



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

**PROGRAMA DE SEGUNDA ESPECIALIDAD
ESPECIALIDAD EN EDUCACIÓN FÍSICA Y DEPORTE**

**Juegos tradicionales y desarrollo de habilidades motrices
básicas en niños de educación primaria Ventanilla -2024**

**TRABAJO ACADÉMICO PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE
SEGUNDA ESPECIALIDAD EN EDUCACIÓN FÍSICA Y DEPORTE**

AUTOR:

Nuñez Acero, Jack Hamilton (orcid.org/0009-0003-7420-0451)

ASESORA:

Dra. Calvanapon Alva, Flor Alicia (orcid.org/0000-0003-2721-2698)

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Atención Integral del Infante, Niño y Adolescente

LÍNEA DE RESPONSABILIDAD SOCIAL UNIVERSITARIA:

Apoyo a la reducción de brechas y carencias en la educación en todos sus niveles

TRUJILLO – PERÚ

2024

DEDICATORIA

El presente trabajo académico está dedicado a mi familia que siempre me apoya para seguir avanzando en mi vida profesional.

AGRADECIMIENTO

Agradezco a Dios por permitirme llegar a la parte final de esta meta, ya que tuve en el camino muchas dificultades sobretodo de salud, a causa de la pandemia; tuve que reponerme y seguir para adelante, también agradezco a los docentes de este programa de la universidad que tuvieron la paciencia, empatía y apoyo hacia mi persona y demás compañeros.



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

FACULTAD DE HUMANIDADES

PROGRAMA DE SEGUNDA ESPECIALIDAD EN EDUCACIÓN FÍSICA Y DEPORTE

Declaratoria de Autenticidad del Asesor

Yo, CALVANAPON ALVA FLOR ALICIA, docente de la FACULTAD DE HUMANIDADES del programa de SEGUNDA ESPECIALIDAD EN EDUCACIÓN FÍSICA Y DEPORTE de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - TRUJILLO, asesor de Trabajo Académico II titulado: "Juegos tradicionales y desarrollo de habilidades motrices básicas en niños de educación primaria Ventanilla -2024", cuyo autor es NUÑEZ ACERO JACK HAMILTON, constato que la investigación tiene un índice de similitud de 17%, verificable en el reporte de originalidad del programa Turnitin, el cual ha sido realizado sin filtros, ni exclusiones.

He revisado dicho reporte y concluyo que cada una de las coincidencias detectadas no constituyen plagio. A mi leal saber y entender el Trabajo Académico II cumple con todas las normas para el uso de citas y referencias establecidas por la Universidad César Vallejo.

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

TRUJILLO, 08 de Julio del 2024

Apellidos y Nombres del Asesor:	Firma
CALVANAPON ALVA FLOR ALICIA DNI: 17995554 ORCID: 0000-0003-2721-2698	Firmado electrónicamente por: CALVANAPONFA el 18-07-2024 21:52:18

Código documento Trilce: TRI - 0804025





UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

FACULTAD DE HUMANIDADES

PROGRAMA DE SEGUNDA ESPECIALIDAD EN EDUCACIÓN FÍSICA Y DEPORTE

Declaratoria de Originalidad del Autor

Yo, NUÑEZ ACERO JACK HAMILTON estudiante de la FACULTAD DE HUMANIDADES del programa de SEGUNDA ESPECIALIDAD EN EDUCACIÓN FÍSICA Y DEPORTE de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - TRUJILLO, declaro bajo juramento que todos los datos e información que acompañan el Trabajo Académico II titulado: "Juegos tradicionales y desarrollo de habilidades motrices básicas en niños de educación primaria Ventanilla -2024", es de mi autoría, por lo tanto, declaro que el Trabajo Académico II:

1. No ha sido plagiado 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 publicado, ni presentado 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
JACK HAMILTON NUÑEZ ACERO DNI: 40262845 ORCID: 0009-0003-7420-0451	Firmado electrónicamente por: JHNUNEZ el 08-07- 2024 20:13:34

Código documento Trilce: TRI - 0804023

ÍNDICE

Carátula	
DEDICATORIA	
AGRADECIMIENTO	
DECLARATORIA DE AUTENTICIDAD DEL ASESOR	
DECLARATORIA DE ORIGINALIDAD DEL AUTOR	
ÍNDICE	ii
ÍNDICE DE TABLAS	iii
RESUMEN	iv
ABSTRACT	v
I. INTRODUCCIÓN	1
II. MARCO TEÓRICO	4
III. MÉTODO	11
3.1. Tipo y diseño de investigación	11
3.2. Variables y operacionalización	11
3.3. Población, muestra, muestreo	12
3.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos, validez y confiabilidad	13
3.5 Procedimientos	13
3.6 Método de análisis de datos	14
3.7 Aspectos éticos	14
IV. RESULTADOS	15
V. DISCUSIÓN	23
VI. CONCLUSIONES	26
VII. RECOMENDACIONES	27
REFERENCIAS:	28
ANEXOS	33

Índice de tablas

Tabla 1 <i>Análisis descriptivo de la variable Juegos tradicionales y dimensiones</i>	15
Tabla 2 <i>Análisis descriptivo de la variable Habilidades motrices básicas y dimensiones</i>	16
Tabla 3 <i>Prueba de Normalidad Kolmogorov Smirnov.</i>	17
Tabla 4 Relación entre los juegos tradicionales dinámicos y habilidades motrices básicas de los estudiantes del 1er grado de educación primaria	22
Tabla 5 Relación entre los juegos tradicionales dinámicos y habilidades motrices locomoción de los estudiantes del 1er grado	17
Tabla 6 Relación entre los juegos tradicionales dinámicos y habilidades motrices de manipulación de los estudiantes del 1er grado	18
Tabla 7 Relación entre los juegos tradicionales dinámicos y habilidades motrices de estabilidad de los estudiantes del 1er grado de educación primaria de la escuela N°5127 del distrito de Ventanilla- Callao- 2024.	19
Tabla 8 Relación entre los juegos tradicionales estáticos y habilidades motrices locomoción de los estudiantes del 1er grado de educación primaria de la escuela N°5127 del distrito de Ventanilla- Callao - 2024	19
Tabla 9 Relación entre los juegos tradicionales estáticos y habilidades motrices manipulación de los estudiantes del 1er grado	20
Tabla 10 Relación entre los juegos tradicionales estáticos y habilidades motrices estabilidad de los estudiantes del 1er grado de educación primaria	21

RESUMEN

El trabajo tiene como finalidad determinar cómo los juegos tradicionales se relacionan con las habilidades motrices básicas de los estudiantes del 1er grado de educación primaria de la escuela N°5127 del distrito de Ventanilla-Callao- 2024. La metodología es cuantitativa, correlacional, descriptiva, no experimental y transversal. Instrumentos: se empleó una lista de cotejo para identificar juegos tradicionales y otra para determinar el nivel de habilidades motrices básicas. La muestra es 45 alumnos del 1er grado de educación primaria de la escuela N°5127 del distrito de Ventanilla-Callao- 2024. Los resultados a nivel descriptivo, en cuanto a la variable juegos tradicionales, el 40% de los estudiantes se encuentra en el nivel Alto; de otro lado, el 49% de los estudiantes está en el nivel Alto de la variable Habilidades motrices básicas; A nivel inferencial, en cuanto al objetivo general, con base en un valor de $p = 0.001 < \alpha = 0.05$, se rechaza la hipótesis nula (H_0) y se aceptó la hipótesis alterna. Se concluye que existe relación significativa y positiva entre los juegos tradicionales y las habilidades motrices básicas de los estudiantes del 1er grado de educación primaria de la escuela N°5127 del distrito de Ventanilla-Callao – 2024.

Palabras clave: juegos tradicionales, habilidades motrices, locomoción, manipulación, estabilidad.

ABSTRACT

The purpose of the work is to determine how traditional games are related to the basic motor skills of students of the 1st grade of primary education of school No. 5127 in the district of Ventanilla-Callao- 2024. The methodology is quantitative, correlational, descriptive, non-experimental and cross-sectional. Instruments: A checklist was used to identify traditional games and another to determine the level of basic motor skills. The sample is 45 students of the 1st grade of primary education from school No. 5127 in the district of Ventanilla-Callao- 2024. The results at the descriptive level, in terms of the variable traditional games, 40% of the students are at the High level; on the other hand, 49% of the students are at the High level of the Basic Motor Skills variable; At the inferential level, regarding the general objective, based on a value of $p = 0.001 < \alpha = 0.05$, the null hypothesis (H0) is rejected and the alternative hypothesis is accepted. It is concluded that there is a significant and positive relationship between traditional games and the basic motor skills of students in the 1st grade of primary education at school No. 5127 in the district of Ventanilla-Callao – 2024.

Keywords: traditional games, motor skills, locomotion, manipulation, stability.

I. INTRODUCCIÓN

Es muy importante que los alumnos aumenten correcta y adecuadamente sus destrezas motoras básicas desde una edad temprana, especialmente cuando asisten a clases de educación física, porque es una alternativa de interacción personal en un contexto social que ayuda a la persona a lograr un mejor desarrollo motor. a través de actividades en educación física que incluyen aspectos cognitivos y comunicativos que inciden directamente en los procesos de consolidación mental y adaptación de la sociedad y la familia.

En un trabajo realizado en la Universidad Cienfuegos – Cuba, se ha encontrado los siguientes resultados en un diagnóstico realizado sobre el indicador Caminar, se encontraron los siguientes resultados: De los 15 niños evaluados, el 20 % de la muestra (3 niños) alcanzó una evaluación de bien, ya que se desplazan coordinando los movimientos de piernas y brazos. Otro 20 % (3 niños) alcanzó una evaluación de regular, mostrando movimientos descoordinados en ocasiones. El 60 % restante de la muestra (9 niños) fue evaluado como mal, debido a caminar de forma descoordinado (Roa et al.,2019). Los resultados que se muestra en el trabajo que se presentó de caminata se pueden observar que en nivel “MAL” tenemos un 60 %; eso quiere decir que hay más cantidad de alumnos que tienen muchas dificultades en este indicador.

El Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia (UNICEF, 2022a), ha señalado que el impacto de la pandemia del COVID-19, tras el trienio 2020-2022, ha dejado una secuela de más de seis años de retrasos en habilidad motoras, lo cual perjudica a cerca de 60 000 millones de niños y adolescentes de las Américas, bajas cifras que atingen principalmente a las destrezas vinculas a la locomoción, estabilidad y la manipulación. En esa línea, la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO, 2023) indica que, en el año 2022, no se logró incrementar los índices de habilidades motrices, persistiendo un deceso de más del 6.5% anual, lo cual se ha visto recrudescido con el incremento de las brechas en infraestructura y cobertura educativa.

Otro estudio realizado por el hospital Loayza (Perú) señala que: La Covid-19 ha tenido un cambio resaltante en el crecimiento temprano de los niños, lo que podría resultar en factores de riesgo que afectarán su vida adulta y su

capacidad para participar en la sociedad. Según la especialista Yolanda Pilar Cuya Martínez, señaló que la falta de interacción social entre niños, junto con la falta de acción física durante la epidemia de COVID-19, ha resultado en problemas significativos en el desarrollo psicomotor, también en la reducción de destrezas sociales y del lenguaje. Esta última es especialmente alarmante, puesto que se encontró casos de niños de 2 y 3 años con escasas para formar oraciones simples.

En la institución de educación primaria “Mártir José Olaya” se detectó en el primer grado que los alumnos tienen complicaciones en el desenvolvimiento de sus habilidades básicas (correr, saltar, atrapar, lanzar, levantarse y equilibrarse); durante la aplicación de las sesiones de aprendizaje. Estas dificultades pueden que muestran los alumnos pueden convertirse en problemas mayores según avanzan de grado los alumnos. Por todo lo observado planteamos la siguiente pregunta: ¿Cuál es la relación entre los juegos tradicionales y desarrollo de las habilidades motrices básicas en los estudiantes del 1er grado de educación primaria de la I. E. N° 5127 del distrito de Ventanilla- Callao- 2024?

Asimismo, se justifica *socialmente* pues responde a una necesidad palpable, pues es necesario mejorar las prácticas educativas a través de la integración efectiva del juego tradicional, esta investigación busca contribuir al desarrollo integro de los niños de Ventanilla, fortaleciendo así las bases para un desarrollo social más equitativo y de calidad. De otro lado, desde la *práctica*, la investigación se justifica ya que busca generar un impacto en la práctica educativa de los docentes, al identificar estrategias efectivas para integrar el juego tradicional en el currículo educativo, facilitando la implementación de cambios concretos en los programas educativos locales. Por último, desde una perspectiva metodológica se justifica porque se emplearon instrumentos a través de listas de cotejo válidos y confiables y con una muestra representativa, tornándose en un antecedente para otros investigadores.

El objetivo general de este trabajo es: determinar cómo los juegos tradicionales se relacionan con las habilidades motrices básicas en los escolares del 1er grado de primaria de la I. E. N° 5127 del distrito de Ventanilla- Callao- 2024.

Los objetivos específicos son: Determinar cómo los juegos tradicionales dinámicos se relación con las habilidades motrices locomoción, manipulación y estabilidad de niños del 1er grado del nivel primaria de la escuela N°5127 del distrito

de Ventanilla- Callao- 2024; Determinar cómo los juegos tradicionales estáticos se relación con las habilidades motrices locomoción, manipulación y estabilidad de niños del 1er grado del nivel primaria de la escuela N°5127 del distrito de Ventanilla- Callao- 2024

La hipótesis del trabajo es: Los juegos tradicionales se relacionan con las habilidades motrices básicas de niños del 1er grado del nivel primaria de la escuela N° 5127 del distrito de Ventanilla- Callao- 2024.

II. MARCO TEÓRICO

Angulo et al. (2023), en Quito Ecuador, investigaron sobre la implementación de juegos tradicionales en el progreso motor de alumnos de 4to año de educación básica. Se empleó un enfoque de investigación cuasi experimental, combinando métodos cualitativos y cuantitativos. La muestra consistió en 30 niños seleccionados por conveniencia. Los resultados mostraron que los juegos tradicionales tuvieron un efecto significativo en la mejora de la coordinación motriz, evidenciado por cambios positivos en las mediciones de agilidad, equilibrio y ritmo. Se concluye que las actividades recreativas tradicionales influyen en el desarrollo motor y físico de los niños.

Moreta (2022), en Ambato Ecuador, realizó un estudio que tuvo como objetivo desarrollar destrezas motrices fundamentales mediante la realización de juegos modificados para los estudiantes de nivel básico. El estudio fue longitudinal no experimental (experimental) y se incluyó como muestra a 39 estudiantes. Los resultados mostraron que hubo cambios entre los niveles por período, por lo que se puede observar el cambio de niveles de bajo a medio y de medio a alto se pudo comprobar estadísticamente que la prevalencia de juegos modificados en el incremento de la motricidad básica con valores significativos de $P \leq 0,05$. Se concluye que las actividades mejoraron las destrezas motrices fundamentales.

Duque y Tapias (2020), en Guayaquil Ecuador, se enfoca en explorar el impacto y la incidencia de juegos tradicionales en el aprendizaje de destrezas motoras. Estudio cuantitativo, metodología preexperimental y longitudinal. La muestra fue integrada por 57 estudiantes de nivel básico. Los resultados apuntan a una mejora de entre 8 a 9 % en cuanto al rendimiento de destrezas de habilidad motora, específicamente en destrezas de manipulación y desplazamiento. Se concluye que los juegos tradicionales inciden relevantemente en el aprendizaje de destrezas motrices.

Torres (2021), desarrolló un trabajo de investigación para analizar los juegos tradicionales en la motricidad básica de escolares de 4-5 años. Este estudio fue un diseño inclusivo, sin métodos cualitativos ni cuantitativos. Los juegos tradicionales son una potente intervención física para limitar problemas de los niños como el sedentarismo, ofrecerles oportunidades de ocio, promover la inclusión, introducir la

motricidad y mejorar la motricidad gruesa. el incremento de las destrezas motoras. Y un poder especial. Por tanto, se considera cumplido el tercer objetivo independiente.

Se consultó el trabajo de Sandoval (2022), en Lima Perú, su objetivo fue fomentar destrezas motoras esenciales en alumnos, mediante un proyecto sobre juegos ancestrales. Se llega a la conclusión que el proyecto de juegos tradicionales originó modificaciones variaciones significativas en el comportamiento de los alumnos aumentando sus destrezas motrices elementales.

Por otro lado, Quispe y Condori (2022), en Moquegua Perú, realizaron un estudio que tuvo como objetivo mostrar cómo se manifiesta la conexión entre los juegos tradicionales y el progreso psicomotriz en los niños del nivel inicial. en Cusco. Investigación aplicada. Los resultados se obtuvieron del estadístico T-student aplicado para aceptar la hipótesis, procesado por las respuestas halladas del conjunto experimental y del conjunto control, de los cuales se puede concluir que los juegos tradicionales son muy buenos y tienen un efecto positivo en la actividad psicomotriz por la misma razón que la prevalencia es significativa tanto entre el equipo experimental como el de control. Se estableció que los juegos tradicionales son muy buenos y promueven positivamente el desarrollo psicomotor, por lo que la prevalencia es significativa tanto entre el conjunto experimental como el de control.

Gonzales (2021), hizo un estudio cuya meta fue saber si la implementación de juegos tradicionales mejora las destrezas motoras de niños de 4 años en un aula de GE. El estudio fue de tipo aplicado, cuasiexperimental. Después de implementar juegos tradicionales, se descubrió que los niños GE mejoraron sus habilidades motoras en un 96%. Muestra que los juegos tradicionales acrecentan la capacidad de comprender el cuerpo y expresarse físicamente; por lo que concluyeron que la implementación de juegos tradicionales tuvo un impacto significativo para el avance de la motricidad de niños de 4 años del inicial No. 011 de Amarilis - Huánuco, 2018.

En cuanto a la variable juegos tradicionales, se tomará como autor base a Burgos et al. (2023), quienes la definen como actividades estructuradas de manera

lúdica y que tienen por característica principales el haber sido transmitidas de generación en generación y con fuerte arraigo en las tradiciones locales. De otro lado, Rodríguez et al. (2023) señala que han sido una forma de entretenimiento y aprendizaje para niños y adultos durante siglos, siendo sus principales características la simplicidad y accesibilidad, utilizando recursos cotidianos y espacios comunes para su práctica.

De acuerdo con Ardila et al. (2022), una característica distintiva de los juegos tradicionales es su diversidad y variedad, reflejando la riqueza cultural de cada región, por tanto, desde los juegos de mesa hasta juegos al aire libre, cada cultura ha desarrollado sus propios juegos adaptados al entorno y a las circunstancias locales. Estos juegos no solo sirven como formas de entretenimiento, sino que también es crucial en el crecimiento infantil y en la transmisión de valores y habilidades sociales (Eduin et al., 2023).

Según Taro y Pincay (2023), los juegos tradicionales fomentan la interrelación social y el trabajo en conjunto, promoviendo el aprendizaje de normas y reglas, así como la solución de problemas de forma positiva. Además, contribuyen al crecimiento físico y motor de los niños, ya que muchos de estos juegos requieren habilidades como correr, saltar, lanzar o coordinar movimientos, fomentando el progreso de la motricidad tanto gruesa como fina (Nacimba y Tapia, 2022).

Desde una perspectiva crítica, autores como Almeida y Cerezo (2020) y García y Tarazona (2022), señalan que en un planeta cada vez más sometido por la tecnología y los medios digitales, los juegos tradicionales siguen siendo relevantes como una alternativa valiosa para promover la actividad física y el juego al aire libre. De esta manera, los juegos tradicionales ofrecen una oportunidad única para que los niños se conecten con sus raíces culturales, aprendan sobre tradiciones pasadas y disfruten de experiencias compartidas con amigos y familiares (UNESCO, 2022).

Desde un punto de vista psicoeducativo, los juegos tradicionales contribuyen al avance cognitivo de los estudiantes al estimular su imaginación, creatividad y capacidad de concentración (Eduin et al., 2023). Y, es que, al no depender de dispositivos electrónicos, los juegos tradicionales fomentan la exploración activa del

entorno físico y emocional, permitiendo a los niños experimentar el mundo de manera positiva y sensorial, tal como expresa Cortizas (2014).

Según Almeida y Cerezo (2020), los juegos tradicionales promueven la actividad física al requerir movimiento y participación, ya que, al jugar, las personas desarrollan habilidades motoras, coordinación y resistencia física, lo que es importante para conservar un estilo de vida saludable y activo. De otro lado, los juegos tradicionales fomentan la socialización y el trabajo en equipo, especialmente porque suelen jugarse en grupo (Nacimba y Tapia, 2022). Por ello, la interacción social ayuda a los participantes a aprender a cooperar, a respetar reglas y a comunicarse de manera efectiva, siendo los niños que, en particular, desarrollan habilidades sociales importantes mientras participan en estos juegos, tal como señala Cortizas (2014).

En relación a las teorías que estudian las variables juegos tradicionales, tenemos la propuesta teórica de Huizinga (1938) en su obra "*Homo Ludens*", donde argumenta que el juego no es simplemente una actividad recreativa, sino un fenómeno cultural fundamental que influye en la sociedad y la cultura. De esta manera, Burgos et al. (2023) interpretando a Huizinga (1938), señala el juego es una forma de comportamiento humano que tiene un impacto profundo en la vida social, política y religiosa.

Para Vigotsky el juego es una herramienta y recurso sociocultural, porque es un elemento que orienta el desarrollo intelectual del niño, facilitando la mejora de las principales funciones del intelecto, como la retención y la atención. La recreación es versátil y responsable del crecimiento físico de un niño. La concentración, la retención y el recuerdo se desarrollan cuidadosamente, son divertidos y fáciles mientras se juega. Con ayuda del juego, el pequeño desarrolla su aprendizaje y realidad social. (Gonzales,2021 citó a Vigotsky 1966)

Por otra parte, Piaget dice que el juego forma parte del desarrollo intelectual del niño, porque aprende sobre el mundo según la etapa cambiante de la persona. Piaget habla de tres partes importantes del juego: el juego es una actividad sencilla (como los animales); juego simbólico (imaginario); y juego con normas (resultado por grupo). (Gonzales,2021 citó a Jean Piaget 1959).

Los juegos tradicionales (JT) son prácticas lúdicas que fueron aprendidas a través de la historia, así como sus respectivas reglas, mediante estas actividades

se muestran costumbres, tradiciones territoriales con características propias del lugar geográfico (Fernández-Gavira et al., 2021). Los JT originan técnicas corporales que educan la reflexión subjetiva de los que participan en el juego; permitiendo comprender y construir una identidad social y cultural para contribuir la formación individual, con juego que brindan signos y mensajes sobre la cultura local, la tradición hace que estos juegos se realicen generalmente con hermanos, padres o amigos (Luchoro-Parrilla et al., 2024).

Según Burgos et al. (2023), se pueden identificar dos dimensiones principales de los juegos tradicionales en base a la modalidad que pueden adoptar, entre los principales tenemos las actividades dinámicas y estáticas. En primer lugar, los juegos dinámicos implican movimiento físico activo y suelen requerir coordinación motriz y habilidades motoras (Tejero et al., 2017). Estas actividades no solo fomentan el ejercicio físico, sino que también buscan la interrelación social y el trabajo en equipo, fomentando el aprendizaje activo y motivador.

Los juegos tradicionales se clasifican en dos grupos; como nos indica Lavega (2000) en dinámicos y en estáticos. Los juegos dinámicos como actividad grupal, su esencia radica en la experiencia, relaciones amistosas, respeto por las reglas del juego, hay muchas oportunidades, emociones. Esto permite la interacción entre todos los participantes, además de establecer un equipo ganador, los objetivos son: "Muéstrales que son mejores que los demás". También se muestra la relación de comunicación positiva y colaboración entre todos los competidores.

Entre estos juegos se puede señalar: Mata gente; este antiguo juego se ha jugado durante muchos años y ofrece una buena dosis de diversión, el juego tiene dos facciones iguales; cantidad de jugadores; uno de los grupos se ubica en medio del otro grupo; y el otro equipo de tiradores.

Con relación a los juegos estáticos tienen su particularidad en ser entretenidas, se desarrollan en las pequeñas áreas del lugar, la gente es poca; los participantes solicitan órdenes de ejecución, etc., las reglas del juego están establecidas. Entre ellas se puede mencionar:

El mundo; según Mendéz (1963) el nombre de este juego se asociado con el diseño dibujado. Esta actividad lleva algo especial, ir retirando de las líneas divisorias horizontales y las líneas divisorias transversales que están diseñadas en

el suelo en una piedra; redonda y plana, golpea con un pie y recibe con el otro en el aire. No se debe romper las reglas.

En cuanto a la variable habilidades motrices básicas, según González et al. (2023), se refieren a las capacidades y destrezas que una persona desarrolla para controlar y coordinar sus movimientos corporales de manera efectiva y precisa. De otro lado, de acuerdo a Montoya y Zapata (2023), estas habilidades abarcan muchas acciones que se da desde movimientos simples hasta movimientos más complejos que requieren coordinación fina y control muscular.

Según Reyes y Gras (2023), el desarrollo de habilidades motrices básicas comienza desde una edad temprana y evoluciona a lo largo de la vida. Es así que, en los niños, el juego es una forma natural de desarrollar y mejorar estas habilidades, ya que involucra movimientos repetitivos y variados que fortalecen los músculos y desarrollan la coordinación, por ende, a medida que los niños crecen, las habilidades motrices se refinan y se adaptan a través de la práctica y la experiencia (Espinosa y Ojeda, 2023).

Asimismo, las habilidades motrices básicas son todos los movimientos considerados estructurales con mayor complejidad vinculado a las influencias antropométricas, también se refieren a los movimientos posteriores a los rudimentarios; se clasifican en actividades en actividades locomotoras, manipulativas y no locomotora. Se caracteriza por las constantes modificaciones durante la infancia, en base a la interacción del desarrollo neuromuscular genético, control del crecimiento, efectos de experiencias motoras previas y nuevas experiencias motoras (Hurtado-Almonacid et al., 2024).

De acuerdo a Bustinza y Oseda (2021), el progreso adecuado de las destrezas motrices es crucial para el desarrollo físico, la independencia funcional y la participación en actividades cotidianas y recreativas. Por su parte, Marín et al. (2023) las intervenciones tempranas y las experiencias enriquecedoras, como actividades deportivas, juegos al aire libre, artes plásticas y música, son fundamentales para promover un desarrollo óptimo de las habilidades motrices en todas las etapas de la vida.

Según González et al. (2023), el desarrollo físico y la salud están estrechamente ligados al desarrollo de habilidades motrices, de esta manera, las destrezas motoras gruesas, que involucran desplazamientos organizados como

correr, saltar, trepar y lanzar, promueven el fortalecimiento muscular, la coordinación oculo-manual y la resistencia cardiovascular. De acuerdo a Laguna et al. (2021), estas habilidades contribuyen a un estilo de vida activo y saludable desde la infancia, previniendo problemas de salud relacionados con la inactividad y fomentando un desarrollo físico adecuado.

Según González et al. (2023), las destrezas motrices básicas se dividen en las siguientes dimensiones: Asimismo, estas el desarrollo de habilidades de locomoción (correr y saltar) están estrechamente relacionado con la maduración del sistema nervioso, muscular y esquelético, así como con las experiencias de aprendizaje y la motivación para explorar (Liendo et al., 2023). De otro lado, las habilidades de manipulación implican el control y la combinación de las manos y los dedos para manipular objetos. Estas habilidades incluyen agarrar, lanzar, atrapar, lanzar, recoger y manipular objetos con precisión (Jiménez et al., 2023).

Tal como señala Laguna et al. (2021), el desarrollo de habilidades de manipulación comienza desde la infancia temprana, cuando los bebés exploran objetos con las manos, y progresa hacia habilidades más complejas como escribir, dibujar, recortar y usar herramientas, de otro lado, la práctica repetida y la experiencia son cruciales para el crecimiento y progreso de estas habilidades.

Por otro lado, las habilidades de estabilidad se refieren al control postural y equilibrio del cuerpo, ya que estas habilidades son esenciales para mantener una postura adecuada, realizar actividades físicas con eficacia y prevenir lesiones (Cermeño y Cortina, 2022). Tal como señala González et al. (2023), el desarrollo de habilidades de estabilidad implica la coordinación de músculos y articulaciones para mantener el equilibrio estático (como estar de pie) y dinámico (como caminar por una superficie irregular).

III. MÉTODO

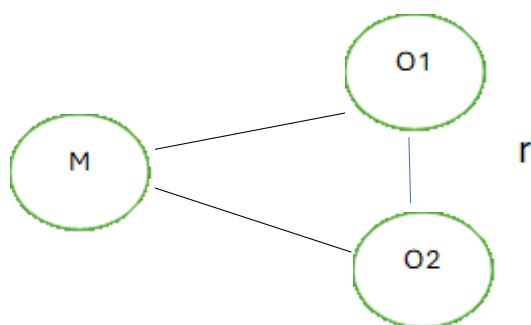
3.1. Tipo y diseño de investigación

3.1.1 Tipo de investigación: Este trabajo de acuerdo su nivel de conocimiento perseguido es aplicado ya que se utilizó conocimientos pre establecidos en diferentes investigaciones que ya se realizaron en otros trabajos.

En cuanto al enfoque, se empleó un enfoque cuantitativo, Es un proceso básico e integrado que emplea el método científico para recopilar datos nominales, ordinales o continuos de una población específica. (Arias et al., 2022).

3.1.2 Diseño de investigación: Con relación al diseño, fue no experimental. (Gonzales,2021 citó a Dzul 2015), los estudios no experimentales son aquellos en los que las variables no se manipulan intencionalmente.

Respecto al nivel, el alcance de la investigación fue correlacional, En este tipo de trabajos es necesario mostrar una hipótesis que exprese una conexión entre dos o más variables. (Ramos,2020).



Donde:

M: Muestra

O1: Observación V1 Juegos tradicionales

O2: Observación V 2 Habilidades motrices básicas

3.2. Variables y operacionalización

Respecto a la primera variable juegos tradicionales.

- **Definición conceptual:** Se tomó como autor base a Burgos et al. (2023), quienes la definen como actividades estructuradas de manera lúdica y que

tienen por característica principales el haber sido transmitidas de generación en generación y con fuerte arraigo en las tradiciones locales.

- **Definición operacional:** Se apoyó en juegos tradicionales cuyas dimensiones son: dinámicos y estáticos.
- **Indicadores:** Los indicadores de esta variable son: mata gente y la rayuela.
- **Escala de medición:** La variable fue medida a través de una escala nominal, cuyas posibilidades fueron (sí y no)

Respecto a la segunda variable habilidades motrices básicas.

- **Definición conceptual:** Considerando a González et al. (2023), se refieren a las capacidades y destrezas que una persona desarrolla para controlar y coordinar sus movimientos corporales de manera efectiva y precisa.
- **Definición operacional:** La variable se separa en tres dimensiones, locomoción, manipulación y estabilidad.
- **Indicadores:** El estudio se realizó tomando en cuenta 6 indicadores, dos para cada dimensión. Correr y saltar para la primera dimensión; lanzar y atrapa para la segunda dimensión y para la tercera dimensión, mantiene equilibrio y levantarse

3.3. Población, muestra, muestreo

3.3.1 Población: La población de estudios se conformó por 48 alumnos del 1er grado del nivel primaria de la I. E. 5127 de Ventanilla en el 2024. Con relación a la población Hernández et al. (2014) señalan que es una reunión de situaciones que cumplen determinadas especificaciones.

- **Criterios de inclusión:** Los estudiantes van a clase; estudiantes cuyos apoderados dan su permiso.
- **Criterios de exclusión:** Estudiantes que no asisten a clases; estudiantes que sus padres no autorizaron su participación; estudiantes con condiciones médicas que les impiden participar en actividad física.

3.3.2 Muestra: En cuanto a la muestra, el presente trabajo estuvo constituido con una muestra de 45 alumnos. Al respecto Hernández et al., (2014) indican que la población es el subconjunto de la población o universo que le importa y del cual se recopilan información.

3.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos, validez y confiabilidad

En cuanto a las técnicas e instrumentos, Arias et al. (2022) manifiesta que los instrumentos son herramientas materiales utilizadas para recolectar y guardar la información. En ese sentido se usó la técnica de observación instrumento lista de cotejo, la que según Bernal (2016), se define como un instrumento utilizado en el ámbito educativo, científico o de investigación para registrar y sistematizar información relevante sobre determinados aspectos o variables que se desean observar o evaluar. Esta ficha se utiliza para anotar datos, observaciones o respuestas específicas durante un proceso de observación o evaluación.

Para ello se empleó una lista de cotejo para valorar las habilidades motrices básicas en alumnos cuyo autor fue el propio investigador (Ñúñez, 2024), conformado por 16 ítems dicotómicas y en base a tres dimensiones: locomoción, manipulación y estabilidad; conformado por 12 ítems, siendo su tiempo de aplicación entre 15 a 20 minutos, de manera presencial e individual. También se está considerando la variable de juegos tradicionales con sus dimensiones: dinámicos y estáticos; conformado por 11 ítems.

3.5 Procedimientos

Respecto a los procedimientos, los pasos implicaron un proceso metódico y una secuencia de acciones realizadas para recopilar información, dando como resultado el análisis e interpretación de las mismas. Como primer momento se hizo las listas de cotejo basada en variables y dimensiones. Los individuos se seleccionaron según los criterios de inclusión y se pidió permiso al director de la institución y padres de los alumnos. Después de recopilar la información se usó el programa de Excel para organizar la información. Por otro lado, se empleó el programa estadístico SPSS V.25; con este programa se pudo ver la relación de dichas variables.

3.6 Método de análisis de datos

Según el SPS, CHI^2 se utilizó para identificar las frecuencias de los resultados y de manera similar, este método se utilizó para hacer tablas para poder ver la relación de las dos variables.

3.7 Aspectos éticos

A los integrantes de este trabajo no se les obligó a realizar acciones que quebranta sus derechos fundamentales; pero Los aspectos éticos del tratamiento se consideran en la investigación. Él mismo informe está sujeto a la aprobación de la dirección de la institución y control de los docentes de aula. La identidad los alumnos están resguardados mientras se lleva a cabo el trabajo y aplicación de herramientas de investigación. Se respetó la pertenencia de las indagaciones, citas y antecedentes; en el trabajo se utilizó el manual de Normas APA séptima edición.

IV. RESULTADOS

Análisis descriptivo

Tabla 1

Análisis descriptivo de la variable juegos tradicionales y dimensiones

Niveles	Variable Juegos tradicionales		Dimensión Dinámicos		Dimensión Estáticos	
	F	%	F	%	F	%
Alto	18	40%	15	33%	26	58%
Medio	21	47%	21	47%	16	36%
Bajo	6	13%	9	20%	3	7%
Total	45	100%	45	100%	45	100%

La Tabla 1 presenta un análisis descriptivo de la variable y sus dimensiones "Dinámicos" y "Estáticos" de los estudiantes por medio de una lista de cotejo. En cuanto a la variable "Juegos tradicionales", el 40% de los estudiantes, es decir, 18 en total, se encuentra en el nivel Alto. El 47%, correspondiente a 21 estudiantes, se sitúa en el nivel Medio, mientras que el 13%, equivalente a 6 estudiantes, está en el nivel Bajo. En la dimensión "Dinámicos", el 33% de los estudiantes (15 en total) se encuentra en el nivel Alto, el 47%, es decir, 21 estudiantes, está en el nivel Medio y el 20%, que corresponde a 9 estudiantes, se sitúa en el nivel Bajo. Para la dimensión "Estáticos", se observa que el 58% de los estudiantes, equivalente a 26 en total, se encuentra en el nivel Alto. El 36%, que representa a 16 estudiantes, está en el nivel Medio, y el 7%, correspondiente a 3 estudiantes, se ubica en el nivel Bajo.

Tabla 2

Análisis descriptivo de la variable Habilidades motrices básicas y dimensiones

Niveles	Variable Habilidades motrices básicas		Dimensión Locomoción		Dimensión Manipulación		Dimensión Estabilidad	
	F	%	F	%	F	%	F	%
Alto	22	49%	26	58%	21	47%	24	53%
Medio	15	33%	19	42%	16	36%	19	51%
Bajo	8	18%	0	0%	8	18%	2	4%
Total	45	100%	45	100%	45	100%	45	109%

La Tabla 2 presenta un análisis descriptivo de la variable y sus dimensiones, cuyos datos obtenidos de los estudiantes a través de una lista de cotejo. En cuanto a la variable "Habilidades motrices básicas", el 49% de los estudiantes, es decir, 22 en total, se encuentra en el nivel Alto. El 33%, correspondiente a 15 alumnos, se sitúa en el nivel Medio, mientras que el 18%, equivalente a 8 estudiantes, está en el nivel Bajo. En la dimensión "Locomoción", el 58% de los estudiantes, 26 en total, se encuentra en el nivel Alto. El 42%, es decir, 19 estudiantes, está en el nivel Medio, y ningún estudiante se ubica en el nivel Bajo. Para la dimensión "Manipulación", el 47% de los estudiantes, equivalente a 21 en total, se encuentra en el nivel Alto. El 36%, que representa a 16 estudiantes, está en el nivel Medio, y el 18%, correspondiente a 8 estudiantes, se sitúa en el nivel Bajo. En la dimensión "Estabilidad", el 53% de los estudiantes, es decir, 24 en total, se encuentra en el nivel Alto. El 51%, equivalente a 19 estudiantes, está en el nivel Medio, y el 4%, que corresponde a 2 estudiantes, se ubica en el nivel Bajo.

Prueba de normalidad

Tabla 3

Prueba de Normalidad.

	Kolmogorov – Smirnov		
	E s t.	g l	S i g
Juegos tradicionales	,384	45	,001
Habilidades motrices básicas	,184	45	,000

La Tabla 3 presenta valores de importancia menores a 0.05, lo que advierte que no tienen una distribución normal. Por ello se utilizó un estadístico no paramétrico Chi Cudarado.

Contraste de la hipótesis específica 1

H1: Los juegos tradicionales se relacionan con las habilidades motrices de locomoción de los escolares del 1er grado de educación primaria de la escuela N°5127 del distrito de Ventanilla-Callao – 2024.

H0: Los juegos tradicionales no se relacionan con las habilidades motrices de locomoción de los escolares del 1er grado de educación primaria de la escuela N°5127 del distrito de Ventanilla-Callao – 2024.

Tabla 4

Relación entre los juegos tradicionales dinámicos y habilidades motrices locomoción de la escuela N°5127 del distrito de Ventanilla-Callao – 2024.

	Valor	df	Sig asintótica (bilateral)	Sig exacta (bilateral)	Sig exacta (unilateral)
-Chi - cuadrado de Pearson	1,607 ^a	1	,000		
-Corrección de continuidad ^b	,904	1	,000		
-Razón de verosimilitud	1,632	1	,010		
-Prueba exacta de Fisher				,342	,171
-N de casos válidos	45				

La Tabla 4, muestra un $p = 0.000 < \alpha = 0.05$, lo que permite negar la hipótesis nula (H_0), se verifica que hay una conexión estadísticamente importante entre las propiedades. Por tanto, se verifica que hay una conexión importante y favorable entre los juegos tradicionales dinámicos y habilidades

motrices locomoción en 1er grado de educación primaria de la escuela N°5127 del distrito de Ventanilla-Callao – 2024.

Contraste de la hipótesis específica 2

H1: Los juegos tradicionales se relacionan con las habilidades motrices de manipulación en 1er grado de educación primaria de la escuela N°5127 del distrito de Ventanilla-Callao – 2024.

H0: Los juegos tradicionales no se relacionan con las habilidades motrices de manipulación en 1er grado de educación primaria de la escuela N°5127 del distrito de Ventanilla-Callao – 2024.

Tabla 5

Relación entre los juegos tradicionales dinámicos y habilidades motrices de manipulación

	Valor	df	Sig asintótica (bilateral)	Sig exacta (bilateral)	Sig exacta (unilateral)
-Chi - cuadrado de Pearson	2,571 ^a	1	,000		
-Corrección de continuidad ^b	1,698	1	,081		
-Razón de verosimilitud	2,592	1	,031		
-Prueba exacta de Fisher				,140	,096
-N de casos válidos	45				

La Tabla 5, muestra un $p = 0.000 < \alpha = 0.05$, lo que permite negar la hipótesis nula (H_0), es decir, se verifica que hay una conexión estadísticamente importante entre las propiedades. Por tanto, se verifica que hay una conexión importante y favorable entre los juegos tradicionales dinámicos y habilidades motrices de manipulación en 1er grado de educación primaria de la escuela N°5127 del distrito de Ventanilla- Callao- 2024.

Contraste de la hipótesis específica 3

H1: Los juegos tradicionales se relacionan con las habilidades motrices de estabilidad de los escolares del 1er grado de educación primaria de la escuela N°5127 del distrito de Ventanilla-Callao – 2024.

H0: Los juegos tradicionales no se relacionan con las habilidades motrices de estabilidad de los escolares del 1er grado de educación primaria de la escuela N°5127 del distrito de Ventanilla-Callao – 2024.

Tabla 6

Relación entre los juegos tradicionales dinámicos y habilidades motrices de estabilidad

	Valor	df	Sig asintótica (bilateral)	Sig exacta (bilateral)	Sig exacta (unilateral)
-Chi - cuadrado de Pearson	2,515 ^a	1	,010		
-Corrección de continuidad ^b	1,641	1	,011		
-Razón de verosimilitud	2,532	1	,112		
-Prueba exacta de Fisher				,138	,100
-N de casos válidos	45				

La Tabla 6, muestra un $p = 0.010 < \alpha = 0.05$, lo que admite negar la hipótesis nula (H_0), es decir, se verifica que hay una conexión estadísticamente importante entre las propiedades. Por tanto, se verifica que hay una conexión importante y favorable entre los juegos tradicionales dinámicos y habilidades motrices de estabilidad de los niños del 1er grado de educación primaria de la escuela N°5127 del distrito de Ventanilla- Callao- 2024.

Contraste de la hipótesis específica 4

H1: Los juegos tradicionales estáticos se relacionan con las habilidades motrices de locomoción de los escolares del 1er grado de primaria de la escuela N°5127 del distrito de Ventanilla-Callao – 2024.

H0: Los juegos tradicionales estáticos no se relacionan con las habilidades motrices de locomoción de los escolares del 1er grado de educación primaria de la escuela N°5127 del distrito de Ventanilla-Callao – 2024.

Tabla 7

Relación entre los juegos tradicionales estáticos y habilidades motrices locomoción de la escuela N°5127 del distrito de Ventanilla- Callao - 2024

	Valor	df	Sig asintótica (bilateral)	Sig exacta (bilateral)	Sig exacta (unilateral)
-Chi - cuadrado de Pearson	5,380 ^a	1	,020		
-Corrección de continuidad ^b	4,013	1	,045		
-Razón de verosimilitud	5,534	1	,019		
-Prueba exacta de Fisher				,029	,022
-N de casos válidos	45				

En la Tabla 7, se observa un valor de $p = 0.020 < \alpha = 0.05$, lo que admite negar la hipótesis nula (H_0), es decir, se verifica que hay una conexión estadísticamente importante entre las propiedades. Por tanto, se verifica que hay una relación importante y favorable entre los juegos tradicionales estáticos y habilidades motrices locomoción de los escolares del 1er grado de primaria de la escuela N°5127 del distrito de Ventanilla- Callao - 2024.

Contraste de la hipótesis específica 5

H1: Los juegos tradicionales estáticos se relacionan con las habilidades motrices de manipulación de los escolares del 1er grado de primaria de la escuela N°5127 del distrito de Ventanilla-Callao – 2024.

H0: Los juegos tradicionales estáticos no se relacionan con las habilidades motrices de manipulación de los escolares del 1er grado de primaria de la escuela N°5127 del distrito de Ventanilla-Callao – 2024.

Tabla 8

Relación entre los juegos tradicionales estáticos y habilidades motrices manipulación de la escuela N°5127 del distrito de Ventanilla- Callao - 2024

	Valor	df	Sig asintótica (bilateral)	Sig exacta (bilateral)	Sig exacta (unilateral)
-Chi - cuadrado de Pearson	,218 ^a	1	,000		
-Corrección de continuidad ^b	,028	1	,154		
-Razón de verosimilitud	,218	1	,640		
-Prueba exacta de Fisher				,767	,434
-N de casos válidos	45				

En la Tabla 8, se observa $p = 0.000 < \alpha = 0.05$, lo que admite negar la hipótesis nula (H_0), hay una conexión estadísticamente significativa entre las propiedades. Por tanto, se verifica que hay conexión importante y favorable entre los juegos tradicionales estáticos y habilidades motrices locomoción de los niños del 1er grado de primaria de la escuela N°5127 del distrito de Ventanilla-Callao - 2024.

Contraste de la hipótesis específica 6

H1: Los juegos tradicionales estáticos se relacionan con las habilidades motrices de estabilidad de los escolares del 1er grado de primaria de la escuela N°5127 del distrito de Ventanilla-Callao – 2024.

H0: Los juegos tradicionales estáticos no se relacionan con las habilidades motrices de estabilidad de los escolares del 1er grado de primaria de la escuela N°5127 del distrito de Ventanilla-Callao – 2024.

Tabla 9

Relación entre los juegos tradicionales estáticos y habilidades motrices estabilidad en la escuela N°5127 del distrito de Ventanilla- Callao - 2024

	Valor	df	Sig asintótica (bilateral)	Sig exacta (bilateral)	Sig exacta (unilateral)
-Chi - cuadrado de Pearson	1,201 ^a	1	,001		
-Corrección de continuidad ^b	,626	1	,241		
-Razón de verosimilitud	1,208	1	,021		
-Prueba exacta de Fisher				,365	,215
-N de casos válidos	45				

En la Tabla 9, se observa un valor de $p = 0.001 < \alpha = 0.05$, lo que admite negar la hipótesis nula (H_0), se verifica que hay una conexión estadísticamente importante entre las propiedades. Por tanto, se verifica que hay una conexión importante y favorable entre los juegos tradicionales estáticos y habilidades motrices estabilidad de los escolares del 1er grado de primaria de la escuela N°5127 del distrito de Ventanilla- Callao - 2024.

Contraste de la hipótesis general

H1: Los juegos tradicionales se relacionan con las habilidades motrices básicas de los escolares del 1er grado de primaria de la escuela N°5127 del distrito de Ventanilla-Callao – 2024.

H0: Los juegos tradicionales no se relacionan con las habilidades motrices básicas de los escolares del 1er grado de primaria de la escuela N°5127 del distrito de Ventanilla-Callao – 2024.

Tabla 10

Relación entre los juegos tradicionales y habilidades motrices básicas en la escuela N°5127 del distrito de Ventanilla-Callao – 2024.

	Valor	df	Sig asintótica (bilateral)	Sig exacta (bilateral)	Sig exacta (unilateral)
-Chi - cuadrado de Pearson	1,607 ^a	1	,001		
-Corrección de continuidad ^b	,904	1	,342		
-Razón de verosimilitud	1,632	1	,201		
-Prueba exacta de Fisher				,342	,171
-N de casos válidos	45				

En la Tabla 10, se observa un valor de $p = 0.001 < \alpha = 0.05$, lo cual permite rechazar la hipótesis nula (H_0), se verifica la presencia de una conexión estadísticamente importante entre las propiedades. Por tanto, se verifica que hay conexión importante y favorable entre los juegos tradicionales y las habilidades motrices básicas de los niños del 1er grado de primaria de la escuela N°5127 del distrito de Ventanilla-Callao – 2024.

V. DISCUSIÓN

En cuanto al objetivo general, con base en un valor de $p = 0.001 < \alpha = 0.05$, se refuta la hipótesis nula (H_0), y se finaliza que hay conexión importante y positiva entre los juegos tradicionales y las habilidades motrices básicas de los escolares del 1er grado de primaria de la escuela N°5127 del distrito de Ventanilla-Callao – 2024, lo cual es consistente con los hallazgos de Moreta (2022) en Ambato, Ecuador, observó una mejora en los niveles de motricidad fundamental mediante juegos modificados, con resultados estadísticamente significativos ($P \leq 0,05$), lo que coincide con la relación significativa encontrada en el estudio de Ventanilla-Callao. De otro lado, Duque y Tapias (2020) en Ecuador, reportaron un incremento del 8-9% en destrezas de manipulación y desplazamiento gracias a los juegos tradicionales, demostrando un impacto positivo y cuantificable similar al observado en Ventanilla-Callao. De igual manera, Torres (2021) destacó que los juegos tradicionales mejoran la motricidad gruesa y combaten el sedentarismo, alineándose con la conclusión del estudio de Ventanilla-Callao sobre la efectividad de estas actividades en el desarrollo motor.

En Lima, Perú, Sandoval (2022) determinó que un proyecto realizado sobre los juegos tradicionales propició variaciones importantes en el comportamiento y destrezas motrices básicas de los estudiantes, reafirmando el impacto positivo observado en Ventanilla-Callao. Asimismo, Quispe y Condori (2022) en Moquegua, Perú, demostraron un efecto positivo significativo en la actividad psicomotriz mediante el uso de juegos tradicionales, corroborando la relación beneficiosa entre estas actividades y el desarrollo psicomotor. Finalmente, Gonzales (2021) encontró una mejora del 96% en habilidades motoras en niños de 4 años mediante la implementación de juegos tradicionales en Amarilis - Huánuco, Perú, destacando un impacto significativo y coherente con los resultados del estudio de Ventanilla-Callao.

Además, los resultados encuentran respaldo heroico en lo dicho por Hurtado-Almonacid et al. (2024) quienes sostuvieron que las habilidades motrices básicas son todos los movimientos considerados estructurales con mayor complejidad vinculado a las influencias antropométricas, caracterizandose por permanentes

modificaciones durante la infancia, así como en la interacción del desarrollo neuromuscular genético, control del crecimiento y nuevas experiencias motoras.

En cuanto al objetivo específico 1, con base en un valor de $p = 0.000 < \alpha = 0.05$, se niega la hipótesis nula (H_0), y se finaliza que existe conexión importante y positiva entre los juegos tradicionales dinámicos y destrezas motrices locomoción de los escolares del 1er grado de primaria de la escuela N°5127 del distrito de Ventanilla-Callao – 2024. Resultado que es similar al de Moreta (2022) en Ambato, Ecuador, quien observó mejoras en las destrezas motrices fundamentales de los estudiantes mediante juegos modificados, con cambios significativos estadísticamente ($P \leq 0,05$). Los resultados destacaron avances en habilidades de locomoción, reforzando la relación positiva y significativa identificada en el estudio de Ventanilla-Callao entre los juegos dinámicos y las habilidades de locomoción.

En cuanto al objetivo específico 2, con base en un valor de $p = 0.000 < \alpha = 0.05$, se refuta la hipótesis nula (H_0), y se finalizó que hay una conexión importante y positiva entre los juegos tradicionales dinámicos y habilidades motrices de manipulación de los niños del 1er grado de primaria de la escuela N°5127 del distrito de Ventanilla- Callao- 2024. Este resultado coincide con el presentado por Quispe y Condori (2022) en Moquegua, Perú, demostraron que los juegos tradicionales tienen un efecto positivo significativo en la actividad psicomotriz, abarcando habilidades de locomoción, lo cual es coherente con los resultados encontrados en Ventanilla-Callao.

En cuanto al objetivo específico 3, con base en un valor de $p = 0.010 < \alpha = 0.05$, se refuta la hipótesis nula (H_0), y se finaliza que hay una relación importante y positiva entre los juegos tradicionales dinámicos y habilidades motrices de estabilidad de los niños del 1er grado de primaria de la escuela N°5127 del distrito de Ventanilla- Callao- 2024. Resultado que es similar al de Gonzales (2021) encontró que los juegos tradicionales mejoraron significativamente las destrezas motoras en alumnos de 4 años en Amarilis - Huánuco, Perú, incluyendo la capacidad de desplazamiento, corroborando la relación significativa observada en el estudio de Ventanilla-Callao.

En cuanto al objetivo específico 4, con base en un valor de $p = 0.020 < \alpha = 0.05$, se refuta la hipótesis nula (H_0), y se finaliza que hay una conexión significativa y positiva entre los juegos tradicionales estáticos y habilidades motrices locomoción de los niños del 1er grado de primaria de la escuela N°5127 del distrito de Ventanilla- Callao - 2024. Resultado que es coincidente con los hallazgos de Duque y Tapias (2020), quienes evidenciaron una mejora del 8-9% en destrezas de habilidad motora, incluyendo habilidades de desplazamiento, a través de juegos tradicionales. Este resultado es consistente con la conclusión del estudio en Ventanilla-Callao, que halló una relación verdadera y valiosa entre los juegos tradicionales dinámicos y las habilidades de locomoción.

En cuanto al objetivo específico 5, con base en un valor de $p = 0.000 < \alpha = 0.05$, se refuta la hipótesis nula (H_0), y se finaliza que hay una conexión importante y positiva entre los juegos tradicionales estáticos y habilidades motrices locomoción de los escolares del 1er grado de primaria de la escuela N° 5127 del distrito de Ventanilla- Callao - 2024. Estas respuestas son similares con los presentados por Angulo et al. (2023) en Quito, Ecuador, quienes también muestran cambios valiosos en la coordinación motriz de los estudiantes, incluyendo aspectos de locomoción como agilidad y equilibrio, a través de la implementación de juegos tradicionales. Este estudio subraya la efectividad de los juegos tradicionales en el desarrollo de habilidades motrices específicas, en consonancia con los hallazgos de Ventanilla-Callao.

Finalmente, en cuanto al objetivo específico 6, con base en un valor de $p = 0.001 < \alpha = 0.05$, se refuta la hipótesis nula (H_0), y se finalizó que hay una conexión importante y positiva entre los juegos tradicionales estáticos y habilidades motrices estabilidad de los escolares del 1er grado de primaria de la escuela N°5127 del distrito de Ventanilla- Callao - 2024. Estos resultados coinciden con los presentados por Torres (2021), quien también finalizó que los juegos tradicionales son efectivos para mejorar la motricidad gruesa y fomentar la actividad física, contribuyendo al desarrollo de habilidades de locomoción. Este hallazgo apoya la relación significativa observada en Ventanilla-Callao entre los juegos dinámicos y las habilidades motrices de locomoción.

VI. CONCLUSIONES

En cuanto al objetivo específico 1, con base en un valor de $p = 0.000 < \alpha = 0.05$, se concluye que existe conexión positiva entre los juegos tradicionales dinámicos y habilidades motrices locomoción de los escolares del 1er grado de primaria de la escuela N°5127 del distrito de Ventanilla-Callao – 2024.

En cuanto al objetivo específico 2, con base en un valor de $p = 0.000 < \alpha = 0.05$, se finaliza que existe conexión positiva entre los juegos tradicionales dinámicos y habilidades motrices de manipulación de los escolares del 1er grado de primaria de la escuela N°5127 del distrito de Ventanilla-Callao- 2024.

En cuanto al objetivo específico 3, con base en un valor de $p = 0.010 < \alpha = 0.05$, se finalizó que hay una conexión positiva entre los juegos tradicionales dinámicos y habilidades motrices de estabilidad de los escolares del 1er grado de primaria de la escuela N°5127 del distrito de Ventanilla- Callao- 2024.

En cuanto al objetivo específico 4, con base en un valor de $p = 0.020 < \alpha = 0.05$, se finaliza que hay conexión positiva entre los juegos tradicionales estáticos y habilidades motrices locomoción de los escolares del 1er grado de primaria de la escuela N°5127 del distrito de Ventanilla- Callao - 2024.

En cuanto al objetivo específico 5, con base en un valor de $p = 0.000 < \alpha = 0.05$, y se finaliza que hay una conexión positiva entre los juegos tradicionales estáticos y habilidades motrices locomoción de los escolares del 1er grado de primaria de la escuela N°5127 del distrito de Ventanilla- Callao - 2024.

En cuanto al objetivo específico 6, con base en un valor de $p = 0.001 < \alpha = 0.05$, se finaliza que hay una conexión positiva entre los juegos tradicionales estáticos y habilidades motrices estabilidad de los escolares del 1er grado de primaria de la escuela N°5127 del distrito de Ventanilla- Callao - 2024.

En cuanto al objetivo general, con base en un valor de $p = 0.001 < \alpha = 0.05$, se concluye que hay una conexión positiva entre los juegos tradicionales y las habilidades motrices básicas de los escolares del 1er grado de primaria de la escuela N°5127 del distrito de Ventanilla-Callao – 2024.

VII. RECOMENDACIONES

A los directivos de la I.E. 5127 fomentar el juego libre y dirigido en recesos, asegurando que los recesos incluyan tiempo para juegos libres y dirigidos, promoviendo el equipamiento adecuado como pelotas, cuerdas para saltar, aros y otros materiales que promuevan el movimiento activo y el desarrollo de destrezas motrices.

Se sugiere al director de la I.E. 5127 capacitar continuamente a los docentes, ofreciendo talleres y cursos de capacitación en educación física y desarrollo motriz para los docentes. Esto les permitirá estar actualizados en metodologías efectivas y estrategias para fomentar el avance motriz de los niños.

Se plantea al director de la I.E. 5127 incorporar actividades de movimiento en el aula, integrando actividades físicas cortas dentro del aula, como pausas activas, estiramientos y juegos que promuevan el movimiento, ayudando a mejorar la concentración y el rendimiento académico al tiempo que se desarrollan las habilidades motrices.

Se sugiere al director de la I.E. 5127 llevar a cabo un programa de evaluación y seguimiento individualizado, lo cual consistirá en una evaluación periódica de las destrezas motrices de los alumnos y realizar un seguimiento individualizado.

A los directivos se propone llevar a cabo talleres para padres sobre la importancia del desarrollo motriz y proporcionar recomendaciones de movimientos que pueden hacerse en casa.

Se aconseja al director de la I.E. 5127, llevar a cabo la creación de espacios adecuados para el movimiento, asegurándose de que la infraestructura escolar incluya espacios adecuados para el desarrollo motriz, como gimnasios, patios de juego bien equipados y áreas seguras al aire libre.

Se sugiere al director de la I.E. 5127 implementar Programas de educación física diversificados, para lo cual es necesario diseñar un currículo de educación física que incluya una variedad de actividades como juegos tradicionales, deportes, gimnasia y danza, a fin de asegurar que los estudiantes desarrollen tanto habilidades de locomoción (correr, saltar), como de manipulación (lanzar, atrapar) y estabilidad (equilibrio).

REFERENCIAS:

- Almeida Aguiar, A., & Cerezo Manrique, J. (2020). Presentación. Los juegos tradicionales una aproximación desde la Historia de la Educación. *Historia de la Educación*, 38, 27-37. *Revista digital: Salamanca*. <https://revistas.usal.es/tres/index.php/0212-0267/article/view/hedu2019382737/22320>
- Angulo, R. A., Lema Guallichico, M. F., & López Arias, S. M. (2023). Los Juegos Tradicionales en el Desarrollo de la Coordinación Motriz en Niños de Educación General Básica Media. *Revista, Polo del Conocimiento*.
- Antonio, A. A., & Cerezo Manrique, J. (2020). *Los juegos tradicionales: Una aproximación desde la historia de la educación*. Salamanca-España. https://gredos.usal.es/bitstream/handle/10366/143420/Presentacion_Los_juegos_tradicionales_un.pdf
- Ardilla, J. N. (2022). Juegos tradicionales: aportes al desarrollo sociocultural en contextos. *Revista digital: Actividad Física y Deporte*. <https://revistas.udca.edu.co/index.php/rdafd/article/view/2152>
- Arias, J., Holgado, J., y Tafur, T. (2022). Metodología de la investigación. Instituto Universitario de Innovación Ciencia y Tecnología Inudi Perú S.A.C.
- Burgos Angulo, D. J., Perlaza Estupiñán, A., & Vargas Ramírez, M. (2023). Juegos psicomotrices y desarrollo de las habilidades motrices básicas en la educación física. *Revista Digital: efdeportes.com*. <https://efdeportes.com/efdeportes/index.php/EFDeportes/article/download/3916/1891?inline=1>
- Bustinza, P., y Oseda, D. (2021). Habilidades motrices básicas en los fundamentos técnicos del fútbol en niños de instituciones educativas de primaria, Puno. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 5(4), 3895-3912. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v5i4.592
- Cortizas Amado, A. (2014). El juego (tradicional) en la escuela. *Revista digital Dialnet*, (293), 7-10. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=1195431>

- Duque Márquez, N. E., & Tapias Mosalve, J. (2020). *Los juegos tradicionales como estrategia para fomentar el desarrollo sociomotriz de los estudiantes del cuarto grado de la institución educativa Betsabé Espinal*, [Tesis para optar el grado de licenciatura, Universidad del Oriente-Colombia]. Repositorio de la Universidad Católica del Oriente. Obtenido de <https://repositorio.uco.edu.co/jspui/handle/20.500.13064/672>
- Edwin de Jesus Rivera, R., & Rivera Ricardo, J. (2023). Estrategia pedagógica basada en juegos tradicionales para la apropiación del acervo cultural y valores. *Revista digital Sinergias Educativo*, 8 (4). <https://www.sinergiaseducativas.mx.consultorioampuero.com/index.php/revista/article/view/431>
- Espinosa, P. A., y Ojeda, M. C. (2023). Desarrollo de habilidades físicas y mentales en niños de 2 a 6 años de edad. *Dominio De Las Ciencias*, 9(4), 1072–1081. <https://doi.org/10.23857/dc.v9i4.3638>
- Fernández-Gavira J, Espada-Goya P, Alcaraz-Rodríguez V, Moscoso-Sánchez D. (2021). Design of Educational Tools Based on Traditional Games for the Improvement of Social and Personal Skills of Primary School Students with Hearing Impairment. *Sustainability*, 13(22), 12644. <https://doi.org/10.3390/su132212644>
- García Ramírez, V., & Tarazona Meza, A. (2022). Importancia de los juegos tradicionales para fortalecer el desarrollo psicomotor de los niños de 3 a 5 años. *Revista Digital Educare*. <https://revistas.investigacion-upelipb.com/index.php/educare/article/download/1776/1678?inline=1>
- Gonzales Justiniano, D. (2021). *Los juegos tradicionales para mejorar la motricidad gruesa en los niños de 4 años en la I.E.I. N°011*, [Tesis para optar el título de licenciatura]. Repositorio de la base de datos Alicia. https://alicia.concytec.gob.pe/vufind/Record/UDHR_74874986b4e7df1274dc3397a516159f/Description
- Gonzales Palacios, E., Motaya Grisales, N., & Cuervo Zapata, J. (2023). Habilidades motrices básicas y patrón motor en niños y niñas de 7 a 9 años. *Revista Caribeña de Investigación Educativa RECIE*.

- Grisales, M., & Zapata, M. (2023). Capacidades perceptivo motrices en niños de preescolar y básica primaria. *Revista iberoamericana de ciencias de la actividad física y el deporte RICCAFD*.
- Huizinga, J. (1938). *Homo ludens*. (B. Press, Ed.) https://www.researchgate.net/publication/291202219_Huizinga's_Homo_ludens
- Jiménez, L. A., Sánchez, J. E., Hidalgo, D. J., y Sánchez Cañizares, C. M. (2023). Nivel de desarrollo cognitivo y de habilidades motrices básicas en escolares de diferentes sexos. *ConcienciaDigital*, 6(1.4), 1157-1169. <https://doi.org/10.33262/concienciadigital.v6i1.4.2060>
- Hurtado-Almonacid J, Reyes-Amigo T, Yáñez-Sepúlveda R, Cortés-Roco G, Oñate-Navarrete C, Olivares-Arancibia J, Páez-Herrera J. (2024). Development of Basic Motor Skills from 3 to 10 Years of Age: Comparison by Sex and Age Range in Chilean Children. *Children*. 11(6):715. <https://doi.org/10.3390/children11060715>
- Laguna, A., Jiménez, C., Benavides, E. V., Blanco, H., y Ornelas, M. (2021). Habilidades motrices en preescolares, comparación por género. *Revista De Ciencias Del Ejercicio FOD*, 16(1), 44–50. <https://doi.org/10.29105/rcefod16.1-50>
- Liendo, E. I., Galindo, L. M., Guerra, G. I., y Ñahui, H. F. (2023). Posible relación entre la Obesidad y las Habilidades Motrices Básicas post cuarentena en niños peruanos de 6 a 8 años. *EVSOS*, 2(1), 159–182. <https://doi.org/10.57175/evsos.v2i1.100>
- Luchoro-Parrilla, R., Lavega-Burgués, P. y Pic, M. (2024). Teaching Sustainability through Traditional Sporting Games. *Sustainability*. 16(13):5510. <https://doi.org/10.3390/su16135510>
- Marín, J. P., González, E., Correa, A., y Montoya, N. (2023). Evaluación de las habilidades motrices básicas en el proceso de iniciación deportiva. *Revista Iberoamericana De Ciencias De La Actividad Física Y El Deporte*, 12(1), 176–188. <https://doi.org/10.24310/riccafd.2023.v12i1.16233>

- Moreta Moreta, E. (2022). *Los juegos modificados en las habilidades motrices básicas en escolares de Educación General Básica Elemental*, [Tesis de Licenciatura, Universidad Técnica de Ambato]. Repositorio de la Universidad Técnica de Ambato. <https://repositorio.uta.edu.ec/jspui/handle/123456789/36074>
- Nacimba, k., & Tapia, S. (2022). Los juegos tradicionales en el desarrollo motor fino. *Revista digital Dialnet*. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=9232400#:~:text=El%20art%C3%ADculo%20es%20una%20revisi%C3%B3n%20de%20publicaciones%20de,necesario%20promover%20su%20estimulaci%C3%B3n%20en%20los%20siguientes%20a%C3%B1os.>
- Quispe, V., & Condori, M. (2022). *Los juegos tradicionales en el desarrollo psicomotor en infantes de 5 años en la I.E.I. 930 Quico Grande Paucartambo*, [Tesis para optar el título de licenciado, Moquegua Perú]. Repositorio de la Universidad José Carlos Mareategui. https://repositorio.ujcm.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12819/1656/Vilma-Martha_tesis_titulo_2022.pdf?sequence=1
- Ramos-Galarza, C. (2020). Los alcances de una investigación. *CienciAmérica (2020) Vol. 9 (3)*. <https://cienciamerica.edu.ec/index.php/uti/article/view/336>
- Reyes, J. M., y Gras, R. (2023). Estrategia didáctica para el desarrollo de las habilidades motrices finas en niños de Educación Inicial. *MQRInvestigar*, 7(4), 1739–1761. <https://doi.org/10.56048/MQR20225.7.4.2023.1739-1761>
- Rodrigo Cuentas, M. (2022). *Juego Tradicional y el Desarrollo Psicomotriz en Niños de 5 años en una Institución Pública-Urubamba 2022*, [Tesis para optar el grado de maestro, Universidad Cesar Vallejo]. Repositorio de la Universidad Cesar Vallejo. https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/98836/Rodrigo_CM-SD.pdf?sequence=4&isAllowed=y
- Sandoval Olaya, M. (2022). Juegos Tradicionales para desarrollar Habilidades Motrices Básicas en estudiantes de una Institución Educativa de Inicial,

Sullana – 2022. [*Tesis para optar el grado de maestro, Universidad Cesar Vallejo*]. Repositorio de la Universidad Cesar Vallejo. https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/108548/Sandoval_OM-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Taro, J., & Pincay Soriano, M. (2023). Los juegos tradicionales como estrategia pedagógica para afianzar la identidad cultural en educación primaria. *Revista digital de Educación: Warisata*. https://repositorio.redrele.org/bitstream/24251239/331/1/WARISATA_V5_N15_ART_3.pdf

Tejero Muñoz, M., Prieto Barrera, L., & Alvarez Dominguez, P. (2020). Educar a la infancia a través de juegos y juguetes. *Revista digital Cabas N° 18*.

Torres Avelino, L. (2021). *Los Juegos Tradicionales en el Desarrollo de las Habilidades Motrices*, [Tesis para optar la Licenciatura, Universidad de Santa Elena-Ecuador]. Repositorio de la Universidad de Santa Elena-Ecuador. <https://repositorio.upse.edu.ec/bitstream/46000/6700/1/UPSE-TEI-2022-0034.pdf>

ANEXOS

Anexo 1 Operacionalización de variables

Matriz de operacionalización de variables (Enfoque cuantitativo)

VARIABLE	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICION OPERACIONAL	DIMENSIONES	INDICADORES	ESCALA DE MEDICIÓN
Los juegos tradicionales	En cuanto a la variable juegos tradicionales, se tomará como autor base a Burgos et al. (2023), quienes la definen como actividades estructuradas de manera lúdica y que tienen por característica principales el haber sido transmitidas de generación en generación y con fuerte arraigo en las tradiciones locales.	La variable se está siendo medida con las dimensiones considerando los juegos tradicionales dinámicos y estáticos.	Dinámicos	Mata gente	Nominal
			Estáticos	Mundo	
Habilidades motrices básicas	En cuanto a la variable habilidades motrices básicas, según González et al. (2023), se refieren a las capacidades y destrezas que una persona desarrolla para controlar y coordinar sus movimientos corporales de manera efectiva y precisa.	La segunda variable está siendo medida con las dimensiones teniendo en cuenta las habilidades motrices básicas de locomoción, manipulación y estabilidad.	Locomoción	Correr Saltar	Nominal
			Manipulación	Atrapar Lanzar	
			Estabilidad	Levantarse Equilibrarse	

Anexo 2: Instrumentos de medición

Cuestionario sobre la variable 1: Juegos tradicionales				
N°	Items	Escala de valoración		Observaciones
		1	2	
		SI	NO	
Dinámicos (Mata gente)				
1.-	Juega lanzando el balón y haciendo participar a otro compañero			
2.-	Puede agarrar el balón sin dificultad			
3.-	Emplea las dos manos para lanzar el balón			
4.-	Lanza el balón con una mano			
5.-	Recibe el balón con las dos manos			
6.-	Lanza el balón con dirección hacia un compañero para que le pueda hacer llegar (matar).			
7.-	Respetar las reglas del juego.			
Estáticos (Mundo)				
8.-	Salta con un pie manteniendo el equilibrio			
9.-	Lanza su ficha con precisión			
10.-	Respetar las reglas del juego			
11.-	Recuerda los recuadros donde va a lanzar			

Instrumento: Lista de cotejo

Ficha técnica

1: Variable 1 : Juegos Tradicionales

2.- Autor: Jack Nuñez Acero

3.-Aplicación: Personal.

4.-Ámbito de aplicación: Niños de 1er grado.

5.-Duración: 15 a 25 minutos.

6.-Finalidad: Identificar los juegos tradicionales vigentes, practicados por los niños de 1er grado.

7.-Validez del instrumento:

Las respuestas del instrumento serán:

1 = Si

2 = No

Instrumento/s

***La presente lista de cotejo de elaboración propia deberá ser evaluado por el docente encargado.**

Nombres y apellidos:

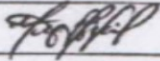
Sexo:

Fecha:

Anexo 3: Validación de instrumentos

Experto 1

Matriz de validación de la lista de cotejo de la variable							
Juegos tradicionales							
Definición de la variable/categoría: Burgos et al. (2023), quienes la definen como actividades estructuradas de manera lúdica y que tienen por característica principales el haber sido transmitidas de generación en generación y con fuerte arraigo en las tradiciones locales.							
Dimensión	Indicador	Item/Pregunta	Suficiencia	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observación
Dinámicos	Mata gente	Juega lanzando el balón y haciendo participar a otro compañero	1	1	1	0	
		Puede agarrar el balón sin dificultad	1	0	1	1	
		Emplea las dos manos para lanzar el balón	1	1	1	0	
		Lanza el balón con una mano	1	1	1	0	
		Recibe el balón con las dos manos	1	1	1	1	
		Lanza el balón con dirección hacia un compañero para que le pueda hacer llegar (matar).	1	1	1	1	
		Respeto las reglas del juego	1	1	1	1	
Estáticos	Rayuela	Salta con un pie manteniendo el equilibrio	1	1	1	1	
		Lanza su ficha con precisión	1	1	1	1	
		Respeto las reglas del juego	1	1	1	1	
		Recuerda los recuadros donde va a lanzar	1	1	1	1	

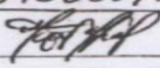
Ficha de validación de juicio de experto	
Nombre del instrumento	Lista de cotejo sobre los juegos tradicionales
Objetivo del instrumento	Identificar los juegos tradicionales vigentes, practicados por los niños de 1er grado.
Nombres y apellidos del experto	RITA PATRICIA REYNA CACERES
Documento de identidad	07592569
Años de experiencia en el área	22
Máximo Grado Académico	MAESTRO
Nacionalidad	PERUANA
Institución	I.E. 6069
Cargo	DOCENTE
Número telefónico	975068723
Firma	
Fecha	06-06-2024

Habilidades Motrices Básicas

Definición de la variable/categoría: según González et al. (2023), se refieren a las capacidades y destrezas que una persona desarrolla para controlar y coordinar sus movimientos corporales de manera efectiva y precisa.


Dimensión	Indicador	Item/Pregunta	Suficiencia	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observación
Locomoción	Correr Saltar	Camina en línea recta sin perder el equilibrio	1	1	1	1	
		Corre manteniendo el equilibrio y coordinación de movimientos	1	1	1	1	
		Salta en un pie sin caerse	1	1	1	1	
		Realiza el movimiento de marcha atrás de manera coordinada y segura	1	1	1	1	
		Se desplaza sobre superficies variadas (terreno plano, loza) con confianza y seguridad	1	1	1	0	
Manipulación	Atraer Lanzar	Lanza objetos (pelotas) hacia un lugar exacto	1	1	1	0	
		Atrapa objetos lanzados por otros compañeros con seguridad	1	1	1	1	
		Lanza objetos con precisión con su mano que más utiliza	1	1	1	0	
Estabilidad	Levantarse Equilibrarse	Se mantiene parado en un pie durante un tiempo determinado sin caerse.	1	1	1	1	
		Camina sobre líneas sin dejarlas de pisar	1	1	1	1	
		Se pone de cuclillas y se levanta sin caerse	1	1	1	1	
		Sube y baja escaleras sin caerse	1	1	1	1	

Ficha de validación de juicio de experto


Nombre del instrumento	Lista de cotejo sobre las habilidades motrices básicas
Objetivo del instrumento	Conocer el desarrollo de las habilidades motrices básicas en los niños de 1er grado.
Nombres y apellidos del experto	RITA PATRICIA REYNA CACERES
Documento de identidad	09592569
Años de experiencia en el área	22
Máximo Grado Académico	MAGISTER
Nacionalidad	PERUANA
Institución	I.E. 6069
Cargo	DOCENTE
Número telefónico	975068723
Firma	
Fecha	06-06-2024

Experto 2

Matriz de validación de la lista de cotejo de la variable							
Juegos tradicionales							
Definición de la variable/categoría: Burgos et al. (2023), quienes la definen como actividades estructuradas de manera lúdica y que tienen por característica principales el haber sido transmitidas de generación en generación y con fuerte arraigo en las tradiciones locales.							
Dimensión	Indicador	Ítem/Pregunta	Suficiencia	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observación
Dinámicos	Mata gente	Juega lanzando el balón y haciendo participar a otro compañero	1	1	1	1	
		Puede agarrar el balón sin dificultad	1	1	1	1	
		Emplea las dos manos para lanzar el balón	1	1	1	1	
		Lanza el balón con una mano	1	1	1	1	
		Recibe el balón con las dos manos	1	1	1	1	
		Lanza el balón con dirección hacia un compañero para que le pueda hacer llegar (matar).	1	1	1	1	
		Respeto las reglas del juego	1	1	1	1	
Estáticos	Rayuela	Salta con un pie manteniendo el equilibrio	1	1	1	1	
		Lanza su ficha con precisión	1	1	1	1	
		Respeto las reglas del juego	1	1	1	1	
		Recuerda los cuadros donde va a lanzar	1	1	1	1	

Ficha de validación de juicio de experto	
Nombre del instrumento	Lista de cotejo sobre los juegos tradicionales
Objetivo del instrumento	Identificar los juegos tradicionales vigentes, practicados por los niños de 1er grado.
Nombres y apellidos del experto	JUAN CARLOS HUAMAN SARMIENTO
Documento de identidad	25 581667
Años de experiencia en el área	25 AÑOS
Máximo Grado Académico	MAGISTER
Nacionalidad	PERUANO
Institución	I.E. 5130 PACHACUTEC
Cargo	DOCENTE DE ED. FISICA
Número telefónico	943853431
Firma	
Fecha	06 JUNIO 2024

Ficha de validación de juicio de experto

Nombre del instrumento	Lista de cotejo sobre las habilidades motrices básicas
Objetivo del instrumento	Conocer el desarrollo de las habilidades motrices básicas en los niños de 1er grado.
Nombres y apellidos del experto	JUAN CARLOS HUAMAN SARMIENTO
Documento de identidad	25581667
Años de experiencia en el área	25 AÑOS
Máximo Grado Académico	MAGISTER
Nacionalidad	PERUANO
Institución	I.E. SIZO
Cargo	DOCENTE DE EDUCACIÓN FÍSICA
Número telefónico	943853431
Firma	
Fecha	06 JUNIO 2024

Matriz de validación de la lista de cotejo de la variable

Habilidades Motrices Básicas

Definición de la variable/categoría: según González et al. (2023), se refieren a las capacidades y destrezas que una persona desarrolla para controlar y coordinar sus movimientos corporales de manera efectiva y precisa.

Dimensión	Indicador	Ítem/Pregunta	Suficiencia	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observación
Locomoción	Correr Saltar	Camina en línea recta sin perder el equilibrio	1	1	1	1	
		Corre manteniendo el equilibrio y coordinación de movimientos	1	1	1	1	
		Salta en un pie sin caerse	1	1	1	1	
		Realiza el movimiento de marcha atrás de manera coordinada y segura	1	1	1	1	
		Se desplaza sobre superficies variadas (terreno plano, loza) con confianza y seguridad	1	1	1	1	
Manipulación	Atrapa Lanzar	Lanza objetos (pelotas) hacia un lugar exacto	1	1	1	1	
		Atrapa objetos lanzados por otros compañeros con seguridad	1	1	1	1	
		Lanza objetos con precisión con su mano que más utiliza	1	1	1	1	
Estabilidad	Levantarse Equilibrarse	Se mantiene parado en un pie durante un tiempo determinado sin caerse.	1	1	1	1	
		Camina sobre líneas sin dejarlas de pisar	1	1	1	1	
		Se pone de cuclillas y se levanta sin caerse	1	1	1	1	
		Sube y baja escaleras sin caerse	1	1	1	1	

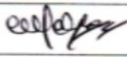
Experto 3

Matriz de validación de la lista de cotejo de la variable
Juegos tradicionales

Definición de la variable/categoría: Burgos et al. (2023), quienes la definen como actividades estructuradas de manera lúdica y que tienen por característica principales el haber sido transmitidas de generación en generación y con fuerte arraigo en las tradiciones locales.

Dimensión	Indicador	Ítem/Pregunta	Suficiencia	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observación
Dinámicos	Mata gente	Juega lanzando el balón y haciendo participar a otro compañero	1	1	1	1	
		Puede agarrar el balón sin dificultad	1	1	1	1	
		Empieza las dos manos para lanzar el balón	1	1	1	1	
		Lanza el balón con una mano	1	1	1	1	
		Recibe el balón con las dos manos	1	1	1	1	
		Lanza el balón con dirección hacia un compañero para que le pueda hacer llegar (matar).	1	1	1	1	
		Respeto las reglas del juego	1	1	1	1	
Estáticos	Rayuela	Salta con un pie manteniendo el equilibrio	1	1	1	1	
		Lanza su ficha con precisión	1	1	1	1	
		Respeto las reglas del juego	1	1	1	1	
		Recuerda los recuadros donde va a lanzar	1	1	1	1	

Ficha de validación de juicio de experto

Nombre del instrumento	Lista de cotejo sobre los juegos tradicionales
Objetivo del instrumento	Identificar los juegos tradicionales vigentes, practicados por los niños de 1er grado.
Nombres y apellidos del experto	Cecilia Maria Córdova Soria
Documento de identidad	08049130
Años de experiencia en el área	08 años
Máximo Grado Académico	Licenciada
Nacionalidad	Peruana
Institución	IE. 5127 "Mártir José Olayo"
Cargo	Docente del área de Educación Física.
Número telefónico	970223659
Firma	
Fecha	06.06.2024

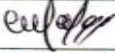
Matriz de validación de la lista de cotejo de la variable

Habilidades Motrices Básicas

Definición de la variable/categoría: según González et al. (2023), se refieren a las capacidades y destrezas que una persona desarrolla para controlar y coordinar sus movimientos corporales de manera efectiva y precisa.

Dimensión	Indicador	Ítem/Pregunta	Suficiencia	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observación
Locomoción	Correr Saltar	Camina en línea recta sin perder el equilibrio	1	1	1	1	
		Corre manteniendo el equilibrio y coordinación de movimientos	1	1	1	1	
		Salta en un pie sin caerse	1	1	1	1	
		Realiza el movimiento de marcha atrás de manera coordinada y segura	1	1	1	1	
		Se desplaza sobre superficies variadas (terreno plano, loza) con confianza y seguridad	1	1	1	1	
Manipulación	Atrapa Lanzar	Lanza objetos (pelotas) hacia un lugar exacto	1	1	1	1	
		Atrapa objetos lanzados por otros compañeros con seguridad	1	1	1	1	
		Lanza objetos con precisión con su mano que más utiliza	1	1	1	1	
Estabilidad	Levantarse Equilibrarse	Se mantiene parado en un pie durante un tiempo determinado sin caerse.	1	1	1	1	
		Camina sobre líneas sin dejarlas de pisar	1	1	1	1	
		Se pone de cuclillas y se levanta sin caerse	1	1	1	1	
		Sube y baja escaleras sin caerse	1	1	1	1	

Ficha de validación de juicio de experto

Nombre del instrumento	Lista de cotejo sobre las habilidades motrices básicas
Objetivo del instrumento	Conocer el desarrollo de las habilidades motrices básicas en los niños de 1er grado.
Nombres y apellidos del experto	Cecilia María Córdoba Soria
Documento de identidad	08049130
Años de experiencia en el área	08 años
Máximo Grado Académico	Licenciada
Nacionalidad	Peruana
Institución	IE 5127 "Martir José Olaya"
Cargo	Docente del área de Educación Física.
Número telefónico	970223659
Firma	
Fecha	06.06.2024

Anexo 4: autorización

Autorización de uso de información de institución

Yo MENDOZA INFANCIÓN RICHARD WALTER.....

Identificado con DNI 21513212, en mi calidad de DIIRECTOR.....

de la I.E. 5127 "MÁRTIR JOSÉ OLAYA".....

ubicada en la ciudad de VENTANILLA - CRAMBO.....



OTORGO LA AUTORIZACIÓN,

Al señor JACK HAMILTON NUÑEZ BUENO.....

Identificado(s) con DNI N° 40262845, de la segunda especialidad en educación física y deporte, para que utilice la siguiente información de la institución educativa 5127 "Mártir José Olaya" de los alumnos de 1er grado sección "A" y "B" del nivel primaria; dicha información está referida a una aplicación de una lista de cotejo sobre los juegos tradicionales y habilidades motrices básicas; con la finalidad de que pueda desarrollar su trabajo de investigación para optar al título de docente en educación física y deporte.


Mantener en Reserva el nombre o cualquier distintivo de la institución; o

Mencionar el nombre de la institución.

 
Richard Walter Mendoza Infación
DNI 21513212
DIRECTOR
I.E. N° 5127 "MÁRTIR JOSÉ OLAYA"

DNI: 21513212.....

El Estudiante declara que los datos emitidos en esta carta y en el Trabajo de Investigación / en la Tesis son auténticos. En caso de comprobarse la falsedad de datos, el Estudiante será sometido al inicio del procedimiento disciplinario correspondiente; asimismo, asumirá toda la responsabilidad ante posibles acciones legales que la empresa, otorgante de información, pueda ejecutar.



DNI: 40262845

Anexo 5: Calculo de muestra

Calculadora de muestra

Nivel de confianza: ? 95% 99%

Margen de Error: ?


Población: ?

Tamaño de Muestra:

Anexo 6: Resumen de similitud

Feedback Studio - Google Chrome
ev.turnitin.com/app/carta/es/?s=1&o=2418722882&ro=103&lang=es&u=1088032488

feedback studio JACK HAMILTON NUÑEZ ACERO | Juegos tradicionales y desarrollo de habilidades motrices básicas en niños de educación primaria Ventanilla-2024 -- /100 < 5 de 115 > @



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

PROGRAMA DE SEGUNDA ESPECIALIDAD
ESPECIALIDAD DE EDUCACIÓN FÍSICA Y DEPORTE

Juegos tradicionales y desarrollo de habilidades motrices básicas en niños de educación primaria Ventanilla-2024

TRABAJO ACADÉMICO PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE SEGUNDA ESPECIALIDAD EN EDUCACIÓN FÍSICA Y DEPORTE

AUTOR :
Nuñez Acero Jack Hamilton (<https://orcid.org/0009-0003-7420-0451>)

ASESORA :
Dra. Calvanapón Alva, Flor Alicia (<https://orcid.org/0000-0003-2721-2698>)

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN :
Educación y Calidad Educativa

LÍNEA DE RESPONSABILIDAD SOCIAL UNIVERSITARIA :
Apoyo a la reducción de brechas en la educación en todos sus niveles

TRUJILLO – PERÚ
(2024)

Resumen de coincidencias ✕

17 %

Se están viendo fuentes estándar

EN Ver fuentes en inglés

Coincidencias

1	Entregado a Universida... Trabajo del estudiante	6 % >
2	renatiga.sunedu.gob.pe Fuente de Internet	4 % >
3	hdl.handle.net Fuente de Internet	3 % >
4	repositorio.ucv.edu.pe Fuente de Internet	1 % >
5	renati.sunedu.gob.pe Fuente de Internet	<1 % >
6	repositorio.unifac.edu.pe Fuente de Internet	<1 % >
7	repositorio.unsch.edu.pe Fuente de Internet	<1 % >
8	Entregado a Universida... Trabajo del estudiante	<1 % >
9	Entregado a Universida... Trabajo del estudiante	<1 % >
10	(Antônio José Guedes, ... Publicación	<1 % >
11	www.slideshare.net Fuente de Internet	<1 % >

Página: 1 de 30 Número de palabras: 7967 Versión solo texto del informe Alta resolución Activado 10:55 18/07/2024

Anexo 7: Evidencias de la aplicación del instrumento

