

UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TRUJILLO BENEDICTO XVI

FACULTAD DE HUMANIDADES PROGRAMA DE ESTUDIOS DE EDUCACIÓN FÍSICA, RECREACIÓN Y DEPORTES



**JUEGOS TRADICIONALES EN EL DESARROLLO DE
HABILIDADES MOTRICES DE LOS ESTUDIANTES DE PRIMARIA
DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA - PUERTO MALDONADO.**

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

AUTOR:

Br. Usca Mandujano, Rene

ASESOR:

Mg. Guzmán Córdova, Miguel Antonio.

LINEA DE INVESTIGACIÓN:

Educación y responsabilidad social

TRUJILLO - PERÚ

2021

AUTORIDADES UNIVERSITARIAS

Excmo. Mons. Héctor Miguel Cabrejos Vidarte, O.F.M.
Arzobispo Metropolitano de Trujillo
Fundador y Gran Canciller de la
Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI

R.P. Dr. Juan José Lydon Mc Hugh. O.S. A.
Rector de la Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI

Dra. Silvia Ana Valverde Zavaleta
Vicerrectora académica

Dra. Carmen Consuelo Díaz Vásquez
Decana de la Facultad de Humanidades

Dr. Carlos Alfredo Cerna Muñoz
Vicerrector Académico de Investigación

R. P. Dr. Alejandro Augusto Preciado Muñoz
Director de la Escuela de Posgrado
Responsable de Estudios no regulares

Mg. José Andrés Cruzado Albarrán
Secretario General

Dedicatoria

El presente trabajo de investigación se lo dedico a mi padre y hermano Mario Zenón Usca quienes fueron un referente en mi vida, un ejemplo, pero sobre todo por las enseñanzas y consejos recibidos para continuar logrando mis objetivos planteados como persona.

El autor

Agradecimiento.

El agradecimiento al director, padres de familia y estudiantes de la institución educativa donde realice mi trabajo de investigación, y por las facilidades brindadas para el recojo de la información.

También quiero agradecer a mi familia por su apoyo incondicional, por su paciencia en los momentos de trabajo de la tesis.

También mi agradecimiento a la Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI, por permitirme complementar mis estudios y continuar forjando la calidad educativa de los docentes del Perú.

El autor

DECLARATORIA DE AUTENTICIDAD

Yo, Rene Usca Mandujano, con DNI N° 40377149, egresado del Programa de Complementación Universitaria de la Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI, doy fe que he seguido rigurosamente los procedimientos académicos y administrativos emanados por la Universidad, para la elaboración, presentación y sustentación del Trabajo de Investigación: **JUEGOS TRADICIONALES EN EL DESARROLLO DE HABILIDADES MOTRICES DE LOS ESTUDIANTES DE PRIMARIA DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA -PUERTO MALDONADO**, el que consta de un total de 55 páginas. Dejamos constancia de la originalidad y autenticidad de la mencionada investigación y declaro bajo juramento en razón a los requerimientos éticos, que el contenido de dicho documento, corresponde a nuestra autoría respecto a redacción, organización, metodología y diagramación. Asimismo, garantizamos que los fundamentos teóricos están respaldados por el referencial bibliográfico, asumiendo los errores que pudieran reflejar como omisión involuntaria respecto al tratamiento de cita de autores, redacción u otros. Lo cual es de nuestra entera responsabilidad. Declaramos también que el porcentaje de similitud o coincidencias respecto a otros trabajos de investigación es de Dicho porcentaje, se encuentra en el parámetro permitido por la Universidad Católica de Trujillo.



DNI 40377149

APROBACIÓN DEL ASESOR

Señora:

Decana de la Facultad de Humanidades

Yo, Miguel Antonio Guzmán Córdova, con DNI N° 18069783, como asesor del trabajo de investigación titulado “**JUEGOS TRADICIONALES EN EL DESARROLLO DE HABILIDADES MOTRICES DE LOS ESTUDIANTES DE PRIMARIA DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA -PUERTO MALDONADO,**”, desarrollada por Rene Usca Mandujano, con DNI N° 40377149, egresado del Programa de Complementación Universitaria; considero que dicho trabajo reúne las condiciones tanto técnicas como científicas, las cuales están alineadas a las normas establecidas en el reglamento de titulación de la Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI y en la normativa para la presentación de trabajos de graduación de la Facultad Humanidades. Por tanto, autorizó la presentación del mismo ante el organismo pertinente para que sea sometido a evaluación por los jurados designados por la mencionada facultad.

Trujillo, 20 de diciembre del 2021.

ÍNDICE

AUTORIDADES UNIVERSITARIAS.....	II
DEDICATORIA.....	III
AGRADECIMIENTO.....	IV
DECLARATORIA DE AUTENTICIDAD.....	V
APROBACIÓN DEL ASESOR.....	VI
ÍNDICE.....	VII
ÍNDICE DE TABLAS.....	IX
ÍNDICE DE FIGURAS.....	X
RESUMEN.....	XI
ABSTRACT.....	XII
CAPITULO I.....	13
PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN.....	13
1.1 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....	13
1.2 FORMULACIÓN DEL PROBLEMA.....	14
1.3 FORMULACIÓN DE OBJETIVOS.....	14
1.4 JUSTIFICACIÓN DEL ESTUDIO.....	15
CAPITULO II.....	17
MARCO TEÓRICO.....	17
2.1 ANTECEDENTES DE LA INVESTIGACIÓN.....	17
2.2 BASES TEÓRICAS CIENTÍFICAS.....	20
2.3 DEFINICIÓN DE TÉRMINOS.....	32
2.4 HIPÓTESIS.....	32
2.5 OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES.....	34
CAPITULO III.....	37
METODOLOGIA.....	37
3.1 TIPO DE INVESTIGACIÓN.....	37
3.3 DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN.....	37
3.4 POBLACIÓN, MUESTRA Y MUESTREO.....	38
3.5 TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS.....	38
3.6 TÉCNICAS DE PROCESAMIENTO Y ANÁLISIS DE DATOS.....	39
3.7 ÉTICA INVESTIGATIVA.....	39
CAPITULO IV.....	40
RESULTADOS.....	40
4.1. PRESENTACIÓN Y ANÁLISIS DE RESULTADOS.....	40

4.2 PRUEBA DE HIPÓTESIS	45
4.3 DISCUSIÓN	51
CAPITULO V	54
CONCLUSIONES Y SUGERENCIAS	54
5.1. CONCLUSIONES	54
5.2. SUGERENCIAS	55
REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS	56

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 Estadísticos descriptivos de las variables y dimensiones juegos tradicionales y habilidades motrices	40
Tabla 2 Resultados descriptivos de la variable juegos tradicionales	40
Tabla 3 Resultados descriptivos de las dimensiones de la variable juegos tradicionales...	41
Tabla 4 Resultados descriptivos de la variable habilidades motrices	42
Tabla 5 Resultados descriptivos de las dimensiones de la variable habilidades motrices..	43
Tabla 6 Prueba de normalidad Shapiro-Wilk	44
Tabla 7 Correlación entre las variables juegos tradicionales y habilidades motrices.....	45
Tabla 8 Resumen del modelo de regresión lineal entre las variables juegos tradicionales y habilidades motrices	46
Tabla 9 Correlación entre la variable juegos tradicionales y la dimensión habilidades de locomoción	47
Tabla 10 Resumen del modelo de regresión lineal entre la variable juegos tradicionales y la dimensión habilidades de locomoción	47
Tabla 11 Correlación entre la variable juegos tradicionales y la dimensión habilidades de manipulación	48
Tabla 12 Resumen del modelo de regresión lineal entre la variable juegos tradicionales y la dimensión habilidades de manipulación	49
Tabla 13 Correlación entre la variable juegos tradicionales y la dimensión habilidades de estabilidad.....	50
Tabla 14 Resumen del modelo de regresión lineal entre la variable juegos tradicionales y la dimensión habilidades de estabilidad	50

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1 Resultados descriptivos de la variable juegos tradicionales	41
Figura 2 Resultados descriptivos de las dimensiones de la variable juegos tradicionales .	42
Figura 3 Resultados descriptivos de la variable habilidades motrices	43
Figura 4 Resultados descriptivos de las dimensiones de la variable habilidades motrices	44

RESUMEN

El presente trabajo de investigación da a conocer la **influencia de los juegos tradicionales en el desarrollo de habilidades motrices de los estudiantes de primaria.**

En la actualidad los juegos tradicionales son poco practicados por los niños, ellos prefieren jugar con objetos o juguetes modernos, que muchas veces no permiten su desarrollo motriz, es necesario que los niños practiquen los juegos de su región para adquirir nuevas habilidades, conocimientos y contribuir al desarrollo motriz y personal.

El tipo de investigación que se realizó fue no experimental en un nivel correlacional, donde se utilizó la técnica de la observación y como instrumento una ficha de observación para el recojo de la información, se trabajó con una muestra de 50 estudiantes de primer grado de primaria.

Según los resultados obtenidos se llega a la siguiente conclusión que existe influencia de los juegos tradicionales en el desarrollo de habilidades motrices en cuanto los resultados indican que el nivel de significancia es menor que $p < 0,005$, donde ambas variables se relacionan de manera directa y significativa.

Palabras claves: Juegos tradicionales, habilidades motrices, motricidad y juegos.

ABSTRACT

This research work reveals the influence of traditional games on the development of motor skills in primary school students.

Currently, traditional games are little practiced by children, they prefer to play with modern objects or toys, which often do not allow their motor development, it is necessary for children to practice the games of their region to acquire new skills, knowledge and contribute motor and personal development.

The type of research that was carried out was non-experimental at a correlational level, where the observation technique was used and an observation sheet was used as an instrument to collect the information, we worked with a sample of 50 first-grade students.

According to the results obtained, the following conclusion is reached that there is an influence of traditional games on the development of motor skills as soon as the results indicate that the level of significance is less than $p < 0.005$, where both variables are directly and significantly related.

Keywords: Traditional games, motor skills, motor skills and games.

CAPITULO I

PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1 Planteamiento del problema

Los juegos tradicionales son aquellos juegos típicos de una región o país, que se realizan sin la ayuda o intervención de juguetes tecnológicamente avanzados, solo es necesario el empleo de su propio cuerpo o de recursos que se pueden obtener fácilmente en su entorno, para desarrollar juegos como: los encantados, la rayuela o tejo y saltando la sogá, los cuales se pueden realizar con objetos domésticos.

Los juegos tradicionales les permiten a los niños conocer un poco más acerca de las raíces culturales de su región; contribuyendo a la preservación de la cultura de un país, y en donde quedan resumidas las experiencias colectivas de generaciones, creando un medio bonito de enseñanza en donde el niño se enriquece jugando.

Son una fuente de transmisión de conocimiento, tradiciones y cultura de otras épocas; el hecho de reactivarlos implica profundizar en las raíces y poder entender mejor el presente.

Su práctica consecuente tanto en la comunidad como en la escuela, es considerada como una manifestación de independencia infantil que coopera con el desarrollo de las habilidades y capacidades motoras al promover el juego activo y participativo entre los niños y niñas, frente a una cultura tecnológica que incita al sedentarismo corporal y la cual impulsa el incremento de la obesidad infantil.

Su objetivo puede ser variable y se pueden ejecutar de forma individual o colectiva, aunque comúnmente se fundamenten en la interacción de dos o más jugadores; sus reglas son básicamente sencillas. (Conceptodefinicion.de, 2019)

“Juegos y juguetes tradicionales realizados por niños son propios de su región y son las , sobrevivencias de formas de jugar de épocas pasadas, siendo encontrados (con algunas modificaciones locales de nombre o de desarrollo en las diferentes regiones geográficas)”. (Bauzer, 1997, p. 28).

También, los juegos tradicionales son beneficios para los estudiantes porque desarrollan la parte intelectual y psicosocial del niño, ya que el aspecto lúdico “define en la persona cualidades y valores importantes para futura vivencia en sociedad. (Correa. 2000, p. 19).

La gran mayoría de personas, desde la infancia han adquirido habilidades y destrezas a través de juegos populares, donde estas experiencias lúdicas manifiesta aspectos propios de su contexto, el cual les permite un desarrollo en aspecto motriz, cognitivo; y social, asimismo va afianzándoles los valores culturales del ser humano.

Considerando los aspectos antes mencionados se hace necesario describir y relacionar la influencia de los juegos tradicionales en el desarrollo de habilidades motrices básicas.

1.2 Formulación del problema

1.2.1 Problema general

¿Cómo influyen los juegos tradicionales en el desarrollo de las habilidades motrices de los estudiantes de primaria de una institución educativa de Puerto Maldonado?

1.2.2 Problemas específicos

- ¿Cómo influyen los juegos tradicionales en el desarrollo de las habilidades motrices de locomoción de los estudiantes de primaria de una institución educativa de Puerto Maldonado?
- ¿Cómo influyen los juegos tradicionales en el desarrollo de las habilidades motrices de manipulación de los estudiantes de primaria de una institución educativa de Puerto Maldonado?
- ¿Cómo influyen los juegos tradicionales en el desarrollo de las habilidades motrices de estabilidad de los estudiantes de primaria de una institución educativa de Puerto Maldonado?

1.3 Formulación de objetivos

1.3.1 Objetivo general

Determinar la influencia de los juegos tradicionales en el desarrollo de las habilidades motrices de los estudiantes de primaria de una institución educativa de Puerto Maldonado

1.3.1 Objetivos específicos

- Determinar la influencia de los juegos tradicionales en el desarrollo de las habilidades motrices de locomoción de los estudiantes de primaria de una institución educativa de Puerto Maldonado.
- Determinar la influencia de los juegos tradicionales en el desarrollo de las habilidades motrices de manipulación en los estudiantes de primaria de una institución educativa de Puerto Maldonado.
- Determinar la influencia de los juegos tradicionales en el desarrollo de las habilidades motrices de estabilidad en los estudiantes de primaria de una institución educativa - Puerto Maldonado.

1.4 Justificación del estudio

1.4.1 Justificación Teórica.

La realidad problemática que vinculan a los juegos tradicionales con el desarrollo de las habilidades motrices de los estudiantes, es de suma importancia acrecentar y profundizar los conocimientos teóricos de estos dos temas, enfatizando en la incidencia de los juegos tradicionales en el desarrollo habilidades motrices básicas, para que se fortalezca la valoración de estos juegos por los estudiantes de primer grado.

1.4.2 Justificación práctica

Los juegos tradicionales son prácticos, por cuanto son accesibles, los materiales utilizados son contruidos con elementos naturales y son fácilmente operativos. y pueden ser practicados en espacios reducidos como amplios con materiales que no demandan costo ni un acabado perfecto Por ello, es necesario tomarlo como factor influyente del desarrollo de las habilidades motrices de los estudiantes del primer grado de primaria de una institución educativa de Puerto Maldonado.

La investigación pretende ayudar a resolver los problemas que se generan cotidianamente por la poca actividad física de los estudiantes en las instituciones educativas por el uso de equipos tecnológicos que no contribuyen a mantener una vida saludable y dinámica de los estudiantes y por lo contrario generar problemas de salud como la obesidad.

1.4.3 Justificación Metodológica

Como una alternativa de actividad lúdica frente a los juegos estructurados y tecnología, se propone los juegos tradicionales como una oportunidad de aprender a convivir con los demás, asimismo incentiva la intervención física de los estudiantes mediante la interacción de los juegos, también se incrementa el nivel de motivación y dinámica, en tanto tienen relación con su propia vivencia. Los juegos tradicionales también estimulan las áreas cognitiva, motriz y social afectiva de allí su integralidad en la formación y participación de los estudiantes.

Se cuenta con la metodología adecuada para la realización de la investigación, que permita determinar la influencia de los juegos tradicionales en el desarrollo de las habilidades motrices de los estudiantes que participaran en la investigación.

1.4.4 Justificación social

Las comunidades educativas deben estar preparadas para desarrollar y hacer participar a docentes, estudiantes y padres familia en las actividades que involucren generar espacios de encuentro de la familia y escuela a través de los juegos tradicionales en el desarrollo de las habilidades motrices de sus menores hijos dentro de las instituciones y en especial de esta materia de estudio.

CAPITULO II

MARCO TEÓRICO

2.1 Antecedentes de la investigación

2.1.1 Antecedentes internacionales:

Miranda, (2017) en su trabajo de investigación titulado Juegos tradicionales y su incidencia en el desarrollo de la motricidad gruesa, de los estudiantes de la unidad educativa “Miguel Ángel Samaniego Jiménez Cantón” Babahoyo, provincia los Ríos, su objetivo es determinar la influencia de los juegos tradicionales en el desarrollo de la motricidad gruesa, de los estudiantes de la Unidad Educativa “Miguel Ángel Samaniego Jiménez, cantón Babahoyo, provincia Los Ríos, para dar una solución para acabar con esta problemática los autores elaboraron una guía didáctica de juegos tradicionales para el desarrollo de la motricidad gruesa, la cual brindara una orientación a los docentes de segundo y tercer grado la misma que servirá para que los docentes empleen juegos tradicionales en las actividades educativas diarias; Después de analizar los resultados de la encuesta realizada se concluye que los docentes de la Unidad Educativa “Miguel Ángel Samaniego Jiménez”, deben incluir los juegos tradicionales para contribuir al rescate de las costumbres y tradiciones de nuestro país, y a su vez son importantes para el desarrollo de la motricidad gruesa en los estudiantes, ya que le ayudan a una formación integral de sus habilidades.

López (2018) en su trabajo Los Juegos Tradicionales en el Desarrollo de la Motricidad Gruesa en niños y niñas de 3 a 4 años, donde tuvo como objetivo determinar cómo influye los juegos tradicionales en el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños. Se utilizó la Escala de Nellson Ortiz para el Desarrollo Integral a niños y niñas de 0 a 5 años de edad basándonos en la edad de 3 a 4 años que consta de los siguientes parámetros el primero camina en puntas de pies, el segundo se para solo en un solo pie y el tercero lanza y agarra la pelota. Pudimos constatar que la mayoría de niños tiene problemas leves en el desarrollo de la motricidad gruesa dándonos cuenta que las maestras no utilizan los juegos tradicionales en las actividades propias del aula es por esta razón que podemos afirmar que a través del juego se logra estimular a los niños en todas sus áreas de desarrollo y de esta manera obtener un mejor desarrollo infantil.

Gonzales *et al.* (2019) realizaron un trabajo el proceso de desarrollo de habilidades motrices básicas (caminar, correr, saltar, lanzar y atrapar), en niños de 3 a 5 años de edad que no asisten a los círculos infantiles presentan dificultades, otro aspecto que presenta deficiencias es las escasas actividades que se proponen para el desarrollo de las habilidades motrices básicas para los niños que asisten a las vías no institucionales de Educación, por lo que los autores proponen como objetivo general: Aplicar actividades físicas para desarrollar las habilidades motrices básicas de los niños de 3 a 5 años, perteneciente al Programa Educa a tu Hijo, del Consejo Popular Juanita 2. Para la realización de dicha investigación se utilizó una muestra de 15 niños de una población de 25 niños de 3 a 6 años de edad, que pertenecen al programa Educa a tu hijo, donde se desarrolló la investigación, que arrojo como conclusiones, que, con la aplicación de actividades físicas, se desarrolló las habilidades motrices básicas, en niños de 3 a 5 años pertenecientes al programa Educa a tu Hijo del Consejo Popular Juanita 2.

2.1.2 Antecedentes nacionales:

Araujo (2018) en su trabajo los juegos tradicionales en el desarrollo de la psicomotricidad en niños de 3 años donde su objetivo fue determinar la influencia de los juegos tradicionales en el desarrollo de la psicomotricidad en niños de 3 años. desarrolló una investigación descriptiva cuyo objetivo fue determinar el nivel de incidencia de los juegos tradicionales. donde los resultados de las variables a través del estadístico Chi- cuadrado tienen un valor de significancia $p=0.000 < 0.05$ por lo tanto se reza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna. Por lo tanto, se considera que existe influencia de los juegos tradicionales sobre el desarrollo de la psicomotricidad en los niños de 3 años, por consiguiente los autores llegan a la siguiente conclusión; que los juegos tradicionales influyen sobre el desarrollo de la psicomotricidad en los niños de 3 años, en cuanto que el valor p del Chi- cuadrado es menor a la prueba de significancia ($p=0.000 < 0.05$).

Vidde y Marilyn, (2017) en su trabajo de investigación titulada Juegos tradicionales para el desarrollo del dominio corporal dinámico en los niños de 4 años, donde el objetivo fue determinar la influencia de los juegos tradicionales en el desarrollo del dominio corporal dinámico en los niños y niñas de 4 años del nivel inicial de la IEE

Nº 498 “La Victoria”-El Tambo; El tipo de investigación fue aplicada, de nivel tecnológico. Se utilizó el método experimental, con un diseño pre- experimental con pre y post test con un solo grupo. Donde los resultados indican que mediante la utilización del programa desarrolla el dominio corporal dinámico en los estudiantes del grupo experimental en mayor nivel con respecto a la enseñanza tradicional, asimismo los autores llegaron a la conclusión que los juegos tradicionales influyen significativamente en el aprestamiento del dominio corporal dinámico de los niños de 4 años con un nivel de confianza del 95%.

Valentín (2021) en su trabajo “Los juegos tradicionales para mejorar la motricidad gruesa de los estudiantes de primer grado de primaria de la Institución Educativa Julio Armando Ruiz Vásquez, Amarilis-Huánuco, 2019”, tuvo como objetivo Mejorar el nivel de motricidad gruesa aplicando la estrategia de los juegos tradicionales. la investigación realizada es aplicada, se intervino sobre la variable independiente utilizando una metodología apropiado y dinámica para la aplicación de “Los juegos tradicionales”. El enfoque que se utilizó fue experimental. El nivel de investigación fue de comprobación de hipótesis: el diseño de investigación cuasi experimental, conformados por dos grupos pre y pos test, en el estudio se trabajó con una muestra representativa de 65 estudiantes del primer grado de primaria. se obtuvo resultados favorables en cuanto al grupo experimental ya que el 71.97% lograron mejorar la motricidad gruesa, mientras que en el grupo control solo el 47.03% dominan la motricidad gruesa. La propuesta para mejorar el problema se aplicó los “Juegos tradicionales”.

León y Santa Cruz (2017) en su trabajo “Los juegos tradicionales y desarrollo de las habilidades motrices básicas en los Niños de 2do Grado Educación Primaria de la IE 38057. Santa Rosa del distrito de San Juan Bautista del año 2017”, cuyo objetivo fue comprobar la influencia de los juegos tradicionales en el desarrollo de las habilidades motrices básicas en los niños. La investigación fue de tipo experimental con diseño pre experimental, para lo cual se utilizó la técnica de evaluación y un “instrumento de medición de la motricidad de los niños de las edades de 7 a 8 años”, en una población de 25 niños y una muestra de 15 niños. El juego tradicional es significativo en el desarrollo de las habilidades motrices básicas corroborado con el nivel de significancia obtenida que es equivalente a $p=0.000$ que es menor a $\alpha=0.05$;

motivo por el que se afirma que existen diferencias significativas en las habilidades motrices básicas entre el pretest y pos test a un nivel de confianza del 95% y significancia de 5%.

Onofre (2018) el presente trabajo, es una investigación con un enfoque descriptivo correlacional, crítico propositivo que busca permanentemente la relación entre variable dependiente e independiente. El marco teórico del trabajo investigativo es una compilación bibliográfica y consultas de documentos de internet, de varios autores enfocados a desarrollar conceptualmente a la variable independiente: los juegos tradicionales, así como también de la variable dependiente la psicomotricidad: Para la presente investigación se ha planteado la hipótesis: los juegos tradicionales inciden en el proceso de la psicomotricidad; para comprobar esta hipótesis se aplicó encuestas a docentes y estudiantes, y utilizando el método del Chi Cuadrado se comprobó la hipótesis planteada.

2.2 Bases teóricas científicas

2.2.1 Definición de juego

Según Domínguez (1996). “El juego no solo debe considerarse como actividad corporal, como recreación de la mente, o como un elemento para la adquisición de disciplinas sociales, sino también para encaminar las tendencias del instinto, ya que éste es el que hace elegir al niño, entre esos pasatiempos, el que más le agrada, o sea el que más le conviene y armoniza con la parte biológica”.

Es importante para el concepto de juego conocer la etimología del mismo así: Proviene del término latino ludus, que significa cultismo lúdico. Por otro lado, en el latín vulgar el término jocus con un significado más cercano al de broma, burla o diversión. Nuñez de Almeida (1998) al investigar la historia de la actividad lúdica, indica que pensadores sobre la relación entre el juego y la educación han sido considerados desde la Grecia antigua. Resalta entre ellos los pensamientos de: Herbert Spencer (1820-1903)

Según Karl Gross (1861-1946) “El juego tiene una relación con la educación de los niños, en cuanto a la preparación para la vida futura a la que, posteriormente, tendrán que enfrentarse. Afirma además que el juego influye al desarrollo de ciertas funciones, valores que serán básicas para el infante cuando se convierta en adulto, así como a su auto aceptación

como persona. Estas definiciones son las pioneras de los principios funcionalistas de la etimología moderna”.

Huizinga 1938 *Homo ludens*. (Alianza) Según el autor el juego es una acción espontánea que tiene límites fijados en el espacio y tiempo, donde se consensuan reglas libremente aceptada, pero indispensable, provista de un fin en sí misma, acompañada de un sentimiento de tensión y placer y un acto consciente de hacer algo diferente de lo que se es en la vida corriente”.

Para Rüsell 1985, *El juego en los niños desde el punto de vista de la psicología* “Es una actividad generadora de alegría que no se realiza con una finalidad distinta a ella, sino por sí misma”.

Y para Elkonin 1980 define la psicología del juego desde un enfoque sociológico perteneciente a la escuela Rusa. “Es una actividad utilizada para fomentar la socialización de los niños, su relación entre pares para una convivencia armoniosa Según estas definiciones “El juego es la actividad de los niños que lo ejecutan en forma libre y espontánea, donde aceptan y respetan las reglas y que también les proporciona placer, alegría y les ayuda a establecer relaciones sociales”.

En los últimos años, se ha establecido los beneficios del juego desde lo pedagógico y psicológico; varios estudios afirman que “el juego es de vital importancia para que el niño, desarrolle sus habilidades sobre todo en sus primeros años de vida”.

Pestalozzi (1746 – 1827) Según el autor: El juego es recurso decisivo que favorece el sentido de responsabilidad y fortalece las normas de cooperación. Asimismo, el niño en la escuela socializa con sus pares y maestros, en la cual va adquiriendo el sentido de responsabilidad y de cooperación que son trascendentales para su formación como persona.

Piaget, Jean: el juego no solo es un desgaste de energía en los niños, sino que son medios que aportan a enriquecer el desarrollo cognitivo del niño. Los juegos son más valiosos en la medida de su desarrollo, puesto que a partir de la libre manipulación de diversos elementos los niños pasan a reconstruir objetos y crear nuevas cosas en este entender “la actividad lúdica es importante para el desarrollo de actividades intelectuales y sociales superiores”, y es por ello el valor en la labor educativa.

2.2.2 Juegos tradicionales o populares.

Según Castro (2008), “Los juegos populares forman parte imprescindible de la vida de una persona y, sobre todo, no se puede comprender y explicar la condición social del ser humano sin los juegos, ya que a través de ellos se desarrolla la expresión social y cultural de la adaptación que ha realizado el ser humano en relación con su contexto.

En el Perú, los juegos que se compartían en el barrio con el grupo de vecinos y amigos del pueblo, ha permitido la formación del desarrollo personal y afectivo; asimismo el fortalecimiento del cuerpo mediante los diversos juegos realizados que han proporcionado un desarrollo integral en el niño y prepararlo para su vida futura.

Orquera (2008) indica que los juegos tradicionales tiene una función social en cuanto busca el desarrollo socializador del niño, donde a través del juego aprenderá sobre la convivencia entre sus pares y con los demás , se dice que el desarrollo de actividades lúdicas es una acondicionamiento para la vida, porque conoce de una manera dinámica las acciones de las personas y las relaciones sociales entre ellas, También es un medio importante para aprender a conocer la realidad externa, las personas y el ambiente; el jugar da la posibilidad de desempeñar roles que van a ser proyecciones en la vida futura; jugar “a la familia, al médico, a los científicos , al maestro, etc.” son roles para acciones posteriores. (Pág. 36;)

Los juegos tradicionales son expresiones lúdicas de tradiciones y costumbres de cada cultura, pueblo o nación, los mismos que pasan de generación en generación a través de la praxis. Son un fenómeno social que la comunidad considera incorporarlos a su patrimonio del cual se siente copartícipe. Evidencian una identidad cultural propia que se perenniza a través del tiempo, está enraizado en lo más profundo de los pueblos, pero a la vez se encuentra amenazada por la extinción y el olvido. Quienes disfrutaban del buen hábito de los juegos tradicionales recuerdan: haberse tomado de las manos en una ronda, o entrelazarse entonando “juguemos en el bosque mientras que el lobo no está”, dando giros y reversas al compás de la canción, o al simple movimiento de “palmadas, sencillos juegos que fortalecían el conocimiento y enriquecía la confianza en el compañero de juego, entonces hay que darles la importancia a los juegos tradicionales por el desarrollo kinestésico.

Segovia Fausto (1981) Indica: “Los Juegos Tradicionales recuperan las enseñanzas, hábitos tradiciones y la cultura de la actividad lúdica de las regiones y comunidades. Los juegos tradicionales tienen un gran valor formativo, creativo que permite determinar que las tradiciones infantiles de un pueblo evidencian una identidad cultural que se permanece a través del tiempo” (Pág. 58).

La maestra de educación tiene la enorme responsabilidad de enseñar y transmitir a los niños la confianza, afectividad, respeto y el conocimiento, por tanto, debe compartir con sus niños, los juegos y dinámicas porque así fortalece la relación con ellos, los conoce y la conocen, se gana su amistad, ellos aceptan con mayor y están motivados para los conocimientos en el aula. La maestra debe facilitar el juego y conocerlo, para ello debe consensuar las reglas y responsabilidades con sus estudiantes, asimismo dirigir el desarrollo de los mismos y encamine el descubrimiento y formación de líderes entre sus educandos, teniendo como herramienta la gran gama de juegos tradicionales. Los padres de familia no están al margen del proceso de enseñanza- aprendizaje de los hijos, porque ellos son los primeros educadores donde sea transmiten los conocimientos sobre juegos populares

2.2.3 Clasificación de los juegos tradicionales

Según Blanco (1995) propone una clasificación diferente centrada en los juegos tradicionales infantiles, por lo que estaría más enfocada a la etapa educativa de Infantil o primer ciclo de la etapa de Primaria. Entre los diferentes juegos propuestos, algunos poseen subcategorías de juegos como los juegos de correr y esconder (de esconder y de carrera persecución), los juegos de correr y saltar (de ir y venir, de saltar-montar), los juegos de lanzar (tánganas y rayuelas, canicas, pelotas u objetos diversos), los juegos de comba (de balanceo o comba elevada) o los juegos de corro (sin mímica, con escenificaciones, con diálogo, etc.).

2.2.4 Características de los juegos tradicionales.

Las particularidades que tienen los juegos tradicionales y los mantiene dentro de las actividades recreativas, en el currículo de la educación peruana y perdura en el tiempo son:

- Se juega por diversión y no por competición.
- Los menores se sienten a gusto con ellos, producen placer solo por jugar.
- Sus reglas y normas son establecidos o propuestos por ellos mismos y son sencillos de acuerdo a cada juego.

- Los materiales que utilizan son creados por ellos mismos con los objetos que se pueden encontrar en casa o la naturaleza.
- No demanda costo económico.
- Los juegos pueden realizarlo varones y mujeres fortaleciendo sus relaciones interpersonales.
- Desarrollar habilidades, destrezas motoras y cognitivas en los niños.
- Son juegos que pueden ser ejecutados en cualquier momento, y sitio donde se encuentre la persona.

2.2.5 Los juegos tradicionales y sus proyecciones pedagógicas

Según Ofele (1999) indica que una de las razones por las cuales se mantienen activos estos juegos. Es que a través de ellos se transmite características, valores, formas de vida, tradiciones de diferentes zonas o región con sus propias particularidades, por ello es que se diferencia un mismo juego según la cultura y la región en la que se juega.

Las posibilidades que brindan los juegos tradicionales son múltiples el juego por el juego mismo, tiene mayor cabida dentro del ámbito educativo institucional, porque permite que el niño desarrolle aspectos cognitivos, motrices y socio afectivos que contribuyen a su formación integral. En el orden práctico, se menciona que estos juegos son de corta duración y son repetitivos en sus acciones, y no requieren de materiales sofisticados, por lo que se pueden desarrollar con facilidad en las escuelas, sin imposición de grandes recursos ni horarios especiales y se puede ejecutar sin ninguna dificultad para que el niño desarrolle sus habilidades motrices.

Teniendo en cuenta que son juegos que tienen su inicio en tiempos muy antiguos, esto demuestra de alguna manera que encontraremos los mismos en todas las generaciones y culturas. De esta forma, estamos frente a una vía de acceso a la cultura local y regional y aún de otros lugares, mediante estas actividades que desarrollaban los niños en diferentes épocas se podrán conocer aspectos relevantes para comprender la vida, costumbres, hábitos y otras características de los diferentes grupos étnicos. A través de estos juegos podremos conocer historias propias y ajenas, acercando también generaciones.

2.2.6 Importancia de los juegos tradicionales.

Según Ofele (1999) Los juegos tradicionales brindan diversas posibilidades a los niños para su formación integral de ahí su importancia para continuar practicándola a continuación indicamos porque son importantes los juegos tradicionales:

- Porque permite transmitir valores, tradiciones, enseñanzas de una generación a otra que perdura en el tiempo.
- Permite tener conocimiento de la cultura local y regional.
- Promueve el enlace entre el pasado y el presente indagando como vivían y divertían las personas en cada época.
- Se crea unidad familiar porque los juegos son conocidos por los padres quienes se integran con sus hijos para practicarlos.
- Facilita el logro de conocimientos tanto conceptuales como instrumentales.
- Ayudan a que los niños mejoren sus habilidades y destrezas motrices.
- Fortalece la imaginación del niño.
- Ejerce como medio para consolidar la personalidad.
- Son una herramienta insuperable que puede ser utilizada para desarrollar diversas capacidades en los niños.

2.2.7 Juegos tradicionales en el área de educación física

Según Valenzuela y López (2008) Una de los principales beneficios que tiene el juego tradicional es la diversidad de situaciones motrices que presenta como un gran abanico de distintas formas de jugar, con reglas auténticas y estructuras lúdicas muy variadas

Los juegos tradicionales fundamentan su aparecer en los programas de Educación Física por tres motivos principales (Navarro, 1998):

- Por ser parte de la propia cultura y, por lo tanto, ser un mecanismo de la transmisión cultural y de la afirmación de la idiosincrasia.
- Por que abarca componentes motrices más que necesarios para considerar en nuestros objetivos.
- Por contribuir a completar, debido a su naturaleza de juego, los objetivos afectivos y sociales.

Desde el área de la educación física, podemos intentar rescatar y evitar el olvido y la desaparición de estos juegos propios y característicos utilizándolos como herramientas que conduzcan al desarrollo de aspectos motrices, cognitivos, afectivos y sociales, consiguiendo al mismo tiempo los diferentes objetivos establecidos por la Ley Orgánica de educación. (Ortí, 2003). Indica que entre los objetivos socioculturales destacamos los siguientes: La importancia de los juegos y deportes tradicionales en las clases de educación física porque permiten:

- Acercar y motivar al alumnado al mundo de los juegos practicados en su entorno próximo.
- Conocer la sociedad propia, así como la evolución de ésta, ya que mucho juego tiene sus propias características como: un vocabulario, una vestimenta, unas herramientas, unos espacios propios. Al mismo tiempo se está generando una unión y una relación con sus antepasados, sus padres, sus abuelos...
- Promover la capacidad de búsqueda mediante la investigación en su pasado próximo, así como rescatar los juegos y determinadas costumbres de la región.
- Asumir las posibilidades de aplicación de los juegos en la calle, parques y espacios de recreación fuera del horario escolar.

Los juegos tradicionales, debido al componente cultural que poseen, en muchas ocasiones tienen un marcado carácter de diferenciación sexual.

Así encontramos unos juegos definidos para mujeres: por ejemplo, salta soga, el tejo, y otros de varones, en los cuales se resalta más el carácter físico: por ejemplo, Carrera de jinetes y levantamiento de piedras. Por tanto, dentro del aula se debe reorientar la idea sexual de los juegos y trabajar la reeducación donde debemos fomentar en los estudiantes la capacidad de interactuar mediante el juego con compañeros del mismo sexo y opuesto, asimismo experimentar las posibilidades lúdicas que les proporciona el juego para ambos sexos (Ortí, 2003).

Dentro de la enseñanza secundaria, se propone para trabajar los juegos tradicionales con ellos, utilizar juegos que ellos practican en sus hogares, y después hacer una investigación de juegos que se realizan en su localidad, pasar a exponerlos en el aula y ponerlos en práctica. Con ello se consigue un gran que el niño se desenvuelva de manera autónoma, que es una de los propósitos fundamentales de la enseñanza secundaria (Ortí, 2003).

Entre las vías de implantación de los juegos tradicionales y siguiendo a Lavega y Olaso (1999) habría que reconocer los juegos tradicionales en el lugar de práctica, ordenar y analizar los juegos encontrados y considerarlos en la unidad de programación de dichos juegos.

Por último, el inicio del estudiante en la vida escolar hace que se enriquezca los juegos tradicionales ya que mucho de ellos proviene de diversos lugares de su región donde existen variedad de juegos y la introducción en el entorno escolar hace que se pueda insertar los juegos tradicionales procedentes de los lugares de estos alumnos, facilitando así su convivencia en la escuela (Ortí, 2003).

2.2.4 Motricidad.

El término motricidad es la facultad de la persona para realizar movimiento por sí mismo, con diferentes partes de su cuerpo ya sea de una parte del tren superior o inferior o de su totalidad, siendo éste un conjunto de actos voluntarios e involuntarios coordinados y sincronizados por las diferentes unidades motoras. (Maestra Kiddys House, 2013).

La motricidad es el dominio del propio cuerpo que realiza movimientos intencionados y voluntarios con una finalidad alcanzar un objetivo, para ello es necesario la intervención de todos los sistemas de nuestro cuerpo. Va más allá de la simple reproducción de movimientos y gestos, donde se incorpora la creatividad, la improvisación, la intuición, etc., tiene que ver con la manifestación de metas y personalidades. (Baracco, 2011).

2.2.4.1 Motricidad Fina

La motricidad fina, es la realización de movimientos finos, exacto, con destreza. Es una la habilidad que busca la coordinación de movimientos ejecutados por grupos de músculos pequeños que permiten la precisión, por ejemplo, la coordinación óculo manual (mano- ojos). Se requiere un mayor desarrollo muscular y maduración del sistema nervioso central. La motricidad fina es importante porque permite experimentar con el entorno utilizando las manos y la vista y está relacionada con el incremento de la inteligencia. (Duarte, 2011).

La motricidad fina se refiere a movimientos voluntarios mucho más exactos, que implican pequeños grupos de músculos (y que requieren una mayor coordinación.).

Motricidad fina: Implica movimientos que el niños desarrolle acciones de mayor precisión que son requeridos especialmente en tareas donde se utilizan de manera simultánea el ojo, mano, dedos como, por ejemplo: pintar, rasgar, cortar, colorear, enhebrar, picar con punzón, escribir. (Duarte, 2011).

2.2.4.2 Motricidad Gruesa

La motricidad grueso se define como el desarrollo de los músculos grandes que permite la adquisición y control del cuerpo, es también una habilidad que el niño va adquiriendo, para mover coordinadamente los músculos de su cuerpo y poco a poco mantener el equilibrio de la cabeza, del tronco, extremidades superiores, inferiores, gatear, ponerse de pie, y desplazarse con facilidad para caminar y correr; además de adquirir otras habilidades como: agilidad, fuerza y velocidad en sus movimientos que lo harán sentir seguros de sus acciones motrices que realiza.

(Baracco, 2011). La motricidad gruesa, tiene por finalidad el desarrollo de los músculos de todo el cuerpo, especialmente del tren inferior (pies), que dan estabilidad al niño. Los objetivos de la Motricidad Gruesa son:

1. Desarrollar los músculos grandes del niño.
2. Permite al niño la coordinación de los movimientos. Para ello es necesario que el niño conozca su esquema corporal: cabeza, boca, nariz, orejas, ojos, manos, pies, Etc. Para lograr controlar su cuerpo en determinados movimientos.

2.2.5 Habilidades motrices básicas.

Según Prieto (2010) Es un conjunto de movimientos básicos que se inicia en la evolución humana, para su desarrollo se debe considerar la capacidad perceptivo motriz y son importantes para la motricidad de las personas y el desarrollo de movimientos específicos.

2.2.6 Clasificación de las habilidades motrices básicas.

Según Castañer y Camerino los clasifica de la siguiente manera: habilidad de locomoción, manipulación y estabilización.

2.2.6.1 Habilidad de locomoción:

Esta habilidad es la base para el desarrollo de los niños, implica desplazamientos, de un lugar a otro y su interrelación con diferentes elementos espaciales: planos, direcciones y ejes.

Entre las habilidades locomotoras se encuentran las siguientes: gatear, andar, correr, saltar, variaciones del salto, galopar, deslizarse, rodar, pararse, botar, caer, esquivar, trepar, baja.

2.2.6.2 Habilidad de manipulación

Son aquellos movimientos que requieren de manipulación gruesa y fina, que se caracterizan por la capacidad de imprimir fuerza a los objetos o personas con quienes interactúa. Es fundamental que durante las sesiones de Educación Física el estudiante pueda manipular objetos de diversos tamaños, formas y pesos, para lograr un buen dominio y control de sus movimientos.

2.2.6.3 Habilidad de estabilidad

Esta habilidad supone el desarrollo de la capacidad perceptivo motriz de adecuación y adaptación espacio temporal del cuerpo y la participación de las capacidades físico motrices (condicionales y coordinativas) para lograr superar la fuerza de gravedad, y así realizar eficazmente las tareas motrices que se requieren en las acciones propuestas

2.2.7 Evolución de las habilidades motrices:

Cidoncha y Díaz (2010) menciona las fases desarrollo de habilidades motrices de Sánchez Bañuelos, que se detalla a continuación:

1ª fase (4-6 años)

- Fomentar las habilidades sensitivas a través de actividades motrices utilizando los sentidos.
- Desarrollo de capacidades perceptivas- motrices que abarca el esquema corporal, organización espacio temporal.
- Las motricidades básicas incluyen: caminar, tirar, empujar, correr, saltar.
- Se emplean actividades de reconocimiento y descubrimiento.
- Se emplean juegos a la espontaneidad del estudiante o de baja organización.

2ª fase (7-9 años)

- Ejecuta habilidades y destrezas básicas coordinando su movimiento manteniendo el dominio de su cuerpo y el adecuado manejo de objetos.
- Los movimientos que desarrollan están referidos a capacidades condicionales de velocidad, fuerza etc.

- En la actividad física se utiliza el juego técnico donde se utilizan estrategias de grupo.
- Se trabaja la perfección de las capacidades motrices de etapas anteriores.
- Se utilizan estrategias de descubrimiento, y la instrucción guía del docente para mostrar algunos movimientos complejos.

3ª fase (10-13 años)

- Se desarrolla las capacidades específicas que tienen un carácter técnico deportivo y relacionados a actividades algún deporte.
- Se trabajan ejercicios específicos y comunes a todos los deportes.
- Se desarrollan actividades pre deportivas para iniciarse a algunas técnicas

4ª fase (14-17)

- Desarrollo de habilidades motrices específicas.
- Comienza el perfeccionamiento de los fundamentos deportivos.
- Conoce técnica y táctica de un deporte y lo aplica en forma real.

2.2.8 Estructura didáctica para el desarrollo de las habilidades motrices en la Educación Física Escolar.

Dentro de la enseñanza de las habilidades motrices básicas. Se considera el desarrollo de la habilidad motriz cuando se inicia el proceso de ejercitación de estas y se sustenta en un proceso caracterizado por la sistematización, frecuencia, periodicidad, complejidad y flexibilidad de su ejecución, que garantizan una actuación generalizada, independiente y con un dominio consciente. Se trata de que el proceso de aprendizaje vaya más allá del desarrollo de aspectos perceptivos, físico o motrices con la intención de obtener un resultado en la actividad competitiva, caracterizada de selectiva y restringida, de expresar de forma lógica la secuencia del proceso, de tener como esencia educativa, capacitar al escolar para enfrentar la vida y a él mismo, para ello también se plantea adquirir y comprender además, aspectos expresivos, comunicativos, afectivos y cognoscitivos, que emanan de la interrelación de los conocimientos con las habilidades y los valores.

También es atravesar por las funciones más importantes que tiene el movimiento para satisfacer las necesidades de aprendizajes que tienen los escolares, como la función de conocimiento, la función estética y expresiva, la función comunicativa y de relación, la

función catártica y hedonista y la función de compensación, que permiten disfrutar y valorar estas posibilidades del movimiento como medio de enriquecimiento y disfrute personal y de relación con los demás, y no concebir el desarrollo solo de aquellas como la función anatómico-funcional, la función agonística, basadas en la parte física o motriz.

Para conocer el proceso de enseñanza - aprendizaje de las habilidades motrices, es necesario investigar determinadas acciones, que se organizan y funcionan en una estructura funcional para cada una de las habilidades, ya que como acciones ejecutoras deben ser las que realmente se necesiten para su desarrollo considerando sus características fundamentales a partir de acciones cognitivas, coordinativas y socio afectivas.

Los movimientos coordinativos se refieren a las acciones físicas y motrices desde el significado de su ejecución. Por ello se establece una estructura cognitiva lógica, que depende de una imagen mental y de un pensamiento inferencial por parte del escolar que materializa la ejecución de la habilidad, tales como la receptiva: control receptivo, captación de señales, interpretación de la acción, reflexión, atención; la elaborativa: valoración, integración, planificación, evaluación, gestión de operaciones, patrones de secuenciación, procedimientos; y la expresiva: efecto final, resultado, control de la acción, manifestación práctica, estas solo son efectiva en la combinación integrada y sistémica de ambas estructuras dentro de la habilidad.

Es llevar a realizar el hecho, la potenciación de una estructura cognoscitiva, de forma lógica que conduzca a un aprendizaje mediante acciones que vayan de un plano práctico a un plano mental, es decir, en relación al pensamiento y la acción, involucrando la interacción entre sus creencias, sus operaciones mentales y la comprensión de la actividad. La comprensión constituye el aspecto que trasciende los marcos del proceso tradicional, al hacer consciente la interacción del sujeto con el medio ambiente, en un proceso reflexivo, independiente, sólido y con gran nivel de generalización, que la ejecución sea con mayor facilidad, rapidez y calidad, para lograr un conocimiento mayor y un nivel superior de la habilidad

El en área de Educación Física desde una perspectiva educativa el proceso de enseñanza aprendizaje, para desarrollar las habilidades motrices, es necesario asumir un enfoque integral físico educativo considerando el contexto en que se encuentra la escuela, los maestros que imparten la asignatura y las características de los escolares, para que puedan enfrentar los retos en cuanto a su formación integral.

2.3 Definición de términos

2.3.1 Juegos tradicionales.

Los juegos tradicionales son aquellos que se han ido transmitiendo de generación en generación y dan conocer los juegos que realizaban nuestros antecesores y permiten conocer la cultura.

2.3.2 Habilidades motrices

Es un conjunto de movimientos de las personas que permite dar respuesta a situaciones de un movimiento intencionado y dirigido con la finalidad de lograr un objetivo.

2.3.3 Motricidad

Es el movimiento que se realiza de forma consciente e intencionado para ejecutar una acción determinada del ser humano dentro de su ambiente.

2.3.4 Juegos tradicionales de desplazamientos.

Son aquellos juegos donde las personas utilizar la locomoción es decir que puedan de trasladarse de un lugar como: Correr, saltar, marchar entre otros.

2.3.5 Juegos tradicionales con objetos.

Son diversos juegos que se realizan utilizando diversos objetos que se pueden encontrar en el ambiente como: piedras, botellas, ramas, pelotas, latas entre otros.

2.3.6 Juegos tradicionales de equilibrio

Los juegos de equilibrio son aquellos donde el niño debe controlar su cuerpo en diferentes situaciones o superficies así tenemos el juego de la rayuela, salta soga entre otros.

2.4 Hipótesis

2.4.1 Hipótesis General

Los Juegos tradicionales influyen significativamente en el desarrollo de habilidades motrices en los estudiantes de primaria de una institución educativa de Puerto Maldonado.

2.4.2 Hipótesis específica.

- Los juegos tradicionales influyen significativamente en el desarrollo de habilidades motrices de locomoción de los estudiantes de primaria de una institución educativa de Puerto Maldonado.
- Los juegos tradicionales influyen significativamente en el desarrollo de habilidades motrices de manipulación de los estudiantes de primaria de una institución educativa de Puerto Maldonado.
- Los juegos tradicionales influyen significativamente en el desarrollo de habilidades motrices de estabilidad de los estudiantes de primaria de una institución educativa de Puerto Maldonado.

2.5 Operacionalización de variables

VARIABLE DE ESTUDIO	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIONES	INDICADORES	Ítems	ESCALA DE MEDICIÓN
Juegos tradicionales	Según Castro (2008), “Los juegos tradicionales forman parte inseparable de la vida de la persona y sobre todo, no es posible explicar la condición social del ser humano sin los juegos, ya que estos son una expresión social y cultural de la adaptación que ha protagonizado el ser humano en relación con su entorno.	Juegos tradicionales Para determinar la organización de la variable independiente juegos tradicionales se consideró tres dimensiones: Desplazamientos (5 ítems), con objetos (5 ítems) equilibrio (5 ítems) haciendo un total de 15 ítems, la variable es categórica de naturaleza ordinal policotómicas	Juegos tradicionales de desplazamiento	Realiza movimientos precisos	<ol style="list-style-type: none"> 1. Avanza con rapidez en el juego de los encostados 2. Camina hacia atrás cuando juega a jalar la soga 3. Corre en diferentes direcciones en el juego del lobo 4. Cuando juega a la gallinita ciegas atrapa con rapidez a sus compañeros 5. Toca con rapidez a sus compañeros cuando juega al encantado 	Escala ordinal 1 =Nunca 2= A veces 3=Siempre
			Juegos tradicionales con objetos	Realiza movimientos con objetos	<ol style="list-style-type: none"> 6. En el juego de la rayuela lanza la teja al lugar indicado 7. Hace girar bien el trompo 8. Lanza la pelota para desarmar el kiwi 9. Hace rodar la canica hacia el hoyo 10. Coloca la perinola en el palo 	
			Juegos tradicionales de equilibrio	Realiza movimientos corporales	<ol style="list-style-type: none"> 11. Juega a la rayuela saltando en un pie 12. Salta con rapidez la salta soga 13. Juega a jalar la soga equilibrándose para el lado de su equipo 14. Juega a insertar la canica en el hoyo 15. En el juego baile de las sillas logra sentarse sin caerse 	

VARIABLE DE ESTUDIO	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIONES	INDICADORES	Ítems	ESCALA DE MEDICIÓN
Habilidades motrices	Según Prieto (2010) Es un conjunto de movimientos básicos que se inicia en la evolución humana, para su desarrollo se debe considerar la capacidad perceptivo motriz y son importantes para la motricidad de las personas y el desarrollo de movimientos específicos	Habilidades motrices Para determinar la organización de la variable dependiente habilidades motrices se consideró tres dimensiones: locomoción (5 ítems), manipulación (5 ítems) estabilidad (5 ítems) haciendo un total de 15 ítems, la variable es categórica de naturaleza cualitativa	Habilidades de locomoción	Juegos de desplazamiento	1. Corre sin caerse en el juego de los encostalados 2. Salta con rapidez en el juego de la salta sogas sin caerse. 3. Corre coordinando sus movimientos para no ser atrapado en el juego del lobo. 4. Juega a la gallinita ciega desplazándose por todos lados. 5. Corre con rapidez para tocar a sus compañeros en el juego de los encantados	Escala ordinal 1 =Nunca 2 = A veces 3 =Siempre
			Habilidades de manipulación	Juegos utilizando artículos o implementos	6. Lanza la teja en el lugar indicado controlando su fuerza y con su mano dominante en el juego de la rayuela. 7. Coordina sus movimientos lanzando el trompo hacía el suelo para hacerlo girar. 8. Lanza con precisión la pelota al kiwi armado 9. Lanza la canica con precisión en el hoyo indicado 10. Coordina sus movimientos ojo mano al inserta con precisión la perinola en el palo	
			Habilidades de estabilidad	Juegos de equilibrio en movimiento o de forma	11. Mantiene el equilibrio al saltar en un pie en el juego de la rayuela. 12. Salta la sogas con los dos pies coordinando sus movimientos 13. Cuando juegas a jalar la sogas lo hace con fuerza sin perder el equilibrio	

				estática y dinámica.	14. Sentado en cuclillas se inclina sin caerse para insertar la canica en el hoyo. 15. Controla el movimiento de su cuerpo para evitar caerse al sentarse en el juego de la silla	
--	--	--	--	-------------------------	--	--

CAPITULO III

METODOLOGIA

3.1 Tipo de investigación

El tipo de investigación para el presente trabajo es básico por que no se manipulará las variables, y solo se medirá como se presente en su contexto.

Según Grajales (2000) es una investigación fundamental donde el propósito es ampliar los conocimientos teóricos, buscando un desarrollo basado en principios y leyes.

3.2 Método de investigación.

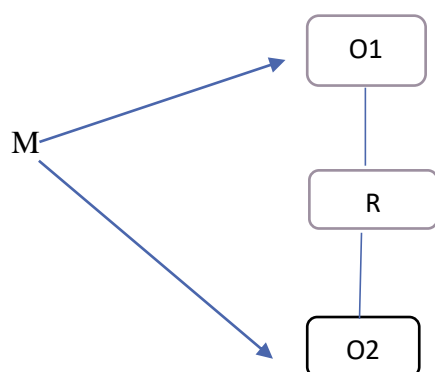
Para la presente investigación se utilizó el método deductivo- hipotético, en cuanto consiste realizar un análisis de la teoría para medir las variables y su correlación.

3.3 Diseño de la investigación.

Es una investigación no experimental de alcance correlacional causal, donde Agudelo *et al* (2008) indica que en una investigación no experimental es la que se realiza sin manipular las variables y se recoge la información tal como se presenta en la realidad y en una sola ocasión.

Asimismo, Hernandez-Sampiere y Torres (2018) indica que una investigación correlacional causal se establece la relación causa y efecto de las variables en este caso la influencia de los juegos tradicionales sobre las habilidades motrices en los estudiantes de primaria.

El modelo del diseño es el siguiente



Donde:

M= Estudiantes de una institución educativa de Puerto Maldonado

O1 =Variable independiente 1 Juegos tradicionales

O2 =Variable dependiente 2 Habilidades motrices básicas

R=Relación de las variables de estudio

3.4 Población, muestra y muestreo**3.4.1 Población.**

Según Arias y Covinos (2021) indican que la población está representada por un conjunto de personas con características comunes, en el presente estudio la población estuvo conformada por 150 estudiantes del primer grado de primaria de una institución educativa - Puerto Maldonado, 2021, que se encuentran dentro de las edades de 6 a 8 años de edad.

3.4.2 Muestra:

La muestra estuvo conformada por 50 estudiantes del primer grado de primaria de ambos sexos y entre las edades de 6 a 8 años, Según Hernández Fernández y Baptista (2014) la muestra es un sub grupo del universo de donde se obtendrá los datos, asimismo es la delimitación del universo y de esta manera se generalice los resultados encontrados en la investigación.

3.4.3 Muestreo

En el presente estudio se utilizó el muestreo no probabilístico intencional o por conveniencia, es tipo de muestreo es de acuerdo a las características que requiere el investigador para desarrollar la investigación.

Criterios de Inclusión:

- Los estudiantes matriculados en el primer grado de primaria 2021
- Los estudiantes que tienen asistencia regular en las clases virtuales

Criterios de Exclusión:

- Estudiantes que no participaron en las actividades programadas.

3.5 Técnicas e instrumentos de recolección de datos.

Se utilizó la técnica de observación y como instrumento una ficha de observación para el recojo de la información de las dos variables.

La técnica de la observación según Campos y Martínez (2012), es un registro visual de lo que se pretende conocer y permite la obtención de información del objeto de estudio, asimismo es una forma objetiva para analizar, describir o explicar la realidad desde un punto de vista científico.

Para el recojo de la información se utilizó el instrumento ficha de observación, donde está organizado por 15 ítems, que permiten recoger la información en forma sistemática y objetiva del desarrollo de los juegos tradicionales y habilidades motrices en los estudiantes.

3.6 Técnicas de procesamiento y análisis de datos.

Para el análisis descriptivo de los datos, se utilizó el procesador SPSS Versión 22 donde se han agrupado los datos, realizando tablas y figuras para ser interpretadas de acuerdo a lo resultados. En el análisis inferencial se realizó la comprobación de las hipótesis.

3.7 Ética investigativa

En el presente trabajo se respetó en todo momento la integridad física, psicológica, y social de los estudiantes de primer grado, asimismo se informó a los padres de familia sobre el proyecto para el respectivo consentimiento.

Según Álvarez (2018) se debe considerar en toda investigación tres importantes aspectos como son: El respeto a las personas donde deben de recibir la información de la investigación que se está realizando y dar su consentimiento para participar. otro aspecto es la beneficencia el investigador de cuidar y proteger la integridad física, psicóloga y social de las personas que participan en el estudio, y por último la justicia donde por ningún motivo se debe poner en riesgo al grupo de estudio solo para beneficiarse.

CAPITULO IV

RESULTADOS

4.1. Presentación y análisis de resultados

Tabla 1

Estadísticos descriptivos de las variables y dimensiones juegos tradicionales y habilidades motrices

VARIABLES Y DIMENSIONES	N	MÍNIMO	MÁXIMO	MEDIA	DE
Juegos tradicionales	50	23	45	34,70	5,870
Juegos tradicionales de desplazamiento	50	7	15	11,28	2,241
Juegos tradicionales con objetos	50	7	15	11,02	2,403
Juegos tradicionales de equilibrio	50	6	15	12,40	1,917
Habilidades motrices	50	24	45	32,16	7,084
Habilidades de locomoción	50	6	15	10,52	2,690
Habilidades de manipulación	50	8	15	10,72	2,433
Habilidades de estabilidad	50	8	15	10,92	2,389

Fuente: Base de datos

En la tabla 1 se muestran las medidas de tendencia central. En el caso de la variable juegos tradicionales, la media alcanza 34,70 puntos mientras que la media de la variable habilidades motrices llega a 32,16 puntos. Por otro lado, es necesario destacar que las desviaciones estándar de las variables y dimensiones de estudio son mínimas, lo cual indica que los datos son relativamente homogéneos.

Tabla 2

Resultados descriptivos de la variable juegos tradicionales

Categorías	f	%
Poco adecuado	6	12,0
Parcialmente adecuado	27	54,0
Adecuado	10	20,0
Muy adecuado	7	14,0
Total	50	100,0

Fuente: Base de datos

De acuerdo a la tabla 2 y figura 1, el 54% ubica a la variable juegos tradicionales en un nivel parcialmente adecuado, el 20% en el nivel adecuado, el 14% en el nivel muy adecuado y el 12% en el nivel poco adecuado. Esta información da cuenta que la forma cómo se vienen implementando y desarrollando los juegos tradicionales no es del todo óptima.

Figura 1

Resultados descriptivos de la variable juegos tradicionales

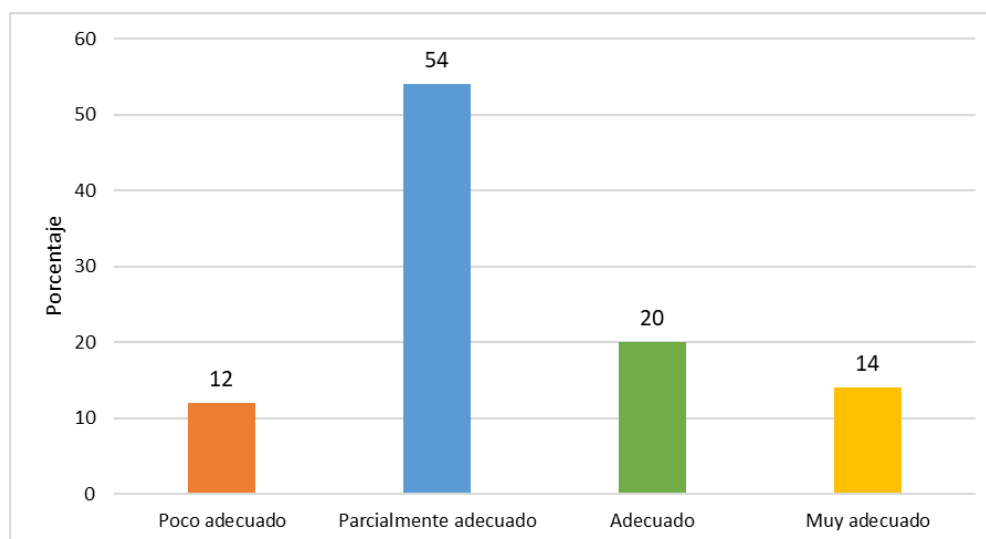


Tabla 3

Resultados descriptivos de las dimensiones de la variable juegos tradicionales

Categorías	Juegos tradicionales de desplazamiento		Juegos tradicionales con objetos		Juegos tradicionales de equilibrio	
	f	%	f	%	f	%
	Inadecuado	4	8,0	1	2,0	1
Poco adecuado	3	6,0	19	38,0	1	2,0
Parcialmente adecuado	25	50,0	13	26,0	27	54,0
Adecuado	12	24,0	12	24,0	14	28,0
Muy adecuado	6	12,0	5	10,0	7	14,0
Total	50	100,0%	50	100,0%	50	100,0%

Fuente: Base de datos

De acuerdo a la tabla 3 y figura 2, el 50% de participantes sostiene que la forma cómo se vienen desarrollando los juegos tradicionales de desplazamiento es parcialmente adecuada, el 24% indica que es adecuada, el 12% señala que es muy adecuada, el 8% precisa que es inadecuada y el 6% indica que es poco adecuada. Respecto a los juegos tradicionales con objetos, el 38% indica que es poco adecuado, el 26% señala que es parcialmente adecuado,

el 24% afirma que es adecuado, el 10% menciona que es muy adecuado y el 2% indica que es inadecuado. Finalmente, en cuanto a los juegos tradicionales de equilibrio, según el 54% es parcialmente adecuado, de acuerdo al 28% es adecuado, el 14% indica que es muy adecuado, el 2% menciona que es poco adecuado y también el otro 2% precisa que es inadecuado.

Figura 2

Resultados descriptivos de las dimensiones de la variable juegos tradicionales

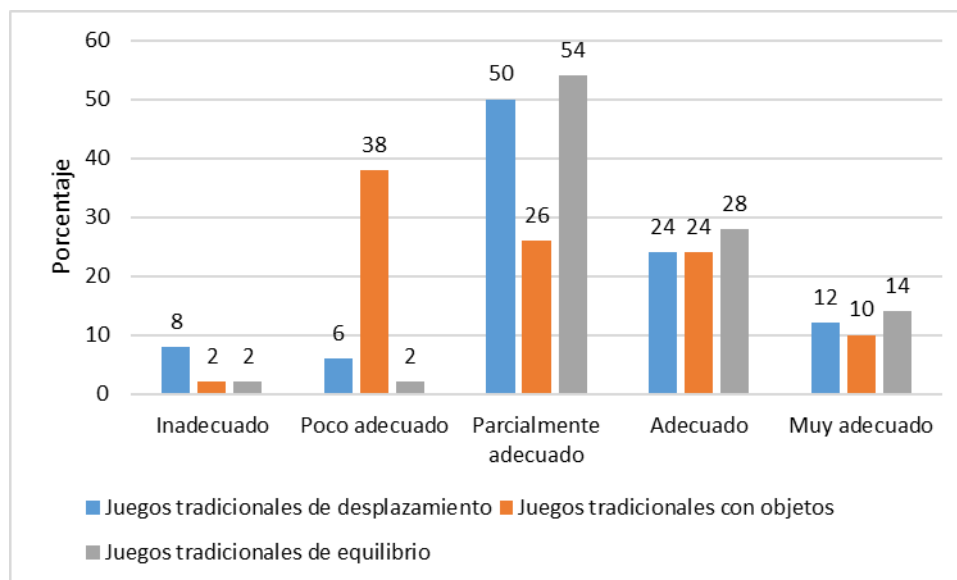


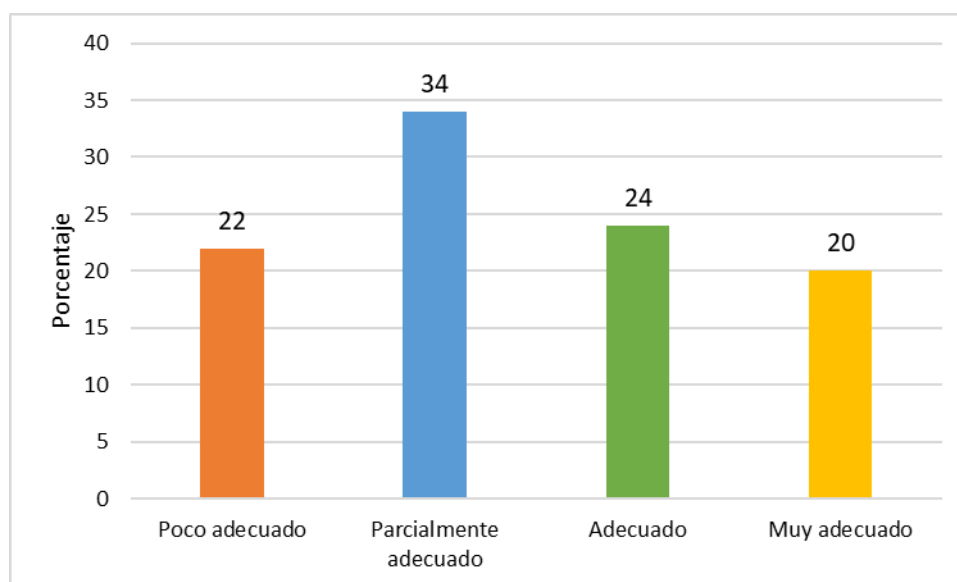
Tabla 4

Resultados descriptivos de la variable habilidades motrices

Categorías	Frecuencia	Porcentaje
Poco adecuado	11	22,0
Parcialmente adecuado	17	34,0
Adecuado	12	24,0
Muy adecuado	10	20,0
Total	50	100,0

Fuente: Base de datos

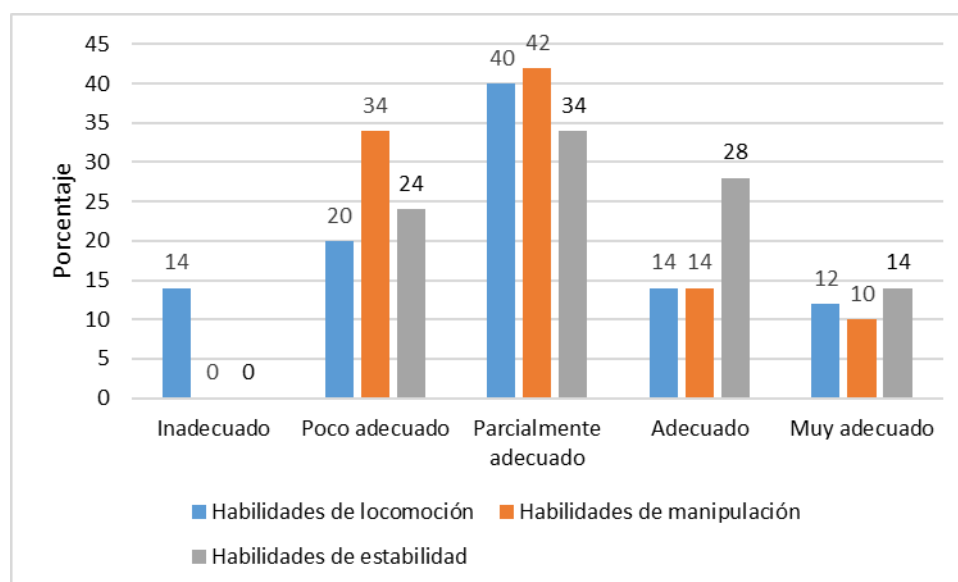
En la tabla 4 se observa que el 34% de los estudiantes han desarrollado de manera parcialmente adecuada sus habilidades motrices, el 24% tiene un adecuado nivel de desarrollo, el 22% presenta un nivel poco adecuado y el 20% evidencia un nivel muy adecuado.

Figura 3*Resultados descriptivos de la variable habilidades motrices***Tabla 5***Resultados descriptivos de las dimensiones de la variable habilidades motrices*

Categorías	Habilidades de locomoción		Habilidades de manipulación		Habilidades de estabilidad	
	f	%	f	%	f	%
Inadecuado	7	14,0	0	0,0	0	0,0
Poco adecuado	10	20,0	17	34,0	12	24,0
Parcialmente adecuado	20	40,0	21	42,0	17	34,0
Adecuado	7	14,0	7	14,0	14	28,0
Muy adecuado	6	12,0	5	10,0	7	14,0
Total	50	100,0%	50	100,0%	50	100,0%

Fuente: Base de datos

En la tabla 5 se ve que el 40% de los estudiantes presenta un nivel de desarrollo de sus habilidades de locomoción parcialmente adecuado, el 20% tiene un nivel poco adecuado, el 14% presenta un nivel inadecuado, también el 14% tiene un nivel adecuado y el 12% evidencia un nivel muy adecuado. Respecto al desarrollo de las habilidades e manipulación, el 42% tiene un nivel parcialmente adecuado, el 34% presenta un nivel poco adecuado, el 14% evidencia un nivel adecuado y el 10% muestra un nivel muy adecuado. En cuanto al desarrollo de las habilidades de estabilidad, el 34% presenta un nivel parcialmente adecuado, el 28% tiene un nivel adecuado, el 24% evidencia un nivel poco adecuado y el 14% muestra un nivel muy adecuado.

Figura 4*Resultados descriptivos de las dimensiones de la variable habilidades motrices***Tabla 6***Prueba de normalidad Shapiro-Wilk*

Variables y dimensiones	Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.
Juegos tradicionales	,890	50	,076
Juegos tradicionales de desplazamiento	,913	50	,200
Juegos tradicionales con objetos	,885	50	,200
Juegos tradicionales de equilibrio	,909	50	,070
Habilidades motrices	,867	50	,200
Habilidades de locomoción	,911	50	,076
Habilidades de manipulación	,832	50	,055
Habilidades de estabilidad	,864	50	,121

Fuente: Base de datos

H_1 = Las puntuaciones de las variables y dimensiones difieren de la distribución normal.

H_0 = Las puntuaciones de las variables y dimensiones no difieren de la distribución normal.

Para establecer qué prueba estadística se iba a utilizar, se realizó previamente la prueba de bondad de ajuste Shapiro-Wilk, ya que el tamaño de la muestra no fue mayor a 50. En la tabla 6 se puede observar que la significación asintótica de la prueba estadística de las variables y dimensiones fue superior al nivel de significancia ($p > 0,05$), por lo cual se rechazó la hipótesis alterna y se aceptó la hipótesis nula que señala que dichas variables y dimensiones no se ajustan a la distribución normal.

Por lo expuesto, se decidió trabajar con el coeficiente de correlación r de Pearson con el propósito de ver si las variables y dimensiones se relacionaban significativamente y además se utilizó el coeficiente de determinación R Cuadrado para ver la influencia de la variable independiente sobre la dependiente.

4.2 Prueba de hipótesis

Prueba de hipótesis general

$H_1: p \neq 0$

Los juegos tradicionales influyen significativamente en el desarrollo de habilidades motrices en los estudiantes de primaria de una institución educativa Puerto Maldonado.

$H_0: p = 0$

Los juegos tradicionales no influyen significativamente en el desarrollo de habilidades motrices de los estudiantes de primaria de una institución educativa Puerto Maldonado, 2021.

Nivel de significación

$\alpha = 0,05$.

Prueba estadística

Tabla 7

Correlación entre las variables juegos tradicionales y habilidades motrices

		Juegos tradicionales	Habilidades motrices
Juegos tradicionales	Correlación de Pearson	1	,511
	Sig. (bilateral)		,000
	N	50	50
Habilidades motrices	Correlación de Pearson	,511	1
	Sig. (bilateral)	,000	
	N	50	50

Fuente: Base de datos

En la tabla 7 se observa que el coeficiente de correlación de Pearson entre las variables juegos tradicionales y habilidades motrices fue de 0,511 con una significación asintótica

inferior al nivel de significancia ($p=0,000<0,05$), lo cual indica que ambas variables se relacionan de manera directa y significativa.

Tabla 8

Resumen del modelo de regresión lineal entre las variables juegos tradicionales y habilidades motrices

Modelo	R	R cuadrado	R cuadrado ajustado	Error estándar de la estimación
1	,511 ^a	,261	,253	7,052

a. Predictores: (Constante), Juegos tradicionales
Fuente: Base de datos

De acuerdo a la tabla 8, el coeficiente de determinación R Cuadrado entre las variables juegos tradicionales y habilidades motrices fue de 0,261; lo que indica que el 26,1% de los cambios observados en la variable habilidades motrices serían explicados por la variación de la variable juegos tradicionales, con lo cual se confirmaría la hipótesis de investigación que indica que los juegos tradicionales influyen significativamente en el desarrollo de habilidades motrices en los estudiantes de primer grado de una institución educativa Puerto Maldonado, 2021. En virtud a lo expuesto, a mayores puntajes de la variable juegos tradicionales, existirán también mayores puntajes de la variable habilidades motrices.

Prueba de hipótesis específica 1

H₁: $p \neq 0$

Los juegos tradicionales influyen significativamente en el desarrollo de habilidades de locomoción en los estudiantes de primaria de una institución educativa de Puerto Maldonado.

H₀: $p = 0$

Los juegos tradicionales no influyen significativamente en el desarrollo de habilidades de locomoción en los estudiantes de primaria de una institución educativa de Puerto Maldonado.

Nivel de significación

$\alpha = 0,05$.

Prueba estadística

Tabla 9

Correlación entre la variable juegos tradicionales y la dimensión habilidades de locomoción

		Juegos tradicionales	Habilidades de locomoción
Juegos tradicionales	Correlación de Pearson	1	,502
	Sig. (bilateral)		,000
	N	50	50
Habilidades de locomoción	Correlación de Pearson	,502	1
	Sig. (bilateral)	,000	
	N	50	50

Fuente: Base de datos

En la tabla 9 se puede ver que el coeficiente de correlación de Pearson entre la variable juegos tradicionales y la dimensión habilidades de locomoción fue de 0,502 con una significación asintótica inferior al nivel de significancia ($p=0,000<0,05$), lo cual indica que la variable y dimensión analizada se relacionan de manera directa y significativa.

Tabla 10

Resumen del modelo de regresión lineal entre la variable juegos tradicionales y la dimensión habilidades de locomoción

Modelo	R	R cuadrado	R cuadrado ajustado	Error estándar de la estimación
1	,502 ^a	,252	,238	2,656

a. Predictores: (Constante), Juegos tradicionales

Fuente: Base de datos

Según la tabla 10, el coeficiente de determinación R Cuadrado entre la variable juegos tradicionales y la dimensión habilidades de locomoción fue de 0,252; lo que indica que el 25,2% de los cambios observados en la dimensión habilidades de locomoción serían explicados por la variación de la variable juegos tradicionales, con lo cual se confirmaría la hipótesis de investigación que indica que los juegos tradicionales influyen significativamente en el desarrollo de habilidades de locomoción en los estudiantes de primer grado de una institución educativa Puerto Maldonado, 2021. En virtud a lo expuesto, a mayores puntajes de la variable juegos tradicionales, existirán también mayores puntajes de la dimensión habilidades de locomoción.

Prueba de hipótesis específica 2

H₁: $p \neq 0$

Los juegos tradicionales influyen significativamente en el desarrollo de habilidades de manipulación en los estudiantes de primaria de una institución educativa de Puerto Maldonado.

H₀: $p = 0$

Los juegos tradicionales no influyen significativamente en el desarrollo de habilidades de manipulación en los estudiantes de primaria de una institución educativa de Puerto Maldonado.

Nivel de significación

$\alpha = 0,05$.

Prueba estadística

Tabla 11

Correlación entre la variable juegos tradicionales y la dimensión habilidades de manipulación

		Juegos tradicionales	Habilidades de manipulación
Juegos tradicionales	Correlación de Pearson	1	,490
	Sig. (bilateral)		,000
	N	50	50
Habilidades de manipulación	Correlación de Pearson	,490	1
	Sig. (bilateral)	,000	
	N	50	50

Fuente: Base de datos

En la tabla 11 se puede ver que el coeficiente de correlación de Pearson entre la variable juegos tradicionales y la dimensión habilidades de manipulación fue de 0,490 con una significación asintótica inferior al nivel de significancia ($p=0,000<0,05$), lo cual indica que la variable y dimensión analizada se relacionan de manera directa y significativa

Tabla 12

Resumen del modelo de regresión lineal entre la variable juegos tradicionales y la dimensión habilidades de manipulación

Modelo	R	R cuadrado	R cuadrado ajustado	Error estándar de la estimación
1	,490 ^a	,240	,222	2,438

a. Predictores: (Constante), Juegos tradicionales
Fuente: Base de datos

De acuerdo a la tabla 12, el coeficiente de determinación R Cuadrado entre la variable juegos tradicionales y la dimensión habilidades de manipulación fue de 0,240; lo que indica que el 24% de los cambios observados en la dimensión habilidades de manipulación serían explicados por la variación de la variable juegos tradicionales, con lo cual se confirmaría la hipótesis de investigación que indica que los juegos tradicionales influyen significativamente en el desarrollo de habilidades de manipulación en los estudiantes de primer grado de una institución educativa Puerto Maldonado, 2021. En virtud a lo expuesto, a mayores puntajes de la variable juegos tradicionales, existirán también mayores puntajes de la dimensión habilidades de manipulación.

Prueba de hipótesis específica 3

H₁: $p \neq 0$

Los juegos tradicionales influyen significativamente en el desarrollo de habilidades de estabilidad en los estudiantes de primaria de una institución educativa de Puerto Maldonado.

H₀: $p = 0$

Los juegos tradicionales no influyen significativamente en el desarrollo de habilidades de estabilidad en los estudiantes de primaria de una institución educativa de Puerto Maldonado.

Nivel de significación

$\alpha = 0,05$.

Prueba estadística

Tabla 13

Correlación entre la variable juegos tradicionales y la dimensión habilidades de estabilidad

		Juegos tradicionales	Habilidades de estabilidad
Juegos tradicionales	Correlación de Pearson	1	,598
	Sig. (bilateral)		,000
	N	50	50
Habilidades de estabilidad	Correlación de Pearson	,598	1
	Sig. (bilateral)	,000	
	N	50	50

Fuente: Base de datos

En la tabla 13 se puede ver que el coeficiente de correlación de Pearson entre la variable juegos tradicionales y la dimensión habilidades de estabilidad fue de 0,598 con una significación asintótica inferior al nivel de significancia ($p=0,000<0,05$), lo cual indica que la variable y dimensión analizada se relacionan de manera directa y significativa.

Tabla 14

Resumen del modelo de regresión lineal entre la variable juegos tradicionales y la dimensión habilidades de estabilidad

Modelo	R	R cuadrado	R cuadrado ajustado	Error estándar de la estimación
1	,598 ^a	,358	,339	2,390

a. Predictores: (Constante), Juegos tradicionales

Fuente: Base de datos

De acuerdo a la tabla 12, el coeficiente de determinación R Cuadrado entre la variable juegos tradicionales y la dimensión habilidades de estabilidad fue de 0,358; lo que indica que el 35,8% de los cambios observados en la dimensión habilidades de estabilidad serían explicados por la variación de la variable juegos tradicionales, con lo cual se confirmaría la hipótesis de investigación que indica que los juegos tradicionales influyen significativamente en el desarrollo de habilidades de estabilidad en los estudiantes de primer grado de una institución educativa Puerto Maldonado, 2021. En virtud a lo expuesto, a mayores puntajes de la variable juegos tradicionales, existirán también mayores puntajes de la dimensión habilidades de estabilidad.

4.3 Discusión

El objetivo de la presente investigación fue determinar la influencia de los juegos tradicionales en el desarrollo de las habilidades motrices en los estudiantes del primer grado de primaria de una institución educativa de Puerto Maldonado.

Se halló que la forma cómo la mayoría de estudiantes desarrollan los juegos tradicionales no es del todo óptima, específicamente en lo que respecta a los juegos tradicionales de desplazamiento, con objetos y de equilibrio con las partes del cuerpo. Este resultado difiere de lo reportado por Araujo (2018), quien investigó acerca de la práctica de los juegos tradicionales en el desarrollo de la psicomotricidad en niños de 3 años de una institución educativa pública inicial y determinó que el 45,5% de niños presentaban un nivel medio en el uso de los juegos tradicionales, un 44,3% muestran un nivel alto y un 10,2% alcanzaron un nivel bajo.

Según Castro (2008), los juegos tradicionales forman parte inseparable de la vida de la persona y, sobre todo, no es posible explicar la condición social del ser humano sin los juegos, ya que estos son una expresión social y cultural de la adaptación que ha protagonizado el ser humano en relación con su entorno. Su importancia además radica en que ayudan a que los niños mejoren sus habilidades y destrezas motrices, fortalece la imaginación del niño y son una herramienta insuperable que puede ser utilizada para desarrollar diversas capacidades físicas en los niños.

Por otro lado, se determinó que los estudiantes se caracterizaban por presentar un nivel de desarrollo parcialmente adecuado de sus habilidades motrices, es decir, ellos no tienen un control totalmente adecuado de las acciones que involucran el movimiento de los músculos de su cuerpo. Este hallazgo coincide con lo reportado por León y Santacruz (2017), quienes investigaron sobre los juegos tradicionales y el desarrollo de habilidades motrices básicas en estudiantes del III Ciclo de una institución educativa estatal y concluyeron que la mayor parte de estudiantes estaban en proceso de desarrollar sus habilidades motrices básicas mientras que el 13,3% recién estaban comenzando a desarrollarlas.

Según Prieto (2010) las habilidades motrices son un conjunto de movimientos básicos que se inicia en la evolución humana, para su desarrollo se debe considerar la capacidad perceptivo motriz y son importantes para la motricidad de las personas y el desarrollo de

movimientos específicos. Son importantes porque permiten que se mejore cualitativamente el movimiento y favorece el dominio de diferentes habilidades más avanzadas.

Un hallazgo relevante da cuenta que los juegos tradicionales influyen significativamente en el desarrollo de habilidades motrices en los estudiantes de primer grado de una institución educativa Puerto Maldonado, 2021. En ese sentido, el coeficiente de correlación r de Pearson fue de 0,511 ($p < 0,05$) mientras que el coeficiente de determinación R Cuadrado fue de 0,261. De lo manifestado se desprende que mientras mejor sea la implementación y desarrollo de los juegos tradicionales, los estudiantes mejorarán sus niveles de desarrollo de sus habilidades motrices.

Los resultados descritos coinciden con los hallazgos de León y Santa Cruz (2017) quienes realizaron una investigación pre experimental y comprobaron la influencia de los juegos tradicionales en el desarrollo de las habilidades motrices básicas en los niños de 7 a 8 años de una institución educativa pública del Perú. Del mismo modo, guarda relación con los hallazgos de Valentín (2021), los juegos tradicionales para mejorar la motricidad gruesa de los estudiantes de primer grado, donde sus resultados indican que el 71, 97% de los estudiantes mejoraron su motricidad lo que demuestra que las actividades lúdicas tradicionales son medios efectivos de excitación motriz e intelectual. Así también, es coherente con el estudio de López (2018) quien concluyó que la práctica de juegos tradicionales influye en las áreas de desarrollo y de esta manera fortalece el desarrollo infantil del niño, haciendo que se sienta seguro, sea autónomo, presente una adecuada coordinación de sus movimientos básicos.

Los juegos tradicionales son una actividad lúdica de tradiciones y costumbres de cada cultura, pueblo o nación, los mismos que son transmitidos través de la práctica de padres a hijos y así sucesivamente para mantener su esencia a través del tiempo. Además, de acuerdo a Orquera (2008), el juego cumplen una función socializadora en el desarrollo del niño porque promueve las relaciones con los otros, y aprende a respetar reglas que lo ayudarán a una convivencia saludable, se dice que este tipo de actividades lúdicas son realmente un acondicionamiento para la vida, porque es el medio importante para que aprenda de una manera dinámica las acciones de las personas y las relaciones sociales entre ellas; por lo tanto, es razonable suponer que mediante los juegos aprende a conocer la realidad en la que vive, las personas y el ambiente que lo rodea.

En cuanto a sus beneficios a nivel psicomotor, pueden mejorar los dominios de ejecución motriz, control tónico postural, esquema e imagen corporal en sí mismo, coordinación de brazos y piernas y en las relaciones sociales.

Por otro lado, se halló que los juegos tradicionales influyen significativamente en el desarrollo de habilidades de locomoción, manipulación y estabilidad en los estudiantes de primer grado de una institución educativa Puerto Maldonado, 2021. La afirmación descrita se sustenta estadísticamente, ya que los coeficientes de correlación r de Pearson fueron de 0,502; 0,490 y 0,598 ($p < 0,05$) mientras que los coeficientes de determinación R Cuadrado fue de 0,252; 0,240 y 0,358 respectivamente.

Lo expuesto indica que la práctica adecuada de juegos tradicionales, ya sean de desplazamiento, con objetos y de equilibrio permitirían mejorar las habilidades motrices, específicamente, de locomoción (que implica sus desplazamientos, de un lugar a otro y su interrelación con diferentes elementos espaciales: planos, direcciones y ejes), de manipulación (aquellos movimientos que requieren de manipulación gruesa y fina, que se caracterizan por la capacidad de imprimir fuerza a los objetos o personas con quienes interactúa) y de estabilidad (que supone el desarrollo de la capacidad perceptivo motriz de adecuación y adaptación espacio temporal del cuerpo y la participación de las capacidades físico motrices), en este sentido Miranda (2017) indica que los docentes deben incluir en sus clases los juegos tradicionales, porque contribuyen al rescate de las costumbres y tradiciones de una región y también al adecuado desarrollo motriz.

De acuerdo a Alonso y Pazos (2020), el desarrollo de la motricidad es esencial debido a que estimula la actividad motriz del alumnado, logrando un gran grado de madurez en cada uno de sus patrones básicos de movimiento, en su coordinación, motricidad, lateralidad, manipulación de objetos, equilibrio, etc. Todo ello formará la base necesaria para preparar a los educandos para el futuro.

Al respecto, Gutiérrez y Castillo (2014) hacen hincapié en que el correcto desarrollo de la motricidad en las aulas influye también en el desarrollo emocional y en el aprendizaje racional y conceptual. Para dichos investigadores, una experiencia educativa no sedentaria, que se base en la exploración del espacio mediante la experiencia, con actividades que inviten a las relaciones, será el camino para el desarrollo pleno de los niños y niñas de Educación Infantil. Además, afirman que las actividades motrices que permitan una relación vivencial espacio temporal, favorecerán la concepción del esquema corporal, la conciencia y manejo de la respiración, el desarrollo de la lateralidad y el mejor manejo del equilibrio.

CAPITULO V

CONCLUSIONES Y SUGERENCIAS

5.1. Conclusiones

Primera: Los juegos tradicionales influyen significativamente en el desarrollo de habilidades motrices en los estudiantes de primaria de una institución educativa Puerto Maldonado. El coeficiente de correlación r de Pearson fue de 0,511 ($p < 0,05$) mientras que el coeficiente de determinación R Cuadrado fue de 0,261.

Segunda: Los juegos tradicionales influyen significativamente en el desarrollo de habilidades de locomoción en los estudiantes de primaria de una institución educativa Puerto Maldonado, El coeficiente de correlación r de Pearson fue de 0,502 ($p < 0,05$) mientras que el coeficiente de determinación R Cuadrado fue de 0,252.

Tercera: Los juegos tradicionales influyen significativamente en el desarrollo de habilidades de manipulación en los estudiantes de primaria de una institución educativa Puerto Maldonado. El coeficiente de correlación r de Pearson fue de 0,490 ($p < 0,05$) mientras que el coeficiente de determinación R Cuadrado fue de 0,240.

Cuarta: Los juegos tradicionales influyen significativamente en el desarrollo de habilidades de estabilidad en los estudiantes de primaria de una institución educativa Puerto Maldonado. El coeficiente de correlación r de Pearson fue de 0,598 ($p < 0,05$) mientras que el coeficiente de determinación R Cuadrado fue de 0,358.

5.2. Sugerencias

Se sugiere a las autoridades regionales y educativas promover eventos recreativos donde se desarrolle juegos tradicionales para los niños y niñas, de esa manera se conserven los juegos tradicionales propios de la región.

Al docente de educación física se recomienda que dentro de las sesiones de aprendizaje se consideren algunos juegos tradicionales para que los niños a través de estos juegos desarrollen diversas actividades, y así contribuya a su formación integral, al mismo tiempo que van valorando parte de su cultura.

Para los padres de familia se sugiere promover en sus hogares estos juegos tradicionales con sus menores hijos, para fortalecer la unión familiar, asimismo que los niños puedan utilizar estos juegos en sus ratos libres y de esta manera evitar el sedentarismo, por el aumento de horas frente al televisor o aparatos electrónicos.

Considerar futuros trabajos de investigación con un diseño experimental donde los estudiantes puedan ejecutar estos juegos y determinar su influencia en los estudiantes.

REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS

- Araujo Bernal, C. Y. (2018). Los juegos tradicionales en el desarrollo de la psicomotricidad en niños de 3 años de la I.E.I. 324 Niña Virgen María - Huacho. Huacho - Perú: Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión.
- Arias Gonzáles, J. L., y Covinos Gallardo, M. (2021). Diseño y metodología de la investigación.
- Álvarez, P. (2018) Ética e investigación Universidad de Santiago de Cali facultad de derecho boletín virtual- vol. 7 <https://revista.redipe.org/index.php/1/article/view/434/430>
- Agudelo, G., Aignerren, M., y Restrepo, J. R. (2008). Experimental y no-experimental. La sociología en sus escenarios, (18).
- Bascón, M. A. P., y Fisica, E. (2010). Habilidades motrices básicas. Montalbán Córdoba, España. Recuperada de: <http://jorgegarciagomez.org/documentos/hmbasicas.pdf>.
- Castañer, M., y Camerino, O. (2006). Manifestaciones básicas de la motricidad. Universitat de Lleida.
- Campos, G., y Martínez, N. E. L. (2012). La observación, un método para el estudio de la realidad. Xihmai, 7(13), 45-60.
- Castro, M. M. (2008). Generación tras generación, se recobran los juegos tradicionales. MHSalud: Revista en Ciencias del Movimiento Humano y Salud, 5(1).
- Concepto definicion. de, R. (2019). Definición de Juegos tradicionales.
- Cidoncha, V., y Díaz, E. (2010). Habilidades motrices básicas: coordinación y equilibrio. Revista Digital. Buenos Aires, 12-75.
- Extremera, A. B. (2016). Valor educativo y cultural de los juegos-deportes populares y tradicionales en la clase de educación física. Acciónmotriz, (16), 19-26.
- Elkonin, D. B., y Uribes, V. (1980). Psicología del juego (p. 67). Madrid: Pablo del Río.
- Grajales, T. (2000). Tipos de investigación. On line)(27/03/2.000). Revisado el, 14.

- González, S. V. R., Garay, A. H., y Inerarity, A. V. (2019). Actividades físicas para desarrollar las habilidades motrices básicas en niños del programa Educa a tu Hijo. *Revista Conrado*, 15(69), 386-393.
- Hernández, R., Fernández, C., y Baptista, P. (2014). Selección de la muestra. *Metodología*.
- Hernández-Sampieri, R., y Torres, C. P. M. (2018). *Metodología de la investigación* (Vol. 4, pp. 310-386). México^ eD. F DF: McGraw-Hill Interamericana.de la Investigación, 6(3), 170-191.
- León Pillpa, L., y Santa Cruz Meneses, E. V. (2017). Juegos tradicionales y desarrollo de habilidades motrices básicas en estudiantes del III Ciclo de la IE Santa Rosa del distrito de San Juan Bautista, 2017.
- López Velasco, E. F. (2018). Los juegos tradicionales en el desarrollo de la motricidad gruesa en niños y niñas de 3 a 4 años (Bachelor's thesis, Universidad Técnica de Ambato-Facultad de Ciencias de la Salud-Carrera de Estimulación Temprana
- Margarita, M. M. (2017). Juegos tradicionales y su incidencia en el desarrollo de la motricidad gruesa, de los estudiantes de la unidad educativa "Miguel Ángel Samaniego Jiménez Cantón Babahoyo, provincia Los Rios . Universidad Técnica de Babahoyo.
- Onofre Flores, T. M. (2018). Los juegos tradicionales para el desarrollo de la psicomotricidad en niños del 1er grado de primaria de la IE-particular Santa Barbara de Huaura.
- Öfele, M. R. (1999). Los juegos tradicionales y sus proyecciones pedagógicas. *Lecturas: educación física y deportes*, 4(13), 1-15.
- Ortí Ferreres, J. (2003). La resolución de conflictos en la educación física. *Tándem: didáctica de la educación física*.
- Segovia Baus, F. (1981). *Manual de recreación educativa*. Colección de Documentos Técnicos N°4. Editorial Don Bosco, Cuenca Ecuador.

Vidde, C. Q., y Marilyn, S. B. (2017). Juegos tradicionales para el desarrollo del dominio corporal dinámico en los niños de 4 años de la IEE "La Victoria" N° 498 - El Tambo. Huancayo - Perú: Universidad Nacional del Centro del Perú.

Valenzuela, A. V., y López, M. G. (2008). La Importancia De Los Juegos Y Deportes Tradicionales En Las Clases De Educación Física De La Sociedad Posmoderna. *Investigación educativa*, 12(21), 131-142.

Valentín Chavez, E. S. (2021). Los juegos tradicionales para mejorar la motricidad gruesa de los estudiantes de primer grado de primaria de la institución educativa Julio Armando Ruiz Vásquez, Amarilis-Huánuco, 2019.

MATRIZ DE CONSISTENCIA

Título: Juegos tradicionales en el desarrollo de las habilidades motrices de los estudiantes de primaria de una institución educativa de Puerto Maldonado.

PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN	OBJETIVO	HIPOTESIS	VARIABLES E INDICADORES				
¿Cómo influyen los juegos tradicionales en el desarrollo de las habilidades motrices de los estudiantes de primaria de una institución educativa de Puerto Maldonado?	Determinar la influencia de los juegos tradicionales en el desarrollo de las habilidades motrices de los estudiantes de primaria de una institución educativa de Puerto Maldonado.	Los Juegos tradicionales influyen significativamente en el desarrollo de habilidades motrices de los estudiantes de primaria de una institución educativa de Puerto Maldonado.	Dimensiones	Variable independiente Juegos tradicionales			
			Indicadores	Ítems	Escala	Nivel y rango	
			Juegos tradicionales de desplazamiento	Realiza movimientos precisos	1,2,3,4,5	1 = Nunca 2 = A veces 3 = Siempre	1 – 16 = En Inicio
1.- ¿Cómo influyen los juegos tradicionales en el desarrollo de las habilidades motrices de locomoción de los estudiantes de primaria de una institución educativa de Puerto Maldonado?	1.- Determinar la influencia de los juegos tradicionales en el desarrollo de las habilidades motrices de locomoción de los estudiantes de primaria de una institución educativa de Puerto Maldonado.	1.- Los juegos tradicionales influyen significativamente en el desarrollo de habilidades motrices de locomoción de los estudiantes de primaria de una institución educativa de Puerto Maldonado.	Juegos tradicionales con objetos	Realiza movimientos con objetos	6,7,8,9,10		17 – 32 = En Proceso
			Juegos tradicionales de equilibrio	Realiza movimientos corporales de equilibrio	11,12,13,14,15		33 – 48 = Logro esperado
			Dimensiones	Variable dependiente Habilidades motrices			
2.- ¿Cómo influyen los juegos tradicionales en el desarrollo de las habilidades motrices de manipulación de los estudiantes de primaria de una institución educativa de Puerto Maldonado?	2.- Determinar la influencia de los juegos tradicionales en el desarrollo de las habilidades motrices de manipulación de los estudiantes de la primaria de una institución	2.- Los juegos tradicionales influyen significativamente en el desarrollo de habilidades motrices de manipulación de los estudiantes de primaria de una institución educativa de Puerto Maldonado.	Indicadores	Ítems	Escala	Nivel y rango	
			Habilidades de locomoción	Juegos de desplazamiento	1,2,3,4,5	1 = Nunca 2 = A veces 3 = Siempre	
			Habilidades de manipulación	Juegos utilizando artículos o implementos	6,7,8,9,10,		
Habilidades de estabilidad	Juegos de equilibrio en	11, 12,13,14,15,					

educativa de Puerto
Maldonado.

movimiento o de
forma estática

3.- ¿Cómo influyen los juegos tradicionales en el desarrollo de las habilidades motrices de estabilidad de los estudiantes de primaria de una institución educativa de Puerto Maldonado?

3.- Determinar la influencia de los juegos tradicionales en el desarrollo de las habilidades motrices de estabilidad de los estudiantes del primaria de una institución educativa de Puerto Maldonado.

3.- Los juegos tradicionales influyen significativamente en el desarrollo de las habilidades motrices de estabilidad de los estudiantes de primaria de una institución educativa Puerto Maldonado.

Tipo y diseño de investigación

Tipo de investigación: Básica

Diseño: *No experimental – correlacional - causal*

Población y muestra

Población: 150 estudiantes de primer grado de primaria

Muestra: 50 estudiantes de primer grado de primaria.

Muestreo: No probabilístico intencional

Instrumento

Ficha de observación para ambas variables

Método de análisis

Se utilizará en método deductivo- hipotético

**Instrumento para conocer la práctica de los diferentes juegos tradicionales por los
estudiantes de primaria.**

Ficha de observación

Observador:

Fecha:

1= Nunca

2= a veces

3= Siempre

N°	ITEMS	ESCALA		
		1	2	3
<i>Dimensión: Juegos tradicionales de desplazamiento</i>				
1	Avanza con rapidez en el juego de los encostados.			
2	Coordina sus movimientos en el juego de la salta sogas			
3	Corre en diferentes direcciones en el juego del lobo.			
4	Atrapa con rapidez a sus compañeros cuando juega a la gallinita ciega.			
5	Toca a sus compañeros cuando juega al encantado.			
<i>Dimensión: Juegos tradicionales con objetos</i>				
6	Lanza la teja en el lugar indicado en el juego de la rayuela.			
7	Hace girar bien el trompo.			
8	Lanza la pelota para desarmar el kiwi.			
9	Hace rodar la canica hacia el hoyo.			
10	Coloca la perinola en el palo.			
<i>Dimensión: Juegos tradicionales de equilibrio</i>				
11	Juega la rayuela saltando en un pie.			
12	Salta con rapidez la salta sogas.			
13	Juega a jalar la sogas equilibrándose para el lado de su equipo.			
14	Juega a insertar la canica en el hoyo.			
15	Logra sentarse sin caerse en el juego del baile de la silla.			

Instrumento para conocer el desarrollo de las habilidades motrices haciendo uso de los juegos tradicionales por los estudiantes de primer grado de primaria.

Ficha de observación

Observador:

Fecha:

1= Nunca

2= a veces

3= Siempre

N°	ITEMS	ESCALA		
		1	2	3
<i>Dimensión: Habilidades motrices de locomoción</i>				
1	Corre sin caerse en el juego de los encostados			
2	Salta con rapidez en el juego de la salta soga sin caerse.			
3	Corre coordinando sus movimientos para no ser atrapado en el juego del lobo.			
4	Juega a la gallinita ciega desplazándose por todos lados.			
5	Corre con rapidez para tocar a sus compañeros en el juego de los encantados			
<i>Dimensión: Habilidades motrices de manipulación</i>				
6	Lanza la teja en el lugar indicado controlando su fuerza y con su mano dominante en el juego de la rayuela.			
7	Coordina sus movimientos lanzando el trompo hacía el suelo para hacerlo girar.			
8	Lanza con precisión la pelota al kiwi armado			
9	Lanza la canica con precisión en el hoyo indicado			
10	Coordina sus movimientos ojo mano al inserta con precisión la perinola en el palo			
<i>Dimensión: Habilidades motrices de estabilidad</i>				
11	Mantiene el equilibrio al saltar en un pie en el juego de la rayuela.			
12	Salta la soga con los dos pies coordinando sus movimientos			
13	Cuando juegas a jalar la soga lo hace con fuerza sin perder el equilibrio			
14	Sentado en cuclillas se inclina sin caerse para insertar la canica en el hoyo.			
15	Controla el movimiento de su cuerpo para evitar caerse al sentarse en el juego de la silla			

Validación de juicios de expertos

Evaluación por juicio de expertos

Respetado Juez: Usted ha sido seleccionado para evaluar el instrumento “**Ficha de observación para medir la influencia de los juegos tradicionales en el desarrollo de habilidades motrices de los niños de primer grado**”. La evaluación del instrumento es de suma importancia para lograr su validez y los resultados que se obtengan a partir de este, puedan ser utilizados con eficiencia; aportando tanto al nivel como al área de EDUCACIÓN. Agradecemos por anticipado su valioso aporte y colaboración.

1. Datos generales del juez:

Nombre del juez: Korintia León Quispe
Grado profesional: Maestría (X) Doctor ()
Área de formación académica: Magister en Educación superior
Área de experiencia profesional: Educación secundaria - Comunicación
Institución donde labora: I.E. Nuestra Señora de las Mercedes.
Tiempo de servicio profesional en el área: Más de 5 años (X)

2. Datos del instrumento de evaluación

Nombre de la prueba:	Ficha de observación para medir la variable independiente Juegos tradicionales
Autor:	Rene Usca Mandujano
Procedencia:	Puerto Maldonado- Madre de Dios
Administración:	Individual o colectiva
Tiempo de aplicación:	De una a más horas
Ámbito de aplicación:	Estudiantes del primero grado de educación primaria.
Significación:	Este ficha de observación permitirá recoger información sobre la influencia de juegos tradicionales en el desarrollo de habilidades motrices.

3. Presentación de instrucciones para el juez:

Categoría	Calificación	Indicador
CLARIDAD	1 No cumple con el criterio	El ítem no es claro.

El ítem se comprende fácilmente, es decir, su sintáctica y semántica son adecuadas.	2. Bajo Nivel	El ítem requiere bastantes modificaciones o una modificación muy grande en el uso de las palabras de acuerdo con su significado o por la ordenación de las mismas.
	3. Moderado nivel	Se requiere una modificación muy específica de algunos de los términos del ítem.
	4. Alto nivel	El ítem es claro, tiene semántica y sintaxis adecuada.
COHERENCIA El ítem tiene relación lógica con la dimensión o indicador que está midiendo.	1. Totalmente en desacuerdo (no cumple con el criterio)	El ítem no tiene relación lógica con la dimensión.
	2. Desacuerdo (bajo nivel de acuerdo)	El ítem tiene una relación tangencial /lejana con la dimensión.
	3. Acuerdo (moderado nivel)	El ítem tiene una relación moderada con la dimensión que se está midiendo.
	4. Totalmente de Acuerdo (alto nivel)	El ítem se encuentra está relacionado con la dimensión que está midiendo.
RELEVANCIA El ítem es esencial o importante, es decir debe ser incluido.	1 No cumple con el criterio	El ítem puede ser eliminado sin que se vea afectada la medición de la dimensión.
	2. Bajo Nivel	El ítem tiene alguna relevancia, pero otro ítem puede estar incluyendo lo que mide éste.
	3. Moderado nivel	El ítem es relativamente importante.
	4. Alto nivel	El ítem es muy relevante y debe ser incluido.

Leer con detenimiento los ítems y calificar en una escala de 1 a 4 su valoración, así como solicitamos brinde sus observaciones que considere pertinente

1 No cumple con el criterio
2. Bajo Nivel
3. Moderado nivel
4. Alto nivel

Instrumento para medir la variable independiente Juegos tradicionales

DIMENSIONES	ÍTEMS	CLARIDAD	COHERENCIA	RELEVANCIA	OBSERVACIÓN
<i>Juegos tradicionales de desplazamiento</i>	Avanza con rapidez en el juego de los encostados.	4	4	4	
	Coordina sus movimientos en el juego de la salta sogas	4	4	4	
	Corre en diferentes direcciones en el juego del lobo.	4	4	4	
	Atrapa con rapidez a sus compañeros cuando juega a la gallinita ciega.	4	4	4	
	Toca a sus compañeros cuando juega al encantado.	4	4	4	
<i>Juegos tradicionales con objetos</i>	Lanza la teja en el lugar indicado en el juego de la rayuela.	4	4	4	
	Hace girar bien el trompo.	4	4	4	
	Lanza la pelota para desarmar el kiwi.	4	4	4	
	Hace rodar la canica hacia el hoyo.	4	4	4	
<i>Juegos tradicionales de equilibrio con partes del cuerpo</i>	Coloca la perinola en el palo.	4	4	4	
	Juega la rayuela saltando en un pie.	4	4	4	
	Salta con rapidez la salta sogas.	4	4	4	
	Juega a jalar la sogas equilibrándose para el lado de su equipo.	4	4	4	
	Juega a insertar la canica en el hoyo.	4	4	4	
	Logra sentarse sin caerse en el juego del baile de la silla.	4	4	4	

Opinión de aplicabilidad

Aplicable (x) Aplicable después de corregir () No aplicable ()

Firma de Evaluador:



Ma Korintia Leon Quispe
ESP LENGUA Y LITERATURA

DNI: 42617952

1.-Datos generales del juez:

Nombre del juez: Korintia León Quispe

Grado profesional: Maestría (X) Doctor ()

Área de formación académica: Magister en Educación superior

Área de experiencia profesional: Educación secundaria - Comunicación

Institución donde labora: I.E. Nuestra Señora de las Mercedes.

Tiempo de servicio profesional en el área: Más de 5 años (X)

2. Datos del instrumento de evaluación

Nombre de la prueba:	Ficha de observación para medir la variable dependiente Habilidades motrices
Autor:	Rene Usca Mandujano
Procedencia:	Puerto Maldonado- Madre de Dios
Administración:	Individual o colectiva
Tiempo de aplicación:	De una a más horas
Ámbito de aplicación:	Estudiantes del primero grado de educación primaria.
Significación:	Este ficha de observación permitirá recoger información sobre el desarrollo de habilidades motrices de los niños de primer grado

1. Presentación de instrucciones para el juez:

Categoría	Calificación	Indicador
CLARIDAD El ítem se comprende fácilmente, es decir, su sintáctica y semántica son adecuadas.	1 No cumple con el criterio	El ítem no es claro.
	2. Bajo Nivel	El ítem requiere bastantes modificaciones o una modificación muy grande en el uso de las palabras de acuerdo con su significado o por la ordenación de las mismas.
	3. Moderado nivel	Se requiere una modificación muy específica de algunos de los términos del ítem.
	4. Alto nivel	El ítem es claro, tiene semántica y sintaxis adecuada.
COHERENCIA El ítem tiene relación lógica	1. totalmente en desacuerdo (no cumple con el criterio)	El ítem no tiene relación lógica con la dimensión.

con la dimensión o indicador que está midiendo.	2. Desacuerdo (bajo nivel de acuerdo)	El ítem tiene una relación tangencial /lejana con la dimensión.
	3. Acuerdo (moderado nivel)	El ítem tiene una relación moderada con la dimensión que se está midiendo.
	4. Totalmente de Acuerdo (alto nivel)	El ítem se encuentra está relacionado con la dimensión que está midiendo.
RELEVANCIA El ítem es esencial o importante, es decir debe ser incluido.	1 No cumple con el criterio	El ítem puede ser eliminado sin que se vea afectada la medición de la dimensión.
	2. Bajo Nivel	El ítem tiene alguna relevancia, pero otro ítem puede estar incluyendo lo que mide éste.
	3. Moderado nivel	El ítem es relativamente importante.
	4. Alto nivel	El ítem es muy relevante y debe ser incluido.

Leer con detenimiento los ítems y calificar en una escala de 1 a 4 su valoración, así como solicitamos brinde sus observaciones que considere pertinente

1 No cumple con el criterio
2. Bajo Nivel
3. Moderado nivel
4. Alto nivel

Instrumento para medir la variable dependiente Habilidades motrices

DIMENSIONES	ÍTEMS	CLARIDAD	COHERENCIA	RELEVANCIA	OBSERVACIÓN
<i>Habilidades motrices de locomoción</i>	Corre sin caerse en el juego de los encostados	4	4	4	
	Salta con rapidez en el juego de la salta sogas sin caerse.	4	4	4	
	Corre coordinando sus movimientos para no ser atrapado en el juego del lobo.	4	4	4	
	Juega a la gallinita ciega desplazándose por todos lados.	4	4	4	
	Corre con rapidez para tocar a sus compañeros en el juego de los encantados	4	4	4	
<i>Habilidades motrices de manipulación</i>	Lanza la teja en el lugar indicado controlando su fuerza y con su mano dominante en el juego de la rayuela.	4	4	4	
	Coordina sus movimientos lanzando el trompo hacía el suelo para hacerlo girar.	4	4	4	
	Lanza con precisión la pelota al kiwi armado	4	4	4	
	Lanza la canica con precisión en el hoyo indicado	4	4	4	
	Coordina sus movimientos ojo mano al inserta con precisión la perinola en el palo	4	4	4	
<i>Habilidades motrices de estabilidad</i>	Mantiene el equilibrio al saltar en un pie en el juego de la rayuela.	4	4	4	
	Salta la sogas con los dos pies coordinando sus movimientos	4	4	4	
	Cuando juegas a jalar la sogas lo hace con fuerza sin perder el equilibrio	4	4	4	
	Sentado en cuclillas se inclina sin caerse para insertar la canica en el hoyo.	4	4	4	
	Controla el movimiento de su cuerpo para evitar caerse al sentarse en el juego de la silla	4	4	4	

Opinión de aplicabilidad

Aplicable () Aplicable después de corregir () No aplicable ()

Firma de Evaluador


Ma Korintia Leon Quispe
ESP LENGUA Y LITERATURA

DNI: 42617952

Evaluación por juicio de expertos

Respetado Juez: Usted ha sido seleccionado para evaluar el instrumento “**Ficha de observación para medir la influencia de los juegos tradicionales en el desarrollo de habilidades motrices de los niños de primer grado**”. La evaluación del instrumento es de suma importancia para lograr su validez y los resultados que se obtengan a partir de este, puedan ser utilizados con eficiencia; aportando tanto al nivel como al área de EDUCACIÓN. Agradecemos por anticipado su valioso aporte y colaboración.

4. Datos generales del juez:

Nombre del juez: Jossy Cledy Saboya Gonzales

Grado profesional: Maestría (X) Doctor ()

Área de formación académica: Magister en administración de la educación

Área de experiencia profesional: Educación Primaria

Institución donde labora: IESPP. Nuestra Señora del Rosario

Tiempo de servicio profesional en el área: Más de 5 años (X)

5. Datos del instrumento de evaluación

Nombre de la prueba:	Ficha de observación para medir la variable independiente Juegos tradicionales
Autor:	Rene Usca Mandujano
Procedencia:	Puerto Maldonado- Madre de Dios
Administración:	Individual o colectiva
Tiempo de aplicación:	De una a más horas
Ámbito de aplicación:	Estudiantes del primero grado de educación primaria.
Significación:	Este ficha de observación permitirá recoger información sobre la influencia de juegos tradicionales en el desarrollo de habilidades motrices.

6. Presentación de instrucciones para el juez:

Categoría	Calificación	Indicador
CLARIDAD	1 No cumple con el criterio	El ítem no es claro.

El ítem se comprende fácilmente, es decir, su sintáctica y semántica son adecuadas.	2. Bajo Nivel	El ítem requiere bastantes modificaciones o una modificación muy grande en el uso de las palabras de acuerdo con su significado o por la ordenación de las mismas.
	3. Moderado nivel	Se requiere una modificación muy específica de algunos de los términos del ítem.
	4. Alto nivel	El ítem es claro, tiene semántica y sintaxis adecuada.
COHERENCIA El ítem tiene relación lógica con la dimensión o indicador que está midiendo.	1. Totalmente en desacuerdo (no cumple con el criterio)	El ítem no tiene relación lógica con la dimensión.
	2. Desacuerdo (bajo nivel de acuerdo)	El ítem tiene una relación tangencial /lejana con la dimensión.
	3. Acuerdo (moderado nivel)	El ítem tiene una relación moderada con la dimensión que se está midiendo.
	4. Totalmente de Acuerdo (alto nivel)	El ítem se encuentra está relacionado con la dimensión que está midiendo.
RELEVANCIA El ítem es esencial o importante, es decir debe ser incluido.	1 No cumple con el criterio	El ítem puede ser eliminado sin que se vea afectada la medición de la dimensión.
	2. Bajo Nivel	El ítem tiene alguna relevancia, pero otro ítem puede estar incluyendo lo que mide éste.
	3. Moderado nivel	El ítem es relativamente importante.
	4. Alto nivel	El ítem es muy relevante y debe ser incluido.

Leer con detenimiento los ítems y calificar en una escala de 1 a 4 su valoración, así como solicitamos brinde sus observaciones que considere pertinente

1 No cumple con el criterio
2. Bajo Nivel
3. Moderado nivel
4. Alto nivel

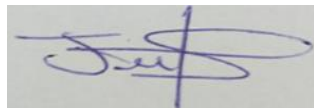
Instrumento para medir la variable independiente Juegos tradicionales

DIMENSIONES	ÍTEMS	CLARIDAD	COHERENCIA	RELEVANCIA	OBSERVACIÓN
<i>Juegos tradicionales de desplazamiento</i>	Avanza con rapidez en el juego de los encostados.	4	4	4	
	Coordina sus movimientos en el juego de la salta soga	4	4	4	
	Corre en diferentes direcciones en el juego del lobo.	4	4	4	
	Atrapa con rapidez a sus compañeros cuando juega a la gallinita ciega.	4	4	4	
<i>Juegos tradicionales con objetos</i>	Toca a sus compañeros cuando juega al encantado.	4	4	4	
	Lanza la teja en el lugar indicado en el juego de la rayuela.	4	4	4	
	Hace girar bien el trompo.	4	4	4	
	Lanza la pelota para desarmar el kiwi.	4	4	4	
<i>Juegos tradicionales de equilibrio con partes del cuerpo</i>	Hace rodar la canica hacia el hoyo.	4	4	4	
	Coloca la perinola en el palo.	4	4	4	
	Juega la rayuela saltando en un pie.	4	4	4	
	Salta con rapidez la salta soga.	4	4	4	
	Juega a jalar la soga equilibrándose para el lado de su equipo.	4	4	4	
	Juega a insertar la canica en el hoyo.	4	4	4	
	Logra sentarse sin caerse en el juego del baile de la silla.	4	4	4	

Opinión de aplicabilidad

Aplicable () Aplicable después de corregir () No aplicable ()

Firma de Evaluador:



DNI: 41984500

1.-Datos generales del juez:

Nombre del juez: Jossy Cledy Saboya Gonzales

Grado profesional: Maestría (X) Doctor ()

Área de formación académica: Magister en administración de la educación

Área de experiencia profesional: Educación primaria

Institución donde labora: IESPP. Nuestra Señora del Rosario

Tiempo de servicio profesional en el área: Más de 5 años (X)

3. Datos del instrumento de evaluación

Nombre de la prueba:	Ficha de observación para medir la variable dependiente Habilidades motrices básicas
Autor:	Rene Usca Mandujano
Procedencia:	Puerto Maldonado- Madre de Dios
Administración:	Individual o colectiva
Tiempo de aplicación:	De una a más horas
Ámbito de aplicación:	Estudiantes del primero grado de educación primaria.
Significación:	Este ficha de observación permitirá recoger información sobre el desarrollo de habilidades motrices de los niños de primer grado

2. Presentación de instrucciones para el juez:

Categoría	Calificación	Indicador
CLARIDAD El ítem se comprende fácilmente, es decir, su sintáctica y semántica son adecuadas.	1 No cumple con el criterio	El ítem no es claro.
	2. Bajo Nivel	El ítem requiere bastantes modificaciones o una modificación muy grande en el uso de las palabras de acuerdo con su significado o por la ordenación de las mismas.
	3. Moderado nivel	Se requiere una modificación muy específica de algunos de los términos del ítem.
	4. Alto nivel	El ítem es claro, tiene semántica y sintaxis adecuada.
COHERENCIA El ítem tiene relación lógica	1. totalmente en desacuerdo (no cumple con el criterio)	El ítem no tiene relación lógica con la dimensión.

con la dimensión o indicador que está midiendo.	2. Desacuerdo (bajo nivel de acuerdo)	El ítem tiene una relación tangencial /lejana con la dimensión.
	3. Acuerdo (moderado nivel)	El ítem tiene una relación moderada con la dimensión que se está midiendo.
	4. Totalmente de Acuerdo (alto nivel)	El ítem se encuentra está relacionado con la dimensión que está midiendo.
RELEVANCIA El ítem es esencial o importante, es decir debe ser incluido.	1 No cumple con el criterio	El ítem puede ser eliminado sin que se vea afectada la medición de la dimensión.
	2. Bajo Nivel	El ítem tiene alguna relevancia, pero otro ítem puede estar incluyendo lo que mide éste.
	3. Moderado nivel	El ítem es relativamente importante.
	4. Alto nivel	El ítem es muy relevante y debe ser incluido.

Leer con detenimiento los ítems y calificar en una escala de 1 a 4 su valoración, así como solicitamos brinde sus observaciones que considere pertinente

1 No cumple con el criterio
2. Bajo Nivel
3. Moderado nivel
4. Alto nivel

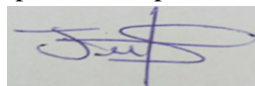
Instrumento para medir la variable dependiente Habilidades motrices

DIMENSIONES	ÍTEMS	CLARIDAD	COHERENCIA	RELEVANCIA	OBSERVACIÓN
Habilidades motrices de locomoción	Corre sin caerse en el juego de los encostados	4	4	4	
	Salta con rapidez en el juego de la salta sogas sin caerse.	4	4	4	
	Corre coordinando sus movimientos para no ser atrapado en el juego del lobo.	4	4	4	
	Juega a la gallinita ciega desplazándose por todos lados.	4	4	4	
	Corre con rapidez para tocar a sus compañeros en el juego de los encantados	4	4	4	
Habilidades motrices de manipulación	Lanza la teja en el lugar indicado controlando su fuerza y con su mano dominante en el juego de la rayuela.	4	4	4	
	Coordina sus movimientos lanzando el trompo hacia el suelo para hacerlo girar.	4	4	4	
	Lanza con precisión la pelota al kiwi armado	4	4	4	
	Lanza la canica con precisión en el hoyo indicado	4	4	4	
	Coordina sus movimientos ojo mano al inserta con precisión la perinola en el palo	4	4	4	
Habilidades motrices de estabilidad	Mantiene el equilibrio al saltar en un pie en el juego de la rayuela.	4	4	4	
	Salta la sogas con los dos pies coordinando sus movimientos	4	4	4	
	Cuando juegas a jalar la sogas lo hace con fuerza sin perder el equilibrio	4	4	4	
	Sentado en cuclillas se inclina sin caerse para insertar la canica en el hoyo.	4	4	4	
	Controla el movimiento de su cuerpo para evitar caerse al sentarse en el juego de la silla	4	4	4	

Opinión de aplicabilidad

Aplicable () Aplicable después de corregir () No aplicable ()

Firma de Evaluador:



DNI: 41984500

Evaluación por juicio de expertos

Respetado Juez: Usted ha sido seleccionado para evaluar el instrumento “**Ficha de observación para medir la influencia de los juegos tradicionales en el desarrollo de habilidades motrices de los niños de primer grado**”. La evaluación del instrumento es de suma importancia para lograr su validez y los resultados que se obtengan a partir de este, puedan ser utilizados con eficiencia; aportando tanto al nivel como al área de EDUCACIÓN. Agradecemos por anticipado su valioso aporte y colaboración.

7. Datos generales del juez:

Nombre del juez: Eusebio Salas Tincusi

Grado profesional: Maestría () Doctor (x)

Área de formación académica: Doctor en educación

Área de experiencia profesional: Educación secundaria - Arte

Institución donde labora: I.E. Señor de los Milagros

Tiempo de servicio profesional en el área: Más de 5 años (X)

8. Datos del instrumento de evaluación

Nombre de la prueba:	Ficha de observación para medir la variable independiente Juegos tradicionales
Autor:	Rene Usca Mandujano
Procedencia:	Puerto Maldonado- Madre de Dios
Administración:	Individual o colectiva
Tiempo de aplicación:	De una a más horas
Ámbito de aplicación:	Estudiantes del primero grado de educación primaria.
Significación:	Este ficha de observación permitirá recoger información sobre la influencia de juegos tradicionales en el desarrollo de habilidades motrices.

9. Presentación de instrucciones para el juez:

Categoría	Calificación	Indicador
El ítem se comprende fácilmente, es	1 No cumple con el criterio	El ítem no es claro.
	2. Bajo Nivel	El ítem requiere bastantes modificaciones o una modificación muy grande en el uso de las

decir, su sintáctica y semántica son adecuadas.		palabras de acuerdo con su significado o por la ordenación de las mismas.
	3. Moderado nivel	Se requiere una modificación muy específica de algunos de los términos del ítem.
	4. Alto nivel	El ítem es claro, tiene semántica y sintaxis adecuada.
COHERENCIA El ítem tiene relación lógica con la dimensión o indicador que está midiendo.	1. Totalmente en desacuerdo (no cumple con el criterio)	El ítem no tiene relación lógica con la dimensión.
	2. Desacuerdo (bajo nivel de acuerdo)	El ítem tiene una relación tangencial /lejana con la dimensión.
	3. Acuerdo (moderado nivel)	El ítem tiene una relación moderada con la dimensión que se está midiendo.
	4. Totalmente de Acuerdo (alto nivel)	El ítem se encuentra está relacionado con la dimensión que está midiendo.
RELEVANCIA El ítem es esencial o importante, es decir debe ser incluido.	1 No cumple con el criterio	El ítem puede ser eliminado sin que se vea afectada la medición de la dimensión.
	2. Bajo Nivel	El ítem tiene alguna relevancia, pero otro ítem puede estar incluyendo lo que mide éste.
	3. Moderado nivel	El ítem es relativamente importante.
	4. Alto nivel	El ítem es muy relevante y debe ser incluido.

Leer con detenimiento los ítems y calificar en una escala de 1 a 4 su valoración, así como solicitamos brinde sus observaciones que considere pertinente

1 No cumple con el criterio
2. Bajo Nivel
3. Moderado nivel
4. Alto nivel

Instrumento para medir la variable independiente Juegos tradicionales

DIMENSIONES	ÍTEMES	CLARIDAD	COHERENCIA	RELEVANCIA	OBSERVACIÓN
<i>Juegos tradicionales de desplazamiento</i>	Avanza con rapidez en el juego de los encostados.	✓✓	✓✓	✓✓	✓
	Coordina sus movimientos en el juego de la salta soga	✓✓	✓✓	✓✓	✓
	Corre en diferentes direcciones en el juego del lobo.	✓✓	✓✓	✓✓	✓
	Atrapa con rapidez a sus compañeros cuando juega a la gallinita ciega.	✓✓	✓✓	✓✓	✓
	Toca a sus compañeros cuando juega al encantado.	✓✓	✓✓	✓✓	✓
<i>Juegos tradicionales con objetos</i>	Lanza la teja en el lugar indicado en el juego de la rayuela.	✓✓	✓✓	✓✓	✓
	Hace girar bien el trompo.	✓✓	✓✓	✓✓	✓
	Lanza la pelota para desarmar el kiwi.	✓✓	✓✓	✓✓	✓
	Hace rodar la canica hacia el hoyo.	✓✓	✓✓	✓✓	✓
	Coloca la perinola en el palo.	✓✓	✓✓	✓✓	✓
<i>Juegos tradicionales de equilibrio con partes del cuerpo</i>	Juega la rayuela saltando en un pie.	✓✓	✓✓	✓✓	✓
	Salta con rapidez la salta soga.	✓✓	✓✓	✓✓	✓
	Juega a jalar la soga equilibrándose para el lado de su equipo.	✓✓	✓✓	✓✓	✓
	Juega a insertar la canica en el hoyo.	✓✓	✓✓	✓✓	✓
	Logra sentarse sin caerse en el juego del baile de la silla.	✓✓	✓✓	✓✓	✓

Opinión de aplicabilidad

Aplicable () Aplicable después de corregir () No aplicable ()

Firma de Evaluador:



DNI: 23974870

1.-Datos generales del juez:

Nombre del juez: Eusebio Salas Tincusi

Grado profesional: Maestría () Doctor (x)

Área de formación académica: Doctor en educación

Área de experiencia profesional: Educación secundaria - Arte

Institución donde labora: I.E. Señor de los Milagros

Tiempo de servicio profesional en el área: Más de 5 años (X)

4. Datos del instrumento de evaluación

Nombre de la prueba:	Ficha de observación para medir la variable dependiente Habilidades motrices
Autor:	Rene Usca Mandujano
Procedencia:	Puerto Maldonado- Madre de Dios
Administración:	Individual o colectiva
Tiempo de aplicación:	De una a más horas
Ámbito de aplicación:	Estudiantes del primero grado de educación primaria.
Significación:	Este ficha de observación permitirá recoger información sobre el desarrollo de habilidades motrices de los niños de primer grado

3. Presentación de instrucciones para el juez:

Categoría	Calificación	Indicador
CLARIDAD El ítem se comprende fácilmente, es decir, su sintáctica y semántica son adecuadas.	1 No cumple con el criterio	El ítem no es claro.
	2. Bajo Nivel	El ítem requiere bastantes modificaciones o una modificación muy grande en el uso de las palabras de acuerdo con su significado o por la ordenación de las mismas.
	3. Moderado nivel	Se requiere una modificación muy específica de algunos de los términos del ítem.
	4. Alto nivel	El ítem es claro, tiene semántica y sintaxis adecuada.
COHERENCIA El ítem tiene relación lógica	1. totalmente en desacuerdo (no cumple con el criterio)	El ítem no tiene relación lógica con la dimensión.

con la dimensión o indicador que está midiendo.	2. Desacuerdo (bajo nivel de acuerdo)	El ítem tiene una relación tangencial /lejana con la dimensión.
	3. Acuerdo (moderado nivel)	El ítem tiene una relación moderada con la dimensión que se está midiendo.
	4. Totalmente de Acuerdo (alto nivel)	El ítem se encuentra está relacionado con la dimensión que está midiendo.
RELEVANCIA El ítem es esencial o importante, es decir debe ser incluido.	1 No cumple con el criterio	El ítem puede ser eliminado sin que se vea afectada la medición de la dimensión.
	2. Bajo Nivel	El ítem tiene alguna relevancia, pero otro ítem puede estar incluyendo lo que mide éste.
	3. Moderado nivel	El ítem es relativamente importante.
	4. Alto nivel	El ítem es muy relevante y debe ser incluido.

Leer con detenimiento los ítems y calificar en una escala de 1 a 4 su valoración, así como solicitamos brinde sus observaciones que considere pertinente

1 No cumple con el criterio
2. Bajo Nivel
3. Moderado nivel
4. Alto nivel

Instrumento para medir la variable dependiente Habilidades motrices básica

DIMENSIONES	ÍTEMS	CLARIDAD	COHERENCIA	RELEVANCIA	OBSERVACIÓN
<i>Habilidades motrices de locomoción</i>	Corre sin caerse en el juego de los encostados	✓	✓	✓	✓
	Salta con rapidez en el juego de la salta soga sin caerse.	✓	✓	✓	✓
	Corre coordinando sus movimientos para no ser atrapado en el juego del lobo.	✓	✓	✓	✓
	Juega a la gallinita ciega desplazándose por todos lados.	✓	✓	✓	✓
	Corre con rapidez para tocar a sus compañeros en el juego de los encantados	✓	✓	✓	✓
<i>Habilidades motrices de manipulación</i>	Lanza la teja en el lugar indicado controlando su fuerza y con su mano dominante en el juego de la rayuela.	✓	✓	✓	✓
	Coordina sus movimientos lanzando el trompo hacia el suelo para hacerlo girar.	✓	✓	✓	✓
	Lanza con precisión la pelota al kiwi armado	✓	✓	✓	✓
	Lanza la canica con precisión en el hoyo indicado	✓	✓	✓	✓
	Coordina sus movimientos ojo mano al inserta con precisión la perinola en el palo	✓	✓	✓	✓
<i>Habilidades motrices de estabilidad</i>	Mantiene el equilibrio al saltar en un pie en el juego de la rayuela.	✓	✓	✓	✓
	Salta la soga con los dos pies coordinando sus movimientos	✓	✓	✓	✓
	Cuando juegas a jalar la soga lo hace con fuerza sin perder el equilibrio	✓	✓	✓	✓
	Sentado en cuclillas se inclina sin caerse para insertar la canica en el hoyo.	✓	✓	✓	✓
	Controla el movimiento de su cuerpo para evitar caerse al sentarse en el juego de la silla	✓	✓	✓	✓

Opinión de aplicabilidad

Aplicable () ~~Aplicable después de corregir~~ () No aplicable ()

Firma de Evaluador:



Autorización de aplicación de los instrumentos



INSTITUCIÓN EDUCATIVA
EMBLEMÁTICA
"GUILLERMO BILLINGHURST"



CREADO EL 23 DE FEBRERO DE 1957 FUNCIONAMIENTO 22 DE ABRIL DE 1957 R.M.Nº 1954

"AÑO DEL BICENTENARIO DEL PERÚ: 200 AÑOS DE INDEPENDENCIA"
"MADRE DE DIOS CAPITAL DE LA BIODIVERSIDAD DEL PERÚ"

AUTORIZACION

EL DIRECTOR DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA EMBLEMÁTICA "GUILLERMO BILLINGHURST" DE PUERTO MALDONADO – DEPARTAMENTO DE MADRE DE DIOS; QUIEN SUSCRIBE;

AUTORIZA:

A don: **Rene USCA MANDUJANO**, identificado con DNI. No. 40377149 para que realice la aplicación de dos Fichas de Observación a los alumnos del 1er. grado sección A, B y C de Educación Primaria de la Institución Educativa "Guillermo Billinghurst" ubicada en el Departamento de Madre de Dios de la ciudad de Puerto Maldonado; como trabajo de investigación requisito indispensable para optar la Licenciatura en Educación Física.

Se extiende la presente autorización, para las acciones correspondientes

Puerto Maldonado, 04 de octubre del 2021



INSTITUCIÓN EDUCATIVA EMBLEMÁTICA
"GUILLERMO BILLINGHURST"