



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

ESCUELA DE POSGRADO

PROGRAMA ACADÉMICO DE MAESTRÍA EN EDUCACIÓN
CON MENCIÓN EN DOCENCIA Y GESTIÓN EDUCATIVA

**Juegos motores y aprendizaje en el área de educación
física en la institución educativa San Francisco de Asís-
Huancayo, 2020**

TESIS PARA OBTENER EL GRADO ACADÉMICO DE:
Maestro en Educación Con Mención en Docencia y Gestión
Educativa

AUTOR:

Calderon Quispe, Victor (ORCID: [0000-0002-6822-142X](https://orcid.org/0000-0002-6822-142X))

ASESOR:

Mg. Barrera Correa, Angie Carol (ORCID: [0000-0003-1406-9706](https://orcid.org/0000-0003-1406-9706))

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Evaluación y Aprendizaje

TRUJILLO – PERÚ

2021

Dedicatoria

Quiero dedicar esta tesis a mis hijas; Leticia y Kiara porque ellas son la razón de mi vida.

A toda mi familia que es lo mejor y más valioso que Dios me ha dado.

Agradecimiento

Agradezco a mi director de la Institución Educativa, quien con su experiencia, conocimiento y motivación me oriento en la investigación.

Agradezco a los todos docentes que, con su sabiduría, conocimiento y apoyo, motivaron a desarrollarme como persona y profesional en la Universidad Cesar Vallejo.

Índice de contenidos

Carátula.....	i
Dedicatoria	ii
Agradecimiento	iii
Índice de contenidos	iv
Índice de tablas	v
Resumen.....	vii
Abstract.....	viii
I. INTRODUCCIÓN	1
II. MARCO TEÓRICO	8
III. METODOLOGÍA	23
3.1. Tipo y diseño de investigación.....	23
3.2. Variables y operacionalización	24
3.3. Población, muestra, muestreo, unidad de análisis.....	25
3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos	26
3.5. Procedimientos	27
3.6. Método de análisis de datos	28
3.7. Aspectos éticos	28
IV. RESULTADOS	30
IV. DISCUSIÓN	39
V. CONCLUSIONES	47
REFERENCIAS.....	50
ANEXOS	

Índice de tablas

Tabla 1. Niveles de los juegos motores en los estudiantes del 6 grado de la institución educativa San Francisco de Asís- Ocopilla - Huancayo 2020.....	29
Tabla 2. Niveles de las dimensiones de los juegos motores en los estudiantes del 6 grado de la institución educativa San Francisco de Asís- Ocopilla - Huancayo 2020.....	29
Tabla 3. Niveles del aprendizaje en el área de educación física en los estudiantes del 6 grado de la institución educativa San Francisco de Asís- Ocopilla - Huancayo 2020.....	30
Tabla 4. Niveles de las dimensiones del aprendizaje en el área de educación física en los estudiantes del 6 grado de la institución educativa San Francisco de Asís- Ocopilla - Huancayo 2020.....	30
Tabla 5. Prueba de normalidad de Shapiro-Wilk de los juegos motores y el aprendizaje en el área de educación física.....	31
Tabla 6. Relación de los juegos motores y el aprendizaje en el área de educación física en los estudiantes del 6 grado de la institución educativa San Francisco de Asís- Ocopilla - Huancayo 2020.....	32
Tabla 7. Relación de los juegos simbólicos y el aprendizaje en el área de educación física en los estudiantes del 6 grado de la institución educativa San Francisco de Asís- Ocopilla - Huancayo 2020.....	33
Tabla 8. Relación de los juegos reglados y el aprendizaje en el área de educación física en los estudiantes del 6 grado de la institución educativa San Francisco de Asís- Ocopilla - Huancayo 2020.....	34
Tabla 9. Relación de los juegos de construcción y el aprendizaje en el área de educación física en los estudiantes del 6 grado de la institución educativa San Francisco de Asís- Ocopilla - Huancayo 2020.....	35
Tabla 10. Relación de los juegos organizados y el aprendizaje en el área de educación física en los estudiantes del 6 grado de la institución educativa San Francisco de Asís- Ocopilla - Huancayo 2020.....	36

Tabla 11. *Relación de los juegos activos y el aprendizaje en el área de educación física en los estudiantes del 6 grado de la institución educativa San Francisco de Asís- Ocopilla - Huancayo 2020.....* 37

Resumen

El objetivo del estudio fue determinar la relación que existe entre los juegos motores y el aprendizaje en el área de educación física en los estudiantes del 6 grado de la institución educativa San Francisco de Asís- Ocopilla - Huancayo 2020. El enfoque del estudio es cuantitativo y su diseño no experimental correlacional simple. La muestra la componen 35 estudiantes del 6 grado de la institución educativa San Francisco de Asís- Ocopilla - Huancayo 2020; fueron usados dos cuestionarios válidos a juicio de expertos y con una confiabilidad de 0,865 y 0,853; para procesar la información se usó el software estadístico para Ciencias Sociales SPSS V24. Los resultados se muestran mediante tablas estadísticas. Se determinó que existe relación directa y significativa entre los juegos motores y el aprendizaje en el área de educación física en los estudiantes del 6 grado de la institución educativa San Francisco de Asís- Ocopilla - Huancayo 2020; siendo el $Rho= 0.947$ (muy alto grado de correlación y positiva) ($p < 0.01$). Los juegos motores presentan un nivel regular (60%); en tanto que el aprendizaje en el área de educación física presenta un nivel medio (65.7%).

Palabras Clave: juegos motores, aprendizaje, educación física, estudiantes.

Abstract

The objective of the study was to determine the relationship between motor games and learning in the area of physical education in students in the 6th grade of the educational institution Saint Francis of Assisi - Ocopilla - Huancayo 2020. The study's approach is quantitative and its correlational non experimental design simple. The sample is made up of 35 students from the 6th grade of the educational institution Saint Francis of Assisi - Ocopilla - Huancayo 2020; two valid questionnaires were used, according to experts and with a reliability of 0.865 and 0.853; the statistical software for Social Sciences SPSS V24 was used to process the information. The results are shown in statistical tables. It was determined that there is a direct and significant relationship between the motor games and the learning in the area of physical education in the students of the 6th grade of the educational institution Saint Francis of Assisi - Ocopilla - Huancayo 2020; being the $Rho = 0.947$ (very high degree of correlation and positive) ($p < 0.01$). Motor games have a regular level (60%); while learning in the area of physical education has a medium level (65.7%).

Keywords: motor games, learning, physical education, students.

I. INTRODUCCIÓN

La educación de acuerdo a García (2019) es un aspecto ético y de compromiso comunitario y no solamente tiene que mirarse como un procedimiento metodológico transmisor de saberes desconectados del entorno, en consecuencia, abarca un procedimiento complejo que permea la existencia y la formación de los seres humanos. De igual modo, a partir de la concepción la enseñanza tiene que ser un ejercicio movilizador. Un aspecto principal, es admitir que la enseñanza se da en cualquiera de los escenarios en los cuales transcurre la existencia, no obstante, el colegio es privilegiado para sus fines debido a que reúne sus actividades en procedimientos de aprendizaje socio-vivencial, al estimular la creación de vínculos con diferentes componentes que involucran el aprendizaje de reglas, negocios, las que mejorar la práctica democrática.

Uno de los medios que se está empleando cada vez con mayor reiteración es el aprendizaje fundamentado en los juegos, una mecánica que promueve el aprendizaje entre el estudiantado con un abordaje cercano a las circunstancias reales, promoviendo la motivación y promocionando el dominio de desafíos debido a una retribución final. En el área de la educación física el profesor debe estar formado con aptitudes pedagógicas sobre los juegos motrices en primera instancia para poder enseñarle a los alumnos en espacios para practicar estas actividades que contienen significados vivenciales. De estos juegos, se derivan aprendizajes después de optimizar el estado de salud de la niñez, desde físicos a emocionales, siendo un crecimiento integral de estos (Rodríguez, et. al, 2017).

En el ámbito mundial, específicamente, en España, Rondan (2018), indica que los juegos motores, también aparecen reflejados en algunas circunstancias y contextos el termino recreativo, haciendo referencia a los tipos de juegos en algunos contextos y situaciones la expresión recreativa, aludiendo a diversas clases de juegos utilizados con el objetivo de brindar entretenimiento y diversión como una idea consensada establecida bajo el título de juegos motores incluyendo toda clase de juegos, bien sean populares, así como de preparación deportiva. Sin embargo, en el Ecuador, dichas variedades de actividades son conocidos como juegos recreativos; en las dos naciones los juegos motores conforman el acervo cultural, ejerciendo de manera directa, ordenada en

diversas celebraciones y acontecimientos, los mismos que también aparecen recogidos dentro del contexto educativo en donde destaca su función como contenidos establecidos en la asignatura designada como Educación física.

Respecto a Chile, el Ministerio de Educación anexó, recientemente en la temporada 2018, el núcleo de corporalidad y movimiento en los cimientos del currículo de la educación inicial, con la finalidad de conseguir un máximo potencial en la formación psicomotora en los infantes, detallándose que el cuerpo y los movimientos se conforman en una unidad que incorpora y moviliza aspectos emocionales, afectivos, cognoscitivos, socioculturales y sensoriales para ser y actuar en entornos de variedad; la consciencia paulatina de su corporalidad y de sus probabilidades motrices se crean y extienden, por medio de un procedimiento de interrelación constante con el ambiente (MINEDUC 2018).

Los juegos motores son una actividad que comprende todas las clases de procesos motrices en modo de acciones lúdicas, que conllevan comportamientos motrices significativos, las mismas que buscan cumplir diferentes finalidades (recreativas, pedagógicas, de dinamización de conjuntos, deportivos, culturales). Lo que posibilita puntualizar que los juegos motores son acciones lúdicas de gran significancia que se constituyen como una circunstancia motriz e inconclusa por un propósito motor. Entre los distintos medios didácticos de los que se puede servir la educación física, los juegos motores ejercen un relevante rol para el fortalecimiento de las diferentes capacidades educativas. Este concierne a aquella circunstancia motriz codificada con o sin confrontación motora, llamada deporte o juego por las instancias comunitarias (Duran y Costes, 2018).

A diferencia de todos los cursos impartidos en educación formal, Educación Física posee el beneficio de ser el único curso que basa de manera directa sus aprendizajes en las vivencias corporales. Tal como lo se propone, la educación física no implica solo el ejercicio de deportes o de destrezas motrices y desempeño físico, sino que tiene como finalidad la enseñanza de los comportamientos motrices, las cuales se estructuran por un extenso sistema de vínculos significantes que se van desarrollando durante la existencia (Carmona, 2020).

En la nación peruana, CEPAL 2017, según el consenso llegado por las organizaciones implicadas en la enseñanza, es que la cuarta finalidad para una enseñanza de calidad es la de asegurar una enseñanza inclusiva, equánime y de calidad y fomentar posibilidades de aprendizaje a lo largo de toda la existencia para todos. Hoy es entendido que el aprendizaje en la educación física no solamente tiene que ver con la formación física de un individuo, si bien se encuentra asociada con el conocimiento del cuerpo humano y su movimiento, estas expresiones abarcan procedimientos cognoscitivos y afectivos de nivel superior. El enfoque corpóreo y el enfoque humanista reflejado en el Currículo Nacional, se fundamenta en la formación humana y comprende al estudiantado como seres integrales en los que interaccionan aspectos motrices, comunitarios, emocionales, afectivos y cognoscitivos. La educación física convencional consideraba únicamente cuestiones biológicas y mecánicas del cuerpo humano (Villantoy, 2018).

Afirmando lo anterior, Canales, et. al (2018) indican que los métodos cooperativos de enseñanza y aprendizaje se resaltan como mecanismo para beneficiar la interrelación, contribución y conductas inclusivas entre el estudiantado. Su aportación en el desarrollo integral del estudiante comprende la formación motriz a partir de la infancia e inclusive, la detección y disminución de conductas de agresión escolar. La psicomotricidad es considerada en las rutas de aprendizaje en la asignatura de educación física.

Desde un ámbito local, la situación problemática es más alarmante, debido a que los estudiantes, en el último año, viven experiencias y más tiempo en sus propios hogares, éstos, desconocen la relevancia de los juegos en el aprendizaje, en el desarrollo integral y su repercusión en el contexto social; a causa de ello esta situación es reflejada a la I. E. San Francisco de Asís- Ocopilla - Huancayo 2020 donde hay estudiantes con muchas deficiencias en el desarrollo psicomotor y que existe un desconocimiento de estrategias formativas para paliar tal situación por parte del profesorado y padres de familia, a pesar que el propio Ministerio de Educación conoce de la importancia y necesidad del desarrollo psicomotora en la temprana edad para la consecución de las capacidades, la formación de las competencias, actitudes, habilidades, destrezas en base a desempeños que coadyuven al desarrollo de todas las

dimensiones que tiene los estudiantes. Ante la situación descrita, se plantea el presente estudio de investigación. Una vez revisada la realidad problemática, se ha propuesto como problema de investigación el siguiente: ¿Qué relación existe entre los juegos motores y el aprendizaje en el área de educación física en los estudiantes del 6 grado de la institución educativa San Francisco de Asís-Ocopilla - Huancayo 2020?

Se justificó la presente investigación radica en la relevancia de la realización de actividades físicas en el aprendizaje de la educación física, especialmente a las actividades realizadas mediante los juegos motores. Los juegos ejercen una función bastante relevante en la formación psicomotora de los estudiantes, debido a que esta se asocia de manera directa con los procedimientos mentales, la personalidad y la afectividad, en conseguir formarse como un ser integral, en consecuencia, es relevante conseguir una apropiada formación psicomotora por medios de los juegos puesto que es el cimiento para la obtención de demás destrezas bastante más complejas, con la finalidad de que los estudiantes tengan superiores posibilidades de vencer en el interior de una sociedad cada vez más competitiva, un estudiante que se forma como un ser integral, no solamente tiene inteligencia sino que además posee una personalidad determinada y un adecuado nivel de autoestima que le posibilita asociarse apropiadamente consigo mismo y con las otras personas, de manera que tendrá la capacidad de confrontar tanto éxitos como fracasos.

Los juegos y la formación motora en edades tempranas, son un solo; debido a que uno depende de otro. Los juegos son el medio más natural que poseen los estudiantes para desarrollar su motricidad, debido a que es el mecanismo que colaborará a que los mismos obtengan todas sus competencias para llevar a cabo el movimiento de su cuerpo. Cabe destacar, que desarrollar la motricidad es importante en tempranas edades debido a que es el cimiento de la consecución de las competencias para escribir, leer y calcular, además conlleva a desarrollar los procedimientos cognoscitivos. Es el componente esencial en el aprendizaje de un estudiante, dado que define su grado analítico y crítico frente a circunstancias de la existencia real y educativa.

Este estudio posee justificación teórica, porque radica en descubrir la relación que hay entre el juego motor y el aprendizaje obtenido en la asignatura de educación física. Desde la perspectiva teórica, la investigación procesa definiciones y concepciones que son de utilidad como base para interpretar de manera científica las manifestaciones específicas de las estructuras de variables, encontrándose insertas en la labor y acompañado de saberes metodológicos demandados en su creación. Asimismo, brinda información actualizada de interés y que además pueden servir de orientación para posteriores docentes e investigaciones vinculadas con las variables en estudio.

Justificación práctica: asimismo, desde la perspectiva práctica, es de utilidad para contribuir resultados que contesten al problema estudiado, asociado con la relación de los juegos motores y el aprendizaje en la asignatura de educación física. En la actualidad no se conoce de qué modo se relaciona este tópico en el desarrollo de los alumnos de la I. E. San Francisco de Asís- Ocopilla - Huancayo 2020, en la que se realizará el estudio, puesto que previamente se han llevado a cabo estudios parecidos.

Justificación social: desde la perspectiva social, la ejecución de este estudio produce aportaciones a nivel organizacional, debido a que, al manifestar bases teóricos-prácticos, con relación al juego motor y aprendizaje en la asignatura de educación física, persigue ocasionar variaciones significativas en el modo como el estudiante aprende en mencionado curso. Las actividades cognoscitivas, motrices y afectivas son fuentes de aprendizaje significativo debido a que impulsa la actividad, la expresión y la reflexión y es una acción que posibilita indagar y conocer el medio de los objetos, el de los individuos y su asociación para explorar, descubrir y generar en la consecución de aprendizajes.

Justificación metodológica: los métodos, instrumentos, procesos y técnicas una vez comprobada su confiabilidad y validez pueden ser usados en demás investigaciones semejantes. Por todo lo dicho previamente el presente estudio es bastante relevante debido a que va contribuir a definir la asociación que existe entre los juegos motores y el aprendizaje en el área de educación física en el estudiantado del sexto grado de la I. E. San Francisco de Asís-Ocopilla - Huancayo 2020.

Se planteó como objetivo general; O_G: Determinar la relación que existe entre los juegos motores y el aprendizaje en el área de educación física en los estudiantes del 6 grado de la institución educativa San Francisco de Asís- Ocopilla - Huancayo 2020; Y como objetivos específicos: O₁: Identificar los niveles de los juegos motores en los estudiantes del 6 grado de la institución educativa San Francisco de Asís- Ocopilla - Huancayo 2020. O₂: Identificar los niveles del aprendizaje en el área de educación física en los estudiantes del 6 grado de la institución educativa San Francisco de Asís- Ocopilla - Huancayo 2020. O₃: Determinar la relación que existe entre los juegos simbólicos y el aprendizaje en el área de educación física en los estudiantes del 6 grado de la institución educativa San Francisco de Asís- Ocopilla - Huancayo 2020. O₄: Determinar la relación que existe entre los juegos reglados y el aprendizaje en el área de educación física en los estudiantes del 6 grado de la institución educativa San Francisco de Asís- Ocopilla - Huancayo 2020. O₅: Determinar la relación que existe entre los juegos de construcción y el aprendizaje en el área de educación física en los estudiantes del 6 grado de la institución educativa San Francisco de Asís- Ocopilla - Huancayo 2020. O₆: Determinar la relación que existe entre los juegos organizados y el aprendizaje en el área de educación física en los estudiantes del 6 grado de la institución educativa San Francisco de Asís- Ocopilla - Huancayo 2020. O₇: Determinar la relación que existe entre los juegos activos y el aprendizaje en el área de educación física en los estudiantes del 6 grado de la institución educativa San Francisco de Asís- Ocopilla - Huancayo 2020.

Mientras que la hipótesis general planteada fue: H_G: Existe relación directa y significativa entre los juegos motores y el aprendizaje en el área de educación física en los estudiantes del 6 grado de la institución educativa San Francisco de Asís- Ocopilla - Huancayo 2020. Y como hipótesis específicas: H₁: Existe relación directa y significativa entre los juegos simbólicos y el aprendizaje en el área de educación física en los estudiantes del 6 grado de la institución educativa San Francisco de Asís- Ocopilla - Huancayo 2020.; H₂: Existe relación directa y significativa entre los juegos reglados y el aprendizaje en el área de educación física en los estudiantes del 6 grado de la institución educativa San Francisco de Asís- Ocopilla - Huancayo 2020; H₃: Existe relación directa y significativa entre

los juegos de construcción y el aprendizaje en el área de educación física en los estudiantes del 6 grado de la institución educativa San Francisco de Asís-Ocopilla - Huancayo 2020; H4: Existe relación directa y significativa entre los juegos organizados y el aprendizaje en el área de educación física en los estudiantes del 6 grado de la institución educativa San Francisco de Asís-Ocopilla - Huancayo 2020; H5: Existe relación directa y significativa entre los juegos activos y el aprendizaje en el área de educación física en los estudiantes del 6 grado de la institución educativa San Francisco de Asís- Ocopilla - Huancayo 2020.

II. MARCO TEÓRICO

Habiéndose realizado una detallada exploración de estudios relacionados con los juegos motores y su asociación con el proceso de aprendizaje en la asignatura de educación física en los alumnos del sexto año de la I. E. San Francisco de Asís- Ocopilla - Huancayo fueron seleccionadas investigaciones a nivel mundial y nacional que aportan de manera significativa con este estudio.

En el ámbito mundial se halló el de Dobrescu (2019). En el artículo: Influencias de los juegos de movimiento de lecciones de educación física en la conducta motora de los alumnos de primaria. (*Gimnasio*). La hipótesis de investigación parte del supuesto de que los juegos de movimientos utilizados en la lección de educación física pueden influir en las habilidades de los alumnos de primaria. La investigación se llevó a cabo durante el curso académico 2018-2019, y consistió en un experimento de observación en un grupo objetivo de 55 alumnos, de 2 grados del nivel primario de la escuela 1 de Salceni, Pochidia, condado de Vaslui. Los métodos de investigación utilizados fueron el estudio de la literatura profesional, la observación, el experimento, las pruebas, el método estadístico-matemático y la representación gráfica. Los resultados de esta investigación confirman el papel positivo que juegan los juegos de movimiento en la lección de educación física si se utilizan racionalmente y se seleccionan rigurosamente en función de los objetivos marcados, para entrenar las habilidades psicomotoras en niños de primaria.

Igualmente, Beltrán y Soto (2017). En su tesis que tuvo como propósito general descubrir, documentar y divulgar las mejores vivencias de juegos motrices educativos para las clases de educación física en educandos de primaria y Bachillerato de la Institución Educativa Virginia Gutiérrez de Pineda I.E.D. El estudio corresponde a un enfoque cualitativo, la población estuvo compuesta por los alumnos de primaria disponiendo de las asignaturas de 2° a 5° y bachillerato contando con el curso de octavo de la Institución Educativa Virginia Gutiérrez de Pineda I.E.D. Finalmente concluye que, los componentes pedagógicos del juego que son empleados en las lecciones de educación física generan un adecuado procedimiento de enseñanza aprendizaje para el educando, no obstante, se sugiere que dichos componentes conserven siempre una base de lo que se quiere instruir sin desaprovechar la dirección del procedimiento que se

propone a partir de un comienzo.

Por su parte, Muñoz et al., (2020). En el artículo en el cual, el área de educación física cuenta con una considerable lista de medios didácticos para fomentar una educación física completa, resaltando entre estos los juegos motores. La finalidad de esta investigación fue descubrir la fuerza predictiva de 2 variables relacionadas a los juegos (dominio de actividad motriz: juego psicomotor, de colaboración, de contradicción y de cooperación-oposición y competición: ausencia o presencia) con relación a la intensidad emocional del estudiantado. Intervinieron en total 91 educandos de educación básica de Cataluña. Se concluye que: a) por medio de los juegos motores se puede mejorar la formación de las capacidades motrices y socio-emocionales; b) Los profesores de este curso tendrían que saber que la competencia debe estar vinculada a la clase de vínculos en el juego incide en la vivencia de emociones positivas. c) Los juegos son una fuente de experiencias emocionales positivas, en especial el juego cooperativo sin competición.

A nivel peruano, por otro lado, se hallaron estudios como los de Huavil y Quiroz (2019). En su tesis cuya finalidad fue establecer la asociación que hay entre el juego motriz y el desarrollo del aprendizaje significativo en los infantes del segundo grado del nivel primario de la I.E.E N° 20820 Nuestra Señora de Fátima – Huacho. Es un estudio con un enfoque correlacional-descriptivo y se consideró como universo poblacional al total del primer al sexto año, con un total de 200 niños matriculados en la Institución Educativa. Concluyendo que, según los productos arrojados por el estadístico empleado se asevera que hay asociación importante entre el juego motor base relevante en la formación del estudiantado y el aprendizaje significativo en los educandos elegidos en la I. E. N° 20820 Nuestra Señora de Fátima Huacho.

Consecuentemente, Sánchez (2019). En su tesis que plantea verificar si la utilización de los juegos optimiza la formación psicomotriz en el estudiantado del primer año del nivel primario en el Centro Educativo N° 20366 Túpac Amaru II – Huaura. El estudio correspondiente es de tipo aplicado, de nivel explicativo y diseño cuasi experimental, el universo poblacional estuvo constituido por 44 educandos de primer grado inscritos en el año escolar 2018 en el Centro Educativo N° 20366 Túpac Amaru II, de seis a siete años. Finalmente, se

concluye que, la utilización de los juegos mejora de manera significativa la formación psicomotora por lo que se debe promover en los centros educativos de padres actividades relacionadas al juego en el aprendizaje de los infantes, contribuyendo así con el progreso motor de sus descendientes, incentivándolos a desarrollar actividades físicas y olvidar así los videojuegos y las rutinas.

En lo que respecta, Castillo y Ferrer (2019). En su tesis que propone determinar los diversos estilos para enseñar que usan los docentes de Educación Física en el nivel primario de la localidad de Chilca en la temporada, 2018. El estudio es de tipo básico, nivel descriptivo y de diseño descriptivo simple. Con relación a la muestra, esta fue de 24 profesores del curso de educación física. Concluyendo que, los pedagogos de la asignatura de educación física usan casi de modo sesgado las modalidades de enseñanza respecto a la educación física, lo que podría reducir la accesibilidad a una enseñanza de calidad del lado de los alumnos. Además, las peculiaridades con las cuales el profesor administra el proceso de enseñanza y aprendizaje de la asignatura de educación física en el estudiantado de los Centros Educativos de la localidad de Chilca no viene a ser el idóneo.

Finalmente, Villegas y López (2020), en su tesis cuya finalidad fue detallar lo relevante que es el juego motor en el aprendizaje del estudiantado por medio de las acciones físicas que les posibilitará una óptima formación física cognitiva. La metodología da respuesta a un estudio de paradigma positivista, nivel aplicado. Se concluye que a través de los juegos o prácticas se puede crear costumbres para ejercer cualquier clase de deportes en la formación de las competencias motrices de los adolescentes e infantes del Centro Educativo 81034 del anexo de Huarimarca / Tayabamba Pataz. Además, las prácticas son fundamentales para tener un adecuado estilo de vida sociable y sana ya sea en adolescentes, infantes o en individuos adultos, elude peligros de sanidad, incrementa la potencia energética para llevar a cabo nuestras labores diarias, contribuye a reducir la tensión y a sustentar un peso corporal sano, enfrenta determinadas afecciones y nivela nuestra estabilidad emocional.

En esta sección se exponen las teorías relacionadas con la investigación, Teoría del juego como anticipación funcional; de acuerdo con Karl Gross 1902, los juegos son objeto de un estudio psicológico particular, siendo el primero en

comprobar el rol de juego como evento de formación del pensamiento y de la acción. Se encuentra fundamentada en las investigaciones de Darwin que señala que subsisten las especies que mayor adaptación tienen a las circunstancias variables del entorno. Por eso los juegos son una preparación para la etapa adulta y la sobrevivencia. De acuerdo con Gross, los juegos son pre ejercicios de funciones importantes y competencias que capacitan a los infantes para poder llevar a cabo acciones que ejercerán cuando sean grandes. En esta base se determinó un principio, es como una relación analógica, enseñarle a un gato que suele perseguir un objeto, a perseguir un animal podría ser como enseñar a infantes desarrollando actividades recreativas con sus manos para que aprendan a reconocer su cuerpo”, aparte de este aporte, plantea un principio con relación a la función simbólica. Desde su perspectiva, de los pre ejercicios surgirá el simbólico. En definitiva, Gross determina que la índole de los juegos es intuitiva y biológica y que capacita a los infantes para realizar sus acciones en la fase adulta.

Mientras que, en la Teoría de la inteligencia y el desarrollo del niño, de acuerdo con Jean Piaget (1956), los juegos conforman parte del intelecto de los infantes, debido a que representa el aprovechamiento reproductivo o funcional del contexto de acuerdo con cada fase evolutiva de la persona. Las competencias sensorio motrices, de razonamiento o simbólicas, como cuestiones fundamentales de la formación de la persona, son las cuales condicionan los orígenes y el desarrollo de los juegos. Piaget relaciona 3 sistemas básicos de los juegos con las etapas evolutivas del pensamiento humano, los juegos son sencillos ejercicios (parecido al animal); los juegos simbólicos (abstracto ficticio); y juegos reglados (colectivo, producto de un convenio de conjunto).

Piaget fragmenta la formación cognoscitiva en 4 fases: la fase sensomotriz (a partir del nacimiento hasta los dos años de los dos a los cuatro está la fase pre operativa, de los seis a los once la fase operativa, y de los doce hacia adelante, la fase operativo formal. Piaget contempla el crecimiento personal como una interrelación entre la fortaleza física (organización de las variaciones fisiológicas y anatómicas) y la práctica. Es por medio de dichas vivencias que los infantes obtienen preparaciones y comprenden. De aquí la concepción de paradigma y constructivismo entre la formación constructivista y la preparación curricular. De acuerdo con este acercamiento, el currículum comienza con las inclinaciones de

lo asimilado que integra datos y vivencias modernas a conocimientos y vivencias anteriores. La famosa teoría de Piaget ubica solución y acción auto direccionada de problemáticas concisamente al núcleo del desarrollo y el aprendizaje. Por medio de la acción, lo aprendido encuentra de qué modo controlar el mundo.

Asimismo, un aporte de Vygotsky, la Teoría de la evolución, los juegos surgen como menester de reproducir la interacción con los otros. Origen de fondo, naturaleza de los juegos son eventos de clase social y por medio de los juegos se presentan fragmentos que son superiores a las inclinaciones y percusiones internas individuales. Según Vygotsky, hay 2 procesos de variación evolutiva que concurren en los seres humanos: una con mayor dependencia de la biología (reproducción y conservación de la especie), y otra más inclinada a lo sociocultural (ir incorporando el modo de coordinación propio de una civilización y de un conjunto comunitario). Por último, Vygotsky, determina que los juegos son una acción social, en donde, debido a la contribución con demás infantes, se consiguen obtener roles o funciones que son suplementarios al propio. Además, dicho investigador se ocupa primordialmente de los juegos simbólicos e indica como los infantes cambian ciertos objetos y el estudiante con su imaginación le da otro sentido a este objeto y con esta administración de las cosas se colabora a la competencia simbólica del infante (Ojeda, 2015).

Por otra parte, la teoría Cognitivista, expresa el aprendizaje social representado por medio de Bandura 1979, que los factores intrínsecos, extrínsecos, ambientales, individuales y el comportamiento interaccionan en el aprendizaje. Al comienzo denominada Teoría del Aprendizaje Social, obtiene la denominación de Teoría Cognitivo Social desde los años 80. De acuerdo con Bandura el aprendizaje de una conducta depende del entorno en donde el individuo se desempeña, del mismo modo que de factores individuales como atención, motivación, contención y producción motora. (Árcanger, 2014). Consecuentemente, se encuentra la teoría de Ausubel 1976, es una teoría cognoscitiva que tiene por finalidad interpretar de manera teórica el procedimiento de aprender, pretender descubrir lo que ocurre en las ocasiones en que los individuos se sitúan y coordinan su esfera. Se angustia de procedimientos de entendimiento, acopio, transformación y utilización de los datos.

La teoría concuerda con las perspectivas de la ideología constructivista que contempla a la ciencia como algo activo fundamentándose en la noción de que nosotros organizamos nuestro medio por medio de las apreciaciones de nuestras experiencias. Ausubel contempla que los novedosos datos e ideas pueden ser asimilados y retenidos en la medida en que las concepciones importantes se hallan adecuadamente disponibles y claro en el sistema cognoscitivo de la persona y sean de utilidad como anclaje a nuevas concepciones e ideas. La concepción comunica la significación de ciertas cosas. Expresión que representa un conjunto de particularidades, rasgos, cualidades de un suceso u objeto. De acuerdo con la teoría de Ausubel se encuentra fundamentada en la suposición de que los individuos piensan con concepciones, una concepción comunica la significación de cierta cosa. El grupo de concepciones apiladas es exclusivo por lo cual cada individuo creará distintos nexos conceptuales (Bautista, 2018).

Entre los enfoques conceptuales; es preciso definir los juegos motores, al respecto Condori y Condori (2017) señalan uno de los conceptos más completos con relación a los juegos, al explicar que los juegos, son una cuestión formal, es una actividad libre realizada como si y, percibida como ubicada fuera de la vida común, sin embargo pese a todo pueda absorber por completo a los jugadores, sin que exista en esta ninguna inclinación egoísta que considere aprovechar la situación en interés propio, se limita el espacio y el tiempo al definir el juego, haciendo que se desarrolle en un contexto según las instrucciones dadas y, que además, le da sentido imaginativo al espacio dándole otro significado al jugar.

Mientras que, Chambi y Macedo (2015) expresan que el juego motor conforma una acción lúdica que refuerza en los infantes la excelencia de una definida actividad motora. Los juegos por la competencia motriz y destrezas que se forman se clasifican en, juegos para desarrollar la fuerza, velocidad y agilidad, juegos que contienen actividades motrices características de ciertas destrezas concretas. El juego de resistencia no se agrupa debido a que esta competencia se refuerza a medida que el juego motor se repite constantemente. Finalmente, se concluye que el juego es una manifestación concreta de este modo originario que dirige la acción hacia labores no obligatoriamente productivas y el juego motor responde a este mismo motivo de la conducta humana en el área concretamente motriz.

Por último, Prada y Guevara (2019) refieren que son aquellos que generan en los infantes una movilización extensa de la estructura locomotora, prevalece los movimientos, la exploración y manipulación motora. Todo esto unido a la cuestión afectiva y mental. Consigue saberes por la experiencia, entendemos que a lo largo de las primeras fases no podemos contemplar el desarrollo de esta clase de juegos, hasta aproximadamente los 4 años, pese a que hayan empezado ya con la bipedestación. Enfocándose en el progreso de los juegos, será de simples a más diversos, agregándose personas y formando equipos, hasta agregarle más normas. La complejidad progresiva del movimiento, su simultaneidad y organización exige un sacrificio psicomotor en la realización de los juegos y en especial en los años de superior relevancia, en el cual se generará una auténtica enseñanza motriz optimizando e incrementando sus aptitudes físicas.

Las dimensiones consideradas para la variable juegos motores, se halla la dimensión juegos simbólicos García y Rodríguez (2020) señalan que parte del juego libre, sobresale el juego simbólico, el cuál es un juego que otorga bastante autonomía ya que para jugarlo existen pocas instrucciones y adquiere distintos valores según el espacio y equipo utilizado para jugarlo, no necesita mucho involucramiento del docente. Este juego hace que el estudiante imagine sus propios mundos y experimente ser otras personas. Este juego fue propuesto por Piaget tiene la finalidad de desarrollar las representaciones mentales presentando la imitación, juego y lenguaje.

En cuanto a su utilidad, Loor (2016), referido al juego simbólico, le da gran importancia en cuanto desarrolla en el niño su cognición, lenguaje y lo ayuda a expresar mejor sus sentimientos y seguridad en interacción con su alrededor, es decir, despierta la imaginación del infante. Mientras que el juego motor se dedica a darle más significado a la situación, el juego simbólico se apoya con los objetivos del profesor. En los juegos motor se crea una situación para simularla en el juego y el docente da las pautas para encaminar la finalidad del juego, el juego simbólico tiene que ver más con darle un rol al estudiante durante el juego.

Otra de las dimensiones consideradas es la dimensión de juegos reglados, Gómez y Llamo (2018) señalan que es la tercera y última fase en el desarrollo de los juegos, que se ubica entre los once y doce años. El juego reglado es formal

y se encuentra más asociado a normas que a accidentes de los juegos espontáneos. Tales normas simbolizan el núcleo de estos juegos, en los cuales los infantes tienen más consciencia de las implicaciones de los juegos. Los juegos reglados empiezan a plantearse como convenio mínimo con los demás para jugar en común. La “regla” es un componente de considerable relevancia para la formación de la socialización. Los juegos de reglas evolucionan de manera acelerada hacia los 6 años y continúa vigente a lo largo de toda la existencia, dando sitio a los modos deportivos altamente reglados.

El juego de reglas se encuentra conformado por una serie de normas y reglamentos que cada partícipe tiene que saber, admitir y considerar si desean llevar a cabo sin muchas interferencias e impedimentos la acción. De igual modo, el juego de reglas puede manifestar cambios con relación al elemento simbólico y físico. Uno de los inconvenientes que se pueden hallar al comenzar el juego de reglas son aquellos que el infante manifiesta para controlar sus motivaciones y anhelos individuales, llegando estas, a veces, a interceptar la realización de la acción. Al respecto, para que los infantes lleguen a ser capaces de involucrarse en juegos de esta dificultad normativa, se tiene que vencer el egocentrismo típico del pensamiento preoperacional, dicho de otra manera, tendrían que ser capaces de ponerse en el sitio de otro individuo (Martínez, 2012).

Seguidamente, en la tercera dimensión juegos de construcción se comprende a todas las acciones que conllevan la utilización de objetos con el fin de construir algo. Distintos autores señalan que esta clase de juegos se conservan durante el desarrollo y que no es específico de ninguno de estos, surgiendo las primeras expresiones, pese a que no sean rigurosamente situaciones puras de juegos de construcción en el periodo sensoriomotor, por precisar el infante en esta fase de la competencia representativa. Estos juegos ganan en complejidad en los posteriores años. De esta manera, los juegos podrían oscilar desde apilar un par de cubos hasta llegar a formas más complicada como el armar un rompecabezas con considerable número de piezas (Martínez, 2012).

La cuarta dimensión juegos organizados, son aquellos que se llevan a cabo con previa coordinación. Los maestros son quienes proyectan, planifican y llevan a cabo con los estudiantes los juegos, ellos intervienen como orientadores, controlan las normas, el orden y les da significado a los productos. Estas

actividades lúdicas se llevan a cabo en los primeros años escolares. Al hablar de los juegos en toda su dimensión, acepta que las clasificaciones establecidas siempre han sido resultado de los movimientos de pensamiento asociados con la educación física. Los juegos tienen que revestir diferentes modos de acuerdo con la complejidad de las reglas que lo regularizan en su organización, el nivel de implicación que demande de los participantes y las competencias que procura reforzar. En consecuencia, al comprender los juegos como acción coordinada, puede apreciarse la diversidad de tipos de juegos, ordenados de acuerdo con una idea principal, y con finalidades siempre diferentes. Por consiguiente, los juegos se pueden clasificar y ordenar atendiendo a distintas directrices fundamentales (Baena, 2005).

En cuanto a la última dimensión considerada, se halla la dimensión de juegos activos, Guevara (2016) sostiene que el juego activo es una serie de ejercicios físicos que efectuados en modo lúdico refuerzan en los infantes una u otra habilidad, o mejoran definida actividad motriz. Aparte de colaborar de modo muy efectivo al refuerzo de habilidades sociales para comunicarnos. El juego activo constituye una acción, un componente de regularización y retribución de la energía potencial del infante, un mecanismo fundamental de socialización e interrelación, un componente relevante en la formación de los sistemas del pensamiento incidiendo de manera notable en la personalidad de los infantes.

De este modo, se entiende, que el juego en los infantes colabore a su desarrollo integral siendo bastante relevante que el profesorado continúe fomentando la utilización de los juegos para apoyar a los infantes en su inventiva y su formación personal. Los juegos son un mecanismo eficiente para la comprensión de los conocimientos, de un modo de acción mental dinámica debido a que tiene su manifestación en el análisis complejo de su contexto, conforma parte de la experiencia práctica del infante. Piaget, 1980 contempla al juego activo como acciones que tienen fin en sí mismo y los infantes lo llevan a cabo sin intención de lograr una meta, es algo natural, lo efectúa por mero gozo, posibilita la liberación de problemas (Guevara, 2016).

Además, se tiene que, en relación a la descripción de la segunda variable: El aprendizaje en la asignatura de educación física; Moreyra (2017) señala que es un procedimiento constante en la conducta, que evidencia la consecución de

novedosos saberes de competencias y habilidades físicas por medio del movimiento asumiéndose como menester básico el ensayo-error como parte del procedimiento. En consecuencia, las variaciones que se manifiesten en la conducta son razonablemente medibles y objetivos. El individuo y su formación integral son el núcleo del procedimiento de educación; dentro de este enfoque, la educación física se considera como un procedimiento de formación destinado a la formación de habilidades y competencias motrices y físico-deportivas y conocimientos concretos acerca de los contenidos que comprende, de esta manera además como de valores y conductas que colaboran a conformar su personalidad; debido a que es comprendida como una materia curricular.

Por medio de la asignatura de educación física se toma un enfoque íntegro de la persona como estructura que actúa, piensa y siente de manera simultánea y en constante interrelación con el entorno, formando todas sus dimensiones: psicológicas, afectivas, comunitarias y biológicas; dentro de esta materia la formación de la motricidad se encuentra considerada como una cuestión fundamental. Por su parte, Aguayo (2016) afirma que el aprendizaje es un procedimiento activo dentro del que el medio del entendimiento que de manera constante se amplía llega a incluir un medio psicológico constantemente en crecimiento, quiere decir desarrollo de un sentido de dirección o incidencia, que puede usar si se manifiesta el caso y lo crea pertinente, todo ello quiere decir que el aprendizaje es una formación del intelecto. Es por ello que se puede señalar que el aprendizaje es un procedimiento que produce variaciones en el sistema motivacional, moral, físico y cognitivo del individuo.

En referencia a las dimensiones referidas a la variable; El aprendizaje en el área de educación física se encuentra la dimensión de comprensión y desarrollo corporal, esta dimensión refuerza competencias que derivan de los sistemas neurológicos, como la coordinación y la estabilidad y estas mismas son las que posibilitan lograr los conocimientos, la representación mental, la experimentación y la toma de consciencia de su cuerpo general y de sus partes, del mismo modo que los componentes eficaces y sus probabilidades de movimiento: actitud, movilidad y tono. Su consecución de aprendizaje es la incorporación de lo perceptivo con lo sensorial, regulando sus impresiones y advirtiendo por medio de actividades lúdicas las partes de su organismo, con respecto al tiempo y el espacio, evaluando la organización y el desarrollo de su modelo corporal

(Moreyra, 2017).

Igualmente, sobre la dimensión autonomía motriz, Huayta (2019) agrega que esta supone que los estudiantes comprenden y se percata de sí mismo en interrelación con el área y los individuos en su contexto, lo cual le permite formar su autoestima y personalidad. Internalice y coordine sus movimientos de modo eficiente conforme a sus posibilidades, en la práctica de actividad física como los juegos, las labores diarias y los deportes. Además, puede presentarse e interrelacionarse mediante su cuerpo para manifestar sensaciones, emociones e ideologías con gesticulaciones, señas, tono muscular, etcétera. Esta competencia se encuentra conformada por las aptitudes siguientes: (a) Comprende su cuerpo: dicho de otra manera, internalice su cuerpo en una situación estática o en movimiento en correlación con el entorno, los objetos, el tiempo y otros individuos en su contexto, represente de forma mental su cuerpo y forme su identidad. b) Se exterioriza físicamente, emplea el lenguaje corporal para expresar impresiones, pensamientos y sensaciones. Se intenta emplear los ademanes, el tono, las posturas, la mímica y los movimientos para expresarse, reforzar la inventiva empleando la totalidad de medios que brinda el cuerpo y los movimientos.

Por otra parte, se encuentra la dimensión vida saludable, aquí el estudiante tiene una consciencia reflexiva de su confort y, en consecuencia, comprende técnicas autónomas que orientan a un confort ideal en su existencia. Ello quiere decir que comprende y ejerce las actividades físicas para la sanidad, del mismo modo que el conocimiento asociado con una posición apropiada, una alimentación sana y el aseo corporal conforme a sus medios y ambiente. Esta competencia se encuentra constituida por las aptitudes siguientes: (a) Comprende los vínculos entre acción física, postura, dieta y aseo físico y sanidad, es comprender los procedimientos asociados con la postura, la alimentación, el aseo físico y la acción física y de qué modo afectan la condición de confort integrado (físico, emocional y mental). (b) Comprende procedimientos que optimizar su calidad de existencia, es admitir una postura crítica con relación a la relevancia de las costumbres saludables y sus ventajas asociadas con el mejoramiento de la calidad de existencia. Se intenta planear dietas, rutinas o proyectos que empleen sus saberes acerca de aseo corporal, postura, alimentación y actividades físicas a la sanidad según sus propios requisitos, medios y ambiente (Huayta, 2019).

En lo que respecta, a la dimensión habilidades sociomotrices, implica interaccionar de modo asertivo con los otros en el ejercicio deportivo y lúdico experimentando el disfrute y goce que este supone. Por otra parte, refuerza habilidades como la consideración a las reglas de juegos, pasividad, actitud proactiva, la solución de inconvenientes interpersonales, liderazgo, la pertenencia positiva a un conjunto, y demás. Los procedimientos de socialización del estudiantado a partir de la ejecución de actividades corpóreas de naturaleza socio motriz; dicho de otra manera, experimentar y aprender a asociarse e interaccionar asertiva y socialmente con los demás, a introducirse apropiadamente en el conjunto, a solucionar problemas de modo pacífico, a tomar determinaciones, a laborar en grupo con finalidades comunes, a experimentar valores y poner en ejercicio conductas positivas, a formar sus emociones, etcétera; por medio de la intervención coordinada en acciones y eventos colectivos de naturaleza lúdica, recreativa, deportiva, y en el entorno natural (Huayta, 2019).

Finalmente, como última dimensión considerada, se halla el estándar de conocimiento según el MINEDU (2016) son descripciones de la formación de la capacidad en niveles de progresiva complejidad, a partir del comienzo hasta el término de la educación regular, conforme al orden que continúa la generalidad de educandos que avanzan en una capacidad definida. Dichas descripciones son holísticas debido a que hacen alusión de modo articulado a las competencias que se ponen en acción al solucionar o confrontar circunstancias legítimas. Estas descripciones determinan el grado que se espera puedan lograr todo el estudiantado al culminar los ciclos de la educación regular.

Sin embargo, se sabe que en un nivel educativo particular existen diferentes grados y preferencias de aprendizaje, algo que se evidencia en las evaluaciones internacionales y nacionales, y que en varios educandos no alcanzan el objetivo determinado. Por eso, los estándares son de utilidad para determinar cuán lejos o cerca está el estudiantado en cuanto a lo que se espera consiga al término de cada periodo académico respecto de una definida capacidad. En relación con los índices generales de aprendizaje tienen por finalidad ser las metas mínimas para la valoración de los aprendizajes tanto a nivel de salón como a nivel de organización (muestrales censales, evaluaciones nacionales).

Bases legales, vinculadas a las variables en análisis, de acuerdo con el art. 1º de la carta magna de la nación peruana el amparo de las personas y la consideración de su dignidad son la finalidad suprema de la comunidad y el Estado. De igual modo, en el art. 7º determina que los individuos incapacitados para cuidar por sí mismos debido a un desperfecto mental o físico, posee derecho a la consideración de su dignidad y a una política lícita de atención, amparo, seguridad y readaptación. El deporte está relacionado a la enseñanza y al goce de los tiempos libres de cualquier individuo, independientemente de sus competencias psicológicas, físicas y, sus circunstancias comunitarias y económicas. En esta línea, es obligación del Gobierno fomentar, asegurar e inspeccionar el progreso del deporte como una facultad fundamental inherente a toda persona.

- Reglamento de la ley N° 30432, legislación que fomenta y asegura las prácticas deportivas y la educación física en los diferentes niveles de la formación educativa regular oficial: En el art 1. Declara el menester público y prioritario de importancia en el país la práctica de las actividades deportivas y la educación física en los distintos horizontes de la enseñanza básica a nivel estatal de la nación, con el fin de fomentar los grados de sanidad apropiados en la comunidad, reducir la influencia de afecciones crónicas entre los jóvenes e infantes, del mismo modo que enfrentar el sedentarismo y la obesidad. Art. 2. El Ministerio de Educación tiene como responsabilidad la creación, aceptación, puesta en funcionamiento, control y ejecución del Plan Estratégico de Promoción de la Actividad Física, que tiene validez de forma quincenal. Para la creación de este Plan Estratégico el Ministerio de Educación pide opinión al Ministerio de Salud (MINS), al Ministerio de la Mujer y Poblaciones Vulnerables (MIMP), al Instituto Peruano del Deporte (IPD) y a los organismos públicos y/o privados que se dedican a fomentar las actividades físicas en la nación, puntos de vista que no son obligatorios ni vinculantes.

- Ley General de Educación, Ley N° 28044 de acuerdo con el art. 4º, la educación es una facultad fundamental de las personas y de la comunidad. El Estado asegura la práctica del derecho a una enseñanza integral y de calidad para todas las personas y la globalización de la educación básica. La comunidad tiene el deber de colaborar a la enseñanza y la facultad a intervenir en su crecimiento. Uno de los roles del Estado, es dirigir y enlazar los aprendizajes producidos,

dentro y fuera de los centros educativos, comprendiendo el entretenimiento, la educación física, el deporte y la precaución de circunstancias de peligro del estudiantado (art. 21°).

III. METODOLOGÍA

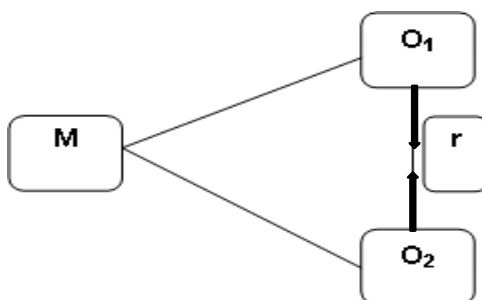
3.1. Tipo y diseño de investigación

Tipo de investigación

La indagación fue de tipo aplicada; conserva estrecha asociación con el estudio básico, debido a que depende de los hallazgos de esta última y se enriquece de mencionados hallazgos. Su inclinación en la utilización y en los efectos prácticos de los saberes alcanzados. La finalidad de esta clase de investigaciones es pronosticar un aspecto determinado en una circunstancia determinada (Vargas, 2009).

Diseño de investigación

Este estudio es correlacional simple y no experimental por no manipular ninguna de ambas variables. Se determinó la asociación entre los juegos motores (V1) y el aprendizaje en el área de educación física (V2), en la I. E. San Francisco de Asís- Ocopilla - Huancayo 2020. El diseño de estudio fue transeccional no experimental, debido a que la información fue obtenida en un solo periodo de tiempo, sin manipular las variables, el mismo que se aclara en el esquema siguiente:



Dónde:

M: Muestra (estudiantes del 6 grado de la institución educativa San Francisco de Asís- Ocopilla - Huancayo 2020).

V1: Variable 1: Los juegos motores

V2: Variable 2: El aprendizaje en el área de educación física

r : Relación de las variables

3.2. Variables y Operacionalización

Definición conceptual

Variable 1: Los juegos motores

Prada y Guevara (2019) refieren que son aquellos que generan en los infantes una movilización extensa de la estructura locomotora, prevalece los movimientos, la exploración y manipulación motora. Todo esto unido a la cuestión afectiva y mental. Consigue saberes por la experiencia, entendemos que a lo largo de las primeras fases no podemos contemplar el desarrollo de esta clase de juegos, hasta aproximadamente los 4 años, pese a que hayan empezado ya con la bipedestación. Teniendo en cuenta el nivel de avance, se transitará de juegos simples a juegos más de disciplina, de juegos en solitario a juegos equipo, sin reglas a juegos reglados. La complejidad progresiva del movimiento, su simultaneidad y organización exige un sacrificio psicomotor en la realización de los juegos y en especial en los años de superior relevancia, en el cual se generará una auténtica enseñanza motriz optimizando e incrementando sus aptitudes físicas.

Variable 2: El aprendizaje en el área de educación física

Moreyra (2017) señala que es un procedimiento constante en la conducta, que evidencia la consecución de novedosos saberes de competencias y habilidades físicas por medio del movimiento asumiéndose como menester básico el ensayo-error como parte del procedimiento. En consecuencia, las variaciones que se manifiesten en la conducta son razonablemente medibles y objetivos. El individuo y su formación integral son el núcleo del procedimiento de educación; dentro de este enfoque, la educación física se considera como un procedimiento de formación destinado a la formación de habilidades y competencias motrices y físico-deportivas y conocimientos concretos acerca de los contenidos que comprende, de esta manera además como de valores y conductas que colaboran a conformar su personalidad; debido a que es comprendida como una materia curricular.

Definición operacional

Variable 1: Juegos motores

Variable que ha sido operacionalizada mediante 5 dimensiones: juegos simbólicos, juegos de reglas, juegos de construcción, juegos organizados, juegos activos. Para su futura medición se empleó un cuestionario compuesto por veinticinco preguntas conforme a las dimensiones estudiadas.

Variable 2: El aprendizaje en el área de educación física

Esta variable se operacionalizó mediante 5 dimensiones: comprensión y desarrollo corporal, autonomía motriz, vida saludable, habilidades socio motriz y estándar de conocimiento. Para su futura medición se empleó un cuestionario compuesto por veinticinco preguntas conforme a las dimensiones estudiadas.

3.3. Población, muestra, muestreo, unidad de análisis

Población

En el presente estudio la población quedó constituida por 35 estudiantes del 6 grado de la I. E. San Francisco de Asís- Ocopilla - Huancayo 2020.

Criterios de inclusión

- Estudiantes de ambos sexos de la institución educativa San Francisco de Asís- Ocopilla - Huancayo 2020.
- Estudiantes del 6 grado de la institución educativa San Francisco de Asís- Ocopilla - Huancayo 2020.

Criterios de exclusión

- Estudiantes que retirados, de la institución educativa San Francisco de Asís- Ocopilla - Huancayo 2020.
- Estudiantes de otros grados pertenecientes a la institución educativa San Francisco de Asís- Ocopilla - Huancayo 2020.

Muestra

La muestra estuvo conformada por los 35 estudiantes del 6 grado de la institución educativa San Francisco de Asís- Ocopilla - Huancayo 2020.

Muestreo

Para la elección de la muestra se empleó el muestreo censal es la muestra completa de la población, esta técnica es la parte que representa todo el universo

poblacional (Chávez, 2007).

Unidad de análisis

Estudiantes del 6 grado de la institución educativa San Francisco de Asís-Ocopilla - Huancayo 2020.

3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Técnicas

La encuesta: Se empleó como técnica las encuestas, de acuerdo con Hernández, et. al (2014), es la actividad que lleva a cabo la indagación para recopilar las perspectivas de los miembros de la muestra de investigación, el que podría ser puntos de vista escritos, alternativas de respuestas para posteriora la utilización para organizarlas y conseguir los productos que se anhelan en el estudio.

Instrumentos

El cuestionario: Se utilizó el instrumento del cuestionario, para las dos variables el que, en términos de Hernández, et al., (2014) los instrumentos son un mecanismo físico que emplea el indagador para recolectar la información de los integrantes de la muestra del estudio, el que puede ser un mecanismo digital o físico y tiene que estar alineado a los indicadores de ambas variables y conservar la asociación con las finalidades propuestas en el estudio. El fin del cuestionario es conseguir, de modo sistemático y ordenado, datos sobre el universo poblacional con la cual se labora, sobre las variables materia de análisis o valoración.

El cuestionario relacionado a la variable independiente: juegos motores; está compuesta por 5 dimensiones; juegos simbólicos, juegos de reglas, juegos de construcción, juegos organizados, juegos activos; con una totalidad de 25 ítems. El cuestionario relacionado a la variable dependiente: Aprendizaje en el área de Educación Física; está compuesta por 5 dimensiones: comprensión y desarrollo corporal, autonomía motriz, vida saludable, habilidades socio motriz y estándar de conocimiento; con una totalidad de 25 ítems.

Validez y confiabilidad del instrumento

Validez del instrumento

Para desarrollar el estudio se realizó por el criterio de 3 especialistas de la

materia, los mismos que se elaboraron en el proceso de investigación, estas herramientas son relevantes y orientadas a cumplir con este trabajo, en este sentido, la valoración de los especialistas es muy importante en la metodología, porque busca disminuir los errores de contenido y forma, afirmando así el aplicar el instrumento.

Confiabilidad del instrumento

Cada instrumento elaborado para este estudio se sometió a una prueba piloto para ello se recogieron la información de los instrumentos aplicados a 20 estudiantes del 5 grado de la I. E. San Francisco de Asís- Ocopilla - Huancayo 2020, fue definida por medio del Coeficiente de Alfa de Cron Bach en la herramienta estadística SPSS (V24).

Para la variable Juegos motores se obtuvo la confiabilidad de 0.865 que corresponde al nivel bueno.

Para la variable Aprendizaje en el área de Educación Física, se obtuvo una confiabilidad del 0.853 que corresponde al nivel bueno.

3.5. Procedimientos

- Redacción de la realidad problemática en relación al juego motor y como se asocia con el aprendizaje en la asignatura de educación física en los estudiantes del sexto grado de la I. E. San Francisco de Asís- Ocopilla - Huancayo 2020.
- Categorización de los datos teóricos; siendo estos; elección de investigaciones previas, exploración de teorías y enfoques conceptuales de las variables.
- Elaboración y seguimiento de la metodología a utilizar universo población, muestreo, muestra, técnicas e instrumentos para recoger los datos, al igual que su validez y confiabilidad.
- Desarrollo y uso de los cuestionarios de recopilación de datos a la muestra seleccionada
- Elaboración y utilización de los instrumentos de recopilación de información a la muestra elegida.

- Desarrollo de base de información con datos de cada variable y sus dimensiones.
- Procesamiento de la información (SPSS V24).
- Dimensiones de tablas y discusión de estas con teorías y antecedentes apartados para la indagación.
- Conclusiones finales de la temática seleccionada según el propósito de estudio.

3.6. Método de análisis de datos

Estadística descriptiva:

- Base de datos Excel de datos con los datos que provienen de ambas variables y dimensiones
- Elaboración de tablas para distribuir las frecuencias de variables y dimensiones.

Estadística inferencial:

- Para contrastar la hipótesis general y específicas, fue usada la herramienta estadística (SPSS V24).
- Coeficiente de correlación de Spearman
- Para analizar la normalidad en la repartición de la muestra en sus variables se empleó la prueba de Shapiro-Wilk con un grado de significancia al 5%.

3.7. Aspectos éticos

En el presente estudio, se tuvo a bien considerar las cuestiones éticas que se mencionan, por ser importantes para el indagador

- Transferibilidad o aplicabilidad; los productos del estudio podrán ser sencillamente transmitidos o replicados en demás situaciones.
- Intimidad, confidencialidad y protección de la información; fue obligación del indagador impedir que terceros puedan tener acceso a la información personal del informante, ellos fueron empleados solamente para fines académicos.
- Integridad; el indagador se presentará de modo directo y sincero, siendo consciente de sus capacidades y restricciones personales.
- Respeto por la persona; el indagador trató a los participantes con consideración y dignidad, los informantes poseen la facultad a actuar como estimen pertinente.

- Coherencia metodológica; las preguntas de estudio fueron claras y congruentes de manera que los encuestados entendieron con facilidad lo que el autor trataba de cuestionar.

IV. RESULTADOS

4.1. Descripción de resultados

Tabla 1

Niveles de los juegos motores en los estudiantes del 6 grado de la institución educativa San Francisco de Asís- Ocopilla - Huancayo 2020

NIVELES	f	Juegos motores	%
Malos	11		31.4
Regulares	21		60
Buenos	3		8.6
TOTAL	35		100

Nota. Base de datos de los juegos motores

Interpretación: en la tabla 1 se aprecia que el 60% de los estudiantes del 6 grado consideran un nivel regular de los juegos motores, entre tanto el 31.4% consideran un nivel malo y un 8.6% un nivel bueno. Por lo tanto, se identifica que los juegos motores en los estudiantes del 6 grado de la institución educativa San Francisco de Asís- Ocopilla - Huancayo tienen un nivel predominantemente regular.

Tabla 2

Niveles de las dimensiones de los juegos motores en los estudiantes del 6 grado de la institución educativa San Francisco de Asís- Ocopilla - Huancayo 2020

NIVELES	Juegos simbólicos		Juegos reglados		Juegos de construcción		Juegos organizados		Juegos activos	
	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%
Malos	10	28.6	10	28.6	10	28.6	10	28.6	12	34.3
Regulares	23	65.7	22	62.8	23	65.7	23	65.7	20	57.1
Buenos	2	5.7	3	8.6	2	5.7	2	5.7	3	8.6
TOTAL	35	100	35	100	35	100	35	100	35	100

Nota. Base de datos de los juegos motores

Interpretación: en la tabla 2 se aprecia que el nivel que predomina en las dimensiones de la variable juegos motores es el nivel regular, en los porcentajes que en seguida se presentan: juegos simbólicos con un 65.7%, juegos de

construcción con 65.7%, juegos organizados con 65.7%, juegos reglados con 62.8% y juegos activos con 57.1%.

Tabla 3

Niveles del aprendizaje en el área de educación física en los estudiantes del 6 grado de la institución educativa San Francisco de Asís- Ocopilla - Huancayo 2020

NIVELES	Aprendizaje en el área de Educación Física	
	f	%
Bajo	9	25.7
Medio	23	65.7
Alto	3	8.6
TOTAL	35	100

Nota. Base de datos del aprendizaje en el área de educación física

Interpretación: en la tabla 3 se observa que el 65.7% de los estudiantes del 6 grado consideran un nivel medio del aprendizaje en el área de educación física, entre tanto que el 25.7% consideran un nivel bajo y el 8.6 un nivel alto. En consecuencia, se identifica que el aprendizaje en el área de educación física en los estudiantes del 6 grado de la institución educativa San Francisco de Asís-Ocopilla - Huancayo tiene un nivel predominantemente alto.

Tabla 4

Niveles de las dimensiones del aprendizaje en el área de educación física en los estudiantes del 6 grado de la institución educativa San Francisco de Asís-Ocopilla - Huancayo 2020

NIVELES	Comprensión y desarrollo corporal		Autonomía motriz		Vida saludable		Habilidades socio motrices		Estándar de conocimiento	
	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%
Bajo	11	31.4	10	28.6	12	34.3	9	25.7	11	31.4
Medio	21	60	24	68.6	21	60	23	65.7	20	57.1
Alto	3	8.6	1	2.8	2	5.7	3	8.6	4	11.5
TOTAL	35	100	35	100	35	100	35	100	35	100

Nota. Base de datos del aprendizaje en el área de educación física

Interpretación: en la tabla 4 es apreciable que el nivel predominante en las dimensiones de la variable aprendizaje en el área de educación física es el nivel

medio, en los porcentajes que a continuación se presentan: autonomía motriz con un 68.6%, habilidades socio motrices con 65.7%, comprensión y desarrollo corporal con 60%, vida saludable con 60% y estándar de conocimiento con 57.1%.

4.2. Prueba de normalidad

Tabla 5

Prueba de normalidad de Shapiro-Wilk de los juegos motores y el aprendizaje en el área de educación física

Pruebas no paramétricas		Juegos motores	Aprendizaje en el área de educación física	Juegos simbólicos	Juegos de reglas	Juegos de construcción	Juegos organizados	Juegos activos
N		35	35	35	35	35	35	35
Parámetros normales	Media	43,60	44,57	8,54	8,94	8,80	8,74	8,57
	Desviación estándar	14,874	14,749	3,003	3,506	3,142	3,193	3,328
Máximas diferencias extremas	Absoluta	,154	,147	,138	,098	,125	,108	,123
	Positivo	,154	,147	,138	,098	,115	,108	,123
	Negativo	-,112	-,142	-,132	-,079	-,125	-,075	-,113
Estadístico de prueba		,154	,147	,138	,098	,125	,108	,123
Sig. asintótica (bilateral)		,036	,053	,089	,200	,180	,200	,200

Nota. Base de datos de los juegos motores y del aprendizaje en el área de educación física

Interpretación: en la tabla 5 se presenta la prueba de normalidad de Shapiro-Wilk para muestras menores a los cincuenta ($n < 50$), observándose que uno de los niveles de significancia de los juegos motores y el aprendizaje en la asignatura de educación física es menor al 5% ($p < 0.05$) entendiéndose de esta forma que presentan una distribución no normal, por esa razón es conveniente la utilización de la prueba no paramétrica de correlación de Spearman para verificar que hay asociación directa y significativa entre los juegos motores y el aprendizaje en el área de educación física en los estudiantes del 6 grado de la I. E. San Francisco de Asís- Ocopilla - Huancayo 2020.

4.3. Contrastación de hipótesis

Hipótesis general

Tabla 6

Relación de los juegos motores y el aprendizaje en el área de educación física en los estudiantes del 6 grado de la institución educativa San Francisco de Asís-Ocopilla - Huancayo 2020

Juegos motores		Aprendizaje en el área de educación física			Total
		Bajo	Medio	Alto	
Malos	N°	9	2	0	11
	%	25,7%	5,7%	0,0%	31,4%
Regulares	N°	0	21	0	21
	%	0,0%	60,0%	0,0%	60,0%
Buenos	N°	0	0	3	3
	%	0,0%	0,0%	8,6%	8,6%
Total	N°	9	23	3	35
	%	25,7%	65,7%	8,6%	100,0%

Correlaciones

		Juegos motores	Aprendizaje en el área de educación física
Rho de Spearman	Juegos motores	Coeficiente de correlación	1,000
		Sig. (bilateral)	,000
		N	35

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

Nota. Base de datos de los juegos motores y del aprendizaje en el área de educación física

Interpretación: en la tabla 6 se aprecia que el 60.0% de los estudiantes del 6 grado consideran que los juegos motores son regulares y el aprendizaje en la asignatura de educación física es medio; siendo el coeficiente de correlación de Spearman $Rho = 0.947$ (muy alto grado de correlación y positiva), con grado de significancia $p = 0.000$ inferior al 1% ($p < 0.01$), queda comprobado que hay asociación significativa y directa entre los juegos motores y el aprendizaje en la asignatura de educación física en los estudiantes del 6 grado de la I. E. San Francisco de Asís- Ocopilla - Huancayo 2020.

Hipótesis específicas

Tabla 7

Relación de los juegos simbólicos y el aprendizaje en el área de educación física en los estudiantes del 6 grado de la institución educativa San Francisco de Asís-Ocopilla - Huancayo 2020

Juegos simbólicos		Aprendizaje en el área de educación física			Total
		Bajo	Medio	Alto	
Malos	N°	9	1	0	10
	%	25,7%	2,9%	0,0%	28,6%
Regulares	N°	0	22	1	23
	%	0,0%	62,9%	2,9%	65,7%
Buenos	N°	0	0	2	2
	%	0,0%	0,0%	5,7%	5,7%
Total	N°	9	23	3	35
	%	25,7%	65,7%	8,6%	100,0%

Correlaciones

			Juegos simbólicos	Aprendizaje en el área de educación física
Rho de Spearman		Coefficiente de correlación	1,000	,937**
	Juegos simbólicos	Sig. (bilateral)	.	,000
		N	35	35

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

Nota. Base de datos de los juegos motores y del aprendizaje en el área de educación física

Interpretación: en la tabla 7 se aprecia que el 62.9% de los estudiantes del 6 grado consideran que los juegos simbólicos son regulares y el aprendizaje en la asignatura de educación física es medio; siendo el coeficiente de correlación de Spearman $Rho = 0.937$ (muy alto grado de correlación y positiva), con grado de significancia $p = 0.000$ inferior al 1% ($p < 0.01$), queda comprobado que hay asociación directa y significativa entre los juegos simbólicos y el aprendizaje en la asignatura de educación física en los estudiantes del 6 grado de la I. E. San Francisco de Asís- Ocopilla - Huancayo 2020.

Tabla 8

Relación de los juegos reglados y el aprendizaje en el área de educación física en los estudiantes del 6 grado de la institución educativa San Francisco de Asís-Ocopilla - Huancayo 2020

Juegos reglados		Aprendizaje en el área de educación física			Total
		Bajo	Medio	Alto	
Malos	N°	8	2	0	10
	%	22,9%	5,7%	0,0%	28,6%
Regulares	N°	1	21	0	22
	%	2,9%	60,0%	0,0%	62,9%
Buenos	N°	0	0	3	3
	%	0,0%	0,0%	8,6%	8,6%
Total	N°	9	23	3	35
	%	25,7%	65,7%	8,6%	100,0%

Correlaciones

		Aprendizaje en el área de educación física	
		Juegos reglados	el área de educación física
Rho de Spearman	Juegos reglados	Coefficiente de correlación	1,000
		Sig. (bilateral)	,000
		N	35

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

Nota. Base de datos de los juegos motores y del aprendizaje en el área de educación física

Interpretación: en la tabla 8 se aprecia que el 60.0% de los estudiantes del 6 grado consideran que los juegos reglados son regulares y el aprendizaje en la asignatura de educación física es medio; siendo el coeficiente de correlación de Spearman $Rho = 0.896$ (muy alto grado de correlación y positiva), con grado de significancia $p = 0.000$ inferior al 1% ($p < 0.01$), queda comprobado que hay asociación significativa y directa entre los juegos reglados y el aprendizaje en la asignatura de educación física en los estudiantes del 6 grado de la I. E. San Francisco de Asís- Ocopilla - Huancayo 2020.

Tabla 9

Relación de los juegos de construcción y el aprendizaje en el área de educación física en los estudiantes del 6 grado de la institución educativa San Francisco de Asís- Ocopilla - Huancayo 2020

Juegos de construcción		Aprendizaje en el área de educación física			Total
		Bajo	Medio	Alto	
Malos	N°	7	3	0	10
	%	20,0%	8,6%	0,0%	28,6%
Regulares	N°	2	20	1	23
	%	5,7%	57,1%	2,9%	65,7%
Buenos	N°	0	0	2	2
	%	0,0%	0,0%	5,7%	5,7%
Total	N°	9	23	3	35
	%	25,7%	65,7%	8,6%	100,0%

Correlaciones

		Juegos de construcción	Aprendizaje en el área de educación física
Rho de Spearman	Juegos de construcción	1,000	,715**
			,000
	N	35	35

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

Nota. Base de datos de los juegos motores y del aprendizaje en el área de educación física

Interpretación: en la tabla 9 se aprecia que el 57.1% de los estudiantes del 6 grado consideran que los juegos de construcción son regulares y el aprendizaje en la asignatura de educación física es medio; siendo el coeficiente de correlación de Spearman $Rho = 0.715$ (alto grado de correlación y positiva), con grado de significancia $p = 0.000$ inferior al 1% ($p < 0.01$), queda comprobado que hay asociación significativa y directa entre los juegos de construcción y el aprendizaje en la asignatura de educación física en los estudiantes del 6 grado de la I. E. San Francisco de Asís- Ocopilla - Huancayo 2020.

Tabla 10

Relación de los juegos organizados y el aprendizaje en el área de educación física en los estudiantes del 6 grado de la institución educativa San Francisco de Asís- Ocopilla - Huancayo 2020

Juegos organizados		Aprendizaje en el área de educación física			Total
		Bajo	Medio	Alto	
Malos	N°	8	2	0	10
	%	22,9%	5,7%	0,0%	28,6%
Regulares	N°	1	21	1	23
	%	2,9%	60,0%	2,9%	65,7%
Buenos	N°	0	0	2	2
	%	0,0%	0,0%	5,7%	5,7%
Total	N°	9	23	3	35
	%	25,7%	65,7%	8,6%	100,0%

Correlaciones

		Aprendizaje en el área de educación física	
		Juegos organizados	
Rho de Spearman	Juegos organizados	Coefficiente de correlación	1,000
		Sig. (bilateral)	,000
		N	35

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

Nota. Base de datos de los juegos motores y del aprendizaje en el área de educación física

Interpretación: en la tabla 10 se aprecia que el 60.0% de los estudiantes del 6 grado consideran que los juegos organizados son regulares y el aprendizaje en la asignatura de educación física es medio; siendo el coeficiente de correlación de Spearman $Rho = 0.862$ (muy alto grado de correlación y positiva), con grado de significancia $p = 0.000$ inferior al 1% ($p < 0.01$), queda comprobado que hay asociación significativa y directa entre los juegos organizados y el aprendizaje en la asignatura de educación física en los estudiantes del 6 grado de la I. E. San Francisco de Asís- Ocopilla - Huancayo 2020.

Tabla 11

Relación de los juegos activos y el aprendizaje en el área de educación física en los estudiantes del 6 grado de la institución educativa San Francisco de Asís-Ocopilla - Huancayo 2020.

Juegos activos		Aprendizaje en el área de educación física			Total
		Bajo	Medio	Alto	
Malos	N°	8	4	0	12
	%	22,9%	11,4%	0,0%	34,3%
Regulares	N°	1	19	0	20
	%	2,9%	54,3%	0,0%	57,1%
Buenos	N°	0	0	3	3
	%	0,0%	0,0%	8,6%	8,6%
Total	N°	9	23	3	35
	%	25,7%	65,7%	8,6%	100,0%

Correlaciones

		Aprendizaje en el área de educación física	
		Juegos activos	Juegos activos
Rho de Spearman	Juegos activos	Coefficiente de correlación	1,000
		Sig. (bilateral)	,000
		N	35

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

Nota. Base de datos de los juegos motores y del aprendizaje en el área de educación física

Interpretación: en la tabla 11 se aprecia que el 54.3% de los estudiantes del 6 grado consideran que los juegos activos son regulares y el aprendizaje en la asignatura de educación física es medio; siendo el coeficiente de correlación de Spearman $Rho = 0.856$ (muy alto grado de correlación y positiva), con grado de significancia $p = 0.000$ inferior al 1% ($p < 0.01$), queda comprobado que hay asociación significativa y directa entre los juegos activos y el aprendizaje en la asignatura de educación física en los estudiantes del 6 grado de la I. E. San Francisco de Asís- Ocopilla - Huancayo 2020.

IV. DISCUSIÓN

Los juegos son una acción primordial para la formación integral de los individuos. Su ejercicio promueve la obtención de conductas, valores y reglas requeridas para una apropiada coexistencia. Todos los individuos han aprendido a relacionarse con su entorno material, comunitario, cultural y familiar por medio de los juegos. Se trata de una concepción bastante rica, versátil, elástica, ambivalente y amplia que involucra una complicada categorización.

La educación física en la educación primaria reúne un considerable rol en la formación óptima de cada uno de los ámbitos del estudiante: física, social, afectivo-emocional y psíquica. El curso de educación física tiene como propósito general reforzar en los individuos su capacidad motriz, comprendida como la incorporación de los saberes, los procesos, las conductas y las sensaciones asociadas al comportamiento motor primordialmente. Para su obtención no es suficiente con el mero ejercicio, sino que es importante el análisis crítico que fortalezca conductas, valores relacionados al cuerpo, a los movimientos y a la asociación con el medio.

Se pueden encontrar diferencias entre las asignaturas de aula y la educación física, y es que las actividades son experienciales y desarrolladas en la hora de clase (García et al, 2011). Principalmente, estas actividades son caracterizadas por consistir en estar en movimiento e interacción con otros niños del aula, algo que no suele pasar en las otras asignaturas y las actividades tradicionales dentro de las paredes del aula (Palomino, Marchena y Ramos, 2017). Se suma lo que menciona Parlebas (2001), estas actividades se dividen y pueden ser clasificadas de diferentes formas en función al tipo de relación que se da en el juego: actividades de colaboración, actividades de colaboración/oposición, actividades individuales y actividades de oposición.

Hacer una planificación que cubra las necesidades de aprendizaje del niño originará que estos aprendan diversas lecciones mediante el juego. Los juegos, la experimentación y la acción práctica tienen que conformar el medio primordial para la enseñanza de todo el contenido. Además, el entorno, los materiales y el tiempo tienen que planearse de modo correcto y particularmente generar

entornos que produzcan aprendizaje. El salón es además una importante fuente de educación, debido a que las zonas de igual modo educan, resaltando el relevante rol realizado por los rincones de aprendizaje en los cuales se puedan tratar distintos temas y destrezas previamente planeados por el profesor. El currículo además resalta el menester de que esta fase y todo lo que se produzca en esta sea compartida por los expertos de la enseñanza y por las parentelas. Las instituciones de educación infantil tienen que ser entornos para la coexistencia y estar abiertos a la conversación continua con las familias (Zapatero, González y Campos, 2017).

El juego motor se ha convertido en un medio ideal para integrar los contenidos del currículo de enseñanza primaria con una perspectiva globalizadora, pudiendo incorporar conceptos matemáticos y acción física, o valores, ciencias naturales o cualquier otro tema del currículo, puesto que son todos estos canalizables por medio de la Educación Física.

Entre los datos obtenidos en relación al tema, a partir de lo aportado por los estudiantes del 6 grado de la institución educativa San Francisco de Asís-Ocopilla, en la tabla 1 es apreciable que el 60% del estudiantado de 6 año consideran un nivel regular de los juegos motores, con el 31.4%, en cambio se consideran un nivel malo y un 8.6% un nivel bueno. Por lo tanto, se encuentra que los juegos motores en los estudiantes del 6 grado de la I. E. San Francisco de Asís- Ocopilla - Huancayo tienen un nivel predominantemente regular. Estos datos se pueden cotejar con el estudio de Dobrescu (2019), al confirman el papel positivo que tienen los juegos de movimiento en la lección de educación física si se utilizan racionalmente y se seleccionan rigurosamente en función de los objetivos marcados, para entrenar las habilidades psicomotoras en niños de primaria.

Asimismo, en la tabla 2 es apreciable que el nivel que predomina en las dimensiones de la variable juegos motores es el nivel regular, en los porcentajes que en seguida se presentan: juegos simbólicos con un 65.7%, juegos de construcción con 65.7%, juegos organizados con 65.7%, juegos reglados con 62.8% y juegos activos con 57.1%. Por su parte, Chambi y Macedo (2015) expresan que el juego motor conforma una acción lúdica que refuerza en los

infantes la excelencia de una definida actividad motora. Los juegos por la competencia motriz y destrezas que se forman se clasifican en, juegos para desarrollar la fuerza, velocidad y agilidad, juegos que contienen actividades motrices características de ciertas destrezas concretas. El juego de resistencia no se agrupa debido a que esta competencia se refuerza a medida que el juego motor se repite constantemente. Finalmente, se concluye que el juego es una manifestación concreta de este modo originario que dirige la acción hacia labores no obligatoriamente productivas y el juego motor responde a este mismo motivo de la conducta humana en el área concretamente motriz.

Mientras que en la tabla 3 se aprecia que el 65.7% del estudiantado de 6 grado consideran un nivel medio del aprendizaje en la asignatura de educación física, entre tanto que el 25.7% consideran un nivel bajo y el 8.6 un nivel alto. En consecuencia, se identifica que el aprendizaje en el área de educación física en el estudiantado del 6 grado de la I. E. San Francisco de Asís- Ocopilla - Huancayo tiene un nivel predominantemente alto. Resultados que pueden ser comparados con la investigación de Muñoz, et. al., (2020) al concluir que: a) por medio de los juegos motores se puede mejorar la formación de las capacidades motrices y socio-emocionales; b) Los profesores este curso tendrían que saber que la competencia debe estar vinculada a la clase de vínculos en el juego incide en la vivencia de emociones positivas. c) Los juegos son una fuente de experiencias emocionales positivas, en especial el juego cooperativo sin competición.

Sumado a ello, en la tabla 4 es apreciable que el nivel predominante en las dimensiones de la variable aprendizaje en el área de educación física es el nivel medio, en los porcentajes que a continuación se presentan: autonomía motriz con un 68.6%, habilidades socio motrices con 65.7%, comprensión y desarrollo corporal con 60%, vida saludable con 60% y estándar de conocimiento con 57.1%. Al respecto, Aguayo (2016) afirma que el aprendizaje es un procedimiento activo dentro del que el medio del entendimiento que de manera constante se amplía llega a incluir un medio psicológico constantemente en crecimiento, quiere decir desarrollo de un sentido de dirección o incidencia, que puede usar si se manifiesta el caso y lo crea pertinente, todo ello quiere decir

que el aprendizaje es una formación del intelecto. Es por ello que se puede señalar que el aprendizaje es un procedimiento que produce variaciones en el sistema motivacional, moral, físico y cognitivo del individuo.

En la tabla 6, sobre la hipótesis general se tiene que el 60.0% de los estudiantes del 6 grado consideran que los juegos motores son regulares y el aprendizaje en la asignatura de educación física es medio; siendo el coeficiente de correlación de Spearman $Rho= 0.947$ (muy alto grado de correlación y positiva), con grado de significancia $p= 0.000$ inferior al 1% ($p < 0.01$), queda comprobado que hay asociación significativa y directa entre los juegos motores y el aprendizaje en la asignatura de educación física en los estudiantes del 6 grado de la I. E. San Francisco de Asís- Ocopilla - Huancayo 2020. Sobre estos resultados, Beltrán y Soto (2017), concluyen en su estudio que los componentes pedagógicos del juego que son empleados en las clases de educación física generan un adecuado procedimiento de enseñanza aprendizaje para el educando, no obstante, se sugiere que dichos componentes conserven siempre una base de lo que se quiere instruir sin desaprovechar la dirección del procedimiento que se propone a partir de un comienzo. Por lo que se refiere a la teoría que respaldan la investigación, la Teoría de la inteligencia y el desarrollo del niño, de acuerdo con Jean Piaget (1956), los juegos conforman parte del intelecto de los infantes, debido a que representa el aprovechamiento reproductivo o funcional del contexto de acuerdo con cada fase evolutiva de la persona. Las competencias sensorio motrices, de razonamiento o simbólicas, como cuestiones fundamentales de la formación de la persona, son las cuales condicionan los orígenes y el desarrollo de los juegos. Piaget relaciona 3 sistemas básicos de los juegos con las etapas evolutivas del pensamiento humano, los juegos son sencillos ejercicios (parecido al animal); los juegos simbólicos (abstracto ficticio); y juegos reglados (colectivo, producto de un convenio de conjunto).

En la tabla 7, se observa que el 62.9% de los estudiantes del 6 grado consideran que los juegos simbólicos son regulares y el aprendizaje en la asignatura de educación física es medio; siendo el coeficiente de correlación de Spearman $Rho= 0.937$ (muy alto grado de correlación y positiva), con grado de significancia

$p= 0.000$ inferior al 1% ($p < 0.01$), queda comprobado que hay asociación significativa y directa entre los juegos simbólicos y el aprendizaje en la asignatura de educación física en los estudiantes del 6 grado de la I. E. San Francisco de Asís- Ocopilla - Huancayo 2020. Datos que deben cotejarse con el estudio de, Sánchez (2019), al concluir que, según los productos arrojados por el estadístico empleado se asevera que hay asociación importante entre el juego motor base relevante en la formación del estudiantado y el aprendizaje significativo en los educandos elegidos en la I. E. N° 20820 Nuestra Señora de Fátima Huacho.

En la tabla 8, se aprecia que el 60.0% de los estudiantes del 6 grado consideran que los juegos reglados son regulares y el aprendizaje en la asignatura de educación física es medio; siendo el coeficiente de correlación de Spearman $Rho= 0.896$ (muy alto grado de correlación y positiva), con grado de significancia $p=0.000$ inferior al 1% ($p < 0.01$), queda comprobado que hay asociación significativa y directa entre los juegos reglados y el aprendizaje en la asignatura de educación física en los estudiantes del 6 grado de la I. E. San Francisco de Asís- Ocopilla - Huancayo 2020. En relación a estos resultados, Castillo y Ferrer (2019), concluyó en su estudio que los pedagogos de la asignatura de educación física usan casi de modo sesgado los estilos de enseñanza respecto a la educación física, lo que podría restringir la accesibilidad a una educación de calidad del lado de los alumnos. Además, las peculiaridades con las que el profesor administra el proceso de enseñanza- aprendizaje de la asignatura de Educación Física en los estudiantes de las entidades de educación de la localidad de Chilca no viene a ser el idóneo. Por su parte, Llor (2016), referido al juego simbólico, le da gran importancia en cuanto desarrolla en el niño su cognición, lenguaje y lo ayuda a expresar mejor sus sentimientos y seguridad en interacción con su alrededor, es decir, despierta la imaginación del infante. Mientras que el juego motor se dedica a darle más significado a la situación, el juego simbólico se apoya con los objetivos del profesor. En los juegos motor se crea una situación para simularla en el juego y el docente da las pautas para encaminar la finalidad del juego, el juego simbólico tiene que ver más con darle un rol al estudiante durante el juego.

En la tabla 9, se aprecia que el 57.1% de los estudiantes del 6 grado consideran que los juegos de construcción son regulares y el aprendizaje en la asignatura

de educación física es medio; siendo el coeficiente de correlación de Spearman $Rho = 0.715$ (alto grado de correlación y positiva), con grado de significancia $p = 0.000$ inferior al 1% ($p < 0.01$), queda comprobado que hay asociación significativa y directa entre los juegos de construcción y el aprendizaje en la asignatura de educación física en los estudiantes del 6 grado de la I. E. San Francisco de Asís- Ocopilla - Huancayo 2020. Sobre estos resultados Huavil y Quiroz (2019), concluyen en su estudio que, según los productos arrojados por el estadístico aplicado se asevera que hay asociación importante entre el juego motor base relevante en la formación del educando y el aprendizaje significativo en el estudiantado seleccionado en la muestra de la institución Educativa N° 20820 Nuestra Señora de Fátima Huacho. Mientras que, Gómez y Llamo (2018) señalan que es la tercera y última fase en el desarrollo de los juegos, que se ubica entre los once y doce años. El juego reglado es formal y se encuentra más asociado a normas que a accidentes de los juegos espontáneos. Tales normas simbolizan el núcleo de estos juegos, en los cuales los infantes tienen más consciencia de las implicaciones de los juegos. Los juegos reglados empiezan a plantearse como convenio mínimo con los demás para jugar en común. La “regla” es un componente de considerable relevancia para la formación de la socialización. Los juegos de reglas evolucionan de manera acelerada hacia los 6 años y continúa vigente a lo largo de toda la existencia, dando sitio a los modos deportivos altamente reglados.

En la tabla 10, se aprecia que el 60.0% de los estudiantes del 6 grado consideran que los juegos organizados son regulares y el aprendizaje en el área de educación física es medio; siendo el coeficiente de correlación de Spearman $Rho = 0.862$ (muy alto grado de correlación y positiva), con grado de significancia $p = 0.000$ inferior al 1% ($p < 0.01$), queda comprobado que hay asociación significativa y directa entre los juegos organizados y el aprendizaje en la asignatura de educación física en los estudiantes del 6 grado de la I. E. San Francisco de Asís- Ocopilla - Huancayo 2020. Sobre ello, Villegas y López (2020), concluyen que a través de los juegos o prácticas se puede crear costumbres para ejercer cualquier clase de deportes en la formación de las competencias motrices de los adolescentes e infantes del Centro Educativo 81034 del anexo de Huarimarca / Tayabamba Pataz. Además, las prácticas son

fundamentales para tener un adecuado estilo de vida sociable y sana ya sea en adolescentes, infantes o en individuos adultos, elude peligros de sanidad, incrementa la potencia energética para llevar a cabo nuestras labores diarias, contribuye a reducir la tensión y a sustentar un peso corporal sano, enfrenta determinadas afecciones y nivela nuestra estabilidad emocional.

Así también Baena (2005), considera que los juegos tienen que revestir diferentes modos de acuerdo con la complejidad de las reglas que lo regularizan en su organización, el nivel de implicación que demande de los participantes y las competencias que procura reforzar. En consecuencia, al comprender los juegos como acción coordinada, puede apreciarse la diversidad de tipos de juegos, ordenados de acuerdo con una idea principal, y con finalidades siempre diferentes. Por consiguiente, los juegos se pueden clasificar y ordenar atendiendo a distintas directrices fundamentales.

En la tabla 11, se aprecia que el 54.3% de los estudiantes del 6 grado consideran que los juegos activos son regulares y el aprendizaje en la asignatura de educación física es medio; siendo el coeficiente de correlación de Spearman $Rho = 0.856$ (muy alto grado de correlación y positiva), con grado de significancia $p = 0.000$ inferior al 1% ($p < 0.01$), queda comprobado que hay asociación significativa y directa entre los juegos activos y el aprendizaje en la asignatura de educación física en los estudiantes del 6 grado de la I. E. San Francisco de Asís- Ocopilla - Huancayo 2020. Por lo antes descrito, Guevara (2016) sostiene que el juego activo es una serie de ejercicios físicos que efectuados en modo lúdico refuerzan en los infantes una u otra habilidad, o mejoran definida actividad motriz. Aparte de colaborar de modo muy efectivo al refuerzo de habilidades sociales para comunicarnos. El juego activo constituye una acción, un componente de regularización y retribución de la energía potencial del infante, un mecanismo fundamental de socialización e interrelación, un componente relevante en la formación de los sistemas del pensamiento incidiendo de manera notable en la personalidad de los infantes.

La educación física se constituye en un curso pedagógico primordial para nuestros jóvenes e infantes, no obstante, pese a la variedad de probabilidades que se poseen para sus procedimientos de enseñanza y ser una de las áreas

preferidas por el estudiantado, la materia demanda novedosos procedimientos de educación. Se requieren participaciones que involucren una renovación constante de los temas y las tareas para el aprendizaje. En relación con eso, los juegos se constituyen en experiencia educativa significativa de considerable relevancia con respecto a la educación del educando, siempre que se determinen con exactitud las metas que se buscan por medio de él, su método de trabajo, la valoración de sus éxitos y su reconstrucción permanente.

Finalmente, se puede afirmar que el juego motor y el aprendizaje en la asignatura de educación física se asocian debido a que desarrollar destrezas básicas y competencias físicas en los infantes evolucionando de manera considerable en su aprendizaje cognoscitivo, actitudinal y motriz. Se puede conseguir la formación del aprendizaje procedimental, actitudinal y cognoscitivo de los infantes por medio de los juegos motores en la asignatura de educación física sin acudir a la violencia física, oral o de la rendición autoritario por medio de procedimientos convencionales que poco contribuyen al desempeño e incorporación de los infantes en nuestra comunidad cada vez más exigente y competitiva.

V. CONCLUSIONES

1. Existe relación directa y significativa entre los juegos motores y el aprendizaje en el área de educación física en los estudiantes del 6 grado de la institución educativa San Francisco de Asís- Ocopilla - Huancayo 2020; siendo el $Rho=0.947$ (muy alto grado de correlación y positiva) ($p < 0.01$).
2. Los juegos motores presentan un nivel regular según el 60% de los estudiantes del 6 grado de la institución educativa San Francisco de Asís- Ocopilla - Huancayo 2020.
3. El aprendizaje en el área de educación física presenta un nivel medio según el 65.7% de los estudiantes del 6 grado de la institución educativa San Francisco de Asís- Ocopilla - Huancayo 2020.
4. Existe relación directa y significativa entre los juegos simbólicos y el aprendizaje en el área de educación física en los estudiantes del 6 grado de la institución educativa San Francisco de Asís- Ocopilla - Huancayo 2020; siendo el $Rho=0.937$ (muy alto grado de correlación y positiva) ($p < 0.01$).
5. Existe relación directa y significativa entre los juegos reglados y el aprendizaje en el área de educación física en los estudiantes del 6 grado de la institución educativa San Francisco de Asís- Ocopilla - Huancayo 2020; siendo el $Rho=0.896$ (muy alto grado de correlación y positiva) ($p < 0.01$).
6. Existe relación directa y significativa entre los juegos de construcción y el aprendizaje en el área de educación física en los estudiantes del 6 grado de la institución educativa San Francisco de Asís- Ocopilla - Huancayo 2020; siendo el $Rho=0.715$ (alto grado de correlación y positiva) ($p < 0.01$).
7. Existe relación directa y significativa entre los juegos organizados y el aprendizaje en el área de educación física en los estudiantes del 6 grado de la institución educativa San Francisco de Asís- Ocopilla - Huancayo 2020; siendo el $Rho=0.862$ (muy alto grado de correlación y positiva) ($p < 0.01$).
8. Existe relación directa y significativa entre los juegos activos y el aprendizaje en el área de educación física en los estudiantes del 6 grado de la institución

educativa San Francisco de Asís- Ocopilla - Huancayo 2020; siendo el $Rho=0.856$ (muy alto grado de correlación y positiva) ($p < 0.01$).

VI. RECOMENDACIONES

- Se sugiere a la I. E. San Francisco de Asís- Ocopilla – Huancayo que el área de Educación Física en educación primaria sea de completa responsabilidad de docentes de carrera para que en el dictado de las clases aporte en el perfeccionamiento del integrismo que se busca del estudiante.
- Se sugiere al profesorado de educación física de la institución educativa San Francisco de Asís- Ocopilla – Huancayo faciliten a los estudiantes los procesos de aprendizajes para que consigan una formación holística, tomando en consideración que la Educación Física es pieza elemental de la formación de los estudiantes.
- Se recomienda al personal docente prepararse en novedosas tácticas de juegos motores en los cuales los infantes sean participes y creativos, dado que los juegos motores son una clase de juego en el cual se desarrolla a través de los movimientos y se encuentra verificado que los movimientos desarrollan el cerebro y el intelecto en los infantes.
- Se recomienda a los docentes planificar de manera diaria tácticas de juegos en las materias curriculares, debido a que, el juego es bastante relevante en la existencia de los niños, se podría indicar que es la acción de existencia de las personas debido a que por medio de esto los niños descubren su cuerpo y el medio que los rodea.
- Se recomienda a los estudiantes y personal docente realizar ejercicios, puesto que, estos son fundamentales para poseer un buen estilo de vida sociable y saludable ya sea en adolescentes, infantes o en individuos adultos, elude peligros de sanidad, contribuye a reducir la presión y a sustentar un peso corporal sano, enfrenta determinadas afecciones y nivela la estabilidad emocional.

REFERENCIAS

- Árcanger, C. (2014). Instrumentos de evaluación y el aprendizaje significativo en el área de formación ciudadana en los estudiantes del tercer grado de secundaria de la Institución Educativa 1227 Indira Gandhi, UGEL 06 – Ate [Tesis de maestría]. Universidad César Vallejo. [https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/17142/C%
%b3rdova_CA.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/17142/C%c3%b3rdova_CA.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Ausubel, D. (1976). Psicología educativa: Un punto de vista cognoscitivo. D.F. Editorial, Trilla, México.
- Bandura, A. (1979). Modelación de habilidades sociales. Graw Hall.
- Baena, A. (2005). Bases teóricas y didáctica de la EF escolar. Granada: Ed. Gioconda.
- Bautista, M. (2018). Estrategias didácticas y su relación con el aprendizaje significativo en el área de historia, geografía y economía en los estudiantes del tercer grado de educación secundaria de la Institución Educativa “Romeo Luna Victoria” – Arequipa. [Tesis de Maestría]. Universidad César Vallejo. [http://repositorio.unsa.edu.pe/bitstream/handle/UNSA/7477/EDMbavimy.pdf
?sequence=1&isAllowed=y](http://repositorio.unsa.edu.pe/bitstream/handle/UNSA/7477/EDMbavimy.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Beltrán, A. y Soto, S. (2017). Juegos motrices educativos innovadores para la enseñanza de la educación física aplicados a estudiantes de Primaria y Bachillerato del Colegio Virginia Gutiérrez de Pineda I.E.D. [Tesis de Maestría]. Universidad Santo Tomas. [https://repository.usta.edu.co/bitstream/handle/11634/10027/Beltran2017.p
df?sequence=1&isAllowed=y](https://repository.usta.edu.co/bitstream/handle/11634/10027/Beltran2017.pdf?sequence=1&isAllowed=y).
- Canales, P., Aravena, O., Cárcamo-Oyarzun, J., Lorca, J., y Martínez, C. (2018). Prácticas pedagógicas que favorecen u obstaculizan la inclusión educativa en el aula de educación física desde la perspectiva del alumnado y profesorado. *Retos*, 34, 212-217.

- Carcamo, J., Wydra, G., Hernández, C., Peña, S, y Martínez, C. (2020). La utilidad de educación física según escolares de Alemania y Chile. *Cadernos de Pesquisa*, 50(175), 96-111. <https://dx.doi.org/10.1590/198053146232>.
- Castillo, P. y Ferrer, R. (2019). Estilos de enseñanza utilizados por los profesores de educación física en el nivel primaria en el Distrito de Chilca. [Tesis de Maestría]. Universidad Nacional del Centro del Perú. http://repositorio.uncp.edu.pe/bitstream/handle/UNCP/5621/T010_42482736_T.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Chambi, M. y Macedo, N. (2015). Los juegos motores y su relación con el desarrollo psicomotriz de los niños de 3 años de la Institución Educativa Inicial "Alto Jesús" del Distrito de Paucarpata 2014. [Tesis de Maestría]. Universidad Nacional de San Agustín. <http://repositorio.unsa.edu.pe/bitstream/handle/UNSA/1943/EDchmafd.pdf?sequence=1&isAllowed=y>.
- Condori, S. y Condori, R. (2017). Taller “juego alegre” para mejorar la motricidad gruesa en niños de 5 años de la institución educativa inicial linus pauling. Alto selva alegre. Arequipa – 2017. [Tesis de Maestría]. Universidad Nacional De San Agustín De Arequipa. <http://repositorio.unsa.edu.pe/bitstream/handle/UNSA/6238/EDScovivr.pdf?sequence=3&isAllowed=y>
- Ceplan (2017). INEI: Sistema de Monitoreo y Seguimiento de los Indicadores de los Objetivos de Desarrollo Sostenible por Aníbal Sánchez 19.12.16 Recuperado de: https://www.ceplan.gob.pe/documentos/_sistema-de-monitoreo-y-seguimiento-de-los-indicadores-de-los-objetivos-de-desarrollo-sostenible/
- Dobrescu, T. (2019). Influencias de los juegos de movimiento de lecciones de educación física en la conducta motora de los alumnos de primaria. *GIMNASIO*, XX, (1) 15-28 ISSN 2344-5645. <https://doi.org/10.29081/gsjesh.2019.20.1s.02> .
- Duran, C. y Costes, A. (2018) Efecto de los juegos motores sobre la toma de conciencia emocional. *Revista Internacional de Medicina y Ciencias de la*

Actividad Física y el Deporte. 18 (70) 227-245
[Http://cdeporte.rediris.es/revista/revista70/artefecto904.htm](http://cdeporte.rediris.es/revista/revista70/artefecto904.htm) DOI:
<http://dx.doi.org/10.15366/rimcafd2018.70.003>

García, M. (2019). Enseñanza-aprendizaje en la clase de Educación Física. *Revista Iberoamericana De Ciencias De La Actividad Física Y El Deporte*, 7(3), 14-33. <https://doi.org/10.24310/riccafd.2018.v7i3.5537>.

García, I. y Rodríguez, N. (2020). El juego motor simbólico. Revisión bibliográfica y propuesta didáctica para educación infantil. [Tesis de Maestría]. Universidad de La Laguna. <https://riull.ull.es/xmlui/bitstream/handle/915/20894/EI%20juego%20motor%20simbolico.%20Revision%20bibliografica%20y%20propuesta%20didactica%20para%20Educacion%20Infantil..pdf?sequence=1>

Guevara, A. (2016). Juegos activos en la habilidad social de comunicación en los niños de 03, 04 y 05 años de La I.E.I. N° 379 de la Granja, Querocoto, 2014. [Tesis de Maestría]. Universidad Nacional de Cajamarca. <http://repositorio.unc.edu.pe/bitstream/handle/UNC/1262/JUEGOS%20ACTIVOS%20EN%20LA%20HABILIDAD%20SOCIAL%20DE%20COMUNICACION%20EN%20LOS%20NI%20OS%20DE%2003%20Y%2005%20A%20OS%20DELA%20I.E.I.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Gross, K. (1902). *The play of animals*. New York: Appleton.

Gómez, R. y Llamo, S. (2018). Aplicación de un programa juegos motrices para desarrollar la lateralidad en los niños de 5 años de la institución educativa inicial N° 189 la aviación distrito de Cayaltí provincia Chiclayo Región Lambayeque. [Tesis de Maestría]. Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo. <http://repositorio.unprg.edu.pe/bitstream/handle/UNPRG/4114/BC-TESTMP-2949.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Huavil, F. y Quiroz, W. (2019). Los juegos motores en el aprendizaje significativo en niños del 2do grado de primaria de la I.E.E N° 20820 Nuestra Señora de Fátima – Huacho. [Tesis de Maestría]. Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión.

<http://repositorio.unjfsc.edu.pe/bitstream/handle/UNJFSC/3563/franz-y-oca%20c3%b1a-APA-1%20%281%29.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Huayta, D. (2019). Logros de aprendizaje del área de educación física en los estudiantes del cuarto de la Institución Educativa Fe y Alegría 17 de Villa el Salvador. [Tesis de Maestría]. Universidad César Vallejo. https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/39577/Huayta_MDA.pdf?sequence=1&isAllowed=y.

Ley que promueve y garantiza la práctica del deporte y la educación física en los diferentes niveles de la educación básica pública. Ley N° 30432 (13 de mayo de 2016). Diario Oficial “El Peruano”. Lima: Congreso de la República.

Ley General de Educación del Perú, Ley N° 28044. (14 de diciembre de 2018). Diario Oficial “El Peruano”. Lima: Congreso de la República.

Loor, D. (2016). Juego simbólico con materiales alternativos y su aplicación en el proceso de adaptación en niños del subnivel inicial 2 (Tesis de Maestría). Universidad de Machala. http://repositorio.utmachala.edu.ec/bitstream/48000/9733/1/E-4253_LOOR%20ZAMBRANO%20DOLORES%20FELICIDAD.pdf

Martínez F. (2012) Evolución del juego a lo largo del ciclo vital. España: Edit. Aljibe.

MINEDU (2016). Ministerio de Educación. Lima: MINEDU. Obtenido de <http://www.minedu.gob.pe/curriculo/>.

MINEDUC, (2018). Bases curriculares educación parvularia. Chile. Obtenido de: https://parvularia.mineduc.cl/wpcontent/uploads/sites/34/2018/03/Bases_Curriculares_Ed_Parvularia_2018.pdf

Moreyra, I. (2017). Influencia de herramientas web 2.0 en el aprendizaje de la educación física de los estudiantes de la Institución Educativa Germán Astete, La Perla – Callao, 2014. [Tesis de Maestría]. Universidad César Vallejo. https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/8352/Toribio_AMI.PDF?sequence=1&isAllowed=y.

- Muñoz, V., Lavega, P., Costes, A., Da silva, S. y Serna, J. (2020). Los juegos motores como recurso pedagógico para favorecer la afectividad desde la educación física. *Retos. Nuevas tendencias en Educación Física, Deporte y Recreación*, 38, 166-172. <http://hdl.handle.net/10459.1/68981>.
- Ojeda, D. (2015). Propuesta de programa “estrategias lúdicas para desarrollar la psicomotricidad gruesa” de los niños y niñas de 3 años del nivel inicial de la institución educativa inicial N° 341 caserío progreso medio, distrito de Jayanca provincia Lambayeque región Lambayeque en el año 2014. [Tesis doctoral]. Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo. <http://repositorio.unprg.edu.pe/bitstream/handle/UNPRG/6637/BC-TES-TMP-2565%20OJEDA%20CARRASCO.pdf?sequence=1>
- Piaget, J. (1959). La formación del símbolo en el niño. México: Fondo de Cultura Económica. Piaget, J. e Inhelder, B. (1969). Psicología del niño. Madrid: Morata.
- Prada, J. y Guevara, A. (2019). Programa didáctico de juegos motores para desarrollar el aprendizaje de los pases en el fútbol con alumnos del 5° grado de primaria Institución Educativa N° 11050 Motupillo, Batangrande, Distrito Pítipo, provincia de Ferreñafe 2017. [Tesis de Maestría]. Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo. <http://repositorio.unprg.edu.pe/bitstream/handle/UNPRG/5556/BC-4138%20PRADA%20CHAFLOQUE-GUEVARA%20MURILLO.pdf?sequence=3&isAllowed=y>
- Rodríguez, I., González, R., Morales, G., Azpeleta, C., Monreal, D., Fernández, R., Fernández, A., Palau, L., Rodríguez, A., Romero, A., Santos, P., Sánchez, A. y Gal, B. (2017). El aprendizaje a través del juego como herramienta en el diseño de actividades de valor añadido en un currículo integrador de Ciencias Biomédicas Básicas. *FEM: Revista de la Fundación Educación Médica*, 20(1), 23-28. http://scielo.isciii.es/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2014-98322017000100023&lng=es&tlng=es

- Rondan, M. (2018). Estudio comparativo de los juegos motores en las regiones de Aragón (España) y costa (Ecuador): evolución, grado de desarrollo actual y aplicación al ámbito educativo. [Tesis Doctoral]. Universidad de Zaragoza.
- Sánchez, J. (2019). El juego y el desarrollo psicomotriz en los estudiantes del primer grado de la I. E. N° 20366 Túpac Amaru II - Huaura. [Tesis doctoral]. Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión. <http://repositorio.unjfsc.edu.pe/bitstream/handle/UNJFSC/2853/Javier%20Iv%C3%A1n%20S%C3%A1nchez%20Neyra.pdf?sequence=1&isAllowed=y>.
- Villantoy, J. (2018). Concepción de los docentes de educación física sobre el currículo por competencias en las instituciones educativas de nivel secundario de la UGEL Sur, Arequipa 2017. [Tesis de Maestría]. Universidad Nacional De San Agustín De Arequipa. <http://repositorio.unsa.edu.pe/bitstream/handle/UNSA/6493/EDCviccjc.pdf?sequence=1&isAllowed=y>.
- Villegas, V. y López, M. (2020). Importancia de los juegos motores en el aprendizaje de los estudiantes de la educación básica regular. [Tesis de Maestría]. Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI. http://repositorio.uct.edu.pe/bitstream/123456789/789/1/018200457F_018200425G_B_2020.pdf.

Anexo 1

Matriz de operacionalización de variables

VARIABLES	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIONES	INDICADORES	ESCALA DE MEDICIÓN
Variable 1: Juegos motores	Prada y Guevara (2019) refieren que son aquellos que producen en el niño una movilización amplia del sistema locomotor, predomina el movimiento, la manipulación y exploración motora. Todo ello ligado al aspecto afectivo e intelectual. Adquiere conocimientos por la experiencia, entendemos que durante las primeras etapas no podemos considerar el desarrollo de este tipo de juegos, hasta aproximadamente los cuatro años, aunque hayan comenzado ya con la bipedestación. Atendiendo al nivel evolución, pasarán de juegos sencillos a juegos más complicados, de juegos en solitario a juegos equipo, sin reglas a juegos reglados. La complejidad creciente de los movimientos, su simultaneidad y coordinación exige un esfuerzo psicomotor en el desarrollo de los juegos y sobretodo en los años de mayor importancia, donde se producirá una verdadera educación motriz mejorando y ampliando sus aptitudes físicas.	Esta variable ha sido operacionalizada a través de 5 dimensiones: juegos simbólicos, juegos de reglas, juegos de construcción, juegos organizados, juegos activos; lo que permitió determinar la relación que existe entre los juegos motores y el aprendizaje en el área de educación física en los estudiantes del 6 grado de la institución educativa San Francisco de Asís- Ocopilla - Huancayo 2020. Para su posterior medición se aplicó un cuestionario constituido por 25 ítems acorde a las dimensiones analizadas.	Juegos simbólicos	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Ejercicios ▪ Juegos de locomoción ▪ Recepción del balón ▪ Juegos de movimiento ▪ Diversión ▪ Velocidad ▪ Movimiento corporal ▪ Equilibrio ▪ Indicaciones 	de Ordinal de tipo intervalo
			Juegos de reglas	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Actividades de flexibilidad 	
			Juegos de construcción	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Fuerza corporal ▪ Actividades lúdicas ▪ Competencias ▪ Actividades didácticas ▪ Actividades recreativas 	Inicio Proceso Logro
			Juegos organizados	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Organización ▪ Aire libre ▪ Destrezas ▪ Cansancio ▪ Juegos grupales 	
			juegos activos	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Reglas de los juegos ▪ Decisiones de equipo ▪ Relaciones sociales ▪ Estrategias diversas ▪ Adecuación de normas 	

Fuente: Elaboración propia

VARIABLES	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIONES	INDICADORES	ESCALA DE MEDICIÓN	
Variable 2: El aprendizaje en el área de Educación física	Moreyra (2017) señala que es un proceso permanente en el comportamiento, que refleja la adquisición de nuevos conocimientos de habilidades y destrezas físicas a través del movimiento admitiéndose como necesidad básica el ensayo-error como parte del proceso. Por lo tanto, los cambios que se evidencian en el comportamiento son razonablemente objetivos y medibles. La persona y su desarrollo integral son el centro del proceso educativo; dentro de esta perspectiva, la educación física se reconoce como un proceso formativo dirigido al desarrollo de capacidades y habilidades motrices y físico-deportivas y conocimientos específicos sobre los contenidos que abarca, así también como de actitudes y valores que contribuyen a formar su personalidad; porque es concebida como un área curricular.	Esta variable ha sido operacionalizada a través de 5 dimensiones: comprensión y desarrollo corporal, autonomía motriz, vida saludable, habilidades socio motriz y estándar de conocimiento; lo que permitió determinar la relación que existe entre los juegos motores y el aprendizaje en el área de educación física en los estudiantes del 6 grado de la institución educativa San Francisco de Asís- Ocopilla - Huancayo 2020. Para su posterior medición se aplicó un cuestionario constituido por 25 ítems acorde a las dimensiones analizadas.	Comprensión y desarrollo corporal	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Esquema corporal ▪ Gestos faciales ▪ Gestos demostrativos ▪ Actividad física semanal ▪ Práctica de fútbol 	Ordinal de tipo intervalo	
			Autonomía motriz	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Deporte de preferencia ▪ Aspectos biomecánicos ▪ Autosuficiencia ▪ Relajación ▪ Satisfacción 		
			Vida saludable	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Alimentación saludable ▪ Hábitos ▪ Resistencia ▪ Actividades aeróbicas ▪ Aseo 		Inicio
			Habilidades socio motriz	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Tiempo libre ▪ Relaciones comunicativas ▪ Equilibrio ▪ Creatividad ▪ Interacción 		Proceso Logro
			Estándar de conocimiento	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Relajación muscular ▪ Expresión ▪ Convivencia ▪ Responsabilidad ▪ Desempeño 		

Fuente: Elaboración propia

Anexo 2

Matriz de consistencia de la investigación

Problema	Objetivos	Hipótesis	Metodología
<p>General:</p> <p>¿Qué relación existe entre los juegos motores y el aprendizaje en el área de educación física en los estudiantes del 6 grado de la institución educativa San Francisco de Asís- Ocopilla - Huancayo 2020?</p>	<p>General:</p> <p>Determinar la relación que existe entre los juegos motores y el aprendizaje en el área de educación física en los estudiantes del 6 grado de la institución educativa San Francisco de Asís- Ocopilla - Huancayo 2020.</p> <p>Específicos</p> <p>O1: Identificar el nivel de logro de los juegos motores en los estudiantes del 6 grado de la institución educativa San Francisco de Asís- Ocopilla - Huancayo 2020.</p> <p>O2: Identificar el nivel de logro de los juegos motores y el aprendizaje en el área de educación física en los estudiantes del 6 grado de la institución educativa San Francisco de Asís- Ocopilla - Huancayo 2020.</p> <p>O3: Determinar la relación que existe entre los juegos simbólicos y el aprendizaje en el área de educación física en los estudiantes del 6 grado de la institución educativa San Francisco de Asís- Ocopilla - Huancayo 2020.</p> <p>O4: Determinar la relación que existe entre los juegos reglados y el aprendizaje en el área de educación física en los estudiantes del 6 grado de la institución educativa San Francisco de Asís- Ocopilla - Huancayo 2020.</p> <p>O5: Determinar la relación que existe entre los juegos de construcción y el aprendizaje en el área de educación física en los estudiantes del 6 grado de la institución educativa San Francisco de Asís- Ocopilla - Huancayo 2020.</p> <p>O6: Determinar la relación que existe entre los juegos organizados y el aprendizaje en el área de educación física en los estudiantes del 6 grado de la institución educativa San Francisco de Asís- Ocopilla - Huancayo 2020.</p> <p>O7: Determinar la relación que existe entre los juegos activos y el aprendizaje en el área de educación física en los estudiantes del 6 grado de la institución educativa San Francisco de Asís- Ocopilla - Huancayo 2020.</p>	<p>General:</p> <p>Existe relación directa y significativa entre los juegos motores y el aprendizaje en el área de educación física en los estudiantes del 6 grado de la institución educativa San Francisco de Asís- Ocopilla - Huancayo 2020.</p> <p>Específicas</p> <p>H1: Existe relación directa y significativa entre los juegos simbólicos y el aprendizaje en el área de educación física en los estudiantes del 6 grado de la institución educativa San Francisco de Asís- Ocopilla - Huancayo 2020.</p> <p>H2: Existe relación directa y significativa entre los juegos reglados y el aprendizaje en el área de educación física en los estudiantes del 6 grado de la institución educativa San Francisco de Asís- Ocopilla - Huancayo 2020.</p> <p>H3: Existe relación directa y significativa entre los juegos de construcción y el aprendizaje en el área de educación física en los estudiantes del 6 grado de la institución educativa San Francisco de Asís- Ocopilla - Huancayo 2020.</p> <p>H4: Existe relación directa y significativa entre los juegos organizados y el aprendizaje en el área de educación física en los estudiantes del 6 grado de la institución educativa San Francisco de Asís- Ocopilla - Huancayo 2020.</p> <p>H5: Existe relación directa y significativa entre los juegos activos y el aprendizaje en el área de educación física en los estudiantes del 6 grado de la institución educativa San Francisco de Asís- Ocopilla - Huancayo 2020.</p>	<p>Tipo de investigación:</p> <p>Aplicada</p> <p>Diseño de investigación:</p> <p>Correlacional simple</p> <p>Población:</p> <p>Estudiantes del 6 grado de la institución educativa San Francisco de Asís- Ocopilla - Huancayo 2020.</p> <p>Muestra:</p> <p>35 estudiantes del 6 grado de la institución educativa San Francisco de Asís- Ocopilla - Huancayo 2020</p> <p>Muestreo:</p> <p>Muestreo censal</p> <p>Técnicas:</p> <p>Encuesta</p> <p>Instrumentos:</p> <p>Cuestionarios</p>

Anexo 3

CUESTIONARIO SOBRE LOS JUEGOS MOTORES

El presente cuestionario tiene por objetivo determinar la relación que existe entre los juegos motores y el aprendizaje en el área de educación física en los estudiantes del 6 grado de la institución educativa San Francisco de Asís- Ocopilla - Huancayo 2020. Para medirla, se aplicó un cuestionario compuesto por 25 ítems. Este instrumento es completamente privado y la información que de él se obtenga es totalmente reservada y válida sólo para los fines académicos de la presente investigación. En su desarrollo debes ser extremadamente objetivo, honesto y sincero en sus respuestas.

Se agradece por anticipado tu valiosa participación.

INSTRUCCIONES:

Debes marcar con absoluta objetividad con un **aspa (X)** en la columna que correspondiente de cada una de las interrogantes.

La equivalencia de su respuesta tiene el siguiente puntaje:

- ✓ **Siempre** 4
- ✓ **Casi siempre** 3
- ✓ **A veces** 2
- ✓ **Casi nunca** 1
- ✓ **Nunca** 0

N°	Ítems	Nunca	Casi nunca	A veces	Casi siempre	Siempre
Juegos simbólicos						
1	¿Puedes realizar con facilidad los ejercicios de educación física que te asigna el profesor?					
2	¿Te gusta realizar ejercicios donde debes correr, saltar, trepar?					
3	¿Logras realizar lanzamientos y recepción de pelotas a corta y larga distancia durante el juego?					
4	¿Te gusta los juegos de movimiento como los de al gato y el ratón?					
5	¿Te diviertes con los juegos que realiza el docente?					

Juegos de reglas					
6	¿Te gusta realizar juegos de competencia para medir tu velocidad con tus compañeros de clases?				
7	¿Puedes realizar saltos moviendo las partes del cuerpo indicadas por el profesor en diferentes tiempos, ritmo y orientación?				
8	¿Puedes estar en una posición equilibrada durante más de 10 segundos?				
9	¿Para ti es fácil llevar a cabo las indicaciones del profesor?				
10	¿Realizas actividades de flexibilidad antes de comenzar a jugar con tus compañeros en la clase de educación física?				
Juegos de construcción					
11	¿Te gustan los juegos en donde utilizas la fuerza de tu cuerpo?				
12	¿Realizas clases de baile terapia en educación física?				
13	¿Te gustan los juegos en los cuales debes competir con tus compañeros?				
14	¿Realizas actividades didácticas en educación física?				
15	¿A través de las actividades recreativas que realiza el profesor aprendes?				
Juegos organizados					
16	¿Te gusta organizar los juegos de fútbol en educación física?				
17	¿Te gusta jugar al aire libre?				
18	¿Tienes destrezas en la realización de los juegos organizados que realiza el profesor?				
19	¿Te cansas con facilidad en las actividades deportivas que te asigna el docente?				
20	¿Te gustan los juegos grupales?				
Juegos activos					
21	¿Cumples las reglas del juego que asigna tu profesor?				
22	¿Crees importante respetar las decisiones de tu equipo para ganar un juego?				
23	¿Te gustan los juegos donde puedes compartir con tus compañeros de clases?				
24	¿Participas en actividades lúdicas y pre deportivas poniendo en práctica diversas estrategias ya conocidas?				
25	¿Te adaptas con facilidad a las clases de educación física?				

¡¡Gracias!!

CUESTIONARIO SOBRE EL APRENDIZAJE EN EL ÁREA DE EDUCACIÓN

FÍSICA

El presente cuestionario tiene por objetivo determinar la relación que existe entre los juegos motores y el aprendizaje en el área de educación física en los estudiantes del 6 grado de la institución educativa San Francisco de Asís- Ocopilla - Huancayo 2020. Para medirla, se aplicó un cuestionario compuesto por 25 ítems. Este instrumento es completamente privado y la información que de él se obtenga es totalmente reservada y válida sólo para los fines académicos de la presente investigación. En su desarrollo debes ser extremadamente objetivo, honesto y sincero en sus respuestas.

Se agradece por anticipado tu valiosa participación.

INSTRUCCIONES:

Debes marcar con absoluta objetividad con un **aspa (X)** en la columna que correspondiente de cada una de las interrogantes.

La equivalencia de su respuesta tiene el siguiente puntaje:

- ✓ **Siempre** **4**
- ✓ **Casi siempre** **3**
- ✓ **A veces** **2**
- ✓ **Casi nunca** **1**
- ✓ **Nunca** **0**

N°	Ítems	Nunca	Casi nunca	A veces	Casi siempre	Siempre
Comprensión y desarrollo corporal						
1	¿Sabes el nombre de cada órgano de tu cuerpo?					
2	¿Te gusta realizar actividades de mímica?					
3	¿Te gusta realizar actividades de expresión corporal como dramatizaciones?					
4	¿Desarrollas ejercicios físicos semanalmente?					
5	¿Te gusta practicar futbol en clases de educación física?					
Autonomía motriz						

6	¿Se practica con frecuencia tu deporte favorito en clases de educación física?					
7	¿Consideras que tienes energía para el desarrollo de actividades de educación física?					
8	¿Consideras que las actividades de educación física mejoran tu estado de ánimo?					
9	¿Te relajas en las clases de educación física?					
10	¿Estas satisfecho con lo que aprendes en educación física					
Vida saludable						
11	¿Te gusta comer vegetales?					
12	¿Prácticas actividades recreativas en tus tiempos libres?					
13	¿Resiste con facilidad al desarrollo de actividades deportivas?					
14	¿Te gusta desarrollar actividades aeróbicas?					
15	¿Aseas tu cuerpo diariamente?					
Habilidades socio motrices						
16	¿Realizas actividades en tu tiempo libre como (dibujar, leer)?					
17	¿Te gusta conversar con tus amigos?					
18	¿Tienes facilidad para hacer amigos?					
19	¿Te gusta realizar actividades donde utilizas tu creatividad?					
20	¿Te gusta compartir nuevas ideas y juegos con tus compañeros?					
Estándar de conocimiento						
21	¿Puedes relajar cada parte del cuerpo hasta dejarte caer en el suelo, dedos, muñeca, cada brazo cabeza, tronco, pierna, hacer marionetas estirarse y repetir?					
22	¿Expresas con facilidad tus ideas frente a tus compañeros?					
23	¿Las actividades deportivas te permiten tener más amigos?					
24	¿Te esfuerzas por sacar buenas notas en educación física?					
25	¿Consideras que tienes buen desempeño en educación física?					

¡¡Gracias!!

Anexo 4

FICHA TÉCNICA DEL INSTRUMENTO JUEGOS MOTORES

Nombre Original del instrumento:	Cuestionario para medir los juegos motores
Autor y año: Víctor Calderón Quispe (2021)	ORIGINAL: Elaborado por el autor
Objetivo del instrumento:	Medir los niveles de los juegos motores en los estudiantes del 6 grado de la institución educativa San Francisco de Asís- Ocopilla - Huancayo 2020.
Usuarios:	Estudiantes del 6 grado de la institución educativa San Francisco de Asís- Ocopilla - Huancayo 2020.
Forma de Administración o Modo de aplicación:	Individual (vía presencial y WhatsApp) Con duración de 20 minutos
Validez:	La validación fue realizada por tres expertos los que cuentan con el grado de maestría, siendo los mismos: - Mg. López Galván Santiago Gustavo - Mg. López Quilca Albino - Mg. Medrano Reynoso Esteban Hechas las observaciones a los ítems, concluyeron con una valoración aprobatoria.
Confiabilidad:	Los instrumentos en este estudio, fueron sometidos a una prueba piloto para ello se recabaron los datos de los instrumentos aplicados a 20 estudiantes del 5 grado de la institución educativa San Francisco de Asís- Ocopilla - Huancayo 2020, se determinó mediante el Coeficiente de Alfa de Cronbach en el programa de estadística para ciencias sociales SPSS (V24). La confiabilidad obtenida para el cuestionario de la variable Juegos motores fue de 0.865 que corresponde al nivel bueno.

FICHA TÉCNICA DEL INSTRUMENTO APRENDIZAJE EN EL ÁREA DE EDUCACIÓN FÍSICA

Nombre Original del instrumento:	Cuestionario para medir el aprendizaje en el área de educación física
Autor y año: Víctor Calderón Quispe (2021)	ORIGINAL: Elaborado por el autor ADAPTACIÓN:
Objetivo del instrumento:	Medir los niveles del aprendizaje en el área de educación física en los estudiantes del 6 grado de la institución educativa San Francisco de Asís- Ocopilla - Huancayo 2020.
Usuarios:	Estudiantes del 6 grado de la institución educativa San Francisco de Asís- Ocopilla - Huancayo 2020.
Forma de Administración o Modo de aplicación:	Individual (vía presencial y WhatsApp) Con duración de 20 minutos
Validez:	La validación fue realizada por tres expertos los que cuentan con el grado de maestría, siendo los mismos: - Mg. López Galván Santiago Gustavo - Mg. López Quilca Albino - Mg. Medrano Reynoso Esteban Hechas las observaciones a los ítems, concluyeron con una valoración aprobatoria.
Confiabilidad:	Los instrumentos en este estudio, fueron sometidos a una prueba piloto para ello se recabaron los datos de los instrumentos aplicados a 20 estudiantes del 5 grado de la institución educativa San Francisco de Asís- Ocopilla - Huancayo 2020, se determinó mediante el Coeficiente de Alfa de Cronbach en el programa de estadística para ciencias sociales SPSS (V24). La confiabilidad obtenida para el cuestionario de la variable Aprendizaje en el área de Educación Física fue de 0.853 que corresponde al nivel bueno.

Anexo 5

Confiabilidad de los ítems y dimensiones de la variable juegos motores

Nº	ÍTEMS	Correlación elemento – total corregida	Alfa de Cronbach si el ítem se borra
JUEGOS SIMBÓLICOS			
1	¿Puedes realizar con facilidad los ejercicios de educación física que te asigna el profesor?	,697	,860
2	¿Te gusta realizar ejercicios donde debes correr, saltar, trepar?	,802	,835
3	¿Logras realizar lanzamientos y recepción de pelotas a corta y larga distancia durante el juego?	,783	,845
4	¿Te gusta los juegos de movimiento como los de al gato y el ratón?	,723	,854
5	¿Te diviertes con los juegos que realiza el docente?	,653	,878
Alfa de Cronbach: $\alpha = 0,881$ La fiabilidad se considera como BUENO			
JUEGOS DE REGLAS			
6	¿Te gusta realizar juegos de competencia para medir tu velocidad con tus compañeros de clases?	,690	,842
7	¿Puedes realizar saltos moviendo las partes del cuerpo indicadas por el profesor en diferentes tiempos, ritmo y orientación?	,727	,828
8	¿Puedes estar en una posición equilibrada durante más de 10 segundos?	,790	,815
9	¿Para ti es fácil llevar a cabo las indicaciones del profesor?	,616	,857
10	¿Realizas actividades de flexibilidad antes de comenzar a jugar con tus compañeros en la clase de educación física?	,658	,847
Alfa de Cronbach: $\alpha = 0,866$ La fiabilidad se considera como BUENO			
JUEGOS DE CONSTRUCCIÓN			
11	¿Te gustan los juegos en donde utilizas la fuerza de tu cuerpo?	,733	,798
12	¿Realizas clases de bailo terapia en educación física?	,604	,830
13	¿Te gustan los juegos en los cuales debes competir con tus compañeros?	,646	,818
14	¿Realizas actividades didácticas en educación física?	,623	,825
15	¿A través de las actividades recreativas que realiza el profesor aprendes?	,704	,802
Alfa de Cronbach: $\alpha = 0,847$ La fiabilidad se considera como BUENO			
JUEGOS ORGANIZADOS			

16	¿Te gusta organizar los juegos de futbol en educación física?	,581	,810
17	¿Te gusta jugar al aire libre?	,653	,788
18	¿Tienes destrezas en la realización de los juegos organizados que realiza el profesor?	,621	,796
19	¿Te cansas con facilidad en las actividades deportivas que te asigna el docente?	,580	,811
20	¿Te gustan los juegos grupales?	,730	,770
Alfa de Cronbach: $\alpha = 0,829$ La fiabilidad se considera como BUENO			
JUEGOS ACTIVOS			
21	¿Cumples las reglas del juego que asigna tu profesor?	,573	,921
22	¿Crees importante respetar las decisiones de tu equipo para ganar un juego?	,949	,851
23	¿Te gustan los juegos donde puedes compartir con tus compañeros de clases?	,734	,890
24	¿Participas en actividades lúdicas y pre deportivas poniendo en práctica diversas estrategias ya conocidas?	,802	,872
25	¿Te adaptas con facilidad a las clases de educación física?	,802	,872
Alfa de Cronbach: $\alpha = 0,903$ La fiabilidad se considera como EXCELENTE			

Confiabilidad de los ítems y dimensiones de la variable aprendizaje en el área de educación física

Nº	ÍTEMS	Correlación elemento – total corregida	Alfa de Cronbach si el ítem se borra
COMPRESIÓN Y DESARROLLO CORPORAL			
1	¿Sabes el nombre de cada órgano de tu cuerpo?	,804	,882
2	¿Te gusta realizar actividades de mímica?	,854	,871
3	¿Te gusta realizar actividades de expresión corporal como dramatizaciones?	,791	,885
4	¿Desarrollas ejercicios físicos semanalmente?	,815	,884
5	¿Te gusta practicar futbol en clases de educación física?	,614	,921
Alfa de Cronbach: $\alpha = 0,909$ La fiabilidad se considera como EXCELENTE			
AUTONOMÍA MOTRIZ			
6	¿Se practica con frecuencia tu deporte favorito en clases de educación física?	,777	,810
7	¿Consideras que tienes energía para el desarrollo de actividades de educación física?	,854	,774
8	¿Consideras que las actividades de educación física mejoran tu estado de ánimo?	,651	,832
9	¿Te relajas en las clases de educación física?	,631	,834
10	¿Estas satisfecho con lo que aprendes en educación física?	,530	,856
Alfa de Cronbach: $\alpha = 0,854$ La fiabilidad se considera como BUENO			
VIDA SALUDABLE			
11	¿Te gusta comer vegetales?	,538	,812
12	¿Prácticas actividades recreativas en tus tiempos libres?	,818	,731
13	¿Resiste con facilidad al desarrollo de actividades deportivas?	,255	,874
14	¿Te gusta desarrollar actividades aeróbicas?	,830	,714
15	¿Aseas tu cuerpo diariamente?	,700	,758
Alfa de Cronbach: $\alpha = 0,820$ La fiabilidad se considera como BUENO			
HABILIDADES SOCIO MOTRICES			
16	¿Realizas actividades en tu tiempo libre como (dibujar, leer)?	,665	,856

17	¿Te gusta conversar con tus amigos?	,770	,833
18	¿Tienes facilidad para hacer amigos?	,617	,871
19	¿Te gusta realizar actividades donde utilizas tu creatividad?	,814	,821
20	¿Te gusta compartir nuevas ideas y juegos con tus compañeros?	,732	,853
Alfa de Cronbach: $\alpha = 0,874$ La fiabilidad se considera como BUENO			
ESTÁNDAR DE CONOCIMIENTO			
21	¿Puedes relajar cada parte del cuerpo hasta dejarte caer en el suelo, dedos, muñeca, cada brazo cabeza, tronco, pierna, hacer marionetas estirarse y repetir?	,608	,767
22	¿Expresas con facilidad tus ideas frente a tus compañeros?	,510	,794
23	¿Las actividades deportivas te permiten tener más amigos?	,601	,768
24	¿Te esfuerzas por sacar buenas notas en educación física?	,680	,749
25	¿Consideras que tienes buen desempeño en educación física?	,594	,774
Alfa de Cronbach: $\alpha = 0,808$ La fiabilidad se considera como BUENO			

Anexo 6

Validación por juicio de expertos

VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN MEDIANTE JUICIO DE EXPERTOS

DATOS GENERALES:

Apellidos y nombres del especialista	Cargo e institución donde labora	Nombre del instrumento	Autor(a) del instrumento
López Galván Santiago Bautista	Docente de la UNCP.	Juegos Motores.	Vicente Barón Calderón Quiroga
Título del estudio: Juegos motores y aprendizaje en el área de educación física en la institución educativa San Francisco de Asís- Huancayo, 2020.			

ASPECTOS DE VALIDACIÓN:

Coloque un ASPA (X) de acuerdo con la siguiente calificación: 1 (No cumple con el criterio), 2 (Bajo Nivel), 3 (Moderado nivel), 4 (Alto nivel) criterios de validez propuesto por W de Kendall (Escobar & Cuervo, 2008).


APRENDIZAJE EN EL ÁREA DE EDUCACIÓN FÍSICA	DIMENSIONES	INDICADORES	ITEMS	OPCIONES DE RESPUESTA	SUFICIENCIA				CLARIDAD				COHERENCIA				RELEVANCIA			
					1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
	Comprensión y desarrollo corporal	Esquema corporal	¿Sabes el nombre de cada órgano de tu cuerpo?	Siempre Casi siempre A veces Casi nunca Nunca				X				X				X				X
		Gestos faciales	¿Te gusta realizar actividades de mímica?				X				X				X					X
		Gesto demostrativo	¿Te gusta realizar actividades de expresión corporal como dramatizaciones?				X				X				X					X
		Actividad física semanal	¿Desarrollas ejercicios físicos semanalmente?				X				X				X					X
		Practica de fútbol	¿Te gusta practicar fútbol en clases de educación física?				X				X				X					X

Autonomía motriz	Deporte de preferencia	¿Se practica con frecuencia tu deporte favorito en clases de educación física?				x				x					x					x
	Aspectos biomecánicos	¿Consideras que tienes energía para el desarrollo de actividades de educación física?	Siempre			x				x					x					x
	Autosuficiencia	¿Consideras que las actividades de educación física mejoran tu estado de ánimo?	Casi siempre			x				x					x					x
	Relajación	¿Te relajas en las clases de educación física?	A veces			x				x					x					x
	Satisfacción	¿Estas satisfecho con lo que aprendes en educación física?	Casi nunca			x				x					x					x
Vida saludable	Alimentación saludable	¿Te gusta comer vegetales?	Nunca			x				x				x						x
	Hábitos	¿Prácticas actividades recreativas en tus tiempos libres?	Siempre			x				x					x					x
	Resistencia	¿Resiste con facilidad al desarrollo de actividades deportivas?	Casi siempre			x				x					x					x
	Actividades aeróbicas	¿Te gusta desarrollar actividades aeróbicas?	A veces			x				x					x					x
	Aseo	¿Aseas tu cuerpo diariamente?	Casi nunca			x				x					x					x
Habilidades socio motrices	Tiempo libre	¿Realizas actividades en tu tiempo libre como (dibujar, leer)?	Nunca			x				x				x						x
	Relaciones comunicativas	¿Te gusta conversar con tus amigos?				x				x					x					x
	Equilibrio	¿Tienes facilidad para hacer amigos?	Siempre			x				x					x					x
	Creatividad	¿Te gusta realizar actividades donde utilizas tu creatividad?	Casi siempre			x				x					x					x

Estándar de conocimiento	Interacción	¿Te gusta compartir nuevas ideas y juegos con tus compañeros?	A veces															
			Casi nunca															
			Nunca															
	Relajación muscular	¿Puedes relajar cada parte del cuerpo hasta dejarte caer en el suelo, dedos, muñeca, cada brazo cabeza, tronco, pierna, hacer marionetas estirarse y repetir?	Siempre															
			Casi siempre															
			Nunca															
Expresión	¿Expresas con facilidad tus ideas frente a tus compañeros?	Siempre																
		Casi siempre																
		Nunca																
Convivencia	¿Las actividades deportivas te permiten tener más amigos?	A veces																
		Casi nunca																
		Nunca																
Responsabilidad	¿Te esfuerzas por sacar buenas notas en educación física?	Siempre																
		Casi siempre																
		Nunca																
Desempeño	¿Consideras que tienes buen desempeño en educación física?	A veces																
		Casi nunca																
		Nunca																

OPINIÓN DE APLICABILIDAD:

X	Procede su aplicación.
	Procede su aplicación previo levantamiento de las observaciones que se adjuntan.
	No procede su aplicación.

Trujillo 15 10 2021	19853900		196462489+
Lugar y fecha	DNI. N°	Firma y sello del experto	Teléfono

VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN MEDIANTE JUICIO DE EXPERTOS

DATOS GENERALES:

Apellidos y nombres del especialista	Cargo e institución donde labora	Nombre del instrumento	Autor(a) del instrumento
López Galván Santiago Gustavo	Docente de la U.N.C.P.	Aprendizaje en la Ed. Física	Victor Bach Calderón Quispe
Título del estudio: Juegos motores y aprendizaje en el área de educación física en la institución educativa San Francisco de Asís- Huancayo, 2020.			

ASPECTOS DE VALIDACIÓN:

Coloque un ASPA (X) de acuerdo con la siguiente calificación: 1 (No cumple con el criterio), 2 (Bajo Nivel), 3 (Moderado nivel), 4 (Alto nivel) criterios de validez propuesto por W de Kendall (Escobar & Cuervo, 2008).


DIMENSIONES	INDICADORES	ITEMS	OPCIONES DE RESPUESTA	SUFICIENCIA				CLARIDAD				COHERENCIA				RELEVANCIA			
				1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
JUEGOS MOTORES	Juegos simbólicos	¿Puedes realizar con facilidad los ejercicios de educación física que te asigna el profesor?	Siempre			X				X				X				X	
		¿Te gusta realizar ejercicios donde debes correr, saltar, trepar?	Casi siempre			X				X				X				X	
		¿Logras realizar lanzamientos y recepción de pelotas a corta y larga distancia durante el juego?	A veces			X				X				X				X	
		¿Te gusta los juegos de movimiento como los de al gato y el ratón?	Casi nunca			X				X				X				X	
		¿Te diviertes con los juegos que realiza el docente?	Nunca			X				X				X				X	

Juegos de reglas	Velocidad	¿Te gusta realizar juegos de competencia para medir tu velocidad con tus compañeros de clases?	Siempre Casi siempre A veces Casi nunca Nunca	x				x					x
	Movimiento corporal	¿Puedes realizar saltos moviendo las partes del cuerpo indicadas por el profesor en diferentes tiempos, ritmo y orientación?		x				x					x
	Equilibrio	¿Puedes estar en una posición equilibrada durante más de 10 segundos?		x				x					x
	Indicaciones	¿Para ti es fácil llevar a cabo las indicaciones del profesor?		x				x					x
	Actividades de flexibilidad	¿Realizas actividades de flexibilidad antes de comenzar a jugar con tus compañeros en la clase de educación física?		x				x					x
Juegos de construcción	Fuerza corporal	¿Te gustan los juegos en donde utilizas la fuerza de tu cuerpo?	Siempre Casi siempre A veces Casi nunca Nunca	x				x					x
	Actividades lúdicas	¿Realizas clases de bailo terapia en educación física		x				x					x
	Competencia	¿Te gustan los juegos en los cuales debes competir con tus compañeros?		x				x					x
	Actividades didácticas	¿Realizas actividades didácticas en educación física?		x				x					x
	Actividades recreativas	¿A través de las actividades recreativas que realiza el profesor aprendes?		x				x					x

Juegos organizados	Organización	¿Te gusta organizar los juegos de fútbol en educación física?	Siempre Casi siempre A veces Casi nunca Nunca							X							X	
	Aire libre	¿Te gusta jugar al aire libre?								X								X
	Destrezas	¿Tienes destrezas en la realización de los juegos organizados que realiza el profesor?								X								X
	Cansancio	¿Te cansas con facilidad en las actividades deportivas que te asigna el docente?								X								X
	Juegos grupales	¿Te gustan los juegos grupales?								X								X
Juegos activos	Reglas de los juegos	¿Cumples las reglas del juego que asigna tu profesor?	Siempre Casi siempre A veces Casi nunca Nunca							X							X	
	Decisiones de equipo	¿Crees importante respetar las decisiones de tu equipo para ganar un juego?								X							X	
	Relaciones sociales	¿Te gustan los juegos donde puedes compartir con tus compañeros de clases?								X								X
	Estrategias diversas	¿Participas en actividades lúdicas y pre deportivas poniendo en práctica diversas estrategias ya conocidas?								X								X
	Adecuación de normas	¿Te adaptas con facilidad a las clases de educación física?								X								X

OPINIÓN DE APLICABILIDAD:

X	Procede su aplicación.
	Procede su aplicación previo levantamiento de las observaciones que se adjuntan.
	No procede su aplicación.

Trujillo 15/10/2021	19853900		964624591
Lugar y fecha	DNI. N°	Firma y sello del experto	Teléfono

VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN MEDIANTE JUICIO DE EXPERTOS

DATOS GENERALES:

Apellidos y nombres del especialista	Cargo e institución donde labora	Nombre del instrumento	Autor(a) del instrumento
LOPEZ QUILCA, ALBINO EDGAR	DOCENTE - UNCP	JUEGOS MOTORES.	VICTOR Bach CALDERIN QUILCA.
Titulo del estudio: Juegos motores y aprendizaje en el área de educación física en la institución educativa San Francisco de Asís- Huancayo, 2020.			

ASPECTOS DE VALIDACIÓN:

Coloque un ASPA (X) de acuerdo con la siguiente calificación: 1 (No cumple con el criterio), 2 (Bajo Nivel), 3 (Moderado nivel), 4 (Alto nivel) criterios de validez propuesto por W de Kendall (Escobar & Cuervo, 2008).

DIMENSIONES	INDICADORES	ITEMS	OPCIONES DE RESPUESTA	SUFICIENCIA				CLARIDAD				COHERENCIA				RELEVANCIA			
				1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
JUEGOS MOTORES	Juegos simbólicos	¿Puedes realizar con facilidad los ejercicios de educación física que te asigna el profesor?				X			X			X						X	
		¿Te gusta realizar ejercicios donde debes correr, saltar, trepar?				X			X			X						X	
		¿Logras realizar lanzamientos y recepción de pelotas a corta y larga distancia durante el juego?				X			X			X						X	
		¿Te gusta los juegos de movimiento como los de al gato y el ratón?				X			X			X						X	
		¿Te diviertes con los juegos que realiza el docente?				X			X			X						X	

Juegos organizados	Organización	¿Te gusta organizar los juegos de fútbol en educación física?	Siempre Casi siempre A veces Casi nunca Nunca	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
	Aire libre	¿Te gusta jugar al aire libre?		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
	Destrezas	¿Tienes destrezas en la realización de los juegos organizados que realiza el profesor?		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
	Cansancio	¿Te cansas con facilidad en las actividades deportivas que te asigna el docente?		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
	Juegos grupales	¿Te gustan los juegos grupales?		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Juegos activos	Reglas de los juegos	¿Cumples las reglas del juego que asigna tu profesor?	Siempre Casi siempre A veces Casi nunca Nunca	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
	Decisiones de equipo	¿Crees importante respetar las decisiones de tu equipo para ganar un juego?		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
	Relaciones sociales	¿Te gustan los juegos donde puedes compartir con tus compañeros de clases?		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
	Estrategias diversas	¿Participas en actividades lúdicas y pre deportivas poniendo en práctica diversas estrategias ya conocidas?		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
	Adecuación de normas	¿Te adaptas con facilidad a las clases de educación física?		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>

OPINIÓN DE APLICABILIDAD:

<input checked="" type="checkbox"/>	Procede su aplicación.
<input type="checkbox"/>	Procede su aplicación previo levantamiento de las observaciones que se adjuntan.
<input type="checkbox"/>	No procede su aplicación.

Trujillo 15/05/2021	19908860		964549135
Lugar y fecha	DNI. N°	Firma y sello del experto	Teléfono

VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN MEDIANTE JUICIO DE EXPERTOS

DATOS GENERALES:

Apellidos y nombres del especialista	Cargo e institución donde labora	Nombre del instrumento	Autor(a) del instrumento
LÓPEZ QUILCA, EDGAR ALBINO	DOCENTE - UNCP	EL APRENDIZAJE EN LA E.F.	VICTOR Bach CALDERÓN QUIZA
Título del estudio: Juegos motores y aprendizaje en el área de educación física en la institución educativa San Francisco de Asís- Huancayo, 2020.			

ASPECTOS DE VALIDACIÓN:

Coloque un ASPA (X) de acuerdo con la siguiente calificación: 1 (No cumple con el criterio), 2 (Bajo Nivel), 3 (Moderado nivel), 4 (Alto nivel) criterios de validez propuesto por W de Kendal (Escobar & Cuervo, 2008).

APRENDIZAJE EN EL ÁREA DE EDUCACIÓN FÍSICA	DIMENSIONES	INDICADORES	ITEMS	OPCIONES DE RESPUESTA	SUFICIENCIA				CLARIDAD				COHERENCIA				RELEVANCIA			
					1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
	Comprensión y desarrollo corporal	Esquema corporal	¿Sabes el nombre de cada órgano de tu cuerpo?	Siempre Casi siempre A veces Casi nunca Nunca				X				X				X				X
		Gestos faciales	¿Te gusta realizar actividades de mímica?					X				X				X				X
		Gesto demostrativo	¿Te gusta realizar actividades de expresión corporal como dramatizaciones?					X				X				X				X
		Actividad física semanal	¿Desarrollas ejercicios físicos semanalmente?					X				X				X				X
		Practica de futbol	¿Te gusta practicar futbol en clases de educación física?					X				X				X				X

Autonomía motriz	Deporte de preferencia	¿Se practica con frecuencia tu deporte favorito en clases de educación física?				X				X				X				X
	Aspectos biomecánicos	¿Consideras que tienes energía para el desarrollo de actividades de educación física?	Siempre			X				X				X				X
	Autosuficiencia	¿Consideras que las actividades de educación física mejoran tu estado de ánimo?	Casi siempre			X				X				X				X
	Relajación	¿Te relajas en las clases de educación física?	A veces			X				X				X				X
	Satisfacción	¿Estas satisfecho con lo que aprendes en educación física?	Casi nunca			X				X				X				X
Vida saludable	Alimentación saludable	¿Te gusta comer vegetales?	Nunca			X				X				X				X
	Hábitos	¿Prácticas actividades recreativas en tus tiempos libres?	Siempre			X				X				X				X
	Resistencia	¿Resiste con facilidad al desarrollo de actividades deportivas?	Casi siempre			X				X				X				X
	Actividades aeróbicas	¿Te gusta desarrollar actividades aeróbicas?	A veces			X				X				X				X
	Aseo	¿Aseas tu cuerpo diariamente?	Casi nunca			X				X				X				X
Habilidades socio motrices	Tiempo libre	¿Realizas actividades en tu tiempo libre como (dibujar, leer)?	Nunca			X				X				X				X
	Relaciones comunicativas	¿Te gusta conversar con tus amigos?				X				X				X				X
	Equilibrio	¿Tienes facilidad para hacer amigos?				X				X				X				X
	Creatividad	¿Te gusta realizar actividades donde utilizas tu creatividad?	Siempre			X				X				X				X
			Casi siempre			X				X			X				X	

Trujillo 15/05/2021	1990 8960		964549135
Lugar y fecha	DNI. N°	Firma y sello del experto	Teléfono

VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN MEDIANTE JUICIO DE EXPERTOS

DATOS GENERALES:

Apellidos y nombres del especialista	Cargo e institución donde labora	Nombre del instrumento	Autor(a) del instrumento
MEDRANO REYROSO ESTEBAN	DOCENTE UUCP	APRENDIZAJE DE LA EF	VICTOR Bach. CADERÓN QUIRÓ
Título del estudio: Juegos motores y aprendizaje en el área de educación física en la institución educativa San Francisco de Asís- Huancayo, 2020.			

ASPECTOS DE VALIDACIÓN:

Coloque un ASPA (X) de acuerdo con la siguiente calificación: 1 (No cumple con el criterio), 2 (Bajo Nivel), 3 (Moderado nivel), 4 (Alto nivel) criterios de validez propuesto por W de Kendall (Escobar & Cuervo, 2008).

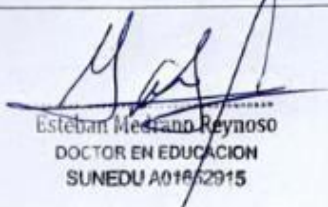
APRENDIZAJE EN EL ÁREA DE EDUCACIÓN FÍSICA	DIMENSIONES	INDICADORES	ITEMS	OPCIONES DE RESPUESTA	SUFICIENCIA				CLARIDAD				COHERENCIA				RELEVANCIA						
					1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4			
	Comprensión y desarrollo corporal	Esquema corporal	¿Sabes el nombre de cada órgano de tu cuerpo?					X					X					X					X
		Gestos faciales	¿Te gusta realizar actividades de mímica?	Siempre				X					X					X					X
		Gesto demostrativo	¿Te gusta realizar actividades de expresión corporal como dramatizaciones?	Casi siempre				X					X					X					X
		Actividad física semanal	¿Desarrollas ejercicios físicos semanalmente?	A veces				X					X					X					X
		Practica de futbol	¿Te gusta practicar futbol en clases de educación física?	Casi nunca				X					X					X					X
				Nunca				X					X					X					X

Autonomía motriz	Deporte de preferencia	¿Se practica con frecuencia tu deporte favorito en clases de educación física?					X							X
	Aspectos biomecánicos	¿Consideras que tienes energía para el desarrollo de actividades de educación física?	Siempre				X							X
	Autosuficiencia	¿Consideras que las actividades de educación física mejoran tu estado de ánimo?	Casi siempre				X							X
	Relajación	¿Te relajas en las clases de educación física?	A veces				X							X
	Satisfacción	¿Estas satisfecho con lo que aprendes en educación física?	Casi nunca				X							X
Vida saludable	Alimentación saludable	¿Te gusta comer vegetales?	Nunca				X							X
	Hábitos	¿Prácticas actividades recreativas en tus tiempos libres?	Siempre				X							X
	Resistencia	¿Resiste con facilidad al desarrollo de actividades deportivas?	Casi siempre				X							X
	Actividades aeróbicas	¿Te gusta desarrollar actividades aeróbicas?	A veces				X							X
	Aseo	¿Aseas tu cuerpo diariamente?	Casi nunca				X							X
Habilidades socio motrices	Tiempo libre	¿Realizas actividades en tu tiempo libre como (dibujar, leer)?	Nunca				X							X
	Relaciones comunicativas	¿Te gusta conversar con tus amigos?					X							X
	Equilibrio	¿Tienes facilidad para hacer amigos?	Siempre				X							X
	Creatividad	¿Te gusta realizar actividades donde utilizas tu creatividad?	Casi siempre				X							X

Estándar de conocimiento	Interacción	¿Te gusta compartir nuevas ideas y juegos con tus compañeros?	A veces Casi nunca Nunca						x				x								x			
	Relajación muscular	¿Puedes relajar cada parte del cuerpo hasta dejarte caer en el suelo, dedos, muñeca, cada brazo cabeza, tronco, pierna, hacer marionetas estirarse y repetir?	Siempre Casi siempre A veces Casi nunca Nunca											x								x		
	Expresión	¿Expresas con facilidad tus ideas frente a tus compañeros?													x								x	
	Convivencia	¿Las actividades deportivas te permiten tener más amigos?														x								x
	Responsabilidad	¿Te esfuerzas por sacar buenas notas en educación física?														x								x
	Desempeño	¿Consideras que tienes buen desempeño en educación física?														x								x

OPINIÓN DE APLICABILIDAD:

<input checked="" type="checkbox"/>	Procede su aplicación.
<input type="checkbox"/>	Procede su aplicación previo levantamiento de las observaciones que se adjuntan.
<input type="checkbox"/>	No procede su aplicación.

Trujillo 15/5/2021	19914820	 Esteban Mediano Reynoso DOCTOR EN EDUCACION SUNEDU A01862915	964919176
Lugar y fecha	DNI. N°	Firma y sello del experto	Teléfono

VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN MEDIANTE JUICIO DE EXPERTOS

DATOS GENERALES:

Apellidos y nombres del especialista	Cargo e institución donde labora	Nombre del instrumento	Autor(a) del instrumento
RODRIGO REYNOSO ESTEBAN	DOCENTE - UNCP	JUEGOS MOTORES	VICTOR Bach CALDERON QUISPE
Título del estudio: Juegos motores y aprendizaje en el área de educación física en la institución educativa San Francisco de Asís- Huancayo, 2020.			

ASPECTOS DE VALIDACIÓN:

Coloque un ASPA (X) de acuerdo con la siguiente calificación: 1 (No cumple con el criterio), 2 (Bajo Nivel), 3 (Moderado nivel), 4 (Alto nivel) criterios de validez propuesto por W de Kendall (Escobar & Cuervo, 2008).

DIMENSIONES	INDICADORES	ITEMS	OPCIONES DE RESPUESTA	SUFICIENCIA				CLARIDAD				COHERENCIA				RELEVANCIA				
				1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
JUEGOS MOTORES	Juegos simbólicos	Ejercicios	¿Puedes realizar con facilidad los ejercicios de educación física que te asigna el profesor?				X				X				X				X	
		Juegos de locomoción	¿Te gusta realizar ejercicios donde debes correr, saltar, trepar?	Siempre				X				X				X				X
		Recepción del balón	¿Logras realizar lanzamientos y recepción de pelotas a corta y larga distancia durante el juego?	A veces				X				X				X				X
		Juegos de movimiento	¿Te gusta los juegos de movimiento como los de al gato y el ratón?	Casi siempre				X				X				X				X
		Diversión	¿Te diviertes con los juegos que realiza el docente?	Casi nunca				X				X				X				X
			Nunca				X				X				X				X	

Juegos de reglas	Velocidad	¿Te gusta realizar juegos de competencia para medir tu velocidad con tus compañeros de clases?					X					X							
	Movimiento corporal	¿Puedes realizar saltos moviendo las partes del cuerpo indicadas por el profesor en diferentes tiempos, ritmo y orientación?	Siempre				X					X							X
	Equilibrio	¿Puedes estar en una posición equilibrada durante más de 10 segundos?	Casi siempre				X					X							X
	Indicaciones	¿Para ti es fácil llevar a cabo las indicaciones del profesor?	A veces				X					X							X
	Actividades de flexibilidad	¿Realizas actividades de flexibilidad antes de comenzar a jugar con tus compañeros en la clase de educación física?	Casi nunca				X					X							X
Juegos de construcción	Fuerza corporal	¿Te gustan los juegos en donde utilizas la fuerza de tu cuerpo?	Nunca				X					X							X
	Actividades lúdicas	¿Realizas clases de baile terapia en educación física?	Siempre				X					X							X
	Competencia	¿Te gustan los juegos en los cuales debes competir con tus compañeros?	Casi siempre				X					X							X
	Actividades didácticas	¿Realizas actividades didácticas en educación física?	A veces				X					X							X
	Actividades recreativas	¿A través de las actividades recreativas que realiza el profesor aprendes?	Casi nunca				X					X							X
			Nunca				X				X							X	

Juegos organizados	Organización	¿Te gusta organizar los juegos de fútbol en educación física?	Siempre Casi siempre A veces Casi nunca Nunca						X											X	
	Aire libre	¿Te gusta jugar al aire libre?								X											X
	Destrezas	¿Tienes destrezas en la realización de los juegos organizados que realiza el profesor?								X											X
	Cansancio	¿Te cansas con facilidad en las actividades deportivas que te asigna el docente?								X											X
	Juegos grupales	¿Te gustan los juegos grupales?								X											X
Juegos activos	Reglas de los juegos	¿Cumples las reglas del juego que asigna tu profesor?	Siempre Casi siempre A veces Casi nunca Nunca																	X	
	Decisiones de equipo	¿Crees importante respetar las decisiones de tu equipo para ganar un juego?								X											X
	Relaciones sociales	¿Te gustan los juegos donde puedes compartir con tus compañeros de clases?								X											X
	Estrategias diversas	¿Participas en actividades lúdicas y pre deportivas poniendo en práctica diversas estrategias ya conocidas?								X											X
	Adecuación de normas	¿Te adaptas con facilidad a las clases de educación física?								X											X

OPINIÓN DE APLICABILIDAD:

<input checked="" type="checkbox"/>	Procede su aplicación.
<input type="checkbox"/>	Procede su aplicación previo levantamiento de las observaciones que se adjuntan.
<input type="checkbox"/>	No procede su aplicación.

Trujillo 15'5'2021	19914820	 Juan Medrano Keynoso MAESTRO EN EDUCACION N° EDU A01652915	964919176
Lugar y fecha	DNI. N°	Firma y sello del experto	Teléfono

Anexo 7
Base de datos

MUESTRA	JUEGOS MOTORES																									TOTAL	NIVEL										
	JUEGOS SIMBÓLICOS					JUEGOS DE REGLAS					JUEGOS DE CONSTRUCCIÓN					JUEGOS ORGANIZADOS					JUEGOS ACTIVOS																
	1	2	3	4	5	S	NIVEL	6	7	8	9	0	S	NIVEL	1	1	1	1	1	1	S	NIVEL	1	1	1			1	2	0	S	NIVEL	2	2	2	2	2
1	1	2	2	2	2	9	REGULARES	2	2	2	1	2	9	REGULARES	2	2	2	2	1	9	REGULARES	2	1	2	1	1	7	REGULARES	1	2	2	2	2	9	REGULARES	43	REGULARES
2	2	2	2	2	2	10	REGULARES	3	2	2	1	2	0	REGULARES	2	2	2	2	1	9	REGULARES	2	2	2	2	2	0	REGULARES	2	3	2	1	2	0	REGULARES	49	REGULARES
3	2	2	2	2	1	9	REGULARES	2	1	1	2	2	8	REGULARES	1	2	2	3	2	0	REGULARES	1	2	1	2	3	9	REGULARES	1	2	2	2	1	8	REGULARES	44	REGULARES
4	1	1	2	2	1	7	REGULARES	1	1	1	1	1	5	MALOS	1	1	1	1	1	5	MALOS	1	1	1	1	1	5	MALOS	1	1	1	1	1	5	MALOS	27	MALOS
5	1	1	1	0	1	4	MALOS	1	1	1	1	0	4	MALOS	1	1	2	2	2	8	REGULARES	1	1	1	1	1	5	MALOS	1	1	1	1	1	5	MALOS	26	MALOS
6	2	2	2	1	2	9	REGULARES	2	2	2	2	1	9	REGULARES	1	2	2	2	2	9	REGULARES	1	2	1	2	2	8	REGULARES	3	2	1	2	1	9	REGULARES	44	REGULARES
7	2	1	2	2	1	8	REGULARES	2	1	2	1	1	7	REGULARES	2	2	2	3	2	1	REGULARES	2	2	2	2	1	9	REGULARES	2	2	2	1	3	0	REGULARES	45	REGULARES
8	1	1	1	1	1	5	MALOS	1	1	1	2	1	6	MALOS	1	1	1	1	1	5	MALOS	1	1	2	1	2	7	REGULARES	0	1	1	1	1	4	MALOS	27	MALOS
9	1	1	1	1	1	5	MALOS	0	1	1	1	1	4	MALOS	0	1	1	1	1	4	MALOS	1	1	1	2	1	6	MALOS	2	1	1	2	1	7	REGULARES	26	MALOS
10	2	2	2	1	3	10	REGULARES	2	2	3	1	2	0	REGULARES	2	3	2	2	2	1	REGULARES	2	1	2	2	2	9	REGULARES	2	1	2	2	2	9	REGULARES	49	REGULARES
11	1	2	2	2	2	9	REGULARES	2	3	2	2	2	1	REGULARES	2	2	2	1	2	9	REGULARES	3	2	2	2	2	1	REGULARES	2	3	2	1	2	0	REGULARES	50	REGULARES
12	3	3	3	3	2	14	BUENOS	4	3	3	3	3	6	BUENOS	2	2	4	3	2	3	REGULARES	3	3	3	4	3	6	BUENOS	2	4	4	3	4	7	BUENOS	76	BUENOS
13	1	2	1	1	2	7	REGULARES	2	2	2	2	2	0	REGULARES	1	2	2	1	2	8	REGULARES	1	2	2	1	2	8	REGULARES	1	2	2	1	2	8	REGULARES	41	REGULARES
14	1	1	1	1	1	5	MALOS	2	1	2	1	1	7	REGULARES	1	1	1	1	1	5	MALOS	1	1	2	1	1	6	MALOS	1	1	2	1	1	6	MALOS	29	MALOS
15	2	2	1	2	2	9	REGULARES	2	2	1	1	2	8	REGULARES	2	2	2	1	3	0	REGULARES	1	2	1	2	1	7	REGULARES	1	1	1	1	1	5	MALOS	39	REGULARES
16	3	2	2	2	3	12	REGULARES	3	2	2	3	2	2	REGULARES	2	1	2	2	2	9	REGULARES	1	2	2	1	2	8	REGULARES	2	2	3	2	2	1	REGULARES	52	REGULARES

17	3	2	2	2	3	1 2	REGULA RES	3	4	3	4	3	1 7	BUENOS	3	4	3	4	3	1 7	BUENOS	3	3	3	2	2	1 3	REGULA RES	4	3	4	4	3	1 8	BUENOS	77	BUENOS		
18	1	1	1	1	2	0	5	MALOS	1	1	1	1	0	4	MALOS	0	1	1	1	1	4	MALOS	1	1	1	1	1	5	MALOS	1	2	1	1	1	6	MALOS	24	MALOS	
19	0	1	1	1	1	1	4	MALOS	1	1	1	1	1	5	MALOS	1	1	1	1	1	5	MALOS	0	1	1	2	1	5	MALOS	1	1	1	1	1	5	MALOS	24	MALOS	
20	3	2	2	2	2	2	1 1	REGULA RES	3	2	2	2	2	1 1	REGULA RES	2	2	2	3	2	1 1	REGULA RES	2	2	2	2	2	1 0	REGULA RES	3	2	2	1	2	0	REGULA RES	53	REGULARE S	
21	1	1	0	1	1	1	4	MALOS	1	1	1	1	1	5	MALOS	1	2	1	1	1	6	MALOS	1	1	1	1	1	5	MALOS	1	1	1	1	1	5	MALOS	25	MALOS	
22	1	1	1	1	1	1	5	MALOS	1	0	1	1	1	4	MALOS	1	2	2	1	1	7	REGULA RES	0	1	1	1	1	4	MALOS	1	2	1	1	1	6	MALOS	26	MALOS	
23	2	2	1	2	3	3	1 0	REGULA RES	3	2	2	3	2	1 2	REGULA RES	2	2	2	1	2	9	REGULA RES	1	2	2	2	2	9	REGULA RES	2	2	2	1	2	9	REGULA RES	49	REGULARE S	
24	2	2	2	1	2	2	9	REGULA RES	1	2	2	2	1	8	REGULA RES	2	2	2	2	2	1	0	REGULA RES	2	3	2	3	2	1	REGULA RES	2	2	2	2	1	9	REGULA RES	48	REGULARE S
25	2	2	2	2	1	9	REGULA RES	1	2	2	2	2	9	REGULA RES	1	2	1	2	1	7	REGULA RES	2	1	2	3	1	9	REGULA RES	2	3	2	3	2	1	REGULA RES	46	REGULARE S		
26	2	3	4	3	3	3	1 5	BUENOS	3	3	3	3	4	1 6	BUENOS	3	3	3	3	3	1 5	BUENOS	3	3	4	4	2	1 6	BUENOS	3	3	3	2	3	1	REGULA RES	76	BUENOS	
27	2	2	2	2	3	3	1 1	REGULA RES	2	2	2	3	2	1 1	REGULA RES	3	2	2	2	3	1 2	REGULA RES	3	1	3	2	3	1 2	REGULA RES	2	2	3	2	2	1	REGULA RES	57	REGULARE S	
28	2	1	1	1	1	1	6	MALOS	1	1	2	1	1	6	MALOS	1	1	1	1	1	5	MALOS	1	1	1	0	1	4	MALOS	1	1	1	1	1	5	MALOS	26	MALOS	
29	1	1	1	1	1	1	5	MALOS	0	1	2	1	1	5	MALOS	1	1	1	1	1	5	MALOS	1	1	1	1	1	5	MALOS	2	1	1	1	1	6	MALOS	26	MALOS	
30	2	1	1	2	2	2	8	REGULA RES	2	3	2	1	2	1 0	REGULA RES	1	2	2	3	2	1 0	REGULA RES	2	3	3	2	2	1 2	REGULA RES	2	2	1	2	1	8	REGULA RES	48	REGULARE S	
31	2	3	1	2	2	2	1 0	REGULA RES	2	2	2	1	2	9	REGULA RES	3	2	3	2	2	1 2	REGULA RES	3	2	2	3	1	1 1	REGULA RES	1	1	1	2	2	7	REGULA RES	49	REGULARE S	
32	2	3	2	3	2	2	1 2	REGULA RES	2	3	2	2	2	1 1	REGULA RES	2	1	1	1	1	6	MALOS	3	2	2	3	2	1 2	REGULA RES	2	1	3	2	3	1	REGULA RES	52	REGULARE S	
33	1	1	2	1	2	2	7	REGULA RES	3	2	2	2	3	2	REGULA RES	3	2	3	2	1	1 1	REGULA RES	1	2	2	1	3	9	REGULA RES	1	1	1	1	1	5	MALOS	44	REGULARE S	
34	3	3	2	3	2	2	1 3	REGULA RES	1	2	2	2	2	9	REGULA RES	3	2	3	2	2	1 2	REGULA RES	3	2	2	2	3	1 2	REGULA RES	1	2	2	2	2	9	REGULA RES	55	REGULARE S	
35	2	3	2	2	2	2	1 1	REGULA RES	3	3	2	3	2	1 3	REGULA RES	2	2	2	1	2	9	REGULA RES	1	2	2	3	2	1 0	REGULA RES	2	3	2	1	3	1	REGULA RES	54	REGULARE S	

MUESTRA	APRENDIZAJE EN EL ÁREA DE EDUCACIÓN FÍSICA																								TOTAL	NIVEL											
	COMPRESIÓN Y DESARROLLO CORPORAL						AUTONOMÍA MOTRIZ						VIDA SALUDABLE						HABILIDADES SOCIOMOTRICES								ESTÁNDAR DE CONOCIMIENTO										
	1	2	3	4	5	S T	NIVEL	6	7	8	9	10	S T	NIVEL	1	1	1	1	1	S T	NIVEL	1	1	1			1	2	S T	NIVEL	2	2	2	2	2	S T	NIVEL
1	0	3	3	1	1	8	MEDIO	1	3	2	2	2	10	MEDIO	1	2	3	2	2	10	MEDIO	2	3	2	2	1	10	MEDIO	2	3	2	1	2	10	MEDIO	48	MEDIO
2	2	2	2	3	2	11	MEDIO	2	2	3	2	2	11	MEDIO	2	3	2	2	2	11	MEDIO	2	2	3	2	1	10	MEDIO	3	2	2	2	2	11	MEDIO	54	MEDIO
3	1	2	2	2	3	10	MEDIO	3	2	2	2	1	10	MEDIO	1	2	2	3	1	9	MEDIO	1	2	2	2	2	9	MEDIO	2	2	1	2	2	9	MEDIO	47	MEDIO
4	1	1	1	2	1	6	BAJO	1	2	1	1	1	6	BAJO	1	1	1	2	1	6	BAJO	1	1	2	2	2	8	MEDIO	2	1	2	2	1	8	MEDIO	34	MEDIO
5	1	1	2	0	0	4	BAJO	1	1	2	0	1	5	BAJO	0	1	1	1	1	4	BAJO	1	1	2	1	2	7	MEDIO	1	1	2	1	0	5	BAJO	25	BAJO
6	1	2	1	3	2	9	MEDIO	2	2	2	1	3	10	MEDIO	3	2	1	3	1	10	MEDIO	1	2	2	1	2	8	MEDIO	2	2	3	2	1	10	MEDIO	47	MEDIO
7	2	2	2	1	1	8	MEDIO	2	2	2	2	1	9	MEDIO	2	1	2	1	3	9	MEDIO	2	2	2	3	1	10	MEDIO	2	1	1	1	1	6	BAJO	42	MEDIO
8	1	1	1	1	2	6	BAJO	2	1	1	1	1	6	BAJO	0	2	1	1	1	5	BAJO	1	1	2	1	1	6	BAJO	1	1	1	1	1	5	BAJO	28	BAJO
9	1	1	1	1	1	5	BAJO	0	1	1	1	1	4	BAJO	1	1	1	2	1	6	BAJO	0	2	1	1	1	5	BAJO	0	1	2	1	1	5	BAJO	25	BAJO
10	1	1	2	2	2	8	MEDIO	2	2	2	2	3	11	MEDIO	3	1	2	2	2	10	MEDIO	2	3	3	2	2	12	MEDIO	2	2	2	1	2	9	MEDIO	50	MEDIO
11	3	2	2	2	1	10	MEDIO	1	2	2	1	2	8	MEDIO	2	3	2	2	2	11	MEDIO	2	2	2	2	2	10	MEDIO	2	3	2	2	1	10	MEDIO	49	MEDIO
12	3	3	3	4	4	17	ALTO	3	3	2	3	2	13	MEDIO	3	4	4	3	4	18	ALTO	3	2	4	3	3	15	ALTO	4	2	3	3	3	15	ALTO	78	ALTO
13	1	2	3	1	2	9	MEDIO	1	2	2	1	2	8	MEDIO	1	2	2	2	2	9	MEDIO	1	2	2	2	2	9	MEDIO	2	2	3	2	2	11	MEDIO	46	MEDIO
14	1	1	1	1	1	5	BAJO	2	1	1	1	1	6	BAJO	1	1	1	1	1	5	BAJO	1	1	1	1	2	6	BAJO	2	1	1	1	1	6	BAJO	28	BAJO
15	1	2	2	2	1	8	MEDIO	2	2	1	3	2	10	MEDIO	2	1	1	1	1	6	BAJO	2	2	3	1	3	11	MEDIO	2	3	1	1	2	9	MEDIO	44	MEDIO
16	1	2	2	2	2	9	MEDIO	3	2	2	1	3	11	MEDIO	2	1	3	2	2	10	MEDIO	2	1	2	3	2	10	MEDIO	3	2	2	2	2	11	MEDIO	51	MEDIO
17	2	3	3	4	4	16	ALTO	3	3	2	2	3	13	MEDIO	3	3	4	4	3	17	ALTO	3	4	3	3	3	16	ALTO	3	4	3	3	3	16	ALTO	78	ALTO
18	1	1	1	1	0	4	BAJO	1	2	1	2	0	6	BAJO	1	1	1	1	1	5	BAJO	0	2	1	1	1	5	BAJO	2	1	1	1	0	5	BAJO	25	BAJO

19	0	1	1	1	1	4	BAJO	0	2	1	1	1	5	BAJO	1	2	1	1	1	6	BAJO	1	1	1	2	1	6	BAJO	2	1	1	1	1	6	BAJO	27	BAJO
20	2	2	2	2	3	11	MEDIO	3	2	1	2	2	10	MEDIO	3	2	2	1	1	9	MEDIO	2	1	2	3	2	10	MEDIO	3	2	2	1	2	10	MEDIO	50	MEDIO
21	2	1	1	1	1	6	BAJO	1	1	2	2	2	8	MEDIO	1	2	1	2	2	8	MEDIO	1	1	1	2	1	6	BAJO	2	1	1	1	1	6	BAJO	34	MEDIO
22	0	1	1	2	1	5	BAJO	1	1	0	1	1	4	BAJO	1	1	1	1	1	5	BAJO	2	1	1	1	1	6	BAJO	2	0	1	1	1	5	BAJO	25	BAJO
23	1	2	1	2	2	8	MEDIO	2	2	1	3	3	11	MEDIO	2	2	3	1	2	10	MEDIO	2	3	2	1	2	10	MEDIO	3	2	2	2	2	11	MEDIO	50	MEDIO
24	2	2	2	3	2	11	MEDIO	2	2	2	1	3	10	MEDIO	2	2	1	2	1	8	MEDIO	2	3	2	2	2	11	MEDIO	1	3	2	2	1	9	MEDIO	49	MEDIO
25	2	2	2	3	1	10	MEDIO	2	3	2	2	1	10	MEDIO	2	3	2	2	2	11	MEDIO	1	2	1	2	2	8	MEDIO	1	2	2	3	2	10	MEDIO	49	MEDIO
26	3	3	4	4	3	17	ALTO	2	3	4	4	3	16	ALTO	2	3	3	2	3	13	MEDIO	3	3	4	3	3	16	ALTO	3	3	2	3	4	15	ALTO	77	ALTO
27	3	1	3	1	3	11	MEDIO	2	3	2	2	3	12	MEDIO	1	2	3	2	2	10	MEDIO	3	1	2	2	3	11	MEDIO	3	2	2	3	2	12	MEDIO	56	MEDIO
28	1	1	1	1	1	5	BAJO	2	1	1	1	0	5	BAJO	2	1	1	1	1	6	BAJO	1	3	0	1	1	6	BAJO	1	1	1	1	1	5	BAJO	27	BAJO
29	1	0	2	1	0	4	BAJO	1	0	1	1	1	4	BAJO	2	1	1	1	0	5	BAJO	0	1	1	1	1	4	BAJO	0	1	1	1	1	4	BAJO	21	BAJO
30	1	3	3	2	2	11	MEDIO	3	1	1	2	2	9	MEDIO	2	2	1	2	2	9	MEDIO	1	2	2	2	2	9	MEDIO	2	2	2	1	2	9	MEDIO	47	MEDIO
31	3	2	1	3	1	10	MEDIO	2	2	1	2	2	9	MEDIO	1	2	1	2	2	8	MEDIO	3	2	3	2	1	11	MEDIO	3	2	2	1	2	10	MEDIO	48	MEDIO
32	3	2	2	3	1	11	MEDIO	2	3	2	2	2	11	MEDIO	2	2	3	2	3	12	MEDIO	2	2	2	1	1	8	MEDIO	2	3	2	2	1	10	MEDIO	52	MEDIO
33	1	0	3	1	3	8	MEDIO	1	1	2	2	2	8	MEDIO	2	1	1	1	1	6	BAJO	3	2	3	2	2	12	MEDIO	3	2	2	2	2	11	MEDIO	45	MEDIO
34	3	0	3	2	3	11	MEDIO	3	2	2	3	2	12	MEDIO	1	2	1	2	2	8	MEDIO	3	2	2	2	2	11	MEDIO	1	2	1	2	2	8	MEDIO	50	MEDIO
35	1	2	1	3	2	9	MEDIO	2	3	2	1	2	10	MEDIO	2	3	1	1	3	10	MEDIO	2	2	2	2	2	10	MEDIO	3	4	3	3	2	15	ALTO	54	MEDIO



ESCUELA DE POSGRADO

MAESTRÍA EN EDUCACIÓN CON MENCIÓN EN DOCENCIA Y GESTIÓN EDUCATIVA

Declaratoria de Originalidad del Autor

Yo, CALDERON QUISPE VICTOR estudiante de la ESCUELA DE POSGRADO del programa de MAESTRÍA EN EDUCACIÓN CON MENCIÓN EN DOCENCIA Y GESTIÓN EDUCATIVA de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - TRUJILLO, declaro bajo juramento que todos los datos e información que acompañan la Tesis titulada: "Juegos motores y aprendizaje en el área de educación física en la institución educativa San Francisco de Asís- Huancayo, 2020", es de mi autoría, por lo tanto, declaro que la Tesis:

1. No ha sido plagiada ni total, ni parcialmente.
2. He mencionado todas las fuentes empleadas, identificando correctamente toda cita textual o de paráfrasis proveniente de otras fuentes.
3. No ha sido publicada, ni presentada anteriormente para la obtención de otro grado académico o título profesional.
4. Los datos presentados en los resultados no han sido falseados, ni duplicados, ni copiados.

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

Nombres y Apellidos	Firma
CALDERON QUISPE VICTOR DNI: 20058969 ORCID 0000-0002-6822-142X	Firmado digitalmente por: VICTORCQ el 06-01-2022 21:07:29

Código documento Trilce: INV - 0478152