

UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TRUJILLO BENEDICTO XVI

FACULTAD DE HUMANIDADES

PROGRAMA DE ESTUDIOS DE EDUCACIÓN FÍSICA, RECREACIÓN Y DEPORTES



JUEGOS DEPORTIVOS Y HABILIDADES SOCIOMOTRICES EN ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN SECUNDARIA, NUEVA CAJAMARCA, 2022

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

AUTOR

Br. Jhon Carlos Chujandama Cabrera

ASESOR

Dr. Segundo Wilmar García Celis

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN

Educación y responsabilidad social

TRUJILLO – PERÚ

2023

TESIS DE CHUJANDAMA CABRERA JHON

INFORME DE ORIGINALIDAD

18% INDICE DE SIMILITUD	18% FUENTES DE INTERNET	3% PUBLICACIONES	10% TRABAJOS DEL ESTUDIANTE
-----------------------------------	-----------------------------------	----------------------------	---------------------------------------

FUENTES PRIMARIAS

1	repositorio.ucv.edu.pe Fuente de Internet	3%
2	Submitted to Universidad Catolica de Trujillo Trabajo del estudiante	3%
3	repositorio.uns.edu.pe Fuente de Internet	2%
4	repositorio.uct.edu.pe Fuente de Internet	1%
5	hdl.handle.net Fuente de Internet	1%
6	Submitted to Universidad Cesar Vallejo Trabajo del estudiante	1%
7	repositorio.udec.cl Fuente de Internet	1%

AUTORIDADES UNIVERSITARIAS

Excmo. Mons. Héctor Miguel Cabrejos Vidarte, O.F.M

Arzobispo Metropolitano de Trujillo

Fundador y Gran Canciller

Dr. Miranda Diaz Luis Orlando

Rector de la Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI

Dra. Silva Balarezo Mariana Geraldine

Vicerrectora Académica

Dra. Silva Balarezo Mariana Geraldine

Decana de la Facultad de Humanidades

Dr. Espinoza Polo Francisco Alejandro

Vicerrector Académico (e) de Investigación

Dra. Reategui Marín Teresa Sofia

Secretaria General

CONFORMIDAD DEL ASESOR

Señor Decano de la Facultad de Humanidades:

Yo, Dr. Segundo Wilmar García Celis con DNI N°18080788, como asesor del trabajo de investigación titulado: JUEGOS DEPORTIVOS Y HABILIDADES SOCIOMOTRICES EN ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN SECUNDARIA, NUEVA CAJAMARCA, 2022, desarrollado por Br. Jhon Carlos Chujandama Cabrera con DNI 42965014 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, 27 de octubre de 2022.



Dr. Segundo Wilmer García Celis

DNI: 18080788

DEDICATORIA

A mi esposa Delidia, por mostrarme el camino a mi superación, por creer en mi capacidad, brindándome su comprensión, cariño y amor; acompañándome siempre en los buenos y malos momentos.

A mis hijos Daniela y Sabash, por ser el motor de mi vida e inspiración para superarme cada día más y así seguir luchando, buscando un futuro mejor.

AGRADECIMIENTO

Agradezco a Dios por la vida, por guiarnos a lo largo de nuestra existencia, siendo nuestro apoyo y fortaleza en aquellos momentos de dificultades.

Agradezco también a nuestros de la Universidad Católica de Trujillo, por haber compartido sus conocimientos y de manera especial al Dr. Segundo Wilmer García Pérez, por estar presente a cada momento en el camino de mi meta trazada

DECLARATORIA DE AUTENTICIDAD

Yo, Jhon Carlos Chujandama Cabrera con DNI 42965014, egresado del Programa de Estudio 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 Facultad de Humanidades, para la elaboración y sustentación del trabajo de investigación titulado: **JUEGOS DEPORTIVOS Y HABILIDADES SOCIOMOTRICES EN ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN SECUNDARIA, NUEVA CAJAMARCA, 2022**, el cual consta de un total de 108 páginas.

Dejo 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 mi autoría respecto a redacción, organización, metodología y diagramación. Asimismo, garantizo que los fundamentos teóricos están respaldados por el referencial bibliográfico, asumiendo un mínimo porcentaje de omisión involuntaria respecto al tratamiento de cita de autores, lo cual es de mi entera responsabilidad.

Se declara también que el porcentaje de similitud o coincidencia es de 11%, estándar permitido por el Reglamento de grados y títulos de la Universidad Católica de Trujillo.



Jhon Carlos Chujandama Cabrera

DNI N° 42965014

INDICE

AUTORIDADES UNIVERSITARIAS	ii
CONFORMIDAD DEL ASESOR.....	iv
DEDICATORIA	v
AGRADECIMIENTOS	vi
DECLARATORIA DE AUTENTICIDAD.....	vii
RESUMEN.....	x
ABSTRACT	xi
Capítulo I: PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN.....	12
1.1 Planteamiento del problema	12
1.2 Formulación del problema	14
1.2.1 Problema general.....	14
1.2.2 Problemas específicos	14
1.3 Formulación de objetivos	15
1.3.1 Objetivo general	15
1.3.2 Objetivos específicos.....	15
1.4 Justificación de la investigación.....	15
Capítulo II: MARCO TEÓRICO.....	17
2.1 Antecedentes de la investigación	17
2.2 Bases teórico científicas	23
2.2.1 Los juegos deportivos.....	23
2.2.2 Desarrollo de las habilidades sociomotrices.....	27
2.3 Definición de términos básicos	32
2.4 Formulación de hipótesis	34
2.4.1 Hipótesis general	34
2.4.2 Hipótesis específicas	34
2.5 Operacionalización de variables.....	35
Capítulo III: METODOLOGÍA	39
3.1 Tipo de investigación	39
3.2 Método de investigación	39
3.3 Diseño de investigación.....	39
3.4 Población, muestra y muestreo.....	40

3.5	Técnicas e instrumentos de recojo de datos	40
3.6	Técnicas de procesamiento y análisis de datos.....	41
3.7	Ética investigativa	42
Capítulo IV: RESULTADOS.....		44
4.1	Presentación y análisis de resultados.....	44
4.2	Prueba de hipótesis.....	49
4.3	Discusión de resultados.....	53
Capítulo V: CONCLUSIONES Y SUGERENCIAS.....		55
5.1	Conclusiones	55
5.2	Sugerencias	55
REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS.....		57
ANEXOS		60

RESUMEN

La presente investigación titulada: Juegos deportivos y habilidades sociomotrices en estudiantes de educación secundaria, Nueva Cajamarca, 2022, tiene por objetivo principal determinar la relación entre los juegos deportivos y las habilidades sociomotrices en estudiantes de educación secundaria de Nueva Cajamarca -2022.

La metodología de investigación utilizada es la descriptiva con enfoque cuantitativo. La población del presente estudio estuvo conformada por los docentes del área de Educación Física de instituciones educativas de Nueva Cajamarca, constituida por 40 docentes.

Se utilizó como instrumento el cuestionario donde se evaluaron las dimensiones que ayudaron a determinar la relación entre los juegos deportivos y el desarrollo de habilidades sociomotrices. Entre los resultados a los que se arribaron se concluye que no existe relación directa entre los juegos deportivos y la interacción a través de las habilidades sociomotrices en estudiantes de Educación Secundaria de instituciones educativas del distrito de Nueva Cajamarca, provincia de Rioja – 2021, se sustenta en la prueba no paramétrica Rho de Spearman, donde el p-valor es de 0.247 y el coeficiente de correlación Rho es de 0.235.

Palabras clave: Juegos deportivos, habilidades sociomotrices

ABSTRACT

The present investigation entitled: Sports games and sociomotor skills in secondary education students, Nueva Cajamarca, 2022, has as its main objective to determine the relationship between sports games and sociomotor skills in secondary education students from Nueva Cajamarca -2022.

The research methodology used is descriptive with a quantitative approach. The population of this study was made up of teachers from the Physical Education area of educational institutions in Nueva Cajamarca, made up of 40 teachers.

The questionnaire was used as an instrument where the dimensions that helped determine the relationship between sports games and the development of sociomotor skills were evaluated. Among the results that were arrived at, it is concluded that there is no direct relationship between sports games and interaction through sociomotor skills in Secondary Education students of educational institutions in the district of Nueva Cajamarca, province of Rioja - 2021, it is sustained in the non-parametric Spearman's Rho test, where the p-value is 0.247 and the Rho correlation coefficient is 0.235.

Keywords: Sports games, sociomotor skills

Capítulo I: PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1 Planteamiento del problema

En una investigación reciente, realizado en Argentina, se demostró que aproximadamente el 60% de los hombres y el 75% de las mujeres, no practican juegos deportivos de forma regular, y los que practican algún tipo de juego deportivo, no lo están realizando adecuadamente, lo que en consecuencia, trae como resultado, que la población este padeciendo de enfermedades crónicas, que desde luego está afectando la economía de dicho país, ya que el gobierno se ve en la necesidad de destinar más del 20% de su economía a la salud, lo que se evitaría si la población practicara, los mencionados juegos deportivos para mejorar su estilo y calidad de vida (Ramírez, et al. 2004).

La poca práctica de los juegos deportivos es un problema mundial, especialmente en los lugares más pobres de Latinoamérica. Además de observa que la práctica de los juegos deportivos, no se está realizando igual, las mujeres tienden a realizar menos práctica de deportes que los hombres. La poca práctica de la actividad física en los niños y adolescente, trae como consecuencia una población escolar obesa, propensos a otras enfermedades (Jaitman y Scartascini, 2017).

Así mismo, el Ministerio de Salud (2005) menciona que, una de las consecuencias de que en el ámbito escolar se encuentren altos índices de obesidad, es que no se está practicando juegos deportivos. En América Latina, tres cuartas partes de su población no practica actividad física a través de los juegos deportivos de forma regular, y la tercera parte, está llevando una vida relacionada al sedentarismo, lo mismo se observa en Estados Unidos, donde el 60% de la población en general, no practica actividad física frecuentemente y el 25% de ésta, tiene una vida sedentaria. Un dato adicional muestra que 50% de los adolescentes y jóvenes mayores, no realizan ningún tipo de actividad física.

El Ministerio de Educación (2016) en el Programa Curricular de Educación Secundaria, enfatiza que la Educación Física es una base fundamental en el aspecto educacional; es inherente a la naturaleza de todo ser humano y a su vez necesaria para desarrollarse a lo

largo de su vida en todas sus fases propuestas. La enseñanza física es reconocida como un progreso formal conducido a un proceso de habilidades y aprendizaje en la actividad motriz y aumento físico, así mismo, ayuda a valorar y tomar conocimiento de que el desarrollo de sus potencias, las cuales contribuye a gozar de los movimientos, a comunicarse y expresarse mediante el cuerpo humano y los movimientos; utilizando el tiempo libre de manera adecuada, librarse de las enfermedades, a mejorar el estilo de vida y a tener mayor relación con la sociedad. Mediante el curso de los Ejercicios físicos se deja ver una idea general del individuo como una unidad que usa el razonamiento, pensamiento y sentimiento de manera simultánea interactuando siempre con la sociedad, poniendo en práctica cada dimensión propuesta: biológico, psicológico, afectivo y social; para el mencionado curso el avance de la capacidad motriz es considerada como ámbito de suma importancia.

Las personas en su desarrollo y distintas fases de la vida, principalmente en una de las etapas que es antes de la pubertad entre 10 y 11 años de edad en lo que respecta su motricidad, donde cuenta con la habilidad de asimilación mediante un proceso de manera sistemática de actividades en deportes, debido a que los aprendices en esta fase adquiere mayor esfuerzo, ya que sus órganos están más firmes y en mejor condición, así mismo para recuperarse de manera rápida luego de hacer esfuerzo físico.

Así pues, tomamos en cuenta mencionar a Chávez F. quién sostiene que el deporte es un juego que se puede utilizar para invitar a una persona nueva a cualquier deporte en especial, como, por ejemplo, hay actividades que se realizan en el juego de básquet o el fútbol donde hay ciertas reglas y tácticas que hacen sencillo practicarlo y aprenderlo. Mayormente un juego deportivo se basa en el juego de menor rango la cual es caracterizada ya que se requiere mayor esfuerzo al realizar ciertos movimientos, dichas acciones son fundamentales para asimilar algún tipo de habilidad deportiva. Ciertas normas del juego deportivo, brinda la imagen concordante con un determinado deporte: Voleibol, básquetbol y fútbol.

En las diversas instituciones de Nueva Cajamarca, la cual es provincia de Rioja, observamos la problemática relacionada específicamente con el área de Educación Física, específicamente con la relación mediante su habilidad socio motriz, problemática puesta en manifiesto de características siguientes: Las sesiones de aprendizaje son desarrolladas con escaso material didáctico para la práctica como colchonetas, taburetes, cuerdas, balones, etc. problemática que se ve reflejada en los estudiantes mediante un inadecuado desarrollo integral, ausencia de predisposición para la práctica de los deportes, afectando considerablemente en el educando su desarrollo psicomotor, cualidades físicas; coordinación, fuerza, agilidad, flexibilidad, velocidad y resistencia; afectando a la socialización. Por lo antes mencionado, que tipifica características relacionadas con la problemática en la competencia Interactúa a través de sus habilidades motrices en diversas instituciones educativas de la provincia de Rioja ha sido nuestra principal motivación que nos impulsa a realizar y explicar la relación entre los juegos deportivos y el desarrollo de la competencia Interactúa a través de sus habilidades motrices.

1.2 Formulación del problema

1.2.1 Problema general

¿Cuál es la relación existente entre los Juegos Deportivos y el desarrollo de las habilidades sociomotrices en estudiantes de Educación Secundaria de instituciones educativas del distrito de Nueva Cajamarca, provincia de Rioja – 2022?

1.2.2 Problemas específicos

PE1. ¿Cuál es la relación existente entre los juegos deportivos y la dimensión se relaciona utilizando sus habilidades sociomotrices del desarrollo de las habilidades sociomotrices en estudiantes de Educación Secundaria de instituciones educativas del distrito de Nueva Cajamarca, provincia de Rioja – 2022?

PE1. ¿Cuál es la relación que existe entre los juegos deportivos y la dimensión

crea y aplica estrategias y tácticas del desarrollo de las habilidades sociomotrices en estudiantes de Educación Secundaria de instituciones educativas del distrito de Nueva Cajamarca, provincia de Rioja – 2022?

1.3 Formulación de objetivos

1.3.1 Objetivo general

Determinar la relación existente entre los juegos deportivos y el desarrollo de las habilidades sociomotrices en estudiantes de Educación Secundaria de instituciones educativas del distrito de Nueva Cajamarca, provincia de Rioja – 2021.

1.3.2 Objetivos específicos

OE1. Establecer la relación que existe entre los juegos deportivos y la dimensión se relaciona utilizando sus habilidades sociomotrices y el desarrollo de las habilidades sociomotrices en estudiantes de Educación Secundaria de instituciones educativas del distrito de Nueva Cajamarca, provincia de Rioja – 2022.

OE2. Establecer la relación que existe entre los juegos deportivos y la dimensión crea y aplica estrategias y tácticas de juego y el desarrollo de las habilidades sociomotrices en estudiantes de Educación Secundaria de instituciones educativas del distrito de Nueva Cajamarca, provincia de Rioja – 2022.

1.4 Justificación de la investigación

Teórica

El estudio es importante, ya que, tiene énfasis teórico debido a que inicia con fortalecimiento y amplitud dentro del campo teórico conceptual, acerca el juego deportivo y su desarrollo de habilidades socio motrices, a partir de la vivencia de los educandos del nivel secundario; desde la perspectiva social y énfasis en las competencias.

Práctica

El presente estudio pretende demostrar que hoy en día la finalidad del maestro en la institución educativa, pretende promover e ir desarrollando propuestas para que los educandos puedan desenvolverse en tareas que les ayude al descubrimiento, a la construyendo y desarrollando el máximo potencial con el que cuenta, y así pueda estimularse de manera correcta y puedan unir de manera organizada individuos un fin en común y que crean en ellos mismos, firmes para resolver problemas que se les presente en la vida, de manera personal o de cualquier otro tipo y de esa manera hacer de la Educación Física, una herramienta razonable en su vida diaria. Se aplicará como instrumentos el cuestionario para recopilar información válida y confiable relacionadas con las 2 variables, permitiendo proponer nuevas estrategias para presentar alternativas de solución a un problema relacionado con el desarrollo de las habilidades sociomotrices.

Metodológica

El trabajo de investigación realizado permitirá que los instrumentos utilizados relacionados con las 2 variables de estudio se podrán utilizar en investigaciones posteriores y propiciar nuevas formas o estrategias de realizar investigación científica con el propósito de generar conocimientos.

Capítulo II: MARCO TEÓRICO

2.1 Antecedentes de la investigación

Internacionales

Mendoza y Umaña (2020) en su tesis presentada a la Facultad de Educación de la Universidad de Concepción, Chile, para optar al Título Profesional de Profesor de Educación Física, denominado: Propuesta de iniciación deportiva en base a juegos deportivos. El propósito de este trabajo de investigación es abordar la iniciación deportiva a través de una metodología basada en el juego, asimismo se pretende considerar factores muy importantes que están insertos en el deporte escolar, destinados a mejorar las deficiencias que imperan en él, en relación a roles, funciones, estrategias y nociones tácticas, dando énfasis a un elemento fundamental, como es la motivación en los estudiantes a través del juego y concluyeron que la aplicación de juegos deportivos como el fútbol y el basquetbol favorece la predisposición de los estudiantes para iniciarse en la iniciación deportivo; que la práctica de juegos deportivos se tiene que sustentar en el respeto de reglas durante su ejecución.

Pérez, (2018) en su tesis presentada para optar el grado académico de Maestro en Ciencias de la Educación con mención en teoría y planeamiento curricular, denominado: Programa curricular basado en el enfoque por competencias para mejorar las habilidades sociomotrices en los estudiantes de Educación Secundaria en la Universidad de Loja – Ecuador. La investigación, tuvo como problema ¿Cómo un programa curricular basado en el enfoque por competencias, mejora la competencia Sociomotriz de los estudiantes de educación secundaria de la Escuela Politécnica Nacional, en el año 2018?, su objetivo fue diseñar un programa curricular basado en el enfoque por competencias, para mejorar la competencia motriz de los estudiantes de educación secundaria de la Escuela Politécnica Nacional. El objeto de la investigación es el proceso del desarrollo de la competencia motriz. El campo de acción es el programa curricular basado en el enfoque por competencias. La investigación asumió una metodológica descriptiva y diseño no experimental, con propuesta, se recogió información acerca de la competencia motriz de 30 estudiantes de educación secundaria, para la comprensión de información se apoyó de

los métodos de análisis, síntesis, inductivo y deductivo, dialéctico y modelación; el cuestionario que sirvió para recoger información, sustentado en la técnica de encuesta. De modo cuantitativo los datos fueron descritos por procesos de estadística: como frecuencias, porcentajes, media, mediana, modas, lo cual permite arribar a las siguientes conclusiones: El nivel de la competencia motriz en los estudiantes de educación secundaria de la Escuela Politécnica Nacional, en el año 2018, es medio 74,2%.

González, (2019) en su trabajo de investigación Actividades físicas para desarrollar las habilidades motrices básicas en niños del programa Educa a tu Hijo. Universidad de Cienfuegos de Cuba “Carlos Rafael Rodríguez”. El proceso de desarrollo de habilidades motrices básicas (caminar, correr, saltar, lanzar y atrapar), en estudiantes de educación secundaria que no asisten a las instituciones educativas presentan dificultades, otro aspecto que presenta deficiencias es las escasas actividades que se proponen para el desarrollo de las habilidades motrices básicas para los estudiantes 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 estudiantes de educación secundaria, perteneciente al Programa Educa a tu Hijo. Para la realización de dicha investigación se utilizó una muestra de 15 estudiantes de una población de 25 estudiantes de 12 a 15 años de edad, que pertenecen al programa Educa a tu hijo, a los cuales se le aplicó la investigación, que arrojó como conclusiones, que, con la aplicación de actividades físicas, se desarrolló las habilidades motrices básicas, en niños de 12 a 15 años pertenecientes al programa Educa a tu hijo.

Nacionales

Cruz (2021) en su proyecto de investigación denominado: Aplicación de un programa fundamentado en actividades físico deportivas, orientados al perfeccionamiento y mejoras de las capacidades de orden deportivos de vóley en educandos entre 12 a 14 años del centro educativo “José Carlos Mariátegui” perteneciente a Sicsibamba ubicado en Sihuas. Tuvo como objetivo “Demostrar que la aplicación de un programa basado en actividades físico - deportivas mejora el nivel de habilidades deportivas en el voleibol de las estudiantes de 12 a 14 años de edad de la Institución Educativa “José Carlos

Mariátegui” del distrito de Sicsibamba – Sihuas – 2017”. El grupo de la presente investigación estaba formada por 75 educandos, luego de la aplicación de las tareas físicas de deporte, se encontró que el 20% se ubicó en un nivel regular el 73 % se ubicó en un buen nivel y un 6.7% se ubicó en un nivel excelente. Por lo que se demuestra que al aplicarse el programa ha mejorado de manera positiva las capacidades de deporte en el juego de vóley los aprendices entre 12 a 14 años del centro educativo “José Carlos Mariátegui” ubicado en el Distrito de Sicsibamba de Sihuas.

Rivera y Villanueva (2018). en su tesis “La falta de programas deportivos para el desarrollo de los fundamentos básicos del voleibol en los estudiantes del primer grado de Educación Secundaria de la institución educativa agropecuario de Yanque, Caylloma – Arequipa. Tuvo como objetivo recoger información relacionada con el objeto de estudio de un tratamiento de programas deportivos para la ejecución del deporte del voleibol. Llegó a las siguientes conclusiones: Que, en el distrito de yanque de Caylloma, la municipalidad y otras entidades que existen no desarrollan ningún tipo de programas deportivos que promuevan el deporte en los niños, niñas y adolescentes y que los estudiantes del distrito de yanque de Caylloma practican y juegan el vóley sin haber tenido conocimiento de los fundamentos técnicos básicos del voleibol.

Calizaya (2017). En su investigación Nivel de Fundamentos Técnicos del Voleibol en los estudiantes del 6to grado de las Instituciones Educativas Primarias N° 70494 Túpac Amaru de Macari y Adventista Titicaca Juliaca, tuvo como objetivo determinar el nivel de los fundamentos técnicos del voleibol en los estudiantes del 6to Grado de las Instituciones Educativas Primarias N° 70494 Túpac Amaru de Macari Y Adventista Titicaca Juliaca Año 2016. El estudio es no experimental de diseño transeccional descriptivo. La muestra estuvo conformada por 68 estudiantes del 6to grado de edades entre 10 - 12 años. El instrumento aplicado fue el test de fundamentos técnicos del voleibol. Para el tratamiento estadístico se aplicó el análisis porcentual. Se concluye que el 55% de estudiantes de la IEP N° 70494 del TAM en el fundamento técnico de voleibol se encuentra en la categoría eficiente, por otro lado, el 45 % de estudiantes de la IEP ATJ en el fundamento técnicos de voleibol se encuentra en la categoría deficiente.

Vásquez (2017). En su investigación Influencia de la Aplicación de un programa de juegos para la predisposición en la práctica del basquetbol y futbol en alumnos de 10 y 11 años del sexto grado de Primaria de la Institución Educativa experimental José Carlos Mariátegui de la Facultad de Educación y Humanidades de la UNSM, Sector Rupacucha, del Distrito de Rioja. Universidad Nacional de San Martín Tarapoto Facultad de Educación y Humanidades – Rioja, tuvo como objetivo general lograr que, a través del Programa de Juegos para la predisposición en la Práctica del Basquetbol y Futbol en estudiantes de 10 y 11 Años del sexto grado de primaria de la Institución Educativa Experimental José Carlos Mariátegui de la Facultad de Educación y Humanidades de la UNSM, sector Rupacucha, del Distrito de Rioja. Concluye que los estudiantes mejoraron significativamente hacia la predisponían de estas disciplinas deportivas en un 100% ubicándose en un nivel de buenos y en los resultados de los posts test psicológicos de personalidad y motivación mejoraron satisfactoriamente en un 100%. Dando resultados fehacientes de la comprobación de la hipótesis alternativa.

Regionales

Chipana (2018) en su tesis denominado: Los juegos pre deportivos de vóleybol y el desarrollo de capacidades tácticas en estudiantes del nivel secundaria de la I.E. Rubén Cachique Sangama de Bellavista. La presente investigación tuvo como objetivo establecer la relación entre los juegos pre deportivos de vóleybol con el desarrollo de capacidades tácticas en estudiantes del nivel secundaria de la I.E. “Rubén Cachique Sangama” de Bellavista, 2018. Se trata de un estudio no experimental, con un diseño descriptivo correlacional y una muestra fue 62 estudiantes seleccionados de manera no probabilística. Los resultados indican que un 34% de los estudiantes evidencian un nivel bueno en los juegos pre deportivos, concerniente a sus dimensiones de selección y preparación y el 29% de los estudiantes calificaron en nivel bueno respecto al desarrollo de capacidades tácticas, tanto en rotación como en armadas. Concluyéndose, que existe una correlación alta positiva entre los juegos pre deportivos de vóleybol con el desarrollo de capacidades tácticas en estudiantes del nivel secundaria de la I.E. “Rubén Cachique Sangama” de Bellavista, 2018; por cuanto, se determinó un grado de correlación de 0,924.

Además, el coeficiente de determinación (0,854) explica que el 85,4% de las capacidades tácticas se ve influenciado por los juegos pre deportivos de vóleybol.

Prada (2019) en su trabajo de investigación denominado: “Programa de Educación Física con enfoque por competencias para el desarrollo de capacidades sociomotrices de los estudiantes de segundo grado de la I.E. “Perú Birf” del distrito de Pueblo Nuevo - Ferreñafe”. El desarrollo de la presente investigación surge de la observación de desarrollo de las actividades de aprendizaje y desempeño de los estudiantes en el área curricular de Educación Física, pues se puede evidenciar la práctica de actitudes de individualismo y la primacía de capacidades de unos estudiantes sobre otros, dejándose de lado la práctica del trabajo en equipo y el desarrollo de habilidades de interacción social que promuevan la comunicación, la colaboración y el trabajo en equipo, frente a ello se formuló ¿Cuál debe ser el diseño de un Programa de Educación Física con enfoque por competencias para desarrollar las capacidades sociomotrices de los estudiantes de segundo grado de la I.E. “PERÚ BIRF” del distrito de Pueblo Nuevo-Ferreñafe?. La muestra de estudio estuvo conformada por estudiantes del segundo grado a quienes se aplicó una ficha de observación de capacidades sociomotrices. Después de realizado el procesamiento de datos se arribaron a las siguientes conclusiones: Se evidencia la necesidad de diseñar una propuesta de Programa de Educación Física considerando prioritariamente el desarrollo de capacidades sociomotrices como estrategia que contribuya a la formación integral de los estudiantes como miembros de un colectivo y ejecutar la propuesta para mejorar el ejercicio de las capacidades sociomotrices en los estudiantes.

Morales (2019) en su trabajo de investigación denominado: Habilidades sociomotrices a través de la práctica del fútbol en estudiantes de educación secundaria realizada en la universidad de Tumbes. Tuvo como objetivo describir la influencia de la práctica del fútbol en las habilidades motrices; acopiando información mediante la revisión bibliográfica, para describir teóricamente las variables habilidades motrices y práctica del fútbol, En conclusión, se asumió que el fútbol como deporte de masas a través de su práctica, constituye un elemento motivador de gran acogida por los estudiantes; pero

principalmente, una estrategia que aporta para desarrollar la habilidad sociomotrices dentro de la formación integral.

Barboza (2021) en su trabajo de investigación denominado: Juegos deportivos en Educación Física y habilidades sociales en estudiantes de la I.E. “Mariscal Ramón Castilla”. Tuvo como propósito determinar en qué medida los juegos deportivos de Educación Física se relacionan con las habilidades sociales en estudiantes. Esta investigación fue de tipo descriptivo, en cuanto al nivel fue cuantitativo, se empleó un método descriptivo correlacional con un diseño no experimental. La población estuvo constituida por estudiantes del cuarto y quinto de secundaria, entre tanto la muestra censal fue de 205 estudiantes. Los instrumentos para la recolección de datos fue un cuestionario con escala politómica: siempre, a veces y nunca. El primer cuestionario se conformó de 30 items y medía dimensiones en juegos de confianza, comunicación y resolución de conflictos. El segundo cuestionario estuvo constituido por 29 items y determino aspectos en empatía, asertividad y escucha activa. En cuanto al análisis de datos, se empleó la hoja de cálculo Excel y el programa SPSS. A partir del análisis estadístico del coeficiente Rho de Spearman se presentó un valor de significancia = ,003 y un Rho = ,210. Este resultado confirma la aceptación de la hipótesis principal, en ese sentido, si existe relación entre los juegos cooperativos y las habilidades sociales.

Mujica (2018) en su trabajo de investigación denominado: Evaluación de la competencia socio motriz de los estudiantes de educación secundaria - Huamanga, Universidad Nacional de San Cristóbal de Huamanga, planteó como objetivo determinar los niveles de desempeño que presenta la competencia Sociomotriz de los estudiantes del 5° grado de educación secundaria de las instituciones educativas emblemáticas de la provincia de Huamanga, durante el año 2018. La investigación de tipo descriptivo y diseño descriptivo transeccional. La muestra estuvo conformada por 264 estudiantes (varones y mujeres) de las instituciones educativas emblemáticas "San Ramón" y Mariscal Cáceres" ubicado en la región Ayacucho. Se ha utilizado para su aplicación una Guía de observación de desempeño Socio motriz en situación de juego real en el voleibol". El resultado obtenido evidencia en el desarrollo Socio motriz: Ubicándose en el sector espacio con un bajo nivel

del 58 %. Para el desarrollo Socio motriz: en el sector Tiempo el cuál se ubica con un bajo nivel del 64 %. Dentro del desarrollo Socio motriz tenemos en el sector de comunicación el cual se ubica en un bajo nivel del 75 %. Así mismo, el desarrollo Socio motriz tenemos en el sector de estrategia el cual se ubica en un bajo nivel del 47%, y en un nivel medio un porcentaje del 32%. En el desarrollo Socio motriz tenemos en el sector de reglamento el cual se ubica un porcentaje del 51% en un nivel medio. En el desarrollo Socio motriz tenemos en el sector de gestualidad el cual se ubica un porcentaje del 52% en un bajo nivel. Se concluye de dichos resultados que en la competencia socio motriz de los aprendices de 5to grado del nivel secundario del centro educativo San Ramón y Mariscal Cáceres, ambos están en un bajo nivel con un porcentaje del 53% , dentro del nivel medio se encuentra un porcentaje del 30% y en un alto nivel el 17%.

2.2 Bases teórico científicas

2.2.1 Los juegos deportivos

El juego

Los juegos son actividades consideradas universales las cuales con el tiempo han estado presentes inherentemente con la existencia de la humanidad, Pues, son actividades necesarias para el ser humano el cual es relevante en la sociedad, por lo que adquiere el desarrollo de sus habilidades cognitivas y psico motriz. Por ello los juegos son actividades elementales en la niñez, infaltable en el desarrollo de las etapas de crecimiento de los infantes. Estas se dan de manera independiente y agradable, dentro de un ambiente y tiempo preciso, ayudando al progreso de la habilidad motriz, cognitiva, afectiva y social. (Calero Pérez, 1998, p.26).

Juegos deportivos

Sánchez (2010). Se realiza con la presencia del participante el cual debe respetar y comprender las normas que se dan en el juego. Promueven el progreso de las actividades físicas y mentales de todos los concursantes, ayudando a cumplir un rol de la educación. Se realiza de manera individual o grupal, donde en su mayoría está relacionado con las actividades físicas. El juego deportivo no pretende ser

discriminatorio, por el contrario, va orientado a individuos con cualquier tipo o característica diferenciales en cuanto a sus capacidades.

Para tener más conocimiento acerca de cómo evolucionan los juegos en el progreso de la niñez, así mismo como su clasificación como: funcionales, simbólicos, individuales, asociativos, sociales, sentimentales, etc. En base a distintos ámbitos.

El juego deportivo combina en diferentes medidas y diferentes ámbitos del juego y el deporte como, por ejemplo: las competencias, los procesos físicos, los estímulos mentales y de entretenimiento. Se encuentran basados en la enseñanza física. Pues, tanto el juego deportivo como el deporte debe tomar en cuenta cada norma establecida, existe una diferencia por lo que el deporte mantiene un notorio carácter de competencia. De la misma manera, el deporte supone competencias que arrojen resultados positivos, ya que, puede haber concursantes que pueden ser eliminados, debido a que, no suelen contar con la aptitud o habilidades requeridos para que se encuentren en un mismo nivel, desempeñando un buen desenvolvimiento dentro del juego. Dentro del juego deportivo también existe ciertas rivalidades entre los grupos de concursantes, lo cual es armoniosa y no de ámbito elemental. En vista de ello, se valora mucho más el apoyo hacia el resto del grupo, a la relación entre los concursantes, al progreso de cada habilidad mental y física, así mismo hacia condiciones placenteras y en el área de la educación.

Teorías que sustentan los juegos deportivos

Teoría de Herber Spencer y Friedrich Schiller

Según Schiller y Spencer, utilizan como referencia teorías acerca del ser humano quien realiza juegos para agotarse constantemente, energías que le sobra cuando ya a culminado de realizar todas sus tareas primordiales. Por ende, se puede resaltar que el objetivo de los juegos para los mencionados escritores, fuera de ser un objetivo natural, es un fin recreacional. Así pues, recalca que el aumento energético no solo tiene las personas, sino que los animales también, ya que mientras más fuerte es su naturaleza, desborda más energía. Aunque existe una diferencia del uso de la energía entre animales y personas, por lo que las personas hacemos uso de esta energía para las tareas estéticas.

Teoría de la relajación de Moritz Lázarus

La presente teoría contradice a la teoría anterior. En el actual caso mencionamos a Lázarus, quien argumenta que los juegos son para dormir, por lo que, es una manera de ir recuperando energía gastadas por medio de las tareas formales, donde demanda mayores esfuerzos y un nivel máximo de concentración. Sino por el contrario, para el autor las tareas que se realiza a diario son donde más se gasta energía por los juegos realizados. Lo cual libera tensión y permite salir de la zona de confort.

Teoría del ejercicio preparatorio

En el presente caso defendido por Groos (2013) en expresiones biológicas define los juegos como “el agente empleado para desarrollar potencialidades congénitas y prepararlas para su ejercicio en la vida”. Esta teoría resalta lo tendencial a lo repetitivo e instinto impulsivo al imitar los juegos como fin del aprendizaje. Por ello los juegos suelen resultar ser función para lograr que el instinto, la cual en su mayoría residen en un ambiente embrionario, donde este pueda motivarse, activarse y pueda perfeccionarse. Los juegos son importantes para el progreso del instinto, ya que hay una explicación acerca de que los gatos bromean al cazar, los corderos cuando se topan, en otras palabras, se preparan desde que son chiquitos en lo que se ocuparán más adelante en el futuro. Al hablar sobre el pensamiento de Groos tal cual lo menciona, es estar de acuerdo en algo insignificante, se tomaría como tener la aceptación de que el universo más adelante estaría basado en obligaciones y empleos que dan a notar los infantes en el juego que realizan o sueñan como: el ser un soldado, piloto, jinete, etc.

Definiciones de Juegos Deportivos

Sánchez (2010) sostiene que el juego deportivo es una forma lúdica motora esencialmente agónica, que tiene mecanismos como fin de ciertas modalidades deportivas, donde las estructuras, esquemas y el objetivo requiere de adquirir algunas habilidades motrices las cuales sirve como medio para el progreso de destrezas para el deporte, por lo que conlleva a componentes que sean parte de modalidades deportivas. La aplicación se encuentra en relación a los campos del curso de

educación física, del entretenimiento y el modelo deportivo. Estos tipos de juego son esenciales para la preparación del aprendiz mientras el docente propone otras maneras de jugar que al aplicarse puede verse como una forma de diversión y como idea innovadora en el momento de las actividades físicas que se diferencia entre el pre deporte y el deporte mostrando las diferentes tácticas, así como la educación física deportiva estudiantil.

Dimensiones de los Juegos Deportivos

El volleyball

Según la Real Academia Española (2005), menciona que el deporte del Vóley junto a sus demás términos, es integrado por un equipo de 6 jugadores, el cual tiene como rival al equipo contrario donde se utiliza un balón para ello, suelen enfrentarse en un campo de juego donde tiene una red en medio separando ambos campos. El fin de este deporte es lograr pasar la pelota arriba de la red, para lograr que este pase y baje hasta el piso del área marcada del equipo contrario, mientras este impide de manera rápida que el balón tope el suelo y dejar que el equipo contrincante gane el punto. Existe una etapa del juego donde uno de los equipos quiere intentar hacer que el balón tope el piso del área contraria, por lo que el otro grupo se coloca en etapa de defensa el cual intenta impedir que este logre ganar.

El fútbol

Según la Real Academia Española (2013), menciona que el deporte del fútbol junto a toda su terminología llamada también balompié, se juega estando conformada por un equipo de 11 jugadores donde se enfrenta a otro equipo con el mismo número de jugadores y al árbitro el cual su trabajo es mantener el orden y hacer respetar las reglas del partido. Es reconocido por ser el juego deportivo más apreciado por todo el mundo, ya que es practicado por un aproximado de 270 millones de individuos. Así mismo, es llamado como asociación del fútbol, este nombre lo derivó The Football Association, una de las primeras federaciones oficiales de todo el mundo en el mencionado deporte, el nombre fue utilizado para que pueda distinguirse de ellos demás deportes que conllevan el nombre de Fútbol. También es llamado Soccer en ciertos países ingleses, la cual es una abreviación de la asociación, por lo que cuando

se le llama football en aquellos países es asociado mayormente a distintos deportes con la misma denominación, por ejemplo EE. UU, ya que ahí la palabra football es aplicado para el fútbol americano, el cual es un deporte muy diferente al que se conoce.

El basquetbol

En acuerdo a la Real Academia Española (2005) define al deporte del baloncesto como un juego donde se forman 2 equipos de 5 jugadores en ambos, por el que en un periodo de 4 tiempos o cerca de 10 minutos por cada equipo y en NBA cada cuarto de 12 minutos. El fin de los equipos es ganar puntaje haciendo que el balón entre a la canasta que mide unos 3,05 metros encima del campo, colgado por una red. Cuando un equipo encesta el balón está acumulando 2 o 3 puntos, tomando en cuenta desde que posición del campo realiza el tiro, o puede acumular 1 punto si es a causa de un tiro libre por un error del contrincante. Finalmente, el que gane es quien tiene el mayor puntaje que el otro equipo.

Tipos de juegos deportivos

Juegos deportivos convencionales: Son los juegos deportivos ampliamente reconocidos e, incluso, institucionalizados. Ejemplos: fútbol, ajedrez, voleibol, baloncesto, tenis de mesa, etc.

Juegos deportivos alternativos: Son aquellos que utilizan materiales o espacios de práctica distintos a los tradicionales o convencionales. Son menos conocidos y practicados, pero tienen un toque de modernidad, vanguardismo y creatividad. Ejemplos: spikeball, tchoukball, Kubb, Möllky, Rampshot, Kanjam, etc.

2.2.2 Desarrollo de las habilidades sociomotrices

El área de Educación Física

Según el MINEDU en su Programa de Educación Secundaria, en el año 2016 sostiene que, el desarrollo de educación física se ve envuelta hoy en día por el avance de la tecnología, de la sociedad y la ciencia en el planeta. La sociedad es demandada debido al comportamiento de las personas que va relacionada con lograr un mejoramiento físico, mental y sentimental, pudieron lograr que el curso tome cada día más interés

en las experiencias pedagógicas. Así mismo, mediante la educación física se quiere lograr que los aprendices tengan un buen desarrollo en el conocimiento crítico para cuidar la salud y el bienestar del resto, por lo que se busca la autonomía y que puedan ser capaz de tomar su propia decisión para mejorar su status social.

Enfoque del área de Educación Física

En acuerdo al Programa Curricular de Educación Secundaria, (2016), en esta experiencia curricular, su enfoque y metodología la cual va orientada a enseñar y aprender va dirigida a un ámbito conectado con la construcción física del cuerpo humano. Esta visión es enfocada al desarrollo de las personas adoptándolo como unidad elemental por el cual se conecta con ámbitos de manera social, motriz, cognitivo, emocional y afectivo, donde se encuentran conectados en un campo donde los aprendices pueden desenvolverse respetando cada proceso particular el cual cuenta con dificultades para poder adaptarse al mundo real. Es de suma importancia que se aleje de actividades físicas consecutivas o de aprender solo teorías del deporte y apoderarse de prácticas formales, enfocado en entrenamiento pedagógico el cual requiere del desenvolvimiento psíquico y motriz desde que se nace. El curso se enfoca en adquirir conocimientos que se basen en generar un estilo de vida saludable responsable, tanto en las actividades físicas como en concientizar en un aspecto sociocrítico para el bienestar de las personas que inicia desde el nacimiento. En otros términos, el aprendizaje implica una serie de conocimiento que se relacionan con el bienestar individual y el cuidarse saludablemente, el cual permitirá que se lleguen a realizar estos conocimientos. Por otro lado, un punto en particular es la conexión que hay entre los individuos que se comunican con otros individuos, mediante las actividades físicas y roles adquiridos en diversos aspectos.

Casi todos los adolescentes se comunican al interactuar con la sociedad, se organizan mediante la convivencia, ejerciendo propias normas, ciertas reglas de conductas, llegando a un acuerdo o fin común asumiendo buena actitud para afrontar retos que se pueda presentar de carácter social, ambiental, emocional, personal, interpersonal y corporal.

Orientaciones generales para desarrollar competencias en el área de Educación Física

Según el programa curricular de educación del nivel secundario, (2016), se enfatiza que el curso orienta tareas para desarrollar ciertas habilidades sugeridas, eso implica lo siguiente:

- Tomar nota de las actividades a realizarse teniendo en mente la valoración del avance de la evolución de los aprendices, sin importar el género al que pertenezca, puesto que todas las tareas deben realizarse en la práctica, ayudando a fomentar que participen los aprendices, puedan clasificarse o el aumento de la competencia.
- Ayudar al interés de las actividades de manera sensorial y motriz donde haya inclusión del juego motor, dramático, tradicional, popular y autóctono, actividades previas al deporte en distintos aspectos continuando con circunstancias de juegos y tareas como el nivel de antes, las cuales consecutivamente empiezan a integrar mediante un espacio, tiempo y normas más complicadas. En el 3er grado del nivel primario los aprendices empiezan a realizar tareas en grupos, donde ya empiezan a formar ciertos roles.
- Provocar circunstancias de educación que sea auténtica, variada y que se considere al educando como una persona activa que razona y que sabe desenvolverse mucho más cada día mediante su capacidad motora.
- Tener en orden las tareas que puedan permitir de manera preventiva el estar sedentario o inactivo, así mismo como el saber acerca del beneficio que es hacer ejercicio que sirve para nuestro bienestar y tener un estilo de vida saludable, así también como prevenir cualquier tipo de enfermedades que sean no contagiosas. Pues, se debería de seguir poniendo en práctica más momentos de juegos y ejercicios físicos como en la fase anterior, que a su vez inicia incorporando un espacio, tiempo y normal complicadas.

Aspectos que se deben tener en cuenta de forma específica para el nivel de educación secundaria son:

- Para el 6to ciclo, el educando puede llegar a construir su propio cuerpo, lo que quiere decir es que ya es apto para afinar sus destrezas de manera coordinada.

Es de suma importancia que las tareas no sean distintas por cada género, debido al conocimiento de su identificación y de su imagen física la cual va a depender de la relación con otro individuo.

- Para el 7mo ciclo, el aprendiz busca tener firmeza en su imagen física, el cual conlleva a una idea de importancia para hombres y mujeres, por lo que puede interferir en la confianza que tengan en ellos mismos y su manera de sentirse.

La imagen física puede ir variando, pero también es un tema delicado dependiendo de cómo se encuentre el adolescente frente a su estado de ánimo, a su entorno, una que otra experiencia con la que cuenta, a la conexión que tenga con otro individuo o la sociedad, los medios masivos y de quien guiarse para obtener una guía de manera abstracta de cómo debe tener valoración en su propio físico.

Competencias del área de Educación Física

Según el MINEDU del Perú (2016) en el Programa curricular de educación del nivel secundario, propone algunas destrezas a continuación:

- Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad. Los educandos comprenden y toman interés de ellos mismos interactuando en un ambiente y con la sociedad, lo cual es importante ya que permite que construyan su identidad propia y tenga buena autoestima. Realiza sus actividades de manera caudalosa a la hora de actuar midiendo su posibilidad a la hora de hacer ejercicios o de jugar, en el deporte y las que se realizan en la vida diaria. Así pues, son capaces de expresarse y comunicarse mediante su físico poniendo énfasis a los sentimientos, imaginación, emoción e ideas que acompañan a movimientos gestuales, posiciones corporales, etc.
- Asume una vida saludable. Los educandos tienen conocimiento reflexivo que va dirigido al mejoramiento común adaptando las tareas concretas las cuales llevan a tener un mejor status social. Para ello se debe comprender y aplicar ejercicios físicos para el bienestar y conocimiento de la persona que van conectados a las posiciones correctas, teniendo en cuenta alimentarse bien y ser limpios en todo aspecto según su recurso y su entorno.

- Interactúa a través de sus habilidades sociomotrices. El MINEDU en el Programa curricular de educación del nivel secundario en el año 2016, sostiene que al realizar tareas físicas en el entrenamiento como el juego deportivo y tareas físicas del deporte previo, donde se tiene que usar dentro del juego el recurso personal para que se pueda interactuar correctamente a niveles sociales, inclusivas y de supervivencias, adaptándose asertivamente dentro del equipo, buscando soluciones a los problemas presentados de forma positiva, con empatía y pertinencia en cada una de las situaciones, así mismo, aplicando tácticas para lograr el fin de todos como grupo a la hora de practicar distintas tareas físicas, el cual se muestra como una acción activa dentro de una empresa de eventos de entretenimiento y de deporte, la presente rivalidad presenta una relación de destrezas siguientes.

Dimensiones del desarrollo de las habilidades sociomotrices

El MINEDU, en el Programa curricular de educación del nivel secundario del año 2016, enfatiza la competencia como interacción mediante sus capacidades sociales y motoras presenta las siguientes destrezas:

- Se relaciona utilizando sus habilidades sociomotrices supone. El MINEDU, en el Programa curricular de educación del nivel secundario del año 2016, sostiene que la relación de manera positiva con el resto del equipo dentro del entrenamiento y el deporte conociendo el gusto que demuestra. Así pues, logra desarrollar capacidades como la consideración hacia las reglas del juego, como el ser líder, ser tolerante, de carácter proactivo, poder resolver problemas internos de la personalidad, el trabajo en equipo, etc.
- Crea y aplica estrategias y tácticas de juego. El MINEDU, en el Programa curricular de educación del nivel secundario del año 2016, Considera utilizar medios particulares de potencia por cada integrante del grupo para lograr el fin de todo el equipo, realizando y colocando normas poniendo énfasis en las estrategias del juego en tareas físicas que colaboran y cooperan.

2.3 Definición de términos básicos

Asume una vida saludable

El MINEDU, en el Programa curricular de educación del nivel secundario del año 2016, sostiene que los educandos razonan reflexionando su objetivo que es lograr el bienestar de todos en conjunto integrando a las actividades físicas de manera independiente las cuales llevan a mejorar su status social.

Basquetbol

De acuerdo a la Real Academia Española 20059, define al deporte del baloncesto como un juego donde se forman 2 equipos de 5 jugadores en ambos, por el que en un periodo de 4 tiempos o cerca de 10 minutos por cada equipo y en NBA cada cuarto de 12 minutos.

Educación Física

El MINEDU, en el Programa curricular de educación del nivel secundario del año 2016, sostiene que, el desarrollo de educación física se ve envuelta hoy en día por el avance de la tecnología, de la sociedad y la ciencia en el planeta. La sociedad es demandada debido al comportamiento de las personas que va relacionada con lograr un mejoramiento físico, mental y sentimental, pudieron lograr que el curso tome cada día mas interés en las experiencias pedagógicas.

Fútbol

Según la Real Academia Española (2013), menciona que el deporte del fútbol junto a toda su terminología llamada también balompié, se juega estando conformada por un equipo de 11 jugadores donde se enfrenta a otro equipo con el mismo número de jugadores y al árbitro el cual su trabajo es mantener el orden y hacer respetar las reglas del partido.

Interactúa a través de sus habilidades sociomotrices

El MINEDU, en el Programa curricular de educación del nivel secundario del año 2016, sostiene que, al realizar tareas físicas en el entrenamiento como el juego deportivo y tareas físicas del deporte previo, donde se tiene que usar dentro del juego el recurso personal para que se pueda interactuar correctamente a niveles sociales, inclusivas y de supervivencias, adaptándose asertivamente dentro del

equipo, buscando soluciones a los problemas presentados de forma positiva, con empatía y pertinencia en cada una de las situaciones.

Juegos Deportivos

La aplicación se encuentra en relación a los campos del curso de educación física, del entretenimiento y el modelo deportivo. Estos tipos de juego son esenciales para la preparación del aprendiz mientras el docente propone otras maneras de jugar que al aplicarse puede verse como una forma de diversión y como idea innovadora en el momento de las actividades físicas que se diferencia entre el pre deporte y el deporte mostrando las diferentes tácticas, así como la educación física deportiva estudiantil. Así lo menciona Sánchez G. E., en el año 2010, pag.59.

Juegos deportivos alternativos

Es todo aquel material utilizado o ambientes en donde se practica diferentes a los que son de tiempos pasados. No suelen practicarse ni son tan conocidos en el mundo, sin embargo, son algo modernos, vanguardistas y creativos donde tenemos por ejemplo los siguientes juegos: spikeball, tchoukball, Kubb, Möllky, Rampshot, Kanjam, entre otros.

Juegos deportivos convencionales

Son deportes conocidos mundialmente y jugados por miles de personas, donde también tienen varias instituciones deportivas a su disposición, aquí mencionamos algunos como: el fútbol, el ajedrez, voleibol, baloncesto, tenis de mesa, entre otros.

Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad

Según el MINEDU, en el Programa Curricular de Educación Secundaria (2016), sostiene que los educandos comprenden y toman interés de ellos mismos interactuando en un ambiente y con la sociedad, lo cual es importante ya que permite que construyan su identidad propia y tenga buena autoestima. Realiza sus actividades de manera caudalosa a la hora de actuar midiendo su posibilidad a la hora de hacer ejercicios o de jugar, en el deporte y las que se realizan en la vida diaria.

Voleibol

Según la Real Academia Española (2005), menciona que el deporte del Vóley junto a sus demás términos, es integrado por un equipo de 6 jugadores, el cual tiene como rival al equipo contrario donde se utiliza un balón para ello, suelen enfrentarse en un campo de juego donde tiene una red en medio separando ambos campos.

2.4 Formulación de hipótesis

2.4.1 Hipótesis general

Existe una relación directa entre los juegos deportivos y su relación con el desarrollo de las habilidades sociomotrices en estudiantes de Educación Secundaria de instituciones educativas del distrito de Nueva Cajamarca, provincia de Rioja – 2022.

2.4.2 Hipótesis específicas

HE1: Existe una relación directa entre los juegos deportivos y la dimensión se relaciona utilizando sus habilidades sociomotrices del desarrollo de las habilidades sociomotrices en estudiantes de Educación Secundaria de instituciones educativas del distrito de Nueva Cajamarca, provincia de Rioja – 2022

HE2: Existe una relación directa entre los juegos deportivos y la dimensión crea y aplica estrategias y tácticas de juego del desarrollo de las habilidades sociomotrices en estudiantes de Educación Secundaria de instituciones educativas del distrito de Nueva Cajamarca, provincia de Rioja – 2022.

2.5 Operacionalización de variables

Variables	Definición Conceptual	Definición Operacional	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Instrumento	Escala de medición
Juegos deportivos	Según Pérez y Gardey (2008), el juego deportivo es una actividad física donde el objetivo es la diversión de las personas que participan llamados jugadores. Donde el entrenamiento requiere se cumpla las normas que se dan en el juego. Hay deportes por el cual solo juega 1 persona y otros donde hay varios participantes por el que involucra a varios equipos.	La variable juegos deportivos se medirá mediante la aplicación de un cuestionario en escala de Likert, elaborado de acuerdo a las dimensiones: Voleiboll, fútbol y basquetbol, con un total de 15 ítems.	Voleiboll	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Desplazamientos de izquierda y derecha con balón. ▪ Realiza acciones motrices con máxima intensidad. ▪ Realiza movimientos con la mayor amplitud posible. ▪ Ejecuta ejercicios de alta intensidad ▪ Mantiene un esfuerzo eficaz. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. ¿Los estudiantes mantienen una posición correcta de su cuerpo y piernas para impulsar la pelota? 2. ¿Los estudiantes ubican el balón en el campo contrario mediante un salto y aplicando fuerza suficiente? 3. ¿Los estudiantes golpean la pelota con cualquier parte del cuerpo para trasladarla al campo rival? 4. ¿Los estudiantes ubican sus piernas flexionadas y un poco separadas, las manos a la altura de la frente y los dedos abiertos para ubicar el balón? 5. ¿Los estudiantes saltan separando los pies ubicando los brazos extendidos y las manos abiertas para bloquear el balón? 	Cuestionario	Escala Valorativa: Likert: Nunca Casi nunca A veces Casi siempre Siempre
			Fútbol	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Precisión en los pases. ▪ Control del cuerpo. ▪ Organización espacial. 	<ol style="list-style-type: none"> 6. ¿Los estudiantes demuestran habilidad para controlar el balón con ambos pies? 7. ¿Los estudiantes demuestran rapidez y agilidad 		

				<ul style="list-style-type: none"> ▪ Conocimiento táctico. ▪ Equilibrio y coordinación ▪ Coordinación visual 	<p>para realizar tiros potentes y precisos, con frecuencia?</p> <p>8. ¿Observa usted que los estudiantes realizan movimientos rápidos y repentinos para atacar y defender?</p> <p>9. ¿Los estudiantes utilizan el pase, buscan paredes y realiza triangulaciones?</p> <p>10. ¿Los estudiantes demuestran equilibrio, coordinación visual y conocimiento táctico?</p>		
			Basquetbol	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Habilidad motora ▪ Ejecuta distintos pases. ▪ Carrera ▪ Velocidad ▪ Cambio de dirección ▪ Capacidad de recepción. 	<p>11. ¿Los estudiantes poseen técnica para rebotar la pelota alternando el control con ambas manos?</p> <p>12. ¿Los estudiantes mantienen la cabeza en alto y mira a su alrededor para ejecutar distintos pases?</p> <p>13. ¿Los estudiantes ejecutan pases de pecho y de rebotes directamente a sus compañeros de equipo?</p> <p>14. ¿Los estudiantes demuestran habilidad para interrumpir pases, tratar de robar la pelota y bloquear tiros?</p> <p>15. ¿Los estudiantes demuestran equilibrio, coordinación visual y conocimiento táctico?</p>		
Desarrollo de las	El Ministerio de Educación en el	La variable desarrollo de las	Se relaciona utilizando sus	▪ Participa activamente	1. ¿Los estudiantes participan activa y animadamente en		

habilidades sociomotric es	Programa Curricular de Educación Secundaria (2016), sostiene que, en el entrenamiento de diversas tareas físicas como el juego, el deporte y otras tareas pre deportivas donde se requiere probar mecanismos particulares para que haya una relación con su entorno social, sea inclusiva y de supervivencia, adaptándose de manera fácil al equipo y pueda resolver problemas de manera positiva, con empatía en cada circunstancia presentada.	habilidades motrices se medirá mediante la aplicación de un cuestionario en escala de Likert, elaborado de acuerdo a las dimensiones: Se relaciona utilizando sus habilidades sociomotrices y coloca técnicas de juego, con el total de 15 ítems.	habilidades sociomotrices.	<p>en juegos deportivos</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Evita todo tipo de discriminación ▪ Promueve el cumplimiento ▪ Promueve el entrenamiento de las tareas físicas. ▪ Incluye compañeros con habilidades diferentes. 	<p>el desarrollo de los juegos deportivos?</p> <ol style="list-style-type: none"> 2. ¿Los estudiantes evitan todo tipo de discriminación al participar en juegos deportivos? 3. ¿Los estudiantes practican actitudes de respeto al participar en los juegos deportivos? 4. ¿Los estudiantes demuestran cuidado de su integridad física y de los demás al participar de los juegos deportivos? 5. ¿Los estudiantes incorporan compañeros con habilidades diferentes en los juegos deportivos? 6. ¿Los estudiantes demuestran actitudes de responsabilidad y solidaridad al participar en juegos deportivos? 7. ¿Loas estudiantes promueven la integración de sus compañeros? 8. ¿Loa estudiantes asumen responsabilidades al practicar diferentes juegos deportivos? 		
			Crea y aplica estrategias y tácticas de juego	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Aplica tácticas ofensivas ▪ Aplica estrategias defensivas 	<ol style="list-style-type: none"> 9. ¿Los estudiantes aplican estrategias de ataque al participar en juegos deportivos? 10. ¿Los estudiantes aplican estrategias para defenderse al participar en juegos deportivos? 		

				<ul style="list-style-type: none"> ▪ Aplica acciones tácticas ▪ Asume roles ▪ Asume funciones 	<p>11. ¿Los estudiantes aprovechan las habilidades de sus compañeros durante el desarrollo de los juegos deportivos?</p> <p>12. ¿Los estudiantes aprovechan las características físicas de sus compañeros al participar en juegos deportivos?</p> <p>13. ¿Los estudiantes asumen roles al practicar juegos deportivos?</p> <p>14. ¿Los estudiantes incorporan elementos técnicos y tácticos durante los juegos deportivos?</p> <p>15. ¿Los estudiantes se adecuan a las reglas de los juegos deportivos?</p>		
--	--	--	--	--	--	--	--

Capítulo III: METODOLOGÍA

3.1 Tipo de investigación

(Hernández, 2014, pp.157). La investigación según su carácter investigativo es correlacional dado se buscó la relación entre dos variables. Cuya finalidad es teórica porque buscamos conocimientos de una realidad para contribuir a una sociedad más justa sobre todo relacionado con el desarrollo de las habilidades sociomotrices.

Por su naturaleza es cuantitativa porque nos proponemos analizar e interpretar información obtenida a través de diferentes instrumentos como cuestionarios virtuales debido a la coyuntura que estamos atravesando, análisis documental de información.

Según su alcance temporal, es transversal porque se dará en un momento determinado.

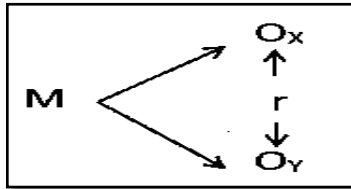
Según la orientación que asume es orientada a la comprobación porque vamos a constatar teorías.

3.2 Método de investigación

El método a emplear es el método cuantitativo. Según Fernández (2002) dicho método trató de identificar la naturaleza profunda de las realidades, la relación y estructura dinámica, por otro lado, la investigación cuantitativa tratará de determinar la fuerza de las asociaciones o correlación entre variables, la generalización y objetivización de los resultados a través de una muestra para ser inferencia en una población.

3.3 Diseño de investigación

En la presente investigación se empleó el diseño no experimental, descriptivo correlacional, de corte transversal. Hernández, Fernández y Baptista (2014), señalan que es no experimental porque se realiza sin manipular deliberadamente variables; es descriptivo correlacional, porque describirá las variables para luego establecer el grado de asociación que existe entre ellas y finalmente transversal porque solo se aplican en un solo momento. Este diseño se representa de la siguiente manera:



Donde:

M = Profesores del distrito de Nueva Cajamarca

Vx = Juegos deportivos

Vy = Habilidades Sociomotrices

R = Relación entre las variables de estudio.

3.4 Población, muestra y muestreo

Población

La población según Pedro Luis López (2004) es el conjunto de personas de quien se desea conocer algo en una investigación. La investigación estuvo conformada por los profesores de Educación Secundaria del distrito de Nueva Cajamarca, provincia de Rioja, haciendo un total de 150 profesores.

Muestra

Según Pedro Luis López (2004) la muestra es un subconjunto o parte del universo o población en que se llevará a cabo la investigación. La muestra es una parte representativa de la población. En esta oportunidad se ha seleccionado a los docentes de Educación Física del distrito de Nueva Cajamarca, provincia de Rioja, conformada por 30 docentes.

Muestreo

En el presente estudio se aplicará el muestreo probabilístico, ya que, todos los elementos a estudiar tienen la misma posibilidad de formar parte de la muestra.

3.5 Técnicas e instrumentos de recojo de datos

Técnica:

La encuesta. Es una herramienta que sirve para conocer las características de un grupo de personas. Para realizar una encuesta, el investigador debe elaborar un cuestionario de tal forma que se pueda conocer la opinión, actitud y el comportamiento del ciudadano (Pobea, 2015)

Instrumento:

El cuestionario. Es un conjunto de preguntas que se preparan con el propósito de obtener información de las personas.

El cuestionario para evaluar los juegos deportivos. Permitirá conocer esta variable, en sus dimensiones: Voleiboll, fútbol y basquetbol, teniendo un total de 15 ítems, con opciones de respuesta siempre, casi siempre, a veces, casi nunca y nunca.

El cuestionario para evaluar las habilidades sociomotrices. Este instrumento permitirá recoger datos sobre esta variable a través de las siguientes dimensiones: Se relaciona utilizando sus habilidades sociomotrices y crea y aplica estrategias y tácticas de juego, con un total de 15 preguntas con opciones de respuesta siempre, casi siempre, a veces, casi nunca y nunca.

Los dos instrumentos a emplear serán elaborados por los investigadores los cuales pasarán por un proceso de validez y confiabilidad. Para que el instrumento a emplear tenga validez tiene que ser evaluado por profesionales que conozcan sobre el tema a estudiar, y para que sea de confiabilidad se aplicará dicho instrumento a una muestra piloto con idénticas características; con la finalidad de que los datos obtenidos permitan establecer el valor de confiabilidad; el cual, será medido por el Alfa de Cronbach (que es un coeficiente usado para saber cuál es la fiabilidad de una escala o test) por el número de respuestas que presenta el cuestionario. Por lo que si este valor resulta ser mayor a 0.5 significa que se está frente a instrumentos confiables.

3.6 Técnicas de procesamiento y análisis de datos

Luego de haber definido el problema de investigación, las hipótesis, el diseño de investigación y la selección de la muestra correspondiente, se procede a planificar el proceso de recogida de datos. Obtener datos de la realidad será imprescindible para dar respuesta al problema de investigación planteado en las fases iniciales del proceso.

Para realizar el análisis de los datos debemos definir el problema, conocer sus datos, identificar el set de datos ideales, hacer un análisis reproducible, retar el análisis, presentar el análisis en formatos multiplataforma.

Para hacer el análisis de los datos se procederá aplicando los siguientes pasos:

- Codificación. La información será recolectada a través de un instrumento de medición y se generará códigos para cada uno de los sujetos muestrales.
- Calificación. Consistirá en la asignación de un puntaje o valor según los criterios establecidos en la matriz del instrumento para la recolección de datos.
- Tabulación de datos. En el actual desarrollo se va a elaborar una base de datos donde estarán los códigos del sujeto muestral, para calificar se va a colocar estadígrafos las cuales va a permitir tener conocimiento acerca de la característica donde se va a distribuir datos, debido a la naturalidad del presente estudio.

Se aplicará el software SPSS versión 25, mediante una variedad de tácticas las cuales permitirás solucionar las dificultades presentadas.

- La estadística descriptiva: Aquí se va a describir la modalidad central, de frecuencia, tablas con su respectiva figura cada una; ayudando al conocimiento y comprensión de la actitud de cada una de las variables estudiadas.
- La estadística inferencial: Aquí se va a describir la prueba de la hipótesis por lo que se podrá responder al problema establecido o se rechaza o se acepta la hipótesis nula. Para poder establecer el grado de relación va a tener que tomarse en cuenta el coeficiente de correlación aceptando a los resultados obtenidos en la prueba de normalidad.

3.7 Ética investigativa

Para poder realizar el actual estudio se tendrá en consideración la ética investigativa que presentamos a continuación:

El presente estudio se va a realizar de manera formal y con la seriedad propia pertinentemente, por lo que las personas que participarán deberán entender siguiendo los valores: Respetando siempre a las personas, tener en cuenta el beneficio, y ser justos, dando a conocer información correcta y que sea confiable luego de realizar la data obtenida.

Si queremos que nuestro proyecto sea considerada científica, se debe tener en mente los valores éticos. En el actual proyecto de investigación se han citado fuentes confiables primarias y secundarias, basándonos en la verdad que se presenta, por lo tanto, es ciertamente comprobable, la sinceridad con la que se indagó para poder mostrar los

resultados correspondientes a lo que se obtuvo en el desarrollo del proyecto sin manipular la data para beneficiar el interés personal o de otros, respetamos la autoría, así también como el contribuir al progreso de la humanidad.

Capítulo IV: RESULTADOS

4.1 Presentación y análisis de resultados

Resultados de la variable juegos deportivos

Tabla 1.

Dimensiones de la variable juegos deportivos

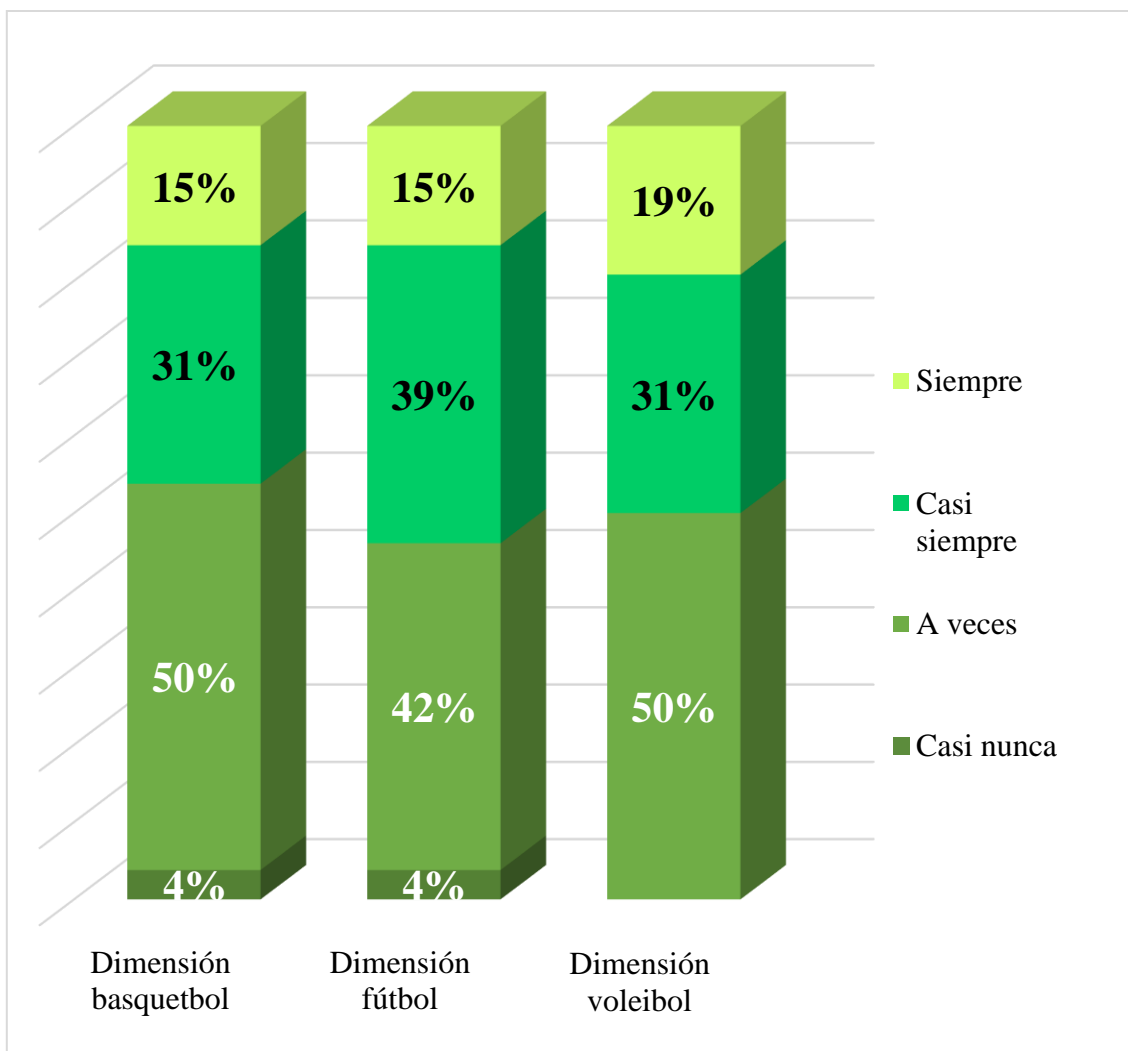
	Casi nunca	A veces	Casi siempre	Siempre
Dimensión voleibol		50%	31%	19%
Dimensión fútbol	4%	42%	39%	15%
Dimensión basquetbol	4%	50%	31%	15%
Promedio juegos deportivos	3%	47%	33%	17%

Fuente: Estudio sobre juegos deportivos y habilidades sociomotrices, Nueva Cajamarca - 2021

En la presente tabla n°01 y la figura 1 se puede observar que, en términos generales la variable “juegos deportivos” llega a tener un promedio de 50% de calificación positiva (suma de casi siempre y siempre), como es evidente – es la mitad de la población estudiada que tiene buen desempeño – es una cifra que nos muestra un panorama algo sombrío, en el que necesita reforzamiento a nivel de los docentes y los alumnos. Asimismo, las dimensiones que la componen, obtienen calificaciones positivas de entre 50% y 54%.

Figura 1

Calificación de las dimensiones de la variable juegos deportivos



Fuente: Estudio sobre juegos deportivos y habilidades sociomotrices, Nueva Cajamarca - 2021

Variable habilidades socio motrices: Resultados

Tabla 2

Dimensiones de la variable habilidades sociomotrices: Calificación

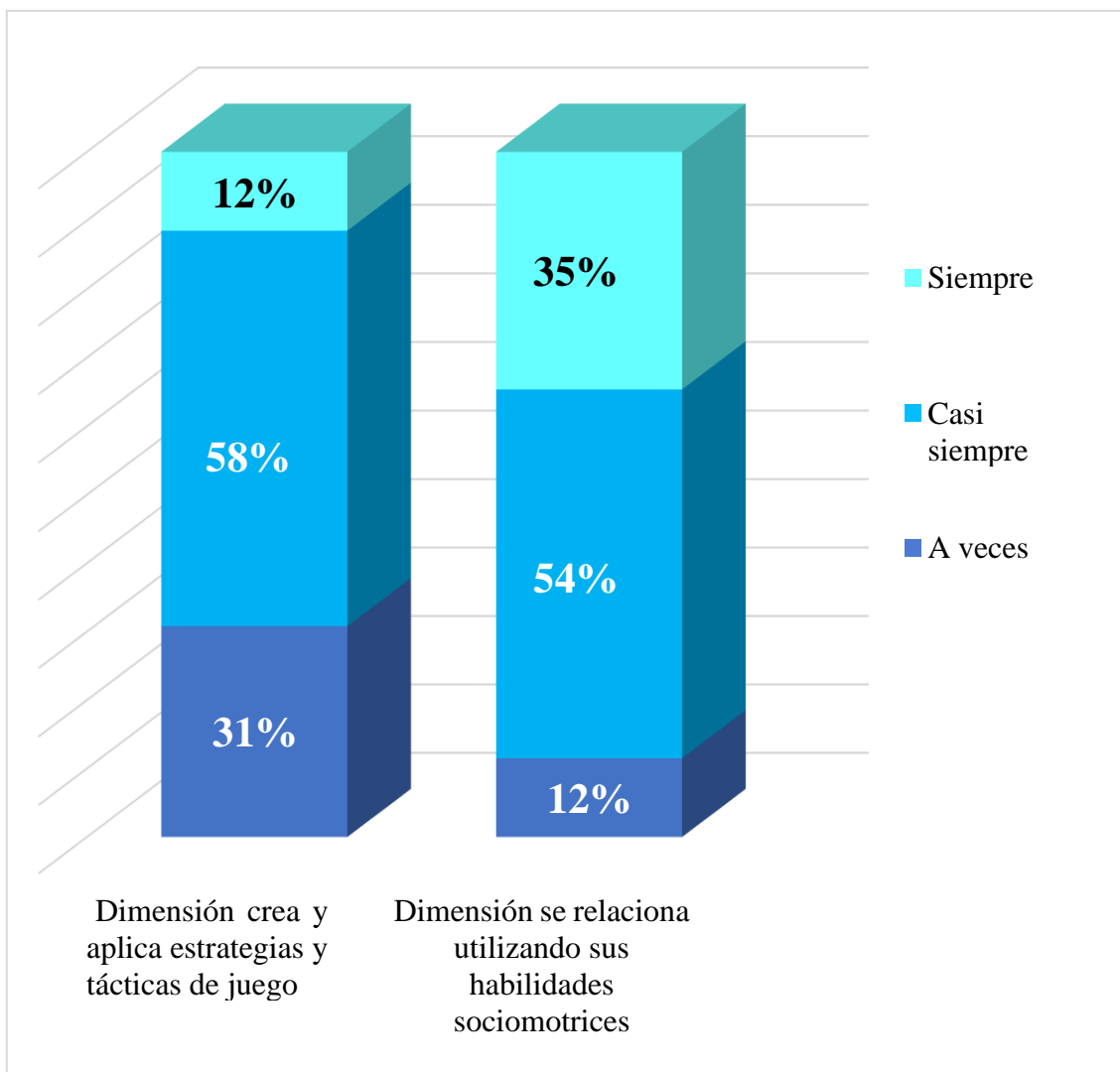
	A veces	Casi siempre	Siempre
Dimensión se relaciona utilizando sus habilidades sociomotrices	12%	54%	35%
Dimensión crea y aplica estrategias y tácticas de juego	31%	58%	12%
Promedio habilidades sociomotrices	21%	56%	23%

Fuente: Estudio sobre juegos deportivos y habilidades sociomotrices, Nueva Cajamarca - 2021

En la tabla presentada n°02 y figura 2 es observable que la variable “habilidades sociomotrices” obtiene 79% de calificación positiva promedio (suma de casi siempre y siempre), por lo tanto, se observa que la dimensión “se relaciona utilizando sus habilidades sociomotrices” es la que obtiene mejor calificación positiva de 88%

Figura 2

Calificación de las dimensiones de la variable habilidades sociomotrices



Fuente: *Estudio sobre juegos deportivos y habilidades sociomotrices, Nueva Cajamarca - 2021*

Pruebas de normalidad

Se tiene como apoyo la estadística inferencial, la cual nos permite que se evalúe la existencia o no de la interrelación entre las variables, puesto que en primer lugar se ha realizado la prueba del supuesto de normalidad mediante la prueba de Shapiro-Wilk en vista que es una muestra considerada pequeña que a lo sumo llega a 30.

Tabla 3

Pruebas de normalidad de Shapiro-Wilk

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
Juegos deportivos	.280	26	.000	.839	26	.001
Habilidades sociomotrices	.308	26	.000	.783	26	.000

a. Corrección de la significación de Lilliefors

Fuente: Estudio sobre juegos deportivos y habilidades sociomotrices, Nueva Cajamarca - 2021

En la tabla presentada n°03 respecto a lo observable a la prueba de normalidad de Shapiro-Wilk para ambas variables estudiadas, el nivel de significancia bilateral o llega alcanzar al valor esperado como mínimo 0,05 ,ello nos permite expresar que los resultados de ambas variables **no se comportan de manera normal**, consecuentemente a lo observado se concluye que la técnica estadística correcta para poder evaluar la relación entre las variables es la prueba no paramétrica de **Rho de Spearman**.

4.2 Prueba de hipótesis

H₀: No existe relación directa entre los juegos deportivos y las habilidades sociomotrices en estudiantes de Educación Secundaria de instituciones educativas del distrito de Nueva Cajamarca, provincia de Rioja – 2021

H₁: Existe relación directa entre los juegos deportivos y las habilidades sociomotrices en estudiantes de Educación Secundaria de instituciones educativas del distrito de Nueva Cajamarca, provincia de Rioja – 2021

Tabla 4

Nivel de relación entre las variables juegos deportivos y habilidades sociomotrices

			Juegos deportivos	Habilidades sociomotrices
Rho de Spearman	Juegos deportivos	Coeficiente de correlación	1.000	.235
		Sig. (bilateral)		.247
		N	26	26
	Habilidades sociomotrices	Coeficiente de correlación	.235	1.000
		Sig. (bilateral)	.247	
		N	26	26

Fuente: Estudio sobre juegos deportivos y habilidades sociomotrices, Nueva Cajamarca - 2021

La prueba de correlación Rho de Spearman que se muestra en la tabla presentada n°4, se puede observar que el p-valor (significancia bilateral) es igual a 0.247, en otros términos que es mayor al valor mínimo esperado de 0.05, por ende se acepta la H₀, por ello se concluye que no existe relación entre los juegos deportivos y habilidades sociomotrices.

Se confirma con el coeficiente de correlación **Rho** igual a 0.235, lo cual se interpreta como una **relación baja** entre las variables analizadas.

Pruebas de hipótesis específicas

HE10: No existe relación directa entre los juegos deportivos y la dimensión se relaciona utilizando sus habilidades sociomotrices de las habilidades sociomotrices en estudiantes de Educación Secundaria de instituciones educativas del distrito de Nueva Cajamarca, provincia de Rioja – 2021

HE11: Existe relación directa entre los juegos deportivos y la dimensión se relaciona utilizando sus habilidades sociomotrices de las habilidades sociomotrices en estudiantes de Educación Secundaria de instituciones educativas del distrito de Nueva Cajamarca, provincia de Rioja – 2021

Tabla 5

Nivel de relación entre la variable los juegos deportivos y la dimensión se relaciona utilizando sus habilidades sociomotrices

			Juegos deportivos	Se relaciona utilizando sus habilidades sociomotrices
Rho de Spearman	Juegos deportivos	Coefficiente de correlación	1.000	.157
		Sig. (bilateral)		.445
		N	26	26
	Se relaciona utilizando sus habilidades sociomotrices	Coefficiente de correlación	.157	1.000
		Sig. (bilateral)	.445	
		N	26	26

Fuente: Estudio sobre juegos deportivos y habilidades sociomotrices, Nueva Cajamarca - 2021

En la tabla presentada n°5 se puede observar que, el p-valor (significancia bilateral) de la prueba de correlación Rho de Spearman es igual a 0.445, es decir mayor al valor mínimo esperado de 0.05, por ende se acepta la H0, por lo que se concluye que no existe relación

entre la variable los juegos deportivos y la dimensión se relaciona utilizando sus habilidades sociomotrices.

Se confirma con el coeficiente de correlación ***Rho*** igual a 0.157 lo cual se interpreta como una **relación muy baja** entre las variables analizadas.

HE20: No existe relación directa entre los juegos deportivos y la dimensión crea y aplica estrategias y tácticas de juego de las habilidades sociomotrices en estudiantes de Educación Secundaria de instituciones educativas del distrito de Nueva Cajamarca, provincia de Rioja – 2021

HE21: Existe relación directa entre los juegos deportivos y la dimensión crea y aplica estrategias y tácticas de juego de las habilidades sociomotrices en estudiantes de Educación Secundaria de instituciones educativas del distrito de Nueva Cajamarca, provincia de Rioja – 2021

Tabla 6

Nivel de relación entre la variable los juegos deportivos y la dimensión crea y aplica estrategias y tácticas de juego

			Juegos deportivos	Crea y aplica estrategias y tácticas de juego
Rho de Spearman	Juegos deportivos	Coefficiente de correlación	1.000	,422*
		Sig. (bilateral)		.032
		N	26	26
	Crea y aplica estrategias y tácticas de juego	Coefficiente de correlación	,422*	1.000
		Sig. (bilateral)	.032	
		N	26	26

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

Fuente: Estudio sobre juegos deportivos y habilidades sociomotrices, Nueva Cajamarca - 2021

De acuerdo a la prueba de correlación Rho de Spearman que se muestra en la tabla n°6, se logró obtener que el p-valor (significancia bilateral) es igual a 0.032, en otros términos menor al valor mínimo esperado de 0.05, por lo tanto se rechaza la H0, por lo que se concluye que sí existe relación entre la variable los juegos deportivos y la dimensión crea y aplica estrategias y tácticas de juego

Se confirma con el coeficiente de correlación *Rho* igual a 0.422, lo cual se interpreta como una **relación moderada** entre las variables mencionadas.

4.3 Discusión de resultados

La actual investigación ha tenido como fin establecer la relación que existe entre los juegos deportivos y capacidades socio motrices en educandos de Educación del nivel secundario de centros educativos, ubicados en el distrito de Nueva Cajamarca, provincia de Rioja – 2021, respecto a la variable “juegos deportivos”, Sánchez (2010) manifiesta que todos los que participan en ellos deben cumplir ciertas normas en las actividades realizadas, precisa además que, instruyen el progreso cognitivo y físico de los que participan, así también cumplen con la responsabilidad educativa. Señala además que, se puede dar de manera individual o grupal, así como en otros casos que se relacionando con la educación física, finalmente, hace énfasis que dichos juegos de deportes no suelen ser discriminativos, por el contrario, está dedicada para los participantes de cualquier tipo de capacidades.

En cuanto a la variable “habilidades sociomotrices”, el MINEDU, en el Programa Curricular de Educación del nivel secundario del año 2016, contempla a las diversas tareas físicas como el juego, el deporte y tareas pre deportivas, como aquellas que quiere decir que se tienen que poner a prueba todos los mecanismos individuales para que se pueda dar una correcta interacción en la sociedad, debe ser inclusiva y de supervivencia; asimismo hace hincapié que tales prácticas permite a los estudiantes insertarse de manera correcta en el equipo resolviendo problemas de forma positiva, empatizando y ser constante en todo momento.

En efecto, en los resultados del actual proyecto se puede demostrar que no hay una relación existente directa en las variables los juegos deportivos y las habilidades sociomotrices en educandos de Educación Secundaria de centros educativos del distrito de Nueva Cajamarca, ubicado en la provincia de Rioja del año 2021, dicha mención está fundamentada en los resultados de la prueba no paramétrica Rho Spearman donde el p-valor es de 0.247 y el coeficiente de correlación Rho es de 0.235 donde se deduce como una relación baja. Dichos resultados contradicen en gran medida de los obtenidos por Pino (2020), en su proyecto acerca los juegos más conocidos y la relación con el aprendizaje en el curso de Educación Física en los educandos de Inicial en la que llegan a la conclusión que si existe una relación

entre los juegos populares y el aprendizaje en la Educación Física en los educandos del nivel Inicial, se corrobora tal afirmación con a la correlación Rho de Spearman que devuelve un valor de 0.727, significa que tiene una buena asociación. Asimismo, nuestros resultados también difieren de los presentados por Vásquez (2017) en su informe de investigación sobre cómo influye la aplicación de un programa de juegos para la disponibilidad en la práctica del basquetbol y futbol en alumnos de 10 y 11 años del sexto grado de Primaria en el cual concluyen que el programa de juegos para lograr la disponibilidad en los deportes en la disciplina de futbol y basquetbol, hubo una mejora hacia lo que se suponía de estos juegos deportivos en un 100%.

Por lo tanto, base a los resultados de nuestra investigación y al ser contrastados con los de otras investigaciones afines podemos afirmar que los juegos deportivos no tienen relación directa en las habilidades sociomotrices – esto es de manera general y al trabajar con alumnos de nivel secundaria – sin embargo, sí existe relación cuando se trabaja con alumnos de educación inicial. Recordemos que el comportamiento de los infantes y adolescentes es distinto; por lo tanto, la aplicación de tácticas, deben ser propias para diferentes grupos etarios.

Capítulo V: CONCLUSIONES Y SUGERENCIAS

5.1 Conclusiones

Luego de los resultados obtenidos, podemos concluir fehacientemente que no existe relación directa entre los juegos deportivos y la interacción a través de las capacidades socio motrices en educandos de Educación del nivel secundario de centros educativos ubicado en el distrito de Nueva Cajamarca, provincia de Rioja – 2021, se sustenta obviamente en lo obtenido haciendo uso de la prueba no paramétrica Rho de Spearman, donde el p-valor es de 0.247 y el coeficiente de correlación Rho es de 0.235.

Asimismo, deducimos la inexistencia de una relación directa entre los juegos deportivos y una dimensión donde se va a relacionar usando capacidades socio motrices de las destrezas sociomotrices en los aprendices de Educación del nivel secundario de centros educativos ubicados en el distrito de Nueva Cajamarca, provincia de Rioja – 2021, por ello, en la prueba no paramétrica Rho de Spearman, el p-valor es de 0.445 y el coeficiente de correlación Rho es de 0.157.

Asimismo, deducimos que, sí existe relación directa entre los juegos deportivos y la dimensión crea y aplica estrategias de juego de capacidades socio motrices en educandos de Educación del nivel secundario ubicado en el distrito de Nueva Cajamarca, provincia de Rioja – 2021, se demuestra en la prueba no paramétrica Rho de Spearman, donde el p-valor es de 0.032 y el coeficiente de correlación Rho es de 0.422.

5.2 Sugerencias

Que las instituciones de Educación Secundaria organicen eventos académicos donde se difunda lo importante que son los juegos deportivos para el ejercicio de las capacidades socio motrices, pero a la vez se ofrezca alternativas didácticas a partir de la propia experiencia de los docentes del área de Educación Física durante el desarrollo de las experiencias de aprendizaje.

A los docentes de la institución educativa, organizar equipos de aprendizaje cooperativo con el fin de incluir en los ejercicios pedagógicos la utilización de los juegos deportivos para optimizar el aprendizaje de las competencias motrices.

Ampliar el estudio en las diversas instituciones del distrito de Nueva Cajamarca para contribuir con el conocimiento y utilización de los juegos deportivos en el proceso de desarrollo de las habilidades sociomotrices a partir de los resultados obtenidos.

Realizar publicaciones referidas al tema de investigación para difundir a docentes específicamente en el nivel secundaria y muy sobre todo en el desarrollo del área de Educación Física para contribuir en el desarrollo de sus diversas competencias.

REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS

- Arias, D. (2017) *Los juegos predeportivos en el desarrollo Sociomotriz. Universidad de San Buenaventura. Medellín – Colombia.*
- Aquino, M. (2021) *Juegos cooperativos en Educación Física y Habilidades Sociales en estudiantes de la I.E. “Mariscal Ramón Castilla”.*
- Calero, M. (1998). *Educación jugando.* Lima. Lima: San Marcos. Tercera edición.
- Calizaya, H. (2017). *Nivel de Fundamentos Técnicos del Voleibol en los estudiantes del 6to grado de las Instituciones Educativas Primarias N° 70494 Túpac Amaru de Macari y Adventista Titicaca.* Juliaca – Puno.
- Cruz, J. (2021) *Aplicación de un programa basado en actividades físico deportivas, para mejorar las habilidades deportivas en el voleibol de las estudiantes de 12 a 14 años de edad de la I. E. “José Carlos Mariátegui”.* Distrito de Sicsibamba – Sihuas.
- Chipana C. (2018) *Los juegos pre deportivos de vóleibol y el desarrollo de capacidades tácticas en estudiantes del nivel secundaria de la I.E. Rubén Cachique Sangama de Bellavista.*
- Groos K. (10 de diciembre de 2013): *Los juegos de los animales.* Die Spiele der Tiere: Madrid – España.
- Hernández, R. (2014) *Metodología de la investigación* (6ta. ed.). McGraw W-Hill/ Interamericana. (pp.157).
- Hernández, R., Fernández, C., & Baptista, C. (2014). *Metodología de la Investigación.* (6.a ed.). México, ISBN.
- Jaitman y Scartascini (2017). *Los juegos deportivos.* México
- López, P. (2017) *metodología de la investigación serie integral por competencias tercera edición* Febook.
- Ministerio de Educación, (2016) – *Currículo Nacional de Educación Básica – Lima – Perú.*
- MINEDU, (2014). *Avances del Proyecto Educativo Nacional - Lima, Perú: Consejo Nacional de Educación.*

- MINEDU, (2010). *Orientaciones para el Trabajo Pedagógico del área Educación Física*.
Lima, Perú: Corporación Gráfica Navarrete S.A.
- Mendoza y Umaña (2020) *Propuesta de iniciación deportiva en base a juegos motrices*
Facultad de Educación de la Universidad de Concepción – Chile.
- Morales, J. (2019) *Habilidades motrices a través de la práctica del fútbol en estudiantes de Educación Primaria. Para optar el título de segunda especialidad profesional en Educación Física*.
- Mujica, I. (2018) *Evaluación de la competencia socio motriz de los estudiantes de educación secundaria – Huamanga - Universidad Nacional de San Cristóbal de Huamanga*
- Pérez, L. (2018) *Programa curricular basado en el enfoque por competencias para mejorar las habilidades sociomotrices en los estudiantes de Educación Secundaria*.
Loja - Ecuador
- Pobea, M. (2015). *La Encuesta: Sala de lectura digital* David Wald, CNICN/ BMn.
- Prada M. (2019) “*Programa de Educación Física con enfoque por competencias para el desarrollo de capacidades sociomotrices de los estudiantes de segundo grado de la I.E. “PERÚ BIRF” del distrito de Pueblo nuevo - Ferreñafe*” – Chiclayo – Perú.
- Ramírez, et al. (2004) *Juegos deportivos*. Argentina.
- Real Academia Española y Asociación de Academias de la Lengua Española. (2013) *Diccionario de la lengua española «Fútbol»*. (23.^a edición). Consultado el 23 de junio de 2013.
- Real Academia Española y Asociación de Academias de la Lengua Española (2005). *Diccionario panhispánico de dudas*. «Básquet». Madrid: Santillana. ISBN 978-8-429-40623-8.
- Real Academia Española, (2005). *Diccionario panhispánico de dudas «voleibol»*. rae.es
- Rivera, O. y Villanueva, C. (2018). *La falta de programas deportivos para el desarrollo de los fundamentos básicos del voleibol en los estudiantes del primer grado de educación secundaria de la institución educativa agropecuario. Yanque – Caylloma*.

- Roa S. (2019) *Actividades físicas para desarrollar las habilidades motrices básicas en niños del programa Educa a tu Hijo* ¹ Universidad de Cienfuegos “Carlos Rafael Rodríguez”. Cuba.
- Sánchez, P. (2018). *Estrategias para los juegos predeportivos*. México. Editorial Colinas.
- Sánchez, P. (2018). *Entrenamiento*. el 19 de marzo de 2011. Editorial Paidotribo.
- Spencer, H. (1929) "*La obra filosófica de Herbert Spencer*", en su libro *Men and Events* (1929). Siglo XIX – Europa.
- Vásquez, C. (2017). *Influencia de la Aplicación de un programa de juegos para la predisposición en la práctica del basquetbol y futbol en alumnos de 10 y 11 años del sexto grado de Primaria de la Institución Educativa experimental José Carlos Mariátegui de la Facultad de Educación y Humanidades de la UNSM. Sector Rupacucha, del Distrito de Rioja*.

ANEXOS

Anexo 1: Instrumentos de medición

CUESTIONARIO PARA EVALUAR LOS JUEGOS DEPORTIVOS

Fecha:

Edad:

Sexo:

Instrucciones:

En las proposiciones que se presentan a continuación existen cinco (5) alternativas de respuesta, responda según su apreciación:

Señale con una equis (X) en la casilla correspondiente a la observación que se ajuste a su caso en particular. Asegúrese de marcar una sola alternativa para cada pregunta. Por favor, no deje ningún ítem sin responder para que exista una mayor confiabilidad en los datos recabados.

Si surge alguna duda, consulte al encuestador.

Nunca (1)	Casi nunca (2)	A veces (3)	Casi siempre (4)	Siempre (5)
------------------	-----------------------	--------------------	-------------------------	--------------------

Ítems	Opciones de respuesta				
	1	2	3	4	5
D1: Voleyboll					
1.- ¿Los estudiantes mantienen una posición correcta de su cuerpo y piernas para impulsar la pelota?					
2.- ¿Los estudiantes ubican el balón en el campo contrario mediante un salto y aplicando fuerza suficiente?					
3.- ¿Los estudiantes golpean la pelota con cualquier parte del cuerpo para trasladarla al campo rival?					
4.- ¿Los estudiantes ubican sus piernas flexionadas y un poco separadas; las manos a la altura de la frente y los dedos abiertos para ubicar el balón?					
5.- ¿Los estudiantes saltan separando los pies, brazos extendidos y manos abiertas para bloquear el balón?					
D2: Fútbol					
6.- ¿Los estudiantes demuestran habilidad para controlar el balón con ambos pies?					

7.- ¿Los estudiantes demuestran rapidez y agilidad para realizar tiros potentes y precisos, con frecuencia?					
8.- ¿Observa usted que los estudiantes realizan movimientos rápidos y repentinos para atacar y defender?					
9.- ¿Los estudiantes utilizan el pase, buscan paredes y realiza triangulaciones?					
10.- ¿Los estudiantes demuestran equilibrio, coordinación visual y conocimiento táctico?					
D3: Basquetbol					
11.- ¿Los estudiantes poseen técnica para rebotar la pelota alternando el control con ambas manos?					
12.- ¿Los estudiantes mantienen la cabeza en alto y mira a su alrededor para ejecutar distintos pases?					
13.- ¿Los estudiantes ejecutan pases de pecho y de rebotes directamente a sus compañeros de equipo?					
14.- ¿Los estudiantes demuestran habilidad para interrumpir pases, tratar de robar la pelota y bloquear tiros?					
15.- ¿Los estudiantes demuestran equilibrio, coordinación visual y conocimiento táctico?					

CUESTIONARIO PARA EVALUAR LAS HABILIDADES SOCIOMOTRICES

Fecha:

Edad:

Sexo:

Instrucciones:

En las proposiciones que se presentan a continuación existen cinco (5) alternativas de respuesta, responda según su apreciación:

Señale con una equis (X) en la casilla correspondiente a la observación que se ajuste a su caso en particular. Asegúrese de marcar una sola alternativa para cada pregunta. Por favor, no deje ningún ítem sin responder para que exista una mayor confiabilidad en los datos recabados. Si surge alguna duda, consulte al encuestador.

Nunca (1)	Casi nunca (2)	A veces (3)	Casi siempre (4)	Siempre (5)
------------------	-----------------------	--------------------	-------------------------	--------------------

Ítems	Opciones de respuesta				
	1	2	3	4	5
D1: Se relaciona utilizando sus habilidades sociomotrices					
1.- ¿Los estudiantes participan activa y animadamente en el desarrollo de los juegos deportivos?					
2.- ¿Los estudiantes evitan todo tipo de discriminación al participar en los juegos deportivos?					
3.- ¿Los estudiantes practican actitudes de respeto al participar en los juegos deportivos?					
4.- ¿Los estudiantes demuestran cuidado de su integridad física y de los demás al participar en los juegos deportivos?					
5.- ¿Los estudiantes incorporan compañeros con habilidades diferentes en los juegos deportivos?					
6.- ¿Los estudiantes demuestran actitudes de responsabilidad y solidaridad al participar en los juegos deportivos?					
7.- ¿Los estudiantes promueven la integración de sus compañeros?					
8.- ¿Los estudiantes asumen responsabilidades al practicar diferentes juegos deportivos?					
D2: Crea y aplica estrategias y tácticas de juego					
9.- ¿Los estudiantes aplican estrategias de ataque al participar en los juegos deportivos?					
10.- ¿Los estudiantes aplican estrategias para defenderse al participar en los juegos deportivos?					
11.- ¿Los estudiantes aprovechan las habilidades de sus compañeros durante el desarrollo de los juegos deportivos?					
12.- ¿Los estudiantes aprovechan las características físicas de sus compañeros al practicar juegos deportivos?					
13.- ¿Los estudiantes asumen roles al practicar los juegos deportivos?					
14.- ¿Los estudiantes incorporan elementos técnicos y tácticos durante los juegos deportivos?					

15.- ¿Los estudiantes se adecuan a las reglas de los juegos deportivos?					
---	--	--	--	--	--

Anexo 2: Ficha técnica

Nombre Original del instrumento:	Cuestionario para evaluar los juegos deportivos
Autor y año	Original: Jhon Carlos Chujandama Cabrera (2022)
Objetivo del instrumento	Evaluar los juegos deportivos.
Usuarios	Profesores de Educación Secundaria
Forma de Administración o Modo de aplicación	Lea detenidamente cada ítem. Es muy fácil de responder, en la mayoría de las preguntas se le pide que elija entre varias posibilidades, entonces sólo tendrá que poner una “X” dentro de los cuadrados de las respuestas que haya elegido.
Validez (Presentar la constancia de validación de expertos)	Lo validaron los siguientes expertos: - Mg. Isabel Amanda Pinedo Lozano (CPPE: 115551) D.N.I: 32520272 - Mg. Wilma Javier Barrueta (CPPE:1223165020) D.N.I: 23165020 -Mg. Deysi Amanda Herrera Tinta (CPPE: 1541891213) D.N.I: 41891213
Confiabilidad	Según el coeficiente de Alfa de Crobach es de 0.612 por lo que la confiabilidad es excelente.

Nombre Original del instrumento	Cuestionario para evaluar las habilidades sociomotrices
Autor y año	Original: Jhon Carlos Chujandama Cabrera (2022)
Objetivo del instrumento	Evaluar las habilidades sociomotrices
Usuarios	Profesores de Educación Secundaria
Forma de Administración o Modo de aplicación	Lea detenidamente cada ítem. Es muy fácil de responder, en la mayoría de las preguntas se le pide que elija entre varias posibilidades, entonces sólo tendrá que poner una “X” dentro de los cuadrados de las respuestas que haya elegido.
Validez (Presentar la constancia de validación de expertos)	Lo validaron los siguientes expertos: - Mg. Isabel Amanda Pinedo Lozano (CPPe: 115551) D.N.I.: 32520272 - Mg. Wilma Javier Barrueta (CPPe:1223165020) D.N.I.: 23165020 -Mg. Deysi Amanda Herrera Tinta (CPPe: 1541891213) D.N.I: 41891213
Confiabilidad	Según el coeficiente de Alfa de Crobach es de 0.834 por lo que la confiabilidad es excelente.

Anexo 3: Validez y fiabilidad de instrumentos

		N	%
Casos	Válidos	10	100.0
	Excluidos ^a	0	0.0
	Total	10	100.0

a. Eliminación por lista basada en todas las variables del procedimiento.

Estadísticos de fiabilidad – Variable juegos deportivos

Alfa de Cronbach	N de elementos
.945	15

Estadísticos de fiabilidad – Variable habilidades sociomotrices

Alfa de Cronbach	N de elementos
.931	15

PRESENTACIÓN A JUICIO DE EXPERTO

Estimado Validador:

Me es grato dirigirme a usted, a fin de solicitar su colaboración como experto para validar el instrumento que adjunto denominado: Cuestionario diseñado por Jhon Carlos Chujandama Cabrera cuyo propósito es recoger información sobre los juegos deportivos y las habilidades sociomotrices en instituciones educativas de Educación Secundaria, por cuanto consideramos que sus observaciones, apreciaciones y acertados aportes serán de utilidad.

El presente instrumento tiene como finalidad recoger información directa para la investigación que se realiza en los actuales momentos, titulado: JUEGOS DEPORTIVOS Y HABILIDADES SOCIOMOTRICES EN ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN SECUNDARIA, NUEVA CAJAMARCA, 2022. Tesis que será presentada al Programa de Complementación Universitaria de la Universidad Católica de Trujillo, como requisito para obtener el título de Licenciada en Educación Inicial.

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

Gracias por su aporte



.....

Jhon Carlos Chujandama Cabrera

DNI: 42965014,

JUICIO DE EXPERTO SOBRE LA PERTINENCIA DEL INSTRUMENTO

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

Variable	Dimensiones	Indicadores	N° de ítem	COHERENCIA	
				SI	NO
Juegos deportivos	Volleyboll	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Desplazamientos de izquierda y derecha con balón. ▪ Realiza acciones motrices con máxima intensidad. ▪ Realiza movimientos con la mayor amplitud posible. ▪ Ejecuta ejercicios de alta intensidad Mantiene un esfuerzo eficaz. 	5	X	
	Fútbol	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Precisión en los pases. ▪ Control del cuerpo. ▪ Organización espacial. ▪ Conocimiento táctico. ▪ Equilibrio y coordinación Coordinación visual 	5	X	
	Basquetbol	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Habilidad motora ▪ Ejecuta distintos pases. ▪ Carrera ▪ Velocidad ▪ Cambio de dirección Capacidad de recepción. 	5	X	
Habilidades sociomotrices	Se relaciona utilizando sus habilidades sociomotrices.	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Participa activamente en juegos deportivos ▪ Evita todo tipo de discriminación ▪ Promueve actitud de respeto ▪ Promueve la práctica de actividades físicas. 	8	X	

		Incluye compañeros con habilidades diferentes.			
	Crea y aplica estrategias y tácticas de juego	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Aplica estrategias ofensivas ▪ Aplica estrategias defensivas ▪ Aplica acciones tácticas ▪ Asume roles ▪ Asume funciones 	7	X	

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

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

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

Preguntas		Valoración					Observaciones
Nº	Ítems	NA	PA	A	BA	MA	
D1: Voleiboll							
1	¿Los estudiantes mantienen una posición correcta de su cuerpo y piernas para impulsar la pelota?					X	
2	¿Los estudiantes ubican el balón en el campo contrario mediante un salto y aplicando fuerza suficiente?					X	
3	¿Los estudiantes golpean la pelota con cualquier parte del cuerpo para trasladarla al campo rival?					X	
4	¿Los estudiantes ubican sus piernas flexionadas y un poco separadas; las manos a la altura de la frente y los dedos abiertos para ubicar el balón?					X	
5	¿Los estudiantes saltan separando los pies, brazos extendidos y manos abiertas para bloquear el balón?					X	
D2: Fútbol							
6	¿Los estudiantes demuestran habilidad para controlar el balón con ambos pies?				X		
7	¿Los estudiantes demuestran rapidez y agilidad para realizar tiros potentes y precisos, con frecuencia?				X		
8	¿Los estudiantes realizan movimientos rápidos y repentinos para atacar y defender?					X	

9	¿Los estudiantes utilizan el pase, buscan paredes y realiza triangulaciones?					X	
10	¿Los estudiantes demuestran equilibrio, coordinación visual y conocimiento táctico?					X	
D3: Basquetbol							
11	¿Los estudiantes poseen técnica para rebotar la pelota alternando el control con ambas manos?					X	
12	¿Los estudiantes mantienen la cabeza en alto y mira a su alrededor para ejecutar distintos pases?					X	
13	¿Los estudiantes ejecutan pases de pecho y de rebotes directamente a sus compañeros de equipo?					X	
14	¿Los estudiantes demuestran habilidad para interrumpir pases, tratar de robar la pelota y bloquear tiros?				X		
15	¿Los estudiantes demuestran equilibrio, coordinación visual y conocimiento táctico?				X		
Total:					4	11	

Apellidos y nombres: Mg. Pinedo Lozano, Isabel Amanda

DNI: 32520272

.....
Mg. Isabel Amanda Pinedo Lozano

DIRECTORA

I.E.I. 1643-Ferrer- UGEL Pallasca

Anexo 4: Base de datos

Juegos deportivos

ENCUESTA	Voleibol					Fútbol					Basquetbol				
	J1	J2	J3	J4	J5	J6	J7	J8	J9	J10	J11	J12	J13	J14	J15
1	3	3	3	4	4	3	3	3	3	3	3	4	4	4	3
2	4	3	3	4	3	3	3	4	4	4	3	3	3	3	4
3	4	4	4	4	4	5	4	3	4	4	4	3	4	5	4
4	3	3	3	3	3	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3
5	4	3	3	4	3	4	3	3	3	4	3	3	2	4	3
6	3	3	4	4	3	3	4	4	3	3	3	3	4	3	3
7	4	4	3	4	4	3	3	3	3	4	4	5	5	4	4
8	4	4	3	5	5	4	4	3	3	4	4	4	4	5	4
9	5	5	3	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
10	2	3	3	4	2	3	2	2	3	3	4	2	3	2	2
11	2	3	3	4	2	3	2	2	3	3	4	2	3	2	2
12	5	4	5	5	5	4	5	5	4	4	5	5	4	4	4
13	4	3	3	4	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	4
14	4	3	3	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3
15	5	5	5	5	4	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3
16	3	3	3	2	3	2	3	3	4	4	5	3	3	2	4
17	4	4	4	5	5	5	5	5	5	4	4	4	5	5	5
18	4	4	2	3	3	3	5	5	4	5	4	5	3	5	5
19	3	2	3	3	2	2	2	2	2	1	1	2	2	2	2
20	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
21	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
22	3	3	4	3	3	4	3	3	2	3	3	3	2	3	3
23	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5
24	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	3	3	3	4	3
25	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3
26	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4

Habilidades sociomotrices

	Se relaciona utilizando sus habilidades sociomotrices								Crea y aplica estrategias y tácticas de juego					
ENCUESTA	H1	H2	H3	H4	H5	H6	H7	H8	H9	H10	H11	H12	H13	H14
1	5	4	4	4	3	3	3	4	3	4	4	4	4	3
2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	
3	4	4	5	4	5	5	5	5	4	4	5	5		
4	4	3	3	3	3	4	3	4	3	3	3	3		
5	4	4	4	4	3	5	4	4	4	3	4			
6	5	4	5	4	5	4	5	5	4	4				
7	5	4	3	4	3	3	3	3	4	4				
8	4	4	4	4	4	4	4	4	3					
9	4	3	3	3	3	3	3	4	4					
10	4	4	5	5	5	5	4	4						
11	4	4	5	5	5	5	4							
12	5	5	5	4	4	5	4							
13	5	5	5	5	3	3								
14	3	3	3	4	3	4								
15	4	4	4	4	3									
16	4	4	4	4										
17	5	5	5	5										
18	5	5	5											
19	4	4	5											
20	5	5												
21	5													
22	3													
23														
24														
2														

Anexo 5: Matriz de consistencia

TÍTULO: JUEGOS DEPORTIVOS Y HABILIDADES SOCIOMOTRICES EN ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN SECUNDARIA, NUEVA CAJAMARCA, 2022

FORMULACIÓN DEL PROBLEMA	OBJETIVOS	BASES TEÓRICAS	HIPÓTESIS	VARIABLES	DIMENSIONES	INDICADORES	ITEMS	METODOLOGÍA
Problema general	Objetivo General	Variable X	Hipótesis General	1				
¿Cuál es la relación que existe entre los juegos deportivos y las habilidades sociomotrices en estudiantes de Educación Secundaria del distrito de Nueva Cajamarca, provincia de Rioja2022?	Determinar la relación que existe entre los juegos deportivos y el desarrollo de las habilidades sociomotrices en estudiantes de Educación Secundaria de instituciones educativas del distrito de Nueva Cajamarca, provincia de Rioja – 2022.	Según Pérez y Gardey (2008), los juegos deportivos son actividades recreación de los participantes, denominados jugadores. Su práctica implica el respeto por una serie de reglas que rigen la dinámica del juego. Existen juegos donde participa un único jugador y	Existe una relación directa entre los juegos deportivos y su relación con el desarrollo de las habilidades sociomotrices en estudiantes de Educación Secundaria de instituciones educativas del distrito de Nueva Cajamarca, provincia de Rioja – 2022.	Juegos deportivos	Volleyball	Desplazamientos de izquierda y derecha con balón. Realiza acciones motrices con máxima intensidad. Realiza movimientos con la mayor amplitud posible. Ejecuta ejercicios de alta intensidad Mantiene un esfuerzo eficaz.	1.- ¿Los estudiantes mantienen una posición correcta de su cuerpo y piernas para impulsar la pelota? 2.- ¿Los estudiantes ubican el balón en el campo contrario mediante un salto y aplicando fuerza suficiente? 3.- ¿Los estudiantes golpean la pelota con cualquier parte del cuerpo	Tipo Descriptivo Diseño No experimental, descriptiva correlacional de corte transversal Población La población estará conformada por 40 educadores de nivel secundaria del distrito de Nueva Cajamarca, provincia de Rioja, 2022. Muestra Para ejecutar dicho estudio, la

		otros múltiples, donde intervienen equipos.					para trasladarla al campo rival? 4.- ¿Los estudiantes ubican sus piernas flexionadas y un poco separadas; las manos a la altura de la frente y los dedos abiertos para ubicar el balón? 5.- ¿Los estudiantes saltan separando los pies, brazos extendidos y manos abiertas para bloquear el balón?	muestra estará conformada por 30 educadores de instituciones educativas de nivel secundaria del distrito de Nueva Cajamarca, 2022. Técnicas de recolección de datos La encuesta Instrumentos Cuestionarios Métodos de análisis de investigación Estadística descriptiva. Estadística inferencial
					Fútbol	Precisión en los pases. Control del cuerpo. Organización espacial. Conocimiento táctico. Equilibrio y coordinación	6.- ¿Los estudiantes demuestran habilidad para controlar el balón con ambos pies? 7.- ¿Los estudiantes demuestran	

						Coordinación visual	rapidez y agilidad para realizar tiros potentes y precisos, con frecuencia? 8.- ¿Los estudiantes realizan movimientos rápidos y repentinos para atacar y defender? 9.- ¿Los estudiantes utilizan el pase, buscan paredes y realiza triangulaciones? 10.- ¿Los estudiantes demuestran equilibrio, coordinación visual y conocimiento táctico?	
					Basquetbol	Habilidad motora Ejecuta distintos pases. Carrera Velocidad	11.- ¿Los estudiantes poseen técnica para rebotar la pelota	

						<p>Cambio de dirección Capacidad de recepción.</p>	<p>alternando el control con ambas manos? 12.- ¿Los estudiantes mantienen la cabeza en alto y mira a su alrededor para ejecutar distintos pases? 13.- ¿Los estudiantes ejecutan pases de pecho y de rebotes directamente a sus compañeros de equipo? 14.- ¿Los estudiantes demuestran habilidad para interrumpir pases, tratar de robar la pelota y bloquear tiros? 15.- ¿Los estudiantes demuestran equilibrio, coordinación</p>	
--	--	--	--	--	--	--	---	--

							visual y conocimiento táctico?
Problemas específicos	Objetivos específicos	Variable Y	Hipótesis específicas	2	Dimensiones	Indicadores	Ítems
PE1. ¿Cuál es la relación que existe entre los juegos deportivos y la dimensión se relaciona utilizando sus habilidades sociomotrices del desarrollo de las habilidades sociomotrices en estudiantes de Educación Secundaria de instituciones educativas del distrito de Nueva Cajamarca, provincia de Rioja – 2022?	OE1. Establecer la relación que existe entre los juegos deportivos y la dimensión se relaciona utilizando sus habilidades sociomotrices y el desarrollo de las habilidades sociomotrices en estudiantes de Educación Secundaria de instituciones educativas del distrito de Nueva Cajamarca, provincia de Rioja – 2022.	El Ministerio de Educación en el Programa Curricular de Educación Secundaria (2016), sostiene que, en la práctica de diferentes actividades físicas como juegos, deportes y actividades predeportivas , implica poner en juego los recursos personales para una apropiada interacción social, inclusión y convivencia, insertándose adecuadamen	HEI: Existe una relación directa entre los juegos deportivos y la dimensión se relaciona utilizando sus habilidades sociomotrices del desarrollo de las habilidades sociomotrices en estudiantes de Educación Secundaria de instituciones educativas del distrito de Nueva Cajamarca, provincia de Rioja – 2022		Se relaciona utilizando sus habilidades sociomotrices	Participa activamente en juegos deportivos Evita todo tipo de discriminación Promueve actitud de respeto Promueve la práctica de actividades físicas. Incluye compañeros con habilidades diferentes.	1.- ¿Los estudiantes participan activa y animadamente en el desarrollo de los juegos deportivos? 2.- ¿Los estudiantes evitan todo tipo de discriminación al participar en los juegos deportivos? 3.- ¿Los estudiantes practican actitudes de respeto al participar en los juegos deportivos? 4.- ¿Los estudiantes demuestran cuidado de su integridad

		<p>te en el grupo y resolviendo conflictos de manera asertiva, empática y pertinente a cada situación.</p>					<p>física y de los demás al participar en los juegos deportivos? 5.- ¿Los estudiantes incorporan compañeros con habilidades diferentes en los juegos deportivos? 6.- ¿Los estudiantes demuestran actitudes de responsabilidad y solidaridad al participar en los juegos deportivos? 7.- ¿Los estudiantes promueven la integración de sus compañeros? 8.- ¿Los estudiantes asumen responsabilidades al practicar diferentes</p>	
--	--	--	--	--	--	--	--	--

							juegos deportivos?	
PE1. ¿Cuál es la relación que existe entre los juegos deportivos y la dimensión crea y aplica estrategias y tácticas del desarrollo de las habilidades sociomotrices en estudiantes de Educación Secundaria de instituciones educativas del distrito de Nueva Cajamarca, provincia de Rioja – 2022?	OE2. Establecer la relación que existe entre los juegos deportivos y la dimensión crea y aplica estrategias y tácticas de juego y el desarrollo de las habilidades sociomotrices en estudiantes de Educación Secundaria de instituciones educativas del distrito de Nueva Cajamarca, provincia de Rioja – 2022.		HE2: Existe una relación directa entre los juegos deportivos y la dimensión crea y aplica estrategias y tácticas de juego del desarrollo de las habilidades sociomotrices en estudiantes de Educación Secundaria de instituciones educativas del distrito de Nueva Cajamarca, provincia de Rioja – 2022.		Crea y aplica estrategias y tácticas de juego	Aplica estrategias ofensivas Aplica estrategias defensivas Aplica acciones tácticas Asume roles Asume funciones	9.- ¿Los estudiantes aplican estrategias de ataque al participar en los juegos deportivos? 10.- ¿Los estudiantes aplican estrategias para defenderse al participar en los juegos deportivos? 11.- ¿Los estudiantes aprovechan las habilidades de sus compañeros durante el desarrollo de	

							<p>los juegos deportivos?</p> <p>12.- ¿¿Los estudiantes aprovechan las características físicas de sus compañeros al practicar juegos deportivos?</p> <p>13.- ¿Los estudiantes asumen roles al practicar los juegos deportivos?</p> <p>14.- ¿Los estudiantes incorporan elementos técnicos y tácticos durante los juegos deportivos?</p> <p>15.- ¿Los estudiantes se adecuan a las reglas de los juegos deportivos?</p>	
--	--	--	--	--	--	--	--	--