlng=es

ANEXOS

Anexo I. Matriz de consistencia.

PROBLEMA	OBJETIVO	HIPÓTESIS	VARIABLES Y DIMENSIONES	METODOLOGÍA	MUESTRA	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS
Problema General: ¿Cómo se relaciona los juegos tradicionales y el desarrollo de la educación física en los estudiantes del 5to y 6to grado de educación primaria de la Institución Educativa Colegio Bilingüe, región San Martín, año 2024? Problemas Específicos: • ¿Cuál es el nivel de uso de los juegos tradicionales? • ¿Cuál es el nivel de desarrollo de la educación física? • ¿Cuáles son los niveles de las dimensiones de los juegos tradicionales en los estudiantes? • ¿Cuáles son los niveles de las dimensiones de desarrollo de la educación física?	Objetivo General: Determinar la relación entre los juegos tradicionales y el desarrollo de la educación física en los estudiantes del 5to y 6to grado de educación primaria de la Institución Educativa Colegio Bilingüe, región San Martín, año 2024 Objetivos Específicos: • Conocer el nivel de uso de los juegos tradicionales en los estudiantes del 5to y 6to grado de educación primaria • Conocer el nivel de desarrollo de la educación física en los estudiantes del 5to y 6to grado de educación primaria • Describir los niveles de las dimensiones de los juegos tradicionales en los estudiantes del 5to y 6to grado de educación primaria • Describir los niveles de las dimensiones de desarrollo de la educación física en los estudiantes del 5to y 6to grado de educación primaria	Hipótesis Investigación: Los juegos tradicionales, se relacionan significativamente en el desarrollo de la educación física en los estudiantes del 5to y 6to grado de educación primaria de la Institución Educativa Colegio Bilingüe, región San Martín, año 2024 Hipótesis Nula: Los juegos tradicionales, no se relacionan significativamente en el desarrollo de la educación física en los estudiantes del 5to y 6to grado de educación primaria de la Institución Educativa Colegio Bilingüe, región San Martín, año 2024	Variable 1: Juegos Tradicionales Dimensiones: • De desplazamiento • Con objetos • De equilibrio. Variable 2: Educación física Dimensiones: • Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad • Asume una vida saludable • Interactúa a través de sus habilidades sociomotrices	Tipo de Investigación: Básica Nivel de Investigación: Descriptivo Correlativo Método General: Científico Diseño: Diseño descriptivo simple no experimental de corte transversal.	Población: La población total está constituida por 30 estudiantes del quinto y sexto año de la I.E. Bilingüe, Región San Martín, Año 2024 Muestra: La muestra estuvo también conformada por los 30 estudiantes de la población, es decir, es una muestra censal. Muestreo: No aplica	Técnicas: Encuesta Instrumentos: Cuestionario

Anexo II. Operacionalización de variables.

VARIABLES DE ESTUDIO	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIONES	INDICADORES	ITEMS	ESCALA DE MEDICIÓN
Variable Relacional N° 01: Juegos Tradicionales	Los juegos tradicionales son aquellos propios de una región o país que se practican sin la necesidad de juguetes tecnológicamente avanzados, solo requieren el uso del propio cuerpo o recursos fácilmente accesibles en el entorno (Usca (2022),	La variable Juegos tradicionales serán medidos en las dimensiones: De desplazamiento, Con objetos, De equilibrio	Dimensión 01: De desplazamiento	Realiza movimientos precisos.	1,2,3,4,5	Escala: Ordinal Niveles: Siempre (5) Casi siempre (4) A veces (3) Casi nunca (2) Nunca (1)
			Dimensión 02: Con objetos	Realiza movimientos con objetos	6,7,8,9,10	
			Dimensión 03: De equilibrio	Realiza movimientos corporales de equilibrio.	11,12, 11,12,13,14,15	
Variable Relacional N° 02: Educación física	La educación física es un campo educativo que promueve el movimiento y fomenta habilidades y rendimientos desde una perspectiva social y física (Llanos et al., 2023).	La variable Educación física será medida en las dimensiones Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad; Asume una vida saludable Interactúa a través de sus habilidades sociomotrices.	Dimensión 01: Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	Corporeidad Expresión Equilibrio Coordinación	1,2,3,4,5	Escala: Ordinal Niveles: Siempre (5) Casi siempre (4) A veces (3) Casi nunca (2) Nunca (1)
			Dimensión 02: Asume una vida saludable	Capacidades físicas Higiene y salud Calentamiento corporal	6,7,8,9,10	
			Dimensión 03: Interactúa a través de sus habilidades sociomotrices	Juegos recreativos Interacción motriz Trabajo en equipo Socialización.	11,12, 11,12,13,14,15	

Anexo III. Declaración jurada de consentimiento informado

CONSENTIMIENTO INFORMADO

Estimado apoderado del estudiante de la Institución Educativa Colegio Bilingüe, región San Martín, solicito su apoyo para la realización de la investigación denominada “Juegos tradicionales y el desarrollo de la educación física en la Institución Educativa Colegio Bilingüe, región San Martín, año 2024”.

Se detalla que:

- La encuesta está conformada por dos cuestionarios de 15 ítems para ambas variables denominadas juegos tradicionales y el desarrollo de la educación física, las cuales deberán ser respondidas con total honestidad.
- La información que se me brinde será utilizada únicamente para esta investigación, además de que los datos obtenidos con la encuesta serán tratados de manera anónima.
- La participación en la mencionada encuesta es totalmente voluntaria, en el cual el encuestado tiene la libertad de responder las preguntas que considere.
- Si surgen dudas acerca de la investigación, el cliente puede realizar las consultas que considere necesarias.

Chiclayo, diciembre del 2024.

Bach. Cahuaza Peas Homer
DNI: 42015463

Anexo IV. Instrumentos de recolección de datos.

CUESTIONARIO SOBRE JUEGOS TRADICIONALES

Instrucciones: La presente técnica de la Encuesta tiene por finalidad recoger información sobre la investigación titulada: Juegos tradicionales y el desarrollo de la educación física en la Institución Educativa Colegio Bilingüe, región San Martín, Año 2024”, la misma que está compuesta por un conjunto de preguntas, donde luego de leer dicha interrogante debe elegir la alternativa que considere correcta, marcando para tal fin con un aspa (X). Se le recuerda, que esta técnica es anónima, se agradece su participación.

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

Dimensión 01: Juegos tradicionales de desplazamiento	1	2	3	4	5
01) Avanza con rapidez en el juego de los encostados.					
02) Coordina sus movimientos en el juego de la salta soga.					
03) Corre en diferentes direcciones en el juego del lobo.					
04) Atrapa con rapidez a sus compañeros cuando juega a la gallinita ciega.					
05) Toca a sus compañeros cuando juega al encantado.					
Dimensión 02: Juegos tradicionales con objetos	1	2	3	4	5
06) Lanza la teja en el lugar indicado en el juego de la rayuela.					
07) Hace girar bien el trompo.					
08) Lanza la pelota para desarmar el kiwi					
09) Hace rodar la canica hacia el hoyo.					
10) Coloca la perinola en el palo.					
Dimensión 03: Juegos tradicionales de equilibrio	1	2	3	4	5
11) Juega la rayuela saltando en un pie.					
12) Salta con rapidez la salta soga.					
13) Juega a jalar la soga equilibrándose para el lado de su equipo.					
14) Juega a insertar la canica en el hoyo.					
15) Logra sentarse sin caerse en el juego del baile de la silla.					

Nota. Adaptado de Usca (2021) y Llanos et al. (2023)

CUESTIONARIO SOBRE EDUCACIÓN FÍSICA

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

Dimensión 01: Desenvolvimiento autónomo a través de su motricidad	1	2	3	4	5
01) Pone en práctica sus habilidades socio motrices a través de algunos juegos tradicionales.					
02) Realiza acciones motrices en espacio, ritmo y tiempo en la práctica de juegos tradicionales.					
03) Pone en práctica las habilidades motrices específicas (relacionadas con la carrera, salto y lanzamientos) a través de la exploración y regulación de su cuerpo en la práctica de juegos tradicionales.					
04) Valora en sí mismo y en sus pares nuevas formas de movimiento y gestos corporales en la práctica de juegos tradicionales.					
05) Aplica su lenguaje corporal para expresar su forma particular de moverse, al asumir y adjudicar diferentes roles en la práctica de actividad física.					
Dimensión 02: Asume una vida saludable	1	2	3	4	5
06) Comprende los cambios físicos propios de su edad y los beneficios de higiene y salud en la práctica de juegos tradicionales.					
07) Practica ejercicios y juegos adecuados para mejorar su postura e imagen corporal en la educación física.					
08) Realiza la activación corporal adecuada antes de una sesión de clase y juego tradicional					
09) Conoce los beneficios de una buena actividad física al aire libre para su salud.					
10) Se hidrata y realiza ejercicios generativos según las indicaciones del docente durante y después de los juegos tradicionales.					
Dimensión 03: Interactúa a través de sus habilidades sociomotrices	1	2	3	4	5
11) Interactúa con sus compañeros en las actividades físicas y juegos tradicionales respetando a los demás.					
12) Participa activamente en los juegos tradicionales mejorando su autonomía y trabajo en equipo.					
13) Crea y presenta en grupos algunos juegos tradicionales que más les agrada.					
14) Realiza juegos tradicionales interactuando con sus compañeros y oponentes como compañeros de juego respetando las diferencias personales y asumiendo roles y cambio de roles.					
15) Modifica juegos y actividades para que se adecúen a las necesidades y posibilidades del grupo y a la lógica del juego deportivo.					

Nota. Adaptado de Usca (2021) y Llanos et al. (2023)

Anexo V. Juicio de Expertos

UNIVERSIDAD PARTICULAR DE CHICLAYO
FACULTAD DE DERECHO Y EDUCACIÓN
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN FÍSICA

Informe de opinión de expertos del instrumento de Investigación

I.- DATOS GENERALES

- 1.1. Apellidos y Nombres : Mg. Valdiviezo Carhuachinchay Sandra
- 1.2. D.N.I : 03117083
- 1.3. Institución donde labora : Jefa de Centros de Producción – USS
- 1.4. Autor del Instrumento : Bach. Cahuaza Peas Homer
- 1.5. Título de la Investigación : Juegos tradicionales y el desarrollo de la educación física en la Institución Educativa Colegio Bilingüe, región San Martín, año 2024.

II.- ASPECTOS DE VALIDACION

Evalúe cada ítem y coloque la puntuación que usted crea conveniente. La puntuación debe ser entre: 01 – 40 DEFICIENTE; 41 – 90 REGULAR; 91 – 100 EXCELENTE.

Nº	ITEMS	INDICACIONES	DEFICIENTE (01 - 40)	REGULAR (41 - 90)	EXCELENTE (91 - 100)
1	Claridad	Está formulada con lenguaje apropiado			X
2	Objetividad	Está expresado en capacidades observables			X
3	Actualidad	Adecuado con la innovación y la mejora continua de los servicios educativos.			X
4	Organización	Existe organización lógica en el instrumento			X
5	Suficiencia	Comprende los aspectos de cantidad y calidad con respecto a las variables de investigación			X
6	Intencionalidad	Adecuado para valorar aspectos de las variables de investigación			X
7	Consistencia	Basado en aspectos teóricos de conocimiento			X
8	Coherencia	Existe coherencia entre los índices e indicadores y dimensiones			X
9	Metodología	La estrategia responde al propósito de la investigación			X

III.- OPINION DE APLICABILIDAD : Aplicación a la población de estudio.

IV.- PROMEDIO DE VALORACION: 100%

Chiclayo, Octubre 2024


Valdiviezo Carhuachinchay Sandra Isabel
DNI: 03117083

UNIVERSIDAD PARTICULAR DE CHICLAYO
FACULTAD DE DERECHO Y EDUCACIÓN
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN FÍSICA

Informe de opinión de expertos del instrumento de Investigación

I.- DATOS GENERALES

1.1. **Apellidos y Nombres** : Mg. Anderson Requejo Cueva
1.2. **D.N.I** : 41789152
1.3. **Institución donde labora** : Docente Universitario – San Martín de Porres
1.4. **Autor del Instrumento** : Bach. Cahuaza Peas Homer
1.5. **Título de la Investigación** : Juegos tradicionales y el desarrollo de la educación física en la Institución Educativa Colegio Bilingüe, región San Martín, año 2024.

II.- ASPECTOS DE VALIDACION

Evalúe cada ítem y coloque la puntuación que usted crea conveniente. La puntuación debe ser entre: 01 – 40 DEFICIENTE; 41 – 90 REGULAR; 91 – 100 EXCELENTE.

Nº	ITEMS	INDICACIONES	DEFICIENTE (01 - 40)	REGULAR (41 - 90)	EXCELENTE (91 - 100)
1	Claridad	Está formulada con lenguaje apropiado			X
2	Objetividad	Está expresado en capacidades observables			X
3	Actualidad	Adecuado con la innovación y la mejora continua de los servicios educativos.			X
4	Organización	Existe organización lógica en el instrumento			X
5	Suficiencia	Comprende los aspectos de cantidad y calidad con respecto a las variables de investigación			X
6	Intencionalidad	Adecuado para valorar aspectos de las variables de investigación			X
7	Consistencia	Basado en aspectos teóricos de conocimiento			X
8	Coherencia	Existe coherencia entre los índices e indicadores y dimensiones			X
9	Metodología	La estrategia responde al propósito de la investigación			X

III.- OPINION DE APLICABILIDAD : Aplicación a la población de estudio.

IV.- PROMEDIO DE VALORACION : 100%

Chiclayo, Octubre 2024


Mg. Anderson Requejo Cueva
DNI: 41789152

UNIVERSIDAD PARTICULAR DE CHICLAYO
FACULTAD DE DERECHO Y EDUCACIÓN
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN FÍSICA

Informe de opinión de expertos del instrumento de Investigación

I.- DATOS GENERALES

- 1.1. Apellidos y Nombres : Mg. Bazán Mori Irma Antonieta
1.2. D.N.I : 16642446
1.3. Institución donde labora : Universidad Tecnológica del Perú
1.4. Autor del Instrumento : Bach. Cahuaza Peas Homer
1.5. Título de la Investigación : Juegos tradicionales y el desarrollo de la educación física en la Institución Educativa Colegio Bilingüe, región San Martín, año 2024.

II.- ASPECTOS DE VALIDACION

Evalúe cada ítem y coloque la puntuación que usted crea conveniente. La puntuación debe ser entre: 01 – 40 DEFICIENTE; 41 – 90 REGULAR; 91 – 100 EXCELENTE.

Nº	ITEMS	INDICACIONES	DEFICIENTE (01 - 40)	REGULAR (41 - 90)	EXCELENTE (91 - 100)
1	Claridad	Está formulada con lenguaje apropiado			X
2	Objetividad	Está expresado en capacidades observables			X
3	Actualidad	Adecuado con la innovación y la mejora continua de los servicios educativos.			X
4	Organización	Existe organización lógica en el instrumento			X
5	Suficiencia	Comprende los aspectos de cantidad y calidad con respecto a las variables de investigación			X
6	Intencionalidad	Adecuado para valorar aspectos de las variables de investigación			X
7	Consistencia	Basado en aspectos teóricos de conocimiento			X
8	Coherencia	Existe coherencia entre los índices e indicadores y dimensiones			X
9	Metodología	La estrategia responde al propósito de la investigación			X

III.- OPINION DE APLICABILIDAD : Aplicación a la población de estudio.

IV.- PROMEDIO DE VALORACION : 100%

Chiclayo, Octubre 2024

Mg. Bazán Mori Irma Antonieta
DNI: 16642446

Anexo VI. Declaratoria de Autenticidad

DECLARATORIA DE AUTENTICIDAD - ASESORA

Yo, Sánchez Cubas Oscar Benjamín, con DNI: 405223024 docente de la Universidad Particular de Chiclayo, asesora de la Tesis titulada: “Juegos tradicionales y el desarrollo de la educación física en la Institución Educativa Colegio Bilingüe, región San Martín, año 2024”, del autor Cahuaza Peas Homer, constato que la investigación cumple con el índice de similitud establecido y verificable en el reporte de originalidad del programa Turnitin, el cual ha sido realizado sin filtros, ni exclusiones.

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

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

Chiclayo, diciembre del 2024.

Dr. Sánchez Cubas Oscar Benjamín
Docente Asesor

DECLARATORIA DE AUTENTICIDAD - AUTOR

Yo, Bach. Cahuaza Peas Homer perteneciente a la Facultad de Facultad de Derecho y Educación de la Universidad Particular de Chiclayo, identificada con DNI N° 42015463, cuyo informe de tesis se denomina “Juegos tradicionales y el desarrollo de la educación física en la Institución Educativa Colegio Bilingüe, región San Martín, año 2024”

DECLARO BAJO JURAMENTO QUE:

- 1) La tesis es de mi autoría.
- 2) He respetado las normas internacionales APA de citas y referencias para las fuentes consultadas. Por lo tanto, en el desarrollo de la presente tesis no se ha realizado plagio alguno.
- 3) La tesis no ha sido auto plagiada, es decir, no ha sido publicada con anterioridad para la obtención de algún grado académico o título profesional.
- 4) Los datos que se han presentado en los resultados son reales, no han sido falseados, duplicados ni copiados, por lo tanto, los resultados que se presentan en este informe de tesis se han obtenido realizando la investigación pertinente.

De identificarse alguna falta de fraude como datos falsos, plagio (información sin citar los autores que corresponden), auto plagio (presentar como nuevo un trabajo de investigación propio publicado anteriormente), piratería (uso ilegal de información ajena) o falsificación (representar falsamente las ideas de otros), asumo las consecuencias y sanciones que de mi acción se deriven, sometiéndome a la normatividad vigente de la Universidad Particular de Chiclayo.

Chiclayo, diciembre del 2024.

Bach. Cahuaza Peas Homer
DNI: 42015463

Anexo VII. Base de Datos de Prueba Piloto (Alfa de Cronbach).

VARIABLE 1: JUEGOS TRADICIONALES

*piloto_v1.sav [ConjuntoDatos1] - IBM SPSS Statistics Editor de datos

Archivo Editar Ver Datos Transformar Analizar Gráficos Utilidades Ampliaciones Ventana Ayuda

10:

	Item_01	Item_02	Item_03	Item_04	Item_05	Item_06	Item_07	Item_08	Item_09	Item_10	Item_11	Item_12	Item_13	Item_14	Item_15
1	2	3	3	3	3	2	3	3	3	2	2	3	3	2	2
2	2	3	3	3	1	2	3	3	3	2	2	3	3	2	2
3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	2	1
4	2	3	1	1	1	2	3	3	3	2	2	3	3	1	3
5	1	3	3	3	3	2	3	3	3	2	2	3	3	2	2
6	2	2	2	3	2	2	2	2	3	1	2	2	2	2	2
7	2	2	3	3	3	2	2	3	3	2	2	2	3	2	2
8	2	2	3	3	3	2	2	3	2	2	2	2	3	1	1
9	2	2	3	2	2	2	2	3	3	3	2	2	3	2	2
10	2	2	3	3	3	2	2	3	3	2	2	2	3	2	3
11	2	2	2	2	3	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2
12	1	1	1	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	2	3
13	2	2	1	1	2	2	2	2	3	3	2	2	2	2	2
14	2	2	3	1	2	2	2	3	2	2	2	2	3	2	2
15	2	2	3	3	3	2	2	3	3	3	2	2	3	2	3
16	1	2	1	3	3	1	2	1	2	2	1	2	1	2	2
17	1	1	3	2	2	1	1	3	3	3	1	1	3	2	2
18	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	2	3
19	2	2	2	3	3	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2
20	1	2	3	2	2	1	2	3	3	2	1	2	3	2	2
21															

➔ Fiabilidad

Escala: ALL VARIABLES

Resumen de procesamiento de casos

		N	%
Casos	Válido	20	100,0
	Excluido ^a	0	,0
	Total	20	100,0

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

Estadísticas de fiabilidad

Alfa de Cronbach	N de elementos
,748	15

VARIABLE 2: EDUCACION FISICA

*piloto_v2.sav [ConjuntoDatos4] - IBM SPSS Statistics Editor de datos

Archivo Editar Ver Datos Transformar Analizar Gráficos Utilidades Ampliaciones Ventana Ayuda

14:

	Item_01	Item_02	Item_03	Item_04	Item_05	Item_06	Item_07	Item_08	Item_09	Item_10	Item_11	Item_12	Item_13	Item_14	Item_15
1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2
2	2	3	3	3	1	2	3	3	3	2	2	3	3	2	2
3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	2	1
4	2	3	2	2	1	2	3	3	3	2	2	3	3	1	3
5	1	3	3	3	3	2	3	3	2	2	3	3	3	2	2
6	2	2	2	3	2	2	2	3	2	1	2	2	2	2	2
7	2	2	3	3	3	2	2	3	3	2	2	2	3	2	2
8	2	2	3	3	3	2	2	3	2	2	2	2	3	1	1
9	2	2	2	2	2	2	2	3	3	3	2	2	3	2	2
10	2	2	3	3	3	2	2	3	3	2	2	2	3	2	3
11	2	2	2	2	3	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2
12	1	2	1	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	2	3
13	2	2	1	1	2	2	2	2	3	3	2	2	2	2	2
14	2	2	3	1	2	2	2	3	2	2	2	2	3	2	2
15	2	2	3	3	3	2	2	3	3	3	2	2	3	2	3
16	1	2	1	3	3	1	2	1	2	2	1	2	1	2	2
17	1	1	3	2	2	1	1	3	3	3	1	1	3	2	2
18	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	2	3
19	2	2	2	3	3	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2
20	1	2	3	2	2	1	2	3	3	2	2	2	3	2	2

➔ Fiabilidad

Escala: ALL VARIABLES

Resumen de procesamiento de casos

		N	%
Casos	Válido	20	100,0
	Excluido ^a	0	,0
	Total	20	100,0

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

Estadísticas de fiabilidad

Alfa de Cronbach	N de elementos
,758	15

Anexo VIII. Evidencia de la prueba de normalidad y la correlación.

Pruebas de normalidad

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
VARIABLE RELACIONAL 1: JUEGOS TRADICIONALES	,182	30	,013	,906	30	,012
VARIABLE RELACIONAL 2: EDUCACIÓN FÍSICA	,082	30	,200*	,974	30	,656

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

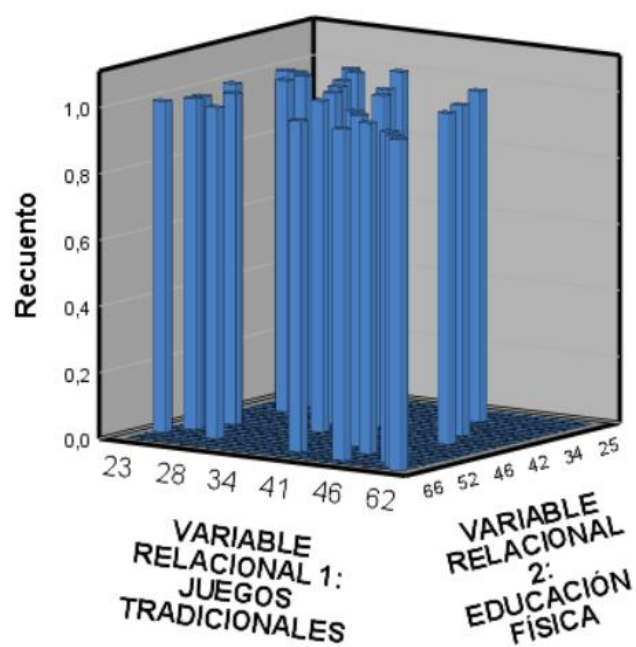
a. Corrección de significación de Lilliefors

Correlaciones no paramétricas

Correlaciones

			VARIABLE RELACIONAL 1: JUEGOS TRADICIONALES	VARIABLE RELACIONAL 2: EDUCACIÓN FÍSICA
Rho de Spearman	VARIABLE RELACIONAL 1: JUEGOS TRADICIONALES	Coefficiente de correlación	1,000	,394*
		Sig. (bilateral)	.	,031
		N	30	30
	VARIABLE RELACIONAL 2: EDUCACIÓN FÍSICA	Coefficiente de correlación	,394*	1,000
		Sig. (bilateral)	,031	.
		N	30	30

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



Anexo IX. Tablas de Frecuencia de la aplicación de la Encuesta.

TESIS: JUEGOS TRADICIONALES Y EL DESARROLLO DE LA EDUCACIÓN FÍSICA EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA COLEGIO BILINGÜE, REGIÓN SAN MARTÍN, AÑO 2024

Escala y Valores: Nunca (1) Casi Nunca (2) A Veces (3) Casi Siempre (4) Siempre (5)

N°	VARIABLE RELACIONAL 1: JUEGOS TRADICIONALES															VARIABLE RELACIONAL 2: EDUCACIÓN FÍSICA														
	DIMENSIÓN 01 Juegos tradicionales de desplazamiento					DIMENSIÓN 02 Juegos tradicionales con objetos					DIMENSIÓN 03 Juegos tradicionales de equilibrio					DIMENSIÓN 01 Desenvolvimiento autónomo a través de su motricidad					DIMENSIÓN 02 Asume una vida saludable					DIMENSIÓN 03 Interactúa a través de sus habilidades socio motrices				
	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15
Encuestado_01	2	2	2	3	1	3	3	2	3	4	3	1	4	5	3	3	2	3	5	4	3	3	4	3	4	3	4	3	4	2
Encuestado_02	5	2	3	2	2	2	2	3	2	1	4	1	1	5	4	2	1	4	5	5	5	4	4	4	5	4	5	4	4	4
Encuestado_03	2	3	5	5	2	5	5	2	2	1	1	2	2	4	3	2	5	5	4	4	5	4	5	5	5	5	5	4	4	4
Encuestado_04	5	5	4	4	5	5	5	3	2	5	5	5	5	1	3	2	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	4
Encuestado_05	3	3	5	3	5	4	5	5	2	2	5	5	5	1	1	2	2	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	4	5	4
Encuestado_06	3	4	3	5	4	4	2	5	2	2	5	5	5	2	1	2	2	5	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5
Encuestado_07	2	3	2	3	2	3	3	2	2	5	5	5	2	1	2	2	1	5	5	4	4	4	4	4	5	5	5	2	1	2
Encuestado_08	2	3	3	3	3	2	2	2	2	5	2	5	5	2	3	2	1	4	5	5	5	4	2	4	5	5	1	1	5	5
Encuestado_09	5	3	5	5	2	3	2	2	5	2	5	3	2	2	1	2	2	5	3	2	4	2	4	3	4	5	2	2	3	2
Encuestado_10	2	3	2	3	2	3	3	3	5	2	2	3	2	2	1	2	4	4	3	4	1	4	4	5	1	1	1	1	5	2
Encuestado_11	5	5	3	2	3	2	2	3	3	2	5	2	2	2	2	3	4	1	1	1	5	1	4	3	1	1	1	1	1	5
Encuestado_12	3	2	2	2	2	2	2	5	5	2	5	2	5	5	2	5	4	1	2	5	2	3	2	2	2	2	3	2	5	2
Encuestado_13	2	2	1	1	1	1	2	2	1	2	3	3	1	2	1	1	2	3	3	1	1	1	2	2	3	2	3	3	2	5
Encuestado_14	2	2	2	1	2	3	2	2	3	2	1	1	2	2	1	3	2	1	1	2	1	1	2	1	2	2	3	2	3	3
Encuestado_15	3	2	2	3	3	3	3	1	3	1	3	1	3	1	2	3	5	3	5	5	3	1	3	3	1	3	2	3	3	3
Encuestado_16	2	2	2	2	2	1	2	3	1	2	1	1	3	3	3	1	2	1	1	3	5	5	2	2	3	3	2	2	3	4
Encuestado_17	2	3	2	2	1	1	1	2	1	1	1	1	1	2	2	5	3	1	1	1	1	1	5	5	5	3	2	3	3	5
Encuestado_18	1	3	3	1	2	1	2	1	2	2	2	2	1	5	5	4	2	2	2	1	1	5	5	5	5	3	3	3	1	1
Encuestado_19	3	3	2	1	1	2	1	1	2	1	1	1	1	3	3	4	1	1	1	1	1	5	5	5	5	2	3	3	1	1
Encuestado_20	1	3	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	1	2	5	4	2	1	1	1	1	1	2	1	3	1	3	1	2	1
Encuestado_21	2	2	3	1	2	1	2	2	5	2	2	4	1	4	3	5	2	2	3	1	2	2	3	3	1	5	3	1	2	3
Encuestado_22	2	2	3	1	2	2	1	2	1	1	1	4	1	4	2	5	5	1	3	1	1	1	3	1	5	5	1	1	1	1
Encuestado_23	2	3	2	1	1	1	1	2	2	1	1	1	2	2	1	2	5	1	1	2	1	1	1	1	3	3	3	2	3	5
Encuestado_24	2	1	2	2	1	1	2	2	2	2	1	1	2	3	2	4	4	5	5	2	1	2	1	5	1	1	1	1	1	1
Encuestado_25	2	2	3	1	1	2	2	1	1	1	4	2	2	2	1	1	5	3	2	2	5	1	1	1	1	1	1	1	2	1
Encuestado_26	1	2	2	1	1	2	1	2	2	2	1	2	2	1	1	4	4	1	2	2	5	5	5	2	5	5	3	3	5	4
Encuestado_27	3	1	1	1	1	1	2	2	2	2	2	1	1	1	4	4	3	2	1	1	5	5	5	5	3	2	2	3	5	5
Encuestado_28	1	3	3	1	2	1	1	1	2	1	2	2	3	1	4	1	2	2	3	5	2	5	5	5	3	2	2	2	5	4
Encuestado_29	3	1	1	2	2	2	3	2	1	1	1	2	2	1	4	1	1	1	2	4	4	5	5	5	5	4	4	5	5	4
Encuestado_30	1	2	2	3	1	2	2	2	1	1	1	1	2	1	3	1	1	1	1	4	4	4	5	4	5	5	5	5	4	3

Tabla de frecuencia

RESULTADOS DE LA VARIABLE JUEGOS TRADICIONALES

01) Avanza con rapidez en el juego de los encostados.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Nunca	5	16,7	16,7	16,7
	Casi Nunca	14	46,7	46,7	63,3
	A veces	7	23,3	23,3	86,7
	Siempre	4	13,3	13,3	100,0
	Total	30	100,0	100,0	

02) Coordina sus movimientos en el juego de la salta sogas.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Nunca	3	10,0	10,0	10,0
	Casi Nunca	12	40,0	40,0	50,0
	A veces	12	40,0	40,0	90,0
	Casi siempre	1	3,3	3,3	93,3
	Siempre	2	6,7	6,7	100,0
	Total	30	100,0	100,0	

03) Corre en diferentes direcciones en el juego del lobo.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Nunca	3	10,0	10,0	10,0
	Casi Nunca	14	46,7	46,7	56,7
	A veces	9	30,0	30,0	86,7
	Casi siempre	1	3,3	3,3	90,0
	Siempre	3	10,0	10,0	100,0
	Total	30	100,0	100,0	

04) Atrapa con rapidez a sus compañeros cuando juega a la gallinita ciega.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Nunca	11	36,7	36,7	36,7
	Casi Nunca	8	26,7	26,7	63,3
	A veces	7	23,3	23,3	86,7
	Casi siempre	1	3,3	3,3	90,0
	Siempre	3	10,0	10,0	100,0
	Total	30	100,0	100,0	

05) Toca a sus compañeros cuando juega al encantado.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Nunca	10	33,3	33,3	33,3
	Casi Nunca	14	46,7	46,7	80,0
	A veces	3	10,0	10,0	90,0
	Casi siempre	1	3,3	3,3	93,3
	Siempre	2	6,7	6,7	100,0
	Total	30	100,0	100,0	

06) Lanza la teja en el lugar indicado en el juego de la rayuela.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Nunca	9	30,0	30,0	30,0
	Casi Nunca	11	36,7	36,7	66,7
	A veces	6	20,0	20,0	86,7
	Casi siempre	2	6,7	6,7	93,3
	Siempre	2	6,7	6,7	100,0
	Total	30	100,0	100,0	

07) Hace girar bien el trompo.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Nunca	6	20,0	20,0	20,0
	Casi Nunca	16	53,3	53,3	73,3
	A veces	5	16,7	16,7	90,0
	Siempre	3	10,0	10,0	100,0
	Total	30	100,0	100,0	

08) Lanza la pelota para desarmar el kiwi

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Nunca	5	16,7	16,7	16,7
	Casi Nunca	17	56,7	56,7	73,3
	A veces	5	16,7	16,7	90,0
	Siempre	3	10,0	10,0	100,0
	Total	30	100,0	100,0	

09) Hace rodar la canica hacia el hoyo.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Nunca	7	23,3	23,3	23,3
	Casi Nunca	15	50,0	50,0	73,3
	A veces	4	13,3	13,3	86,7
	Siempre	4	13,3	13,3	100,0
	Total	30	100,0	100,0	

10) Coloca la perinola en el palo.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Nunca	11	36,7	36,7	36,7
	Casi Nunca	15	50,0	50,0	86,7
	Casi siempre	1	3,3	3,3	90,0
	Siempre	3	10,0	10,0	100,0
	Total	30	100,0	100,0	

11) Juega la rayuela saltando en un pie.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Nunca	12	40,0	40,0	40,0
	Casi Nunca	6	20,0	20,0	60,0
	A veces	3	10,0	10,0	70,0
	Casi siempre	2	6,7	6,7	76,7
	Siempre	7	23,3	23,3	100,0
	Total	30	100,0	100,0	

12) Salta con rapidez la salta sogá.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Nunca	12	40,0	40,0	40,0
	Casi Nunca	8	26,7	26,7	66,7
	A veces	3	10,0	10,0	76,7
	Casi siempre	2	6,7	6,7	83,3
	Siempre	5	16,7	16,7	100,0
	Total	30	100,0	100,0	

13) Juega a jalar la sogá equilibrándose para el lado de su equipo.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Nunca	9	30,0	30,0	30,0
	Casi Nunca	13	43,3	43,3	73,3
	A veces	2	6,7	6,7	80,0
	Casi siempre	1	3,3	3,3	83,3
	Siempre	5	16,7	16,7	100,0
	Total	30	100,0	100,0	

14) Juega a insertar la canica en el hoyo.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Nunca	8	26,7	26,7	26,7
	Casi Nunca	11	36,7	36,7	63,3
	A veces	4	13,3	13,3	76,7
	Casi siempre	3	10,0	10,0	86,7
	Siempre	4	13,3	13,3	100,0
	Total	30	100,0	100,0	

15) Logra sentarse sin caerse en el juego del baile de la silla.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Nunca	10	33,3	33,3	33,3
	Casi Nunca	7	23,3	23,3	56,7
	A veces	8	26,7	26,7	83,3
	Casi siempre	3	10,0	10,0	93,3
	Siempre	2	6,7	6,7	100,0
	Total	30	100,0	100,0	

RESULTADOS DE LA VARIABLE EDUCACIÓN FÍSICA

01) Pone en práctica sus habilidades socio motrices a través de algunos juegos tradicionales.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Nunca	5	16,7	16,7	16,7
	Casi Nunca	10	33,3	33,3	50,0
	A veces	4	13,3	13,3	63,3
	Casi siempre	7	23,3	23,3	86,7
	Siempre	4	13,3	13,3	100,0
	Total	30	100,0	100,0	

02) Realiza acciones motrices en espacio, ritmo y tiempo en la práctica de juegos tradicionales.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Nunca	7	23,3	23,3	23,3
	Casi Nunca	10	33,3	33,3	56,7
	A veces	2	6,7	6,7	63,3
	Casi siempre	5	16,7	16,7	80,0
	Siempre	6	20,0	20,0	100,0
	Total	30	100,0	100,0	

03) Pone en práctica las habilidades motrices específicas (relacionadas con la carrera, salto y lanzamientos) a través de la exploración y regulación de su cuerpo en la práctica de juegos tradicionales.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Nunca	12	40,0	40,0	40,0
	Casi Nunca	4	13,3	13,3	53,3
	A veces	4	13,3	13,3	66,7
	Casi siempre	3	10,0	10,0	76,7
	Siempre	7	23,3	23,3	100,0
	Total	30	100,0	100,0	

04) Valora en sí mismo y en sus pares nuevas formas de movimiento y gestos corporales en la práctica de juegos tradicionales.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Nunca	9	30,0	30,0	30,0
	Casi Nunca	6	20,0	20,0	50,0
	A veces	5	16,7	16,7	66,7
	Casi siempre	1	3,3	3,3	70,0
	Siempre	9	30,0	30,0	100,0
	Total	30	100,0	100,0	

05) Aplica su lenguaje corporal para expresar su forma particular de moverse, al asumir y adjudicar diferentes roles en la práctica de actividad física.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Nunca	9	30,0	30,0	30,0
	Casi Nunca	6	20,0	20,0	50,0
	A veces	2	6,7	6,7	56,7
	Casi siempre	6	20,0	20,0	76,7
	Siempre	7	23,3	23,3	100,0
	Total	30	100,0	100,0	

06) Comprende los cambios físicos propios de su edad y los beneficios de higiene y salud en la práctica de juegos tradicionales.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Nunca	10	33,3	33,3	33,3
	Casi Nunca	2	6,7	6,7	40,0
	A veces	2	6,7	6,7	46,7
	Casi siempre	6	20,0	20,0	66,7
	Siempre	10	33,3	33,3	100,0
	Total	30	100,0	100,0	

07) Practica ejercicios y juegos adecuados para mejorar su postura e imagen corporal en la educación física.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Nunca	9	30,0	30,0	30,0
	Casi Nunca	4	13,3	13,3	43,3
	A veces	2	6,7	6,7	50,0
	Casi siempre	7	23,3	23,3	73,3
	Siempre	8	26,7	26,7	100,0
	Total	30	100,0	100,0	

08) Realiza la activación corporal adecuada antes de una sesión de clase y juego tradicional

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Nunca	3	10,0	10,0	10,0
	Casi Nunca	6	20,0	20,0	30,0
	A veces	3	10,0	10,0	40,0
	Casi siempre	7	23,3	23,3	63,3
	Siempre	11	36,7	36,7	100,0
	Total	30	100,0	100,0	

09) Conoce los beneficios de una buena actividad física al aire libre para su salud.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Nunca	5	16,7	16,7	16,7
	Casi Nunca	4	13,3	13,3	30,0
	A veces	5	16,7	16,7	46,7
	Casi siempre	4	13,3	13,3	60,0
	Siempre	12	40,0	40,0	100,0
	Total	30	100,0	100,0	

10) Se hidrata y realiza ejercicios generativos según las indicaciones del docente durante y después de los juegos tradicionales.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Nunca	6	20,0	20,0	20,0
	Casi Nunca	2	6,7	6,7	26,7
	A veces	6	20,0	20,0	46,7
	Casi siempre	3	10,0	10,0	56,7
	Siempre	13	43,3	43,3	100,0
	Total	30	100,0	100,0	

11) Interactúa con sus compañeros en las actividades físicas y juegos tradicionales respetando a los demás.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Nunca	5	16,7	16,7	16,7
	Casi Nunca	6	20,0	20,0	36,7
	A veces	6	20,0	20,0	56,7
	Casi siempre	3	10,0	10,0	66,7
	Siempre	10	33,3	33,3	100,0
	Total	30	100,0	100,0	

12) Participa activamente en los juegos tradicionales mejorando su autonomía y trabajo en equipo.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Nunca	6	20,0	20,0	20,0
	Casi Nunca	7	23,3	23,3	43,3
	A veces	9	30,0	30,0	73,3
	Casi siempre	3	10,0	10,0	83,3
	Siempre	5	16,7	16,7	100,0
	Total	30	100,0	100,0	

13) Crea y presenta en grupos algunos juegos tradicionales que más les agrada.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Nunca	9	30,0	30,0	30,0
	Casi Nunca	6	20,0	20,0	50,0
	A veces	8	26,7	26,7	76,7
	Casi siempre	5	16,7	16,7	93,3
	Siempre	2	6,7	6,7	100,0
	Total	30	100,0	100,0	

14) Realiza juegos tradicionales interactuando con sus compañeros y oponentes como compañeros de juego respetando las diferencias personales y asumiendo roles y cambio de roles.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Nunca	5	16,7	16,7	16,7
	Casi Nunca	5	16,7	16,7	33,3
	A veces	6	20,0	20,0	53,3
	Casi siempre	6	20,0	20,0	73,3
	Siempre	8	26,7	26,7	100,0
	Total	30	100,0	100,0	

15) Modifica juegos y actividades para que se adecúen a las necesidades y posibilidades del grupo y a la lógica del juego deportivo.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Nunca	6	20,0	20,0	20,0
	Casi Nunca	5	16,7	16,7	36,7
	A veces	4	13,3	13,3	50,0
	Casi siempre	8	26,7	26,7	76,7
	Siempre	7	23,3	23,3	100,0
	Total	30	100,0	100,0	