

UNIVERSIDAD NACIONAL HERMILIO VALDIZÁN
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
EDUCACIÓN FÍSICA



**“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”, LLATA 2019”**

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Aprendizajes Pertinentes y de Calidad

**TESIS PARA OPTAR EL TÍTULO DE SEGUNDA ESPECIALIDAD
PROFESIONAL EN EDUCACIÓN CON MENCIÓN EN EDUCACIÓN FÍSICA**

TESISTAS:

LLANOS AMADO, Jorge Manuel
CHAVEZ MIRAVAL, Flor Estela
CAQUI UGARTE, Jubit Franklin

ASESOR

Dr. CONTRERAS CANTO, Omar Hans

HUÁNUCO - PERÚ
2023

DEDICATORIA

Con todo mi afecto, a mi madre **LUCIA DELIA AMADO RAMIREZ**, por su apoyo incondicional para la culminación de mi formación académica, profesional y sobre todo por estar siempre cuando más lo necesito.

Jorge

Mi gratitud al divino redentor, por estar allí en todo momento y a mi gran familia por entenderme a lo largo de toda mi carrera Universitaria.

Flor

Dedico a mi padre querido **ALMAQUIO CAQUI MALLQUI** que en paz descanses y a ti mamita **UTILIA UGARTE RAMIREZ**, tú que me acompañas todos los días, esta tesis se debe el honor a ustedes por el inmenso sacrificio que hicieron por conducirme junto a ustedes para ser grande hoy. Dios siempre obra su poder en mi familia, para con la dicha de mi felicidad.

Franklin

AGRADECIMIENTO

- ❖ A los formadores de la Escuela de Educación Física, por su apoyo brindado y por saber compartir sus consejos y conocimiento para ser mejores maestros.
- ❖ A nuestro distinguido asesor el Dr. Omar Hans Contreras Canto, por el apoyo brindado para el desenlace final del informe de investigación.
- ❖ Al director y colegas de nuestra institución educativa donde fueron parte de todo el proceso de investigación, y sobre todo por contribuir desde el lugar donde les correspondían.
- ❖ A los principales actores de la investigación que sin lugar a dudas son la razón de nuestro esfuerzo y dedicación. En este caso nos referimos a los infantes de que fueron parte del estudio final.

Escritores.

RESUMEN

El informe titulado, “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”, Lata 2019” , el objetivo se centró en 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.

Palabras clave: juegos tradicionales, educación física, competencias.

ABSTRACT

The research entitled, Traditional games and their relationship with the development of physical education of students of the fifth grade of primary education of the I.E. N° 32385 “Virgen de Fátima”, Lata 2019” , the objective was focused on determining what relationship exists between traditional games and the development of physical education in primary school students. He used a descriptive investigation of correlational design and worked with 29 children as a representative sample. Likewise, the observation sheet was applied for both study variables, for which the corresponding scales were considered according to the work dimensions of each variable, the same ones that were homologated in their score to percentage data according to evaluations. At the end of the respective study, a significant relationship of both study variables was demonstrated in the study sample and according to the indicators and dimensions worked, with a value equal to 0.775 with a high positive correlation; As the p-value = 0.0 which is lower than the level of 0.05, finally, we reject the null hypothesis, and in effect it is affirmed that traditional games have a significant relationship with the development of physical education.

Keywords: traditional games, physical education, competitions.

INTRODUCCIÓN

La actividad lúdica es fundamental para fortalecer el desarrollo emocional, social y cognitivo de infantes, ya que en las primeras etapas de su existencia el cerebro del niño está activo y mejoran las conexiones entre las neuronas a través de la actividad e interacción. Y precisamente la actividad lúdica y el juego son fundamentales para fortalecer el cerebro y personalidad del infante.

Desde esta práctica educativa y trabajo de investigación se debe revalorar y más aún en este contexto educativo de educación remota que vive el país los juegos diversos y con mayor énfasis los juegos tradicionales, ya que ello permitirá desarrollar diversas dimensiones del ser humano y sobre todo ir revalorando las culturas y vivencias olvidadas de cada pueblo y ciudad.

El esparcimiento es la actividad principal del infante y fundamental para su formación integral, ya que a través de ello podemos estimular otras áreas que contribuyan a mejorar su postura corporal, psicomotricidad e integración grupal. Asimismo, estos juegos juegan una trascendencia formativa y formadora en los educandos de todos los niveles educativos. Y es precisamente con estas actividades de juego los infantes desarrollan capacidades e interactúan con sus pares.

Por lo manifestado, es trascendente en informe final en los infantes de primaria. Para ello, optamos por la aplicación de los instrumentos

debidamente validados por considerar necesarios para obtener los resultados y así garantizar el logro educativo en los estudiantes.

El trabajo se organiza en cuatro capítulos establecidos en el reglamento de grados y títulos de la UNHEVAL. Se da mayor énfasis a los datos recogidos de la muestra representativa y que estos han sido procesados estadísticamente para ser presentados en el capítulo final donde se demuestra el nivel de importancia de las variables de estudio.

En ese sentido, estamos muy seguros que este informe final generará cambios metodológicos y actitudinales para ver una forma diferente a la educación física y así garantizar una verdadera formación integral desde la educación física.

Los autores.

ÍNDICE

	Pág.
Dedicatoria	ii
Agradecimiento	iii
Resumen	iv
Abstracto	v
Introducción	vi
Índice	ix

CAPITULO I

EL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	12
1.2. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA	
1.2.1 Problema General	17
1.2.2 Problemas Específicos	18
1.3. OBJETIVOS	
1.3.1 Objetivo General	19
1.3.2 Objetivos Específicos	19
1.4. HIPÓTESIS	
1.4.1 Hipótesis General	20
1.4.2 Hipótesis Específicas	20
1.5. VARIABLES	
1.5.1 Variable Independiente	21
1.5.2 Variable Dependiente	21
1.5.3 Operacionalización de Variables	21
1.6. JUSTIFICACIÓN E IMPORTANCIA	
1.6.1 Justificación	23

1.6.2	Importancia Teórico Científica	23
1.6.3	Importancia Práctica	24
1.7.	VIABILIDAD	24
1.8.	LIMITACIONES	24

CAPITULO II

MARCO TEÓRICO

2.1.	ANTECEDENTES	26
2.2.	BASES TEÓRICAS	36
2.2.1	Teorías de aprendizaje	36
2.2.2	Metodología activa en la educación física	40
2.2.3	El juego	41
2.2.4	Importancia del juego	44
2.2.5	Características del juego	46
2.2.6	Ventajas de los juegos tradicionales	50
2.2.7.	Educación física	53
2.2.8.	Área de educación física	58
2.2.9.	Importancia de los juegos tradicionales en el ámbito educativo	65
2.3.	DEFINICIONES CONCEPTUALES	66

CAPITULO III

MARCO METODOLÓGICO

3.1.	TIPO Y NIVEL DE INVESTIGACIÓN	69
3.2.	DISEÑO Y ESQUEMA DE LA INVESTIGACIÓN	70
3.3.	POBLACIÓN Y MUESTRA	71
3.3.1	Población	71

3.3.2 Muestra	72
3.3.3 Unidades de Análisis	72
3.4. DEFINICIÓN OPERATIVA DEL INSTRUMENTO DE RECOLECCIÓN DE DATOS	73
3.5. TÉCNICAS DE RECOJO, PROCESAMIENTO Y PRESENTACIÓN DE DATOS	74

CAPITULO IV

RESULTADOS

4.1. CATEGORIZACIÓN CUALITATIVA Y CUANTITATIVA DE LAS VARIABLES DE ESTUDIO	76
4.2. TRATAMIENTO ESTADÍSTICO Y ANÁLISIS DE DATOS	77
4.3. PRUEBA DE HIPÓTESIS	90
4.4. DISCUSIÓN DE RESULTADOS	103
CONCLUSIONES	107
SUGERENCIAS	109
REFERENCIAS	110
ANEXOS	111

CAPÍTULO I

EL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.

Dentro del contexto educativo del país la formación motriz y física es considerado una de las áreas de mayor importancia para la formación integral de nuestros estudiantes según el currículo nacional de Ministerio de Educación, ya que contribuye a la formación en varias dimensiones como son el cognitivo, emocional, corporal, social, ético y otros; e inclusive es base formativa para otras áreas curriculares. Por ende, nuestra área motriz contribuye grandemente a la formación en todas las dimensiones del ser humano. Nuestras actividades motrices están orientadas a la parte formativa desde el desarrollo y

aprendizaje motor, orientaciones espaciales, esquema corporal, coordinación y otras capacidades corporales, físicas y deportivas.

Las actividades al aire libre, la recreación, los juegos y los deportes son importantes y en alguna medida determinantes en una mejor vida y salud del ser humano, frente a ello se debe impulsar en infantes la ejecución de estas actividades que contribuyan a una estabilidad emocional y formación integral.

Las actividades recreativas son trascendentes para el desarrollo y maduración de los párvulos e infantes y más aún en la etapa de formación escolar donde los niños adquieren y mejoran la dimensión emocional, física y psicológica. Y se debe fundamentar que los niños y niñas desde las etapas infantiles desarrollan diferentes capacidades a través de interacciones diversas en sus entornos sociales y educativos, y muchos docentes de educación física utilizan al juego como una estrategia lúdica para mejorar aprendizajes sobre todo motivar el logro formativo en sus estudiantes y que en un futuro no muy lejano permite sobre todo afianzar su personalidad de los niños e integrarse fácilmente a los demás. Es más, estos niños tendrán pocas oportunidades laborales en la sociedad ya que el estado emocional y social es un factor importante en la formación personal y gracias a la educación física bien planificada y orientada nos permitirá que los estudiantes afianzan esa personalidad y se inserten con facilidad a la sociedad.

En tal sentido, los juegos tradicionales siempre han estado presente desde nuestros ancestros y a lo largo del desarrollo de la humanidad. Y el juego es considerado como medio por el cual desarrollamos diversas capacidades en las personas y sobre todo los niños. También “por el juego el niño se manifiesta” (Medina, 1987) y ello permite que el docente pueda conocer de más cerca algunas actitudes y características de sus alumnos. Y en ese sentido, la educación física es vista como área formativa, educativa y terapéutica ya que contribuye a la formación integral desde estos ámbitos, donde se educa el movimiento humano y para ello nos valemos de estrategias deportivas y lúdicas para el logro sistemático de capacidades y desempeños.

Con el uso y aplicación de diversas estrategias de desarrollo y aprendizaje motor y desde la motricidad los infantes logran beneficios para su salud y contribuyen al desarrollo corporal y su aprendizaje motor, asimismo, es un medio para fortalecer otras dimensiones como la autoestima, el carácter, la integración y sobre todo la inserción futura en la sociedad. La actividad deportiva es fundamental para todo ser humano y puede ser practica en todo ámbito de la sociedad ya que es fundamental para la salud, y desde el patio escolar nosotros como futuros docentes de educación física debemos involucrarnos en la formación motriz.

Actualmente en la sociedad experimenta la pérdida de los juegos tradicionales a causa del avance de la tecnología como la aparición

de video juegos, software de última generación como equipos de celulares laptops y otros; originando ello a que la mayoría de actividades tradicionales y populares se modifiquen y desaparezcan.

En los últimos años se observó un limitado apoyo e importancia a desarrollar actividades recreativas, de juegos ancestrales y de tradición. Producto de ello la poca oportunidad que hoy en día tienen los escolares de integrarse a la sociedad y en forma puntual en la región Huánuco y la provincia de Huamalíes se evidencian muy poca participación de los menores en las practicas infantiles de los juegos. Asimismo, los padres de familia manifiestan a través de un diagnóstico que el 80% de ellos nos explican que sus hijos se divertían con esos tipos de juegos en horas de tarde y noche siendo difícil su control a los estudiantes en el uso de dichas tecnologías por la tanto no se desarrolla la actividad física en los estudiantes como debe ser, para dar una alternativa de solución y seguir transmitiendo los juegos tradicionales es necesario implementar propuestas prácticas y que se involucre de forma activa a toda la ciudadanía a la práctica de este tipo de actividades.

Según un estudio de diagnóstico en el ámbito de nuestra región sobre estas actividades, donde llegaron a una conclusión, que el 98% de los estudiantes no toman en cuenta y es muy escaso la participación de los educadores y educandos en los juegos de ancestros que nuestros padres nos han dejado, no toman en cuenta la importancia y el buen desarrollo que nos brinda en el campo de

nuestra psicomotricidad. Los niños conjuntamente con la maestra desarrollan el 50% otros tipos de juegos alienantes como los juegos digitales y otros dejando de lado juegos de nuestro contexto andino.

Aun no se supera los grandes problemas educativos que existen en nuestro país y que de alguna u otra manera está afectando a que nuestros alumnos no tengan oportunidades laborales y de formarse en instituciones de educación superior; en el mundo global; estadísticamente el 48% de los avances científicos es parte de la realidad problemática; ya que los estudiantes se dedican mucho a los juegos cibernautas o sistemáticos, dejando de lado las costumbres y tradiciones como los juegos ancestrales de cada región, especialmente en la región y provincia de Huánuco se incrementaron el 90% de los juegos digitales, comenzando desde temprana edad, motivados por sus propios padres.

En ese sentido, es fundamental la presentación de este informe final que tiene que ver sobre la práctica de estos juegos de nuestros antaño y su desarrollo de la educación física formativa desde la planificación curricular desde un contexto significativo, del mismo modo proponer actividades y así subsanar algunos vacíos o carencias en su formación integral de los estudiantes de primaria.

El contexto desarrollado con anterioridad nos ha decidido a desarrollar la presente investigación y sobre todo darle la importancia a este medio de la educación física que son los juegos para la parte formativa desde la educación física.

1.2. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA.

1.2.1. PROBLEMA GENERAL

¿Cómo se relaciona los juegos tradicionales y el desarrollo de la educación física en escolares de educación primaria?

1.2.2. PROBLEMAS ESPECÍFICOS.

- a) ¿Cómo se relaciona el juego del trompo con la educación física en escolares de primaria?
- b) ¿Cómo se relaciona el juego de yas con la educación física en escolares de primaria?
- c) ¿Cómo se relaciona el juego de canicas con la educación física en escolares de primaria?
- d) ¿Cómo se relaciona el juego mata gente con la educación física en escolares de primaria?
- e) ¿Cómo se relaciona el juego salto de lingo con la educación física en escolares de primaria?
- f) ¿Cómo se relaciona el juego kiwi con la educación física en escolares de primaria?

1.3. OBJETIVOS:

1.3.1. OBJETIVO GENERAL

Comprobar si los juegos tradicionales se relacionan con la educación física en escolares de primaria.

1.3.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- a) Establecer si el juego del trompo se relaciona con la educación física en escolares de primaria.

- b) Establecer si el juego de yas se relaciona con la educación física en escolares de primaria.
- c) Establecer si el juego de canicas se relaciona con la educación física en escolares primaria.
- d) Establecer si el juego mata gente se relaciona con la educación física en escolares de primaria.
- e) Establecer si el juego salto de lingo se relaciona con la educación física en escolares de primaria.
- f) Establecer si el juego kiwi se relaciona con la educación física en escolares de primaria.

1.4. HIPÓTESIS

1.4.1. HIPÓTESIS GENERAL

Hipótesis nula (H_0): Los juegos tradicionales no se relacionan con la educación física en escolares de primaria.

Hipótesis alternativa (H_1):

Los juegos tradicionales se relacionan con la educación física en escolares de primaria.

1.4.2 Hipótesis Específicas

- a) El juego del trompo se relaciona en forma significativa con la educación física en escolares de primaria.
- b) El juego de yas se relaciona en forma significativa con la educación física en escolares de primaria.
- c) El juego de canicas se relaciona en forma significativa con la educación física en escolares de primaria.

- d) El juego mata gente se relaciona en forma significativa con la educación física en escolares de primaria.
- e) El juego salto de lingo se relaciona en forma significativa con la educación física en escolares de primaria.
- f) El juego kiwi se relaciona en forma significativa con la educación física en escolares de primaria.

1.5. VARIABLES:

1.5.1. Variable 1:

Juegos tradicionales

1.5.2. Variable 2:

Desarrollo de la educación física.

1.5.3. Operacionalización de variables

VARIABLES	DIMENSIONES	INDICADORES	INSTRUMENTO
V. 1 Juegos tradicionales	Juego de trompo	Precisión Coordinación Equilibrio	Ficha de observación.
	Juego de yas	Equilibrio Dominio Coordinación	
	Juego de canicas	Puntería Concentración Distancia	
	Juego de mata gente	Carrera Desplazamiento lateral Precisión	
	Juego de salto de lingo	Fuerza Impulso Carrera Estabilidad, salto	

	Juego de kiwi	Precisión Coordinación Carrera Lanzamiento.	
V. 2 Desarrollo de la educación física	SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD	Corporeidad Expresión Equilibrio Coordinación	Ficha de observación.
	ASUME UNA VIDA SALUDABLE	<ul style="list-style-type: none"> • Capacidades físicas • Higiene y salud • Calentamiento corporal 	
	INTERACTUA A TRAVÉS DE SUS HABILIDADES SOCIOMOTRICES	Juegos recreativos Interacción motriz Trabajo en equipo Socialización.	

1.6. JUSTIFICACIÓN E IMPORTANCIA.

1.6.1. JUSTIFICACIÓN

El trabajo se evidencia por la importancia que se demostró de ser prácticos en la internalización de los juegos tradicionales en la actividad física y psicomotriz.

La investigación se justifica porque tiene influencia favorable entre ambas variables de estudio en el desarrollo de competencias, capacidades y desempeños del área de educación física, ya que los estudiantes desarrollan los ejercicios físicos, juegos e interacciones al aire libre y en contextos sociales.

El juego es un medio fundamental que fortalece la autoestima, la personalidad y como estrategia metodológica

formativa en estudiantes, de allí la importancia y justificación del presente trabajo de investigación.

1.6.2. IMPORTANCIA TEÓRICO CIENTÍFICA.

Según los logros obtenidos producto del desarrollo del trabajo de investigación, se puede afirmar que será de ayuda teórica y metodológica a los alumnos que se forman para educar desde la práctica de la educación física y a los docentes e servicio para mejorar su práctica docente.

1.6.3. IMPORTANCIA PRÁCTICA.

Por ser una investigación propia de la educación física, su trascendencia practica radica a que futuramente se involucrará a los alumnos y actores educativos a la interacción de ambas variables.

1.7. VIABILIDAD.

- ✓ El informe final fue viable porque se consolidó en el tiempo previsto y sobre todo porque se contó con el recurso humano y de materiales. Es más, nos brindaron facilidades para el recojo de información por parte del personal jerárquico de la institución educativa.

1.8. LIMITACIONES.

- a) El limitado acceso a las fuentes bibliográficas ya sea en forma convencional debido a este problema de confinamiento. Sin embargo, se pudo superar con la bibliografía virtual.

- b)** Se tuvo que elaborar los instrumentos ya que no se contó en su momento, finalmente, pasó por todo un proceso de revisión a través de juicio de expertos.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1 ANTECEDENTES

Para la materialización del presente trabajo se encontró los siguientes antecedentes:

A NIVEL LOCAL

- ✓ Huamán y otros (2017), en su tesis ***“Los juegos en el desarrollo de la motricidad de los estudiantes del sexto grado de educación primaria en la I.E. Hipólito Unanue Obas 2017”***, para optar el título de licenciado en educación física, concluyen que:
 - Se demostró la efectividad de los juegos frente al desarrollo de la motricidad ello debido a los resultados significativos con un valor superior de ($p\text{-valor}=0.000 < \alpha=0.05$) de la prueba T de Student. Asimismo, se demostró

el efecto favorable en las dimensiones de equilibrio estático, equilibrio dinámico, lateralidad, potencia y la coordinación en la muestra de estudio

- ✓ Tarazona y Rodríguez (2019), en la tesis ***“Programa de juegos recreativos para mejorar las capacidades coordinativas en estudiantes del 3er grado de educación primaria en la I.E. N° 32814 “Miguel Grau Seminario” - Huánuco 2018”***, para optar el título profesional, concluyen que:
 - Habiéndose aplicado dicho Programa de Juegos Recreativos en niños de educación primaria se determinó el nivel de influencia significativa para la mejora de las capacidades coordinativas generales o básicas en los estudiantes de la muestra.
- Martel S. (2013) con la tesis titulada ***“El juego como estrategia didáctica para mejorar la socialización, en niños de educación inicial de la institución Educativa Integrada N° 32223 Mariano Dámaso Beraun de Amarilis-Huánuco-2013”***, trabajo de investigación para obtener el grado de magister en educación en la Universidad Nacional “Hermilio Valdizan” de Huánuco, donde arriba a la siguiente conclusión:
 - Que un bajo nivel de socialización demuestra timidez, un bajo nivel de socialización demuestra timidez, poca comunicación, rehuyendo al trabajo en grupo, dificultando el desempeño docente y por ende el proceso de enseñanza y

aprendizaje. En ese sentido reafirma la importancia del juego como estrategia metodológica sobre todo para desarrollar aspectos de socialización e integración en los niños y más aún porque contribuye al logro sistemático de aprendizajes. Es más, mejora los aspectos de la autoestima y los niños están preparados para solucionar problemas que se les presente en la sociedad.

A NIVEL NACIONAL.

✓ Chávez y Sánchez (2015) en su tesis titulada ***“Juegos tradicionales en las habilidades comunicativas de niños de tres años de la I.E. 376 “Virgen de Fátima” – Pio Pata”***, de la Universidad Nacional del Centro de Perú Huancayo, considera la siguiente conclusión:

- Según la evaluación de salida del grupo experimental se observa que este grupo tuvo mejores puntuaciones respecto al grupo de control en lo que respecta a las dimensiones de trabajo y se demuestra que los juegos tradicionales demostraron una mayor influencia en niños que en las niñas y asimismo, se demostró que las habilidades comunicativas tienen una connotación importante.

A NIVEL INTERNACIONAL.

- ✓ Entsakua (2015), En su trabajo de investigación titulado **“Elaboración y aplicación de los juegos tradicionales en la educación infantil para fortalecer el proceso de enseñanza – aprendizaje de los niños (as) del primer año de educación general básica de la escuela Jorge Delgado Cabrera del cantón Huamboya, provincia de morona Santiago-Ecuador 2014-2015”**; tesis desarrollada en la Universidad de Loja – Ecuador, al culminar y sustentar arribó a la siguiente conclusión:
 - Con la práctica de los juegos tradicionales mejoran los aprendizajes y sus comportamientos en la sociedad y en la familia, permitiendo desarrollar la socialización, expresión oral, mímica, la motricidad fina y gruesa, el equilibrio corporal y mental.

- ✓ Torres (2013) de la Universidad Técnica de Ambato, en la Tesis titulada **“Los juegos tradicionales y su incidencia en las habilidades y destrezas de los estudiantes del tercero y cuarto grado de educación básica del centro educativo reforma integral CERIT, de la ciudad de Latacunga, provincia de Cotopaxi”** de Ambato Ecuador para optar el título en Educación, concluye que:
 - En este contexto actual no son practicados los juegos por los niños, ya que se interesan por otro tipo de actividades y se ha descuidado los juegos como el trompo, la rayuela,

las canicas y otros. Asimismo, manifiesta que hay poco impacto y eso ha hecho que los niños tengan dificultades en su desarrollo y aprendizaje motor y es más se ha dado más importancia a otro tipo de actividades deportivas como el fútbol y otros deportes colectivos.

2.2 BASES TEÓRICAS

2.2.1 TEORÍAS DE APRENDIZAJE

AUSUBEL Y SU APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO

Ausubel (1983), “con su aprendizaje significativo, indica que la esencia del aprendizaje reside en que las ideas que se expresan de manera simbólica son relacionadas de manera no arbitraria con lo que el alumno ya sabe o conoce. Plantea que cuando más activo sea el proceso, más significativo y útiles serán los conceptos asimilados”. En ese sentido, es importante los saberes previos o aprendizajes que trae el alumno y partir de ello para generar un aprendizaje significativo. Y en el contexto educativo de la investigación se desarrolló bajo un enfoque activo, dinámico y social.

TEORIA DE LAS INTELIGENCIAS MULTIPLES

Howard Gardner (1993) 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.

LA PSICOLOGÍA CULTURALISTA DE VIGOTSKY

Vigotsky (1991), "Aparece un proceso interpersonal que queda transformado en otro intrapersonal. En el desarrollo cultural del niño, toda función aparece dos veces: primero, a nivel social, y luego más tarde, a nivel individual; primero entre personas (interpsicológica) y después, en el interior del propio niño (intrapysicológica). Todas las funciones psicológicas se originan como relaciones entre los seres humanos". Es importante mencionar que este aprendizaje social es importante en los estudiantes y contribuye al logro de capacidades y competencias, ya que el niño bajo la interacción desarrolla dimensiones que fortalezcan su formación.

En las primeras relaciones de los seres humanos, que en procesos convencionales son en primera instancia la madre y el hijo, luego la familia, luego el sistema educativo consolida esta primera instancia aumentando en cantidad y calidad las relaciones sociales, es de manera externa. Otros agentes de socialización son, sin duda, los pares; reflejados en las amistades y otros, no se debe olvidar que, en todas esas relaciones está presente el plan de entrenamiento activo.

Entonces, los juegos tradicionales fundamentan el desarrollo social a través de la educación física, de allí adquiere la importancia

necesaria en la formación y el fomento social, el cual está lleno de vínculos, grupos, comunicaciones, emociones, creatividad y espontaneidad para el desarrollo de la psicomotricidad infantil.

2.2.2 EI JUEGO

Etimológicamente, la palabra juego procede de dos vocablos en latín: "iocum y ludus – luder" ambos hacen referencia a broma, diversión, chiste y se suelen usar indistintamente junto con la expresión actividad física.

Bruner J. (1984) dice, que el juego no es sólo juego infantil, jugar para el niño y para el adulto, es una forma de utilizar la mente e incluso mejor, es una actitud sobre cómo utilizar la mente. Es un marco en el que se pone a prueba las cosas, un invernadero en el que se puede combinar, lenguaje y fantasía.

Hernández (2002), señala que el juego es voluntario y espontáneo; es iniciado por voluntad propia y en el desarrollo del mismo se ejercita la libertad de ir eligiendo y modificando el transcurso del mismo.

Carrillo (1993), define los juegos tradicionales bajo una perspectiva folklórica como "expresiones recreativas que resumen experiencias colectivas de generaciones... son distintivos de nuestro país, del sentir de su gente y además son vistos como el precioso legado que es producto de la cultura que el hombre ha creado desde tiempos más remotos".

En la teoría de Jean Piaget (1956), El juego forma parte de la inteligencia del niño, porque representa la asimilación funcional o reproductiva de la realidad según cada etapa evolutiva del individuo. Las capacidades sensorio motrices, simbólicas o de razonamiento, como aspectos esenciales del desarrollo del individuo, son las que condicionan el origen y la evolución del juego.

Piaget asocia tres estructuras básicas del juego con las fases evolutivas del pensamiento humano: el juego es simple ejercicio (parecido al animal); el juego simbólico (abstracto, ficticio); y el juego reglado (colectivo, resultado de un acuerdo de grupo).

Piaget se centró principalmente en la cognición sin dedicar demasiada atención a las emociones y las motivaciones de los niños. El tema central de su trabajo es "una inteligencia" o una "lógica" que adopta diferentes formas a medida que la persona se desarrolla. Presenta una teoría del desarrollo por etapas. Cada etapa supone la consistencia y la armonía de todas las funciones cognitivas en relación a un determinado nivel de desarrollo. También implica discontinuidad, hecho que supone que cada etapa sucesiva es cualitativamente diferente al anterior, incluso teniendo en cuenta que, durante la transición de una etapa a otra, se pueden construir e incorporar elementos de la etapa anterior.

Para este teórico, existen dos líneas de cambio evolutivo que confluyen en el ser humano: una más dependiente de la biología

(preservación y reproducción de la especie), y otra más de tipo sociocultural (ir integrando la forma de organización propia de una cultura y de un grupo social).

Finalmente, Vigotsky establece que el juego es una actividad social, en la cual, gracias a la cooperación con otros niños, se logran adquirir papeles o roles que son complementarios al propio. También este autor se ocupa principalmente del juego simbólico y señala cómo el niño transforma algunos objetos y lo convierte en su imaginación en otros que tienen para él un distinto significado, por ejemplo, cuando corre con la escoba como si ésta fuese un caballo, y con este manejo de las cosas se contribuye a la capacidad simbólica del niño.

2.2.3 IMPORTANCIA DEL JUEGO

Según Calero, M. (1998) "La importancia de los juegos radica en la actualidad en dos aspectos: Teórico Práctico y Evolutivo

Sistemático, es decir que debe guiar a los alumnos en la realización armónica entre los componentes que hacen intervenir al movimiento y la actividad musical".

Tineo (2011) Señala: "El juego brinda a los niños alegrías y ventajas para su desarrollo armónico y ofrece al profesor condiciones óptimas para aplicar métodos educativos modernos".

También es importante para conocer y formar los hábitos de los alumnos, puesto que se puede conocer en sus juegos: como un ser nervioso, obstinado, rencoroso, ambicioso, emotivo, etc. Por ello el

profesor debe proporcionar indicaciones precisas, para corregirlas conductas negativas en los niños.

En el campo educativo, el juego al docente le sirve como una motivación, al despertar y al mantener la atención y enseñar a sus pupilos de manera activa y dinámica, naturalmente debe responder a las necesidades y los impulsos básicos de los educandos, la intensidad, proporcionalidad a la actividad a realizar.

2.2.4 CARACTERÍSTICAS DEL JUEGO

El juego es una agente de crecimiento de los órganos, ayuda a la estimulación de las fibras nerviosas y desarrollo del sistema nervioso.

- El juego favorece la creatividad y espontaneidad, desarrollando el hábito de la investigación, la exploración, la comunicación, la imaginación y la creación.
- Favorece la sociabilidad, ya que implica otras personas y le ayuda a descubrir el mundo exterior.
- El juego guarda conexiones sistemáticas como solución de problemas, desarrollo de lenguaje, adquisición de otros conocimientos, etc.
- El juego es un elemento de gran riqueza en cuanto a la transmisión de valores y de pautas del comportamiento social.
- El juego estimula el afán de superación personal de éxito.
- El juego para el niño es una actividad seria, es trabajo, y puede requerir un gran esfuerzo (Arias y Calderón, 2013).

LOS JUEGOS TRADICIONALES.

Los juegos populares hacen referencia a las actividades espontáneas, creativas y motivadoras dependiendo el lugar geográfico de la población; en cambio los tradicionales son los que tienen trascendencia de generación en generación de acuerdo a la cultura y tradición de un pueblo; y los juegos multiculturales promueven la tolerancia, igualdad, el respeto hacia las diferentes culturas existentes en el mundo, posibilitando el descubrimiento de otras manifestaciones culturales de acuerdo a su patrimonio lúdico. Lavega V. (1995), Aproximarse al juego tradicional es acercarse al folklore, a la ciencia de las tradiciones, costumbres, usos, creencias y leyendas de una región. Resulta difícil dissociar el juego tradicional del comportamiento humano, el estudio del juego folklórico, de la etnografía o la etología.

Huizinga (1954) manifiesta que los juegos tradicionales son “Instrumento de transmisión cultural que permite a los niños asimilar tradiciones, costumbres, patrones culturales, normas sociales, hábitos y representaciones del mundo”. En ese sentido los juegos tradicionales brindan gran satisfacción familiar, escolar y social para todas las personas que lo practican, ya que desde nuestros orígenes y antepasados se vivencias estas prácticas vivenciales y de interacción. Es más, permite rescatar algunas

costumbres de nuestros antepasados como son leyendas, cuentos y otras actividades.

Y desde la educación física es fundamental promover la práctica de los juegos tradicionales ya que contribuyen a fortalecer capacidades y afianza la personalidad en las personas.

Lavega (2000) en su texto “Juegos tradicionales adaptados al fútbol”, nos dice que los juegos forman parte de nuestro patrimonio cultural y lúdico, es decir del conjunto de bienes, valores y recursos de un pueblo, región o país.

Nuestra sociedad peruana al tener una variedad de climas y culturas diversas, nos permite revalorar los juegos tradicionales en sus diversas presentaciones y contextos muy particulares de cada comunidad. Pero ello será fortalecido con un trabajo conjunto de todas las autoridades para no perder la tradición y valoración de las actividades autóctonas de cada pueblo y región, en lo que respecta a la práctica de juegos y actividades ancestrales.

CARACTERÍSTICAS DE LOS JUEGOS TRADICIONALES.

- Son juegos típicos que pertenecen a cada zona o región, perdurando a lo largo del tiempo y que se han extendido con pequeñas variaciones a nivel mundial.
- Las diferentes actividades durante en la infancia forman un elemento socializador e integrador en la mayoría de juegos tradicionales, se debe jugar en grupos o equipos, generando así reglas fáciles o sencillas y una estrategia en mutuo acuerdo.

- Han sido practicados en la mayoría del tiempo por la infancia, porque genera placer y diversión sana al realizarlo, lo que les permite decidir cuándo, dónde y cómo se juega.
- Los materiales son escasos, nulos y baratos. En muchas de las ocasiones puede ser construido por los propios jugadores con materiales de la naturaleza o del ambiente cotidiano.
- Al ser de fácil acceso permiten ser insertadas y adaptados a las características de la sociedad humana, en su contexto social y cultural. Generando incluir a todos los protagonistas e individuos que lo quieran practicar.

2.2.5 VENTAJAS DE LOS JUEGOS TRADICIONALES

La Educación en educación primaria, constituye una de las etapas donde el juego ejerce un papel fundamental, favoreciendo el desarrollo de los niños. La aplicación de los juegos populares tradicionales en esta etapa posee una serie de ventajas, pues promueve el aprendizaje desde una doble vertiente; por un lado, desde el conocimiento del patrimonio cultural de la sociedad, y por otro desde el enriquecimiento del desarrollo psíquico, físico y social de los niños y niñas, favoreciendo, en definitiva, un desarrollo global, básico en estas edades tempranas.

Medina (1987), al afirmar que “el explícito, constante, reconocimiento por parte de psicólogos, didactas, sociólogos, pedagogos del principalísimo papel que desempeña el juego en la vida del niño comporta un alegato más que suficiente para reclamar

la rehabilitación de los juegos tradicionales”. Es decir, la importancia de los juegos tradicionales ha sido validada por diversos especialistas, que destacan la importancia del juego en la etapa de Educación Infantil, y como consecuencia, la inclusión de los juegos tradicionales en dicha etapa.

Por ello, podemos señalar una serie de ventajas que derivan de la aplicación de los juegos tradicionales en la Educación Infantil.

Según Jiménez (2009):

- Favorecen el acercamiento y conocimiento de la cultura y de su entorno más próximo. Por ello, coincidimos con Movsichoff (2005) al afirmar que “el juego tradicional es uno de los veneros, quizá el más importante, en donde el niño aprende los valores, las pautas, las creencias de una cultura.”
- Por otro lado, este autor destaca que los juegos tradicionales favorecen, por tanto, el desarrollo de relaciones sociales entre el alumnado, lo que enriquece la comunicación del grupo clase.
- A su vez señala el carácter motivador que poseen los juegos tradicionales. Es decir, Los alumnos se sienten motivados para participar en las actividades.
- Favorecen la adquisición de conocimientos tanto conceptuales como instrumentales. (Jiménez, 2009, p. 2).
Continuando con las afirmaciones de este autor,

coincidimos con él, pues mediante los juegos tradicionales, y el juego en general, los alumnos adquieren una serie de conocimientos y capacidades.

- Por último, este autor señala que los juegos tradicionales estimulan la imaginación y a su vez constituyen un medio a través del cual el docente enriquece el aprendizaje de sus alumnos. En base a esta idea, coincidimos con Giró (1998) al afirmar que no es habitual encontrar el uso de los juegos tradicionales en las programaciones de aula, entendiéndoles “como medios de promoción educativa, como instrumentos de participación escolar, como técnicas de aprendizaje y desarrollo.

2.2.6 ÁREA DE EDUCACIÓN FÍSICA

Es un área que educa el movimiento y desarrolla capacidades y desempeños desde un enfoque social y de corporeidad, asimismo, la razón fundamental del área de educación física es la mejora y la preservación de la salud, contribuye a desarrollar un aprendizaje motor desde la educación infantil y, asimismo, una acción terapéutica, recreativa, educativa y sobre todo de integración social. A nivel nacional y desde el Ministerio de Educación el área se desarrolla bajo un enfoque corporal de formación sistemática e integral, ello desde el nivel inicial hasta el nivel secundaria. Dentro de los saberes disciplinares la educación física desarrolla tópicos diversos como son capacidades físicas, coordinativas,

entrenamiento físico, deportes, juegos, actividades recreativas, alimentación, higiene, salud y otros propios del cuidado de la salud, la interacción y la motricidad. Y desde esta postura investigativa revaloramos la interacción a través del juego tradicionales y autóctonas de las comunidades educativas, ya que ello permitirá revalorar las culturas y a nuestros antepasados.

La Educación Física en el nivel de Educación Primaria, contribuye a desarrollar todas las dimensiones que posee el ser humano y sobre todo en la corporal, ya que en gran medida esta competencia motriz y corporal garantiza y afianza otras capacidades del ser humano. Y en este contexto educativo que vive el mundo entero por el COVID-19 se necesita con mayor importancia al área de educación física para contribuir a través de las actividades física y así evitar enfermedades cardíacas y tener una vida activa y saludable.

COMPETENCIAS DEL ÁREA DE EDUCACIÓN FÍSICA

Según el currículo nacional, el área de educación física desarrolla 3 competencias importantes y que sin lugar a dudas contribuyen a fortalecer la formación integral de los estudiantes. La primera competencia está orientada al desarrollo corporal y motriz; se puede trabajar la educación psicomotriz, las posturas, equilibrios, aprendizaje motor y otras actividades de corporeidad. La segunda competencia está enfocada a desarrollar una vida activa y saludable; a través de ella podemos trabajar la higiene, la

alimentación, las capacidades físicas, el calentamiento corporal y otros relacionados a la salud. Finalmente, la competencia tercera involucra la interacción socio motriz a través de juegos y deportes.

IMPORTANCIA DE LA EDUCACIÓN FÍSICA EN PRIMARIA

El área de educación física es un área obligatoria según lineamientos del Ministerio de Educación ya que fortalece la formación integral a través de la práctica de actividades recreativas, deportivas y lúdicas.

La importancia de la enseñanza de la Educación Física contribuye en la formación integral de los estudiantes. Al respecto, aseguran: “Es la base para que el niño despierte su motricidad e inteligencia en la adquisición de experiencias para el desarrollo del conocimiento”; “con la educación física se logra mejorar las relaciones interpersonales y de grupo”; «porque es fundamental el ejercicio físico bien orientado que ayude a alcanzar un desarrollo armonioso, a mejorar la postura, el caminar, etc.»; «mejora a través de las actividades físicas, la capacidad motora básica para el desarrollo de procesos de crecimiento físicos-conocimientos, personalidad e interacciones sociales”.

La educación física es un área que permite desarrollar la creatividad y espontaneidad en los niños y niñas a través de diferentes actividades físicas, recreativas, deportivas y otras al aire libre.

Los directivos de las instituciones educativas consideran de mucha importancia al área de educación física ya que contribuye a la mejora de aprendizajes y sobre todo porque mejora los niveles de salud a través de su práctica: «porque en las clases de educación física se pueden correlacionar temas de anatomía, de ubicación espacial, contar, imitar movimientos, etc.»; «es una área estimulante que activa la creatividad y disposición para el trabajo»; «ayuda a desarrollar destrezas y habilidades para el aprendizaje de otras áreas».

2.2.7 Importancia de los juegos tradicionales en el ámbito educativo

En el ámbito educativo es fundamental utilizar diversas estrategias y recursos educativos para desarrollar aprendizajes educativos y sobre todo lograr competencias y capacidades en los estudiantes. En ese sentido, las actividades lúdicas y juegos autóctonos contribuyan grandemente no solo a fortalecer y revalorar la cultura ancestral de los pueblos sino, a desarrollar capacidades corporales y motrices en los escolares. Asimismo, los docentes deberían utilizar como elemento motivador en sus actividades de aprendizaje y logros de aprendizaje.

2.3 DEFINICIONES CONCEPTUALES

- a) **APRENDIZAJE:** El aprendizaje es un cambio en los procesos mentales y en el conocimiento. Desde esta perspectiva, el aprendizaje es el resultado de procesos que incluyen la percepción de los

estímulos, la recuperación del conocimiento apropiado, la anticipación de eventos y la conducta". Puente (2007).

- b) EDUCACIÓN FÍSICA:** Educación Física pretende que los estudiantes desarrollen una conciencia crítica hacia el cuidado de su salud y la de los demás, buscando que sean autónomos y capaces de asumir sus propias decisiones para la mejora de la calidad de vida. (Minedu- 2017)
- c) EJERCICIO FÍSICO:** Toda acción motriz organizada y dirigida pedagógicamente al cumplimiento de una de las tareas de la educación física. (Gonzales, 2006).
- d) HÁBITO MOTOR:** Nivel de dominio técnico de un movimiento que ha sido automatizado producto del perfeccionamiento y la repetición. Gonzales P. (2006)
- e) JUEGO:** El Juego es un medio por medio del cual, los seres humanos y los animales exploran diversas experiencias en diferentes casos y con distintos fines. El juego posee un contexto, una adecuación y un registro al que debería darse un rango como a cualquier otra característica esencial humana. Según Stone "El Juego es recreación porque continuamente re-crea la sociedad en la que se realiza". Molye (2009).
- f) JUEGOS TRADICIONALES:** Herramienta de transmisión cultural que permite a los niños asimilar tradiciones, costumbres, patrones culturales, normas sociales, hábitos y representaciones del mundo. (Huizinga,1954).

g) JUEGOS MULTICULTURALES: Es la práctica de los juegos tradicionales en una determinada cultura y que se extiende en otras sociedades del mundo, promoviendo la interculturalidad y el respeto a la diversidad de culturas entre sociedades. Posibilitando generar un patrimonio lúdico por medio del descubrimiento de otras sociedades.

Ana (2013)

h) PRINCIPIO DIDÁCTICO: Postulados o reglas generales que orientan la labor del docente. Rosen (1974)

CAPÍTULO III

MARCO METODOLÓGICO

3.1. TIPO Y NIVEL DE INVESTIGACIÓN

3.1.1. Tipo de investigación

El presente estudio es de corte transversal, debido a que se analizó y comparó la prevalencia de los resultados y como se manifiesta ambas variables de estudio.

Asimismo, es correlacional ya que se evalúa la relación que existe entre dos o más factores con el fin de conocer el comportamiento de un factor conociendo el de otro.

(Hernández et al., 2014)

El estudio es descriptivo, Sampieri (2001) señala que “este diseño describe relaciones entre dos o más variables en un momento determinado. Los diseños transaccionales descriptivos tienen como objeto indagar la incidencia y los

valores en que se manifiesta unas o más variables”. Es decir, miden cada variable presuntamente relacionada y después también miden y analizan la correlación.

3.1.2. Nivel de investigación

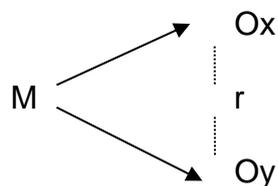
El presente estudio corresponde al correlacional, ya que tiene como finalidad valorar la relación que existe entre las variables de estudio.

3.2. DISEÑO Y ESQUEMA DE INVESTIGACIÓN

El tipo de diseño es el correlacional, al respecto Carrasco (2013) considera:

Estos diseños tienen la particularidad de permitir al investigador, analizar y estudiar la relación de hechos y fenómenos de la realidad (variables), para conocer su nivel de influencia o ausencia de ellas, buscan determinar el grado de relación entre las variables que estudia (p. 73)

El diagrama de este tipo de estudio para el presente trabajo es la siguiente:



En donde:

- M es la muestra de docentes
- Ox es la observación de la variable 1: juegos tradicionales
- r es el coeficiente de correlación entre las dos variables

Oy es la observación de la variable 2: educación física.

3.3. POBLACIÓN Y MUESTRA

3.3.1. Población

Por su parte Hernández (2004), expresa que si la población es menor que cincuenta (50) personas, la población es igual a la muestra. El universo que comprendió la investigación la constituyen los infantes de primaria de la institución en mención.

CUADRO Nº 01

**Infantes de primaria que comprenden a un universo
seleccionado**

GRADOS	MASCULINO	FEMENINO	TOTAL
5TO "A"	12	17	29
5TO "B"	15	02	17
5TO "C"	06	12	18
TOTAL	33	31	64

Nota: Tomado de ficha de matrícula.

3.3.2. Muestra

Sánchez (2006) manifiesta que una muestra es el grupo con el que se trabaja y debe ser representativa de la población, por tal motivo la selección de la muestra es muy importante para la investigación. Según Namak Foroosh (2008:305), "si el tamaño de la población es pequeño (manejable) se debe

considerar un censo”.

En la presente investigación el muestreo fue no probabilístico como afirma Hernández, Fernández y Baptista (2010, p.176) “En las muestras no probabilísticas, la elección de los elementos no depende de la probabilidad, sino de causas relacionadas con las características de la investigación o de quien hace la muestra. Aquí el procedimiento no es mecánico ni con base en fórmulas de probabilidad, sino que depende del proceso de toma de decisiones de un investigador o de un grupo de investigadores y, desde luego, las muestras seleccionadas obedecen a otros criterios de investigación.”

Se seleccionó como muestra representativa a veintinueve (29) niños y niñas del 5to grado de educación primaria de la institución educativa I.E. N° 32385 “VIRGEN DE FATIMA”, LLATA 2019” , para el desarrollo de la investigación y como grupo experimental.

CUADRO N° 02

Infantes de primaria que comprenden la muestra seleccionada

GRADOS	MASCULINO	FEMENINO	TOTAL
5TO “A”	12	17	29
TOTAL	12	17	29

3.4. DEFINICIÓN OPERATIVA DEL INSTRUMENTO DE RECOLECCIÓN DE DATOS

a) Para la variable 1:

Se utilizó la técnica de observación a través de una ficha estructurada, donde se evidencio las manifestaciones prácticas de juegos en la muestra correspondiente.

b) Para la variable 2:

Para evidenciar las manifestaciones de la educación física en el estudio correspondiente, se estructuró una ficha de observación. Asimismo, se consideró las 3 competencias del área de educación física.

3.5. TÉCNICAS DE RECOJO, PROCESAMIENTO Y PRESENTACIÓN DE DATOS.

Desde esta perspectiva investigativa se hizo uso de todo un trabajo estadístico bajo el apoyo profesional y la validación de expertos. Ello con la finalidad de recoger información valiosa y su posterior análisis e interpretación estadística.

3.5.1. TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS.

Todo el informe final se desarrolló según el esquema de la Facultad de Educación, haciendo uso de los aspectos estadísticos para la elaboración y validación de las pruebas e instrumentos de investigación. Se tuvo que realizar todo un trabajo de campo y posterior a ello bajo el apoyo estadístico se procesó con los respectivos programas.

3.5.2. TÉCNICAS PARA EL PROCESAMIENTO DE DATOS

- a) **Consistencia de la información:** en función a todos los datos de campo debidamente validados y codificados para posterior procesamiento
- b) **Clasificación:** En función a cada dimensión e ítems recogidos, ya que se valoró el nivel y trascendencia de cada ítem.
- c) **La Codificación y tabulación:** Para este aspecto se consideró todo un paquete de trabajo estadístico, considerado los cuadros y gráficos más relevantes por cada dimensión de trabajo. Asimismo, se consideró una prueba de hipótesis y así dar consistencia al informe final.

CAPITULO IV

RESULTADOS Y DISCUSIONES

4.1 . PRESENTACIÓN, DE LOS RESULTADOS DEL TRABAJO DE CAMPO

En una investigación científica los resultados del trabajo de campo constituyen una parte fundamental sobre todo cuando es en el enfoque cuantitativo. Se expone el comportamiento de las variables juegos tradicionales y desarrollo de la educación física y sus dimensiones correspondientes en estudiantes del quinto grado de educación primaria. También se muestra el nivel de relación y significancia entre las variables. Los resultados se presentan en tablas y figuras estadísticas y las contrastaciones de las hipótesis se realizaron con la correlación de Spearman porque de acuerdo a la prueba de normalidad se direccionó a una prueba no paramétrica.

Los ítems de los instrumentos de recolección de datos se sistematizaron en función a las escalas **nunca** (1), **a veces** (2) y **siempre** (3).

Las escalas utilizadas en tablas y figuras estadísticas de acuerdo a puntuaciones obtenidas en ítems y sus dimensiones correspondientes son las siguientes:

Tabla 3

Escalas de medición para la variable juegos tradicionales

Escala cualitativa	Valoración	
	V1	V1: D1, D2, D3, D4, D5. D6
Deficiente	18 – 30	1 – 3
Regular	31 – 42	4 – 6
Sobresaliente	43 – 54	7 – 9

Tabla 4

Escalas de medición para la variable desarrollo de la educación física

Escala cualitativa	Valoración	
	V2	V1: D1, D2, D3
Deficiente	15 – 25	5 – 8
Regular	26 – 36	9 – 12
Sobresaliente	36 – 45	13 – 15

Base de datos de las variables y sus dimensiones

Tabla 5

Base de datos de la variable 1: juegos tradicionales

Variable 1: Juegos tradicionales																									
N°	D1 Juego de trompo				D2 Juego de yas				D3 Juego de canicas				D4 Juego de mata gente				D5 Juego de salto de lingo				D6 Juego de kiwi				Tot V1
	lt. 1	lt. 2	lt. 3	T	lt. 4	lt. 5	lt. 6	T	lt. 7	lt. 8	lt. 9	T	lt. 0	lt. 1	lt. 2	T	lt. 3	lt. 4	lt. 5	T	lt. 6	lt. 7	lt. 8	T	
1	2	3	2	7	3	2	2	7	2	2	3	7	2	3	3	8	3	2	2	7	2	2	3	7	43
2	1	2	2	5	1	2	2	5	2	3	2	7	1	2	2	5	1	2	2	5	2	2	2	6	33
3	2	2	2	6	2	1	1	4	2	2	2	6	3	3	2	8	3	3	3	9	2	3	2	7	40
4	2	2	1	5	1	2	2	5	1	1	2	4	1	2	2	5	2	3	2	7	2	3	2	7	33
5	2	2	2	6	2	1	1	4	2	3	3	8	2	2	3	7	2	2	3	7	2	2	3	7	39
6	3	2	3	8	3	2	2	7	3	2	3	8	2	2	3	7	3	2	2	7	3	2	3	8	45
7	2	2	1	5	1	2	2	5	2	2	2	6	2	2	2	6	1	2	2	5	3	2	2	7	34
8	2	2	1	5	2	1	1	4	2	3	2	7	2	3	2	7	2	2	2	6	2	2	2	6	35
9	3	2	3	8	3	3	2	8	3	2	3	8	2	2	3	7	2	2	3	7	3	2	3	8	46
10	3	3	2	8	2	2	2	6	2	2	3	7	2	3	3	8	2	2	3	7	2	2	3	7	43
11	1	2	2	5	1	2	2	5	2	2	2	6	3	2	2	7	1	2	2	5	1	1	2	4	32
12	2	2	1	5	2	1	1	4	2	2	2	6	2	2	2	6	2	2	2	6	2	2	3	7	34
13	2	2	2	6	3	2	2	7	2	2	3	7	2	3	3	8	3	2	2	7	2	2	3	7	42
14	3	3	3	9	3	2	2	7	3	3	3	9	2	3	3	8	2	3	2	7	3	2	3	8	48
15	3	3	3	9	3	3	3	9	3	2	3	8	3	3	3	9	3	3	3	9	3	3	3	9	53
16	1	2	2	5	1	1	2	4	1	2	2	5	3	2	2	7	1	2	2	5	1	2	2	5	31
17	2	2	1	5	2	1	1	4	2	2	3	7	2	3	3	8	2	3	2	7	2	2	3	7	38
18	3	2	2	7	2	2	3	7	3	2	2	7	2	2	2	6	2	3	2	7	3	2	2	7	41
19	3	2	3	8	3	3	3	9	3	3	3	9	3	3	3	9	3	3	3	9	3	3	3	9	53
20	2	3	3	8	3	3	3	9	2	2	3	7	3	2	2	7	3	3	2	8	2	3	2	7	46
21	2	3	3	8	3	3	3	9	3	3	3	9	3	3	2	8	3	2	2	7	3	3	2	8	49
22	3	2	2	7	1	2	2	5	1	1	2	4	3	2	2	7	3	2	2	7	2	2	2	6	36
23	2	2	1	5	2	1	1	4	3	3	3	9	3	3	3	9	3	2	3	8	3	3	3	9	44
24	3	3	3	9	2	2	2	6	3	2	2	7	2	2	2	6	2	2	2	6	3	2	2	7	41
25	2	2	2	6	2	3	2	7	3	2	3	8	2	3	2	7	2	3	2	7	3	2	2	7	42
26	3	3	3	9	3	3	2	8	3	3	3	9	2	2	2	6	2	2	2	6	3	2	2	7	45
27	2	2	3	7	2	3	3	8	3	2	3	8	2	3	3	8	3	2	2	7	3	2	3	8	46
28	2	2	1	5	2	1	1	4	2	2	3	7	2	3	3	8	3	3	2	8	2	2	3	7	39
29	2	2	2	6	1	2	2	5	1	1	2	4	2	2	2	6	3	2	2	7	2	2	2	6	34

Tabla 6

Base de datos de la variable 2: desarrollo de la educación física

Variable 2: Desarrollo de la educación física																			
Nº	D1 Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad						D2 Asume una vida saludable						D3 Interactúa a través de sus habilidades sociomotrices						Total V2
	lt. 1	lt. 2	lt. 3	lt. 4	lt. 5	T	lt. 6	lt. 7	lt. 8	lt. 9	lt. 10	T	lt. 11	lt. 12	lt. 13	lt. 14	lt. 15	T	
1	2	3	2	3	2	7	2	2	3	3	3	8	3	2	2	2	3	7	43
2	1	2	2	1	2	5	2	3	2	2	2	5	1	2	2	2	2	6	33
3	2	2	2	2	1	4	2	2	2	3	2	8	3	3	3	3	2	7	40
4	2	2	1	1	2	5	1	1	2	2	2	5	2	3	2	3	2	7	33
5	2	2	2	2	1	4	2	3	3	2	3	7	2	2	3	2	3	7	39
6	3	2	3	3	2	7	3	2	3	2	3	7	3	2	2	2	3	8	45
7	2	2	1	1	2	5	2	2	2	2	2	6	1	2	2	2	2	7	34
8	2	2	1	2	1	4	2	3	2	3	2	7	2	2	2	2	2	6	35
9	3	2	3	3	3	8	3	2	3	2	3	7	2	2	3	2	3	8	46
10	3	3	2	2	2	6	2	2	3	3	3	8	2	2	3	2	3	7	43
11	1	2	2	1	2	5	2	2	2	2	2	7	1	2	2	1	2	4	32
12	2	2	1	2	1	4	2	2	2	2	2	6	2	2	2	2	3	7	34
13	2	2	2	3	2	7	2	2	3	3	3	8	3	2	2	2	3	7	42
14	3	3	3	3	2	7	3	3	3	3	3	8	2	3	2	2	3	8	48
15	3	3	3	3	3	9	3	2	3	3	3	9	3	3	3	3	3	9	53
16	1	2	2	1	1	4	1	2	2	2	2	7	1	2	2	2	2	5	31
17	2	2	1	2	1	4	2	2	3	3	3	8	2	3	2	2	3	7	38
18	3	2	2	2	2	7	3	2	2	2	2	6	2	3	2	2	2	7	41
19	3	2	3	3	3	9	3	3	3	3	3	9	3	3	3	3	3	9	53
20	2	3	3	3	3	9	2	2	3	2	2	7	3	3	2	3	2	7	46
21	2	3	3	3	3	9	3	3	3	3	2	8	3	2	2	3	2	8	49
22	3	2	2	1	2	5	1	1	2	2	2	7	3	2	2	2	2	6	36
23	2	2	1	2	1	4	3	3	3	3	3	9	3	2	3	3	3	9	44
24	3	3	3	2	2	6	3	2	2	2	2	6	2	2	2	2	2	7	41
25	2	2	2	2	3	7	3	2	3	3	2	7	2	3	2	2	2	7	42
26	3	3	3	3	3	8	3	3	3	2	2	6	2	2	2	2	2	7	45
27	2	2	3	2	3	8	3	2	3	3	3	8	3	2	2	2	3	8	46
28	2	2	1	2	1	4	2	2	3	3	3	8	3	3	2	2	3	7	39
29	2	2	2	1	2	5	1	1	2	2	2	6	3	2	2	2	2	6	34

4.1 Análisis e interpretación de resultados

4.1.1 Resultados sobre la variable 1: Juegos tradicionales

A. Resultados generales sobre la variable juegos tradicionales

Tabla 7

Nivel de práctica de los juegos tradicionales en escolares de primaria de la muestra en estudio.

Escala de medición		fi	%
Deficiente	18 – 30	1	3%
Regular	31 – 42	19	66%
Sobresaliente	43 – 54	9	31%
Total		29	100%

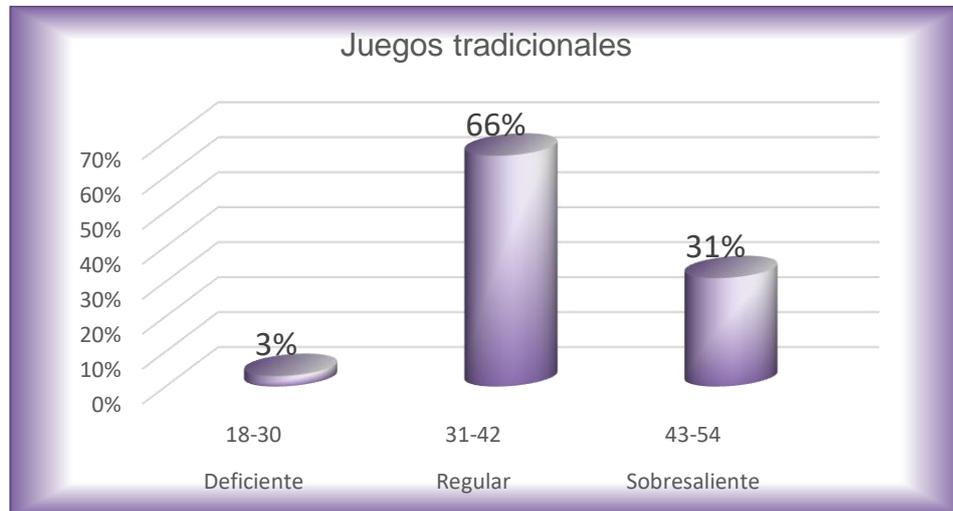


Figura 1. *Nivel de práctica de los juegos tradicionales en alumnado del quinto grado de educación primaria de la I.E.N° 32385 Virgen de Fátima, Llata 2019”.*

En la tabla 7 y figura 1 se evidencian resultados generales correspondientes a la práctica de juegos tradicionales. El 66% de la muestra respectiva indica dicha práctica en la escala de **regular**, el 31% en **sobresaliente** y 3% en **deficiente**. Estos resultados expresan que gran parte del alumnado que corresponde al estudio practican los juegos tradicionales como son: trompo, yas, canicas, mata gente, salto de lingo y kiwi.

B. Resultados generales sobre la variable 1 respecto a la dimensión 1: Juego de trompo.

Tabla 8

Nivel de práctica del juego de trompo en escolares de primaria de la muestra en estudio.

Escala de medición	fi	%
--------------------	----	---

Deficiente	1 – 3	0	0%
Regular	4 – 6	15	52%
Sobresaliente	7 – 9	14	48%
Total		29	100%

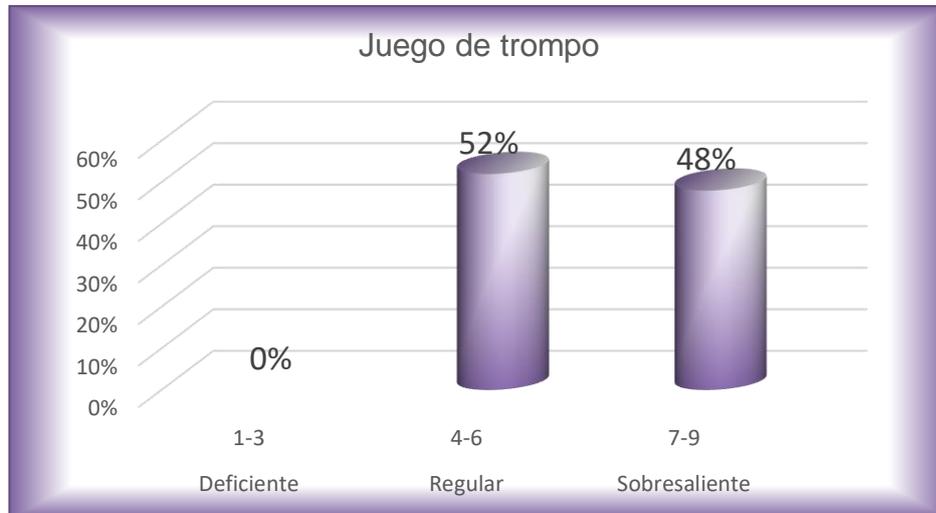


Figura 2. Nivel de práctica del juego de trompo en escolares de primaria de la muestra en estudio.

En la tabla 8 y figura 2 se evidencian resultados generales correspondientes al juego de trompo. El 52% de la muestra respectiva demuestran el juego de trompo en la escala de **regular**, el 48% en **sobresaliente** y ninguno en **deficiente**. Estos resultados expresan que la mayoría de los estudiantes de la muestra en estudio practican el juego de trompo con precisión, coordinación y equilibrio.

C. Resultados generales sobre la variable 1 respecto a la dimensión 2: juego de yas.

Tabla 9

Nivel de práctica del juego de yas en escolares de primaria de la muestra en estudio.

Escala de medición		fi	%
Deficiente	1 – 3	0	0%
Regular	4 – 6	16	55%
Sobresaliente	7 – 9	13	45%

Total	29	100%
--------------	----	------

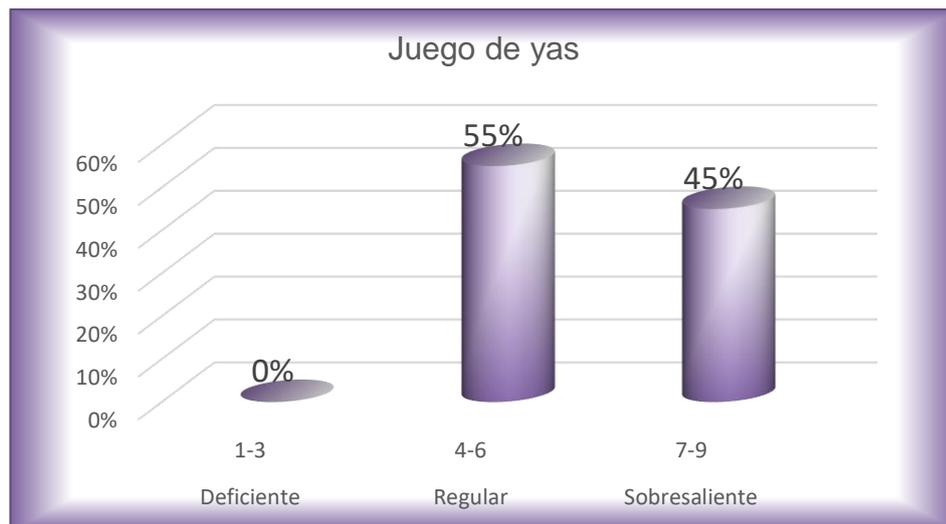


Figura 3. Nivel de práctica del juego de yas en escolares de primaria de la muestra en estudio.

En la tabla 9 y figura 3 se evidencian resultados generales correspondientes al juego de yas. El 55% de la muestra respectiva practican el juego de yas en la escala de **regular**, el 45% en **sobresaliente** y ninguno en **deficiente**. Estos resultados expresan que la mayoría de los estudiantes de la muestra en estudio practican el juego de yas con equilibrio, dominio y coordinación.

D. Resultados generales sobre la variable 1 respecto a la dimensión 3: juego de canicas?

Tabla 10

Nivel de práctica del juego de canicas en escolares de primaria de la muestra en estudio.

Escala de medición		fi	%
Deficiente	1 – 3	0	0%
Regular	4 – 6	8	28%
Sobresaliente	7 – 9	21	72%
Total		29	100%

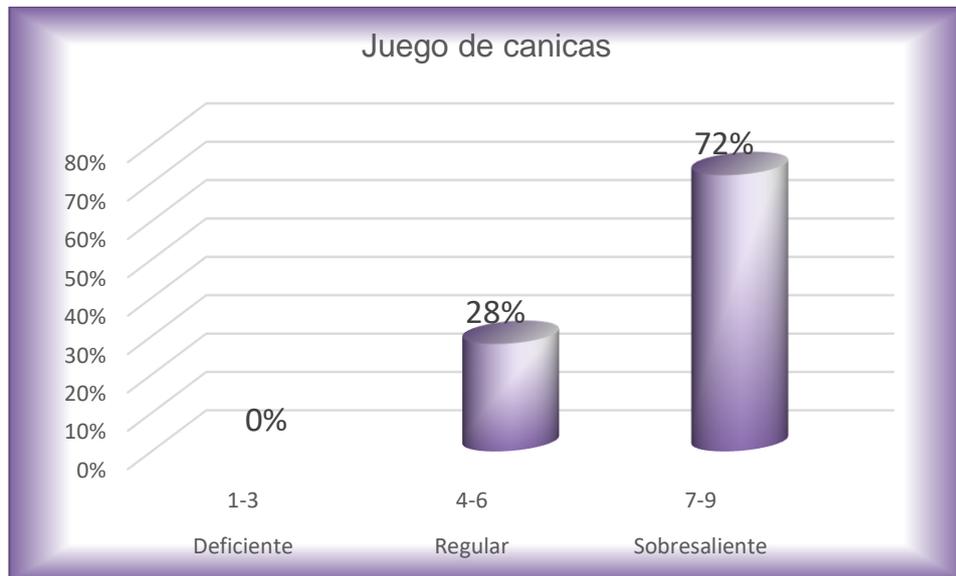


Figura 4. Nivel de práctica del juego de canicas en escolares de primaria de la muestra en estudio.

En la tabla 10 y figura 4 se evidencian resultados generales correspondientes al juego de canicas. El 28% de la muestra respectiva practican el juego de canicas en la escala de **regular**, el 72% en **sobresaliente** y ninguno en **deficiente**. Estos resultados expresan que la mayoría de los estudiantes de la muestra en estudio practican el juego de canicas con puntería, concentración y distancia.

E. Resultados generales sobre la variable 1 respecto a la dimensión 4: juego de mata gente?

Tabla 11

Nivel de práctica del juego de mata gente en escolares de primaria de la muestra en estudio.

Escala de medición		fi	%
Deficiente	1 – 3	0	0%
Regular	4 – 6	8	28%
Sobresaliente	7 – 9	21	72%
Total		29	100%

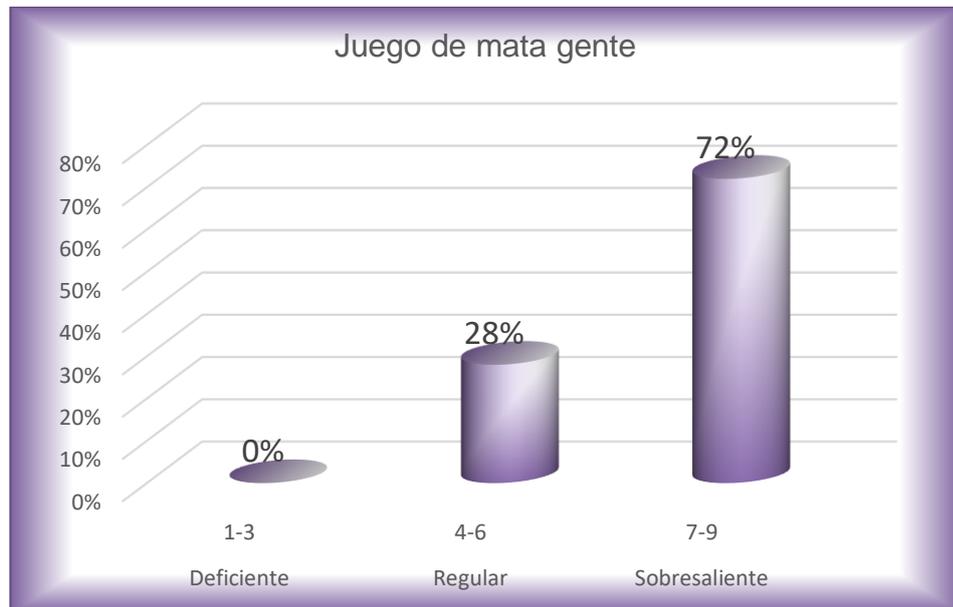


Figura 5. Nivel de práctica del juego de mata gente en escolares de primaria de la muestra en estudio.

En la tabla 11 y figura 5 se muestran resultados generales correspondientes al juego de mata gente. El 28% de la muestra respectiva practican el juego de mata gente en la escala de **regular**, el 72% en **sobresaliente** y ninguno en **deficiente**. Estos resultados expresan que gran parte de niños practican el juego de mata gente con carrera, desplazamiento lateral y precisión.

F. Resultados generales sobre la variable 1 respecto a la dimensión 5: juego de salto de lingo?

Tabla 12

Nivel de práctica del juego de salto de lingo en escolares de primaria de la muestra en estudio.

Escala de medición		fi	%
Deficiente	1 – 3	0	0%
Regular	4 – 6	8	28%
Sobresaliente	7 – 9	21	72%
Total		29	100%

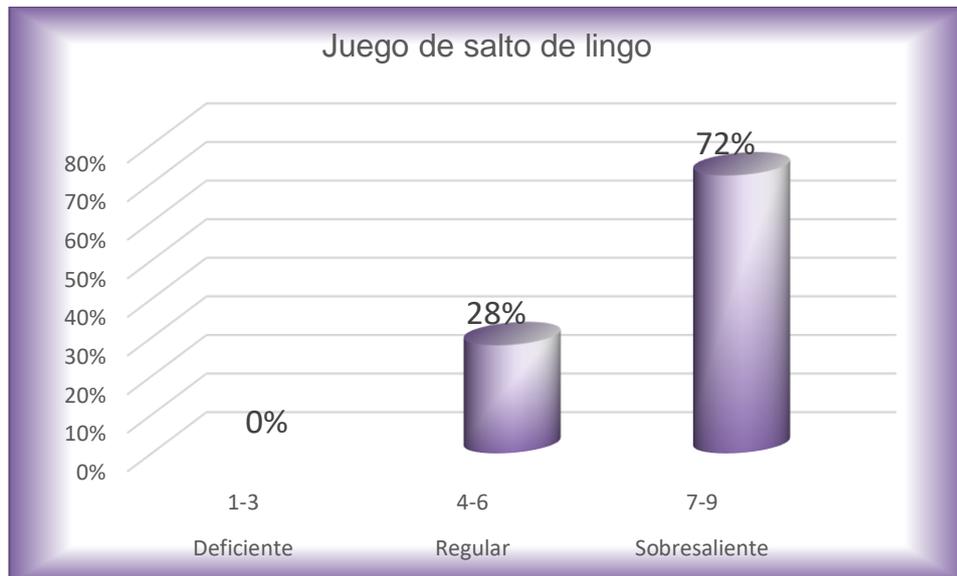


Figura 6. Nivel de práctica del juego de salto de lingo en escolares de primaria de la muestra en estudio.

En la tabla 12 y figura 6 se evidencian resultados generales correspondientes al juego de salto de lingo. El 28% de unidades de análisis practican el juego de salto de lingo en la escala de **regular**, el 72% en **sobresaliente** y ninguno en **deficiente**. Estos resultados expresan que la mayoría de infantes practican el juego de salto de lingo con fuerza, impulso, carrera, estabilidad y salto.

G.Resultados generales sobre la variable 1 respecto a la dimensión 6: juego de kiwi?

Tabla 13

Nivel de práctica del juego de kiwi en escolares de primaria de la muestra en estudio.

Escala de medición		fi	%
Deficiente	1 – 3	0	0%
Regular	4 – 6	6	21%
Sobresaliente	7 – 9	23	79%
Total		29	100%

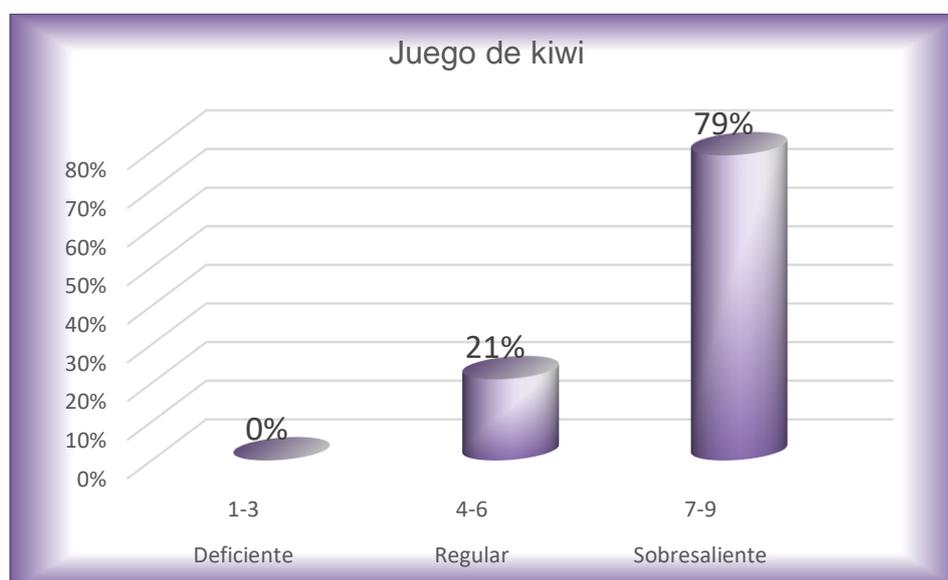


Figura 7. Nivel de práctica del juego de kiwi en escolares de primaria de la muestra en estudio.

En la tabla 13 y figura 7 se demuestra resultados generales correspondientes al juego de kiwi. El 21% de la muestra respectiva practican el juego de kiwi en la escala de **regular**, el 79% en **sobresaliente** y ninguno en **deficiente**. Estos resultados expresan que gran parte de niños desarrollan el juego de kiwi con precisión, coordinación, carrera y lanzamiento.

4.1.2 Resultados sobre la variable 2: Desarrollo de la educación física

A. Resultados generales sobre la variable desarrollo de la educación física

Tabla 14

Nivel de desarrollo de la educación física en escolares de primaria de la muestra en estudio.

Escala de medición		fi	%
Deficiente	15 – 25	0	0%
Regular	26 –36	17	59%
Sobresaliente	37 – 45	12	41%
Total		29	100%

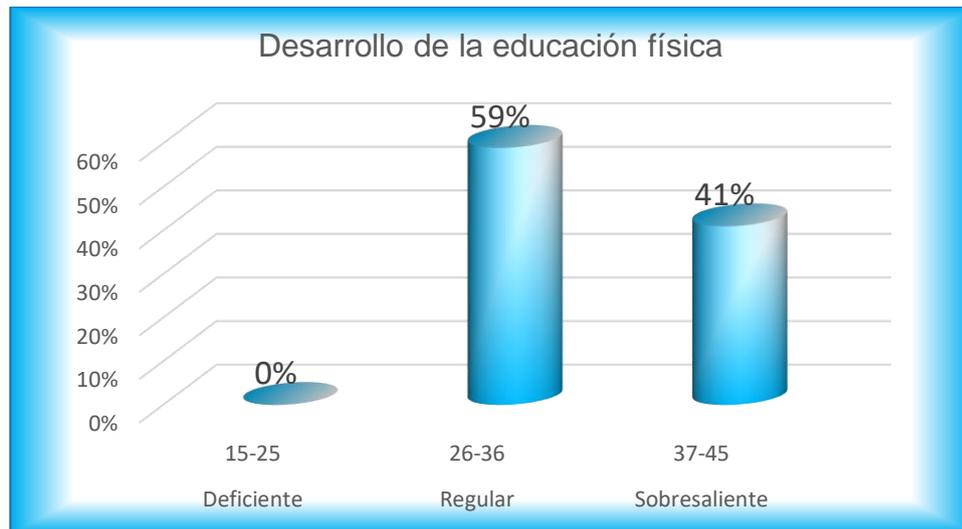


Figura 8. Nivel de desarrollo de la educación física en escolares de primaria de la muestra en estudio.

En la tabla 14 y figura 8 se manifiesta resultados generales correspondientes al desarrollo de la educación física. El 59% de unidades de análisis muestran el desarrollo de la educación física en la escala de **regular**, el 41% en **sobresaliente** y ninguno en **deficiente**. Estos resultados expresan que gran parte de los niños de la muestra en estudio señalan que se desenvuelven de manera autónoma a través de su motricidad, asumen una vida saludable e interactúan a través de sus habilidades sociomotrices, de forma pertinente.

B. Resultados generales sobre la variable 2 respecto a la dimensión 1: Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.

Tabla 15

Nivel de desarrollo de la educación física, dimensión se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad en estudiantes en escolares de primaria de la muestra en estudio.

Escala de medición	fi	%
Deficiente 1 – 8	1	3%
Regular 9 – 12	17	59%
Sobresaliente 13 – 15	11	38%
Total	29	100%

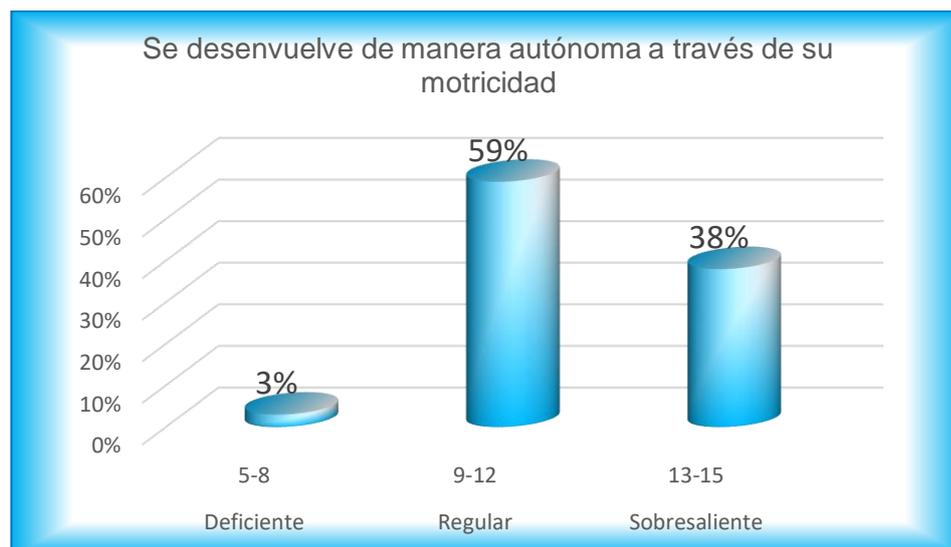


Figura 9. Nivel de desarrollo de la educación física, dimensión se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad en estudiantes del quinto grado de educación primaria de la I.E.N° 32385 Virgen de Fátima, Llata 2019”.

En la tabla 15 y figura 9 se evidencian resultados generales correspondientes al desarrollo de la educación física, dimensión se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad. El 59% de unidades de análisis mostraron que se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad en la escala de **regular**, el 38% en **sobresaliente** y 3% en **deficiente**. Estos resultados expresan que la mayoría de los estudiantes de la muestra en estudio señalan que se desenvuelven de manera autónoma a través de su motricidad mostrando de forma pertinente su corporeidad, expresión, equilibrio y Coordinación.

C.Resultados generales sobre la variable 2 respecto a la dimensión 2: Asume una vida saludable.

Tabla 16

Nivel de desarrollo de la educación física, dimensión asume una vida saludable en estudiantes del quinto grado de educación primaria de la I.E.N° 32385 Virgen de Fátima, Llata 2019”.

Escala de medición	fi	%
Deficiente 1 – 8	0	0%

Regular	9 – 12	18	62%
Sobresaliente	13 – 15	11	38%
Total		29	100%

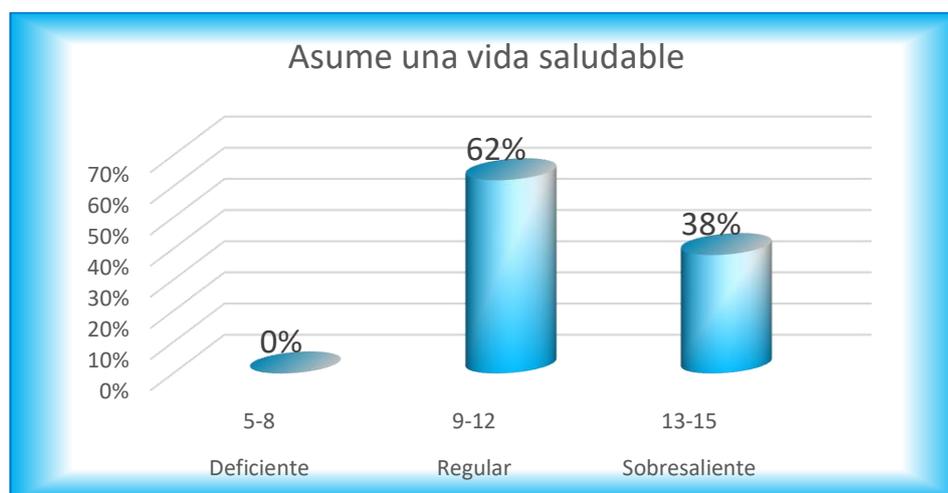


Figura 10. Nivel de desarrollo de la educación física, dimensión asume una vida saludable en estudiantes del quinto grado de educación primaria de la I.E.N° 32385 Virgen de Fátima, Llata 2019”.

En la tabla 16 y figura 10 se evidencian resultados generales correspondientes al desarrollo de la educación física, dimensión asume una vida saludable. El 62% de unidades de análisis mostraron que asumen una vida saludable en la escala de **regular**, el 38% en **sobresaliente** y ninguno en **deficiente**. Estos resultados expresan que la mayoría de los estudiantes de la muestra en estudio señalan que asumen una vida saludable mostrando de forma pertinente sus capacidades físicas, higiene y salud y calentamiento corporal.

D. Resultados generales sobre la variable 2 respecto a la dimensión 3: Interactúa a través de sus habilidades sociomotrices.

Tabla 17

Nivel de desarrollo de la educación física, dimensión interactúa a través de sus habilidades sociomotrices en estudiantes del quinto grado de educación primaria de la I.E.N° 32385 Virgen de Fátima, Llata 2019”.

Escala de medición		fi	%
Deficiente	1 – 8	0	0%
Regular	9 – 12	22	76%
Sobresaliente	13 – 15	7	24%
Total		29	100%

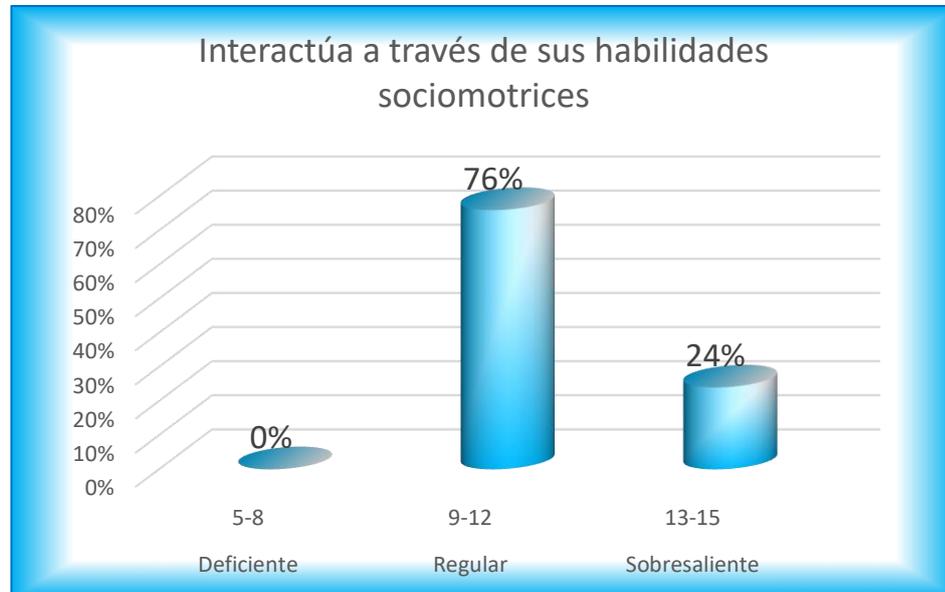


Figura 11. Nivel de desarrollo de la educación física, dimensión interactúa a través de sus habilidades sociomotrices en estudiantes del quinto grado de educación primaria de la I.E.N° 32385 Virgen de Fátima, Lata 2019.

En la tabla 17 y figura 11 se evidencian resultados generales correspondientes al desarrollo de la educación física, dimensión interactúa a través de sus habilidades sociomotrices. El 76 de unidades de análisis interactúan a través de sus habilidades sociomotrices en la escala de **regular**, el 24% en **sobresaliente** y ninguno en **deficiente**. Estos resultados expresan que la mayoría de los estudiantes de la muestra en estudio señalan que interactúan a través de sus habilidades sociomotrices mostrando de forma pertinente la participación en juegos recreativos, interacción motriz, trabajo en equipo y socialización.

4.2 Análisis inferencial y contrastación de hipótesis

Seguidamente se presenta el análisis inferencial y las contrastaciones de hipótesis. Las contrastaciones de las hipótesis corresponden a pruebas no paramétricas a través de la correlación Rho de Spearman; este procedimiento permite establecer el nivel de correlación entre las puntuaciones involucradas, asimismo permite determinar la significación de relación entre las variables y dimensiones involucradas.

Antes de mostrar propiamente las correlaciones, se hizo la prueba de normalidad.

Prueba de normalidad:

La prueba de normalidad permite conocer el comportamiento de los datos, la misma que direcciona al tipo de prueba a utilizar; en este caso se direccionó a una prueba no paramétrica por que los datos u observaciones no se aproximan a una distribución normal. En este caso se hizo uso de la correlación Rho de Spearman.

1°. Planteo de hipótesis para normalidad

H_0 : Las observaciones se ajustan a una distribución normal.

H_a : Las observaciones se ajustan a una distribución normal.

2°. Nivel de significancia: $\alpha = 0.05$

3°. Estadístico de prueba de normalidad: de acuerdo a la cantidad de datos (menor que 50), se utilizó la técnica de Shapiro Wilk.

Tabla 18*Valores de normalidad para los datos de las variables y dimensiones*

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
Variable 1: Juegos tradicionales	,109	29	,200*	,960	29	,033
V1:D1: Juego de trompo	,205	29	,003	,852	29	,001
V1:D2: Juego de yas	,215	29	,001	,898	29	,009
V1:D3: Juego de canicas	,205	29	,003	,874	29	,002
V1:D4: Juego de mata gente	,187	29	,011	,919	29	,030
V1:D5: Juego de salto de lingo	,261	29	,000	,876	29	,003
V1:D6: Juego de kiwi	,268	29	,000	,882	29	,004
Variable 2: Desarrollo de la educación física	,130	29	,200*	,962	29	,037

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

a. Corrección de significación de Lilliefors

4°. Decisión: el valor de normalidad (sig.) según Shapiro Wilk de los datos de las variables 1 y 2, asimismo de las dimensiones de la variable 2 son menores que el nivel de significancia $\alpha = 0.05$, por lo que se rechaza la hipótesis nula de normalidad y se afirma que las observaciones no se ajustan a una distribución aproximadamente normal.

Por lo analizado, la contrastación de las hipótesis corresponde a una prueba estadística no paramétrica, en este caso se realizó mediante Rho de Spearman.

4.2.1 Contrastación de la hipótesis general

La contrastación de las hipótesis se realizará mediante la correlación Rho de Spearman.

El nivel de correlación se determinará con la siguiente tabla:

Tabla 19

Significado de correlación de Spearman

Valor	Significado
-1	Correlación negativa grande y perfecta
-0,90 a -0,99	Correlación negativa muy alta
-0,70 a -0,89	Correlación negativa alta
-0,40 a -0,69	Correlación negativa moderada
-0,20 a -0,39	Correlación negativa baja
-0,01 a -0,19	Correlación negativa muy baja
0	Correlación nula
0,01 a 0,19	Correlación positiva muy baja
0,20 a 0,39	Correlación positiva baja
0,40 a 0,69	Correlación positiva moderada
0,70 a 0,89	Correlación positiva alta
0,90 a 0,99	Correlación positiva muy alta
1	Correlación positiva grande y perfecta

a) Formulación de la hipótesis

H₀: Los juegos tradicionales no se relacionan significativamente con el desarrollo de la educación física en estudiantes del quinto grado de educación primaria de la I.E. N° 32385 Virgen de Fátima, Llata 2019.

H₁: Los juegos tradicionales se relacionan significativamente con el desarrollo de la educación física en estudiantes del quinto grado de educación primaria de la I.E. N° 32385 Virgen de Fátima, Llata 2019.

Donde:

H₀: Hipótesis nula

H₁: Hipótesis alternativa

b) Determinación del nivel de significancia α de la prueba:

Se asumió el nivel de significación de $\alpha = 0,05$

c) Determinación del estadístico de la prueba.

El estadístico adecuado para la prueba es el coeficiente de correlación Rho de Spearman mediante el contraste de asociación.

$$rho = 1 - \frac{6 \sum_{i=1}^n d_i^2}{n(n^2 - 1)}$$

Dónde:

n: Cantidad de sujetos que se clasifican.

d_i: Diferencia entre el rango de sujetos de una variable con otra, según jerarquía.

El valor de Rho se ha determinado en el estadístico SPSS:

Tabla 20

Correlación entre los juegos tradicionales y el desarrollo de la educación física

		Variable 1: Juegos tradicionales		Variable 2: Desarrollo de la educación física	
Rho de Spearman	Variable 1: Juegos tradicionales	Coeficiente de correlación	1,000	,775**	
		Sig. (bilateral)	.	,000	
		N	29	29	
	Variable 2: Desarrollo de la educación física	Coeficiente de correlación	,775**	1,000	
		Sig. (bilateral)	,000	.	
		N	29	29	

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

d) Decisión

Como el p-valor = 0,000 es menor que el nivel de significancia $\alpha = 0,05$, entonces se rechaza la hipótesis nula, en consecuencia se afirma que los juegos tradicionales tiene relación significativa con el desarrollo de la educación física; asimismo de acuerdo al valor Rho de Spearman igual a 0,775 se evidenció que los juegos tradicionales y el desarrollo

Variable 2: Desarrollo de la educación física	Coefficiente de correlación	,582**	1,000
	Sig. (bilateral)	,001	.
	N	29	29

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

c) Decisión

Como el p-valor = 0,001 es menor que el nivel de significancia $\alpha = 0,05$, entonces se rechaza la hipótesis nula, en consecuencia, se afirma que el juego del trompo tiene relación significativa con el desarrollo de la educación física; asimismo de acuerdo al coeficiente Rho de Spearman igual a 0,582 se evidenció que la correlación es positiva moderada.

B. Contratación de la hipótesis específica 2

a) Formulación de la hipótesis

b) Determinación del nivel de significancia α de la prueba:

Se asumió el nivel de significación de $\alpha = 0,05$

c) Determinación del estadístico de la prueba.

El estadístico adecuado para la prueba es el coeficiente de correlación Rho de Spearman mediante el contraste de asociación.

$$rho = 1 - \frac{6 \sum_{i=1}^n d_i^2}{n(n^2 - 1)}$$

Dónde:

n: Cantidad de sujetos que se clasifican.

d_i: Diferencia entre el rango de sujetos de una variable con otra, según jerarquía.

El valor de Rho se ha determinado en el estadístico SPSS, obteniéndose los siguientes resultados:

Tabla 22

Correlación entre el juego de yás y el desarrollo de la educación física.

		V1:D2: Juego de yás	Variable 2: Desarrollo de la educación física	
Rho de Spearman	V1:D2: Juego de yás	Coefficiente de correlación	1,000	
		Sig. (bilateral)	,451*	
		N	29	
	Variable 2: Desarrollo de la educación física	Coefficiente de correlación	,451*	1,000
		Sig. (bilateral)	,014	.
		N	29	29

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

d)Decisión

Como el p-valor = 0,014 es menor que el nivel de significancia $\alpha = 0,05$, entonces se rechaza la hipótesis nula, en consecuencia, se afirma que el juego de yás tiene relación significativa con el desarrollo de la educación física; asimismo de acuerdo al coeficiente Rho de Spearman igual a 0,451 se evidenció que la correlación es positiva moderada.

C. Contrastación de la hipótesis específica 3

a)Formulación de la hipótesis

b)Determinación del nivel de significancia α de la prueba:

Se asumió el nivel de significación de $\alpha = 0,05$

c) Determinación del estadístico de la prueba.

El estadístico adecuado para la prueba es el coeficiente de correlación Rho de Spearman mediante el contraste de asociación.

$$rho = 1 - \frac{6 \sum_{i=1}^n d_i^2}{n(n^2 - 1)}$$

Dónde:

n: Cantidad de sujetos que se clasifican.

d_i: Diferencia entre el rango de sujetos de una variable con otra, según jerarquía.

El valor de Rho se ha determinado en el estadístico SPSS, obteniéndose los siguientes resultados:

Tabla 23

Correlación entre el juego de canicas y el desarrollo de la educación física.

			V1:D3: Juego de canicas	Variable 2: Desarrollo de la educación física
Rho de Spearman	V1:D3: Juego de canicas	Coeficiente de correlación	1,000	,705**
		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	29	29
	Variable 2: Desarrollo de la educación física	Coeficiente de correlación	,705**	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	29	29

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

d)Decisión

Como el p-valor = 0,000 es menor que el nivel de significancia $\alpha = 0,05$, entonces se rechaza la hipótesis nula, en consecuencia, se afirma que el juego de canicas tiene relación significativa con el desarrollo de la educación física; asimismo de acuerdo al coeficiente Rho de Spearman igual a 0,705 se evidenció que la correlación es positiva alta.

D. Contrastación de la hipótesis específica 4

a) Determinación del nivel de significancia α de la prueba:

Se asumió el nivel de significación de $\alpha = 0,05$

b) Determinación del estadístico de la prueba.

El estadístico adecuado para la prueba es el coeficiente de correlación Rho de Spearman mediante el contraste de asociación.

$$rho = 1 - \frac{6 \sum_{i=1}^n d_i^2}{n(n^2 - 1)}$$

Dónde:

n: Cantidad de sujetos que se clasifican.

d_i: Diferencia entre el rango de sujetos de una variable con otra, según jerarquía.

El valor de Rho se ha determinado en el estadístico SPSS, obteniéndose los siguientes resultados:

Tabla 24

Correlación entre el juego de mata gente y el desarrollo de la educación física.

			V1:D4: Juego de mata gente	Variable 2: Desarrollo de la educación física
Rho de Spearman	V1:D4: Juego de mata gente	Coeficiente de correlación	1,000	,559**
		Sig. (bilateral)	.	,002
		N	29	29
	Variable 2: Desarrollo de la educación física	Coeficiente de correlación	,559**	1,000
		Sig. (bilateral)	,002	.
		N	29	29

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

c) Decisión

Como el p-valor = 0,002 es menor que el nivel de significancia $\alpha = 0,05$, entonces se rechaza la hipótesis nula, en consecuencia, se afirma que el juego de mata gente tiene relación significativa con el desarrollo de la educación física; asimismo de acuerdo al coeficiente Rho de Spearman igual a 0,559 se evidenció que la correlación es positiva moderada.

E. Contrastación de la hipótesis específica 5

a) Determinación del nivel de significancia α de la prueba:

Se asumió el nivel de significación de $\alpha = 0,05$

b) Determinación del estadístico de la prueba.

El estadístico adecuado para la prueba es el coeficiente de correlación Rho de Spearman mediante el contraste de asociación.

$$rho = 1 - \frac{6 \sum_{i=1}^n d_i^2}{n(n^2 - 1)}$$

Dónde:

n: Cantidad de sujetos que se clasifican.

d_i: Diferencia entre el rango de sujetos de una variable con otra, según jerarquía.

El valor de Rho se ha determinado en el estadístico SPSS, obteniéndose los siguientes resultados:

Tabla 25

Correlación entre el juego de salto de lingo y el desarrollo de la educación física.

			V1:D5: Juego de salto de lingo	Variable 2: Desarrollo de la educación física
Rho de Spearman	V1:D5: Juego de salto de lingo	Coeficiente de correlación	1,000	,649**
		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	29	29
	Variable 2: Desarrollo de la educación física	Coeficiente de correlación	,649**	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	29	29

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

c) Decisión

Como el p-valor = 0,000 es menor que el nivel de significancia $\alpha = 0,05$, entonces se rechaza la hipótesis nula, en consecuencia, se afirma que el juego de salto de lingo tiene relación significativa con el desarrollo de

la educación física; asimismo de acuerdo al coeficiente Rho de Spearman igual a 0,649 se evidenció que la correlación es positiva moderada.

F. Contrastación de la hipótesis específica 6

a) Determinación del nivel de significancia α de la prueba:

Se asumió el nivel de significación de $\alpha = 0,05$

b) Determinación del estadístico de la prueba.

El estadístico adecuado para la prueba es el coeficiente de correlación Rho de Spearman mediante el contraste de asociación.

$$rho = 1 - \frac{6 \sum_{i=1}^n d_i^2}{n(n^2 - 1)}$$

Dónde:

n: Cantidad de sujetos que se clasifican.

d_i: Diferencia entre el rango de sujetos de una variable con otra, según jerarquía.

El valor de Rho se ha determinado en el estadístico SPSS, obteniéndose los siguientes resultados:

Tabla 26

Correlación entre el juego de kiwi y el desarrollo de la educación física.

		V1:D6: Juego de kiwi	Variable 2: Desarrollo de la educación física	
Rho de Spearman	V1:D6: Juego de kiwi	Coeficiente de correlación	1,000	
		Sig. (bilateral)	.	
		N	29	
	Variable 2: Desarrollo de la educación física	Coeficiente de correlación	,674**	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	29	29

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

c) Decisión

Como el p-valor = 0,000 es menor que el nivel de significancia $\alpha = 0,05$, entonces se rechaza la hipótesis nula, en consecuencia, se afirma que el juego de kiwi tiene relación significativa con el desarrollo de la educación física; asimismo de acuerdo al coeficiente Rho de Spearman igual a 0,674 se evidenció que la correlación es positiva moderada.

4.5. DISCUSIÓN DE RESULTADOS

El resultado final del estudio de investigación permitió realizar una contrastación con los referentes teóricos, los objetivos e hipótesis de investigación.

Contrastación con los Referentes Bibliográficos

Ausubel (1983), manifiesta un nivel de importancia a la significatividad de los aprendizajes e indica que se debe iniciar a partir de lo que trae el escolar al colegio y generar aprendizajes nuevos y relevantes. En ese sentido, a través de la presente investigación se demuestra la correlación significativa de los juegos tradicionales frente al desarrollo de las competencias de la educación física.

En efecto, la actividad lúdica y sobre todo tradicional es fundamental en el ámbito educativo ya que como señalan varios autores y el resultado de dicha investigación se demuestra ese nivel de importancia, más aún en este sistema educativo que vive el país actualmente ya que por la pandemia los escolares están privados de interactuar con sus pares sobre todo en la escuela.

Contrastación de la Hipótesis General en Base a la Prueba de Hipótesis

La investigación desde sus primeros pasos pretendió afirmar que las actividades ancestrales de juegos tenían un nivel de significancia y efectividad en los infantes de primaria del ámbito de estudios en mención, al final resultó favorable; ello probado con los datos estadísticos de acuerdo al valor rho de Spearman =0,775 se evidenció

que ambas variable de estudio tienen una correlación positiva alta, indicando que los referidos juegos tradicionales contribuyen con efectividad en el desarrollo de la educación física.

CONCLUSIONES

1. “Los juegos tradicionales corresponden elocuentemente con el desarrollo de la educación física en estudiantes del quinto grado de educación primaria de la I.E. N° 32385 “Virgen de Fátima”, Llata 2019”, tal como lo demuestra el valor Rho de Spearman igual a 0,775.
2. El juego del trompo corresponde elocuentemente con el desarrollo de la educación física en estudiantes del quinto grado de educación primaria de la I.E. N° 32385 “Virgen de Fátima”, Llata 2019”, tal como lo demuestra el coeficiente Rho de Spearman igual a 0,582.
3. El juego de yas corresponde elocuentemente con el desarrollo de la educación física en estudiantes del quinto grado de educación primaria de la I.E. N° 32385 “Virgen de Fátima”, Llata 2019”, tal como lo demuestra el coeficiente Rho de Spearman igual a 0,45.
4. El juego de canicas corresponde elocuentemente con el desarrollo de la educación física en estudiantes del quinto grado de educación primaria de la I.E. N° 32385 “Virgen de Fátima”, Llata 2019” , tal como lo demuestra el coeficiente Rho de Spearman igual a 0,705.
5. El juego mata gente corresponde elocuentemente con el desarrollo de la educación física en estudiantes del quinto grado de educación primaria de la I.E. N° 32385 “Virgen de Fátima”, Llata 2019” , tal como lo demuestra el coeficiente Rho de Spearman igual a 0,559.
6. El juego salto de lingo corresponde elocuentemente con el desarrollo de la educación física en estudiantes del quinto grado de educación primaria de

la I.E. N° 32385 “Virgen de Fátima”, Llata 2019” , tal como lo demuestra el coeficiente Rho de Spearman igual a 0,649.

7. El juego kiwi corresponde elocuentemente con el desarrollo de la educación física en estudiantes del quinto grado de educación primaria de la I.E. N° 32385 “Virgen de Fátima”, Llata 2019” , tal como lo demuestra el coeficiente Rho de Spearman igual a 0,674.

SUGERENCIAS

1. A los colegas docentes, a considerar los diversos juegos tradicionales y autóctonos de los contextos educativos del país como parte de la estructura curricular y saberes disciplinares.
2. A los alumnos de pre y post grado en la Facultad de Educación de la UNHEVAL, a incentivar a la práctica del deporte, actividades recreativas y juegos diversos en el desarrollo de sus prácticas pre profesionales y futura labor profesional, considerando la idiosincrasia y cultura popular de cada pueblo y comunidad.
3. Al personal jerárquico de los colegios de Huánuco, a incentivar en el proceso de internalización de aprendizajes la revalorización de estos juegos tradicionales por ser parte de nuestro patrimonio cultural y ancestral de nuestros antepasados, ya que ello contribuye a mejorar los aprendizajes.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Andrade, V. (2010), Las estrategias lúdicas en el proceso de enseñanza aprendizaje en los niños y niñas de los primeros años de educación básica de las instituciones educativas Daria Egas Grijalda, Abdon Calderon y Manuel Bastidas de San Gabriel, provincia de Carchi. San Gabriel, Ecuador: Universidad Técnica del Norte.
- Arteaga, M., Viciano, V. y Conde, J. (1999), Desarrollo de la expresividad corporal: Tratamiento globalizador de los contenidos de representación. España. Editorial INDE.
- BARRIENTOS GUTIÉRREZ, Pedro (2006). La Investigación Científica Enfoques Metodológicos. Ediciones UGRAPH S.A.C. Lima – Perú.
- BURÓN, J: (1996). Enseñar a aprender: Introducción a la preparación física; Bilbao, Ediciones Mensajero.
- Blaxer, L. (2009). Cómo se investiga. Barcelona: Editorial GRAÓ.
- Bañuelos, F. (2008). Didáctica de la educación física. España. Editorial Person Educación S.A.
- Burguez, G. (2009). Juegos tradicionales y salud social. España. Editorial Lanarvil, France.
- Burguez, G (2007). 1000 Juegos y deportes populares y tradicionales. España. Editorial Paidotribo.
- Castillo, S. (2014). Juegos populares y tradicionales. [http://juegos-tradicionalesseminario2.blogspot.com/2011/11/concepto –y-características-de-los.html](http://juegos-tradicionalesseminario2.blogspot.com/2011/11/concepto-y-características-de-los.html).
- Carrasco, S. (2009). *Metodología de la Investigación Científica*. Perú: Edit. San Marcos.
- Campo, G. (2009) Actividad física y salud para la vida. Colombia: Editorial Kinesis.
- Calero, P. (1998). Educar jugando”. Lima – Perú, Editorial San Marcos.
- Castro, R. (1987). El juego y la educación. Lima. Editorial Villanueva.
- Fernández, G., Navarro, V. (1989): Diseño curricular en Educación Física. Barcelona: Editorial Inde.

- FLOR, Iván; GÁNDARA Cristina; REVELO, Javier (2005). Manual de educación Física-Deportes y Recreación por edades. Cultural S.A.
- Hernández, R. (2014). Metodología de la Investigación. México: Mc Graw Hill.
- Hernández, R. Fernández, C. Baptista, P. (2006). Metodología de la Investigación. México, D.F: editorial Ultra, 4ta edición.
- García, V. (2015). Actividades lúdicas tradicionales en Utrera, Sevilla. Análisis entre los juegos populares y los actuales. Sevilla. España.
- García, E. (2008). Fundamentación de los contenidos en Educación Físico Escolar. España: Copy rex.
- Giró, J. (1998). El uso de juegos tradicionales en el proceso educativo y su desvirtuación en la praxis pedagógica. Contextos educativos, 1, 251-268.
- Herrera, J. (2010). Elaboración y aplicación de un manual basado en juegos tradicionales para el desarrollo de la motricidad gruesa en niños y niñas de 5 a 6 años. Colombia.
- Lara, J.M. (2006). El juego como elemento cultural esencialmente educativo. Los juegos tradicionales. En Ministerio de Educación y Ciencia (Ed.), Juego y deporte en el ámbito escolar: aspectos curriculares y actuaciones prácticas. Castilla-La Mancha:
- Lavega, P. (2000). Juegos y deportes populares tradicionales. L. Burgués. España.
- Lavega, V. (1995). Juegos tradicionales adaptados al fútbol. Revista Digital de Educación Física.
- Latorre, P y López, J (2009). Desarrollo de la Motricidad en Educación Infantil. Consideraciones curriculares y didácticas. España. Editorial.GEU.
- Linares, P. (1990). Expresión corporal y desarrollo psicomotor. Málaga: Unisport.
- López, J. (2000). Educación Física de base II. Las habilidades y destrezas motrices. Educación física y su didáctica. Lima – Perú. Editorial GEU. Biblioteca Pontificia Universidad Católica del Perú.

- Ministerio de Educación (2009), La hora del juego libre en los sectores, Primera Edición. Lima Perú. Depósito legal de la Biblioteca Nacional del Perú.
- MINEDU (2002). El Componente Físico-Motriz. (1° Edición) Lima – Perú: Editora el Comercio.
- Medina, A. (1987). Pinto Maraña, Juegos populares infantiles. Madrid: SUSAETA.
- Márquez, I. (2011). La práctica de los juegos tradicionales ecuatorianos en el desarrollo psicomotriz básico de niños y niñas del primer año de Educación Básica del jardín de Infantes “UNE”. Ecuador: Universidad Técnica del Norte.
- Movsichoff, P. (2005). A la una sale la luna. Juegos tradicionales infantiles. Buenos Aires: Del Sol.
- Baqués, M. (2004). 600 Juegos para Educación Infantil. Ediciones Ceac.
- Ofele, M. (1999). Los juegos tradicionales y sus proyecciones pedagógicas. Revista Digital.
- Paredes, J. (2002), Aproximación Teórica a la realidad del juego. España. Editorial Aljibe.
- Piaget, J. (1984). Percepción Espacial. Obtenido de <http://jorgegarciagomez.org/documentos>. Pdf.
- Sánchez, A. Muñoz, E. y Fernández, F. (2001). La creación de espacios de fantasía en educación física. Una experiencia práctica con alumnos/as de tercer ciclo de educación primaria. En Actas del IV congreso de la educación física y el deporte escolar. Santander: Caja Cantabria.
- Sánchez, H. (2009). Metodología y Diseños en la Investigación Científica. Lima: Visión Universitaria.
- SANCHEZ CARLESSI, Hugo (1998). Metodología y Diseño en la Investigación Científica. Editorial Mantaro: Lima. Perú.
- Vásquez, B. (2001). Los fundamentos de la educación física. Vásquez y colaboradores: Bases Educativas de la Actividad Física y el Deporte. Síntesis: Madrid.

Valdez, M. (1988). Introducción a la investigación científica aplicada a la educación física y el deporte. La Habana, Cuba, Edit. Pueblo y educación.

ANEXOS

MATRIZ DE CONSISTENCIA

MATRIZ DE CONSISTENCIA

“LOS JUEGOS TRADICIONALES Y SU RELACIÓN CON EL DESARROLLO DE LA EDUCACIÓN FÍSICA EN LOS ESTUDIANTES DEL QUINTO GRADO DE EDUCACION PRIMARIA DE LA I.E. N° 32385 “VIRGEN DE FATIMA”, LLATA 2019”

PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES				
			VARIABLE	DIMENSIONES	INDICADORES	INSTRUMENTO	METODOLOGÍA
<p>PROBLEMA GENERAL ¿Qué relación existe entre “los juegos tradicionales y el desarrollo de la educación física en los estudiantes del quinto grado de educación primaria de la I.E. N° 32385 “Virgen de Fátima”, Llata 2019”?</p> <p>PROBLEMAS ESPECÍFICOS a) ¿Qué relación existe entre el juego del trompo 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”, Llata 2019”?</p> <p>b) ¿Qué relación existe entre el juego de yas 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”, Llata 2019” ?</p>	<p>OBJETIVO GENERAL Determinar la relación que existe entre los juegos tradicionales y el desarrollo de la educación física en los estudiantes del quinto grado de educación primaria de la I.E. N° 32385 “Virgen de Fátima”, Llata 2019”.</p> <p>OBJETIVOS ESPECÍFICOS a) Determinar la relación que existe entre el juego del trompo 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”, Llata 2019”.</p> <p>b) Determinar la relación que existe entre el juego de yas 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”, Llata 2019”.</p>	<p>HIPÓTESIS GENERAL “Los juegos tradicionales se relacionan significativamente 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”, Llata 2019”.</p> <p>HIPÓTESIS ESPECÍFICOS a). El juego del trompo se relaciona significativamente 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”, Llata 2019”.</p> <p>b) El juego de yas se relaciona significativamente 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”, Llata 2019”.</p>	<p>V.1. JUEGOS TRADICIONALES</p>	Juego de trompo	Precisión Coordinación Equilibrio	<p>Ficha de observación</p>	<p>*Población: *Muestra: *Tipo de Investigación: DESCRIPTIVA</p> <p>*Diseño de Investigación: NO experimental.</p> <p>* Técnicas 1.Para Acopio de datos: Observación y fichas 2.Instrumentos de Recolección de datos: Listas de cotejo</p>
Juego de yas	Equilibrio Dominio Coordinación						
Juego de canicas	Puntería Concentración Distancia						
Juego de mata gente	Carrera Desplazamiento lateral Precisión						
Juego de salto de lingo	Fuerza Impulso Carrera Estabilidad, salto						
Juego de kiwi	Precisión Coordinación Carrera Lanzamiento.						

<p>c) ¿Qué relación existe entre el juego de canicas 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”, Llata 2019?”</p> <p>d) ¿Qué relación existe entre el juego mata gente 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”, Llata 2019?”</p> <p>e) ¿Qué relación existe entre el juego salto de lingo con el desarrollo de la educación física en estudiantes del quinto grado de educación primaria de la I.E. N° 32385 “Virgen de Fátima”, Llata 2019?”</p> <p>f) ¿Qué relación existe entre el juego kiwi 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”, Llata 2019?”</p>	<p>c) Determinar la relación que existe entre el juego de canicas 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”, Llata 2019”.</p> <p>d) Determinar la relación que existe entre el juego mata gente 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”, Llata 2019”.</p> <p>e). Determinar la relación que existe entre el juego salto de lingo con el desarrollo de la educación física los estudiantes del quinto grado de educación primaria de la I.E. N° 32385 “Virgen de Fátima”, Llata 2019”.</p> <p>f). Determinar la relación que existe entre el juego kiwi 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”, Llata 2019”.</p>	<p>c) El juego de canicas se relaciona significativamente 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”, Llata 2019”.</p> <p>d). El juego mata gente se relaciona significativamente 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”, Llata 2019”.</p> <p>e). El juego salto de lingo se relaciona significativamente 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”, Llata 2019”.</p> <p>f) El juego kiwi se relaciona significativamente 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”, Llata 2019”.</p>	<p>V.2. DESARROLLO DE LA EDUCACIÓN FÍSICA</p>	<p>SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD</p>	<p>Corporeidad Expresión Equilibrio Coordinación</p>	<p>Ficha de observación</p>	<p>3. Para el Procesamiento de Datos: Codificación y tabulación de datos. 4. Para el Análisis e Interpretación de Datos: Estadística descriptiva e inferencial para cada variable 5. Para la Presentación de Datos: Cuadros, tablas estadísticas y gráficos 6. Para el Informe Final: reglamento de la Facultad de Ciencias de la Educación.</p>
<p>ASUME UNA VIDA SALUDABLE</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Capacidades físicas • Higiene y salud • Calentamiento corporal 						
<p>INTERACTUA A TRAVÉS DE SUS HABILIDADES SOCIOMOTRICES</p>	<p>Juegos recreativos Interacción motriz Trabajo en equipo Socialización.</p>						

INSTRUMENTOS



**UNIVERSIDAD NACIONAL HERMILIO VALDIZÁN DE HUÁNUCO
SEGUNDA ESPECIALIDAD PROFESIONAL EN EDUCACIÓN FÍSICA**

FICHA DE OBSERVACIÓN DE EDUCACIÓN FÍSICA

INSTITUCIÓN EDUCATIVA: _____

GRADO Y SECCIÓN: _____ **EDAD:** _____

INDICACIONES: El presente instrumento tiene como objetivo recabar información sobre la variable de educación física. La información que se recabe tiene como objetivo realizar un trabajo de investigación relacionado con dichos aspectos. Marca con una X sólo una alternativa teniendo en cuenta la siguiente escala:

ESCALA	EQUIVALENCIA
1	NUNCA
2	A VECES
3	SIEMPRE

N°	ÍTEMS	VALORACIÓN		
		1	2	3
	SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD			
1	Pone en práctica sus habilidades socio motrices a través de algunos juegos tradicionales.			
2	Realiza acciones motrices en espacio, ritmo y tiempo en la práctica de juegos tradicionales.			
3	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.			
4	Valora en sí mismo y en sus pares nuevas formas de movimiento y gestos corporales en la práctica de juegos tradicionales.			
5	Aplica su lenguaje corporal para expresar su forma particular de moverse, al asumir y adjudicar diferentes roles en la práctica de actividad física.			
	ASUME UNA VIDA SALUDABLE			
6	Comprende los cambios físicos propios de su edad y los beneficios de higiene y salud en la práctica de juegos tradicionales.			
7	Practica ejercicios y juegos adecuadas para mejorar su postura e imagen corporal en la Educación Física.			
8	Realiza la activación corporal adecuada antes de una sesión de clase y juego tradicional.			
9	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.			
	INTERACTUA A TRAVÉS DE SUS HABILIDADES SOCIOMOTRICES			
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 su 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.			



**UNIVERSIDAD NACIONAL HERMILO VALDIZÁN DE HUÁNUCO
SEGUNDA ESPECIALIDAD PROFESIONAL EN EDUCACIÓN FÍSICA**

FICHA DE OBSERVACIÓN DE JUEGOS TRADICIONALES

INSTITUCIÓN EDUCATIVA: _____

GRADO Y SECCIÓN: _____ **EDAD:** _____

INDICACIONES: El presente instrumento tiene como objetivo recabar información sobre la variable de juegos tradicionales. La información que se recabe tiene como objetivo realizar un trabajo de investigación relacionado con dichos aspectos. Marca con una X sólo una alternativa teniendo en cuenta la siguiente escala:

ESCALA	EQUIVALENCIA
1	NUNCA
2	A VECES
3	SIEMPRE

N°	ÍTEMS	VALORACIÓN		
		1	2	3
	JUEGO DE TROMPO			
1	Realiza acciones motrices en espacio y tiempo en la práctica del juego de trompo.			
2	Realizas movimientos de manipulación y exploración motora durante la práctica del trompo.			
3	Demuestra coordinación y equilibrio al levantar el trompo sobre la palma de la mano.			
	JUEGO DE YAS			
4	Coordina sus movimientos segmentarios al lanzar y coger el juego de yas.			
5	Pone en práctica sus habilidades de coordinación motora fina en el juego de yas en hora de educación física.			
6	Crea movimientos y desplazamientos nuevos cuando juega al yas con sus compañeros.			
	JUEGO DE CANICAS			
7	Lanza las canicas con precisión y soltura a un hoyo pequeño a una distancia de 2mts.			
8	Utiliza adecuadamente su espacio cuando juega a las canicas en grupos de 5.			
9	Participa activamente en los juegos tradicionales de canicas como parte la de educación física.			
	JUEGO DE MATA GENTE			
10	Realiza actividades de recepción, lanzamiento, giros y saltos con pelotas.			
11	Realiza lanzamiento en diferentes niveles (arriba, abajo, al costado, adelante y atrás).			
12	Crea movimientos y desplazamientos rítmicos en la práctica del juego de mata gente como juego tradicional.			
	JUEGO DE SALTO DE LINGO			
13	Realiza habilidades socio motrices de carrera y salto en el juego del lingo.			
14	Salta con precisión y dominio corporal cuando juegan al salto de lingo en grupos.			
15	Ejecutas en forma correcta desplazamientos a diferentes velocidades y saltos en la práctica del juego.			
	JUEGO DE KIWÍ			
16	Crea movimientos y desplazamientos rítmicos en la práctica del kiwi como juego tradicional.			
17	Coge la pelota con dos manos y se desplaza cuando se le lanza en el juego del kiwi.			
18	Interactúa con sus compañeros y oponentes en la práctica del kiwi respetando las normas establecidas.			



UNIVERSIDAD NACIONAL 'HERMILIO VALDIZÁN'
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
SEGUNDA ESPECIALIDAD PROFESIONAL EN EDUCACIÓN FÍSICA

FICHA DE VALIDACIÓN POR JUICIO DE EXPERTOS

I. DATOS GENERALES:

Nombres y Apellidos del Experto	Cargo o Institución Donde Labora	Nombre del Instrumento de Evaluación
Nicomedes VILLA MIRABAL	UNDAC Filial Yanahuanca	Ficha de observación de educación física. Ficha de observación de juegos tradicionales.
<i>TÍTULO DE LA INVESTIGACIÓN:</i> LOS JUEGOS TRADICIONALES Y SU RELACIÓN CON EL DESARROLLO DE LA EDUCACIÓN FÍSICA DE LOS ESTUDIANTES DEL QUINTO GRADO DE EDUCACION PRIMARIA DE LA I.E.32385 "VIRGEN DE FATIMA", LLATA-2019.		

II. ASPECTOS DE LA EVALUACIÓN

Nº	CRITERIOS	INDICADORES	ESCALA VALORATIVA				
			MD	D	R	B	MB
1	CLARIDAD	El lenguaje se presenta en forma clara y coherente				1,5	
2	OBJETIVIDAD	Esta expresado en conductas observables				1,5	
3	ACTUALIDAD	Es adecuado al avance de la ciencia y tecnología				1,5	
4	ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica en la presentación de los ítems y escalas respectivos					2
5	SUFICIENCIA	Comprende los aspectos suficientes en cantidad y calidad para la aplicación de los test					2
6	INTENCIONALIDAD	Es adecuado para el trabajo pedagógico					2
7	CONSISTENCIA	Es usado en aspectos teóricos y enfoques actuales				1,5	
8	COHERENCIA	Entre el título de la investigación, formulación del problema, objetivos e hipótesis					2
9	RELACIÓN	Entre la hipótesis, las variables, dimensiones e indicadores					2
10	METODOLOGIA	Responde al propósito del trabajo según el objetivo trazado					2
PUNTAJE PARCIAL						6	12
PUNTAJE TOTAL			18				

- > M.D : MUY DEFICIENTE (0,0 – 07)
- > D: DEFICIENTE (07- 10)
- > R: REGULAR (11 – 13)
- > B: BUENO (14 – 16)
- > MB: MUY BUENO (17 – 20)

III. PROMEDIO DE VALORACIÓN

VALIDACIÓN CUALITATIVA	Muy Bueno	VALIDACIÓN CUANTITATIVA	18
-------------------------------	-----------	--------------------------------	----

Huánuco, diciembre de 2019	22505797	
LUGAR Y FECHA	D.N.I.	FIRMA DEL EXPERTO



UNIVERSIDAD NACIONAL 'HERMILIO VALDIZÁN'
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
SEGUNDA ESPECIALIDAD PROFESIONAL EN EDUCACIÓN FÍSICA

FICHA DE VALIDACIÓN POR JUICIO DE EXPERTOS

I. DATOS GENERALES:

Nombres y Apellidos del Experto	Cargo o Institución Donde Labora	Nombre del Instrumento de Evaluación
JESÚS MANUEL CHAUPIS ORTIZ	Docente del CNA UNHEVAL	Ficha de observación de educación física. Ficha de observación de juegos tradicionales.
<i>TÍTULO DE LA INVESTIGACIÓN:</i> LOS JUEGOS TRADICIONALES Y SU RELACIÓN CON EL DESARROLLO DE LA EDUCACIÓN FÍSICA DE LOS ESTUDIANTES DEL QUINTO GRADO DE EDUCACION PRIMARIA DE LA I.E.32385 "VIRGEN DE FATIMA", LLATA-2019.		

II. ASPECTOS DE LA EVALUACIÓN

Nº	CRITERIOS	INDICADORES	ESCALA VALORATIVA				
			MD	D	R	B	MB
			0,0	0,5	1,0	1,5	2,0
1	CLARIDAD	El lenguaje se presenta en forma clara y coherente					2
2	OBJETIVIDAD	Esta expresado en conductas observables					2
3	ACTUALIDAD	Es adecuado al avance de la ciencia y tecnología				1,5	
4	ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica en la presentación de los ítems y escalas respectivos					2
5	SUFICIENCIA	Comprende los aspectos suficientes en cantidad y calidad para la aplicación de los test					2
6	INTENCIONALIDAD	Es adecuado para el trabajo pedagógico					2
7	CONSISTENCIA	Es usado en aspectos teóricos y enfoques actuales				1,5	
8	COHERENCIA	Entre el título de la investigación, formulación del problema, objetivos e hipótesis					2
9	RELACIÓN	Entre la hipótesis, las variables, dimensiones e indicadores					2
10	METODOLOGIA	Responde al propósito del trabajo según el objetivo trazado					2
PUNTAJE PARCIAL						3	16
PUNTAJE TOTAL			19				

- > M.D : MUY DEFICIENTE (0,0 – 07)
- > D: DEFICIENTE (07- 10)
- > R: REGULAR (11 – 13)
- > B: BUENO (14 – 16)
- > MB: MUY BUENO (17 – 20)

III. PROMEDIO DE VALORACIÓN

VALIDACIÓN CUALITATIVA	Muy Bueno	VALIDACIÓN CUANTITATIVA	19
------------------------	-----------	-------------------------	----

Huánuco, diciembre de 2019	22894831	
LUGAR Y FECHA	D.N.I.	FIRMA DEL EXPERTO

DOCUMENTOS ADMINISTRATIVOS



ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TESIS

En la Facultad de Ciencias de la Educación a los **TREINTA Y UNO** días del mes de **ENERO** del año dos mil veintitrés, reunidos en el auditorio de la Facultad de Ciencias de la Educación de la Universidad Nacional Hermilio Valdizán; los miembros del Jurado conformado por docentes ordinarios acreditados según **Resolución N°0136-2023-UNHEVAL-FCE/D** de fecha **27 de enero del año dos mil veintitrés**:

Dr. Lolo PEREZ NAUPAY	PRESIDENTE
Dr. Alejandro LIZANA ZORA	SECRETARIO
Dr. Wilfredo SOTIL CORTAVARRIA	VOCAL
Mg. Irma EGOAVIL MEDINA	ACCESITARIO

Con el asesoramiento del **Dr. Omar CONTRERAS CANTO**; el (la) aspirante a optar el Título de Segunda Especialidad Profesional en Educación con Mención en **Educación Física**; **Sr(a): Jorge Manuel LLANOS AMADO** procedió a sustentar su Tesis titulada: **“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”, LLATA 2019”**, inició el proceso de sustentación a las 11 am horas y concluyó a las 12:45 horas.

Concluido el acto de defensa, cada miembro del jurado procedió a la evaluación del aspirante, teniendo presentes los criterios siguientes:

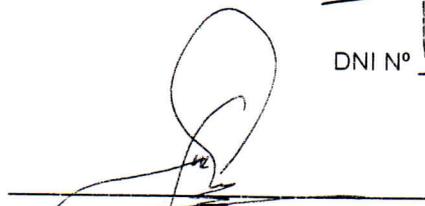
- | | |
|------------------------------------|-------|
| 1. Presentación | (0-2) |
| 2. Exposición | (0-3) |
| 3. Dominio del tema | (0-5) |
| 4. Aportes y originalidad | (0-3) |
| 5. Defensa de la tesis | (0-5) |
| 6. Dicción y dominio del escenario | (0-2) |

Observaciones:

Quedando el/la aspirante con la nota de: Quince (15), por lo que se declara Aprobado por unanimidad.

Con lo cual, se dio por concluido el presente acto académico, firmando los miembros del Jurado en señal de conformidad.


 PRESIDENTE
 DNI N° 22514539


 SECRETARIO
 DNI N° 22407605


 VOCAL
 DNI N° 22417860



ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TESIS

En la Facultad de Ciencias de la Educación a los **TREINTA Y UNO** días del mes de **ENERO** del año dos mil veintitrés, reunidos en el auditorio de la Facultad de Ciencias de la Educación de la Universidad Nacional Hermilio Valdizán; los miembros del Jurado conformado por docentes ordinarios acreditados según **Resolución N°0136-2023-UNHEVAL-FCE/D** de fecha **27 de enero del año dos mil veintitrés**:

Dr. Lolo PEREZ NAUPAY
Dr. Alejandro LIZANA ZORA
Dr. Wilfredo SOTIL CORTAVARRIA
Mg. Irma EGOAVIL MEDINA

PRESIDENTE
SECRETARIO
VOCAL
ACCESITARIO

Con el asesoramiento del **Dr. Omar CONTRERAS CANTO**; el (la) aspirante a optar el Título de Segunda Especialidad Profesional en Educación con Mención en **Educación Física**; **Sr(a): Flor Estela CHAVEZ MIRAVAL** procedió a sustentar su Tesis titulada: **"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", LLATA 2019"**, inició el proceso de sustentación a las 11 am horas y concluyó a las 12:45 horas.

Concluido el acto de defensa, cada miembro del jurado procedió a la evaluación del aspirante, teniendo presentes los criterios siguientes:

- 1. Presentación (0-2)
- 2. Exposición (0-3)
- 3. Dominio del tema (0-5)
- 4. Aportes y originalidad (0-3)
- 5. Defensa de la tesis (0-5)
- 6. Dicción y dominio del escenario (0-2)

Observaciones:

.....
.....
.....

Quedando el/la aspirante con la nota de: Catorce (14), por lo que se declara Aprobada por unanimidad.

Con lo cual, se dio por concluido el presente acto académico, firmando los miembros del Jurado en señal de conformidad.

PRESIDENTE
DNI N° 22514539

SECRETARIO
DNI N° 22407605

VOCAL
DNI N° 22417860



ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TESIS

En la Facultad de Ciencias de la Educación a los **TREINTA Y UNO** días del mes de **ENERO** del año dos mil veintitrés, reunidos en el auditorio de la Facultad de Ciencias de la Educación de la Universidad Nacional Hermilio Valdizán; los miembros del Jurado conformado por docentes ordinarios acreditados según **Resolución N°0136-2023-UNHEVAL-FCE/D** de fecha **27 de enero del año dos mil veintitrés**:

Dr. Lolo PEREZ NAUPAY
Dr. Alejandro LIZANA ZORA
Dr. Wilfredo SOTIL CORTAVARRIA
Mg. Irma EGOAVIL MEDINA

PRESIDENTE
SECRETARIO
VOCAL
ACCESITARIO

Con el asesoramiento del **Dr. Omar CONTRERAS CANTO**; el (la) aspirante a optar el Título de Segunda Especialidad Profesional en Educación con Mención en **Educación Física**; **Sr(a): Jubit Franklin CAQUI UGARTE** procedió a sustentar su Tesis titulada: **“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”, LLATA 2019”**, inició el proceso de sustentación a las 11 am horas y concluyó a las 12:45 horas.

Concluido el acto de defensa, cada miembro del jurado procedió a la evaluación del aspirante, teniendo presentes los criterios siguientes:

- | | |
|------------------------------------|-------|
| 1. Presentación | (0-2) |
| 2. Exposición | (0-3) |
| 3. Dominio del tema | (0-5) |
| 4. Aportes y originalidad | (0-3) |
| 5. Defensa de la tesis | (0-5) |
| 6. Dicción y dominio del escenario | (0-2) |

Observaciones:

.....
.....
.....

Quedando el/la aspirante con la nota de: Quince (15), por lo que se declara Aprobado por Unanimidad.

Con lo cual, se dio por concluido el presente acto académico, firmando los miembros del Jurado en señal de conformidad.

PRESIDENTE
DNI N° 22514539

SECRETARIO
DNI N° 22407605

VOCAL
DNI N° 22414860



CONSTANCIA DE SIMILITUD DE LA TESIS CON INVESTIGACIONES PREVIAS

El director de la Unidad de Investigación deja constancia que el trabajo de investigación: "**LOS JUEGOS TRADICIONALES Y SU RELACIÓN CON EL DESARROLLO DE LA EDUCACIÓN FÍSICA EN LOS ESTUDIANTES DEL QUINTO GRADO DE EDUCACION PRIMARIA DE LA I.E. N°32385 "VIRGEN DE FATIMA", LLATA 2019**", presentado por:

- LLANOS AMADO Jorge Manuel
- CHAVEZ MIRAVAL Flor Estela
- CAQUI UGARTE Jubit Franklin

Del Programa de Segunda Especialidad Profesional en Educación con mención en Educación Física tiene **27%** de similitud con investigaciones previas, según el software TURNITIN.

Por consiguiente, la tesis tiene **porcentaje de similitud permitido** para segunda especialidad, según Reglamento general de grados y títulos modificado de la Universidad Nacional Hermilio Valdizán de Huánuco, 2022.

Se expide la presente constancia con el código **N°0012-2023-UNHEVAL-FCE/UI**, para los fines pertinentes.

Cayhuayna, 18 de enero de 2023.



Dr. Edwin Roger Esteban Rivera
Director de la Unidad de Investigación
Facultad de Ciencias de la Educación

NOMBRE DEL TRABAJO

LOS JUEGOS TRADICIONALES Y SU RELACION CON EL DESARROLLO DE LA EDUCACIÓN FÍSICA DE LOS ESTUDIANTES

AUTOR

JORGE MANUEL LLANOS AMADO

RECUENTO DE PALABRAS

17841 Words

RECUENTO DE CARACTERES

87610 Characters

RECUENTO DE PÁGINAS

103 Pages

TAMAÑO DEL ARCHIVO

7.5MB

FECHA DE ENTREGA

Jan 18, 2023 10:50 AM GMT-5

FECHA DEL INFORME

Jan 18, 2023 10:52 AM GMT-5**● 27% de similitud general**

El total combinado de todas las coincidencias, incluidas las fuentes superpuestas, para cada base de datos:

- 26% Base de datos de Internet
- Base de datos de Crossref
- 12% Base de datos de trabajos entregados
- 1% Base de datos de publicaciones
- Base de datos de contenido publicado de Crossref

● Excluir del Reporte de Similitud

- Material bibliográfico
- Material citado
- Coincidencia baja (menos de 15 palabras)

AUTORIZACIÓN DE PUBLICACIÓN DIGITAL Y DECLARACIÓN JURADA DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN PARA OPTAR UN GRADO ACADÉMICO O TÍTULO PROFESIONAL

1. Autorización de Publicación: (Marque con una "X")

Pregrado		Segunda Especialidad	X	Posgrado:	Maestría		Doctorado
----------	--	----------------------	---	-----------	----------	--	-----------

Pregrado (tal y como está registrado en SUNEDU)

Facultad	
Escuela Profesional	
Carrera Profesional	
Grado que otorga	
Título que otorga	

Segunda especialidad (tal y como está registrado en SUNEDU)

Facultad	CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
Nombre del programa	EDUCACIÓN FÍSICA
Título que Otorga	TÍTULO DE SEGUNDA ESPECIALIDAD PROFESIONAL EN EDUCACIÓN CON MENCIÓN EN EDUCACIÓN FÍSICA

Posgrado (tal y como está registrado en SUNEDU)

Nombre del Programa de estudio	
Grado que otorga	

2. Datos del Autor(es): (Ingrese todos los datos requeridos completos)

Apellidos y Nombres:	CAQUI UGARTE, JUBIT FRANKLIN					Nro. de Celular:	969859533
Tipo de Documento:	DNI	X	Pasaporte		C.E.		
Nro. de Documento:	41478846			Correo Electrónico:	yampiers145@hotmail.com		

Apellidos y Nombres:	LLANOS AMADO, JORGE MANUEL					Nro. de Celular:	935939618
Tipo de Documento:	DNI	X	Pasaporte		C.E.		
Nro. de Documento:	22896130			Correo Electrónico:	jorgellanos0222@gmail.com		

Apellidos y Nombres:	CHÁVEZ MIRAVAL, FLOR ESTELA					Nro. de Celular:	958081335
Tipo de Documento:	DNI	X	Pasaporte		C.E.		
Nro. de Documento:	40890094			Correo Electrónico:	Florestelachavez81@gmail.com		

3. Datos del Asesor: (Ingrese todos los datos requeridos completos según DNI, no es necesario indicar el Grado Académico del Asesor)

¿El Trabajo de Investigación cuenta con un Asesor?: (marque con una "X" en el recuadro del costado, según corresponda)	SI	X	NO				
Apellidos y Nombres:	CONTRERAS CANTO, OMAR HANS			ORCID ID:	0002-48710912		
Tipo de Documento:	DNI	X	Pasaporte		C.E.		
Nro. de documento:	20904632						

4. Datos del Jurado calificador: (Ingrese solamente los Apellidos y Nombres completos según DNI, no es necesario indicar el Grado Académico del Jurado)

Presidente:	PEREZ NAUPAY, LOLO
Secretario:	LIZANA ZORA, ALEJANDRO
Vocal:	SOTIL CORTAVARRÍA, WILFREDO
Vocal:	
Vocal:	
Accesitario	

5. Declaración Jurada: (Ingrese todos los datos requeridos completos)

a) Soy Autor (a) (es) del Trabajo de Investigación Titulado: <i>(Ingrese el título tal y como está registrado en el Acta de Sustentación)</i>
"LOS JUEGOS TRADICIONALES Y SU RELACIÓN CON EL DESARROLLO DE LA EDUCACIÓN FÍSICA EN LOS ESTUDIANTES DEL QUINTO GRADO DE EDUCACION PRIMARIA DE LA I.E. N° 32385 "VIRGEN DE FATIMA", LLATA 2019"
b) El Trabajo de Investigación fue sustentado para optar el Grado Académico ó Título Profesional de: <i>(tal y como está registrado en SUNEDU)</i>
TÍTULO DE SEGUNDA ESPECIALIDAD PROFESIONAL EN EDUCACIÓN CON MENCIÓN EN EDUCACIÓN FÍSICA
c) El Trabajo de investigación no contiene plagio (ninguna frase completa o párrafo del documento corresponde a otro autor sin haber sido citado previamente), ni total ni parcial, para lo cual se han respetado las normas internacionales de citas y referencias.
d) El trabajo de investigación presentado no atenta contra derechos de terceros.
e) El trabajo de investigación no ha sido publicado, ni presentado anteriormente para obtener algún Grado Académico o Título profesional.
f) Los datos presentados en los resultados (tablas, gráficos, textos) no han sido falsificados, ni presentados sin citar la fuente.
g) Los archivos digitales que entrego contienen la versión final del documento sustentado y aprobado por el jurado.
h) Por lo expuesto, mediante la presente asumo frente a la Universidad Nacional Hermilio Valdizan (en adelante LA UNIVERSIDAD), cualquier responsabilidad que pudiera derivarse por la autoría, originalidad y veracidad del contenido del Trabajo de Investigación, así como por los derechos de la obra y/o invención presentada. En consecuencia, me hago responsable frente a LA UNIVERSIDAD y frente a terceros de cualquier daño que pudiera ocasionar a LA UNIVERSIDAD o a terceros, por el incumplimiento de lo declarado o que pudiera encontrar causas en la tesis presentada, asumiendo todas las cargas pecuniarias que pudieran derivarse de ello. Asimismo, por la presente me comprometo a asumir además todas las cargas pecuniarias que pudieran derivarse para LA UNIVERSIDAD en favor de terceros con motivo de acciones, reclamaciones o conflictos derivados del incumplimiento de lo declarado o las que encontraren causa en el contenido del trabajo de investigación. De identificarse fraude, piratería, plagio, falsificación o que el trabajo haya sido publicado anteriormente; asumo las consecuencias y sanciones que de mi acción se deriven, sometiéndome a la normatividad vigente de la Universidad Nacional Hermilio Valdizan.

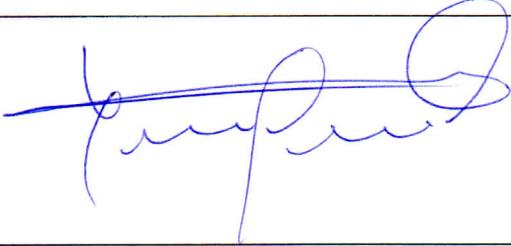
6. Datos del Documento Digital a Publicar: (Ingrese todos los datos requeridos completos)

Ingrese solo el año en el que sustentó su Trabajo de Investigación: <i>(Verifique la Información en el Acta de Sustentación)</i>		2023					
Modalidad de obtención del Grado Académico o Título Profesional: <i>(Marque con X según Ley Universitaria con la que inició sus estudios)</i>	Tesis	<input checked="" type="checkbox"/>	Tesis Formato Artículo	<input type="checkbox"/>	Tesis Formato Patente de Invención	<input type="checkbox"/>	
	Trabajo de Investigación	<input type="checkbox"/>	Trabajo de Suficiencia Profesional	<input type="checkbox"/>	Tesis Formato Libro, revisado por Pares Externos	<input type="checkbox"/>	
	Trabajo Académico	<input type="checkbox"/>	Otros (especifique modalidad)	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>	
Palabras Clave: <i>(solo se requieren 3 palabras)</i>	JUEGOS	TRADICIONALES	COMPETENCIAS				
Tipo de Acceso: <i>(Marque con X según corresponda)</i>	Acceso Abierto	<input checked="" type="checkbox"/>	Condición Cerrada (*)	<input type="checkbox"/>			
	Con Periodo de Embargo (*)	<input type="checkbox"/>	Fecha de Fin de Embargo:	<input type="checkbox"/>			
¿El Trabajo de Investigación, fue realizado en el marco de una Agencia Patrocinadora? <i>(ya sea por financiamientos de proyectos, esquema financiero, beca, subvención u otras; marcar con una "X" en el recuadro del costado según corresponda):</i>					<input type="checkbox"/> SI	<input type="checkbox"/> NO	<input checked="" type="checkbox"/> X
Información de la Agencia Patrocinadora:							

El trabajo de investigación en digital y físico tienen los mismos registros del presente documento como son: Denominación del programa Académico, Denominación del Grado Académico o Título profesional, Nombres y Apellidos del autor, Asesor y Jurado calificador tal y como figura en el Documento de Identidad, Título completo del Trabajo de Investigación y Modalidad de Obtención del Grado Académico o Título Profesional según la Ley Universitaria con la que se inició los estudios.

7. Autorización de Publicación Digital:

A través de la presente. Autorizo de manera gratuita a la Universidad Nacional Hermilio Valdizán a publicar la versión electrónica de este Trabajo de Investigación en su Biblioteca Virtual, Portal Web, Repositorio Institucional y Base de Datos académica, por plazo indefinido, consintiendo que con dicha autorización cualquier tercero podrá acceder a dichas páginas de manera gratuita pudiendo revisarla, imprimirla o grabarla siempre y cuando se respete la autoría y sea citada correctamente. Se autoriza cambiar el contenido de forma, más no de fondo, para propósitos de estandarización de formatos, como también establecer los metadatos correspondientes.

Firma:			
Apellidos y Nombres:	CAQUI UGARTE, JUBIT FRANKLIN		Huella Digital
DNI:	41478846		
Firma:			
Apellidos y Nombres:	LLANOS AMADO, JORGE MANUEL		Huella Digital
DNI:	22896130		
Firma:			
Apellidos y Nombres:	CHÁVEZ MIRAVAL, FLOR ESTELA		Huella Digital
DNI:	40890094		
Fecha: Huánuco, 22 de febrero de 2023			