

UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TRUJILLO
“BENEDICTO XVI”
FACULTAD DE HUMANIDADES
PROGRAMA DE ESTUDIOS DE EDUCACIÓN FÍSICA,
RECREACIÓN Y DEPORTES



JUEGOS TRADICIONALES Y HABILIDADES SOCIOMOTRICES
EN ESTUDIANTES DE SECUNDARIA DE UNA INSTITUCIÓN
EDUCATIVA DE MARCABAL 2025

TESIS PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE
LICENCIADO EN EDUCACIÓN FÍSICA, RECREACIÓN Y
DEPORTES

AUTORES

Br. Agustín Obeso, Melvin Dilmer
<https://orcid.org/0009-0003-9056-997X>

Br. Agustín Obeso, Olmer Willian
<https://orcid.org/0009-0001-1680-3815>

ASESORA

Ms. Pérez Mena, Celina
<https://orcid.org/0000-0002-5888-8714>

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN

Gestión deportiva y recreativa

TRUJILLO - PERÚ

2025

DECLARATORIA DE ORIGINALIDAD

Señor Decano de la Facultad de Humanidades:

Yo, Mg. Pérez Mena, Celina con DNI N° 16712856, como asesora del trabajo de investigación titulado “Juegos tradicionales y habilidades sociomotrices en estudiantes de secundaria de una Institución Educativa de Marcabal 2025”, desarrollado por los egresados Agustín Obeso, Melvin Dilmer con DNI N° 73761398 y Agustín Obeso, Olmer Willian con DNI N° 73372053 del Programa de estudios de Educación Física, Recreación y Deportes; considero que dicho trabajo reúne las condiciones técnicas y científicas, las cuales están alineadas a las normas establecidas en el Reglamento de Estudiantes y de Grados y Títulos de la Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI y en la normativa para la presentación de trabajos de titulación de la Facultad de Humanidades. Por tanto, autorizo la presentación del mismo ante el organismo pertinente para que sea sometido a evaluación por los jurados designados por la mencionada facultad.



Mg. Pérez Mena, Celina

Asesora

AUTORIDADES UNIVERSITARIAS

EXMO. MONS. GILBERTO ALFREDO VIZCARRA MORI, S.J.

Arzobispo Metropolitano de Trujillo

Gran Canciller

Universidad Católica de Trujillo “Benedicto XVI”

DRA. MARIANA GERALDINE SILVA BALAREZO

Rectora de la Universidad Católica de Trujillo “Benedicto XVI”

DRA. ROMY ANGÉLICA DÍAZ FERNÁNDEZ

Vicerrectora Académica

DRA. ENA CECILIA OBANDO PERALTA

Vicerrectora de Investigación

DR. HÉCTOR ISRAEL VELASQUEZ CUEVA

Decano de la Facultad de Humanidades

DRA. TERESA SOFÍA REATEGUI MARÍN

Secretaria General

DEDICATORIA

Dedicamos nuestra investigación a Dios por guiar nuestros pasos cada día y a nuestra familia por su apoyo incondicional.

A nuestros padres Mercedes y Maximino que son indispensables durante nuestra vida educativa.

Melvin y Olmer

AGRADECIMIENTO

En especial consideración a la Universidad la católica Benedicto XVI de Trujillo por brindarnos la oportunidad de estudiar y a los docentes quienes buscan una superación académica, este logro también es suyo.

Gracias a nuestros padres que fueron los promotores durante este proceso, gracias a Dios que fue el apoyo diario para continuar y no desanimarse a pesar de las dificultades.

Melvin y Olmer

DECLARATORIA DE AUTENTICIDAD

Nosotros, **Agustín Obeso, Melvin Dilmer**, con **DNI N.º 73761398** y **Agustín Obeso, Olmer Willian**, con **DNI N.º 73372053** egresados del **Programa de Estudios de Educación Física, Recreación y Deportes** de la **Universidad Católica de Trujillo “Benedicto XVI”**, damos fe de que hemos seguido rigurosamente los procedimientos académicos y administrativos establecidos por la **Facultad de Humanidades** para la elaboración y sustentación del informe de tesis titulado: **“Juegos tradicionales y habilidades sociomotrices en estudiantes de secundaria de una Institución Educativa de Marcabal 2025”**, el cual consta de un total de **98 páginas**, incluyendo tablas y figuras y **42 páginas de anexos**.

Dejamos constancia de la **originalidad y autenticidad** de la mencionada investigación y declaramos, bajo juramento y en cumplimiento de los principios éticos, que el contenido del documento es **de nuestra exclusiva autoría** en cuanto a redacción, organización, metodología y diagramación. Asimismo, garantizamos que los fundamentos teóricos están debidamente sustentados en fuentes bibliográficas, asumiendo la responsabilidad de cualquier omisión involuntaria en la citación de autores.

En este sentido, declaramos que el uso de herramientas de inteligencia artificial en el presente trabajo se ha limitado exclusivamente a la mejora de la redacción y corrección de errores gramaticales y sintácticos, sin que ello haya influido en la generación del contenido, análisis o interpretación de los resultados de la investigación.

Del mismo modo, reconocemos que cualquier vulneración a los derechos de autor derivada del presente trabajo será de mi exclusiva responsabilidad, asumiendo las consecuencias académicas y legales que pudieran derivarse conforme a la normativa vigente.

Los autores

Firma: 

Nombres: Agustín Obeso, Melvin Dilmer
DNI: 73761398

Firma: 

Nombres: Agustín Obeso, Olmer Willian
DNI: 73372053

ÍNDICE

DECLARATORIA DE ORIGINALIDAD	2
AUTORIDADES UNIVERSITARIAS	3
DEDICATORIA	4
AGRADECIMIENTO	5
DECLARATORIA DE AUTENTICIDAD	6
ÍNDICE.....	7
ÍNDICE DE TABLAS	8
ÍNDICE DE FIGURAS	9
RESUMEN	10
ABSTRACT	11
I. INTRODUCCIÓN.....	12
II. METODOLOGÍA.....	32
2.1. Enfoque y tipo de investigación	32
2.2. Diseño metodológico.....	32
2.3. Población y muestra	33
2.4. Técnicas e instrumentos de recojo de datos	34
2.5. Técnicas de procesamiento y análisis de la información	36
2.6. Aspectos éticos en investigación.....	36
III. RESULTADOS.....	37
IV. DISCUSIÓN.....	44
V. CONCLUSIONES.....	46
VI. RECOMENDACIONES	47
VII. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	48
ANEXOS	56

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Distribución de la población de estudiantes por sexo.....	33
Tabla 2. Juegos tradicionales en estudiantes de la IE 80834 de Marcabal	37
Tabla 3. Dimensiones de los juegos tradicionales en estudiantes de la IE 80834 de Marcabal.....	37
Tabla 4. Habilidades sociomotrices en estudiantes de la IE 80834 de Marcabal	38
Tabla 5. Dimensiones de las habilidades sociomotrices en estudiantes de la IE 80834 de Marcabal.....	39
Tabla 6. Prueba de normalidad a variables y dimensiones involucradas en las hipótesis	41
Tabla 7. Prueba de correlación a variables y dimensiones involucradas en las hipótesis	41

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1. Esquema de diseño de investigación.....	33
Figura 2. Juegos tradicionales en estudiantes de la IE 80834 de Marcabal.....	37
Figura 3. Dimensiones de los juegos tradicionales en estudiantes de la IE 80834 de Marcabal.....	38
Figura 4. Habilidades sociomotrices en estudiantes de la IE 80834 de Marcabal.....	39
Figura 4. Dimensiones de las habilidades sociomotrices en estudiantes de la IE 80834 de Marcabal.....	40

RESUMEN

La investigación se realizó bajo el objetivo de determinar la correlación existente entre juegos tradicionales y habilidades sociomotrices en estudiantes de secundaria de la Institución Educativa 80834 de Marcabal, para ello el estudio adoptó el enfoque cuantitativo y se consideró de tipo básico empleando como instrumentos dos cuestionarios previamente validados para la obtención de la información. La muestra lo conformaron 38 estudiantes de primero, segundo y tercer grado pertenecientes a la Institución seleccionada. El proceso de datos se realizó con SPSS 27 con el cual se obtuvo tablas, figuras, la prueba de normalidad y las respectivas pruebas de hipótesis. A nivel descriptivo se obtuvo que el 41,1 % de estudiantes se ubica en nivel alto respecto a los juegos tradicionales y el 41,1 % se ubica en nivel medio en cuanto a habilidades sociomotrices. A nivel inferencial se obtuvo una correlación es positiva considerable sustentada ($\rho = 0,636^{**}$) y se admitió la hipótesis alterna ($\text{sig.} = <.001$) con ello se concluyó que las variables dependen una de la otra y que al mejorar una la otra también mejora.

Palabras clave: Juegos, tradicionales, habilidades, sociomotrices

ABSTRACT

This research was conducted to determine the correlation between traditional games and sociomotor skills in secondary school students at Educational Institution 80834 in Marcabal. The study adopted a quantitative approach and was considered basic, using two previously validated questionnaires as instruments to obtain information. The sample consisted of 38 students in first, second, and third grade from the selected institution. Data processing was performed using SPSS 27, which produced tables, figures, a normality test, and hypothesis tests. Descriptively, it was found that 41.1% of students were at a high level in traditional games, and 41.1% were at a medium level in sociomotor skills. At the inferential level, a significant, well-supported positive correlation was obtained ($\rho = 0.636^{**}$), and the alternative hypothesis was accepted ($\text{sig.} = <.001$). It was concluded that the variables depend on each other and that as one improves, the other also improves.

Keywords: Games, traditional, skills, sociomotor

I. INTRODUCCIÓN

Hoy en día, resulta de suma importancia reconocer la relevancia del juego en la vida de las personas, ya que genera un ambiente de diversión, pero también promueve el bienestar integral y el desarrollo sociomotriz. De allí radica la importancia de implementar el juego por competencias con los estudiantes, donde los juegos tradicionales son los primeros que se deben promover, pues estos están vinculados a las experiencias comunes. Igualmente, permiten mantener la identidad cultural de los participantes, así como lazos sociales niños y niñas (Pérez, 2021).

Desde la perspectiva internacional no hay manera de dudar que el juego es fundamentalmente esencial para los niños y adolescentes al fomentar el desarrollo psicomotor. No obstante, a pesar de la evidencia y la realidad detrás de las soluciones mencionadas, las actividades sociomotoras y de juegos no se implementan regularmente en muchas organizaciones de educación en el mundo. Estos espacios son necesarios para una mejor educación integral en los jóvenes (OMS, 2022). De acuerdo con UNICEF España (2021), el 33% de los adolescentes tiene uso problemático de Internet y redes sociales, lo que afecta su bienestar emocional y disminuye el tiempo para la actividad física. Como consecuencia, aumenta el sedentarismo y los problemas de salud. Asimismo, se asocian conductas de riesgo como el ciberacoso y la adicción a videojuegos. Por ello, se requiere mayor control parental y políticas que regulen el uso tecnológico.

Teniendo en cuenta la situación expuesta, resulta fundamental señalar que la dependencia de la tecnología entre los estudiantes ha alcanzado un 73%, según datos de Gormas (2023). Además, este elevado uso de dispositivos tecnológicos ha repercutido de manera negativa en la calidad de las relaciones sociales entre los propios jóvenes. En este sentido, se observa que el 47% de los estudiantes prefiere emplear su tiempo libre en videojuegos en línea, mientras que únicamente el 32% opta por actividades recreativas presenciales que implican interacción directa con otras personas. Por lo tanto, es evidente que la preferencia por el entorno digital está desplazando las experiencias sociales cara a cara.

De manera similar, la OMS (2021) enfatiza que la actividad física debe ser un componente esencial dentro de las políticas públicas de cada nación. Esto busca garantizar que todas las personas puedan acceder por igual a espacios y actividades que fomenten el movimiento. Asimismo, destaca que las actividades recreativas y de ocio no solo

favorecen el bienestar integral, sino que también son fundamentales para prevenir diversas enfermedades y mantener la salud de forma constante.

En el contexto nacional, las instituciones educativas del nivel secundarias evidencian una participación escasa y desorganizada en la práctica de juegos tradicionales. Esta realidad no solo pone en riesgo la preservación de nuestras raíces culturales, sino que también afecta negativamente el desarrollo integral de los adolescentes. De hecho, la ausencia de juegos como el trompo o las canicas disminuye notablemente el interés de los jóvenes por involucrarse en actividades lúdicas (Llanos, 2024). A pesar de que el Ministerio de Educación (2022) reconoce los múltiples beneficios que estos juegos aportan, su incorporación dentro del currículo educativo sigue siendo insuficiente.

Por otro lado, está demostrado que los juegos tradicionales contribuyen positivamente al desarrollo de habilidades sociomotrices en los estudiantes. Según López (2024), tras participar en estas actividades, el 73,03% de los adolescentes mostró una mejora significativa en aspectos como la comunicación, la coordinación y la interacción social. No obstante, la falta de propuestas pedagógicas perennes limita la afianzamiento de estos avances, lo que termina en que muchos jóvenes tengan serias dificultades para socializar y conseguir un bienestar pleno.

Además, la declaración de Diario Regional Piura (2020) sostiene que, a través de la pandemia, disminuyó la elaboración de juegos tradicionales debido a que planteles en la virtualidad llevaban a los estudiantes a hacer mayor uso de artefactos tecnológicos; esta adaptación ha impactado profundamente en el desarrollo de aspectos socioemocionales, favoreciendo como el uso de teléfonos celulares y ordenadores sean las principales actividades de niños y adolescentes. Por lo tanto, se distanció el trato afectivo, así como la relación no solo comunitaria sino también familiar.

En términos del ámbito regional, Quispe (2024), informó que una gran parte de los estudiantes en las UGEL de Trujillo enfrenta dificultades al desarrollar habilidades motrices básicas. A pesar de que los juegos tradicionales pueden ayudar a que los estudiantes desarrollen habilidades, encuentre que casi la mitad de ellos no obtiene el nivel deseado. Además, estudios anteriores, como Córdova et al. (2022), concluyeron que los juegos no tienen un impacto significativo en el aprendizaje de matemáticas, al menos

sin una aplicación adecuada, que incluya estructura y diseño experimental, asistencia y evaluación constantes.

De igual forma, Trujillo (2022) destaca que el aumento del sedentarismo infantil, impulsado en gran medida por el uso excesivo de dispositivos electrónicos, ha desplazado la práctica de juegos tradicionales, a pesar de que estos tienen un gran potencial para combatir la inactividad física. De la misma manera, Molina (2024) apunta que la falta de espacios adecuados para el juego y la irregularidad en su práctica están vinculadas con un incremento en conductas disruptivas dentro del aula.

En el contexto local, en la En la Institución Educativa 80834 de Marcabal, se identifica un problema importante relacionado con la disminución en el uso y la valoración de los juegos tradicionales entre los estudiantes de secundaria. Esta situación impacta de manera directa en el desarrollo de sus habilidades sociomotrices. Entre las causas más relevantes se encuentra, en primer lugar, el aumento en el uso de tecnologías digitales y dispositivos electrónicos, lo que limita en gran medida la interacción física y social entre los adolescentes. Además, la falta de espacios apropiados y seguros para la práctica de estos juegos fomenta su interrupción. Por otro lado, la escasa promoción y reconocimiento cultural de los juegos tradicionales dentro del currículo escolar contribuye a su desuso. Asimismo, la influencia de modelos de entretenimiento modernos desplaza las actividades lúdicas propias de la tradición. Por último, la falta de capacitación y de interés del profesorado para incluir estas prácticas en las clases de educación física empeora la situación.

Como consecuencia, los estudiantes presentan deficiencias en las competencias motrices fundamentales de coordinación, equilibrio y agilidad. A esto se suma un deterioro en sus competencias sociales, incluyendo el trabajo en equipo, la comunicación efectiva y el respeto por las normas establecidas. Todo ello repercute negativamente en la convivencia escolar y en el desarrollo integral de los adolescentes. Por esta razón, es imprescindible implementar una intervención educativa que rescate y potencie los juegos tradicionales, reconociéndolos como herramientas fundamentales para fortalecer no solo las habilidades psicomotrices, sino también las habilidades blandas y la cohesión social dentro de la comunidad estudiantil.

Por lo dicho anteriormente, se propuso la siguiente pregunta: ¿Qué relación existe entre juegos tradicionales y habilidades sociomotrices en estudiantes de secundaria de la Institución Educativa 80834 de Marcabal 2025?

De la misma manera, en cuanto a los problemas específicos se mostraron como: ¿Qué relación existe entre la participación activa y habilidades sociomotrices en estudiantes de secundaria de la Institución Educativa 80834 de Marcabal 2025?, ¿Qué relación existe entre la variedad de juegos y habilidades sociomotrices en estudiantes de secundaria de la Institución Educativa 80834 de Marcabal 2025?, ¿Qué relación existe entre el valor cultural y habilidades sociomotrices en estudiantes de secundaria de la Institución Educativa 80834 de Marcabal 2025?

Por otro lado, la justificación teórica, esta investigación se basa en un marco conceptual sólido, fundamentado en teorías científicas reconocidas. Se retoman algunas ideas de Piaget sobre el juego como impulso de la autoconstrucción del pensamiento infantil y de Vygotsky, respecto al entorno social y cultural como transmisor de aprendizajes. Aunado a una teoría de educación horizontal, como lo es Sierra, parte de la importancia del juego en la adquisición de habilidades sociomotoras a través de experiencias, diálogos, juicios y valores como el respeto.

Del mismo modo, la justificación práctica del estudio respalda las recomendaciones para los profesores y el liderazgo. De esta manera, las conclusiones harán hincapié en la necesidad de promover juegos y tradiciones culturales, lo que promueve el desarrollo de habilidades sociales y específicamente los relacionados con interactuar y colaborar con los estudiantes.

Por otro lado, la justificación metodológica también justificación en la elección de un tipo de investigación con instrumentos y procedimientos cuidadosamente seleccionados, validados y probados de confiabilidad. Esto permitió que los resultados sean precisos y el análisis basado en ellos sea sólido, lo que no solo contribuye al estudio presente, sino que también se convierte en la base de la literatura para futuras investigaciones.

En relación al objetivo general se denominó como: Determinar la relación entre juegos tradicionales y habilidades sociomotrices en estudiantes de secundaria de la Institución Educativa 80834 de Marcabal 2025.

De la misma manera, los objetivos específicos se nombraron como: Establecer la relación entre la participación activa y habilidades sociomotrices en estudiantes de secundaria de la Institución Educativa 80834 de Marcabal 2025. Establecer la relación entre la variedad de juegos y habilidades sociomotrices en estudiantes de secundaria de la Institución Educativa 80834 de Marcabal 2025. Establecer la relación entre el valor cultural y habilidades sociomotrices en estudiantes de secundaria de la Institución Educativa 80834 de Marcabal 2025.

De igual manera, se formuló la hipótesis general de la siguiente manera: Existe relación entre juegos tradicionales y habilidades sociomotrices en estudiantes de secundaria de la Institución Educativa 80834 de Marcabal 2025.

Las hipótesis específicas se establecieron de la siguiente manera: Existe relación entre la participación activa y habilidades sociomotrices en estudiantes de secundaria de la Institución Educativa 80834 de Marcabal 2025. Existe relación entre la variedad de juego y habilidades sociomotrices en estudiantes de secundaria de la Institución Educativa 80834 de Marcabal 2025. Existe relación entre el valor cultural y habilidades sociomotrices en estudiantes de secundaria de la Institución Educativa 80834 de Marcabal 2025.

En cuanto a los antecedentes internacionales, desarrollado en Ecuador por Ramírez (2025) se enfocó en comprender cómo los juegos tradicionales enriquecen la educación y la formación de los niños y niñas de 7 y 8 años, destacando el aporte en la apropiación y el sentido de pertenencia e identidad comunitaria. La metodología comprendió un enfoque cualitativo basado en un paradigma hermenéutico, en donde la investigación-acción fue el método principal. Además, se utilizaron técnicas de cartografía social para rescatar y visibilizar los saberes y prácticas locales. En primera instancia, se identificaron y caracterizaron los juegos tradicionales originales en el contexto, y posteriormente se recopilaron testimonios que profundizaron en la significatividad cultural de estas prácticas. El resultado evidenció que la incorporación de estos juegos al aula potencia no solo un aprendizaje más participativo, sino que incentivan el reconocimiento de las raíces en los estudiantes. Por ello, se argumenta que la apropiación y promoción de estas prácticas lúdicas aportan al desarrollo integral de la infancia, por cuanto fortalecen la autoidentificación social y reconocen la cultura como un eje clave dentro del proceso educativo.

La investigación de Moncayo y Maqueira (2024), realizada en Ecuador, tenía como objetivo principal establecer una propuesta de juegos tradicionales sobre la base de la cultura, las costumbres y las prácticas del pueblo Shuar para favorecer la inclusión de estudiantes con discapacidad intelectual leve en las clases de Educación Física. Para este fin, los autores eligieron el método cuasiexperimental cualitativo que utilizaba tanto los métodos teóricos como los prácticos y se basaba en la observación directa y las entrevistas para recoger los datos relevantes sobre el contexto educativo. La investigación fue realizada en el Centro Educativo CECIB Valle del Río Pastaza y tuvo a 13 estudiantes del quinto grado de primaria, entre quienes tres estudiantes con discapacidad intelectual leve. Como resultado, se han establecido cinco sesiones estructuradas de juegos tradicionales con objetivos definidos, metodología, materiales y adaptaciones específicas que integran el desarrollo motor con la inclusión educativa. La implementación y validación práctica confirmaron la efectividad y la capacidad de propuesta, demostrando que no solo recupera juegos tradicionales y fortalece la identidad cultural Shuar, sino que también es una herramienta eficaz para promover la equidad entre los estudiantes en la Educación Física.

Basado en lo anterior, Ramírez et al. (2024) realizaron un estudio en Ecuador con el propósito de diseñar una estrategia metodológica que incluyera juegos tradicionales en las clases de Educación Física, con especial énfasis en estudiantes con discapacidad auditiva. La muestra estaba compuesta por un grupo cooperativo de siete alumnos de 16 años, seis sin discapacidad y uno con DA del 55%. La metodología adoptó un enfoque mixto bajo un diseño pre-experimental cuantitativo por medio de observación con una ficha específica para determinar la participación, esfuerzo, habilidades físicas, comunicación, cooperación, adaptación y creatividad y un estudio de caso cualitativo. La intervención consistió en ocho semanas, con 16 sesiones de 55 minutos dirigidas a juegos tradicionales que se adaptaron a las necesidades identificadas en el diagnóstico inicial. Los resultados mostraron una mejora significativa en la actividad, el esfuerzo y las habilidades físicas y sociales de los estudiantes, lo que demuestra que la secuencia constituyó una estrategia para la integración efectiva en el entorno educativo. Por tanto, este enfoque metodológico se demuestra que es una herramienta efectiva para lograr la integración y desarrollo integral de estudiantes con y sin DA en las clases de Educación física.

Burgos et al. (2023) realizó su estudio en Ecuador. En ese sentido, los autores persiguen el propósito de un mayor examen de las diferentes perspectivas sobre la

influencia de los juegos psicomotrices en el fortalecimiento de las habilidades motrices básicas, en el ámbito discursivo que envuelve a la Educación Física. Por lo tanto, la metodología empleada en este trabajo es cualitativa, a través de una lógica bibliográfica y documental de fuentes científicas de los últimos cinco años, bajo criterios exigentes de inclusión y exclusión para dar calidad y relevancia al aparato crítico base. Desde ahí, recurrieron a la taxonomía y a las matrices heurísticas con el fin de organizar los datos sistemáticamente. Los resultados arrojaron el hecho de que el desarrollo motor y cognitivo de los niños es requisito para su crecimiento integral. Como tal, se hace necesaria la promoción de este tipo de habilidades en la etapa fundante mencionada anteriormente. En este sentido, se concluyó que una Educación Física con un enfoque pedagógico indicado, además de promover hábitos saludables, estimula el desarrollo motor a nivel escolar. En definitiva, los juegos psicomotrices son una herramienta didáctica que favorece no solo los aspectos motores que promueve, sino los físicos, sociales, cognitivos y emocionales.

En cuanto al ámbito nacional, Chilingano (2024), estudio hecho en Lima Provincias, garantizó una educación inclusiva y de calidad. En este marco, en 2024, se llevó a cabo un estudio en una institución pública de Huarochirí, a fin de explorar la influencia de los juegos tradicionales en el aprendizaje matemático de los estudiantes de primaria. Se desarrolló una investigación básica con enfoque correlacional y diseño transversal. Se seleccionó intencionalmente a 60 alumnos de quinto y sexto grado a quienes se les aplicó dos cuestionarios validados, uno sobre los juegos tradicionales y otro sobre matemáticas ofrecido con alta confiabilidad (0.861 y 0.894 para el índice alfa de Cronbach, respectivamente). Se encontró una correlación positiva y significativa entre los índices de Rho de 0.973 y $p < 0.01$, lo que evidencia que la participación en los juegos tradicionales potencia el aprendizaje matemático. Se puede inferir que la integración de estas actividades culturales en el ámbito educativo no solo mejora el rendimiento escolar, sino que también favorece las habilidades sociales de los estudiantes.

Salazar (2023) presentó una investigación con el objetivo general de establecer la relación entre la gestión de habilidades sociomotrices y las relaciones interpersonales en estudiantes. El enfoque de investigación es cuantitativo con un diseño no experimental, descriptivo y correlacional de un solo momento. La muestra se compone de 150 estudiantes seleccionados aleatoriamente a los que se les aplicaron dos pruebas psicométricas validadas: la escala de gestión de habilidades sociomotrices, con alpha de

0.922 y la escala de relaciones interpersonales con alpha 0.902. Los resultados muestran que más de la mitad de los encuestados tener un alto nivel de habilidades sociomotrices manejadas, mientras que la mayoría alcanzaba un nivel medio de relaciones interpersonales. A su vez, existe una correlación positiva y significativa entre estas 2 variables, que es particularmente clara entre las dimensiones de juego y expresión corporal. En conclusión, los resultados demuestran que un mejor dominio de habilidades sociomotrices necesariamente se asocian con unas relaciones interpersonales más desarrolladas, lo que da motivos para fomentar estas competencias entre los estudiantes.

La presente investigación fue realizada por Condori (2022), en Puno, basada en el siguiente objetivo general: determinar la influencia de los juegos tradicionales en el fortalecimiento del aprendizaje significativo de los niños de la Institución Educativa Inicial Melgar, Puno. Por tanto, se utilizó un enfoque cuantitativo y un diseño no experimental de tipo correlacional que permita analizar la relación entre las variables sin tener una intervención directa de los especialistas en el ambiente de los sujetos de estudio de la investigación, para la que se utilizó una muestra de 50 alumnos de inicial, a los cuales se le aplicaron encuestas con listas de cotejo validas y confiables para asegurar la solidez de la calidad de los datos, se empleó la técnica hipotético-deductivo para segmentar las hipótesis de investigación para determinar el grado de validación de las teorías. Finalmente. Utilizando las pruebas de correlación de Spearman, se encontró que existe relación significativa entre la práctica de juegos tradicionales y el aprendizaje significativo, es decir, los juegos tradicionales no solo son el salvar un producto cultural, sino una estrategia pedagógica. Por lo tanto, los hallazgos confirman con pruebas empíricas sobre la aplicación de juegos tradicionales como recurso pedagógico para el alcance cognitivo del niño.

Realizado entre las localidades de Puno, De la Cruz (2021), este estudio sus objetivos fueron estudiar cómo influye la práctica de juegos tradicionales en el fortalecimiento del aprendizaje significativo en los niños de la institución educativa inicial Melgar de Puno. Al abordar este propósito, este estudio se basó en un enfoque cuantitativo con un diseño no experimental correlacional porque procuraba medir la relación entre las dos variables sin intervenir en el ambiente de los sujetos. La muestra del estudio estuvo conformada por 50 niños de nivel inicial. Instrumentos tales como encuestas con listas de cotejo validadas y confiables se utilizaron para recopilar datos, proporcionando información de alta calidad. Se usó el método hipotético-deductivo para

probar hipótesis basadas en la evidencia. Los datos obtenidos se analizaron utilizando la prueba de correlación de Spearman e indicaron una correlación significativa entre la realización de juegos tradicionales y aprendizaje significativo, lo que sugiere que tales actividades preservan creencias culturales mientras que también sirven como un recurso eficaz para la enseñanza. En suma, este estudio aporta evidencia relevante sobre la integración de juegos populares en el currículo de la educación infantil para fortalecer el desarrollo cognitivo.

En relación a los antecedentes regionales, Avalos y Polonio (2022) proponen un análisis acerca de la influencia de la práctica de juegos tradicionales en el desarrollo de la psicomotricidad de niños de cinco años, con un enfoque cuantitativo dirigido a la obtención de datos objetivos y mensurables. De esta manera, se propuso un tipo de investigación básica empleando un método correlacional para identificar cómo están relacionadas las dos variables, sin involucrarse en su participación. La muestra estuvo conformada por 27 niños y niñas del aula "Honestidad", todos con la misma edad, donde los juegos tradicionales se consideraron la variable independiente y la psicomotricidad la dependiente. La recolección de datos se realizó mediante listas de cotejo diseñadas por los investigadores, asegurando su adecuación al contexto, y posteriormente se procesaron con el software SPSS 2019. Los resultados mostraron una relación positiva, aunque moderada, entre la participación en juegos tradicionales y el nivel de psicomotricidad, con un coeficiente de correlación de 0.356 y un coeficiente de determinación del 12.7%. En conclusión, aunque la relación es baja, es significativa, lo que subraya la importancia de fomentar estas actividades en el ámbito escolar para potenciar el desarrollo motor en la primera infancia.

En términos del marco teórico conceptual de la variable juegos tradicionales, puede afirmarse que el juego, sobre todo, aquel de raíz tradicional es un instrumento pedagógico de considerable interés, en tanto que fomenta la interacción entre los involucrados e incita al desarrollo de habilidades de tipo social, al mismo tiempo que permite efectos positivos en lo físico (Gilbert, 2019). Cabe destacar que, al surgir en parte a partir de usanzas y manifestaciones propias de diversas sociedades, estas actividades presentan de por sí un carácter inclusivo. Optando por las adaptaciones respectivas, pueden convertirse así en una herramienta clave para lograr que los estudiantes sin discapacidad y los que la presentan jueguen juntos (Alshahrany y HalijahBt, 2021). Tal como lo indican Castro et al. (2021) para que efectivamente exista una inclusión por parte

de ellas, es imperante revisar y modificar tanto las reglas como la estructura de los juegos, garantizando la oportunidad de acceso en condiciones de equidad para todos los involucrados.

Además, el juego tradicional se manifiesta como una actividad espontánea; no necesita de experiencias previas para realizarse, ya que nace del interés y de las circunstancias en las que el niño se encuentra en su vida cotidiana. Esto permite, de una forma natural, desarrollar destrezas motoras, estimula el pensamiento reflexivo, y activa procesos de construcción de aprendizajes, permitiendo entonces el desarrollo armónico de la parte física, junto al apoyo de la parte cognoscitiva y la emocional del individuo (Calderón et al., 2019). Por otra parte, el juego convencional no solo constituye un pilar en la vida personal, sino que también contribuye a entender cómo funcionan las dinámicas sociales, ya que revelan desde las manifestaciones culturales y sociales cómo es que los seres humanos se han forjado a partir del entorno en el que se encuentran (Morera, 2008).

Asimismo, Orquera (2008) sostiene que el juego tradicional es clave en el desarrollo social del niño, pues ofrece la posibilidad de experimentar y expresar en la realidad ideales acerca de la vida en comunidad. Por lo tanto, estas formas de esparcimiento y entretenimiento no solo son un instrumento recreativo, sino, asimismo, una herramienta educativa que faculta al niño de instrumentos para comprender su propio comportamiento y el de los demás. Por medio del juego, los niños empiezan a reconocer su entorno más inmediato, se identifican como parte de dicho entorno y fortalecen, además, los lazos afectivos con las personas con las que comparten la cotidianidad. En otras palabras, el juego tradicional posibilita también la transmisión de conocimientos, usos y costumbres propios de cada comunidad, es decir, se constituye en portadores del patrimonio cultural y social. Tal perspectiva la considera también Segovia (1981), para quien estas formas lúdicas poseen un gran valor educativo y creativo, ya que a través de estas se refleja y realiza la identidad cultural de una comunidad, vivencia que permanece a lo largo del tiempo.

Adicionalmente, los juegos tradicionales son también una expresión importante de la herencia cultural, ya que unen los aspectos recreativos y los rituales típicos de las costumbres de una comunidad o región dada. Además de proporcionar diversión y gozo, estas actividades juegan un rol crítico en la promoción del desarrollo educativo y lúdico

de los niños, ya que se sienten cómodos con las tradiciones que han influido en el acervo cultural de la humanidad a lo largo del tiempo (Segovia, 1981).

Cabe enfatizar que la existencia de este tipo de juegos ha continuado debido a la transmisión que ha habido de generación en generación. Aunque estos han variado un poco, el factor esencial sigue siendo el mismo ya que el conocimiento ha sido transmitido de forma oral y a la práctica de los abuelos a los padres y de estos a sus hijos, de manera que garantizan un aprendizaje efectivo de su cultura (Fuentes, 2019).

Los juegos tradicionales son manifestaciones de juego que han perdurado en el tiempo debido a su traspaso y transmisión de generación en generación, y que se han constituido como componente esencial del patrimonio cultural e identidad colectiva. De acuerdo a Huizinga (1938), existe en el ser humano una necesidad fundamental de juego que se evidencia tempranamente en el desarrollo y formación cultural. Esto se justifica Romero (2003) porque el juego es una actividad natural, espontánea, hedonista y altamente social; en tal sentido, el juego es un facilitador de transmisión de valores y un lenguaje simbólico, social y emocional que teje y fortifica los lazos comunitarios.

El juego, presidido por la repetición y la variación de los actos y las secuencias, se convierte en la experiencia crucial de esta primera infancia, incidiendo de modo determinante en la configuración de la identidad del niño. Dado que el niño imita incluso funciones afectivo-cognitivas o afectivo-conductuales que advierte o intuye en los demás; dicha conducta la asocia con las situaciones o circunstancias que percibe originar en el otro un estado similar a la visualizada; y concluye, tras una sutil pero constante interacción, que tales situaciones las puede provocar por sí mismo. Y así, aunque de manera incipiente y precaria, se estructura una incipiente identidad. (Roldán, 2020).

En cuanto a los juegos tradicionales, Aguilar (2018) menciona que se tratan de prácticas lúdicas que se heredan de generación en generación lo que les permite pervivir a través del tiempo; a pesar de que a veces han experimentado transformaciones, son inmutables en su esencia. Independientemente del hecho de que los jugadores no tengan reglas escritas y la necesidad de comprar material determinado, alto porcentaje de los juegos no utilizan bienes recién producidos o incluso creados para el mismo juego, sino que se refieren a objetos simples y fácilmente reemplazables, lo que enfatiza la cultura y la indeterminación de las prácticas mencionadas anteriormente.

Las teorías más destacadas sobre el juego en el crecimiento infantil coinciden en la naturaleza lúdica, liberadora, creativa y altamente pasiva. De hecho, Piaget (1956) hizo hincapié en la solución disfrutable del juego como una característica principal que muestra la inteligencia en los niños. La justificación para esto es que el juego ayuda a los niños a satisfacer la necesidad de examinar la realidad desde la perspectiva contemporánea. También lo relaciona con una variedad de capacidades sensoriales, motoras, simbólicas y reflexivas, sin las cuales el desarrollo intelectual y emocional en la primera infancia sería insuficiente.

Por otro lado, desde una perspectiva sociocultural, Vygotsky (1966) considera que el juego es un fenómeno social que nace de las interacciones de las personas. Según el autor, se refiere no solo a los impulsos instintivos, ya que implica una voluntariedad consciente de enseñanza a los niños a cooperar, asumir diferentes roles y responsabilidades de la vida comunitaria. En general, se sigue que para Piaget y Vygotsky el juego no solo es un activador del proceso de aprendizaje y consolidación, sino que también es un medio de adquirir habilidades cognitivas y sociales necesarias para todo el crecimiento del niño.

Así, las teorías que justifican el valor de los juegos tradicionales se originan en la profunda atadura con el folclore, las costumbres y las normas diferenciadoras de cada comunidad. De esta manera, Lavage (1996) establece que los juegos tradicionales permiten el contacto directo con las raíces culturales locales. Posteriormente, Lavega y Olaso (2003) destaca que el corazón de estas creaciones lúdicas se traduce en el legado intergeneracional, en consecuencia, los juegos tradicionales han aparecido como una parte imprescindible de la identidad cultural de los pueblos. Además, los juegos no solo enriquecen la infancia, sino que también son una de las funciones educacionales esenciales para la formación de personalidades integrales, ya que reflejan la espontaneidad y la creatividad de un niño, desarrollando la motivación y la personalidad.

Además, muchos de los juegos mencionados son característicos de ciertas regiones o comunidades. Por lo tanto, es crucial que sigan siendo populares para conectar el pasado y el presente y no olvidar las raíces. Por decir, Marín (2016) subraya que son tradicionales los juegos cuyas generaciones anteriores son nuestros padres y madres, abuelos, tíos, primos, etc. Así, es en la familia de donde proviene gran parte de la herencia cultural. De este modo, es indispensable garantizar la protección y promoción de estas

prácticas para enseñar a los hijos cómo era la vida en el pasado, así como los valores y costumbres en general y de diferentes culturas locales.

En efecto, las características de los juegos tradicionales son manifestaciones propias del ocio profundamente arraigadas en la cultura de las comunidades; en especial en las comunidades originarias, esenciales en la etapa infantil y proceso de socialización desde el punto de vista pedagógico y cultural. De acuerdo con algunos autores como Arroyo y Silva (2015), Rojas (2015), y Quino y Casanca (2015), la principal característica de los juegos tradicionales es la simplicidad, ya que las reglas son fáciles de memorizar, comprender, y aprenden adaptarse a diferentes contextos; por lo tanto, permite su realización sin la necesidad de adquirir materiales costosos. Asimismo, la gran variedad de juegos tradicionales favorece la integración de personas de todas las edades, generando espacios de esparcimiento en familia y fortaleciendo los lazos intergeneracionales.

Por otra parte, por poder realizarse en cualquier espacio y tiempo, constituyen verdaderos poderes de transmisión de valores, usos y de lenguas tradicionales. Al mismo tiempo, favorecen el desarrollo fónico y físico, emocional, comunicativo y cognitivo de sus participantes. Favorecen la inclusión, la recuperación de la memoria y la memoria colectiva, así como el refuerzo de la identidad cultural. De este modo, los juegos tradicionales enriquecen también su conocimiento a través del contacto con estas otras prácticas, acentuando su relevancia como patrimonios intangibles irrenunciables.

Otro de los ejes fundamentales dentro del ámbito educativo es la lúdica y los juegos tradicionales, ya que estos no solo brindan momentos de diversión, sino que también sirven para reforzar la identidad cultural de los niños y niñas. A través de estos, se transmiten valores, hechos y experiencias culturales de los pueblos y se enseñan tradiciones ancestrales de cada región, lo que complementa el aprendizaje dentro y fuera de las aulas. En esta actividad, en la medida en que los juegos en los que se basa la carta recogen elementos culturales, se centralizan las bases de las diversas culturas milenarias del país, lo que fomenta el respeto por la diversidad y genera sentido de pertenencia entre los alumnos (Jiménez y Lavado, 2016).

Por otro lado, la dotación de espacios idóneos en la propia escuela para la realización de tales juegos facilita su adecuada inserción en la formación humana. En efecto, al ser actividades de todo tipo de convivencia, invitan inevitablemente a personas de diversas edades a compartir un rato juntos, creando lazos inter e intrageneracionales

indispensables para una vida en comunidad de pleno desarrollo. Además, al tiempo de enseñar a jugar, se puede profundizar en todos los aspectos tradicionales culturales, es decir, costumbres y memorias de las comunidades. Aunque es materialmente imposible ya recuperar todas las narraciones locales o leyendas, la oralidad de los juegos hereda y enriquece la vida comunitaria con el bagaje de la humanidad.

En efecto, distintos trabajos de investigación han resaltado que el juego tradicional contribuye al desarrollo de habilidades sociales, físicas y emocionales, así como al fomento de la creatividad, la empatía y el pensamiento crítico (Jiménez y Lavado, 2016; Marín, 2019). Todo ello, unido a la propia idiosincrasia de estas dinámicas que han sido transmitidas de generación en generación, en especial en el ámbito rural donde han propiciado el mestizaje de una ocupación del tiempo libre donde conviven con un ritmo de vida actual más acelerado. Por tanto, preservar juegos como estos resulta vital no solo para las comunidades locales, sino también como herramienta de cara a reforzar una educación intercultural, que integre el acervo propio de las comunidades locales sin olvidar actuaciones más humanizadas y contextualizadas.

Por su parte, las dimensiones de la variable Juegos tradicionales, se han subdimensionada en la participación activa, variedad de juegos y valor cultural. Desde el enfoque teórico propuesto por Vygotsky (1978) y Piaget (1962), la participación activa busca evaluar el grado de involucramiento de los estudiantes, así como la frecuencia con la que participan en juegos tradicionales. La participación activa dentro de estas actividades no solo fomenta su crecimiento cognitivo, social y emocional, sino que también les permite explorar su entorno, interactuar con sus compañeros pares y generar aprendizajes significativos. Por otra parte, el juego ayuda a estimular la creatividad, a manejar impulsos y fortalece la capacidad para enfrentar y resolver problemas, convirtiéndose en una herramienta fundamental para el desarrollo completo del joven.

La variedad de juegos se define, a partir de las ideas propuestas por Parlebas (2001) y Ortega y Gutiérrez (2008), como la diversidad de juegos que el estudiante ha conocido y experimentado a lo largo del tiempo, y la capacidad que expresa al utilizar esta experiencia para crear y compartir diversas modalidades. Esta dimensión no solo muestra el repertorio lúdico individual, sino la posibilidad de que este se proyecte hacia otros, se desenvuelva en distintos colectivos y contribuya a la inclusión en el ámbito de la recreación. Así mismo, permite reconocer su nivel de creatividad, disposición de

trabajo en equipo y el papel activo que desempeña en la generación de divertimento satisfactorio.

Desde la perspectiva sociocultural, autores como Romero (2003) y Huizinga (1938) si bien advierten que el juego tradicional es un agente de socialización. Asimismo, podrían considerarse elementos que conservan la memoria colectiva. En todos estos términos, valorar el juego desde la cultura ayuda a reforzar la identidad y el sentido de pertenencia del individuo. Sin mencionar que los espacios lúdicos revelan y reproducen las normas, los estilos de vida, los valores y las formas de convivencia de cada grupo. De esta manera, al generar espacios de convivencia y fomentar la creación de conexiones emocionales, también se fomenta la empatía y las habilidades de socialización. Asimismo, aprender de todo lo anterior no incumbe solo a las generaciones históricas, sino por extensión debe transmitírseles a cada relevo.

Con respecto a las habilidades sociomotrices, la sociomotricidad es el proceso de interacción y comunicación a través del cuerpo, a través del proceso los seres humanos adquieren y perfeccionan habilidades motrices realizada en ambientes compartidos, como las de actividades recreativas y lúdicas. De acuerdo con Galvis y Ospina (2021), este término abarca las aptitudes humanas que facilitan la aplicación de las destrezas motoras en contextos colectivos, con el objetivo de crear conexiones con otros mediante el uso del lenguaje corporal como medio de comunicación.

De acuerdo a lo expuesto por Chambi (2023), las destrezas sociomotoras constituyen un medio por el cual las personas pueden formar conexiones sociales a través de sus movimientos y gestos corporales. Así, el cuerpo en movimiento se convierte en un vehículo de creación de relaciones interpersonales, comunicación y expresión en los escenarios de competencia constructiva. Por su parte, Fierro y Carbajal (2019) argumentan que dicha aptitud motriz posibilita no solo la realización de actividades físicas, sino la construcción de espacios de convivencia, el fomento de la armonía pacífica con el entorno y la adopción de mecanismos eficaces de gestión de conflictos.

En relación con lo anterior, Founaud y Baos (2024) definen la sociomotricidad como una herramienta esencial que facilita la interacción y el intercambio comunicativo entre las personas involucradas en actividades físicas que generan vínculos de cooperación y competencia propio del espacio lúdico. Apoyándose en la teoría praxeológica motriz planteada por Valente y Magno (2019) argumentan que las

habilidades sociomotrices son verbales o beligerantes por asimilación de las técnicas promovidas y patentes. En este sentido, la relación con su entorno también desempeña una función central en la sociomotricidad, constituyendo el núcleo que organiza las interacciones sociales dentro de estas prácticas.

La competencia sociomotriz juega un papel primordial no solo en las relaciones sociales, como tal, sino en la movilidad y coordinación corporal. Lo anterior se demuestra en varios estudios recientes (Burgos et al., 2023; Arufe, 2021; Boza y Charchabal, 2022). Complementando lo anterior, Vega (2019) sugiere que esa competencia implica un balance entre los aspectos mentales y físicos, de manera de que sus desigualdades sirven como indicador para el bienestar general. En el contexto expuesto, Portorreal y Díaz (2023) sostienen que el desarrollo y fomento de las habilidades motrices en coordinación tiene importancia considerable en la mejora de la comunicación interpersonal, lo que a su vez facilitará su inclusión en varios entornos sociales.

Según lo mencionado por Ohara (2019), y Rojo (2022), tales capacidades se ven como características subyacentes dadas inherentemente, que facilitan a las personas la utilización de sus habilidades motores en contextos sociales. En otras palabras, no solo facilita la comunicación entre las personas, sino que también fortalece la conexión social.

En la misma línea, por otro lado, las competencias sociomotrices representan un facilitador para el alumno al momento de compartir con sus pares, ya que le permiten una mejor conexión entre las experiencias previas y los nuevos conocimientos obtenidos, lo que manifiestan (Rodríguez, 2021; Martínez, 2021; Zeng, 2019). En tanto, para López (2022), el entorno lúdico constituye una herramienta pedagógica, dadas sus posibilidades de relación con el contexto y de construcción de conceptos a partir de ella, para lograr un aprendizaje significativo. Asimismo, el mismo autor plantea que, siguiendo la misma lógica auto referenciada con anterioridad, Tejada manifiesta que éste, por otro lado, fomenta escenarios de aprendizaje más creativos, ya que el desarrollo sociomotriz no se limita a lo corporal, sino que propicia la comunicación mediante gestos en constante movimiento, dotando a la experiencia como estudiante de mayor significatividad.

En este sentido, la teoría expuesta en relación con la variable habilidades sociomotrices procura enriquecer el conocimiento relativo a la actividad física, particularmente en lo vinculado a las prácticas recreativas y deportivas. Según Parlebas (1995), el juego es del orden del fenómeno social y, según su desarrollo teórico, indica el

hecho que la acción motriz se constituye en el núcleo relacional que se establece una persona con los demás. En consecuencia, la praxeología se entenderá como la ciencia o estudio de la acción, término proveniente del griego donde praxis refiere al acto de hacer o realizar una actividad, y logía, a conocimiento o estudio.

Especialista en cuestión, esta distinción es necesaria. Define una clara separación entre acción motriz y conducta motriz. La primera es un concepto más amplio, que permite analizar el juego, el deporte y el ejercicio de varias maneras, individual y colectivamente. Por lo tanto, la acción motriz es un movimiento intencional que supone expresión y comunicación con su ayuda. En contraste, la conducta motriz es una organización significativa de respuestas que una persona adecua a ciertas situaciones (Parlebas, 1995).

Así mismo, referente a lo anterior algún autor considera que, Una de las diferencias fundamentales entre el enfoque psicomotor y la sociomotricidad implicada en él es que, mientras que en el primer caso todas las acciones pueden llevarse a cabo por separado, en el aislamiento, el segundo concepto implica actividades que requieren la presencia de al menos dos personas, realizando acciones al mismo tiempo. En términos de educación física, este se manifiesta bajo la condición de que las acciones se realicen simultáneamente entre pares y en relación con oponentes, lo que crea variedad de vectorialidades según la interpretación llevando al alumnado al dialogo y a la competencia.

Al abordar el concepto de praxeología motriz, es relevante la postura de Hernández (2009) dada que define a esta disciplina como la ciencia de la acción motriz, es decir, la manifestación del movimiento intencional, realizado consciente y deliberadamente. Por ejemplo, el movimiento motriz puede estudiarse científicamente a la manera de los modelos matemáticos o los principios en una de las ciencias físicas, o en paralelo a los procesos sociales que organiza la ciencia social. Esta lógica facilita la clasificación de contextos y situaciones motrices de acuerdo con criterios específicos, siempre basados en la lógica interna que fundamenta todo acto motor.

En línea con este pensamiento, Parlebas (1995) afirma que cualquier conducta motriz que se manifieste en el contexto de la interacción grupal, también denominado situación sociomotriz, puede ser analizada a través de la gnoseología, definida como la ciencia de la conducta motriz. Por lo tanto, desde la perspectiva teórica de esta propuesta,

se espera conocer cuáles son los elementos esenciales y singulares que distinguen a una acción motriz; es decir, aspectos internos a ellas que quedan condicionados de la presencia en el sistema de relación de las posibilidades y de los condicionantes del acto motor.

En el transcurso del tiempo, la praxeología motriz ha recorrido una trayectoria de evolución y consolidación al convertirse en una ciencia definida capaz de brindar un marco teórico adecuado para el estudio de variadas formas de praxis corporal. Así, se han extendido a varios autores términos y elaboraciones como la comunicación motriz, la conducta motriz y la sociomotricidad para analizar tanto el fenómeno que representan los juegos, deportes, gimnasia como las demás prácticas corporales deportivas y físicas. Para el docente de Educación Física, esas herramientas conceptuales le aportan una gran riqueza a su trabajo pedagógico, en particular perfeccionan sus métodos y estilo de enseñanza.

De esta forma, las habilidades sociomotrices son fundamentalmente relaciones, lo que implica que se originan y desarrollan no en aislamiento, sino dependiendo de los contextos en los que la interacción con otras personas prevalece. De ese modo, para Galera (1994), tener un significado esencial, sólo cuando hay una conexión motriz con otras personas, es decir, cuando los movimientos corporales de un sujeto están condicionados por la presencia y los reflejos de los que le rodean. De hecho, la actividad motora sociomotriz está construida en una lógica interaccional de interdependencia, donde la gente ajusta su conducta al otro simultánea o cuentextualmente. Esa perspectiva es especialmente relevante para actividades como deportes, danzas y juegos cooperativos.

Por último, otro aspecto clave de las habilidades sociomotrices es la semántica de la toma de decisiones en tiempo real. Según Galera (1994), durante las interacciones motrices, el individuo maneja continuamente una interpretación acerca de las intenciones, gestos y movimientos de las otras personas para actuar adecuadamente. Ello no implica solo un proceso físico, sino da cuenta de un complicado proceso cognitivo que abarca la anticipación, adaptación y comprensión sintomática del medio social inmediato. Por ejemplo, en el juego o deporte, un niño tiene que decidir cuándo entregar el objeto, cómo esquivar un obstáculo o caer, cómo desplazarse, etc., según cómo ve que actúan los demás. Así, la toma de decisiones de acuerdo a observaciones previas se constituye como un pilar fundamental en la sociomotricidad.

Además, estas habilidades abarcan más allá del movimiento puramente motor, puesto que también involucra aspectos expresivos, simbólicos y cognitivos. En este sentido, Castañer (2001), el movimiento humano está trágicamente unido en su dimensión comunicativa. es decir, cada gesto o acción corporal tiene el denominado valor expresivo, con lo cual puede expresar emociones, pensamientos o actitudes. Por lo mismo, la sociomotricidad constituye un modo de comunicación no verbal en el cual la persona revela su mundo íntimo, construye relaciones, negocia significados en la actuación social. De esta manera, el cuerpo actúa como un medio de expresión, por medio del cual se expresan afectos, se establecen metas o se establecen normas tácitas, e incluso se dirime conflictos. Por tanto, esta dinámica corrobora que las habilidades sociomotrices son simbólicas y se encuentran enlazadas a las dimensiones cultural y comunicativa del ser humano.

Del mismo modo, también se ha comprobado que el adecuado desarrollo de las habilidades sociomotrices tiene un impacto positivo y significativo sobre la inclusión social de las niñas y los niños. Investigaciones recientes, por ejemplo, la de Medeiros et al., (2021), han demostrado la íntima relación entre la condición motora y la percepción social en el ámbito escolar. Así, los estudiantes que poseen una destreza motriz más elevada tienden a ser más populares y agradables a sus pares, en contraposición, los alumnos con dificultades en la coordinación y las interacciones son marginados del grupo e interactúan con otros menos frecuentemente. Este dato confirma que las habilidades sociomotrices no solo contribuyen a mejorar las capacidades físicas, sino que son esenciales para el desarrollo de una autoimagen positiva, incluyendo la autoestima, el sentido de pertenencia y la calidad de las relaciones entre los niños y adolescentes.

Por otro lado, las dimensiones asociadas con la variable de habilidades sociomotrices están vinculadas de acuerdo con la siguiente estructura: La primera dimensión está representada por la coordinación motora; de acuerdo con Le Boulch (1991), y Gallahue y Ozmun (2006), se entiende como la capacidad humana de lograr una combinación armónica de movimientos corporales. Respectivamente, tal integración incluye las acciones con extremidades, así como la percepción visual y el equilibrio. Esta habilidad es esencial para la realización efectiva de diversas actividades físicas, ya que requiere un control preciso del cuerpo y una sincronización adecuada de los estímulos sensoriales y los procesos mentales. Por lo tanto, la extenuación de la coordinación

motora tiene un impacto significativo en el alto rendimiento en deportes y en la realización cotidiana de acciones precisas que requieren el control del cuerpo.

En cuanto a la segunda dimensión, la cual se enfoca en las relaciones sociales, autores como Vygotsky (1978) y Delval (2006) resaltan la importancia del contexto sociocultural en el desarrollo infantil. Esta dimensión abarca comportamientos como el cumplimiento de las normas, la cooperación con otros y la convivencia. Otra vez, el juego se presenta como un espacio privilegiado para prestar apoyo a estas formas de conducta, ya que los niños pueden experimentar situaciones interpersonales. En estos encuentros, los niños aprenden a expresarse, a ceder, a argumentar y a resolver desacuerdos. Así, el juego ayuda a fomentar vínculos emocionales y a reforzar estas destrezas interpersonales clave para una convivencia saludable dentro del grupo.

Por otro lado, la tercera dimensión está relacionada con la comunicación motriz: para Parlebas y Hernández (1994), se refiere a la capacidad del cuerpo no solo de emitir mensaje sino de tener relación y conexión con los cuerpos de otros. En este sentido, cuando el lenguaje verbal directo no siempre es una opción, el lenguaje corporal se convierte en un mecanismo valioso. De hecho, a lo largo del desarrollo del juego, los jugadores se comunican a través de gestos, movimientos y posturas que se consideran a menudo como comunicación no-verbal disfrazada que comunica su emoción, intención y respuesta. Como resultado, se crea una mayor empatía e intuición entre los jugadores, al asegurarse de que pueden interpretar las señales corporales para enriquecer la experiencia de juego.

En cuarto lugar, dicha dimensión está vinculada al control emocional, que es la esfera investigada de manera más detallada por Bisquerra (2000) y Goleman (1995) el juego puede ser una de las actividades más propicias para la autorregulación emocional infantil. Mientras juegan, surgen situaciones que provocan reacciones emocionales como la frustración, la alegría o la agresividad. Cuando experimentan estas, los niños aprenden a manejarlas y a responder a situaciones similares de manera equilibrada, lo que les enseña a controlarse a nivel emocional, lo que, a su vez, se aplica en el ámbito escolar y social.

II. METODOLOGÍA

2.1. Enfoque y tipo de investigación

Desde un punto de vista metodológico, el estudio optó por un enfoque cuantitativo. Por lo tanto, el uso de la lógica en la cuantificación directa es fundamental, ya que uno de los rasgos de este enfoque es la transformación de la información obtenida en datos numéricos; esta cuantificación es metódica, lo que significa que se lleva a cabo de manera sistemática con el objetivo de garantizar que el conocimiento producido sea imparcial (Cuevas et al., 2016).

La investigación que se presentó se sitúa dentro del tipo básico. De acuerdo con lo expuesto por Romero et al. (2024), el diseño de este tipo de estudio, también denominado de investigación pura, busca, fundamentalmente, reforzar el conocimiento teórico y la claridad de los principios de los fenómenos tendientes del ser social. Por tal motivo, a través de esta investigación, se dio la oportunidad de realizar una descripción minuciosa, y detallada de los conocimientos y apreciaciones contextuales que de ella tienen los estudiantes en relación a los juegos tradicionales y las habilidades sociomotrices, por lo cual se intentó determinar la vinculación existente entre una y otra variable.

Para ejecutar la indagación, se empleó el método hipotético-deductivo. Como afirman Rodríguez y Pérez (2017) se basa en la formulación de hipótesis iniciales cuyo proceso lógico- deductivo permiten generar nuevas predicciones. Posteriormente, estas conjeturas son sometidas a verificación mediante la confrontación con la realidad, con el objetivo de determinar si la hipótesis propuesta al inicio es realmente válida en la práctica.

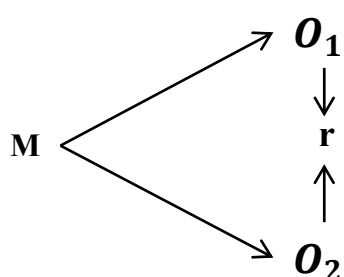
2.2. Diseño metodológico

En la pesquisa se optó por un diseño no experimental, ya que no se modificaron de manera directa las variables vinculadas con los juegos tradicionales y las habilidades sociomotrices. Por consiguiente, el papel del investigador se restringió a la observación de los fenómenos en su contexto real, sin realizar ningún tipo de intervención que alterara las condiciones originales. Así, el propósito fue detectar posibles relaciones o patrones entre las variables analizadas basándose en su manifestación espontánea dentro de escenarios cotidianos (Vásquez, 2023).

El estudio que se llevó a cabo se enmarcó dentro de un diseño transversal, dado que se ejecutó en un corto periodo de tiempo. Este enfoque se distingue por recolectar datos en un solo momento o durante un intervalo breve, lo cual permite observar y analizar un fenómeno particular sin requerir un seguimiento extenso. Por consiguiente, esta modalidad facilita la obtención de información de manera rápida y eficiente, siendo por ello una estrategia habitual en investigaciones basadas en encuestas (Romero et al., 2024). Por lo que se empleó el siguiente esquema:

Figura 1

Esquema de diseño de investigación



Nota. M: Muestra conformado por los estudiantes de secundaria de la Institución Educativa 80834 de Marcabal, O₁: Juegos tradicionales, O₂: Habilidades sociomotrices, r: Relación entre juegos tradicionales y habilidades sociomotrices.

2.3. Población y muestra

El grupo seleccionado para la investigación estuvo compuesto por 38 estudiantes de 1ro, 2do y 3ro del nivel secundario que asisten a la IE N.º 80834, situada en el distrito de Marcabal. Desde una perspectiva metodológica, el universo se define como el conjunto completo de individuos que comparten ciertas características particulares y que representan el foco principal del estudio. Por lo tanto, este grupo de personas es fundamental para la recopilación de datos relevantes, debido a que cuentan con atributos específicos que resultan esenciales para el avance de la investigación (Arias y Covinos, 2021).

Tabla 1

Distribución de la población de estudiantes por sexo

Grado	Sexo		Total
	Hombres	Mujeres	

1ro	2	5	7
2do	8	5	13
3ro	9	9	18
Total	19	19	38

Nota. Nómina de matrícula la Institución Educativa 80834, 2025.

En esta investigación se tomó como muestra a toda la población es decir a los 38 estudiantes de educación secundaria inscritos en 1ro, 2do y 3ro de secundaria de la Institución Educativa N.º 80834, situada en el distrito de Marcabal. Para establecer el tamaño adecuado de la muestra, no se empleó ninguna fórmula estadística que por que al tratarse de una muestra censal el nivel de confianza es del 95% con un margen de error del 5%, lo que asegura la validez estadística de los resultados y su posibilidad de generalización a toda la población objetivo. Cabe destacar que la muestra, al ser una representación fiel de la población total bajo estudio se definió y se seleccionó con cuidado previo, garantizando así su relevancia y precisión en el análisis (Hernández y Mendoza, 2023).

Se uso un muestreo no probabilístico basado en la conveniencia, lo que significa que los participantes fueron seleccionados basándose principalmente en la facilidad con la que se podía acceder a ellos y en su voluntad para formar parte del estudio, sin utilizar ningún procedimiento aleatorio. De esta manera, el investigador eligió a los sujetos que estaban al alcance y disponibles, tomando en cuenta sus propios criterios y las necesidades específicas de la investigación (Cuevas et al., 2016).

2.4. Técnicas e instrumentos de recojo de datos

Para recopilar la información necesaria, se utilizó la técnica de la encuesta, por lo que permite obtener datos directamente de las personas mediante preguntas estructuradas. Este recurso facilita el análisis de patrones y comportamientos dentro de un grupo específico. Además, las encuestas pueden aplicarse en formato físico o digital, adaptándose a distintos contextos; por ello, son ampliamente empleadas en diversas áreas para recoger datos tanto cuantitativos como cualitativos (Hernández-Sampieri y Mendoza, 2018).

La información fue acopiado a través de la aplicación de un cuestionario, que constituyó la herramienta principal para obtener la información necesaria. En el campo de la investigación científica, el cuestionario se posiciona como una de las herramientas más utilizadas para el acopio de datos. Este método implica la realización de preguntas en un orden determinado en una tabla en la que algunos blancos tienen que rellenar las opciones de respuestas. Es esencial destacar que no hay respuestas o respuestas incorrectas, ya que cada respondida aporta información diferente sobre el tema. Adicionalmente, su instrumento arrojará resultados aplicados a una muestra de sujetos pertenecientes a la población. Cabe mencionar que, la restricción es que los sujetos sean mayores de veinte años (Arias, 2020).

A continuación, adjunto el cuestionario elaborado en torno a los juegos tradicionales. Su estructura fue construida sobre la base de tres dimensiones claves: la participación activa, la variedad de juegos, y el significado cultural (Huizinga, 1938; Romero, 2003; Vygotsky, 1978 y Parlebas, 2001).

Por otro lado, las dimensiones antes presentadas, contemplan indicaciones específicas, orientadoras de la formulación de las preguntas. Acompañaron a 12 ítems que presentan cinco alternativas de respuesta, indicadas en una escala tipo Likert para proporcionar, de esta forma, una lógica más precisa sobre la percepción.

A continuación, se muestra un cuestionario que evalúa las habilidades sociomotrices, construido en base a: cuatro dimensiones esenciales siendo estas la coordinación motora, las interacciones sociales, la comunicación motriz y el control emocional (Parlebas, 2001; Gallahue y Ozmun, 2006; Le Boulch, 1991, Vygotsky; 1978 y Bisquerra, 2000).

Para cada una de las dimensiones identificadas, se prepararon indicadores específicos en base a los cuales se crearon los ítems. Por ende, el número final de preguntas para este formato fue de 15. Cada una de las formulaciones tenía cinco opciones de respuesta según la escala tipo Likert. Este formato de presentar los datos hace posible recopilar información más precisa y confiable sobre las percepciones y experiencias de los participantes en términos de las habilidades evaluadas.

En cuanto al instrumento, para llevar a cabo la presente investigación, se adoptaron dos cuestionarios estructurados, los cuales fueron diseñados a través de la escala tipo Likert. Las respuestas se presentaron de 1 = Nunca, 2 = Casi nunca, 3 =

A veces, 4 = Casi siempre y 5 = Siempre. Como se habrá de prevenir para comprobar la validez de los instrumentos diseñados, se encargaron a los expertos en cada tema asignado. Así como su confiabilidad, se medirá por el coeficiente de Cronbach α , se propone obtener resultados entre 0,864 y 0,905 para cada variable considerada.

2.5. Técnicas de procesamiento y análisis de la información

La información recolectada en adelante se sometió a un análisis detallado desde el establecimiento de medidas de tendencia central y de dispersión, utilizando tanto técnicas estadísticas descriptivas como inferenciales a través del software de análisis estadístico SPSS versión 27. A través de la información estadística arrojada por dicha herramienta, se generaron representaciones gráficas y tablas que contribuyen con una visualización clara y precisa de los resultados obtenidos. Del mismo modo, con el fin de indagar en las posibles relaciones que puedan existir entre las variables antes mencionadas, se interpretan mediante gráficos discretos en asociación con un análisis acerca de las interacciones entre dichas categorizaciones. Es necesario aclarar que, al ser variables ordinales, se probaron hipótesis y mediante el uso del coeficiente Rho de Spearman se analizó el nivel de asociación utilizando los criterios (Mondragón, 2014).

2.6. Aspectos éticos en investigación

Con el fin de asegurarse de que se respeten los principios éticos de la investigación, se llevó a cabo el Informe Belmont (1979), que enfatiza la dignidad y el trato con respeto a los individuos. En este sentido, los padres de cada estudiante fueron bien informados sobre los objetivos del estudio, y se solicitó y obtuvo su consentimiento informado. Gracias a ello, se lograron recopilar respuestas sinceras que reflejan experiencias genuinas. Asimismo, los instrumentos se aplicaron de forma anónima para garantizar la privacidad de los participantes. Por otra parte, se obtuvo la autorización institucional pertinente. En consonancia con Ojeda et al. (2007), las comunidades éticas no solo moldean la conducta del investigador, sino también favorecen la producción de conocimientos válidos.

III. RESULTADOS

3.1. Presentación y análisis de resultados descriptivos

Tabla 2

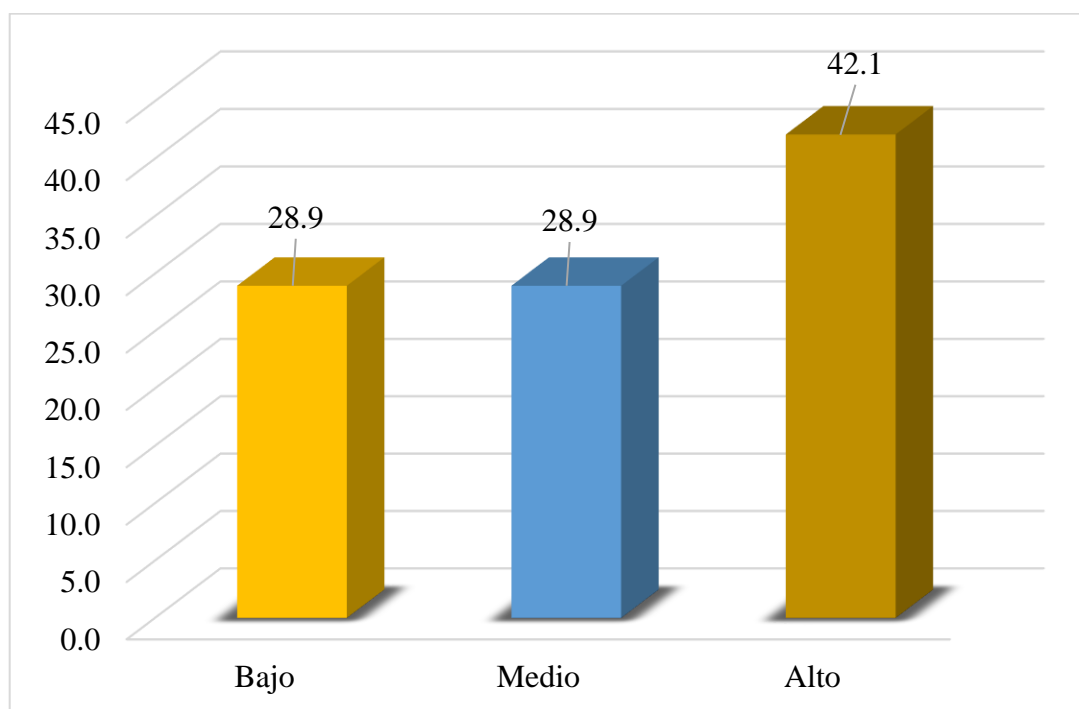
Juegos tradicionales en estudiantes de la IE 80834 de Marcabal

Nivel	fi	hi (%)
Bajo	11	28.9
Medio	11	28.9
Alto	16	42.1
Total	38	100.0

Nota. Elaborada con la data correspondiente a la base de datos.

Figura 2

Juegos tradicionales en estudiantes de la IE 80834 de Marcabal



Nota. Diseñada a partir de la Tabla 2.

En la Tabla 2 y Figura 2 se percibe que el 28,9 % de estudiantes percibe los juegos tradicionales en nivel bajo, el 28,9 % en nivel medio y el 42.1 % en nivel alto, porcentajes que se equiparan con 11, 11 y 16 discentes.

Tabla 3

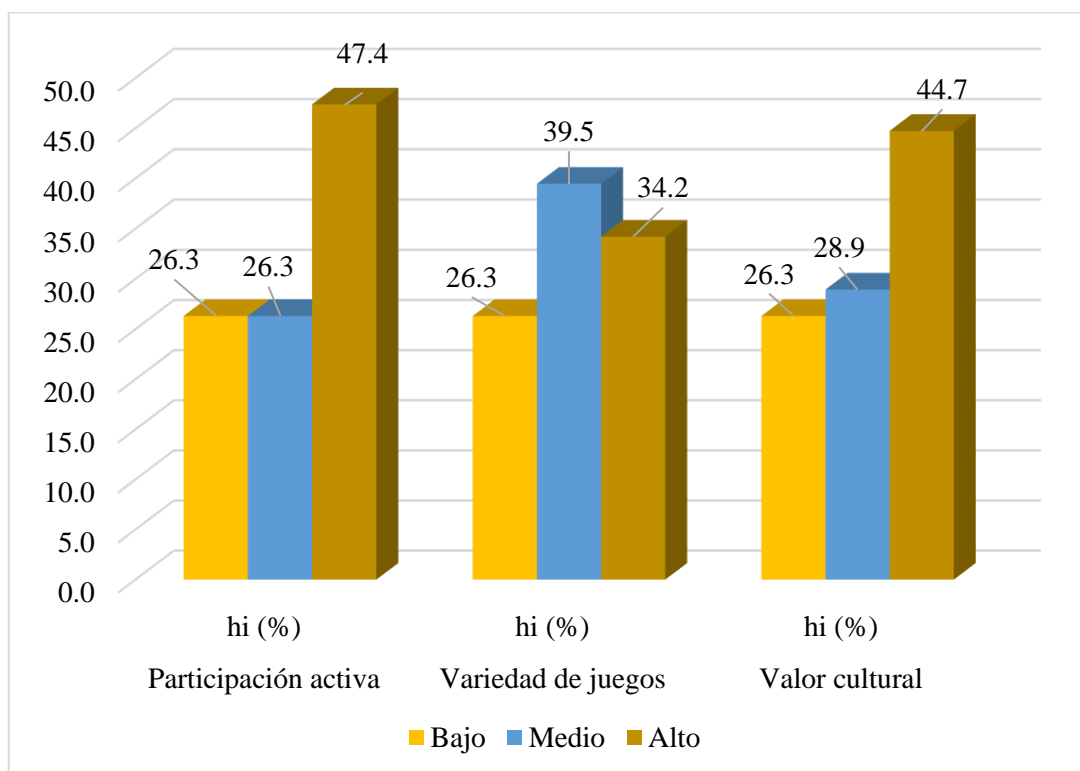
Dimensiones de los juegos tradicionales en estudiantes de la IE 80834 de Marcabal

Nivel	Participación activa		Variedad de juegos		Valor cultural	
	fi	hi (%)	fi	hi (%)	fi	hi (%)
Bajo	10	26.3	10	26.3	10	26.3
Medio	10	26.3	15	39.5	11	28.9
Alto	18	47.4	13	34.2	17	44.7
Total	38	100.0	38	100.0	38	100.0

Nota. Elaborada con la data correspondiente a la base de datos.

Figura 3

Dimensiones de los juegos tradicionales en estudiantes de la IE 80834 de Marcabal



Nota. Diseñada a partir de la Tabla 3.

En la Tabla 3 y Figura 4 se concibe que en la participación activa que el 28,9 % de estudiantes se ubica en nivel bajo, el 26,3 % en nivel medio y el 47,4 % en nivel alto. En la variedad de juegos el 26,3 % se posiciona en nivel bajo, el 39,5 % en nivel medio y el 34,2 % en nivel alto. Para el valor cultural el 26,3 % se percibe como bajo, el 28,9 % en nivel medio y el 44,7 % en nivel alto.

Tabla 4

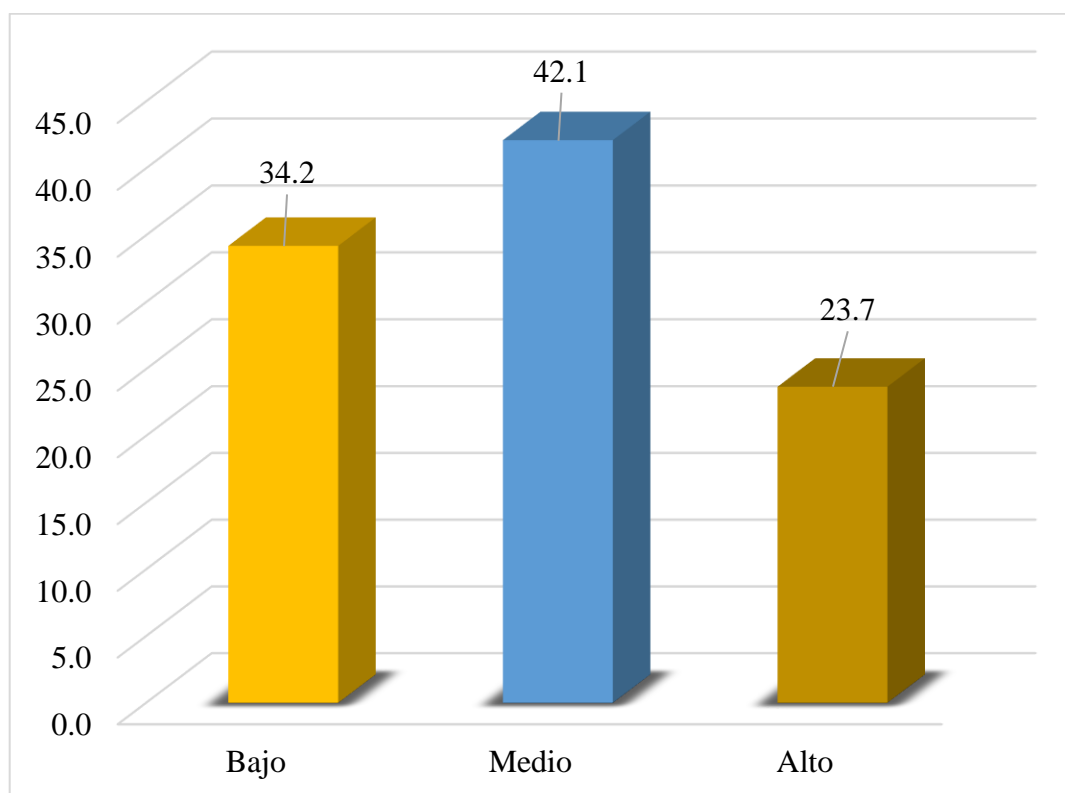
Habilidades sociomotrices en estudiantes de la IE 80834 de Marcabal

Nivel	fi	hi (%)
Bajo	13	34.2
Medio	16	42.1
Alto	9	23.7
Total	38	100.0

Nota. Elaborada con la data correspondiente a la base de datos.

Figura 4

Habilidades sociomotrices en estudiantes de la IE 80834 de Marcabal



Nota. Diseñada a partir de la Tabla 4.

En la Tabla 4 y Figura 4 se percibe que el 34,2 % de estudiantes percibe los juegos tradicionales en nivel bajo, el 42,1 % en nivel medio y el 23,7 % en nivel alto, porcentajes que se equiparan con 13, 16 y 9 discentes.

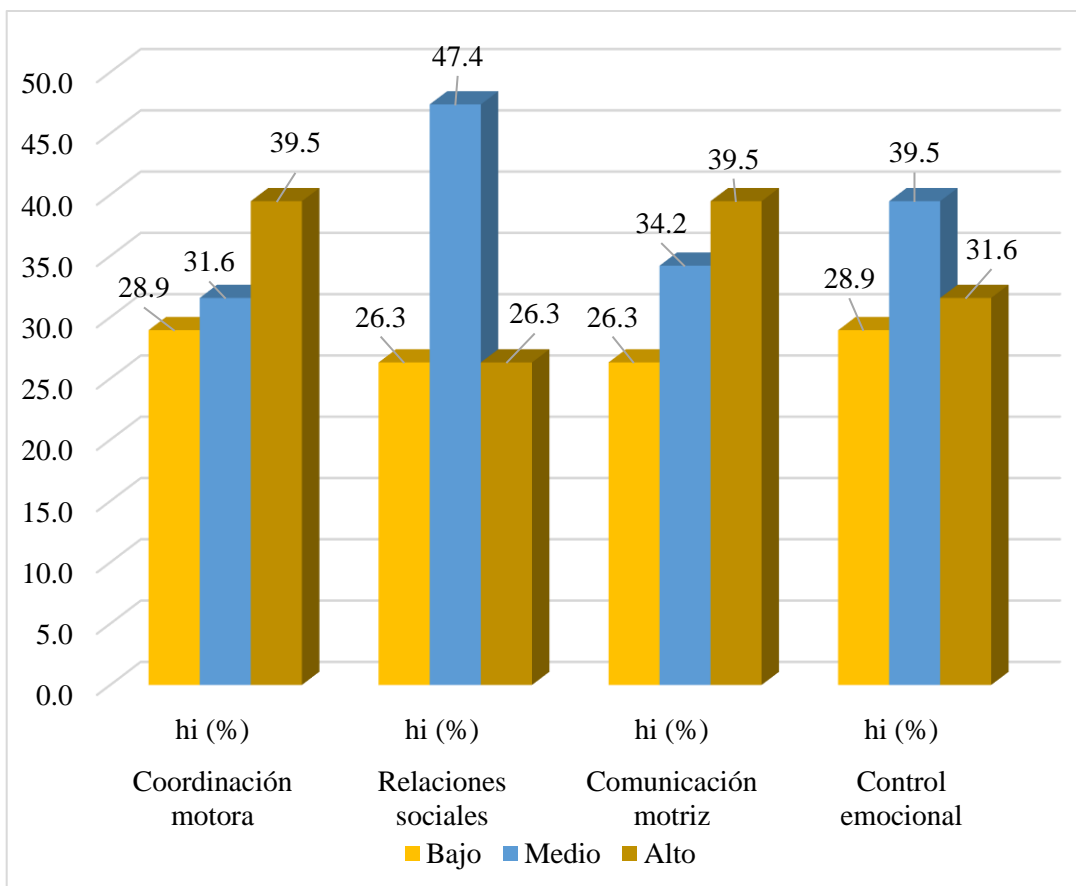
Tabla 5

Dimensiones de las habilidades sociomotrices en estudiantes de la IE 80834 de Marcabal

Nivel	Coordinación motora		Relaciones sociales		Comunicación motriz		Control emocional	
	fi	hi (%)	fi	hi (%)	fi	hi (%)	fi	hi (%)
Bajo	11	28.9	10	26.3	10	26.3	11	28.9
Medio	12	31.6	18	47.4	13	34.2	15	39.5
Alto	15	39.5	10	26.3	15	39.5	12	31.6
Total	38	100.0	38	100.0	38	100.0	38	100.0

Nota. Elaborada con la data correspondiente a la base de datos.

Figura 5. Dimensiones de las habilidades sociomotrices en estudiantes de la IE 80834 de Marcabal



Nota. Diseñada a partir de la Tabla 5.

En la Tabla 5 y Figura 5 atribuye que el 28,9 % de estudiantes se ubica en nivel bajo, el 31,6 % en nivel medio y el 39,5 % en nivel alto. En las relaciones sociales el 26,3 % se posiciona en nivel bajo, el 47,4 % en nivel medio y el 26,3 % en nivel alto. Para la comunicación motriz el 26,3 % se percibe como bajo, el 34,2 % en nivel medio y el 39,5 % en nivel alto. En tanto que para el control emocional un 28,9 % se ubica en nivel bajo, el 39,5 % en nivel medio y el 31,6 % en nivel alto.

3.2. Prueba de normalidad

Tabla 6

Prueba de normalidad a variables y dimensiones involucradas en las hipótesis

Variables/dimensiones	Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.
Juegos tradicionales	0.947	38	0.073
Participación activa	0.890	38	0.001
Variedad de juego	0.962	38	0.216
Valor cultural	0.936	38	0.030
Habilidades sociomotrices	0.963	38	0.244

Nota. Elaborada con la data correspondiente a la base de datos.

La Tabla 6 muestra la prueba de normalidad y reporta que los valores de sus significatividades en su mayoría son menores que 0,05 lo que explica que no se cumple el criterio de distribución por lo que para comprobar las hipótesis se debe aplicar una prueba no paramétrica como la de rho de Spearman.

3.3. Prueba de correlación

Tabla 7

Prueba de correlación a variables y dimensiones involucradas en las hipótesis

Rho de Spearman	Habilidades sociomotrices	
	Coefficiente de correlación	,636**
Juegos tradicionales	Sig. (bilateral)	<.001
	N	38
	Coefficiente de correlación	,569**
Participación activa	Sig. (bilateral)	<.001
	N	38
	Coefficiente de correlación	,751**
Variedad de juego	Sig. (bilateral)	<.001
	N	38
	Coefficiente de correlación	,545**
Valor cultural	Sig. (bilateral)	<.001
	N	38

Nota. **.La correlación es significativa en el nivel 0.01 (bilateral).

En la Tabla 7 se identifica que todas las hipótesis establecidas se deben aceptar debido a que los valores de la Sig. (bilateral) en todos los casos son menores que 0.05. Además, a nivel de variables el coeficiente de correlación indica que asociación en positiva considerable al igual que entre la variable y las dimensiones adoptadas.

3.4. Prueba de hipótesis

Hipótesis general

Ho: No existe relación entre juegos tradicionales y habilidades sociomotrices en escolares de secundaria de la IE 80834 de Marcabal 2025.

Ha: Si existe relación entre juegos tradicionales y habilidades sociomotrices en escolares de secundaria de la IE 80834 de Marcabal 2025.

Estadístico de contraste y nivel de significancia

Rho de Spearman y $\alpha = 0,05$

Decisión

De la Tabla 7 se concluye que la correlación entre los juegos tradicionales y las habilidades sociomotrices en los estudiantes de Marcabal es positiva considerable respaldada por el valor de 0,636** y se aceptó la hipótesis alterna debido a que la sig. calculada fue de $<.001$ se concluye que, al mejorar una variable, también mejora la otra variable.

Hipótesis específica 1

Ho: No existe relación entre la participación activa y habilidades sociomotrices escolares de secundaria de la IE a 80834 de Marcabal 2025.

Ha: Si existe relación entre la participación activa y habilidades sociomotrices en escolares de secundaria de la IE 80834 de Marcabal 2025.

Estadístico de contraste y nivel de significancia

Rho de Spearman y $\alpha = 0,05$

Decisión

A partir de la Tabla 7 se deduce que la correlación entre la participación activa y las habilidades sociomotrices en los estudiantes de Marcabal es positiva considerable la cual se sustenta en el valor de 0,569** y se admitió la hipótesis formulada debido a que la sig. calculada fue de $<.001$ se concluye que la participación activa se asocia directamente con las habilidades sociomotrices.

Hipótesis específica 2

Ho: No existe relación entre la variedad de juego y habilidades sociomotrices en escolares de secundaria de la IE 80834 de Marcabal 2025.

Ha: Si existe relación entre la variedad de juego y habilidades sociomotrices en escolares de secundaria de la IE 80834 de Marcabal 2025.

Estadístico de contraste y nivel de significancia

Rho de Spearman y $\alpha = 0,05$

Decisión

De la Tabla 7 se concluye que la correlación entre la variedad de juego y las habilidades sociomotrices en los estudiantes de Marcabal es positiva considerable respaldada por el valor de 0,751** y se aceptó la hipótesis alterna debido a que la sig. calculada fue de $<.001$, se concluye que a más variedad las habilidades sociomotrices se mejoran.

Hipótesis específica 3

Ho: No existe relación entre el valor cultural y habilidades sociomotrices en escolares de secundaria de la IE 80834 de Marcabal 2025.

Ha: Si existe relación entre el valor cultural y habilidades sociomotrices en escolares de secundaria de la IE 80834 de Marcabal 2025.

Estadístico de contraste y nivel de significancia

Rho de Spearman y $\alpha = 0,05$

Decisión

A partir de la Tabla 7 se deduce que la correlación entre el valor cultural y las habilidades sociomotrices en los estudiantes de Marcabal es positiva considerable sustentada por el valor de de 0,545** y se admitió la hipótesis alterna debido a que la sig. calculada fue de $<.001$, se concluye que las habilidades sociomotrices dependen directamente del valor cultural es decir a medida que se mejore la cultura se mejoran las habilidades de los estudiantes.

IV. DISCUSIÓN

El propósito del estudio fue determinar la relación entre los juegos tradicionales y las habilidades sociomotrices de los estudiantes de la IE 80834 de Maracabal. El análisis estadístico reportó la existencia de una correlación positiva considerable para ambas variables ($\rho = 0,636$; $\text{sig.} = 0,001$), con lo cual se afirma que a mayor práctica de juegos tradicionales, los estudiantes tendrán mejores niveles de habilidades sociomotrices. Este resultado respalda la hipótesis establecida y está en la tendencia de lo encontrado por Chilingano (2024) quien encontró una correlación positiva alta ($\rho = 0,973$; $\text{sig.} = 0,001$) y sostiene que integrar estas actividades culturales en la enseñanza no solo mejora el rendimiento académico, sino que también fortalece las habilidades sociales de los estudiantes, reafirmando su valor pedagógico y cultural. De igual manera se coincide con Salazar (2023) quien encontró una correlación positiva moderada ($\rho = 0,650$) y confirman que un mejor desarrollo de las habilidades sociomotrices está asociado con una mayor capacidad para establecer relaciones interpersonales, lo que subraya la importancia de fomentar estas competencias en el contexto educativo.

En relación a los niveles en la variable juegos tradicionales, se evidenció que un 42,1 % de discentes se encuentra en un nivel alto, el 28,9 % en nivel medio y el 28,9 % en nivel bajo. Estos valores destacan que existe una cifra significativa de escolares que practica dichos juegos, pero aún existe un buen grupo que aún no lo desarrolla lo cual puede explicarse en el creciente desarrollo de los juegos electrónicos que limitan la práctica de actividades basadas en la lúdica tradicional. Este resultado es concordante con el de Ramírez (2025) quien precisa que la modernización está desplazando a los juegos tradicionales lo cual genera una disminución de los espacios de interacción social y corporal.

Respecto a la variable habilidades sociomotrices, los resultados resaltan que el 42,1 % de escolares se encuentra en un nivel medio, el 34,2 % en nivel bajo y tan solo el 24,7 % en nivel alto. Dichos datos reflejan que una Proción de estudiantes aún presenta limitaciones en aspectos de comunicación motriz, resolución de conflictos durante el juego y cooperación. En tal sentido, los hallazgos coinciden con lo encontrado por Ramírez et al. (2024) quien destaca que la falta de experiencia motriz y de interacción social limita el desarrollo integral de las habilidades sociomotrices de los estudiantes.

Al analizar las dimensiones de los juegos tradicionales en relación con las habilidades sociomotrices, se estableció que la participación activa guarda conexión considerable con dichas habilidades ($\rho = 0,569$; sig. = 0,001). Dicho resultado confirma el involucramiento contante y dinámico de las actividades lúdicas que favorecen la socialización y la coordinación motora de los adolescentes. De igual manera, la dimensión variedad de juegos guarda relación positiva considerable con mayor grado con las habilidades motrices ($\rho = 0,751$; sig. = 0,001) lo que implica que la diversidad de juegos enriquece de manera significativa el desarrollo de las habilidades debido que ofrecen múltiples contextos de para interactuar, cooperar y desarrollares motrizmente.

Por otro lado, en la dimensión valor cultural de los juegos tradicionales, se encontró una correlación positiva considerable con las habilidades sociomotrices ($\rho = 0,545$; sig. 0,001). Dicho resultado es importante ya que confirma que los juegos no solamente aportan al desarrollo físico o social, sino que fortalecen la identidad cultural y la cohesión del equipo elementos que inciden directamente en las habilidades para la convivencia. En este sentido se coincide con Moncayo y Maqueira (2024) quienes resaltan que el juego constituye un fenómeno cultural esencial para la formación del individuo y su interacción con la sociedad.

En resumen, los hallazgos obtenidos ponen en evidencia lo importante que es revalorar los juegos tradicionales como estrategia pedagógica y de socialización capaz de potencia las habilidades sociomotrices de los estudiantes. La correlación positiva considerable encontrada a nivel de variables y en cada una de las dimensiones sugiere que hay que promocionar la participación activa, la diversidad de juegos y el reconocimiento de su valor cultural pueden contribuir significativamente hacia el fortalecimiento de las capacidades sociales y motrices de los escolares. No obstante, los niveles bajos encontrados en una aparte de los estudiantes proporcionan información sobre la necesidad de implementar políticas y programas que incentiven de manera sistemática la practica de los juegos tradicionales en las Instituciones educativa y en la comunidad con el fin de contrarrestar el impacto del sedentarismo y del aislamiento social asociado al uso excesivo de las tecnologías digitales. En conclusión, los resultados de la investigación no solo se alinean con los antecedentes, sino que también aportan evidencia empírica a favor de la integración de los juegos tradicionales como un recurso pedagógico y cultural en la educación primaria y secundaria, tanto en el desarrollo de las habilidades sociomotrices como en la formación integral de los estudiantes.

V. CONCLUSIONES

Se determinó que entre juegos tradicionales y habilidades sociomotrices en estudiantes de secundaria de la Institución Educativa 80834 de Marcabal la correlación es positiva considerable sustentada por el coeficiente rho de 0,636** y se admitió la hipótesis alterna ya que la sig. obtenida fue de $<.001$ concluyéndose de que ambas variables dependen una de la otra de allí se desprende que si mejora una la otra también mejora.

Se estableció que entre la participación activa y habilidades sociomotrices en los escolares de secundaria de la Institución Educativa 80834 de Marcabal la correlación es positiva considerable respaldada por el valor rho de 0,569**, además se admitió la hipótesis formulada ya que la sig. calculada fue de $<.001$ concluyéndose de que la participación activa se asocia directamente con las habilidades sociomotrices.

Se estableció que entre la variedad de juego y habilidades sociomotrices en los escolares de secundaria de la Institución Educativa 80834 de Marcabal 2025 la correlación es positiva considerable sostenida por el coeficiente rho de 0,751** y consintió la hipótesis alterna debido dado que la sig. obtenida fue de $<.001$ concluyéndose de que a más variedad de juego las habilidades sociomotrices tienden a mejorarse.

Se estableció que entre el valor cultural y habilidades sociomotrices en estudiantes de secundaria de la Institución Educativa 80834 de Marcabal la correlación es positiva considerable sustentada por el valor rho de 0,545**, además se admitió la hipótesis formulada dado que la sig. calculada fue de $<.001$ con lo cual se concluyó que las habilidades sociomotrices dependen directamente del valor cultural.

VI. RECOMENDACIONES

A nivel pedagógico se recomienda incorporar los juegos tradicionales a la planificación del área de Educación Física y Tutoría, empleando para ello estrategias didácticas que promuevan el desarrollo físico y las habilidades sociomotrices. De igual modo se recomienda capacitar al profesorado de educación física en métodos de rescate del valor cultural de los juegos tradicionales a fin de potenciar su uso como herramienta pedagógica. Al mismo tiempo se recomienda fomentar la interdisciplinariedad que vincule los juegos tradicionales con las distintas áreas todo ello con el fin de fortalecer la identidad cultural y el aprendizaje integral.

A nivel de Institución Educativa se recomienda poner en marcha un plan de revaloración cultural en la que los juegos tradicionales formen parte de la identidad escolar y que articule estudiantes, profesores y padres de familia. De igual forma se recomienda implementar programas extracurriculares en la que los juegos tradicionales sean parte de la convivencia escolar. También se recomienda establecer espacios seguros y adecuados para la práctica frecuente de juegos tradicionales que promuevan el uso de patios y espacios abiertos a la comunidad.

A nivel de gestión local y política educativa se recomienda hacer coordinaciones con la UGEL y municipio a fin de incluir los juegos tradicionales como actividades de recreación y deporte. Al mismo tiempo resulta pertinente promover políticas para rescatar la cultura y el deporte a fin de revalorizar los juegos tradicionales como parte del patrimonio y que fortalezcan la formación integral de los estudiantes.

A nivel investigativo se recomienda realizar estudios longitudinales que midan la práctica sostenida de los juegos tradicionales en el desarrollo de las habilidades sociomotrices. También se recomienda ampliar el estudio en otros contextos a fin de comparar los resultados y fortalecer los aspectos teóricos y prácticos. Igualmente, se sugiere explorar las variables asociadas como la motivación, la convivencia escolar y la autoestima con el fin de comprender el impacto de los juegos tradicionales.

VII.REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Aguilar, R. (2018). *Talleres gráfico plástico en el incremento de motricidad fina en los niños de 5 años de la institución educativa Víctor Andrés Belaunde* [Trabajo de investigación, Universidad Nacional de San Agustín de Arequipa]. <http://repositorio.unsa.edu.pe/bitstream/handle/UNSA/6386/EDCagzera.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Alshahrany, A., y HalijahBt I. (2021). Motor Skills Performance of Children with Hearing Impairment using Different Modules and Physical Education Set-ting. *Turkish Journal of Computer and Mathematics Education (TURCOMAT)*, 12(4), 473–487. <https://turcomat.org/index.php/turkbilmat/article/view/529>
- Arias, J. L. (2020). *Técnicas e instrumentos de investigación científica* (1ra ed.). Enfoques consulting.
- Arias, J. L., y Covinos, M. (2021). Diseño y metodología de la investigación. *Enfoques Consulting EIRL*, 1(1), 66-78.
- Arroyo, F. y Silva, G. (2015). *Teorías implícitas de docentes sobre el juego como estrategia de enseñanza en las áreas curriculares de la educación inicial en una institución pública de Ate - Vitarte* [Tesis de maestría, Universidad Pontificia Católica del Perú]. <https://tesis.pucp.edu.pe/server/api/core/bitstreams/19c77c2b-8dbc-45b5-b127-15e5fdfe115f/content>
- Arufe, V., Pena, A., y Navarro, R. (2021). Efectos de los programas de Educación Física en el desarrollo motriz, cognitivo, social, emocional y la salud de niños de 0 a 6 años. Una revisión sistemática. *Sportis. Scientific Journal of School Sport, Physical Education and Psychomotricity*, 7(3), <https://doi.org/10.17979/sportis.2021.7.3.8661>
- Avalos, J. M., y Polonio, R. P. (2022). *Relación de juegos tradicionales y psicomotricidad en niños de cinco años de la Institución Educativa 1590 Capullitos Del Saber, Trujillo* [Tesis de Maestría, Universidad César Vallejo]. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/99637>
- Belmont, I. (1979). Principios y guías éticos para la protección de los sujetos humanos de investigación. *Comisión nacional para la protección de los sujetos humanos de investigación biomédica y del comportamiento*. USA, 18.
- Bisquerra, R. (2000). *Educación emocional y bienestar*. Praxis.

- Boza, J., y Charchabal, D. (2022). Juegos psicomotrices para desarrollar habilidades motrices. *Ciencia y Deporte*. <http://scielo.sld.cu/pdf/cyd/v7n2/2223-1773-cyd-7-02-46.pdf>
- Burgos, D. J., Perlaza, A. A., Vargas, M. P., Paredes, C. A., Morales, B. R., y Peralta, J. D. (2023). Juegos psicomotrices y desarrollo de las habilidades motrices básicas en la Educación Física. *Lecturas: Educación Física Y Deportes*, 28(302), 205-224. <https://doi.org/10.46642/efd.v28i302.3916>
- Burgos, D.J., Perlaza, A.A., Vargas, M.P., Paredes, C.A., Morales, B.R., y Peralta, J.D. (2023). Juegos psicomotrices y desarrollo de las habilidades motrices básicas en la Educación Física. *Lecturas: Educación Física y Deportes*, 28(302), 205-224. <https://doi.org/10.46642/efd.v28i302.3916>
- Calderón, F., Rodríguez, J. y Vera, J. (2019). *Los juegos tradicionales como estrategia didáctica para el mejoramiento de la convivencia escolar en estudiantes de cuarto grado de primaria del Colegio Técnico República de Guatemala* [Tesis de pregrado, Universidad Libre]. <https://hdl.handle.net/10901/17677>
- Castañer, M. (2001). *La educación física en la enseñanza primaria: Una propuesta curricular para la reforma*. Editorial Inde.
- Castro, R., Andrade, R., Darin, T., Carvalho, L., Carneiro, N. y Araújo, M. (2021). Estrategias de accesibilidad en un juego de cartas móvil. *Actas del XX Simposio Brasileño sobre Calidad del Software*. <https://doi.org/10.1145/3493244.3493270>
- Chambi, J. (2023). *Habilidades sociomotrices y actividades lúdicas en estudiantes del sexto grado de primaria de una institución educativa pública, Ate – 2023* [Tesis de Maestría, Universidad César Vallejo]. https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/138876/Chambi_TJC-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y.
- Chilingano, C. T. (2024). *Juegos tradicionales y el aprendizaje en la matemática en niños del nivel primaria de una institución educativa pública, Huarochiri-2024* [Tesis de Maestría, Universidad César Vallejo]. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/151758>
- Condori, Y. M. (2022). *Los juegos tradicionales y el aprendizaje significativo en niños de una institución educativa inicial de Puno, 2021* [Tesis de Maestría, Universidad César Vallejo]. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/81170>
- Córdova, R. M., Terrones, M. A., y Duran, K. L. (2023). Juegos tradicionales como base para mejorar el aprendizaje de matemática en estudiantes del nivel primaria.

- Revista Arbitrada Interdisciplinaria Koinonía*, 8(2), 163–176.
<https://doi.org/10.35381/r.k.v8i2.2869>
- Cuevas, A., Hernández, R., Leal, B. E. y Mendoza, C. P. (2016). Enseñanza-aprendizaje de ciencia e investigación en educación básica en México. *Revista Electrónica de Investigación Educativa*, 18(3), 187-200.
<http://redie.uabc.mx/redie/article/view/1116>
- De la Cruz, M. Á. (2021). *Juegos tradicionales y habilidades sociales en niños y niñas de la Institución Educativa N° 11049, Sigues-Kañaris* [Tesis de Maestría, Universidad César Vallejo]. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/67973>
- De Medeiros, P., Almeida, M., De Paiva, E., Carvalho, H. P. D., Rúbila, I., Libardoni, J. O., y Cardoso, F. L. (2021). El rol de las habilidades motoras en el estado sociométrico y el estado social percibido de los escolares. *Andes pediátrica*, 92(6), 862-869. <http://dx.doi.org/10.32641/andespediatr.v92i6.3537>
- Delval, J. (2006). *El desarrollo humano*. Madrid: Siglo XXI.
- Fierro-Evans, C. and Carbajal-Padilla, P. (2019). School Coexistence: A review of the concept. *Psychoperspectives*, 18(1). <https://10.5027/psicoperspectivas-vol18-issue1-fulltext-1486>.
- Founaud-Cabeza, M. P.; Baos-Palacios, L. (2024). Ganar o perder: el impacto emocional de la competición motriz. *Movimento*, [S. l.], 30, p. e30020.
<https://doi.org/10.22456/1982-8918.137854>
- Fuentes, A. S. (12 de octubre de 2019). Portal de Educación Infantil y Primaria. Portal de Educación Infantil y Primaria. https://www.ecured.cu/Juegos_Tradicionales
- Galera, A. D. (1994). Elementos estructurales de la motricidad humana II. *Lecturas: Educación Física y Deportes*, (180).
<https://www.efdeportes.com/efd180/elementos-estructurales-de-la-motricidad-humana-ii.htm>
- Gallahue, D., y Ozmun, J. (2006). *Understanding Motor Development*. McGraw-Hill.
- Galvis, P. y Ospina, L. (2021). *Eje curricular de la dimensión socio – emocional para la educación física: por una pedagogía de la sensibilidad*. Universidad Libre. Editora Académica. <https://repository.unilibre.edu.co/handle/10901/21804>.
- Gilbert, E. N. (2019). Designing Inclusive Physical Education with Universal Design for Learning. *Journal of Physical Education, Recreation & Dance*, 90(7), 15–21.
<https://doi.org/10.1080/07303084.2019.1637305>
- Goleman, D. (1995). *Inteligencia emocional*. Kairós.

- Hernández Moreno, J. (1994). *Teoría general de los juegos deportivos*. INDE.
- Hernández, L. (2009). *Theories of school coexistence*, Unit.
- Hernández, R., y Mendoza, C. P. (2023). *Metodología de la investigación: Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta* (2.^a ed.). McGraw-Hill Education. ISBN 978-607-1520-319.
https://www.researchgate.net/publication/363543024_Customer_Experience_Conceptualization_Measurement_and_Application_in_Omnichannel_Environments
- Hernández-Sampieri, R. y Mendoza, C. (2018). *Metodología de la Investigación. Las Rutas Cuantitativa, Cualitativa y Mixta*. McGraw-Hill/Interamericana Editores, S.A.
- Huizinga, J. (1938). *Homo Ludens*. Alianza.
- Jiménez, A. P., y Lavado, C. E. (2015). *Taller de juegos tradicionales para mejorar el desarrollo emocional en niños de 4 años en la I.E. Rafael Narváez Cadenillas en el año 2015* [Tesis de Licenciatura, Universidad Nacional de Trujillo].
<https://dspace.unitru.edu.pe/server/api/core/bitstreams/a3800468-463b-4865-a021-9b2fa56d1db2/content>
- Lavage, P. (1996). *El juego popular tradicional y su lógica externa. Aproximación al conocimiento de su interacción con el entorno*, (pp. 793-810). Gymmos Editorial Deportiva.
- Lavega, P., y Olaso, S. (2003). *1000 juegos y deportes populares y tradicionales, la tradición jugada*. 2da edición, Editorial PaidóTribó,
https://books.google.es/books/about/MIL_JUEGOS_Y_DEPORTES_POPULARES_Y_TRADIC.html?id=jlDtDvA5BCcC&printsec=frontcover&source=kp_read_button&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false
- Le Boulch, J. (1991). *La educación psicomotriz*. Paidós.
- Llanos, L. (2024). *Los juegos tradicionales y su relación con la educación física en los estudiantes de la Institución Educativa Secundaria Challacollo, provincia de Chucuito–Puno* [Tesis de licenciatura, Universidad Nacional del Altiplano].
<https://repositorio.unap.edu.pe/handle/20.500.14066/4614>
- López, A. (2022). Desarrollo de habilidades motrices básicas de locomoción en clases educación física para educación primaria. Ciencia Latina. *Revista Científica Multidisciplinar*, 6(3), 3370-3387. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v6i3.2470

- López, M. A. (2024). *Efecto de los juegos tradicionales en el desarrollo de capacidades sociomotrices en adolescentes de una institución educativa, Bagua Grande* [Tesis de pregrado, Universidad César Vallejo]. <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/121411>
- Marín, G (2015). Juegos populares y tradicionales. *Revista publicaciones didácticas*. <https://publicacionesdidacticas.com/hemeroteca/articulo/065043/articulo-pdf>
- Marín, M. E. (2019). *Importancia de los juegos tradicionales en la educación inicial* [Trabajo de investigación, Universidad Nacional de Tumbes]. <https://repositorio.untumbes.edu.pe/server/api/core/bitstreams/d95afb6d-e1f8-4caa-85fc-39724b743438/content#:~:text=“La%20importancia%20del%20juego%20radica,lo%20largo%20de%20su%20vida.>
- Ministerio de Educación (2022). *Juego, aprendo y me siento saludable: Orientaciones para docentes*. MINEDU, Dirección de Educación Física y Deporte. <https://repositorio.minedu.gob.pe/handle/20.500.12799/8623>
- Molina, M. (2024). *Juegos tradicionales como atenuante de conductas disruptivas en los estudiantes de la I.E. Lima, 2024* [Trabajo de investigación, Universidad César Vallejo]. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/154891>.
- Moncayo, J. O., y Maqueira, G. de la C. (2024). Juegos tradicionales de la cultura shuar: alternativa de inclusión para estudiantes con discapacidad intelectual leve. *AlfaPublicaciones*, 6(2.2), 6–27. <https://doi.org/10.33262/ap.v6i2.2.486>
- Mondragón, M. (2014). Uso de la correlación de Spearman en un estudio de intervención en fisioterapia. *Movimiento Científico*, 8(1), 98-104. <https://doi.org/10.33881/2011-7191.mct.08111>
- Morera, M. (2008). Traditional games are recovered from generation to generation. *MHSalud: Revista En Ciencias Del Movimiento Humano Y Salud*, 5(1). <https://doi.org/10.15359/mhs.5-1.1>
- Ohara, R., Kanejima, Y., Kitamura, M., y Izawa, K. (2019). Association between Social Skills and Motor Skills in Individuals with Autism Spectrum Disorder: A Systematic Review. *European Journal of Investigation in Health, Psychology and Education*, 10(1), 276–296. <http://dx.doi.org/10.3390/ejihpe10010022>
- Ojeda, J., Quintero, J., Machado, I. (2007). La ética en la investigación. *Telos*, 9(2), 345-357. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=99318750010>

- Oliveira, R. V. D., y Ribas, J. F. M. (2019). A lógica interna do voleibol sob as lentes da praxiologia motriz. *Journal of Physical Education*, 30, e3073. <https://doi.org/10.4025/jphyseduc.v30i1.3073>
- Orquera, S. (2008). *Validación de una guía de juegos tradicionales para niños y niñas de 5 a 6 años* [Tesis de investigación, Universidad UTEEC]. <https://hdl.handle.net/20.500.13066/22445>
- Ortega, E., y Gutiérrez, M. (2008). Juegos tradicionales y desarrollo social. *Apuntes Educación Física y Deportes*, (92).
- Parlebas, P. (1995). Modern Physical Education and Science of Motor Action. *1st Argentine Congress of Physical Education and Science*. 1-15. La Plata: U.N.L.P.
- Parlebas, P. (2001). *Juegos, deporte y sociedad: Léxico de praxeología motriz*. Paidotribo. <https://acortar.link/5XG2SL>
- Piaget, J. (1956). *Teorías del juego*. [Un buen sitio de wordpress.com] <https://actividadeslúdicas2012.wordpress.com/2012711/12/teorias-de-losjuegos-piaget-vigotsky-kroos/>
- Piaget, J. (1962). *Play, Dreams and Imitation in Childhood*. Norton.
- Portorreal, S. R., y Díaz, M. E. (2023). Estrategias lúdicas para el desarrollo de habilidades sociomotrices en alumnos con NEE. *Revista Académica Internacional de Educación Física*, 3(5), 1–16. <https://doi.org/10.59614/acief32023111>
- Quino, B. y Casanca, S. (2015). *El empleo pedagógico de los juegos tradicionales locales para el desarrollo de valores en la I.E.I. N°339 de "Pispitayoc"- Echarati. La convención – cusco 2014* [Tesis de postgrado, Universidad Nacional de San Agustín de Arequipa]. <http://repositorio.unsa.edu.pe/handle/UNSA/5465>
- Quispe, Y. E. (2024). *Los juegos tradicionales en el desarrollo de habilidades motrices básicas en estudiantes de primaria, en UGELES, Trujillo, 2024* [Trabajo de investigación, Universidad César Vallejo]. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/154566>
- Ramírez, E., Zambrano, N., Loaiza, L., y Maqueira, G. (2024). Estrategia didáctica de juegos tradicionales para la inclusión en la clase de Educación Física de estudiantes con discapacidad auditiva. *593 Digital Publisher CEIT*, 9(5), 279-295. <https://doi.org/10.33386/593dp.2024.5.2588>
- Ramírez, T. M. (2025). *Juegos tradicionales en las habilidades motrices en estudiantes de educación básica elemental* [Tesis de Licenciatura, Universidad Técnica de

- Ambato]. <https://repositorio.uta.edu.ec/server/api/core/bitstreams/8f610bf2-f5df-4ea2-a6d2-7ad8e0c8244e/content>
- Rodríguez, A. y Pérez, A. O. (2017). Métodos científicos de indagación y de construcción del conocimiento. *Revista Escuela de Administración de Negocios*, (82), 1-26. <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=20652069006>
- Rodríguez, J., Figueras, S., y Ribalta, M. D. (2021). Significados atribuidos a los términos Psicomotricidad y Educación Física en la Educación Infantil. *Revista Iberoamericana De Ciencias De La Actividad Física Y El Deporte*, 10(1), 120–137. <https://doi.org/10.24310/riccafd.2021.v10i1.10429>
- Rojas, M. (2015). *Los juegos didácticos como proceso pedagógico y su incidencia en el desarrollo de la motricidad gruesa de las niñas y los niños del centro de educación básica 5 de junio de la ciudad de Urcuquí parroquia Pablo Arenas durante el año lectivo 2014-2015* [Tesis de pregrado, Universidad Técnica del Norte]. <http://repositorio.utn.edu.ec/handle/123456789/4985>
- Rojo, J., González, M. J., Gómez, S., Carlos, J., Acevedo, Á., Adsuar, J.C. (2022). Psychomotor Skills Activities in the Classroom from an Early Childhood Education Teachers' Perspective. *Children*, 9(8), 1-9. <https://doi.org/10.3390/children9081214>
- Roldán, M. J. (2 de abril de 2020). *Ser Mamá*. <https://eresmama.com/importante-la-interaccion-social-los-ninos-pequenos/>
- Romero, R., Mayta, D., Ancaya, M., Tasayco, S., y Berrio, M. (2024). *Método de investigación científica: Diseño de proyectos y elaboración de protocolos en las Ciencias Sociales*. Editorial Idicap Pacífico, 1–94. <https://idicap.com/ojs/index.php/editorialeip/article/view/285>.
- Romero, S. (2003). Juegos tradicionales: cultura, identidad y escuela. *Revista Educación y Pedagogía*, 15(37), 31-40.
- Romero-Carazas, R., Mayta-Huiza, D., Ancaya-Martínez, M. D. C. E., Tasayco-Barrios, S., y Berrio-Quispe, M. L. (2024). *Método de investigación científica: Diseño de proyectos y elaboración de protocolos en las Ciencias Sociales*. Editorial Idicap Pacífico. <https://doi.org/10.53595/eip.012.2024>
- Salazar, E. A. (2023). *Gestión de habilidades sociomotrices y las relaciones interpersonales en estudiantes de una institución pública de Ucayali 2023* [Tesis de Maestría, Universidad César Vallejo]. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/131061>

- Segovia, F. (1981). *Manual de recreación educativa*. Colección de Documentos Técnicos N°4. Editorial Don Bosco.
- Tejada, L. (2023). *Estrategias lúdicas y habilidades sociomotrices en estudiantes del V Ciclo de la Institución Educativa N.º 15546, Ñomala - Chulucanas, 2022* [Tesis de licenciatura, Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo]. <https://hdl.handle.net/20.500.12893/11882>
- TrujilloenLinea (2022). *Juegos tradicionales ayudan a erradicar el sedentarismo infantil*. https://www.trujilloenlinea.pe/noticias/ucv/06/03/2022/juegos-tradicionales-ayudan-erradicar-el-sedentarismo-infantil?utm_source=chatgpt.com
- UNICEF España. (2021). *Impacto de la tecnología en la adolescencia: relaciones, riesgos y oportunidades*. UNICEF Comité Español. <https://www.unicef.es/publicacion/impacto-de-la-tecnologia-en-la-adolescencia>.
- Vásquez, I. (2023). *Modelo de metodología para una investigación no experimental*. Universidad Católica Nordestana. https://www.researchgate.net/publication/372572791_MODELO_DE_METODOLOGIA_PARA_UNA_INVESTIGACION_NO_EXPERIMENTAL_DRA_IR_ENE_VASQUEZ_CRUCETA
- Vygotsky, L. (1966). *El papel del juego en el desarrollo*. Editorial Aprendizaje Visor.
- Vygotsky, L. S. (1978). *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores*. Crítica.
- Zeng, N., Johnson, S., Boles, R. y Bellows, L. (2019). Social-ecological correlates of fundamental movement skills in young children. *Journal of Sport and Health Science*, 8(2), 122-129. <https://doi.org/10.1016/j.jshs.2019.01.001>

ANEXOS

Anexo 1: Matriz de consistencia

Título: Juegos tradicionales y habilidades sociomotrices en estudiantes de secundaria de una Institución Educativa de Marcabal 2025			
<p>Problema General ¿Qué relación existe entre juegos tradicionales y habilidades sociomotrices en los escolares de secundaria de la IE 80834 de Marcabal 2025?</p> <p>Problemas Específicos ¿Qué relación existe entre la participación activa y habilidades sociomotrices en los escolares de secundaria de la IE 80834 de Marcabal 2025? ¿Qué relación existe entre la variedad de juegos y habilidades sociomotrices en los escolares de secundaria de la IE a 80834 de Marcabal 2025? ¿Qué relación existe entre el valor cultural y habilidades sociomotrices en los escolares de secundaria de la IE</p>	<p>Hipótesis Existe relación entre juegos tradicionales y habilidades sociomotrices en los escolares de secundaria de la IE 80834 de Marcabal 2025.</p> <p>Hipótesis Específicas Existe relación entre la participación activa y habilidades sociomotrices en los escolares de secundaria de la IE 80834 de Marcabal 2025. Existe relación entre la variedad de juego y habilidades sociomotrices en los escolares de secundaria de la IE 80834 de Marcabal 2025. Existe relación entre el valor cultural y habilidades sociomotrices en los escolares de secundaria de la IE 80834 de Marcabal 2025.</p>	<p>Objetivo General Determinar la relación entre juegos tradicionales y habilidades sociomotrices en los escolares de secundaria de la IE 80834 de Marcabal 2025.</p> <p>Objetivos Específicos Establecer la relación entre la participación activa y habilidades sociomotrices en los escolares de secundaria de la IE 80834 de Marcabal 2025. Establecer la la relación entre la variedad de juegos y habilidades sociomotrices en los escolares de secundaria de la IE 80834 de Marcabal 2025. Establecer la relación entre el valor cultural y habilidades sociomotrices en los escolares de secundaria de la IE</p>	<p>Metodología</p> <ul style="list-style-type: none"> - Enfoque - Tipo . Según su fin Básica . Según su profundidad Descriptiva - Diseño No experimental, descriptivo, correlacional - Técnica Encuesta - Instrumento Cuestionario - Población 68 estudiantes de secundaria - Muestra 38 estudiantes de primero, segundo y tercero de secundaria.

80834 de Marcabal 2025?		80834 de Marcabal 2025.	
----------------------------	--	----------------------------	--

Anexo 2: Operacionalización de variables

Variable	Definición Conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Ítems
Juegos tradicionales	Son actividades lúdicas ancestrales transmitidas culturalmente que promueven la interacción social, el movimiento y la identidad cultural (Romero, 2003).	Mediante un cuestionario de 12 ítems tipo Likert se evaluará la participación activa, la variedad y la valoración de los juegos tradicionales.	Participación activa	Participación en juegos tradicionales	1-2
				Involucramiento emocional durante el juego	3-4
			Variedad de juegos	Conocimiento y práctica de juegos tradicionales	5-6
				Iniciativa para proponer juegos tradicionales	7-8
			Valor cultural	Reconocimiento del valor cultural de los juegos	9-10
				Transmisión cultural a través de juego	11-12
Habilidades sociomotrices	Conjunto de capacidades que combinan habilidades motrices básicas con habilidades sociales en contextos de interacción motriz (Parlebas, 2001).	Mediante un cuestionario de 16 ítems tipo Likert evaluará la coordinación, la interacción social, la expresión corporal y el control de emociones en los juegos.	Coordinación motora	Coordinación óculo manual	1-2
				Coordinación óculo pédica	3-4
			Relaciones sociales	Respeto de normas y turnos	5-6
				Cooperación con compañeros	7-8
			Comunicación motriz	Uso de gestos o señales para interactuar	9-10
				Claridad en la expresión corporal	11-12
			Control emocional	Manejo de frustración	13-14
				Regulación del entusiasmo	15-16

Anexo 3: Instrumentos de recolección de la información

CUESTIONARIO DE JUEGOS TRADICIONALES

Instrucción: Se te presenta una secuencia de ítems vinculados con los juegos tradicionales. Elije con una equis (X) la opción que consideres, todas las opciones son correctas.

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

Nº	Ítems	1	2	3	4	5
1	Participo en juegos tradicionales al menos una vez por semana.					
2	Juego con mis compañeros fuera del horario de clase.					
3	Me divierto mucho cuando participo en juegos tradicionales.					
4	Me concentro totalmente mientras juego.					
5	Juego distintos tipos de juegos tradicionales.					
6	Conozco juegos tradicionales típicos de mi pueblo					
7	Enseño a mis compañeros juegos tradicionales.					
8	Me gusta proponer juegos tradicionales durante el recreo.					
9	Considero que los juegos tradicionales son parte de mi cultura.					
10	Son importantes los juegos tradicionales en mi educación					
11	Aprendí juegos tradicionales gracias a mis padres y abuelos.					
12	Los juegos tradicionales me conectan con mis raíces.					

MUCHAS GRACIAS

CUESTIONARIO DE HABILIDADES SOCIOMOTRICES

Instrucción: Se te presenta una secuencia de ítems vinculados con las habilidades sociomotrices. Elige con una equis (X) la opción que consideres, todas las opciones son correctas.

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

N°	Ítems	1	2	3	4	5
1	Puedo lanzar y atrapar objetos sin dificultad.					
2	Cuando juego, coordino bien mis manos con la vista.					
3	Pateo con presión durante los juegos.					
4	Tengo buen equilibrio al correr o saltar.					
5	Durante los juegos respeto las reglas.					
6	Espero mi turno pacientemente cuando juego.					
7	Ayudo a mis compañeros durante los juegos.					
8	Me gusta trabajar en equipo mientras jugamos.					
9	Uso gestos o movimientos para comunicarme durante los juegos.					
10	Entiendo bien los gestos de mis compañeros en los juegos.					
11	Mi cuerpo expresó lo que siento al jugar.					
12	Expreso mis ideas mediante movimientos cuando juego.					
13	Se controlar mi enojo si pierdo un juego.					
14	Acepto las derrotas con tranquilidad.					
15	No interrumpo ni grito cuando estoy emocionado durante el juego.					
16	Se calmarme después de una jornada intensa.					

MUCHAS GRACIAS

Anexo 4: Ficha técnica

Nombre original del instrumento:	Cuestionario de jugos tradicionales
Autor y año:	Original: Huizinga (1938); Romero (2003); Vygotsky (1978) y Parlebas (2001).
	Adaptación: Agustin y Agustin (2025)
Objetivo del instrumento:	Medir el nivel de jugos tradicionales
Usuarios:	Escolares de secundaria de la IE 80834 de Marcabal
Forma de administración o modo de aplicación:	Físicamente en un tiempo estimado de 20 minutos.
Validez:	Bastante adecuado acorde a la coincidencia de juez de expertos
Confiability:	Alfa de Cronbach de ,864

Nombre original del instrumento:	Cuestionario de habilidades sociomotrices
Autor y año:	Original: Parlebas (2001), Gallahue y Ozmun (2006), Le Boulch (1991), Vygotsky (1978) y Bisquerra (2000)
	Adaptación: Agustin y Agustin (2025)
Objetivo del instrumento:	Medir el nivel de habilidades sociomotrices
Usuarios:	Escolares de secundaria de la IE 80834 de Marcabal
Forma de administración o modo de aplicación:	Físicamente en un tiempo estimado de 20 minutos.
Validez:	Bastante adecuado acorde a la coincidencia de juez de expertos
Confiabilidad:	Alfa de Cronbach de ,905

Anexo 5: Validación del instrumento



UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TRUJILLO BENEICTO XVI

PRESENTACIÓN A JUICIO DE EXPERTO

Estimado Validador: Cesar Huilca Moreno

Me es grato dirigirme a usted, a fin de solicitar su colaboración como experto para validar los instrumentos que adjunto denominados: **Cuestionario de juegos tradicionales y cuestionario de habilidades sociomotrices**, diseñado por los estudiantes **Agustín Obeso, Melvin Dilmer y Agustín Obeso, Olmer William** con el propósito de medir **la relación entre los juegos tradicionales y las habilidades sociomotrices**, los cuales serán aplicados a **estudiantes de una Institución Educativa de Marcabal**, por cuanto considero que sus observaciones, apreciaciones y acertados aportes serán de utilidad.

Dichos instrumentos tienen como finalidad recoger información directa para la investigación que se realiza en los actuales momentos, titulada: **JUEGOS TRADICIONALES Y HABILIDADES SOCIOMOTRICES EN ESTUDIANTES DE SECUNDARIA DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DE MARCABAL 2025**.

Tesis que será presentada a la Universidad Católica de Trujillo, como requisito para obtener el Título Profesional de Licenciado en **Educación, Física, Recreación y Deportes**.

Para efectuar la validación del instrumento, usted deberá leer cuidadosamente cada enunciado y sus correspondientes alternativas de respuesta, en donde se pueden seleccionar una, varias o ninguna alternativa de acuerdo al criterio personal y profesional del actor que responde al instrumento. Se le agradece cualquier sugerencia referente a redacción, contenido, pertinencia y congruencia u otro aspecto que se considere relevante para mejorar el mismo.

Gracias por su aporte

Handwritten signature of Agustín Obeso, Melvin Dilmer.

Agustín Obeso, Melvin Dilmer
DNI: 73761398

Handwritten signature of Agustín Obeso, Olmer William.

Agustín Obeso, Olmer William
DNI: 73372053



UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TRUJILLO BENEDICTO XVI

JUICIO DE EXPERTO SOBRE LA PERTINENCIA DEL INSTRUMENTO

Instrucciones: Marque con una X en donde corresponde, según su criterio, Si cumple o No cumple, la coherencia entre dimensiones e indicadores de la variable en estudio.

Variable	Dimensiones	Indicadores	N° de ítem	COHERENCIA	
				SI	NO
Juegos tradicionales	Participación activa	- Participación en juegos tradicionales. - Involucramiento emocional durante el juego.	1-4	X	
	Variedad de juego	- Conocimiento y practica de juegos tradicionales. - Iniciativa para proponer juegos tradicionales.	5-8	X	
	Valor cultural	- Reconociendo del valor cultura de los juegos, - Transmisión cultural a través de juego.	9-12	X	
Habilidades sociomotrices	Coordinación motora	- Coordinación óculo manual - Coordinación óculo pédica	1-4	X	
	Relaciones sociales	- Respeto de normas y turnos - Cooperación con compañeros	5-8	X	
	Comunicación motriz	- Uso de gestos o señales para interactuar - Claridad en la expresión corporal	9-12	X	
	Control emocional	- Manejo de frustración - Regulación del entusiasmo	13-16	X	



UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TRUJILLO BENEDICTO XVI

CUESTIONARIO SOBRE JUEGOS TRADICIONALES

Instrucciones de Evaluación de ítems: Coloque en cada casilla de valoración la letra o letras correspondiente al aspecto cualitativo que según su criterio, cumple o tributa cada ítem a medir los aspectos o dimensiones de la variable en estudio. Las valoraciones son las siguientes:

MA= Muy adecuado / BA= Bastante adecuado / A = Adecuado / PA= Poco adecuado / NA= No adecuado

Categorías a evaluar: Redacción, contenido, congruencia y coherencia en relación a la variable de estudio. En la casilla de observaciones puede sugerir mejoras.

Preguntas		Valoración					Observaciones
Nº	Ítems	MA	BA	A	PA	NA	
1	Participo en juegos tradicionales al menos una vez por semana.		X				
2	Juego con mis compañeros fuera del horario de clase.		X				
3	Me divierto mucho cuando participo en juegos tradicionales.		X				
4	Me concentro totalmente mientras juego.		X				
5	Juego distintos tipos de juegos tradicionales.		X				
6	Conozco juegos tradicionales típicos de mi pueblo		X				
7	Enseño a mis compañeros juegos tradicionales.		X				
8	Me gusta proponer juegos tradicionales durante el recreo.		X				
9	Considero que los juegos tradicionales son parte de mi cultura.		X				
10	Son importantes los juegos tradicionales en mi educación		X				
11	Aprendí juegos tradicionales gracias a mis padres y abuelos.		X				
12	Los juegos tradicionales me conectan con mis raíces.		X				
Total:			24				

Evaluado por: Huilca Moreno, César **DNI:** 42463564 **Fecha:** 01-07-25 **Firma:**



UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TRUJILLO BENEDICTO XVI

CONSTANCIA DE VALIDACIÓN

Yo, **César Huilca Moreno**, con Documento Nacional de Identidad N° 42463564, de profesión docente de Educación Primaria, grado académico de Magister en Gestión y Acreditación Educativa, con código de colegiatura 0542463564, labor que ejerzo actualmente como Docente de la Institución Educativa 3519 Philip P. Saunders.

Por medio de la presente hago constar que he revisado con fines de Validación el Instrumento denominado **Cuestionario de Juegos Tradicionales**, cuyo propósito es medir **los Juegos Tradicionales** a los efectos de su aplicación a **estudiantes de una Institución Educativa de Marcabal**.

Luego de hacer las observaciones pertinentes a los ítems, concluyo en las siguientes apreciaciones.

Criterios evaluados	Valoración positiva			Valoración negativa	
	MA (3)	BA (2)	A (1)	PA	NA
Calidad de redacción de los ítems		X			
Amplitud del contenido a evaluar		X			
Congruencia con los indicadores		X			
Coherencia con las dimensiones		X			

Apreciación total:

Muy adecuado () Bastante adecuado (X) Adecuado () Poco adecuado () No adecuado ()

Trujillo, a los 01 días del mes de julio del 2025

Apellidos y nombres: Huilca Moreno, César **DNI:** 42463564 **Firma:**



UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TRUJILLO BENEDICTO XVI

CUESTIONARIO SOBRE HABILIDADES SOCIOMOTRICES

Instrucciones de Evaluación de ítems: Coloque en cada casilla de valoración la letra o letras correspondiente al aspecto cualitativo que según su criterio, cumple o tributa cada ítem a medir los aspectos o dimensiones de la variable en estudio. Las valoraciones son las siguientes:

MA= Muy adecuado / BA= Bastante adecuado / A = Adecuado / PA= Poco adecuado / NA= No adecuado

Categorías a evaluar: Redacción, contenido, congruencia y coherencia en relación a la variable de estudio. En la casilla de observaciones puede sugerir mejoras.

Preguntas		Valoración					Observaciones
Nº	Ítems	MA	BA	A	PA	NA	
1	Puedo lanzar y atrapar objetos sin dificultad.		X				
2	Cuando juego, coordino bien mis manos con la vista.		X				
3	Pateo con presión durante los juegos.		X				
4	Tengo buen equilibrio al correr o saltar.		X				
5	Durante los juegos respeto las reglas.		X				
6	Espero mi turno pacientemente cuando juego.		X				
7	Ayudo a mis compañeros durante los juegos.		X				
8	Me gusta trabajar en equipo mientras jugamos.		X				
9	Uso gestos o movimientos para comunicarme durante los juegos.		X				
10	Entiendo bien los gestos de mis compañeros en los juegos.		X				
11	Mi cuerpo expresó lo que siento al jugar.		X				
12	Expreso mis ideas mediante movimientos cuando juego.		X				
13	Se controlar mi enojo si pierdo un juego.		X				
14	Acepto las derrotas con tranquilidad.		X				
15	No interrumpo ni grito cuando estoy emocionado durante el juego.		X				
16	Se calmarme después de una jornada intensa.		X				
Total:			32				

Evaluado por: Huilca Moreno, César **DNI:** 42463564 **Fecha:** 01-07-25 **Firma:**



UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TRUJILLO BENEDICTO XVI

CONSTANCIA DE VALIDACIÓN

Yo, **César Huilca Moreno**, con Documento Nacional de Identidad N° 42463564, de profesión docente de Educación Primaria, grado académico de Magister en Gestión y Acreditación Educativa, con código de colegiatura 0542463564, labor que ejerzo actualmente como Docente de la Institución Educativa 3519 Philip P. Saunders.

Por medio de la presente hago constar que he revisado con fines de Validación el Instrumento denominado **Cuestionario de Habilidades Sociomotrices**, cuyo propósito es medir **las Habilidades Sociomotrices** a los efectos de su aplicación a **estudiantes de una Institución Educativa de Marcabal**.

Luego de hacer las observaciones pertinentes a los ítems, concluyo en las siguientes apreciaciones.

Criterios evaluados	Valoración positiva			Valoración negativa	
	MA (3)	BA (2)	A (1)	PA	NA
Calidad de redacción de los ítems		X			
Amplitud del contenido a evaluar		X			
Congruencia con los indicadores		X			
Coherencia con las dimensiones		X			

Apreciación total:

Muy adecuado () Bastante adecuado (X) Adecuado () Poco adecuado () No adecuado ()

Trujillo, a los 01 días del mes de julio del 2025

Apellidos y nombres: Huilca Moreno, César **DNI:** 42463564 **Firma:**



UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TRUJILLO BENEDETTO XVI

PRESENTACIÓN A JUICIO DE EXPERTO

Estimado Validador: Rodri Demus De la Cruz Rodríguez

Me es grato dirigirme a usted, a fin de solicitar su colaboración como experto para validar los instrumentos que adjunto denominados: **Cuestionario de juegos tradicionales y cuestionario de habilidades sociomotrices**, diseñado por los estudiantes **Agustín Obeso, Melvin Dilmer y Agustín Obeso, Olmer William** con el propósito de medir **la relación entre los juegos tradicionales y las habilidades sociomotrices**, los cuales serán aplicados a **estudiantes de una Institución Educativa de Marcabal**, por cuanto considero que sus observaciones, apreciaciones y acertados aportes serán de utilidad.

Dichos instrumentos tienen como finalidad recoger información directa para la investigación que se realiza en los actuales momentos, titulada: **JUEGOS TRADICIONALES Y HABILIDADES SOCIOMOTRICES EN ESTUDIANTES DE SECUNDARIA DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DE MARCABAL 2025**.

Tesis que será presentada a la Universidad Católica de Trujillo, como requisito para obtener el Título Profesional de Licenciado en **Educación, Física, Recreación y Deportes**.

Para efectuar la validación del instrumento, usted deberá leer cuidadosamente cada enunciado y sus correspondientes alternativas de respuesta, en donde se pueden seleccionar una, varias o ninguna alternativa de acuerdo al criterio personal y profesional del actor que responde al instrumento. Se le agradece cualquier sugerencia referente a redacción, contenido, pertinencia y congruencia u otro aspecto que se considere relevante para mejorar el mismo.

Gracias por su aporte

Agustín Obeso, Melvin Dilmer
DNI: 73761398

Agustín Obeso, Olmer William
DNI: 73372053



UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TRUJILLO BENEDICTO XVI

JUICIO DE EXPERTO SOBRE LA PERTINENCIA DEL INSTRUMENTO

Instrucciones: Marque con una X en donde corresponde, según su criterio, Si cumple o No cumple, la coherencia entre dimensiones e indicadores de la variable en estudio.

Variable	Dimensiones	Indicadores	N° de ítem	COHERENCIA	
				SI	NO
Juegos tradicionales	Participación activa	- Participación en juegos tradicionales. - Involucramiento emocional durante el juego.	1-4	X	
	Variedad de juego	- Conocimiento y practica de juegos tradicionales. - Iniciativa para proponer juegos tradicionales.	5-8	X	
	Valor cultural	- Reconociendo del valor cultura de los juegos, - Transmisión cultural a través de juego.	9-12	X	
Habilidades sociomotrices	Coordinación motora	- Coordinación óculo manual - Coordinación óculo pédica	1-4	X	
	Relaciones sociales	- Respeto de normas y turnos - Cooperación con compañeros	5-8	X	
	Comunicación motriz	- Uso de gestos o señales para interactuar - Claridad en la expresión corporal	9-12	X	
	Control emocional	- Manejo de frustración - Regulación del entusiasmo	13-16	X	



UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TRUJILLO BENEDICTO XVI

CUESTIONARIO SOBRE JUEGOS TRADICIONALES

Instrucciones de Evaluación de ítems: Coloque en cada casilla de valoración la letra o letras correspondiente al aspecto cualitativo que según su criterio, cumple o tributa cada ítem a medir los aspectos o dimensiones de la variable en estudio. Las valoraciones son las siguientes:

MA= Muy adecuado / BA= Bastante adecuado / A = Adecuado / PA= Poco adecuado / NA= No adecuado

Categorías a evaluar: Redacción, contenido, congruencia y coherencia en relación a la variable de estudio. En la casilla de observaciones puede sugerir mejoras.

Preguntas		Valoración					Observaciones
Nº	Ítems	MA	BA	A	PA	NA	
1	Participo en juegos tradicionales al menos una vez por semana.		X				
2	Juego con mis compañeros fuera del horario de clase.		X				
3	Me divierto mucho cuando participo en juegos tradicionales.		X				
4	Me concentro totalmente mientras juego.		X				
5	Juego distintos tipos de juegos tradicionales.		X				
6	Conozco juegos tradicionales típicos de mi pueblo		X				
7	Enseño a mis compañeros juegos tradicionales.		X				
8	Me gusta proponer juegos tradicionales durante el recreo.		X				
9	Considero que los juegos tradicionales son parte de mi cultura.		X				
10	Son importantes los juegos tradicionales en mi educación		X				
11	Aprendí juegos tradicionales gracias a mis padres y abuelos.		X				
12	Los juegos tradicionales me conectan con mis raíces.		X				
Total:			24				

Evaluado por: De la Cruz Rodríguez, Rodri Demus **DNI:** 41229417 **Fecha:** 03-07-25 **Firma:**



UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TRUJILLO BENEDICTO XVI

CUESTIONARIO SOBRE HABILIDADES SOCIOMOTRICES

Instrucciones de Evaluación de ítems: Coloque en cada casilla de valoración la letra o letras correspondiente al aspecto cualitativo que según su criterio, cumple o tributa cada ítem a medir los aspectos o dimensiones de la variable en estudio. Las valoraciones son las siguientes:

MA= Muy adecuado / BA= Bastante adecuado / A = Adecuado / PA= Poco adecuado / NA= No adecuado

Categorías a evaluar: Redacción, contenido, congruencia y coherencia en relación a la variable de estudio. En la casilla de observaciones puede sugerir mejoras.

Preguntas		Valoración					Observaciones
Nº	Ítems	MA	BA	A	PA	NA	
1	Puedo lanzar y atrapar objetos sin dificultad.		X				
2	Cuando juego, coordino bien mis manos con la vista.		X				
3	Pateo con presión durante los juegos.		X				
4	Tengo buen equilibrio al correr o saltar.		X				
5	Durante los juegos respeto las reglas.		X				
6	Espero mi turno pacientemente cuando juego.		X				
7	Ayudo a mis compañeros durante los juegos.		X				
8	Me gusta trabajar en equipo mientras jugamos.		X				
9	Uso gestos o movimientos para comunicarme durante los juegos.		X				
10	Entiendo bien los gestos de mis compañeros en los juegos.		X				
11	Mi cuerpo expresó lo que siento al jugar.		X				
12	Expreso mis ideas mediante movimientos cuando juego.		X				
13	Se controlar mi enojo si pierdo un juego.		X				
14	Acepto las derrotas con tranquilidad.		X				
15	No interrumpo ni grito cuando estoy emocionado durante el juego.		X				
16	Se calmarme después de una jornada intensa.		X				
Total:			32				

Evaluado por: De la Cruz Rodríguez, Rodri Demus **DNI:** 41229417 **Fecha:** 03-07-24 **Firma:** Rodri



UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TRUJILLO BENEDICTO XVI

CONSTANCIA DE VALIDACIÓN

Yo, **Rodri Demus De la Cruz Rodríguez**, con Documento Nacional de Identidad N° 41229417, de profesión Licenciado en Educación Secundaria con Mención en Ciencias Matemáticas, grado académico de Máster en Investigación en la Enseñanza y el Aprendizaje de las Ciencias Experimentales, Sociales y Matemáticas, con código de colegiatura 1541229417, labor que ejerzo actualmente como Docente Universitario en la Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI.

Por medio de la presente hago constar que he revisado con fines de Validación el Instrumento denominado **Cuestionario de Juegos Tradicionales**, cuyo propósito es medir **los Juegos Tradicionales** a los efectos de su aplicación a **estudiantes de una Institución Educativa de Marcabal**.

Luego de hacer las observaciones pertinentes a los ítems, concluyo en las siguientes apreciaciones.

Criterios evaluados	Valoración positiva			Valoración negativa	
	MA (3)	BA (2)	A (1)	PA	NA
Calidad de redacción de los ítems		X			
Amplitud del contenido a evaluar		X			
Congruencia con los indicadores		X			
Coherencia con las dimensiones		X			

Apreciación total:

Muy adecuado () Bastante adecuado (X) Adecuado () Poco adecuado () No adecuado ()

Trujillo, a los 03 días del mes de julio del 2025

Apellidos y nombres: De la Cruz Rodríguez, Rodri Demus **DNI:** 41229417 **Firma:**



UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TRUJILLO BENEDICTO XVI

CONSTANCIA DE VALIDACIÓN

Yo, **Rodri Demus De la Cruz Rodríguez**, con Documento Nacional de Identidad N° 41229417, de profesión Licenciado en Educación Secundaria con Mención en Ciencias Matemáticas, grado académico de Máster en Investigación en la Enseñanza y el Aprendizaje de las Ciencias Experimentales, Sociales y Matemáticas, con código de colegiatura 1541229417, labor que ejerzo actualmente como Docente Universitario en la Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI.

Por medio de la presente hago constar que he revisado con fines de Validación el Instrumento denominado **Cuestionario de Habilidades Sociomotrices**, cuyo propósito es medir **las Habilidades Sociomotrices** a los efectos de su aplicación a **estudiantes de una Institución Educativa de Marcabal**.

Luego de hacer las observaciones pertinentes a los ítems, concluyo en las siguientes apreciaciones.

Criterios evaluados	Valoración positiva			Valoración negativa	
	MA (3)	BA (2)	A (1)	PA	NA
Calidad de redacción de los ítems		X			
Amplitud del contenido a evaluar		X			
Congruencia con los indicadores		X			
Coherencia con las dimensiones		X			

Apreciación total:

Muy adecuado () Bastante adecuado (X) Adecuado () Poco adecuado () No adecuado ()

Trujillo, a los 03 días del mes de julio del 2025

Apellidos y nombres: De la Cruz Rodríguez, Rodri Demus **DNI:** 41229417 **Firma:** Rodri



UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TRUJILLO BENEDICTO XVI

PRESENTACIÓN A JUICIO DE EXPERTO

Estimado Validador: Onan Betue Huamán Villasante

Me es grato dirigirme a usted, a fin de solicitar su colaboración como experto para validar los instrumentos que adjunto denominados: **Cuestionario de juegos tradicionales y cuestionario de habilidades sociomotrices**, diseñado por los estudiantes **Agustín Obeso, Melvin Dilmer y Agustín Obeso, Olmer William** con el propósito de medir **la relación entre los juegos tradicionales y las habilidades sociomotrices**, los cuales serán aplicados a **estudiantes de una Institución Educativa de Marcabal**, por cuanto considero que sus observaciones, apreciaciones y acertados aportes serán de utilidad.

Dichos instrumentos tienen como finalidad recoger información directa para la investigación que se realiza en los actuales momentos, titulada: **JUEGOS TRADICIONALES Y HABILIDADES SOCIOMOTRICES EN ESTUDIANTES DE SECUNDARIA DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DE MARCABAL 2025**.

Tesis que será presentada a la Universidad Católica de Trujillo, como requisito para obtener el Título Profesional de Licenciado en **Educación, Física, Recreación y Deportes**.

Para efectuar la validación del instrumento, usted deberá leer cuidadosamente cada enunciado y sus correspondientes alternativas de respuesta, en donde se pueden seleccionar una, varias o ninguna alternativa de acuerdo al criterio personal y profesional del actor que responde al instrumento. Se le agradece cualquier sugerencia referente a redacción, contenido, pertinencia y congruencia u otro aspecto que se considere relevante para mejorar el mismo.

Gracias por su aporte

Agustín Obeso, Melvin Dilmer
DNI: 73761398

Agustín Obeso, Olmer William
DNI: 73372053



UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TRUJILLO BENEDICTO XVI

JUICIO DE EXPERTO SOBRE LA PERTINENCIA DEL INSTRUMENTO

Instrucciones: Marque con una X en donde corresponde, según su criterio, Si cumple o No cumple, la coherencia entre dimensiones e indicadores de la variable en estudio.

Variable	Dimensiones	Indicadores	N° de ítem	COHERENCIA	
				SI	NO
Juegos tradicionales	Participación activa	- Participación en juegos tradicionales. - Involucramiento emocional durante el juego.	1-4	X	
	Variedad de juego	- Conocimiento y practica de juegos tradicionales. - Iniciativa para proponer juegos tradicionales.	5-8	X	
	Valor cultural	- Reconociendo del valor cultura de los juegos, - Transmisión cultural a través de juego.	9-12	X	
Habilidades sociomotrices	Coordinación motora	- Coordinación óculo manual - Coordinación óculo pédica	1-4	X	
	Relaciones sociales	- Respeto de normas y turnos - Cooperación con compañeros	5-8	X	
	Comunicación motriz	- Uso de gestos o señales para interactuar - Claridad en la expresión corporal	9-12	X	
	Control emocional	- Manejo de frustración - Regulación del entusiasmo	13-16	X	



UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TRUJILLO BENEDICTO XVI


CUESTIONARIO SOBRE JUEGOS TRADICIONALES

Instrucciones de Evaluación de ítems: Coloque en cada casilla de valoración la letra o letras correspondiente al aspecto cualitativo que según su criterio, cumple o tributa cada ítem a medir los aspectos o dimensiones de la variable en estudio. Las valoraciones son las siguientes:

MA= Muy adecuado / BA= Bastante adecuado / A = Adecuado / PA= Poco adecuado / NA= No adecuado

Categorías a evaluar: Redacción, contenido, congruencia y coherencia en relación a la variable de estudio. En la casilla de observaciones puede sugerir mejoras.

Preguntas		Valoración					Observaciones
Nº	Ítems	MA	BA	A	PA	NA	
1	Participo en juegos tradicionales al menos una vez por semana.		X				
2	Juego con mis compañeros fuera del horario de clase.		X				
3	Me divierto mucho cuando participo en juegos tradicionales.		X				
4	Me concentro totalmente mientras juego.		X				
5	Juego distintos tipos de juegos tradicionales.		X				
6	Conozco juegos tradicionales típicos de mi pueblo		X				
7	Enseño a mis compañeros juegos tradicionales.		X				
8	Me gusta proponer juegos tradicionales durante el recreo.		X				
9	Considero que los juegos tradicionales son parte de mi cultura.		X				
10	Son importantes los juegos tradicionales en mi educación		X				
11	Aprendí juegos tradicionales gracias a mis padres y abuelos.		X				
12	Los juegos tradicionales me conectan con mis raíces.		X				
Total:			24				

Evaluado por: Huamán Villasante, Onan Betue **DNI:** 42027454 **Fecha:** 02-07-25 **Firma:** 



UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TRUJILLO BENEDICTO XVI

CUESTIONARIO SOBRE HABILIDADES SOCIOMOTRICES

Instrucciones de Evaluación de ítems: Coloque en cada casilla de valoración la letra o letras correspondiente al aspecto cualitativo que según su criterio, cumple o tributa cada ítem a medir los aspectos o dimensiones de la variable en estudio. Las valoraciones son las siguientes:

MA= Muy adecuado / BA= Bastante adecuado / A = Adecuado / PA= Poco adecuado / NA= No adecuado

Categorías a evaluar: Redacción, contenido, congruencia y coherencia en relación a la variable de estudio. En la casilla de observaciones puede sugerir mejoras.

Preguntas		Valoración					Observaciones
Nº	Ítems	MA	BA	A	PA	NA	
1	Puedo lanzar y atrapar objetos sin dificultad.		X				
2	Cuando juego, coordino bien mis manos con la vista.		X				
3	Pateo con presión durante los juegos.		X				
4	Tengo buen equilibrio al correr o saltar.		X				
5	Durante los juegos respeto las reglas.		X				
6	Espero mi turno pacientemente cuando juego.		X				
7	Ayudo a mis compañeros durante los juegos.		X				
8	Me gusta trabajar en equipo mientras jugamos.		X				
9	Uso gestos o movimientos para comunicarme durante los juegos.		X				
10	Entiendo bien los gestos de mis compañeros en los juegos.		X				
11	Mi cuerpo expresó lo que siento al jugar.		X				
12	Expreso mis ideas mediante movimientos cuando juego.		X				
13	Se controlar mi enojo si pierdo un juego.		X				
14	Acepto las derrotas con tranquilidad.		X				
15	No interrumpo ni grito cuando estoy emocionado durante el juego.		X				
16	Se calmarme después de una jornada intensa.		X				
Total:			32				

Evaluado por: Huamán Villasante, Onan Betue **DNI:** 42027454 **Fecha:** 02-07-25 **Firma:**



UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TRUJILLO BENEDICTO XVI

CONSTANCIA DE VALIDACIÓN

Yo, **Onan Betue Huamán Villasante**, con Documento Nacional de Identidad N° 42027454, de profesión profesor de educación Primaria, grado académico de Maestría en Gestión y Acreditación Educativa, con código de colegiatura 1042027454, labor que ejerzo actualmente como Docente de la Institución Educativa 50838 Mariano Melgar de Huancacocha.

Por medio de la presente hago constar que he revisado con fines de Validación el Instrumento denominado **Cuestionario de Juegos Tradicionales**, cuyo propósito es medir **los Juegos Tradicionales** a los efectos de su aplicación a **estudiantes de una Institución Educativa de Marcabal**.

Luego de hacer las observaciones pertinentes a los ítems, concluyo en las siguientes apreciaciones.

Criterios evaluados	Valoración positiva			Valoración negativa	
	MA (3)	BA (2)	A (1)	PA	NA
Calidad de redacción de los ítems		X			
Amplitud del contenido a evaluar		X			
Congruencia con los indicadores		X			
Coherencia con las dimensiones		X			

Apreciación total:

Muy adecuado () Bastante adecuado (X) Adecuado () Poco adecuado () No adecuado ()

Trujillo, a los 02 días del mes de julio del 2025

Apellidos y nombres: Huamán Villasante, Onan Betue **DNI:** 42027454 **Firma:**



UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TRUJILLO BENEDICTO XVI

CONSTANCIA DE VALIDACIÓN

Yo, **Onan Betue Huamán Villasante**, con Documento Nacional de Identidad N° 42027454, de profesión profesor de educación Primaria, grado académico de Maestría en Gestión y Acreditación Educativa, con código de colegiatura 1042027454, labor que ejerzo actualmente como Docente de la Institución Educativa 50838 Mariano Melgar de Huancacocha.

Por medio de la presente hago constar que he revisado con fines de Validación el Instrumento denominado **Cuestionario de Habilidades Sociomotrices**, cuyo propósito es medir **las Habilidades Sociomotrices** a los efectos de su aplicación a **estudiantes de una Institución Educativa de Marcabal**.

Luego de hacer las observaciones pertinentes a los ítems, concluyo en las siguientes apreciaciones.

Criterios evaluados	Valoración positiva			Valoración negativa	
	MA (3)	BA (2)	A (1)	PA	NA
Calidad de redacción de los ítems		X			
Amplitud del contenido a evaluar		X			
Congruencia con los indicadores		X			
Coherencia con las dimensiones		X			

Apreciación total:

Muy adecuado () Bastante adecuado (X) Adecuado () Poco adecuado () No adecuado ()

Trujillo, a los 07 días del mes de julio del 2025

Apellidos y nombres: Huamán Villasante, Onan Betue **DNI:** 42027454 **Firma:**

Anexo 6: Confiabilidad del instrumento

Cuestionario 1

Fiabilidad estadística				
Alpha de Cronbach		Cantidad de elementos		
,864		12		
Estadísticas de total de elemento				
ID	Media de escala si el elemento se ha suprimido	Varianza de escala si el elemento se ha suprimido	Correlación total de elementos corregida	Alpha de Cronbach si el elemento se ha suprimido
I1	42,37	55,219	,543	,854
I2	42,87	54,863	,574	,852
I3	42,67	53,853	,625	,849
I4	43,05	53,031	,597	,850
I5	42,70	55,705	,476	,858
I6	43,10	54,769	,518	,856
I7	43,00	57,186	,376	,865
I8	42,87	54,389	,563	,853
I9	42,90	52,939	,645	,847
I10	42,63	53,931	,587	,851
I11	42,78	54,342	,610	,850
I12	42,77	58,012	,425	,861

Cuestionario 2

Fiabilidad estadística				
Alpha de Cronbach		Cantidad de elementos		
,905		16		
Estadística del total de elemento				
ID	Media de escala si el elemento se ha suprimido	Varianza de escala si el elemento se ha suprimido	Correlación total de elementos corregida	Alpha de Cronbach si el elemento se ha suprimido
P1	54,33	112,463	,464	,903
P2	54,33	111,718	,499	,902
P3	54,38	109,698	,664	,897
P4	54,42	112,417	,473	,903
P5	54,22	109,156	,571	,900
P6	54,40	107,363	,650	,897
P7	54,37	106,168	,715	,895
P8	54,47	109,507	,581	,900
P9	54,08	108,688	,575	,900
P10	54,23	108,894	,581	,900
P11	54,27	112,131	,545	,901
P12	54,30	110,451	,541	,901
P13	54,23	108,589	,623	,898
P14	54,20	111,010	,490	,903
P15	54,33	110,158	,593	,899
P16	54,18	106,966	,744	,894

Base de datos cuestionario 1

ID	I1	I2	I3	I4	I5	I6	I7	I8	I9	I10	I11	I12
E1	5	4	5	5	5	5	4	5	4	5	4	4
E2	5	5	3	3	5	2	1	4	3	3	4	3
E3	5	5	5	4	3	5	3	3	4	4	5	4
E4	5	3	4	1	5	1	3	5	1	4	3	5
E5	5	5	3	3	4	1	5	3	2	4	5	3
E6	5	1	3	1	2	4	2	1	2	4	2	3
E7	5	4	5	5	5	4	3	2	5	5	4	5
E8	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5
E9	5	4	3	4	5	3	1	3	4	4	1	2
E10	5	4	5	5	3	5	5	4	3	5	5	5
E11	5	3	4	2	5	1	4	2	3	1	4	3
E12	5	4	5	3	5	4	3	5	4	5	4	4
E13	5	5	5	4	5	4	5	5	5	5	5	4
E14	5	5	5	5	4	4	4	5	5	5	4	5
E15	2	4	2	5	3	2	4	3	1	4	3	2
E16	1	2	3	4	5	4	3	2	1	2	3	4
E17	5	5	5	5	5	4	4	5	5	4	5	4
E18	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	4
E19	5	5	5	4	5	4	4	3	4	5	4	3
E20	4	3	5	4	5	4	2	4	4	5	4	3
E21	4	3	2	2	3	2	3	3	3	3	4	4
E22	4	3	2	2	3	2	3	3	3	4	4	4
E23	5	4	5	4	3	4	3	5	4	5	4	5
E24	5	4	4	3	3	3	5	5	5	4	4	4
E25	3	2	2	4	2	5	5	5	4	5	4	5
E26	4	5	4	3	3	4	5	3	4	3	3	4
E27	4	3	3	4	5	2	3	2	4	3	5	4
E28	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
E29	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
E30	5	4	3	4	3	5	3	4	3	4	4	5
E31	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
E32	5	4	5	4	5	3	3	4	2	5	4	4
E33	5	5	4	5	5	3	2	5	5	5	5	4
E34	5	4	5	5	5	5	4	4	5	5	4	4
E35	4	3	4	3	3	3	4	3	4	3	4	3
E36	3	4	3	3	3	4	3	3	4	3	3	3
E37	5	5	5	5	4	4	5	4	5	5	5	4
E38	5	5	5	5	5	4	4	5	4	3	4	5

Base de datos cuestionario 2

ID	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16
E1	4	5	4	4	5	4	3	3	5	4	3	4	4	4	3	4
E2	4	3	5	3	4	3	3	4	2	3	5	1	2	3	4	3
E3	4	4	5	5	4	3	4	5	5	5	4	3	4	5	3	5
E4	1	1	5	3	2	2	4	3	4	5	5	3	4	1	3	4
E5	4	1	3	1	5	1	2	1	5	4	3	5	4	1	1	2
E6	1	4	3	5	2	3	1	3	5	1	3	2	5	1	3	1
E7	3	3	4	3	4	4	4	3	4	3	3	3	3	3	3	3
E8	5	5	5	4	5	5	5	4	5	5	3	5	5	5	5	5
E9	1	2	3	4	5	4	3	2	1	2	3	4	5	4	3	2
E10	5	4	5	5	3	3	3	5	5	4	4	5	5	5	5	5
E11	5	4	3	2	1	2	3	4	5	4	3	2	1	2	3	4
E12	4	4	3	5	5	4	3	5	3	5	4	3	4	5	4	4
E13	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5
E14	3	2	4	3	3	4	4	5	5	5	5	4	4	5	4	3
E15	5	3	4	4	5	1	5	2	5	5	4	3	4	1	2	5
E16	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
E17	3	4	5	4	3	4	5	5	5	5	3	4	5	4	3	4
E18	3	4	3	4	4	3	3	4	3	4	3	4	4	3	4	3
E19	5	4	5	4	4	4	5	4	3	4	4	3	3	4	5	4
E20	4	4	3	4	3	3	4	3	3	5	4	3	4	3	3	4
E21	1	4	3	2	4	2	3	4	2	4	3	4	2	4	3	2
E22	3	4	3	2	2	2	2	3	2	3	3	3	2	3	3	2
E23	3	4	3	2	3	4	3	4	3	2	3	2	3	4	3	4
E24	3	4	3	5	4	5	4	3	4	3	4	5	3	5	5	4
E25	4	4	3	2	3	5	2	4	3	5	4	4	3	5	4	5
E26	4	3	4	3	4	3	3	2	4	5	4	4	4	4	5	4
E27	4	4	3	4	2	3	2	4	3	4	3	5	3	4	4	3
E28	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
E29	3	3	3	3	3	2	3	3	2	3	2	3	3	3	3	3
E30	4	3	4	4	4	3	4	3	4	3	5	4	3	5	3	4
E31	4	4	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
E32	4	5	3	3	5	5	4	4	5	4	3	5	3	3	3	5
E33	5	5	4	3	4	5	5	5	4	3	5	4	5	4	5	5
E34	5	4	5	5	5	4	5	4	5	3	4	4	5	3	3	4
E35	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	4	3	4
E36	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	3	2	3	5	4
E37	2	3	3	2	5	4	3	2	5	5	5	5	4	3	5	3
E38	4	4	4	5	3	2	5	5	5	5	5	3	5	4	4	4

Anexo 7: Carta de presentación



"Año de la recuperación y consolidación de la economía peruana"

Trujillo, 03 de Julio del 2025

SOLICITUD PARA APLICACIÓN DE TESIS E INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN

Dirigido a: Wilder Rosario Miguel Reyes
Director de la I.E.- 80834 – Santa Rosa de Cashahuate
LA LIBERTAD

De mi especial consideración:

Es propicia la oportunidad para saludarle muy cordialmente y a la vez hacerle llegar un cordial saludo.

Ante usted nos presentamos, somos los Br (es) *Olmer Willian Agustín Obeso y Melvin Dilmer Agustín Obeso*, de la Carrera de *Educación Física Recreación y deportes*, de la Facultad de Humanidades, de la Universidad Católica de Trujillo "Benedicto XVI", quien desea realizar su trabajo de investigación denominada "JUEGOS TRADICIONALES Y HABILIDADES SOCIOMOTRICES EN ESTUDIANTES DE SECUNDARIA DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DE MARCABAL 2025" en su institución los días (10/07/2025 – 11/07/2025) del año 2025, con el propósito de aplicar sus instrumentos, siendo un requisito importante para la validez y confiabilidad de su tesis, con el fin de poder obtener su título profesional.

Me despido de usted con las muestras de mi más alta consideración y respeto a su persona.

Muy respetuosamente,



Prof. Wilder Rosario Miguel Reyes
DIRECTOR - I.E. 80834

Anexo 8: Carta de autorización emitida por entidad que faculta el recojo de datos



I.E. N° 80834
Santa Rosa de Cashahuate - Marcabal

"AÑO DE LA RECUPERACIÓN Y CONSOLIDACIÓN DE LA ECONOMÍA PERUANA"

Marcabal, 07 de Julio de 2025

CARTA N° 001-2025/IE 80834 SRC-M-SC-LL

Br. Agustín Obeso Melvin Dilmer
Br. Agustín Obeso Olmer Willian,
Egresados de la Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI
Presente.-

Por intermedio del presente documento autorizo a Agustín Obeso Melvin Dilmer y Agustín Obeso Olmer Willian, bachilleres en Educación Secundaria con mención en: Educación Física Recreación y Deportes, egresados de la Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI, responsables de la investigación titulada: "Juegos tradicionales y habilidades sociomotrices en estudiantes de secundaria en una institución educativa de Marcabal 2025".

Entiendo que el objetivo principal de la investigación es determinar la relación que existe entre los juegos tradicionales y las habilidades sociomotrices, además comprendo que los estudiantes participarán de manera voluntaria previo consentimiento informado, independientemente de mi autorización.

También comprendo que implica un manejo confidencial, por lo que los participantes no serán identificados, solo los documentos o publicaciones derivadas del estudio. La información obtenida será utilizada sólo con fines de esta investigación. Para lo cual PERMITO la recopilación de información a través de cuestionarios.

Ante cualquier duda o consulta respecto a la investigación se deben contactar a los investigadores responsables Agustín Obeso Melvin Dilmer con número de celular 975791681 o a Agustín Obeso Olmer Willian con número de celular 974751187, ante algún reclamo referido a la vulneración de los derechos de los participantes.

La presente CARTA DE AUTORIZACIÓN se firma en dos ejemplares. Uno de los documentos queda en poder de los investigadores y el otro en poder del Director. Para formalizar la autorización del estudio, firmo a continuación.




.....
Prof. Wilder Rosario Miguel Reyes
Director

Anexo 9: Asentimiento informado



UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TRUJILLO BENEDICTO XVI

ASENTIMIENTO INFORMADO

Título de la investigación: JUEGOS TRADICIONALES Y HABILIDADES SOCIOMOTRICES EN ESTUDIANTES DE SECUNDARIA DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DE MARCABAL 2025

Investigador/es:

- Olmer Willian Agustin Obeso
- Melvin Dilmer Agustin Obeso

Institución: Universidad Católica de Trujillo "Benedicto XVI"

Estimado/a participante,

Te invitamos a participar en una investigación titulada: **JUEGOS TRADICIONALES Y HABILIDADES SOCIOMOTRICES EN ESTUDIANTES DE SECUNDARIA DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DE MARCABAL 2025**

Antes de decidir si deseas participar, queremos explicarte en qué consiste este estudio y asegurarnos de que comprendas lo que implica. Puedes hacer preguntas en cualquier momento si algo no te queda claro.

Este estudio busca (explicación sencilla sobre el propósito de la investigación). Si decides participar, te pediremos que (descripción breve y clara de las actividades a realizar). No hay riesgos importantes, pero podrías sentirte (explicación de posibles molestias menores si las hubiera). Si en algún momento te sientes incómodo/a, puedes decirlo y detener tu participación.

Tu participación nos ayudará a entender mejor (explicación del beneficio del estudio en términos comprensibles para menores). Tu participación es voluntaria y si decides no participar o detenerte en cualquier momento, no habrá ningún problema. Nadie se molestará contigo.

Tu información será privada. Nadie fuera de esta investigación sabrá lo que respondiste o hiciste. Todo será utilizado solo para esta investigación.

Si después de leer esta información, decides participar, por favor escribe tu nombre y firma aquí:

Declaro que he entendido la información y que acepto participar en este estudio.

Nombre del participante:

Firma:

Fecha: 10/07/2025



UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TRUJILLO BENEDICTO XVI

Firma del padre/madre o tutor legal:

Fecha: 10/07/2025

Firma de los investigadores:

Fecha: 10/07/2025

Estudiante: Rojas Reyes Jheiser Maher (2do)

~~Jheiser Maher Rojas K.~~

Padre: Rojas Julca Eduardo.



UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TRUJILLO BENEDICTO XVI

ASENTIMIENTO INFORMADO

Título de la investigación: JUEGOS TRADICIONALES Y HABILIDADES SOCIOMOTRICES EN ESTUDIANTES DE SECUNDARIA DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DE MARCABAL 2025

Investigador/es:

- Olmer Willian Agustin Obeso
- Melvin Dilmer Agustin Obeso

Institución: Universidad Católica de Trujillo "Benedicto XVI"

Estimado/a participante,

Te invitamos a participar en una investigación titulada: **JUEGOS TRADICIONALES Y HABILIDADES SOCIOMOTRICES EN ESTUDIANTES DE SECUNDARIA DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DE MARCABAL 2025**

Antes de decidir si deseas participar, queremos explicarte en qué consiste este estudio y asegurarnos de que comprendas lo que implica. Puedes hacer preguntas en cualquier momento si algo no te queda claro.

Este estudio busca (explicación sencilla sobre el propósito de la investigación). Si decides participar, te pediremos que (descripción breve y clara de las actividades a realizar). No hay riesgos importantes, pero podrías sentirte (explicación de posibles molestias menores si las hubiera). Si en algún momento te sientes incómodo/a, puedes decirlo y detener tu participación.

Tu participación nos ayudará a entender mejor (explicación del beneficio del estudio en términos comprensibles para menores). Tu participación es voluntaria y si decides no participar o detenerte en cualquier momento, no habrá ningún problema. Nadie se molestará contigo.

Tu información será privada. Nadie fuera de esta investigación sabrá lo que respondiste o hiciste. Todo será utilizado solo para esta investigación.

Si después de leer esta información, decides participar, por favor escribe tu nombre y firma aquí:

Declaro que he entendido la información y que acepto participar en este estudio.

Nombre del participante:

Firma:

Fecha: 10/07/2025



UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TRUJILLO BENEDICTO XVI

Firma del padre/madre o tutor legal:

Fecha: 10/07/2025

Firma de los investigadores:

Fecha: 10/07/2025

Estudiante: De la cruz Castillo Milder Geiner (2do)

Padre: De la cruz Armas Lorenzo Justiniano ~~Justiniano~~



UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TRUJILLO BENEDICTO XVI

ASENTIMIENTO INFORMADO

Título de la investigación: JUEGOS TRADICIONALES Y HABILIDADES SOCIOMOTRICES EN ESTUDIANTES DE SECUNDARIA DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DE MARCABAL 2025

Investigador/es:

- Olmer Willian Agustin Obeso
- Melvin Dilmer Agustin Obeso

Institución: Universidad Católica de Trujillo "Benedicto XVI"

Estimado/a participante,

Te invitamos a participar en una investigación titulada: **JUEGOS TRADICIONALES Y HABILIDADES SOCIOMOTRICES EN ESTUDIANTES DE SECUNDARIA DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DE MARCABAL 2025**

Antes de decidir si deseas participar, queremos explicarte en qué consiste este estudio y asegurarnos de que comprendas lo que implica. Puedes hacer preguntas en cualquier momento si algo no te queda claro.

Este estudio busca (explicación sencilla sobre el propósito de la investigación). Si decides participar, te pediremos que (descripción breve y clara de las actividades a realizar). No hay riesgos importantes, pero podrías sentirte (explicación de posibles molestias menores si las hubiera). Si en algún momento te sientes incómodo/a, puedes decirlo y detener tu participación.

Tu participación nos ayudará a entender mejor (explicación del beneficio del estudio en términos comprensibles para menores). Tu participación es voluntaria y si decides no participar o detenerte en cualquier momento, no habrá ningún problema. Nadie se molestará contigo.

Tu información será privada. Nadie fuera de esta investigación sabrá lo que respondiste o hiciste. Todo será utilizado solo para esta investigación.

Si después de leer esta información, decides participar, por favor escribe tu nombre y firma aquí:

Declaro que he entendido la información y que acepto participar en este estudio.

Nombre del participante:

Firma:

Fecha: 10/07/2025



UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TRUJILLO BENEDICTO XVI

Firma del padre/madre o tutor legal:

Fecha: 10/07/2025

Firma de los investigadores:

Fecha: 10/07/2025

Estudiante: Rodríguez castillo ~~Juvina~~ Feliciano (2do)

Madre: castillo Julca María Eudocia: MJG

Anexo 10: Reporte de Turnitin

Agustin Obeso OLMER WILLIAN

TE AGUSTIN OBESO OLMER - AGUSTIN OBESO MELVI

 Revisión Turnitin Tesis o Trabajo Académico

Detalles del documento

Identificador de la entrega
trncold:3117-500429044

Fecha de entrega
18 sept 2025, 11:06 GMT-5

Fecha de descarga
18 sept 2025, 11:45 GMT-5

Nombre del archivo
AGUSTIN OBESO MELVIN DILMER y AGUSTIN OBESO OLMER WILLIAN.docx

Tamaño del archivo
12.6 MB

94 páginas

17.904 palabras

98.234 caracteres




20% Similitud general

El total combinado de todas las coincidencias, incluidas las fuentes superpuestas, para ca...

Filtrado desde el informe

- Bibliografía
- Texto citado
- Texto mencionado
- Coincidencias menores (menos de 10 palabras)

Fuentes principales

- 17%  Fuentes de Internet
- 3%  Publicaciones
- 15%  Trabajos entregados (trabajos del estudiante)

Marcas de Integridad

N.º de alertas de Integridad para revisión

Los algoritmos de nuestro sistema analizan un documento en profundidad para buscar inconsistencias que permitirían distinguirlo de una entrega normal. Si advertimos algo extraño, lo marcamos como una alerta para que pueda revisarlo.

Una marca de alerta no es necesariamente un indicador de problemas. Sin embargo, recomendamos que preste atención y la revise.

Fuentes principales

- 17% Fuentes de Internet
- 3% Publicaciones
- 15% Trabajos entregados (trabajos del estudiante)

Fuentes principales

Las fuentes con el mayor número de coincidencias dentro de la entrega. Las fuentes superpuestas no se mostrarán.

1	Internet	repositorio.uct.edu.pe	6%
2	Internet	repositorio.ucv.edu.pe	1%
3	Trabajos del estudiante	POSGRADO on 2025-08-16	1%
4	Trabajos del estudiante	POSGRADO on 2025-07-27	1%
5	Trabajos del estudiante	Universidad Católica de Trujillo on 2025-07-25	<1%
6	Internet	hdl.handle.net	<1%
7	Internet	alicia.concytec.gob.pe	<1%
8	Trabajos del estudiante	Universidad Cesar Vallejo on 2024-12-18	<1%
9	Trabajos del estudiante	Instituto de educación superior pedagógico público Tayabamba on 2025-05-14	<1%
10	Internet	repositorio.autonoma.edu.pe	<1%
11	Internet	593dp.com	<1%

Anexo 11: Reporte de escritura de Inteligencia Artificial

Agustín Obeso OLMER WILLIAN TE AGUSTIN OBESO OLMER - AGUSTIN OBESO MELVI

 Revisión Turnitin Tesis o Trabajo Académico

Detalles del documento

Identificador de la entrega

trrcoid::3117:500429044

Fecha de entrega

18 sept 2025, 11:06 GMT-5

Fecha de descarga

18 sept 2025, 12:06 GMT-5

Nombre del archivo

AGUSTIN OBESO MELVIN DILMER y AGUSTIN OBESO OLMER WILLIAN.docx

Tamaño del archivo

12.6 MB

94 páginas

17.904 palabras

98.234 caracteres

*% detectado como IA

La detección de IA incluye la posibilidad de que haya falsos positivos. Aunque cierto texto en esta entrega se generó probablemente con IA, los puntajes inferiores al umbral del 20 % no aparecen porque tienen una mayor probabilidad de falsos positivos.

Precaución: Se necesita revisión.

Es esencial comprender los límites de la detección de IA antes de tomar decisiones acerca del trabajo del estudiante. Te alentamos a obtener más información acerca de las funciones de detección de IA de Turnitin antes de usar la herramienta.

Aviso legal

Nuestra evaluación de escritura con IA está diseñada para ayudar a los académicos a identificar texto que podrían haberse preparado mediante una herramienta de IA generativa. Es posible que nuestra evaluación de escritura con IA no siempre sea precisa (existe la posibilidad de que identifique erróneamente redacciones probablemente generadas por humanos como generadas por IA, y redacciones probablemente generadas por IA como generadas por humanos), por lo que no debe usarse como único fundamento para aplicar sanciones a un estudiante. Para determinar si es un caso de deshonestidad académica, se necesita de un escrutinio mayor y el juicio humano, junto con la aplicación de las políticas académicas específicas de la organización.

Preguntas frecuentes

¿Cómo debería interpretar los falsos positivos y el porcentaje de escritura con IA de Turnitin?

El porcentaje que se muestra en el reporte de escritura con IA es la cantidad del texto calificado en la entrega que el modelo de detección de escritura con IA de Turnitin determina se generó probablemente con IA desde un modelo de lenguaje de gran tamaño.

Los falsos positivos (que marcan incorrectamente alertas de texto escrito por humanos como generado con IA) son una posibilidad en los modelos de IA.

Los puntajes de detección de IA inferiores al 20 %, que no aparecen en reportes nuevos, tienen una mayor probabilidad de ser falsos positivos. Para reducir la probabilidad de malinterpretación, no se atribuye ningún puntaje o resultado y se indican con un asterisco en el reporte (*%).

El porcentaje de escritura con IA no debe ser el único fundamento para determinar si ha ocurrido una mala conducta. El revisor/instructor debería usar el porcentaje como un medio para iniciar una conversación formativa con sus estudiantes o usarlo para examinar el ejercicio entregado según las políticas de la escuela.

¿Qué significa 'texto calificado'?

Nuestro modelo sólo procesa texto calificado en la forma de escritura de formato largo. La escritura de formato largo se refiere a los enunciados individuales en párrafos que constituyen una parte más grande del trabajo escrito, como un ensayo, una disertación, un artículo, etc. El texto calificado que se ha determinado que se generó probablemente con IA se resaltará en color cyan en la entrega.

El texto no calificado, como viñetas, bibliografías comentadas, etc., no se procesará y puede crear disparidad entre los puntos destacados de la entrega y el porcentaje mostrado.

