



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

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

**Juegos tradicionales en el desarrollo de habilidades motrices
específicas de los estudiantes de la Institución Educativa No.
82001 - 2024**

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

AUTOR:

Malca Hernández, Neisser Lincoln (orcid.org/0009-0009-6132-5398)

ASESORA:

Dra. Calvanapón 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

A mi amorosa madre en el cielo. Este trabajo de investigación es el resultado de tu amor, sacrificios, enseñanzas que viven en mis recuerdos. Son la inspiración para mi perseverancia, tus palabras de aliento es el tesoro que valoro profundamente. Este trabajo académico es un tributo a ti, mamá.

AGRADECIMIENTO

Quiero agradecer a la Institución Educativa N° 82001 “San Ramón”, por aceptar mi investigación en su plantilla de educación y contribuir en el desarrollo de mi vida profesional. A mi familia quien son los que impulsan mis sueños y esperanzas.



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 en el desarrollo de habilidades motrices específicas de los estudiantes de la Institución Educativa No.82001 - 2024", cuyo autor es MALCA HERNÁNDEZ NEISSER LINCOLN, constato que la investigación tiene un índice de similitud de 14%, 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, 18 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 19-07-2024 23:46:28

Código documento Trilce: TRI - 0822217



Declaratoria de Originalidad del Autor

Yo, MALCA HERNÁNDEZ NEISSER LINCOLN 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 en el desarrollo de habilidades motrices específicas de los estudiantes de la Institución Educativa No.82001 - 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
NEISSER LINCOLN MALCA HERNÁNDEZ DNI: 42945300 ORCID: 0009-0009-6132-5398	Firmado electrónicamente por: NLMALCAM el 18-07- 2024 16:08:32

Código documento Trilce: TRI - 0822219

ÍNDICE

DEDICATORIA.....	ii
AGRADECIMIENTOS	iii
DECLARATORIA DE AUTENCIDAD DEL ASESOR	iv
DECLARATORIA DE ORIGINALIDAD DEL ASESOR	iv
ÍNDICE.....	v
RESUMEN	vi
ABSTRACT	vii
I. INTRODUCCIÓN	1
II. MARCO TEÓRICO	5
III. MÉTODO	13
3.1.1 Tipo de investigación	13
3.1.2 Diseño de la investigación	13
3.2. Variables y operacionales	14
3.3. Población, muestra y muestreo	16
3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos	16
3.5. Procedimientos de recolección de datos.....	17
3.6. Métodos de análisis de datos	17
3.7. Aspectos éticos	18
IV. RESULTADOS.....	19
V. DISCUSIÓN.....	26
VI. CONCLUSIONES	29
VII. RECOMENDACIONES	30
REFERENCIAS	31
ANEXOS	36

Índice de tablas

Tabla 1. Correlación de la dimensión de la variable 1 con variable 2 ...	20
--	----

RESUMEN

La presente investigación tiene como objetivo determinar la influencia de los juegos tradicionales en el desarrollo de las habilidades motrices específicas en estudiantes de primaria de la Institución educativa N°82001 San Ramón. Siendo esta una investigación de tipo pre-experimental, teniendo una muestra de 35 estudiantes a los cuales se observó y se tomó dos listas de cotejo, una pre observación antes del estímulo, es decir antes de los juegos tradicionales y una pos observación del después del estímulo, teniendo como resultado que los juegos tradicionales influyen positiva y significativamente en el desarrollo motriz de los estudiantes de primaria. Asimismo, se puede concluir que los juegos tradicionales brindan un desarrollo integral a los estudiantes, tanto un desarrollo físico, como cognitivo, conductual y sobre todo ayuda a las habilidades sociales importantes en esta etapa de desarrollo. Como se demostró los juegos tradicionales tienen influencia positiva en las habilidades motrices específicas.

Palabra clave: juegos tradicionales, habilidades motrices, desarrollo.

ABSTRACT

The objective of this research is to determine the influence of traditional games on the development of specific motor skills in primary school students of Educational Institution N°82001 San Ramón. This being a pre-experimental type of research, we had 35 students who were observed and two checklists were taken, a pre-observation before the stimulus, that is, before the traditional games, and a post-observation after the stimulus. stimulus, resulting in traditional games positively and significantly influencing the motor development of primary school students. Likewise, it can be concluded that traditional games provide comprehensive development to students, both physical, cognitive, and behavioral development, and above all, they help important social skills at this stage of development. As demonstrated, traditional games have a positive influence on specific motor skills.

Keywords: traditional games, motor skills, development

I. INTRODUCCIÓN

El presente trabajo de investigación se ha enfocado en los juegos tradicionales, la relevancia y significancia que tiene para el desarrollo de habilidades motrices especialmente en la etapa de la niñez a través de una manera lúdica siendo una propuesta motivadora para potenciar este desarrollo integral de los estudiantes. Los juegos ayudan a desarrollar diversas habilidades, pero los juegos tradicionales motivan el desenvolviendo de manera individual, de manera grupal, asumiendo roles y respetando reglas; entre los juegos tradicionales tenemos saltar la soga, correr en sacos, la rayuela y muchos otros. Siendo los juegos tradicionales un medio ideal para que los estudiantes fortalezcan su desarrollo de las habilidades motrices llevándolos a perfeccionarlos de manera eficaz y coordinada. (Bernate 2021). Un estudio realizado en Colombia muestra que al establecer el empleo de las habilidades motrices y guiadas desde un área de estudio aumenta su eficacia. Tomando como necesario la realización de los juegos tradicionales a través de la participación que permite al alumno iniciar su actividad física contribuyendo a que pueda establecer una relación con su identidad corporal, con los objetos y con su entorno. (Quiroz et al, 2022)

En el Perú el 74% de la población juega videojuegos los fines de semana, mientras que el 48% de estos destinan una a tres horas a la semana para este tipo de distracciones. El 65% de las personas que consumen videojuegos lo hace a través de sus celulares, en tanto 17% juega a través de un ordenador de escritorio, un 10% a través de una Tablet (El Diario Oficial El Peruano, 2022). Las horas de distracciones que años atrás se usaba para realizar los juegos tradicionales en grupo mediante la actividad física, hoy en día han sido desplazadas por aparatos tecnológicos llevando a los niños a olvidarse de los juegos tradicionales que pasaban a través de las generaciones llenos de cultura, folclore y dinamismos.

En un colegio de San Miguel se realizó un trabajo de investigación teniendo como resultado que los juegos tradicionales aumentan el promedio de edad motora, ayudando a los estudiantes en el desarrollo de locomoción, coordinación y manipulación demostrando una influencia directa de los juegos tradicionales en los estudiantes. (Córdova, 2018)

En la Institución Educativa N°82001 “San Ramón” uno de los principales problemas es un gran número de niños sedentarios acostumbrados a interactuar demasiadas horas con las pantallas del celular, computadora, televisión, Tablet o cualquier otro medio tecnológico que dedican para su distracción; niños introvertidos que padecen timidez y poca habilidades sociales es por ello que resulta necesario este tipo de investigaciones para promover los juegos tradicionales para un desarrollo motor, cognitivo y social, es decir un desarrollo integral del estudiante. Uno de los problemas más significativos en la actualidad es la alta prevalencia de niños sedentarios, quienes pasan demasiado tiempo interactuando con pantallas de celulares, computadoras, televisores, tabletas y otros dispositivos tecnológicos como medio principal de distracción. Esta tendencia afecta especialmente a niños introvertidos que enfrentan timidez y carecen de habilidades sociales desarrolladas. Es por esto que se vuelven imprescindibles investigaciones que fomenten el retorno a los juegos tradicionales, fundamentales para un desarrollo completo y equilibrado en términos motores, cognitivos y sociales. Estas iniciativas buscan promover un desarrollo integral de los estudiantes, tratando las necesidades físicas, aquellas necesidades mentales y también las emocionales de manera integral.

Las causas de esta problemática se dan porque los llamados juegos tradicionales tan asociados a la cultura, a la recreación, a la competencia de actividades motivadoras van siendo desplazadas de una manera acelerada olvidando los niños desarrollar actividad física o deporte con mayor constancia debido a que están inmersos en aparatos tecnológicos que los lleva aislarse, desconocer su entorno, realizar juegos a través de pantallas.

Es por ello que en la presente investigación se estudió que a través de los juegos tradicionales puede beneficiar el desarrollo de las habilidades motoras específicas. Asimismo, se busca dar otra alternativa mediante el redescubrimiento de actividades lúdicas que han pasado a través de generaciones, ayudando a las destrezas físicas, motoras, psicológicas y sociales.

Teniendo en cuenta la realidad problemática, se planteó como principal interrogante de esta investigación ¿Cómo influyen los juegos tradicionales en el desarrollo de las habilidades motoras específicas de los estudiantes de primaria de la Institución Educativa N°82001 “San Ramón”, Cajamarca, 2024?

La justificación social son una manifestación directa de la identidad cultural de una comunidad. A través de estos juegos, los niños y jóvenes no solo aprenden habilidades físicas y mentales, sino que también internalizan y refuerzan aspectos fundamentales de su cultura, valores, creencias y prácticas sociales, actuando como un vehículo poderoso para el desarrollo de relaciones sociales significativas. Al jugar, los participantes interactúan entre sí, establecen vínculos emocionales y de confianza. Estas interacciones benefician a quienes los juegan, fortalecen la cohesión social dentro de la comunidad, fomentando las habilidades sociales que son la clave de la comunicación efectiva, el acuerdo entre los participantes, la cooperación en equipo y la manera de solucionar los desacuerdos. Los juegos enseñan a los niños cómo interactuar de manera respetuosa y equitativa, promoviendo un ambiente donde cada participante tenga voz y sea escuchado. Estos juegos suelen ser aprendidos y compartidos dentro del entorno familiar, lo que fortalece los lazos entre padres, hijos, tíos primos, sobrinos y aquellos familiares que se unen para desarrollar estos juegos, mediante ellos se enseñan valores importantes como el compañerismo, la veracidad, la bondad, la equidad y la justicia, aprenden sobre la importancia de jugar de manera justa, respetando las reglas y tratando a los demás con equidad. Los juegos tradicionales no solo son divertidos, sino que también son herramientas efectivas para favorecer el progreso motor integral en los estudiantes. Desde el fortalecimiento de habilidades motoras gruesas y finas hasta el desarrollo de equilibrio, fuerza y resistencia, estos juegos son fundamentales para el crecimiento físico y cognitivo saludable de los niños.

La justificación teórica en base que la práctica de los juegos tradicionales debe ser llevada como enseñanza a los colegios a través del curso de educación física para el desarrollo motor, un mejor desenvolvimiento emocional y un mejoramiento de las habilidades sociales de los estudiantes. Por ello que este estudio tiene como referencia a Vigotsky indica que el ser humano es la consecuencia de su entorno de histórico a través del tiempo y social de todas las generaciones que evolucionaron, donde el juego desempeña un rol importante debido que el medio de aprendizaje del sujeto y del mundo. Asimismo, en palabras de Piaget considera que a través del juego se motiva al desarrollo físico, desarrollo matemático, desarrollo lógico y social.

Por otro lado, la justificación metodológica de esta investigación que se desarrollo es de suma relevancia debido que muestra una mejor manera de poder implementar técnicas de juegos tradicionales mediante la motivación despertando el interés para el desarrollo sus actividades motrices, fortaleciendo y apoyando en el desarrollo psicológico, conductual, cognitivo y motriz del alumno. Es por ello que debe ponerse en prácticas en los colegios con el fin que el alumnado de una manera lúdica, entretenida y más satisfactoria desarrolle sus habilidades motrices específicas.

Esta investigación tiene como objetivo general determinar la influencia de los juegos tradicionales en el desarrollo de las habilidades motrices específicas en estudiantes de primaria, de la Institución Educativa “San Ramón”, Cajamarca, 2024 y como objetivos específicos identificar las habilidades motrices específicas en estudiantes de primaria antes del estímulo, de la Institución Educativa “San Ramón”, Cajamarca, 2024; aplicar el estímulo juegos tradicionales para el desarrollo de las habilidades motrices específicas en los estudiantes de primaria, Cajamarca, Institución Educativa “San Ramón”, 2024 y verificar las habilidades motrices específicas pos estímulo juegos tradicionales en los estudiantes de primaria, Institución Educativa San Ramón, Cajamarca, 2024.

Asimismo, se formuló como hipótesis general que los juegos tradicionales influyen positivamente en el desarrollo de habilidades motrices específicas en los estudiantes de primaria, Institución Educativa San Ramón, Cajamarca, 2024.

II. MARCO TEÓRICO

Apaza (2020), realizó una investigación que tuvo como objetivo “determinar el grado de contribución de los juegos tradicionales en el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de tres a cinco años, institución educativa inicial Colquerani, Palca – Puno, 2020” (p.5). La investigación que ha sido utilizada es de tipo correlacional, en un grado cuantitativo, con una delineación experimental. La muestra estuvo conformada con 11 estudiantes de tres a cinco años ejecutándose en dos sesiones obteniéndose 22 datos. Los resultados según las estadísticas son significativos donde se muestra que los juegos tradicionales repercuten significativamente en el desarrollo motriz, llegando a la conclusión que los juegos tradicionales son fundamental incidencia para el mejoramiento significativo del desarrollo motriz grueso.

Córdova (2018), realizó una investigación que tuvo como objetivo “determinar que el programa de juegos tradicionales influye en el desarrollo motor de los estudiantes de primer grado - 2018 del Colegio Villanova de San Miguel, lima 2018” (p.10). El método empleado ha sido hipotético deductivo con un enfoque cualitativo experimental mediante la cual llegó a los resultados que ha mayor utilización del programa planteado se tendrá como respuesta un mejoramiento en el desarrollo motriz, y como conclusión que los juegos tradicionales influyen en el desarrollo motriz.

Usca (2021), realizó una investigación que tuvo como objetivo “conocer la influencia de los juegos tradicionales en el desarrollo de habilidades motrices de los estudiantes de primaria” (p.6), para lo cual se utilizó un método no experimental ello empleo la técnica de observación a los 50 estudiantes de primer grado de primaria, llegando a los resultados que ambas variables tienen relevancia e importancia entre sí, a llegando a la conclusión que si existe una gran influencia de juegos tradicionales en el desarrollo motriz.

Sandoval (2022) realizó una investigación con el objetivo “desarrollar habilidades motrices básicas a estudiantes de una institución educativa, Sullana 2023” (p.VI). En esta investigación aplicó el diseño experimental para lo cual utilizó a 23 estudiantes como población a los cuales aplico la prueba de rangos con signo de wilcoxon teniendo resultados la confiabilidad del instrumento empleado debido a que arroja un valor de 0.870. Por lo cual llegó a

la conclusión que a los estudiantes que se aplicó el método tuvieron cambios sustanciales para el desarrollo motriz.

Boza (2022) efectuó una investigación que tuvo como objetivo “validar un sistema de actividades lúdicas para perfeccionar los movimientos motrices básicos en los estudiantes del sexto grado del colegio Alemán Humboldt Guayaquil (p.46) Para lo cual se utilizó un método de tipo descriptiva - correlacional aplicada a 20 estudiantes de los cuales 10 pertenecieron a un grupo de control. Arrojando los resultados ($p=0.001<0.005$) de un nivel de significancia asintomática. Concluyendo que las actividades lúdicas se deben ampliar a otros grupos para su desarrollo.

Bernate et al. (2022) efectuó una investigación que tuvo como objetivo “realizar un análisis de las estrategias didácticas que se utilizan en educación física para trabajar las habilidades motrices de base” (p.2), para lo cual se utilizó una metodología de muestreo a través del método Prisma, se tuvieron como resultados que ya han sido propuesto a través de otras investigaciones como lo son el método teórico y el método empírico. La cual llega a la conclusión que el desarrollo de ejercicios físicos es de vital importancia para el desarrollo motriz en el desarrollo principalmente en la etapa infantil.

Existen diferentes teorías de que dan sustento al siguiente trabajo de investigación dando los siguientes conceptos: Rodríguez et al (2018) describe que el juego tiene un rol decisivo en la vida del hombre, durante la etapa de la infancia desarrolla con mayor libertad. Los niños basan su crecimiento a través del juego y de los movimientos, su entorno familiar debe comprender la importancia del juego para su adecuado crecimiento. El aprendizaje lúdico es indispensable desde bebés hasta su adolescencia mediante el cual se preparan para la etapa adulta. El crecimiento del ser humano necesita darse mediante el movimiento desarrollando actividad que requieren coordinación, adquiriendo roles durante el juego que ayudara a su identidad en la vida adulta, efectuando juegos donde se necesita agilidad y flexibilidad ayudara a que el niño sienta confianza para sentirse aptos y fuertes. (p.71)

Se define como la actividad física realizada de manera libre, donde existen reglas establecidas por los participantes, desarrollándose en un tiempo y espacio, el cual se encuentra inmersa de algarabía, compañerismo, competitividad, imaginación, empatía, solidaridad. Desde el principio del

desarrollo del hombre se encuentra fuertemente ligado al juego, como una manifestación física de su entorno cultural. Establece que a través del juego se encuentra el equilibrio de la persona entre su capacidad cognitiva y su capacidad física, manifestándose entre los integrantes como un elemento de socialización que su fin mayor es el disfrute de la actividad que se va desarrollando. También es usada de manera didáctica por los profesores como medio de motivación para una educación integral. (Almeida & Cerezo, 2020).

Se dividen en dos grupos, un grupo llamado juegos sedentarios donde la actividad física es nula o casi nula, teniendo como su mayor limitación el tiempo y el otro grupo llamado juegos motores, relacionados a la dimensión lúdica que tiene como limitación la capacidad intelectual y corporal. En los juegos motores cada movimiento o reacción que se da esta provista de todas nuestras características es decir que si somos veloces correremos más rápido en un juego donde se quiera atrapar, mientras que si corremos de un modo más pausados lo más probable es que nos atrapen en el juego. (Lavega, 2021, p.10)

El aprendizaje a través de los juegos tradicionales no solo entretienen, sino que también enseñan habilidades prácticas y habilidades sociales o habilidades blandas. A través del tiempo los niños mediante de una manera lúdica representan lo que observan en la vida adulta, en el caso de los niños haciendo lanzas para alcanzar la manzana, están aprendiendo sobre precisión, cooperación (si juegan en equipo) y resolución de problemas (cómo mejorar sus técnicas de lanzamiento). Asimismo, aprenden por imitación de roles adultos: Los niños imitan a los adultos de su comunidad al recrear actividades como cazar o recolectar alimentos. Esto refleja cómo el juego tradicional es un medio para transmitir y reforzar roles sociales y prácticas culturales desde temprana edad. Fortalece la transmisión intergeneracional debido que se transmiten de generación en generación, preservando no solo la diversión del juego en sí, sino también valores culturales, habilidades prácticas y conocimientos sobre el entorno natural. Desarrollando una continuidad histórica a través del cual se rastrea la evolución y los cambios en las sociedades a lo largo del tiempo. Los juegos que se juegan hoy tienen raíces que se remontan a épocas antiguas, ofreciendo una ventana única a la historia vivida de diferentes culturas. Los juegos tradicionales han logrado persistir en el tiempo,

logrando una adaptabilidad debido que a pesar de los continuos cambios en el estilo de vida y los diversos dispositivos tecnológicos que se emplea para la distracción lúdica de los niños, muchos juegos tradicionales han perdurado, su adaptabilidad les permite mantenerse relevantes incluso en contextos modernos, sirviendo como un vínculo entre el pasado y el presente. (Lavega, 2021, p.34)

Favorece las habilidades de coordinación y precisión debido muchos juegos tradicionales requieren movimientos precisos y coordinado una muestra de ello es los juegos de lanzamiento o juegos de puntería como el tiro al blanco, estos juegos ayudan a los niños a desarrollar la habilidad de coordinación, pues sus manos adoptan pericias y sus ojos fortalecen la precisión en su visión. En las habilidades de equilibrio y agilidad algunos de estos juegos implican habilidades de equilibrio y agilidad, como juegos de salto, juegos de cuerda o incluso juegos de equilibrio sobre troncos o piedras, estas actividades mejoran la estabilidad corporal y el desarrollo de respuesta rápida ante aquellos cambios que se van presentando. En las habilidades de fuerza y resistencia al participar en juegos que requieren actividades físicas intensas como correr, trepar o levantar objetos, los niños desarrollan fuerza muscular y resistencia física. Esto es crucial para su salud general y bienestar físico. Para el desarrollo motor fino implican el uso de pequeños músculos y habilidades motoras finas, como juegos de construcción con piezas pequeñas, juegos de cartas que requieren manipulación delicada o juegos de habilidad manual como el hilo y aguja en juegos tradicionales de costura. Cooperación y trabajo en equipo: Muchos juegos tradicionales se juegan en grupo, lo que fomenta habilidades sociales como la son el trabajo en grupo, la comunicación combatiendo la timidez y fortaleciendo las habilidades sociales, así también ayuda a nuevas formas de resolución de conflictos. Además, estos tipos de juegos en su mayoría requiere que los que participan en el puedan trabajar en equipo para lograr un objetivo común, que es el de ganar el juego. Es así que a través de ellos se tiene una fuente inagotable de creatividad y adaptabilidad debido a que implican reglas simples, pero permiten una amplia variación en la forma de jugar, los niños desarrollan habilidades creativas y aprenden a adaptarse a diferentes situaciones y contextos de juego. (Usca, 2021, p.22)

Como características principales se tiene en primer lugar que este tipo de juegos se realizan buscando que el participante se divierta se concentre más en ello que en competir. Son aquellos juegos que logran ser accesible para cualquier edad donde puede participar desde los más pequeños hasta los adultos produciendo felicidad y alegría. Las reglas del juego son tomadas en consenso y son normas sencillas. Los materiales que se utilizan para desarrollarlos son mayormente objetos que se encuentran en el entorno, son entonces de fácil acceso que no demandan ningún costo. Se puede desarrollar en cualquier lugar ya sea en una casa, parque, colegio.

Mediante ellos se canaliza de una mejor forma el desarrollo cognitivo, motor y psíquico del estudiante, brinda un abanico de posibilidades de juegos para aprender de una manera lúdica formando un desarrollo completo del estudiante. Por otro lado, este tipo de juegos son tan cotidianos que pueden desarrollarse en cualquier espacio, utilizando los materiales que se tiene al alcance es ello que lo hace accesible desarrollarse en los colegios. (Br. Usca, 2021, p. 21)

Juegos de Locomoción consisten en el desplazamiento corporal podría ser al correr, saltar, gatear, trepar o juegos mediante el cual es necesario tener equilibrio, ejemplo de ello tenemos a los juegos tenemos castillos humanos, zancos demostrándose la rapidez de cada niño. (Méndez & Fernández, 2011, p.55)

Juegos de lanzamiento son aquellos en los cuales se toma impulso para lanzar o arrojar tratando de tomar toda la distancia posible, como en el juego con la pelota de trapo. (Méndez & Fernández, 2011, p.55)

Habilidades motoras básicas se define como el conjunto de destrezas que se va desarrollando desde el inicio de la existencia de la persona para luego dar paso a un mayor aprendizaje de nuevas habilidades siendo estas cada vez más complejas. Siendo las habilidades básicas el pilar del desarrollo de la motricidad, un claro ejemplo tenemos la habilidad motora de locomoción donde una sola actividad como es el correr puede volverse más compleja, la mayoría sabe correr, pero el nivel de destreza claramente es diferenciado de una persona que correr tras de un auto y otra persona correr en un partido de fútbol en la final de un campeonato. (Batalla, 2021, p 12)

Las habilidades motrices específicas de locomoción que realizamos de manera voluntaria que se va desarrollando y van tomando destrezas a través del tiempo, una mayor capacidad se va dando a través del desarrollo es un proceso natural de las personas que ha mayor estimulación la habilidad motriz será aprendida con mayor facilidad y logrando un mayor nivel. (Sandoval, 2022, p7)

Entre su clasificación tres tipos de habilidades motrices tenemos las habilidades de locomoción, la habilidad de estabilidad y la habilidad de manipulación. En primer lugar, la habilidad motriz de locomoción es aquella que tiene la capacidad de moverse de un determinado lugar hacia otro, dentro de ellos podemos encontrar aquellos llamado desplazamientos habituales y aquellos de desplazamiento no habituales. En los desplazamientos habituales tenemos de marcha y de carrera, mientras que en los no habituales tenemos los pasivos que se da el desplazamiento por algún transporte y los activos de forma horizontales tenemos a las cuadrupedias, reptaciones, de forma vertical trepar y la de un razonamiento menor es el deslizamiento.

Las habilidades motrices de estabilidad son aquellas habilidades donde se intenta no perder el equilibrio, se dividen en saltos y giros. Los saltos pueden darse de una dirección o horizontal cuando se salta o vertical cuando se rapa, mientras que los giros son la rotación que se desarrolla, según su eje pueden ser longitudinal, transversal y sagital

Las habilidades motrices de manipulación son aquellas donde se emplea el manejo, la destreza, pericia y control de objetos estos pueden ser con las manos a través de dar bote, realizar lanzamientos, recepción, golpe entre otros; con los pies también se logra la manipulación como golpeo, parada, conducción; con la cabeza y objetos se realiza el golpeo, parada de objetos.

El juego tradicional de sillas, también conocido como "musical chairs" en inglés, es una actividad popular que se juega principalmente en fiestas infantiles y eventos sociales, consiste en colocar sillas, o también podría modificarse la utilización de sillas por aros, para desarrollar el juego se coloca en una menos que el número de jugadores. Los jugadores caminan alrededor de las sillas al ritmo de la los canticos o música, cuando esta se detiene, los jugadores deben correr y sentarse o posicionarse rápidamente en una silla, aquel jugador que no logra sentarse queda eliminado del juego, y se retira una

silla en cada en cada turno, así sucesivamente hasta que queda un solo jugador, que es el ganador. Su principal beneficio es el desarrollo de habilidades motoras: El juego implica correr, caminar y coordinar movimientos rápidos al intentar sentarse en una silla. Asimismo, Fomenta la socialización: Los niños interactúan entre sí mientras juegan, aprendiendo a respetar turnos y reglas, mejora atención y la concentración: Los participantes deben estar atentos a la música para detenerse rápidamente cuando se pare, aprender a manejar la competencia de manera positiva y a lidiar con la eliminación de manera justa. En esta investigación se realizó adaptaciones y variaciones en lugar de sillas se utilizó aros

La carrera de cuchara consiste en que cada participante recibe una cuchara y debe equilibrar sobre ella un objeto pequeño, como un huevo de plástico o una pelota pequeña, los jugadores deben correr hacia una meta determinada sin dejar caer el objeto de la cuchara. Si el objeto se cae, el jugador debe detenerse, recogerlo y regresar al punto de partida o reiniciar la carrera desde el último punto marcado. Tiene como beneficio el desarrollo de habilidades motoras finas, equilibrar el objeto sobre la cuchara requiere destreza manual y coordinación, fomentando la concentración y el enfoque debido a que los jugadores deben concentrarse para mantener el equilibrio mientras corren.

La carrera de sacos lo podemos ubicar en los juegos tradicionales y populares donde cada participante o jugador entra dentro de un saco grande, típicamente de arpillera o algún otro material resistente, los jugadores deben saltar con ambos pies juntos dentro del saco para avanzar hacia una meta determinada. El objetivo es llegar primero a la meta saltando mientras se permanece dentro del saco y sin caerse. Entre sus principales beneficios favorece al desarrollo de habilidades motoras, la acción de saltar dentro del saco mejora la coordinación, al forzar el desplazamiento logra un mejor equilibrio, mediante la fuerza en las piernas, se va fomentando la coordinación y el control corporal: Los niños deben coordinar sus movimientos para mantener el equilibrio y avanzar de manera efectiva.

El juego tradicional de relevo con objetos es una actividad divertida y dinámica que se practica en eventos deportivos escolares, campamentos y reuniones familiares, donde se forman equipos de igual número de

participantes, cada equipo tiene una línea de salida y una meta a una distancia determinada, se seleccionan diferentes objetos (como pelotas, conos, aros, etc.) que los jugadores deben transportar de un punto a otro y entregar al siguiente jugador en la línea de relevo. El equipo que complete la carrera y entregue todos los objetos correctamente de ida y vuelta primero, gana. Tiene como beneficios el desarrollo de habilidades físicas: El juego implica correr, lanzar y atrapar objetos, lo que mejora la coordinación, la velocidad y la precisión física de los participantes, fomenta el trabajo en equipo, los jugadores deben cooperar y comunicarse para completar eficientemente el relevo de los objetos.

El juego tradicional de bolos es una actividad recreativa que ha sido popular en diversas culturas a lo largo de los años. Donde se colocan 10 bolos (también conocidos como pinos) alineados en forma de triángulo en una superficie plana y lisa, los jugadores lanzan una bola (generalmente una bola de bolos o una pelota pesada) desde una distancia determinada con el objetivo de derribar el mayor número posible de bolos, cada jugador tiene un número específico de intentos para derribar todos los bolos. Los beneficios es el desarrollo de habilidades motoras debido a que el juego de bolos implica lanzar la bola con precisión y fuerza, lo que mejora la coordinación ojo-mano y la destreza física. Asimismo, el fomento de la concentración y el enfoque, los jugadores deben concentrarse en el objetivo de derribar los bolos, lo que desarrolla habilidades de atención y concentración.

El juego tradicional de lanzamiento al blanco es una actividad que combina habilidades de precisión con competencia amistosa. Para jugar se coloca un blanco (puede ser un objeto específico o una diana) a una distancia determinada de los jugadores, cada jugador o equipo tiene un número fijo de intentos para lanzar un objeto (como una pelota, un disco o incluso dardos) hacia el blanco con el objetivo de acertar lo más cerca posible del centro o de derribar el blanco. El jugador o equipo que logra el lanzamiento más preciso o derriba el blanco más veces, gana. Beneficia al desarrollo de habilidades motoras debido al que el lanzamiento requiere precisión y control, mejorando la coordinación ojo-mano y la destreza física.

III. METODOLOGÍA

3.1. Tipo y diseño de investigación

En palabras empleadas por Ramos dice que la investigación que se realizó consiste en procedimientos y técnicas a fin de recaudar información necesaria e importante mediante la cual se probó la hipótesis planteada en relación a las interrogantes de nuestro problema (Ramos, 2015.p 41)

Según Hernández et al. (2014) la investigación es una agrupación de pautas sistemáticas, que de forma crítica y empírica que utilizara para realizar un estudio del tema de nuestro interés. Siendo nuestra investigación un estudio correlacional debido que buscó vincular las variables mediante una norma predecible para la población teniendo como fin conocer el grado de influencia de los juegos tradicionales en las habilidades motrices.

3.1.1 Tipo de investigación: la presente investigación es del tipo aplicada debido se tomó como base los conocimientos de las habilidades motrices específicas que desarrollan los niños y cómo influyen los juegos tradicionales en los estudiantes del cuarto grado, sección H, de nivel primaria de la Institución Educativa San Ramón. Asimismo, esta investigación no se ha cuestionado en ninguna circunstancia el conocimiento básico, sino que a partir del él se ha llegado a un análisis particular.

Según Ramos (2015) indica que el tipo de investigación cuantitativa se realizara una serie de operaciones y actividades, hace experimentar al objeto de estudio, con el fin de demostrar la hipótesis planteada tanto para el investigador como para los demás. (p 39)

De acuerdo al alcance de la investigación: experimental debido a que en el proceso de la investigación se demostrara como influye los juegos tradicionales en las habilidades motrices específicas de los estudiantes del cuarto grado, sección H, de nivel primaria de la Institución Educativa San Ramón.

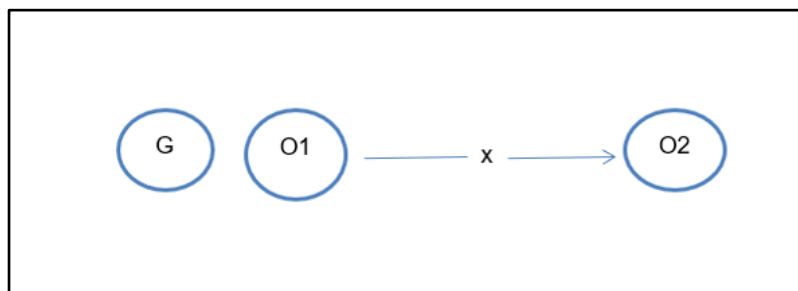
3.1.2. Diseño de investigación: es pre experimental dado que se ha tenido un grupo de alumnos donde se aplicó una lista de cotejo antes del desarrollo de los juegos tradicionales y al culminar se realizó la misma lista de cotejo para poder evaluar la influencia que puede representar los juegos tradicionales verificando un antes y un después de sus habilidades motrices de los estudiantes.

Objetivo: Determinar la influencia de los juegos tradicionales en el desarrollo de las habilidades motrices específicas en estudiantes de primaria, del cuarto grado, sección H, de nivel primaria de la Institución Educativa San Ramón. Cajamarca, 2024

Diseño: Experimental

Tipo: Pre Experimental

Imagen 1



Dónde:

G: Grupo experimental

X: Juegos Tradicionales (estímulo)

O1: Observación de las habilidades motrices pre estímulo

O2: Observación de las habilidades motrices post estímulo

3.2. Variables y operacionalización

En esta investigación se ha tomado como variables de estudio los juegos tradicionales, como variable independiente y las habilidades motrices específicas como variable dependiente.

- **Definición conceptual:** Los juegos tradicionales, son aquellos que permiten la identificación de nuestra cultura y son transmitidos dentro del ambiente familiar. Son una manifestación de historia, de tradiciones y cultural propias de cada país, región, ciudad, pueblo que van manifestando su desarrollo social graficándolos a través del juego.
- **Definición operacional:** Los juegos tradicionales seleccionados serán las dimensiones para la variable, los cuales se podrán en práctica en las sesiones de clases programadas. Las dimensiones de esta investigación han sido tres, el primero es los juegos tradicionales de desplazamiento: a través de este tipo de juegos el participante pudo movilizarse por

diferentes lugares realizando actividades como correr, brincar, raptar, marchar y muchos otros. En un segundo lugar tenemos a los juegos tradicionales con objetos mediante ellos el participante utilizó diferentes materiales para la realización del juego pudieron ser tarros, sogas, pelotas, varas, piedras siendo los materiales mayormente un elemento propio. Y en un tercer lugar se ubicó a los juegos tradicionales de equilibrio mediante estos juegos los participantes trataron de no caer al suelo ejemplo de ello es el juego de la rayuela, la carretilla, el salto en sacos, etc.

- **Indicadores:** entre los indicadores de esta investigación ha sido la realización de movimientos precisos, la realización de movimientos con objetos y la realización de movimientos de equilibrio corporal.
- **Escala de medición:** en los ítems de escala de medición se tomó los siguientes enunciados: insuficiente, básico, satisfactorio, destacado.
- **Definición conceptual:** Las habilidades motrices específicas normalmente se va desarrollando de manera biológica, pero también se puede darse de mediante la actividad física del alumno y el medio que los rodea. (Roa et al, 2019, p 53)
- **Definición operacional:** nuestras dimensiones serán medidas a través de dos listas de cotejo una antes y después de realizar los juegos tradicionales.
- **Dimensiones:** Habilidades de locomoción es la habilidad que surge en la etapa infante con los desplazamientos que empiezan con el gateo y a través del crecimiento se va desarrollando mejor la locomoción como anda, correr, saltar y muchas otras más. Otra dimensión es las habilidades de manipulación son aquellos movimientos que implican el uso de las manos, desarrollando una mejor precisión para la manipulación de los diversos objetos y por último las habilidades de estabilidad es la habilidad de coordinar movimientos
- **Indicadores:** en los indicadores de las habilidades motrices tenemos a aquellos juegos de desplazamiento, que se da por el traslado, rotación de los jugadores, utilizando artículos o implementos, también se encuentran los juegos de equilibrio en movimiento o de forma estática

- **Escala de medición:** en los ítems de escala de medición se tomó los siguientes: nunca, a veces y siempre.

3.3. Población, muestra, muestreo

3.3.1. Población: La población es homogénea. Contar con un registro de la población es indispensable para medir y elaborar el alcance de la investigación que se está desarrollando. (Yuni & Urbano, 2020, p.77). La población que se tubo fue conformada por 313 estudiantes pertenecientes al cuarto grado, de nivel de primaria obtenidos de la nómina de matrícula de la Institución Educativa N° 82001 “San Ramón”

- Criterios de inclusión: se considera a los estudiantes que asisten regularmente.
- Criterios de exclusión: No se tomará como parte de la muestra aquellos 03 estudiantes que han sido retirados del 4° grado, sección H, nivel primario de la Institución Educativa N° 82001 “San Ramón”.

3.3.2 Muestra: La muestra utilizada está conformada por 35 estudiantes, pertenecientes a la sección “H”, elegida por conveniencia.

3.3.3 Muestreo: El tipo de muestreo que se utilizó es por conveniencia debido que los estudiantes se encuentran en el mismo lugar y momento que es la Institución Educativa N° 82001 “San Ramón” referente a los estudiantes del 4° H de primaria.

3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Esta investigación se basó en la observación, según Hernández (2014) el observador tiene un rol dinámico, pero puede desarrollar diferentes tipos de participaciones, en esta ocasión se ha ejecutado la participación activa en donde el observador ha guiado el desarrollo de los juegos tradicionales, pero no se ha mezclado con los participantes, desarrollando en todo momento su rol de observador. La técnica que se ha aplicado es la encuesta, según Bernal (2010) este tipo de técnicas nos brinda información referente a las actitudes, comportamientos, opiniones de la muestra que se ha investigado. El instrumento que se creyó conveniente para su aplicación es la lista de cotejo mediante la cual se logró reconocer como influencia los juegos tradicionales en las habilidades motrices específicas, lo que se verificara en tres momentos, si presentaron un mayor desarrollo de estas habilidades mediante la observación

a los estudiantes. En esta investigación se ha utilizado un instrumento adaptado de la investigación de Juegos tradicionales para desarrollar habilidades motrices básicas en el estudiante de una institución educativa de inicial, Sullana – 2022, de la autora Moraima Sandoval Olaya.

3.5. Procedimiento de recolección de datos

El procedimiento de recolección de datos se realizó en el aula del 4° grado, sección H, nivel primario de la Institución Educativa N° 82001 “San Ramón” de la siguiente manera: conformada por la realización de tres sesiones educativas, en la primera clase se recolecto información sobre las habilidades motrices de locomoción por lo cual se desarrolló el juego tradicional silla musical y el juego tradicional carrera de cucharas. En la segunda sesión se recolecto la información sobre las habilidades de manipulación para lo cual se desarrollo el juego tradicional juego de bolos y el juego tradicional lanzamiento al blanco con argollas. Asimismo, en la tercera sesión se recolecto la información sobre las habilidades de estabilidad en el cual se desarrollo el juego tradicional carrera de sacos y el juego tradicional de relevo con objetos. Para esta investigación se ha tomado dos listas de cotejo por cada alumno en cada sesión el cual se encuentra incluido en los anexos.

3.6. Método de análisis de datos

El método que se aplicó es el método hipotético – deductivo. Por intermedio de este llegar a demostrar nuestra hipótesis se desarrolla en la Institución Educativa N° 82001 “San Ramón” en un el Cuarto año, sección H de primaria con el cual se aplicó una serie de juegos tradicionales, no se utilizará un grupo de control, tratándose de un pre-experimento. El presente instrumento se ha aplicado en tres clases donde se evaluó en la primera clase las habilidades de locomoción, en una segunda clase las habilidades de manipulación y una tercera clase las habilidades de estabilidad. Asimismo, cada clase se ha dividido en dos momentos. En un primer momento se realizó ejercicios para evaluar las habilidades en mención tomando una primera lista de cotejo, en un segundo momento se realizó juegos tradicionales a través de los cuales desarrollan sus habilidades motrices, para verificar si se presentó una influencia de estos, tomando una segunda lista de cotejo.

3.7. Aspectos éticos

Los estudiantes que participaran en el desarrollo no se reprimirán u subyugara de alguna manera sus derechos fundamentales, en la aplicación de esta investigación se tomara el mayor cuidado de las consideraciones éticas y la protección de los mismos: El estudio cuenta goza de la aprobación del Institución Educativa N° 82001 “San Ramón” y de la supervisión del maestro de clase. La identificación de cada estudiante ha sido protegida y resguardada a lo largo de la investigación. Asimismo, se indica que en ninguna circunstancia la aplicación y el desarrollo arriesgan o comprometen la identidad de los estudiantes ni su integridad.

IV. RESULTADOS

OE1 Las habilidades motrices específicas en estudiantes de primaria, se observó a los estudiantes y se realizó una lista de cotejo para medir en una escala valorativa en qué nivel se encuentran, teniendo como resultado que en un nivel insuficiente se encuentran 18 alumnos, en un nivel básico se encuentran 10 alumnos, en un nivel satisfactorio 4 alumnos y ningún alumno en el nivel destacado.

	nivel	alumnos	%
Pre Observación del estímulo	insuficiente	18	56,25
	básico	10	21,25
	satisfactorio	4	12,50
	destacado	0	0,00
	total	32	100%

OE2 Aplicar el estímulo de juegos tradicionales para el desarrollo de las habilidades motrices se realizó en tres sesiones de clases donde se evaluó de la siguiente manera, en la primera clase desarrollada se observó las habilidades motrices de cada alumnos que conforman la muestra para luego aplicar el juego tradicional “silla musical” en el cual los alumnos se desplazaban por toda el aérea del campo con un solo pie y al sonido del silbato tiene que pararse dentro de una argolla que se encontraban colocadas en el campo, quedando fuera del juego un alumno, realizando la misma dinámica en turnos simultáneos. Como segundo juego tradicional que se aplicó es la “carrera de cucharas” donde los alumnos formaron 5 grupos, teniendo un punto de partida y un punto de llegada, con las manos enlazadas por espalda y en la boca una cuchara con un huevo, para la realización del juego se desplazaron desde el punto de partida hasta el punto de llegada y luego era reemplazado por su compañero.

En la segunda sesión se realizó juegos tradicionales de manipulación se realizó el “juego de los bolos”, para ello se utilizó tarros de lata y una pelota de tenis, donde los alumnos agudizaron su pericia en las manos para poder derribar más latas que su compañeros y así poder ganar. Como segundo juego tradicional se utilizó “lanzamiento al blanco con argollas”, donde el alumno formaron 5

grupos, formaron una fila, se coloca cuatro argollas en el suelo donde los alumnos avanzaron coordinadamente saltando con un pie dentro de ellas, llegando a la posición de lanzar, llevando en sus manos una argolla, llegando a la línea y toma su posición adecuada para lanzar la argolla hacia las botellas que se encuentran en una posición de tres metros, el grupo que encestó más argollas fue el equipo ganador.

En la sesión número tres los juegos tradicionales de equilibrio que se aplicó es la “carrera de sacos”, mediante el cual se formaron 5 grupos en filas, los primeros competidores ingresaron al saco colocándolo hacia la cintura y cogiendo con las dos manos hacia los costados, se dio inicio de partida donde los alumnos avanzaron mostrando su mayor coordinación, luego el alumno que llego a la meta se dirigió de manera veloz a sus compañeros, el siguiente alumno realizó la misma dinámica de juego, en el cual el equipo que llega primero gana la competencia. En el segundo juego tradicional que se realizó es el “relevo con objetos”, en el cual a los mismos grupos se le entregó una pelota de tenis, luego formaron al redor del campo 5 estaciones, en la cual se desplazaron saltando en una sola extremidad inferior llevando la pelota en sus manos y le entrego a su compañero que está entraba esperando en la estación en cada estación, y sí realizaron el mismo procedimiento hasta llegar a la meta.

OE3 Habilidades motrices específicas por estímulo juegos tradicionales en los estudiantes de primaria, en la aplicación de cada juego tradicional se observó a cada alumno para poder evaluar su desarrollo motriz en cada juego aplicado. Teniendo como resultado que el nivel insuficiente que los alumnos mostraron en un primer momento descendió considerablemente, asimismo, en el nivel básico se encuentran 13 alumnos, en el nivel satisfactorio 17 y en un nivel destacado se encuentran dos alumnos.

	nivel	alumnos	%
Pos observación del estímulo	insuficiente	0	0,00
	básico	13	40,625
	satisfactorio	17	53,125
	destacado	2	6,25
	total	32	100%

OG Influencia de los juegos tradicionales en el desarrollo de las habilidades motrices específicas en estudiantes de primaria, se tiene como resultados que tras la aplicación de los juegos tradicionales los alumnos subieron su nivel en la escala valorativa de sus habilidades motrices.

Contrastación de hipótesis: se presentó como hipótesis de investigación que los juegos tradicionales influyen positivamente en el desarrollo de habilidades motrices específicas en los estudiantes de primaria, Institución Educativa San Ramón, Cajamarca, 2024.

H₀: no existe impacto

H₁: si existe influencia positiva de los juegos tradiciones en las habilidades motrices específicas en los estudiantes de primaria, Institución Educativa San Ramón, Cajamarca, 2024.

La indagación de la investigación que se desarrolló, se logró identificar las habilidades motrices específicas en estudiantes del 4° grado, sección “H”, nivel primario, Institución Educativa N° 82001 “San Ramón”, Cajamarca, 2024, antes del pre estímulo, se aplicó el estímulo juegos tradicionales mediante el cual se observó el desarrollo de las habilidades motrices específicas; asimismo, se verifico las habilidades motrices específicas pos estímulo de los juegos tradicionales.

Tabla 1

Correlación de la dimensión de desplazamiento de las habilidades motrices pre estímulo con los juegos tradicionales

			Dimensión de desplazamiento	juegos tradicionales
Spearman's rho	Dimensión de desplazamiento pre observación del estímulo	Correlation Coefficient	1.000	.899**
		Sig. (2-tailed)	.	<.001
		N	35	35
	juegos tradicionales	Correlation Coefficient	.899**	1.000
		Sig. (2-tailed)	<.001	.
		N	35	35

El coeficiente de correlación de Spearman que se observa entre Dimensión 1 y juegos tradicionales brinda como resultado el ****0.899***. El valor de p (p-value) es menor que 0.001, lo que logro verificar es que la correlación señalada estadísticamente es significativa a un tipo de nivel de significancia del 0.01 (dos colas). Esto conlleva a demostrar que la probabilidad de obtener una correlación tan fuerte entre estas dos variables debido no ha sido de una correlación baja, por lo tanto, es por ello que se acepta como significativa la correlación presentada.

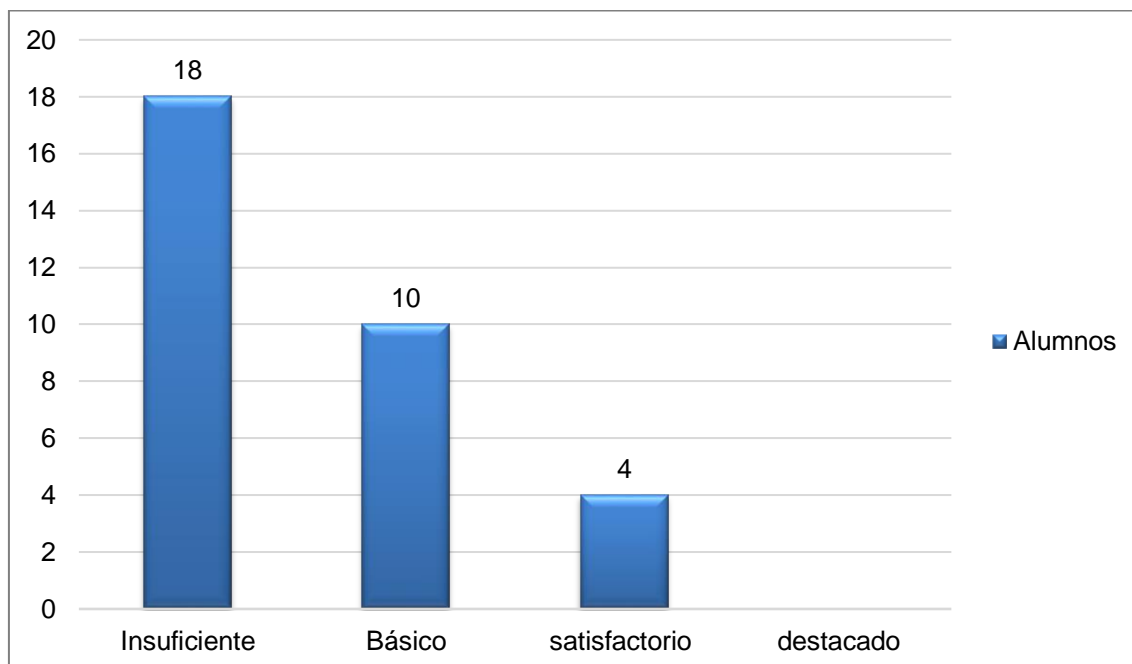
Asimismo, podemos decir que el coeficiente que se observó en la correlación es de 0.899, esto indicó tener una correlación positiva fuerte entre dimensión de desplazamiento de las habilidades motrices pre estímulo y la variable de juegos tradicionales. Se reafirmo que hay una relación significativa entre estas dos variables que en el contexto que confirma el logro positivo del trabajo de investigación. La tabla que se puede observar muestra que hay una correlación positiva y significativa entre dimensión de desplazamiento de las habilidades motrices pre estímulo y juegos tradicionales en tu muestra que fue empleada, es decir los 35 estudiantes del 4° grado, sección "H", nivel primario, Institución Educativa N° 82001 "San Ramón", Cajamarca, 2024. Esto es importante porque respalda la relación entre estas variables y puede ser utilizado para argumentar cómo los juegos tradicionales están relacionados con dimensión de desplazamiento de las habilidades motrices pre estímulo.

En la investigación desarrollada se logró demostrar la veracidad de la hipótesis general que planteó que los juegos tradicionales logran influir positivamente en el desarrollo de habilidades motrices específicas en los estudiantes de primaria, Cajamarca, 2024.

Se realizó dos listas de cotejo un pre estímulo y la segunda pos estímulo, es decir en un primer momento se observó a los estudiantes y se tomó los datos en la escala valorativa de habilidades motrices específicas, en un segundo momento se tomó una nueva lista de cotejo después de haber realizado los juegos tradicionales que son el estímulo utilizado.

Figura 1

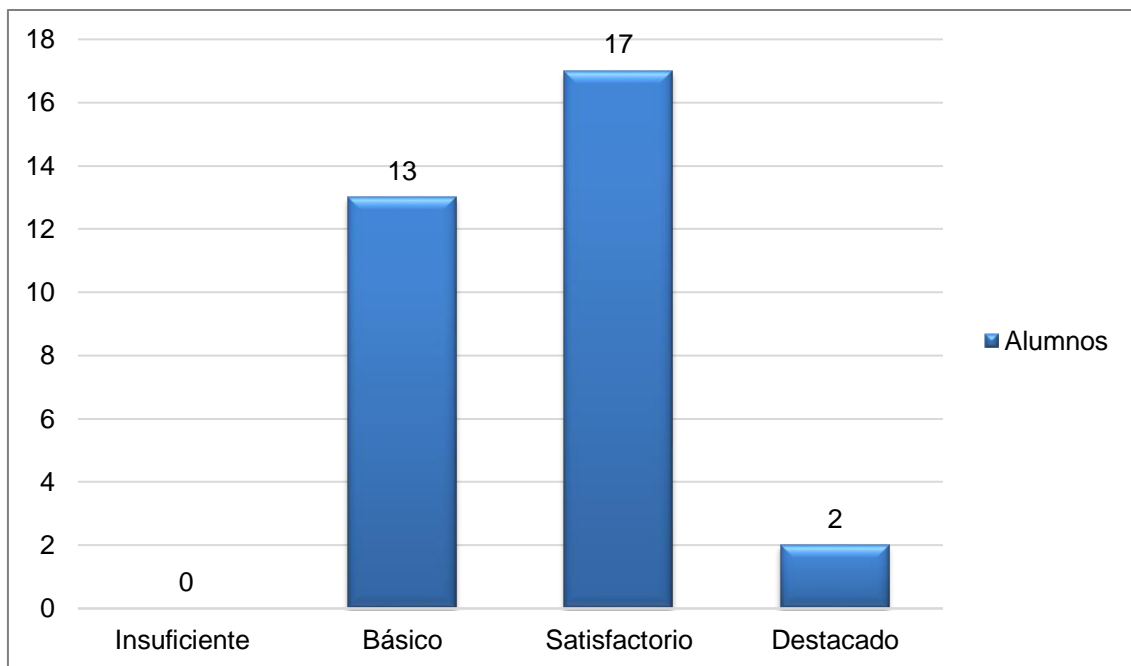
Pre Estímulo: cantidad de estudiantes en referencia a los niveles de la escala valorativa de las habilidades motrices específicas pre estímulo



Como se puede observar en la figura 1 presentada, se efectuó el conteo de los estudiantes teniendo en cuenta la escala valorativa obteniendo que un primer momento que 18 estudiantes se encontraban en un nivel Insuficiente representando esta cantidad el 56,25% de la muestra; asimismo, se puede apreciar que 10 estudiantes se encuentran en la escala valorativa nivel básico representando ellos el 21,25% de la muestra; en un nivel satisfactorio encontramos a 4 estudiantes que sería el 12,50% de la muestra y no teniendo ningún alumno en el nivel destacado.

Figura 2

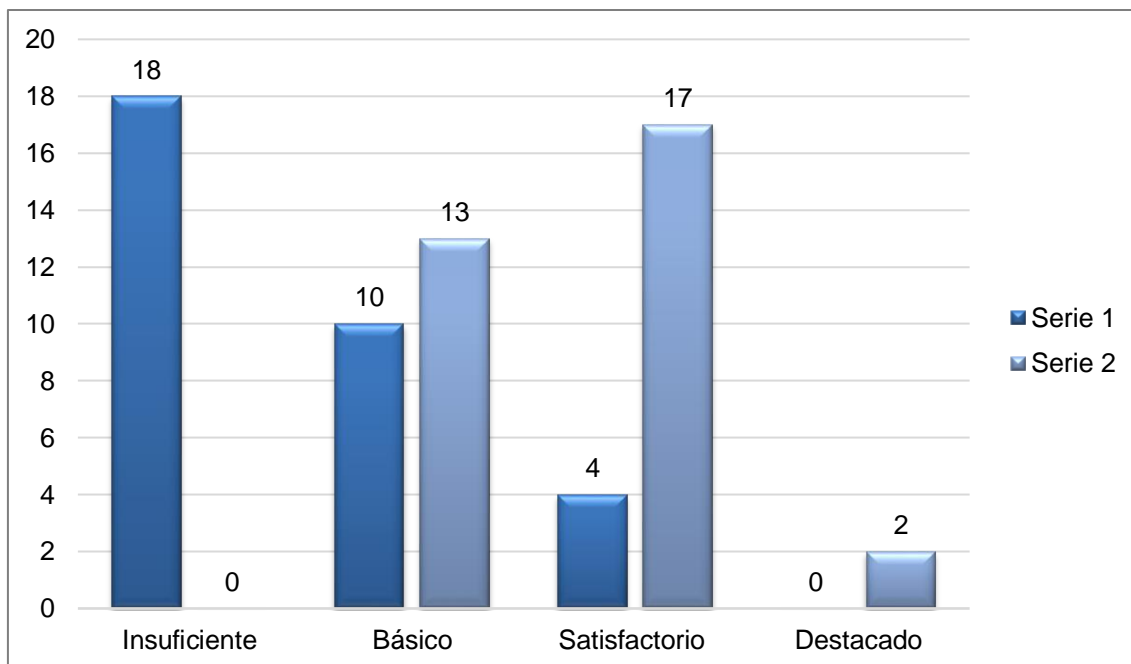
Pos estímulo: Cantidad de estudiantes en referencia a los niveles de la escala valorativa de las habilidades motrices específicas pos estímulo



En la figura 2 se aprecia el conteo de la lista de cotejo tomadas pos estímulo de los juegos tradicionales, dando como resultado que, en la escala de la escala valorativa de habilidades motrices específicas, como primer nivel insuficiente no se verifica ningún alumno, con respecto al nivel básico se observó 13 estudiantes que representan a un 46,625% de la muestra, asimismo en el nivel satisfactorios se pudo apreciar a 17 estudiantes que representa 53,125% de la muestra y en un nivel destacado a 2 estudiantes que viene siendo el 6,25% de nuestra muestra.

Figura 3

Pre estímulo y Pos estímulo: Cantidad de estudiantes en referencia a los niveles de la escala valorativa de las habilidades motrices específicas pre estímulo y pos estímulo



La figura 3 se puede apreciar ambas listas de cotejo, tanto pre estímulo como pos estímulo, donde el nivel insuficiente que en el primer momento se ubicaron a 18 estudiantes después de los juegos tradicionales pudimos verificar que descendieron a cero logrando desarrollar mejor sus habilidades motrices específicas lo cual conllevó a ubicarse en los siguientes niveles. En el nivel básico observamos que la primera lista de cotejo se tenía 10 estudiantes, pero posterior, en la segunda lista de cotejo se ubicaron 13 estudiantes. En el tercer nivel que es el satisfactorio se observa un ascenso significativo debido que en un primer momento se tenía 4 estudiantes en este nivel para posterior a ello subir a 17 estudiantes. Asimismo, en el último nivel destacado se aprecia que de cero estudiantes luego de los juegos tradicionales se tiene 2 estudiantes.

En la investigación realizada se observó la influencia de los juegos tradicionales en las habilidades motrices específicas, mejorándolas de una manera lúdica conllevando de una manera divertida, sana y recreacional el desarrollo de estas habilidades.

V. DISCUSIÓN

La discusión que tiene sobre los juegos tradicionales se han podido observar indicar que tienen una relación de forma significativa con el contexto científico-social, es decir al aplicar los juegos tradicionales ayuda a lograr un mejor desarrollo de habilidades motoras específicas en los niños, especialmente en estudiantes del cuarto grado, sección H, de nivel primario, de la Institución Educativa N° 82001 "San Ramón".

Los juegos tradicionales a menudo implicaron actividades físicas como correr, saltar, lanzar y atrapar de una manera lúdica con los compañeros. Al aplicar los juegos tradicionales en las sesiones de clase se logró demostrar que los alumnos a través del juego mejoran de una manera, mejorando la coordinación, el equilibrio y la precisión en los movimientos, favoreciendo que los estudiantes estén más activos, participando en los juegos, adicional a ello fomentó que los alumnos trabajen en equipo, promoviendo la cooperación entre ellos, la comunicación para poder ganar cada juego y la resolución de conflictos entre los estudiantes, no solo influyen al desarrollo físico de los estudiantes, sino que también tienen un impacto positivo en su desarrollo social, emocional y cognitivo, haciendo que sean una parte invaluable de su experiencia educativa y formativa.

Respecto al análisis que se desarrolló en la relación entre las habilidades motrices específicas y los juegos tradicionales, en el presente trabajo se halló una correlación positiva fuerte entre ambas variables de estudio ($\rho=0.419$, $p=.000$). Además, al realizar el análisis de la tabla cruzada entre las habilidades motrices específicas y los juegos tradicionales, se halló una influencia de los juegos tradicionales en el desarrollo de las habilidades motrices específicas en los estudiantes de primaria.

Estos resultados coinciden con los presentados por Fernández (2022) quien investigo las "Estrategias lúdicas para mejorar la motricidad fina en estudiantes de cinco años de una institución educativa inicial pública, Jaén los cuales los resultados generales observados en la lista de cotejo, se encontró que el nivel predominante es el de "En Proceso", seguido por el nivel de "Logrado". Esto sugiere que se han hecho algunos avances, pero es fundamental continuar fortaleciendo las habilidades motoras finas. La investigación realizada por Sandoval (2022) desarrollada en una población de

23 menores se ha tenido como resultado un aumento del 87% en el nivel destacado, dado que antes de implementar el programa este nivel estaba ausente. Asimismo, se registra una reducción del 57% en el nivel regular, que previamente tenía un 60.9% de niños. Además, se nota una disminución del 34.8% en el nivel deficiente, que antes de la intervención del programa afectaba al 39.1% de los niños. De la misma forma la investigación desarrollada por Franco y Medina (2020) concluyeron que se observó una diferencia significativa entre la evaluación inicial (pre test) y la evaluación final (post test) de las habilidades motoras de los niños mediante actividades recreativas.

Plúa y Gutiérrez (2019) obtuvieron como resultados Los hallazgos indican que las tácticas de juego tienen un impacto en el desarrollo de la coordinación motora gruesa. De igual manera la investigación realizada por la Revista Cubana de Investigaciones Biomédicas (2017) sobre Juegos tradicionales como estimulador motriz en niños con síndrome de Down a una población de 85 niños tuvo resultados que la relación con estas habilidades de desplazamiento que permitió al niño moverse de manera independiente, segura y adecuada, al analizar los resultados se encontró que en el pretest el nivel adquirido fue del 13.73%, mientras que en el postest este porcentaje aumentó a 54.90%, mostrando una mejora positiva de 41.17%. En cuanto a las habilidades en proceso de adquisición, en el pretest se alcanzó un 36.86%, mientras que en el postest disminuyó al 28.24%, representando una reducción del 8.62%. Finalmente, en las habilidades aún no adquiridas, el pretest mostró un 49.41%, y este porcentaje disminuyó al 16.85% en el postest, indicando una baja significativa del 32.56%. El incremento en las habilidades adquiridas y la disminución en las habilidades no adquiridas reflejan un avance en el desarrollo de las habilidades de desplazamiento evaluadas entre la primera y la segunda evaluación. En otra investigación que desarrollo Boza y Charchabal (2022) se obtuvo que la prueba W de Kendall mostró una concordancia sustancial entre especialistas en el nivel alto ($w=0.376$), revelando diferencias notables en los puntajes individuales obtenidos para cada indicador analizado. El nivel de significancia asintótica ($p=0.001<0.05$) indica que hay un acuerdo significativo entre los especialistas sobre las características del sistema de actividades recreativas. Según lo indicado por Córdova (2019) que antes de implementar el

programa de juegos tradicionales, se evaluó a una muestra de 10 niños con un pre-test, donde se encontró que el promedio del cociente motor estaba dentro del rango de normalidad, con un nivel de 0.9410, observándose solo un caso de desarrollo ligeramente inferior al normal. Después de la implementación del programa de juegos tradicionales, el pos-test indicó que todos los niños ahora se encontraban dentro del rango de normalidad, con un promedio de 0.9850, superior al obtenido en el pre-test. Esto subraya la efectividad del programa de juegos en mejorar el desarrollo motor de los niños evaluados.

Los resultados de Bernate et al (2022) indican que, durante la investigación sobre la importancia del desarrollo motor en los niños, se destacan los aspectos esenciales del desarrollo físico, explicando por qué la motricidad debe ser prioritaria tanto dentro como fuera del currículo escolar. Padres y maestros enfatizan la importancia y la idoneidad de las clases de Educación Física para el desarrollo psicomotor, ya que estas contribuyen significativamente a la formación integral del niño al enriquecer factores decisivos. En otra investigación que desarrolló Quispe (2020) Los juegos tradicionales son actividades que impactan directamente en el desarrollo de habilidades motoras gruesas, como se evidencia en los resultados y análisis correspondientes. Estos análisis incluyen pruebas de hipótesis para cada coeficiente de correlación de 89 en todas las áreas del desarrollo motor. Es importante señalar que estos juegos son equivalentes a los patrones motores. Por lo tanto, se concluye que los juegos tradicionales tienen una correlación positiva, significativa y determinante en el desarrollo de la motricidad gruesa en todas sus dimensiones, según la investigación realizada en la institución educativa inicial Colquerani, Palca – Puno.

Por otro lado, mostramos una postura contraria la desarrollada por Br. Usca (2021) de su investigación realizada a una muestra de 50 estudiantes, se encontró que la manera en que la mayoría de los estudiantes llevan a cabo la práctica de juegos tradicionales no es completamente eficiente, especialmente en lo que se refiere a los juegos tradicionales que implican desplazamiento, el uso de objetos y mantener el equilibrio con partes del cuerpo.

VI. CONCLUSIONES

Las habilidades motrices específicas en estudiantes de primaria mediante la primera lista de cotejo tomada se pueden concluir que los alumnos presentan debilidades en su desarrollo motriz, así como bajo interés para el desarrollo de actividad física.

Juegos tradicionales para el desarrollo de las habilidades motrices específicas en los estudiantes que se utilizaron como estímulo se aplicó una manera efectiva a través de un aprendizaje lúdico, donde los estudiantes pueden aprender conceptos como estrategia, resolución de problemas y toma de decisiones de manera natural como adicional al desarrollo motriz.

En la segunda lista de cotejo que se tomó nos mostró que los alumnos mejoraron su nivel de desarrollo motriz, mostrando interés en la realización de juegos y esforzándose para ejecutarlos; asimismo, todos los alumnos participaron activamente en el desarrollo de cada juego.

La influencia que presenta los juegos tradicionales quedó demostrada debido que los este tipo de actividad física implicó una variedad de movimientos físicos que contribuyen al desarrollo integral de habilidades motoras como la coordinación, el equilibrio, la velocidad y la agilidad. Estos juegos suelen ser menos estructurados que los deportes convencionales, permitiendo a los niños explorar movimientos de manera más libre y creativa.

VII. RECOMENDACIONES

1. Es recomendable que la plana docente en educación física en conjunto con el director pueda diseñar un programa de juegos tradicionales para el desarrollo las habilidades, que deberá introducir actividades y ejercicios motrices de manera gradual y progresiva, comenzando con actividades simples y avanzando hacia actividades más complejas a medida que los alumnos ganan confianza y habilidad.
2. Los docentes de la institución deben trabajar en una lista de juegos tradicionales para educación física no solo enriquece la experiencia educativa de los estudiantes, sino que también contribuye significativamente a su desarrollo físico, social, emocional y cultural. Es una forma efectiva y enriquecedora de integrar el aprendizaje a través del juego en el currículo escolar
3. Los docentes a cargo del curso de educación física deben fomentar la participación en este tipo de juegos, debido que permite que los estudiantes estén más activos físicamente, lo cual es crucial para combatir el sedentarismo y promover un estilo de vida saludable desde una edad temprana.
4. La enseñanza de una manera lúdica muestra resultados fructíferos debido que muchos juegos tradicionales son menos competitivos y más inclusivos que los deportes modernos. Esto significa que pueden adaptarse para incluir a una amplia gama de habilidades y capacidades físicas, permitiendo que todos los estudiantes participen y se beneficien.

REFERENCIA

- Almeida, A., & Cerezo, J., (2020). *Los juegos tradicionales: una aproximación desde la Historia de la Educación. Historia De La Educación. Gale OneFile: Informe Académico.* pp. 27–37. <https://go.gale.com/ps/i.do?p=IFME&u=univcv&id=GALE|A648500500&v=2.1&it=r>
- Apaza, M., (2020). *Juegos tradicionales y desarrollo de la motricidad gruesa, institución educativa inicial Colquerani, palca – puno, 2020.* [Tesis de licenciada, Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote]. Alicia concytec. <file:///F:/Neisser/Juegos%20tradicionales%20y%20habilidades%20motric ez/juegos%20tradiciones%20y%20desarrollo%20de%20la%20motricida d%20%20-%20Puno%202020.pdf>
- Arcos, J., (S.A). *Los juegos tradicionales y populares: programa de intervención en primaria.* [Tesis de grado, Universidad de Segovia]. Alicia concytec. <file:///F:/Neisser/Juegos%20tradicionales%20y%20habilidades%20motric ez/Los%20juegos%20Tradicionales%20y%20populares%20-%20programa%20de%20intervenci%C3%B3n%20en%20primaria.pdf>
- Batalla, A., (2021). *Habilidades Motrices.* Editorial INDE Publicaciones. Barcelona. <https://www.digitaliapublishing.com/a/103559>
- Bernal, C., (2010). *Metodología de la investigación.* Editorial Pearson. Tercera edición. <file:///F:/segundo%20ciclo/Nueva%20carpeta/28.%20Metodolog%C3%A Da%20de%20la%20investigaci%C3%B3n C.%20B.Torres 3.%20AA %20edici%C3%B3n.pdf>
- Bernate, J., Fonseca, I., & Babativa, H. (2023). *Revisión sistemática de las estrategias didácticas en la educación física para el desarrollo de habilidades motrices.* Ciencia y deporte. Volumen 8 (n.º 1). p 4234. <file:///F:/Neisser/Juegos%20tradicionales%20y%20habilidades%20motric ez/Gogota.pdf>

- Boza, J. & Charchabal, D. (2021). *Actividades lúdicas para desarrollar habilidades motrices básicas en estudiantes de Educación Física. Ciencia y Deporte*. Vol. 7. No. 2, 2022, p.46 – 61. <file:///F:/Neisser/Juegos%20tradicionales%20y%20habilidades%20motric ez/REVISTA%20-%20quayaquil.pdf>
- Br.Usca, R. (2021). *Juegos tradicionales en el desarrollo de habilidades motrices de los estudiantes de primaria de una institución educativa - Puerto Maldonado*. [Tesis para obtener licenciamiento - Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI.]. Alicia concytec <file:///F:/Neisser/Juegos%20tradicionales%20y%20habilidades%20motric ez/Huasca%20Mandujano.pdf>
- Córdova, Br. (2018). *Programa de juegos tradicionales en el desarrollo motriz en los estudiantes de primer grado de una institución educativa de San Miguel, Lima, 2018*. [Tesis de maestría, Universidad cesar Vallejo. Repositorio de la Universidad Cesar Vallejo]. Repositorio de la Universidad Cesar Vallejo. <file:///F:/Neisser/Juegos%20tradicionales%20y%20habilidades%20motric ez/Juegos%20tradicionales%20tradicionales%20en%20el%20desarrollo %20motri%20en%20el%20primer%20grado%20de%20un%20intituci%C 3%B3n%20educativa%20de%20san%20miguel%202018.pdf>
- Corro, D. (2020). *Juegos tradicionales como elección académica para el desarrollo integral de los niños*. [Trabajo académico para título de segunda especialidad, Universidad Nacional de Tumbes] .Alicia concytec <file:///F:/Neisser/Juegos%20tradicionales%20y%20habilidades%20motric ez/juegos%20tradicionales%20como%20elecci%C3%B3n%20academic a%20para%20el%20dearrollo%20integral%202020.pdf>
- Fernández, G. (2022). *Estrategias lúdicas para mejorar la motricidad fina en estudiantes de cinco años de una institución educativa inicial publica, Jaén*. [tesis de maestría, Universidad cesar Vallejo. Repositorio de la Universidad Cesar Vallejo. <file:///F:/Neisser/Juegos%20tradicionales%20y%20habilidades%20motric ez/Fernandez%20Julca,.pdf>

- Franco, D. (2020). *Programa de Actividades Lúdicas en las Habilidades Motrices Finas en niños de inicial 1 y 2 de una institución educativa de La Troncal, 2019* [Tesis de maestría - Universidad Cesar Vallejo. Repositorio de la Universidad Cesar Vallejo]. Repositorio de la Universidad Cesar Vallejo. <file:///F:/Neisser/Juegos%20tradicionales%20y%20habilidades%20motric ez/Programa%20de%20Actividades%20L%C3%BAdicas%20en%20las %20Habilidades%20Motrices%20Finas%20en.pdf>
- Gallegos, J. (2018). *Cómo se construye el marco teórico de la investigación*. <file:///F:/segundo%20ciclo/Nueva%20carpeta/Marco%20te%C3%B3rico. pdf>
- Hernández, R., Fernández, C., & Baptista, P. (2010). *Metodología de la investigación*. Editorial Interamericana Editores S.A. de C.V. Quinta edición. [file:///F:/segundo%20ciclo/Nueva%20carpeta/METODOLOG%C3%8DA DE INVESTIGACI%C3%93N CIENT%C3%8DFICA HERN%C3%81ND EZ Y OTROS 5TA.EDICI%C3%93N.. \(1\)%20\(3\).pdf](file:///F:/segundo%20ciclo/Nueva%20carpeta/METODOLOG%C3%8DA DE INVESTIGACI%C3%93N CIENT%C3%8DFICA HERN%C3%81ND EZ Y OTROS 5TA.EDICI%C3%93N.. (1)%20(3).pdf)
- Hernández, R., Fernández, C., & Baptista, P. (2014). *Metodología de la investigación*. Editorial Interamericana Editores S.A. de C.V. Sexta edición. <file:///D:/Users/FN/Downloads/Metodolog%C3%ADa%20Investigacion%2 0-%206ta%20Ed,%20Hern%C3%A1ndez%20Sampier%C3%AD.pdf>
- Lavega, P. (2021). *“Juegos y deportes populares tradicionales”*. Editorial Inde
- Muñoz, L. (2022). *Los juegos tradicionales y populares en educación física*. [Trabajo de grado, Universidad de Valladolid] Alicia concytec. <file:///F:/Neisser/Juegos%20tradicionales%20y%20habilidades%20motric ez/juegos%20tradicionales%20y%20populares%20en%20educaci%C3%B3n%20f%C3%ADsica.pdf>
- Paragua, M., Bustamante, N., Norberto, L., Paragua, M., & Paragua, M. (2022). *Investigación Científica: Formulación de proyecto de investigación y tesis*.

<file:///D:/Users/FN/Downloads/INVESTIGACION%20CIENTIFICA,%20formulaci%C3%B3n%20de%20proyectos%20de%20investigaci%C3%B3n%20y%20tesis.pdf>

Plúa, E., (2019). *Estrategias lúdicas y Motricidad Gruesa en Niños, Niñas del Nivel Inicial de la Escuela “Dr. Alfredo Pareja Diezcanseco”*. Guayaquil. [Tesis de maestría - Universidad cesar Vallejo. Repositorio de la Universidad Cesar Vallejo]. Repositorio de la Universidad Cesar Vallejo.

<file:///F:/Neisser/Juegos%20tradicionales%20y%20habilidades%20motric ez/Plua%20Merchan.pdf>

Roa, S., Hernández, A., & Valero, A. (2019). *Actividades físicas para desarrollar las habilidades motrices básicas en niños del programa Educa a tu Hijo*.

Revista Conrado, 15(69), 386-393. Recuperado de <http://conrado.ucf.edu.cu/index.php/conrado>

Rodríguez, I., Reyes J., & Quintero R. (2018). *La actividad física con énfasis en juegos tradicionales para potenciar la coordinación*. Quaest.disput, 11(22), 67-92

Sailema, A., Sailema, M., Amores, P., Navas, L., Malqui, V., & Romero, E. (2017). *Juegos tradicionales como estimulador motriz en niños con síndrome de dawn*. *Revista cubana de investigación biomédicas*. pp 1-11.

<file:///F:/Neisser/Juegos%20tradicionales%20y%20habilidades%20motric ez/-%20REVISTA%20CUBANA.pdf>

Sandoval, M. (2022). *Juegos Tradicionales para desarrollar Habilidades Motrices Básicas en estudiantes de una Institución Educativa de Inicial, Sullana – 2022*. [Tesis de maestría - Universidad cesar Vallejo. Repositorio de la Universidad Cesar Vallejo]. Repositorio de la Universidad Cesar Vallejo.

<file:///F:/Neisser/Juegos%20tradicionales%20y%20habilidades%20motric ez/Sandoval.pdf>

Sautu, R., Boniolo, P., Dalle, P & Elbert, R., (2005). *Manual de metodología: Construcción del marco teórico, formulación de los objetivos y elección*

de la metodología. Editorial Clacso.
[file:///F:/segundo%20ciclo/Nueva%20carpeta/26.%20Manual%20de%20metodolog%C3%ADa.%20Construcci%C3%B3n%20del%20marco%20te%C3%B3rico R.%20Sautu,%20P.%20Boniolo,%20P.%20Dalle,%20R.%20Elbert.pdf](file:///F:/segundo%20ciclo/Nueva%20carpeta/26.%20Manual%20de%20metodolog%C3%ADa.%20Construcci%C3%B3n%20del%20marco%20te%C3%B3rico%20R.%20Sautu,%20P.%20Boniolo,%20P.%20Dalle,%20R.%20Elbert.pdf)

Servicios educativos. (2023). *Escale estadística de la calidad educativa*.
<https://escale.minedu.gob.pe/web/inicio/padron-de-iiiee>.

Silva, L (2021). *Juegos tradicionales y desarrollo de la psicomotricidad de la Institución Educativa N° 88039 – Santa*. [tesis de maestría, Universidad San Pedro] Alicia concytec.
<file:///F:/Neisser/Juegos%20tradicionales%20y%20habilidades%20motric ez/juegos%20tradicionales%20y%20desarrollo%20de%20la%20psicomotricidad%20santa%202021.pdf>

ANEXO 1: Operacionalización de variables

Variable	Definición Conceptual	Definición Operacional	Dimensiones	Indicadores	Escala de medición
Juegos tradicionales	Es el desarrollo de las habilidades motrices se da en el desarrollo biológico, pero también se puede dar por la actividad física del alumno y el medio que los rodean. (Roa al et, 2019, p 53)		<ul style="list-style-type: none"> - Juegos tradicionales de desplazamiento - Juegos tradicionales de manipulación - Juegos tradicionales de equilibrio. 	<ul style="list-style-type: none"> - Realiza movimientos precisos - Realiza movimientos con objetos - Realiza movimientos corporales de equilibrio. 	<ul style="list-style-type: none"> 0. Insuficiente 1. Básico 2. Satisfecho 3. Destacado
Habilidades Motrices	Según Roa al et al (2019). Estas habilidades motrices básicas no solo aparecen por Efectos de maduración biológica, sino también por la actividad práctica del niño o la niña en el medio que lo rodea.		<ul style="list-style-type: none"> - Habilidades de locomoción. - Habilidades de manipulación - Habilidades de estabilidad 	<ul style="list-style-type: none"> - Juegos de desplazamiento - Juegos utilizando objetos - Juegos de equilibrio en movimiento o de forma estática 	<ul style="list-style-type: none"> 0. Insuficiente 1. Básico 2. Satisfecho 3. Destacado

ANEXO 2: Instrumento de medición**ESCALA VALORATIVA DE HABILIDADE MOTRICES ESPECIFICAS**

Nombre de alumno:	
Grado:	Fecha:
Periodo de evaluación: Pre estímulo	

Ítems	Destacado	Satisfactorio	Básico	Insuficiente
DIMENSIÓN N° 01: Desplazamiento	3	2	1	0
1. Camina hacia el lado derecho o izquierdo según se le indica				
2. Camina en línea recta a una distancia de 6 metros				
3. Corre coordinado brazo derecho – pierna izquierda y brazo izquierdo – pierna derecha				
4. Corre teniendo en cuenta el espacio donde se encuentra				
5. Salta con dos pies hacia adelante a una distancia de 2 metros				
6. Corre de manera coordinada llevando el balón con las dos manos.				
DIMENSIÓN N° 01: Manipulación	3	2	1	0
7. Lanza los aros con dos manos de arriba hacia abajo				
8. Lanza la pelota hacia el frente ubicándola en el objetivo				
9. Esquiva los obstáculos que se presenta en su camino				
10. Llega con rapidez a lanzar la pelota				
11. Golpea con la pelota al objetivo observado				
12. Atrapa la pelota lanzada a una distancia de dos metros haciendo uso de ambos brazos				
DIMENSIÓN N° 01: Equilibrio	3	2	1	0
13. Mantiene el equilibrio al caminar con la cuchara en la boca				
14. Mantiene el equilibrio al saltar intercambiando los pies, izquierdo-derecho-izquierdo.				
15. Se levanta del piso sin apoyo de sus brazos				
16. Estira sus brazos hacia al frente y los costados sin mostrar molestias, ni dolor.				
17. Estira sus piernas ubicando el pie en el lugar que le indica.				
18. Dobla su cuerpo su hacia adelante y a sus lados según se le solicite				

ESCALA VALORATIVA DE HABILIDADE MOTRICES ESPECIFICAS

Nombre de alumno:	
Grado:	Fecha:
Periodo de evaluación: Pos estímulo	

Ítems	Destacado	Satisfactorio	Básico	Insuficiente
DIMENSIÓN N° 01: Desplazamiento	3	2	1	0
1. Camina hacia el lado derecho o izquierdo según se le indica				
2. Camina en línea recta a una distancia de 6 metros				
3. Corre coordinado brazo derecho – pierna izquierda y brazo izquierdo – pierna derecha				
4. Corre teniendo en cuenta el espacio donde se encuentra				
5. Salta con dos pies hacia adelante a una distancia de 2 metros				
6. Corre de manera coordinada llevando el balón con las dos manos.				
DIMENSIÓN N° 01: Manipulación	3	2	1	0
7. Lanza los aros con dos manos de arriba hacia abajo				
8. Lanza la pelota hacia el frente ubicándola en el objetivo				
9. Esquiva los obstáculos que se presenta en su camino				
10. Llega con rapidez a lanzar la pelota				
11. Golpea con la pelota al objetivo observado				
12. Atrapa la pelota lanzada a una distancia de dos metros haciendo uso de ambos brazos				
DIMENSIÓN N° 01: Equilibrio	3	2	1	0
13. Mantiene el equilibrio al caminar con la cuchara en la boca				
14. Mantiene el equilibrio al saltar intercambiando los pies, izquierdo-derecho-izquierdo.				
15. Se levanta del piso sin apoyo de sus brazos				
16. Estira sus brazos hacia al frente y los costados sin mostrar molestias, ni dolor.				
17. Estira sus piernas ubicando el pie en el lugar que le indica.				
18. Dobla su cuerpo su hacia adelante y a sus lados según se le solicite				

Anexo 3: Validación de instrumentos (si corresponde)

Ficha de validación de contenido para un instrumento

INSTRUCCIÓN: A continuación, se le hace llegar el instrumento de recolección de datos (lista de cotejo) que permitirá recoger la información en la presente investigación: Juegos Tradicionales en el desarrollo de habilidades motrices específicas de los estudiantes de primaria, 2024. Por lo que se le solicita que tenga a bien evaluar el instrumento, haciendo, de ser caso, las sugerencias para realizar las correcciones pertinentes. Los criterios de validación de contenido son:

Criterios	Detalle	Calificación
Suficiencia	El ítem pertenece a la dimensión de habilidades motrices y basta para obtener la medición de esta.	1: de acuerdo 0: en desacuerdo
Claridad	El ítem se comprende fácilmente, es decir, su sintáctica y semántica son adecuadas.	1: de acuerdo 0: en desacuerdo
Coherencia	El ítem tiene relación lógica con el indicador que está midiendo.	1: de acuerdo 0: en desacuerdo
Relevancia	El ítem es esencial o importante, es decir, debe ser incluido.	1: de acuerdo 0: en desacuerdo

Nota. Criterios adaptados de la propuesta de Escobar y Cuervo (2008).


Matriz de validación de la lista de cotejo de la variable de habilidades motrices

Definición de la variable: Las habilidades motrices específicas se refieren a las habilidades físicas y coordinativas que una persona desarrolla para realizar acciones específicas como lanzar, atrapar, correr, saltar, entre otras. Estas habilidades son adquiridas a través de la práctica y el entrenamiento adecuado, y son fundamentales para la realización de actividades deportivas, artísticas, laborales y cotidianas

Dimensión	Indicador	Ítem/Pregunta	Suficiencia	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observación
Habilidades de desplazamiento	Juegos de desplazamiento	1. Camina hacia el lado derecho o izquierdo según se le indica.	1	1	1	1	
		2. Camina en línea recta a una distancia de 6 metros.	1	1	1	1	
		3. Corre coordinado brazo derecho – pierna izquierda y brazo izquierdo – pierna derecha.	1	1	1	1	
		4. Corre teniendo en cuenta el espacio donde se encuentra.	1	1	1	1	
		5. Salta con dos pies hacia adelante a una distancia de 2 metros.	1	1	1	1	
		6. Corre de manera coordinada llevando	1	1	1	1	

		el balón con las dos manos					
Habilidades de manipulación	Juegos con objetos	7.Lanza los aros con dos manos de arriba hacia abajo.	1	1	1	1	
		8.Lanza la pelota hacia el frente ubicándola en el objetivo	1	1	1	1	
		9.Esquiva los obstáculos que se presenta en su camino.	1	1	1	1	
		10.Llega con rapidez a lanzar la pelota	1	1	1	1	
		11.Golpea con la pelota al objetivo observado	1	1	1	1	
		12.Atrapa la pelota lanzada a una distancia de dos metros haciendo uso de ambos brazos.	1	1	1	1	
Habilidades de equilibrio	Juegos de equilibrio	13.Mantiene el equilibrio al caminar con la cuchara en la boca.	1	1	1	1	
		14.Mantiene el equilibrio al saltar intercambiando los pies, izquierdo-derecho-izquierdo.	1	1	1	1	
		15.Se levanta del piso sin apoyo de sus brazos.	1	1	1	1	
		16.Estira sus brazos hacia al frente y los costados sin mostrar molestias, ni dolor.	1	1	1	1	
		17.Estira sus piernas ubicando el pie en el lugar que le indica.	1	1	1	1	
		18.Dobla su cuerpo su hacia adelante y a sus lados según se le solicite.	1	1	1	1	

Ficha de validación de juicio de experto

Nombre del instrumento	Lista de cotejo
Objetivo del instrumento	Trabajo de investigación
Nombres y apellidos del experto	Alfredo Seminario Albuqueque.
Documento de identidad	26644411
Años de experiencia en el área	25 años
Máximo Grado Académico	Profesor
Nacionalidad	Peruana.
Institución	LIGEL - SAN MIGUEL - CAJAMARCA.
Cargo	ESPECIALISTA
Número telefónico	931656971
Firma	
Fecha	



Ficha de validación de contenido para un instrumento

INSTRUCCIÓN: A continuación, se le hace llegar el instrumento de recolección de datos (lista de cotejo) que permitirá recoger la información en la presente investigación: Juegos Tradicionales en el desarrollo de habilidades motrices específicas de los estudiantes de primaria, 2024. Por lo que se le solicita que tenga a bien evaluar el instrumento, haciendo, de ser caso, las sugerencias para realizar las correcciones pertinentes. Los criterios de validación de contenido son:

Criterios	Detalle	Calificación
Suficiencia	El ítem pertenece a la dimensión de habilidades motrices y basta para obtener la medición de esta.	1: de acuerdo 0: en desacuerdo
Claridad	El ítem se comprende fácilmente, es decir, su sintáctica y semántica son adecuadas.	1: de acuerdo 0: en desacuerdo
Coherencia	El ítem tiene relación lógica con el indicador que está midiendo.	1: de acuerdo 0: en desacuerdo
Relevancia	El ítem es esencial o importante, es decir, debe ser incluido.	1: de acuerdo 0: en desacuerdo


Nota. Criterios adaptados de la propuesta de Escobar y Cuervo (2008).

Matriz de validación de la lista de cotejo de la variable de habilidades motrices

Definición de la variable: Las habilidades motrices específicas se refieren a las habilidades físicas y coordinativas que una persona desarrolla para realizar acciones específicas como lanzar, atrapar, correr, saltar, entre otras. Estas habilidades son adquiridas a través de la práctica y el entrenamiento adecuado, y son fundamentales para la realización de actividades deportivas, artísticas, laborales y cotidianas

Dimensión	Indicador	Ítem/Pregunta	Suficiencia	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observación
Habilidades de desplazamiento	Juegos de desplazamiento	1. Camina hacia el lado derecho o izquierdo según se le indica.	1	1	1	1	
		2. Camina en línea recta a una distancia de 6 metros.	1	1	1	1	
		3. Corre coordinado brazo derecho - pierna izquierda y brazo izquierdo - pierna derecha.	1	1	1	1	
		4. Corre teniendo en cuenta el espacio donde se encuentra.	1	1	1	1	
		5. Salta con dos pies hacia adelante a una distancia de 2 metros.	1	1	1	1	
		6. Corre de manera coordinada llevando	1	1	1	1	

Ficha de validación de juicio de experto

Nombre del instrumento	Lista de cotejo
Objetivo del instrumento	Trabajo de investigación
Nombres y apellidos del experto	VICTOR EDU RAMÍREZ MALCA .
Documento de identidad	47473073
Años de experiencia en el área	3 AÑOS DE EXPERIENCIA .
Máximo Grado Académico	LICENCIADO EN CIENCIAS DEL DEPORTE .
Nacionalidad	PERUANA
Institución	I.E. PAMPA LA CALZADA .
Cargo	DOCENTE DE EDUCACIÓN FÍSICA .
Número telefónico	945 377 267 .
Firma	
Fecha	JUNIO 13 DE JUNIO DE 2024 .


 Lic. Victor Edu Ramirez Malca
 DOCENTE
 DNI N° 47873073

		el balón con las dos manos	1	1	1	1	
Habilidades de manipulación	Juegos con objetos	7. Lanza los aros con dos manos de arriba hacia abajo.	1	1	1	1	
		8. Lanza la pelota hacia el frente ubicándola en el objetivo	1	1	1	1	
		9. Esquiva los obstáculos que se presenta en su camino.	1	1	1	1	
		10. Llega con rapidez a lanzar la pelota	1	1	1	1	
		11. Golpea con la pelota al objetivo observado	1	1	1	1	
		12. Atrapa la pelota lanzada a una distancia de dos metros haciendo uso de ambos brazos.	1	1	1	1	
		Habilidades de equilibrio	Juegos de equilibrio	13. Mantiene el equilibrio al caminar con la cuchara en la boca.	1	1	1
14. Mantiene el equilibrio al saltar intercambiando los pies, izquierdo-derecho-izquierdo.	1			1	1	1	
15. Se levanta del piso sin apoyo de sus brazos.	1			1	1	1	
16. Estira sus brazos hacia al frente y los costados sin mostrar molestias, ni dolor.	1			1	1	1	
17. Estira sus piernas ubicando el pie en el lugar que le indica.	1			1	1	1	
18. Dobra su cuerpo su hacia adelante y a sus lados según se le solicite.	1			1	1	1	

Anexo 4: Autorización

Solicitud de autorización para realizar investigación en la Institución Educativa N° 82001 "San Ramón"

Cajamarca, 27 de mayo de 2024

Señor:
SANTOS DEMETRIO GUTIÉRREZ SILVA
DIRECTOR
INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 82001 "SAN RAMÓN"

Presente.-

Es grato dirigirme a usted para saludarlo, y a la vez manifestarle que dentro de mi formación académica en la experiencia curricular de investigación del Programa de Estudio de Segunda Especialización en Educación Física y el Deporte de la Universidad César Vallejo del campus Trujillo, se contempla la realización de una investigación con fines netamente académicos /de obtención de mi título profesional al finalizar mi carrera. En tal sentido, considerando la relevancia de su institución educativa, solicito su colaboración, para que pueda realizar mi investigación en su representada y obtener la información necesaria para poder desarrollar la investigación titulada: "Juegos Tradicionales en el desarrollo de habilidades motrices específicas de los estudiantes de primaria, 2024". En dicha investigación me comprometo a mantener en reserva el nombre o cualquier distintivo de la institución educativa, salvo que se crea a bien su socialización.

Se adjunta la carta de autorización de uso de información en caso que se considere la aceptación de esta solicitud para ser llenada por director de la Institución Educativa.

Agradeciéndole anticipadamente por vuestro apoyo en favor de mi formación profesional, hago propicia la oportunidad para expresar las muestras de mi especial consideración.

Atentamente,



Neisser Lincoln Malca Hernández
DNI N.º 42945300



INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 82001

“San Ramón”

Tradición Gloriosa - Vida Fecunda - Vínculo de Fraternidad

Autorización de uso de información de la Institución Educativa N° 82001 “San Ramón”

Yo, Santos Demetrio Gutiérrez Silva, identificado con Documento Nacional de Identidad 26723366, en mi calidad de director de la Institución educativa “San Ramón”, N° 82001, ubicada en la ciudad de Cajamarca.

OTORGO LA AUTORIZACIÓN,

Al señor Neisser Lincoln Malca Hernández, identificado con DNI N°42945300, del Programa de Estudio de Segunda Especialización en Educación Física y el Deporte de la Universidad César Vallejo del campus Trujillo, para que utilice la siguiente información de la Institución Educativa: como población la totalidad de los alumnos del cuarto año de nivel primaria, como muestra los alumnos de cuarto año, sección H, con la finalidad de que pueda desarrollar Trabajo de investigación para optar al grado de Segunda Especialización en Educación Física y el Deporte.

- Mantener en Reserva el nombre o cualquier distintivo de la Institución Educativa
 Mencionar el nombre de la Institución Educativa.



Santos Demetrio Gutiérrez Silva
Institución Educativa N° 82001 “San Ramón”

DNI: 26723366

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 Institución Educativa, otorgante de información, pueda ejecutar.

Neisser Lincoln Malca Hernández

DNI N.º 42945300

LOCAL CENTRAL: Av. 13 de Julio N° 275 - Telf. (076) 281278 - Chontapaccha
San Ramón Primaria / sanramónprimaria@gmail.com
Cajamarca - Perú

Anexo 5: Cálculo de muestra

Escala valorativa de las habilidades motrices específicas - pre observación del estímulo																									
Alumnos	dimensión de desplazamiento							dimensión de manipulación					dimensión de equilibrio								TOTAL	nivel			
	P1	P2	P3	P4	P5	P6	T D1	P7	P8	P9	P10	P11	P12	T D2	P13	P14	P15	P16	P17	P18			T D3		
Uno	3	2	2	2	2	3	14	2	3	3	3	3	2	16	3	3	3	3	3	3	3	18	48	Satisfactorio	
Dos	1	1	1	0	1	1	5	1	0	1	1	2	1	6	1	1	1	1	0	1	5	16	16	Insuficiente	
Tres	1	1	1	1	0	1	5	0	0	1	1	1	1	4	1	0	1	0	1	1	4	13	13	Insuficiente	
Cuatro	1	2	1	1	1	2	8	2	2	1	1	2	1	9	1	1	2	2	2	2	10	27	27	Básico	
Cinco	1	1	1	1	1	1	6	1	1	0	1	1	1	5	1	0	1	1	1	1	5	16	16	Insuficiente	
Seis	2	3	1	2	1	2	11	2	1	2	1	1	1	8	1	1	1	1	1	1	6	25	25	Básico	
Siete	1	1	1	1	1	1	6	1	0	1	1	1	0	4	1	0	1	1	1	0	4	14	14	Insuficiente	
Ocho	1	0	1	0	0	1	3	1	0	1	1	0	1	4	0	1	1	0	0	1	3	10	10	Insuficiente	
Nueve	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	-
Diez	2	2	3	3	2	2	14	2	2	2	3	2	3	14	2	2	3	3	2	2	14	42	42	Satisfactorio	
Once	1	1	1	1	1	1	6	1	0	0	1	0	0	2	1	1	1	1	1	1	6	14	14	Insuficiente	
Doce	1	1	0	1	1	0	4	0	1	1	0	1	1	4	1	1	1	1	1	1	6	14	14	Insuficiente	
Trilce	1	3	2	2	1	2	11	3	2	2	2	2	1	12	1	1	2	2	2	2	10	33	33	Básico	
Catorce	1	1	1	1	1	1	6	1	1	1	1	1	1	6	1	1	1	1	1	1	6	18	18	Básico	
Quince	1	1	1	1	1	1	6	1	1	1	1	1	1	6	0	1	0	1	1	0	3	15	15	Insuficiente	
Dieciséis	1	2	1	2	3	2	11	2	3	2	2	3	2	14	2	2	2	2	3	3	14	39	39	Satisfactorio	
Diecisiete	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	-
Dieciocho	1	2	1	2	2	2	10	2	2	3	2	2	1	12	2	2	3	2	3	3	15	37	37	Satisfactorio	
Diecinueve	1	1	1	1	1	1	6	1	1	0	1	1	0	4	1	1	0	1	1	0	4	14	14	Insuficiente	
Veinte	2	1	1	1	1	1	7	1	1	1	1	1	1	6	0	0	1	0	0	1	2	15	15	Insuficiente	
Veintiuno	2	3	2	3	2	2	14	2	3	2	2	2	2	13	2	2	2	1	2	2	11	38	38	Satisfactorio	
Veintidós	1	1	1	1	0	0	4	1	0	1	0	1	0	3	0	1	1	1	1	1	5	12	12	Insuficiente	
Veintitrés	1	2	1	2	1	1	8	1	1	1	1	2	1	7	1	1	2	2	2	2	10	25	25	Básico	

Veinticuatro	1	1	1	1	1	1	6	1	1	0	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	6	17	Básico
Veinticinco	0	1	0	1	1	1	4	0	0	1	1	1	1	4	1	1	1	1	1	1	6	14	Insuficiente
Veintiséis	1	0	1	1	1	2	6	2	2	2	2	2	2	12	2	2	2	2	2	2	12	30	Básico
Veintisiete	1	1	1	1	1	1	6	1	1	1	1	1	1	6	1	1	0	1	1	1	5	17	Básico
Veintiocho	1	2	1	2	3	2	11	3	1	1	2	2	2	11	2	3	2	1	1	1	10	32	Básico
Veintinueve	1	1	1	1	1	1	6	1	1	1	0	1	1	5	1	1	1	1	1	1	6	17	Básico
Treinta	1	1	1	0	0	1	4	0	1	0	1	0	1	3	0	1	1	1	0	0	3	10	Insuficiente
Treinta y uno	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	-
Treinta y dos	1	2	1	1	1	1	7	1	1	2	2	2	3	11	2	2	2	1	2	3	12	30	Básico
Treinta y tres	1	1	1	1	0	1	5	1	1	1	0	1	1	5	0	1	1	1	1	1	5	15	Insuficiente
Treinta y cuatro	1	3	1	2	1	1	9	1	1	1	1	1	1	6	1	1	1	1	1	1	6	21	Básico
Treinta y cinco	2	3	2	3	2	2	14	3	3	3	3	3	2	17	2	3	3	3	3	3	17	48	Satisfactorio

Escala valorativa de las habilidades motrices específicas – Pos observación del estímulo

alumnos	dimensión de desplazamiento							dimensión de manipulación							dimensión de equilibrio							total	nivel
	P1	P2	P3	P4	P5	P6	T D1	P7	P8	P9	P10	P11	P12	T D2	P13	P14	P15	P16	P17	P108	T D3		
Uno	3	3	3	3	3	3	18	3	3	3	3	3	2	17	3	3	3	3	3	3	18	53	Satisfactorio
Dos	2	2	2	1	2	2	11	2	1	2	3	2	2	12	3	2	2	2	1	2	12	35	Básico
Tres	2	2	2	2	1	3	12	1	1	2	2	3	2	11	2	1	2	1	2	2	10	33	Básico
Cuatro	2	2	3	2	2	3	14	2	3	2	2	3	2	14	2	3	2	3	3	3	16	44	Satisfactorio
Cinco	2	2	2	2	3	2	13	2	2	1	2	2	2	11	2	3	2	2	2	3	14	38	Satisfactorio
Seis	3	3	2	3	2	2	15	2	3	2	2	2	2	13	2	1	2	1	2	3	11	39	Satisfactorio
Siete	2	2	2	2	3	2	13	2	1	3	2	2	1	11	2	2	2	3	2	2	13	37	Satisfactorio
Ocho	2	1	2	1	1	2	9	2	1	2	2	1	2	10	1	2	2	1	1	2	9	28	Básico
Nueve	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0		0	0	0	0	-
Diez	3	3	3	3	3	3	18	3	3	3	3	3	3	18	3	3	3	3	3	3	18	54	Destacado
Once	2	2	2	2	2	1	11	2	1	1	2	1	1	8	2	2	2	1	3	2	12	31	Básico
Doce	2	1	1	2	2	1	9	2	1	2	1	2	1	9	2	2	3	1	2	2	12	30	Básico
Trece	2	3	3	3	2	3	16	3	2	3	2	3	2	15	2	2	3	3	2	3	15	46	Satisfactorio
Catorce	2	2	2	2	3	1	12	3	2	2	3	2	3	15	2	2	3	2	2	3	14	41	Satisfactorio
Quince	2	2	2	3	1	3	13	2	2	2	2	1	3	12	1	1	1	2	2	0	7	32	Básico
Dieciséis	2	3	2	3	3	3	16	3	3	3	3	3	3	18	3	3	3	3	3	3	18	52	Satisfactorio
Diecisiete	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	-
Dieciocho	2	3	2	3	3	3	16	3	3	3	3	3	2	17	3	3	3	3	3	3	18	51	Satisfactorio
Diecinueve	2	2	2	2	2	2	12	2	2	2	3	2	1	12	2	3	1	3	2	1	12	36	Básico
Veinte	3	2	2	2	2	1	12	2	3	2	2	3	2	14	1	2	1	1	2	2	9	35	Básico
Veintiuno	3	3	3	3	3	3	18	3	3	3	3	3	3	18	3	3	3	2	3	3	17	53	Satisfactorio
Veintidós	2	2	2	2	1	1	10	2	2	2	1	3	1	11	1	2	2	3	2	2	12	33	Básico
Veintitrés	2	2	2	3	2	1	12	2	2	1	2	3	2	12	2	3	2	3	3	2	15	39	Satisfactorio
Veinticuatro	2	2	2	2	2	2	12	3	2	1	3	2	1	12	2	2	3	2	2	2	13	37	Satisfactorio
Veinticinco	1	1	1	2	2	2	9	1	1	2	1	2	2	9	2	3	2	2	2	2	13	31	Básico

Veintiséis	2	1	2	2	2	3	12	3	3	3	3	3	3	18	3	3	3	3	3	3	18	48	Satisfactorio
Veintisiete	2	2	2	2	2	2	12	2	3	3	2	2	3	15	2	2	1	2	2	2	11	38	Satisfactorio
Veintiocho	2	3	2	2	3	3	15	3	2	2	3	3	3	16	3	3	2	2	2	2	14	45	Satisfactorio
Veintinueve	2	2	2	3	2	2	13	3	2	3	1	2	2	13	2	2	2	2	2	2	12	38	Satisfactorio
Treinta	2	2	2	1	1	2	10	1	2	1	2	1	2	9	1	2	2	2	1	1	9	28	Básico
Treinta y uno	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	-
Treinta y dos	1	2	2	2	2	2	11	2	2	3	3	3	3	16	3	3	3	2	3	3	17	44	Satisfactorio
Treinta y tres	2	2	2	2	1	2	11	2	2	2	1	2	2	11	1	2	2	2	2	2	11	33	Básico
Treinta y cuatro	2	3	2	2	2	2	13	2	1	2	2	2	2	11	2	2	2	2	2	2	12	36	Satisfactorio
Treinta y cinco	3	3	3	3	3	3	18	3	3	3	3	3	3	18	3	3	3	3	3	3	18	54	Destacado

Anexo 5: Cálculo de muestra

feedback studio

NEISSER LINCOLN MALCA HERNÁNDEZ | Juegos tradicionales en el desarrollo de habilidades motrices específicas de los estudiantes de la Institución Educativa... /100 < 7 de 162 > ?

PROGRAMA DE SEGUNDA ESPECIALIDAD
ESPECIALIDAD DE EDUCACIÓN FÍSICA Y DEPORTE

Juegos tradicionales en el desarrollo de habilidades motrices específicas de los estudiantes de la Institución Educativa No. 82001 - 2024

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

AUTOR:
Malca Hernández, Neisser Lincoln (orcid.org/0009-0009-6132-5398)

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

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:
Educación y Calidad Educativa

LÍNEA DE RESPONSABILIDAD SOCIAL UNIVERSITARIA
Atención integral del infante, niño y adolescente

TRUJILLO – PERÚ
(2024)

Resumen de coincidencias X

14 %

Se están viendo fuentes estándar

EN Ver fuentes en inglés

Coincidencias

1	Entregado a Universida... Trabajo del estudiante	4 % >
2	repositorio.ucv.edu.pe Fuente de Internet	2 % >
3	Entregado a Universida... Trabajo del estudiante	2 % >
4	hdl.handle.net Fuente de Internet	1 % >
5	truthverifier.com Fuente de Internet	1 % >
6	Entregado a Universida... Trabajo del estudiante	<1 % >
7	www.researchgate.net Fuente de Internet	<1 % >
8	repositorio.uct.edu.pe Fuente de Internet	<1 % >
9	repositorio.unac.edu.pe Fuente de Internet	<1 % >
10	Entregado a Universida... Trabajo del estudiante	<1 % >
11	repositorio.utn.edu.ec Fuente de Internet	<1 % >

Página: 1 de 30 Número de palabras: 9217

Versión solo texto del informe | Alta resolución Activado