



UNIVERSIDAD NACIONAL DEL ALTIPLANO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN FÍSICA



**LOS JUEGOS TRADICIONALES Y SU RELACIÓN CON LA
EDUCACIÓN FÍSICA EN LOS ESTUDIANTES DE LA
INSTITUCIÓN EDUCATIVA SECUNDARIA CHALLACOLLO
PROVINCIA DE CHUCUITO-PUNO 2024**

TESIS

PRESENTADA POR:

LENIN LLANOS HUARAHUARA

PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE:

LICENCIADO EN EDUCACION FÍSICA

PUNO – PERÚ

2024



LENIN LLANOS HUARAHUARA

LOS JUEGOS TRADICIONALES Y SU RELACIÓN CON LA EDUCACION FÍSICA EN LOS ESTUDIANTES DE LA INSTITUC...

My Files

My Files

Universidad Nacional del Altiplano

Detalles del documento

Identificador de la entrega

tm:oid::8254-418491102

Fecha de entrega

23 dic 2024, 8:34 a.m. GMT-5

Fecha de descarga

23 dic 2024, 8:37 a.m. GMT-5

Nombre de archivo

LENINLLANOSHUARAHUARA TESIS 2024.docx

Tamaño de archivo

1.4 MB

98 Páginas

21,266 Palabras

117,677 Caracteres





13% Similitud general

El total combinado de todas las coincidencias, incluidas las fuentes superpuestas, para ca...

Filtrado desde el informe

- ▶ Bibliografía
- ▶ Texto citado
- ▶ Texto mencionado
- ▶ Coincidencias menores (menos de 12 palabras)

Fuentes principales

- 12% Fuentes de Internet
- 2% Publicaciones
- 10% Trabajos entregados (trabajos del estudiante)

Marcas de integridad

N.º de alertas de integridad para revisión

No se han detectado manipulaciones de texto sospechosas.

Los algoritmos de nuestro sistema analizan un documento en profundidad para buscar inconsistencias que permitirían distinguirlo de una entrega normal. Si advertimos algo extraño, lo marcamos como una alerta para que pueda revisarlo.

Una marca de alerta no es necesariamente un indicador de problemas. Sin embargo, recomendamos que preste atención y la revise.



Firmado digitalmente por FLORES
PARQUEO Acahuasi PAU 20160801170
eSIS
Módulo: Soy el autor del documento
Fecha: 23.12.2024 08:40:14 -05:00



Firmado digitalmente por FLORES
PARQUEO Acahuasi PAU 20160801170
eSIS
Módulo: Soy el autor del documento
Fecha: 23.12.2024 08:41:19 -05:00





DEDICATORIA

Primeramente, al todo poderoso. De quien todo procede y a mis hermanos, familia por el apoyo incondicional y moral en todo momento.

A mi esposa Agustina y a mis hijos Brenda Alison, Jared Lenin por los incontables ratos que los e privado de mi compañía y atención a la memoria de mis queridos padres Don Nazario y Doña Carmen

Lenin Llanos Huarahuara.



AGRADECIMIENTOS

A los docentes de la escuela profesional de educación física. mis más profundas gratitudes por su dedicación y compromiso en la formación de profesionales competentes. Han sido más que simple maestros; guías y mentores que nos han inspirado a alcanzar nuestros sueños y a superar cada desafío en el futuro con determinación y valentía.

este logro no es solo nuestro, si no también de ustedes que han dedicado su tiempo y esfuerzo a nuestra formación.

Lenin Llanos Huarahuara.



ÍNDICE GENERAL

Pág.

DEDICATORIA

AGRADECIMIENTOS

ÍNDICE GENERAL

ÍNDICE DE TABLAS

ÍNDICE DE ANEXOS

ACRÓNIMOS

RESUMEN 12

ABSTRACT..... 13

CAPÍTULO I

INTRODUCCIÓN

VI.3. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA..... 15

1.2. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA 18

1.2.1. Problema general..... 18

1.2.2. Problema específicos..... 18

1.3. OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN..... 19

1.3.1. Objetivo general 19

1.3.2. Objetivos específicos 19

1.4. HIPÓTESIS DE LA INVESTIGACIÓN 20

1.4.1. Hipotesis general 20

1.4.2. Hipotesis especificas 20

CAPÍTULO II

REVISIÓN DE LITERATURA

2.1. ANTECEDENTES DE LA INVESTIGACIÓN 21



2.1.1. Ámbito Internacional	21
2.1.2. Ámbito Nacional	25
2.1.3. Ámbito Local	29
2.2. MARCO TEORICO	29
2.2.1. Juegos Tradicionales	30
2.2.2. Importancia de los juegos tradicionales	32
2.2.3. Características de los juegos tradicionales	35
2.2.4. Dimensiones de los juegos tradicionales.....	38
2.2.5. Educación Física	39
2.2.6. Importancia de la Educación Física	42
2.2.7. Características de la Educación Física	42
2.2.8. Dimensiones de la Educación Física.....	46
2.2.9. Relación entre los juegos tradicionales y la educación física.	47
CAPÍTULO III	
MATERIALES Y MÉTODOS	
3.1. MÉTODO	50
3.2. TIPO DE INVESTIGACIÓN	50
3.3. TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN	50
3.4. ALCANCE DE LA INVESTIGACIÓN.....	51
3.4.1. Delimitación temporal.....	51
3.4.2. Delimitación espacial	51
3.5. PROCEDIMIENTO DE LA INFORMACIÓN DE DATOS	52
3.6. TÉCNICAS DE CONTRASTACIÓN DE HIPÓTESIS.....	52
3.7. POBLACIÓN Y MUESTRA.....	53



CAPÍTULO IV

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

4.1. RESULTADOS.....	56
4.2. ANÁLISIS INFERENCIAL.....	69
4.3. DISCUSIÓN	79
V. CONCLUSIONES.....	84
VI. RECOMENDACIONES.....	86
VII. REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS.....	88
ANEXOS.....	92

Área : Educación física

Tema : Los juegos tradicionales y su relación con la educación física en los estudiantes de la institución educativa secundaria challacollo Provincia de Chucuito-Puno 2024.

Fecha de sustentación: 27 de diciembre del 2024.



ÍNDICE DE TABLAS

	Pág.
Tabla 1 Distribución de la variable juegos tradicionales	57
Tabla 2 Distribución de la dimensión juego de trompo	58
Tabla 3 Distribución de la dimensión juego de yas	60
Tabla 4 Distribución de la dimensión juego de canicas.....	61
Tabla 5 Distribución de la dimensión juego de mata gente	63
Tabla 6 Distribución de la dimensión juego de salto de lingo	64
Tabla 7 Distribución de la dimensión juego de kiwi	66
Tabla 8 Distribución de la variable Educación física	67
Tabla 9 Tabla de normalidad para las variables de estudio y dimensiones	69
Tabla 10 Correlación entre Juegos tradicionales y Educación física.....	70
Tabla 11 Correlación entre Juego de trompo y Educación física.....	72
Tabla 12 Correlación entre Juego de yas y Educación física.....	73
Tabla 13 Correlación entre Juego de canicas y Educación física	74
Tabla 14 Correlación entre Juego de mata gente y Educación física	76
Tabla 15 Correlación entre Juego de salto de lingo y Educación física	77
Tabla 16 Correlación entre Juego de kiwi y Educación física.....	78



ÍNDICE DE ANEXOS

	Pág.
ANEXO 1 Ficha de observación de educación física.....	92
ANEXO 2 Ficha de observación de juegos tradicionales.....	93
ANEXO 3 Matriz de consistencia.	95
ANEXO 4 Declaración jurada de autenticidad de tesis.....	97
ANEXO 5 Autorización para el depósito de tesis en el repositorio institucional.	98



ACRÓNIMOS

AF:	Actividad Física
EF:	Educación Física
SPSS:	Programa Estadístico
F:	Femenino
M:	Masculino



RESUMEN

El estudio tuvo como objetivo determinar el grado de relación entre los juegos tradicionales y la educación física en los estudiantes de la Institución Educativa Secundaria Challacollo, provincia de Chucuito – Puno, 2024. La metodología es de tipo básico, descriptivo, bajo el enfoque cuantitativo, correlacional. Con una población de 50 estudiantes de secundaria de la institución en cuestión, con una muestra no probabilística de tipo censal de los mismos sujetos de investigación. Se utilizó la técnica de la encuesta. La investigación se centró en seis juegos tradicionales. Utilizando el coeficiente de correlación de Pearson, se analizaron los datos recolectados mediante cuestionarios aplicados a 50 estudiantes. Los resultados revelaron una relación positiva moderada y significativa entre los juegos tradicionales en conjunto y la participación en educación física. En particular, el juego de trompo mostró una correlación de 0,325 ($p = 0,021$) y el juego de kiwi una correlación de 0,300 ($p = 0,034$), indicando que los estudiantes que practican estos juegos tienden a participar más en las clases de educación física. Los juegos tradicionales, como yaz y canicas, mostraron correlaciones positivas débiles con la participación en educación física, mientras que otros, como mata gente y salto de lingo, no fueron significativos. Estos hallazgos sugieren que juegos con habilidades físicas específicas y relevancia cultural tienen un mayor impacto positivo en los estudiantes. Diversificar las actividades recreativas en el currículo escolar y capacitar a los docentes para integrarlas de manera efectiva puede fomentar la participación y el aprendizaje dinámico. En conclusión, los juegos tradicionales son herramientas clave para promover la educación física, preservar la cultura y apoyar el desarrollo integral de los estudiantes.

Palabras claves: Actividades recreativas, Educación física, Estudiantes, Institución educativa.



ABSTRACT

The study aimed to determine the degree of relationship between traditional games and physical education in students of the Challacollo Secondary Educational Institution, Chucuito province – Puno, 2024. The methodology is basic, descriptive, under the quantitative, correlational approach. With a population of 50 high school students from the institution in question, with a non-probabilistic census-type sample of the same research subjects. The survey technique was used. The research focused on six traditional games. Using Pearson's correlation coefficient, the data collected through questionnaires applied to 50 students were analyzed. The results revealed a moderate and significant positive relationship between traditional games as a whole and participation in physical education. In particular, the spinning top game showed a correlation of 0.325 ($p = 0.021$) and the kiwi game a correlation of 0.300 ($p = 0.034$), indicating that students who play these games tend to participate more in physical education classes. Traditional games, such as yaz and marbles, showed weak positive correlations with physical education participation, while others, such as mata gente and lingo jump, were not significant. These findings suggest that games with specific physical skills and cultural relevance have a greater positive impact on students. Diversifying recreational activities in the school curriculum and training teachers to effectively integrate them can foster participation and dynamic learning. In conclusion, traditional games are key tools to promote physical education, preserve culture, and support the comprehensive development of students..

Keywords: Recreational activities, Physical education, Students, Educational institution.



CAPÍTULO I

INTRODUCCIÓN

La relación entre los juegos tradicionales y la educación física parece ser un tema de interés para muchas personas, especialmente en el entorno educativo de Challacollo del Distrito de Chucuito, provincia de Puno, en el año 2024. Este estudio tiene como objetivo investigar esa relación en detalle entre las variables de estudio. La vinculación entre las actividades de ocio tradicionales y el desarrollo físico de los estudiantes en este contexto específico, es significativa para su desarrollo integral.

Asimismo, la cuestión central que motiva este estudio radica en la limitada inclusión de juegos tradicionales en el programa de educación física de la escuela secundaria Challacollo. Esta carencia puede impactar negativamente el desarrollo general de los estudiantes al privarlos de una rica experiencia educativa y perder la conexión con las raíces culturales que representan estos juegos.

Es por ello, que este estudio se limita al contexto de estudio del Distrito de Chucuito, Provincia de Puno, en el año 2024. El foco estará en identificar los juegos tradicionales presentes en la cultura local y analizar cómo se integran o no al sistema educativo de la institución educativa. Programa educativo en el cual, esta línea de demarcación permite un abordaje más preciso y específico del problema (Gómez, 2020, p.12).

En efecto, la relevancia de este estudio queda demostrada en la necesidad de comprender y maximizar el potencial educativo y cultural de los juegos tradicionales. La incorporación de estos elementos de entretenimiento al ambiente educativo no solo enriquece la experiencia física de los estudiantes, sino que también contribuye a la



preservación y promoción de las tradiciones locales, creando así un impacto positivo en la identidad cultural de la comunidad y así se ven involucrados los estudiantes de secundaria para difundir las tradiciones y costumbres del sector donde se desarrollará el estudio (Contreras, 2020, p.18).

VI.3. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

Se plantea entonces un impacto en la formación integral, cuando las actividades lúdicas no se incorporan a la ejercitación física, el desarrollo general en los estudiantes puede verse limitado, impactando no sólo sus habilidades físicas, sino también sus habilidades sociales y cognitivas. Esta cuestión concierne no sólo a la actividad física, sino también a toda la formación de personas capaces de afrontar desafíos tanto físicos como intelectuales (Coaquira & Huamani, 2022, p.24).

Se cree que hay consideraciones culturales y sociales, este estudio aborda específicamente el impacto cultural y social de la pérdida de actividades lúdicas tradicionales en la institución educativa secundaria Challacollo del distrito de Chucuito, Provincia de Puno, 2023. La investigación se centrará en cómo la preservación de estas prácticas no sólo fortalece las conexiones de los estudiantes con su patrimonio cultural, sino que también contribuye a la cohesión social y el sentido de pertenencia.

Para abordar esta cuestión, esto contrasta marcadamente con las tendencias actuales en educación física, que a menudo se centran en deportes y actividades más modernos y globalizados. Además, la incorporación de estos juegos al programa de educación física tendrá un impacto positivo en la motivación y el interés de los estudiantes. No sólo aprenderán a comprender y preservar su cultura, sino que también desarrollan un sentido de identidad y pertenencia. Estos aspectos forman la base del desarrollo holístico a medida que los individuos toman conciencia de su origen cultural y



social. Finalmente, este estudio destaca la importancia de preservar las tradiciones locales y utilizarlas como valiosos recursos educativos. El tradicional juego Challacollo no es sólo una ventana al pasado, sino también una importante herramienta educativa hacia el presente y el futuro, capaz de enriquecer las experiencias educativas de los estudiantes en muchos aspectos, tanto físicos como culturales (Coaquira & Huamani, 2022, p.27).

Como medio de ayudar a los estudiantes a desarrollarse en personas enteras, lo que implica el desarrollo de sus competencias sociales y emocionales además de su salud física, la educación física se está convirtiendo en un componente cada vez más importante de las escuelas primarias y secundarias actuales. Esto es especialmente cierto en las regiones ricas en cultura, como la provincia de Chucuito de Puno, donde los juegos tradicionales son retratados como un recurso inestimable para complementar los programas de educación física.

Los juegos que han sido llevados de generación en generación son conocidos como juegos tradicionales. Estos juegos tienen un significativo valor cultural y educativo ya que se han transmitido de generación en generación. Estos eventos no sólo alientan a los estudiantes a moverse, sino que también ayudan a preservar la historia cultural, lo que a su vez ayuda a cultivar un sentido de comunidad e identidad entre los estudiantes. Cuando se incorpora al programa de educación física de la Institución de Educación Secundaria de Challacollo, los deportes tradicionales tienen el potencial de contribuir significativamente al desarrollo general de los estudiantes. El hecho de que los juegos tradicionales puedan y puedan contribuir a la educación física está respaldado por una cantidad sustancial de información derivada de una variedad de fuentes fiables. Para empezar, la participación de los niños en estas actividades, que promueven la aptitud física de una manera que sea a la vez agradable y genuina, aumenta la probabilidad de que asistan a clases de educación física. Según los hallazgos de la investigación realizada



por autores como (Contreras, 2020, p.18). la inclusión de formas tradicionales de ocio en el aula puede aumentar significativamente el interés de los estudiantes en la educación física (EF) así como su compromiso con el tema.

Además, la inteligencia emocional y social de los jugadores se puede desarrollar a través del consumo de juegos clásicos. Estas actividades proporcionan a los niños la oportunidad de adquirir una variedad de habilidades que son esenciales para su desarrollo social y emocional. Estas habilidades incluyen la capacidad de trabajar juntos, respetar las reglas, establecer estrategias y gestionar sus emociones. Como resultado, de acuerdo con los objetivos educativos de la actualidad, los juegos tradicionales tienen el potencial de servir como un medio para la transmisión de valores como el respeto, la cooperación y la empatía.

De este modo, es esencial subrayar que los juegos tradicionales tienen el potencial de tener un impacto positivo en la salud mental de los estudiantes. Los jóvenes en la sociedad de hoy pasan una cantidad significativa de tiempo sentados frente a pantallas; sin embargo, los juegos tradicionales ofrecen una alternativa más beneficiosa al alentarlos a moverse y participar en la interacción social en un entorno que es más exigente físicamente. La preservación de las prácticas culturales puede ser un arma valiosa en la lucha contra los problemas de salud relacionados con la inactividad y el aislamiento social. Esto es especialmente importante en lugares rurales como Chucuito, donde el mantenimiento de las tradiciones culturales es extremadamente importante.



1.2. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

1.2.1. Problema general

¿Qué relación existe entre “los juegos tradicionales y la educación física en los estudiantes de la institución educativa secundaria Challacollo provincia de Chucuito – Puno 2024?

1.2.2. Problema específicos

- ¿Qué relación existe entre el juego del trompo y la educación física en los estudiantes de la institución educativa secundaria Challacollo provincia de Chucuito – Puno 2024?
- ¿Qué relación existe entre el juego de yas la educación física y los estudiantes de la institución educativa secundaria Challacollo provincia de Chucuito – Puno 2024?
- ¿Qué relación existe entre el juego de canicas con la educación física en los estudiantes de la institución educativa secundaria Challacollo provincia de Chucuito – Puno 2024?
- ¿Qué relación existe entre el juego mata gente con la educación física en los estudiantes de la institución educativa secundaria Challacollo provincia de Chucuito – Puno 2024?
- ¿Qué relación existe entre el juego salto de lingo y la educación física en los estudiantes de la institución educativa secundaria Challacollo provincia de Chucuito – Puno 2024?
- ¿Qué relación existe entre el juego kiwi y la educación física en los estudiantes de la institución educativa secundaria Challacollo provincia de Chucuito – Puno 2024?



1.3. OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN

1.3.1. Objetivo general

Determinar el grado de relación existe entre “los juegos tradicionales y la educación física en los estudiantes de la institución educativa secundaria Challacollo provincia de Chucuito – Puno 2024.

1.3.2. Objetivos específicos

- Identificar la relación entre el juego del trompo con la educación física en los estudiantes de la institución educativa secundaria Challacollo provincia de Chucuito – Puno 2024.
- Conocer la relación entre el juego de yas la educación física y los estudiantes de la institución educativa secundaria Challacollo provincia de Chucuito – Puno 2024.
- Analizar la relación entre el juego de canicas con la educación física en los estudiantes de la institución educativa secundaria Challacollo provincia de Chucuito – Puno 2024.
- Explicar relación entre el juego mata gente con la educación física en los estudiantes de la institución educativa secundaria Challacollo provincia de Chucuito – Puno 2024.
- Identificar la relación entre el juego salto de lingo y la educación física en los estudiantes de la institución educativa secundaria Challacollo provincia de Chucuito – Puno 2024.
- Conocer la relación entre el juego kiwi y la educación física en los estudiantes de la institución educativa secundaria Challacollo provincia de Chucuito – Puno 2024.



1.4. HIPÓTESIS DE LA INVESTIGACIÓN

1.4.1. Hipotesis general

Existe relación entre “los juegos tradicionales y la educación física en los estudiantes de la institución educativa secundaria Challacollo provincia de Chucuito – Puno 2024.

1.4.2. Hipotesis específicas

- Existe relación entre el juego del trompo con la educación física en los estudiantes de la institución educativa secundaria Challacollo provincia de Chucuito – Puno 2024
- Existe relación entre el juego de yas la educación física en los estudiantes de la institución educativa secundaria Challacollo provincia de Chucuito – Puno 2024.
- Existe relación entre el juego de canicas con la educación física en los estudiantes de la institución educativa secundaria Challacollo provincia de Chucuito – Puno 2024.
- Existe relación entre el juego mata gente con la educación física en los estudiantes de la institución educativa secundaria Challacollo provincia de Chucuito – Puno 2024
- Existe relación entre el juego salto de lingo y la educación física en los estudiantes de la institución educativa secundaria Challacollo provincia de Chucuito – Puno 2024.
- Existe relación entre el juego kiwi y la educación física en los estudiantes de la institución educativa secundaria Challacollo provincia de Chucuito – Puno 2024.



CAPÍTULO II

REVISIÓN DE LITERATURA

2.1. ANTECEDENTES DE LA INVESTIGACIÓN

2.1.1. **Ámbito Internacional**

Araque & Quintero (2018) la propuesta era mejorar las habilidades auditivas involucrando a 403 estudiantes de escuela matutina en una variedad de juegos tradicionales y creando un entorno adecuado para el desarrollo y fortalecimiento de las habilidades auditivas. Al fortalecer la capacidad de escucha, considerada un elemento fundamental en la comunicación y las relaciones sociales, los estudiantes mejorarán sus interacciones con sus compañeros y con todas las personas del entorno escolar, mejorando así la comunicación y la integración social en el aula. Organización. Para desarrollar esta proposición es necesario aclarar que la escucha es la capacidad de comprender y procesar cognitivamente lo oído. Escuchar implica comprender lo que se dice verbal y no verbalmente. En otras palabras, escuchar es escuchar, observar e interpretar para poder comprender lo que la otra persona quiere expresar. “Recordemos que escuchamos no sólo con nuestros oídos, sino también con nuestros ojos, corazones, mentes e imaginación” (Rogers, 1994). Esta habilidad se implementa en los estudiantes a partir de un acuerdo entre alumno y docente (obligación metodológica) y es famosa por su popular sistema de creación de un ambiente de escucha en el que se desarrollan actividades basadas en la implementación de juegos tradicionales. Practica continuamente en diferentes momentos. La mayoría de estos juegos son juegos callejeros, donde los jugadores pueden moverse libremente, disfrutar el momento y desarrollar diferentes relaciones sociales. Con



la aplicación de esta propuesta metodológica se espera que los estudiantes tomen conciencia de la importancia de la escucha y sus categorías constitutivas y se conviertan en modelos a seguir de buena escucha en su comunidad escolar.

También, Cañón & Zapata (2020) el objetivo de la presente carrera es promover el respeto y la tolerancia a través del Dirigido a reforzar los valores morales y éticos mediante el uso estratégico de juegos tradicionales como las “Carreras en Círculo” entre los estudiantes de séptimo grado del Campus Educativo Playa Rica de la localidad de Villavicencio, Masu. En el ámbito de la educación física destacan temas como “comida gourmet”. Los autores de trabajos de este nivel no se limitan al desarrollo y entrenamiento físico, sino que también se concentran en aspectos relacionados con la educación física como materia instrumental. Dado que las actividades diarias requieren contacto frecuente y cooperación frecuente dentro del grupo, se recomiendan medidas similares, como fortalecer los vínculos sociales entre los participantes y respetar las habilidades y debilidades de cada uno. Al tomar medidas se pueden lograr resultados importantes. Considerando que este es un campo que se puede aplicar en grupo, utilizamos el concepto de “equipo” exclusivo del campo de la educación física para incrementar el valor entre los participantes. Este valor también se aplica a otros entornos como las escuelas. Familia. Para lograr el objetivo principal se utilizó un método de investigación acción educativa con enfoque cualitativo, considerando como población a la comunidad educativa vecinal de Playa Rica, la institución educativa de Playa Rica en la capital Villavicencio. Se tomó una muestra de 34 estudiantes de séptimo grado por la mañana y se determinó el comportamiento de los estudiantes hacia sus compañeros mediante cuestionarios



y observación participante. Por lo tanto, todas las actividades y hallazgos se registran en el registro de campo.

Según, Ardila (2021) El principal objetivo de este estudio es determinar el aporte de los juegos tradicionales en el entorno local al desarrollo sociocultural de los estudiantes del 8° grado de la Escuela de Educación Técnica Ignacio Gil Sanabria – Estudio Piloto en Xiachok. A través de un enfoque metodológico, cada objetivo es un enfoque cualitativo enmarcado dentro de un paradigma hermenéutico. Examinamos la aplicación de paradigmas de investigación-acción y herramientas específicas de mapeo social. La primera etapa del proceso metodológico implica la recopilación, procesamiento y análisis de información con el objetivo de describir la relación entre los juegos tradicionales y su entorno local. De manera similar, puede averiguar qué saben los estudiantes, qué saben ellos y qué sabe la comunidad. En la segunda etapa del proceso metodológico, múltiples partes interesadas de las comunidades locales y el mundo académico colaboran para desarrollar actividades educativas que vinculen el conocimiento local y los debates académicos sobre los juegos tradicionales, al mismo tiempo que conectan a la sociedad global y desempeñan un papel de apoyo en el proceso cultural. Comunidad. En la etapa final, las estrategias de adquisición de conocimiento social trabajan juntas para permitir que los participantes se vean a sí mismos y a los demás como partes activas del proceso de desarrollo sociocultural y socialicen y prosperen en sus entornos locales. Este paso implica un proceso de compromiso individual y colectivo entre la academia y la comunidad local. A través del intercambio de conocimientos, que es producto de la interacción social, el conocimiento y la conciencia de los estudiantes sobre los juegos tradicionales pueden ampliarse y convertirse en recursos que activen el



aprendizaje. En otras palabras, el intercambio de conocimientos resultante de las interacciones sociales permite a los estudiantes obtener conocimiento mutuo de que el juego se está desarrollando aplicando conocimientos tradicionales relacionados con el juego. Esto también se puede verificar en otras situaciones. De igual forma, las interacciones sociales mencionadas no sólo son necesarias para la construcción de conocimientos, en este caso juegos tradicionales, sino también para asegurar la supervivencia de estas actividades que constituyen elementos del patrimonio cultural y recreativo de la región.

Asimismo, La moneda (2022) para afrontar los retos del siglo XXI, el respeto a los derechos de los niños y la integración de la educación, están consagrados en la Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre. De manera similar, forma el marco para nuevos programas que se presentan claramente en un contexto de aprendizaje. En este sentido, el propósito de este artículo es presentar un modelo que combina tres situaciones de aprendizaje, centradas en los juegos populares, las actividades deportivas preparatorias y la organización de eventos con un enfoque multidisciplinario, en la enseñanza de los estudiantes de educación física y tercer grado. Para desarrollar un modelo. Presentación. Educación secundaria. Esta intervención establece tres etapas. La primera etapa incluye el aprendizaje basado en proyectos, el diseño de juegos y la práctica en clases de educación física. En segundo lugar, organizaremos un festival de micro deportes por la igualdad utilizando un enfoque de modelo de educación deportiva. La fase final utilizará un modelo de aprendizaje-servicio para albergar eventos a gran escala destinados a la igualdad y el desarrollo a través del deporte.

Por su parte, Álvarez (2023) en este estudio se centra en los juegos tradicionales orientados al desarrollo de la motricidad básica en estudiantes de



séptimo grado de la Unidad Educativa José Joaquín Olmedo de Cayambe. Esto es importante, ya que indica el rendimiento del motor. Identificar alteraciones en la actividad motora. Por tanto, este estudio reveló cómo los juegos tradicionales al aire libre influyen en determinadas capacidades de coordinación como el sentido de dirección, la discriminación y el ritmo. Para ello, se realizó una revisión de la literatura y estudios científicos y metodológicos para identificar un marco teórico. La metodología de investigación es un enfoque mixto ya que implica la recopilación, análisis e interpretación de datos cualitativos y cuantitativos e incluye procesos teóricos, técnicos, empíricos, descriptivos, bibliográficos, inferenciales, analíticos y muchos otros incluidos. Se administró una serie de pruebas para evaluar el nivel de desarrollo de habilidades de adaptación personal a 31 alumnos de séptimo grado. Las actividades realizadas se basan en el Test de Batería de Cabeza de Piaget, el Test de Mira Stanback para evaluar el ritmo y la dirección de evaluación del Test de Lanzamiento para evaluar las discrepancias. Ajustar. Como resultado, las edades motoras de los estudiantes no coinciden con sus edades cronológicas, lo que indica que sus habilidades motoras son débiles y subdesarrolladas. Por lo tanto, se puede concluir que la enseñanza de juegos tradicionales ayuda enormemente en el desarrollo concreto de cada habilidad de coordinación aprendida y puede aplicarse al aire libre o en el aula.

2.1.2. Ámbito Nacional

Contreras (2020) participar en deportes recreativos es importante porque el contenido de los deportes recreativos se basa principalmente en la edad y tiene como objetivo fomentar la actividad física que promueva la interacción intelectual y social entre los estudiantes. De esta manera, se hace posible desarrollar un nuevo estilo de vida enfocado a mejorar el rendimiento físico, la salud general y la



comunicación interpersonal, mejorando al mismo tiempo la calidad de vida. Las propuestas interesantes tienen un objetivo educativo o un plan de juego, y el juego sólo comienza cuando la persona que recibe la propuesta decide participar o acepta la propuesta. Los objetivos son similares a los de los juegos digitales terrestres en el sentido de que se superponen, se persiguen y los jugadores tienen acceso a recursos similares. Las actividades de ocio y deporte son el estudio más importante en los aspectos físicos, morales e intelectuales para salvar a los jóvenes de los antivalores que provocan el deterioro por los efectos secundarios de la vida y acercarlos a la sociedad.

Según, Gúmez (2020) el objetivo general de este estudio fue analizar el impacto de los estilos de enseñanza de educación física en educación secundaria Reina del Mundo 2019. Tipo y diseño no experimental Este estudio es muy básico y se realiza de forma sencilla. Explicación. Este estudio se llevará a cabo utilizando métodos cuantitativos. Los sujetos de la investigación fueron 60 estudiantes de segundo año del Liceo Reina del Mundo. Para recolectar datos sobre las variables del estilo de aprendizaje se aplicó un método de encuesta y se utilizó como herramienta una tabla de comparación de escalas. El 95% ($r=0,95$) está sujeto a la prueba del coeficiente de confiabilidad alfa de Combrach. Esto indica una confiabilidad y validez significativas del instrumento, que fue probado por un panel de expertos compuesto por dos expertos y un experto responsable de evaluar los instrumentos utilizados. Los metodólogos acordaron determinar la aplicabilidad de este instrumento para medir la influencia de los estilos de enseñanza en las clases de educación física de estudiantes de segundo año de secundaria del campus Reina del Mundo en el año 2019. Se aplicaron estadísticas de gastos para procesar los datos. – Plaza Pearson. Luego del procesamiento y



análisis de los datos, los resultados obtenidos muestran que los estilos de enseñanza más utilizados en las clases de educación física son el estilo tradicional, el estilo individual, el estilo de participación, el estilo de socialización, el estilo cognitivo y el estilo reina, demostrando el estilo creativo de los alumnos de octavo grado. Instituciones educativas del mundo 2019. Esto se evidencia mediante la prueba de chi-cuadrado de Pearson. 0,00 (valor $p = 0,000 < 0,05$).

También, Bueno (2021) el principal objetivo del estudio es revelar la relación entre el rendimiento académico de los estudiantes de quinto grado de secundaria del Instituto Pedagógico coronel Pedro Portillo Silva de Huaura en el año 2019 y el desarrollo de habilidades en el campo de la educación física. Se creó la variable 1: Desempeño educativo, 2: Habilidades en el ámbito de la educación física. Este estudio es de carácter descriptivo y tiene un diseño no experimental. Los resultados mostraron que esta intervención educativa fue particularmente efectiva en el desarrollo de habilidades de educación física en estudiantes de quinto grado de secundaria. Con base en estos resultados, se hará un conjunto de recomendaciones para los profesores y el personal de supervisión enfocados en la mejora de los estudiantes.

Asimismo, Cárpena (2021) el presente estudio se titula Inteligencias Múltiples y Aprendizaje en el Ámbito de la Educación Física del Primer Año de educación secundaria I.E. Pedro E. Paulet, Huacho 2018 se realizó con el propósito de esclarecer la relación entre las inteligencias múltiples y el aprendizaje en el campo de la educación física en estudiantes de primer año de secundaria. Pierre E. Paulette, Los Beatles Metodológicamente se consideraron diseños correlacionales y transversales. La población estuvo conformada por 458 estudiantes del IE. Pedro E. Paulet, Huacho 2018, la muestra estuvo compuesta



por 77 estudiantes de primer año de secundaria de la I.E. Pedro E. Paulet, Huacho 2018. Observaciones utilizadas para medir diversos perfiles de inteligencia y evaluación para medir variables de aprendizaje en el campo de la educación física. Tras aplicar el estadístico Rho de Spearman, concluimos que las inteligencias múltiples están asociadas con el aprendizaje en el campo de la educación física entre los estudiantes de primer año de secundaria. Pedro E. Paulet, Huacho, 2018.

Finalmente, Coaquira & Huamani (2022) el estudio fue realizado por la institución educativa coronel Francisco Bolognesi Cervantes, Arequipa, 2021 para estudiantes de primer año de secundaria, con el objetivo de esclarecer las siguientes relaciones entre la educación física y los estudios sociales. Este es uno de los métodos utilizados considerando las características. De investigación. Correlación cuantitativa y diseño no experimental. Trabajamos con un grupo de 69 estudiantes para establecer nuestra muestra. Se hacen dos preguntas para determinar el nivel de desarrollo. Habilidades de educación física y habilidades sociales, estas dos herramientas son compatibles con los métodos de investigación. Luego de aplicar y procesar los resultados, encontramos la siguiente relación: Instituto Pedagógico Francisco Bolognesi Cervantes, Educación Física y Estudios Sociales para estudiantes de primer año de Secundaria de coronel Arequipa, 2021. A esta conclusión se llega alcanzando un valor p de 0,000. Este es el coeficiente por debajo del valor p y el nivel de significancia se establece en 0,05. Esto acepta la hipótesis alternativa y rechaza la hipótesis. Hipótesis nula. Finalmente, se encontró que el coeficiente de Pearson r (0,756) indica claramente una fuerte correlación positiva.



2.1.3. Ámbito Local

Flores (2019) que fue desarrollado con el propósito es recopilar y describir los juegos recreativos tradicionales del pueblo aimara, comunidad agrícola en Puno, distrito de Zepita. Muy común en comunidades aisladas del Perú, esto pasa a ser, al menos, solo desde un punto de vista centrado y de acuerdo con ciertos criterios y suposiciones. Diversificar adecuadamente los programas sin considerar culturas y cultura, la propia comunidad aimara y otros grupos étnicos. Además, las actividades de entretenimiento tradicionales están creciendo y juegan un papel muy importante en ciertos grupos sociales, convirtiéndose en una expresión de la cultura del entretenimiento. Las zonas rurales que participan en este estudio son: Copamarca. Mamá valiente. Shikuyani. Oneyakaya. Tansa, tansa. Piedra Tran, Justani. Choquekawa y Alto Pavita en la zona de Zepita. Departamento de Chucuito Juri, Departamento de Puno, Perú. Este estudio corresponde a un estudio cualitativo mediante un diseño etnográfico. Estudiamos grupos en la comunidad agrícola. Las herramientas utilizadas para recolectar datos fueron grupos focales y entrevistas en profundidad. Se recogen y describen juegos recreativos tradicionales, orientados al trabajo diario y la productividad en el campo, la ganadería, la subsistencia, el comercio, la preparación y el enfrentamiento a las invasiones de tierras pasadas.

2.2. MARCO TEORICO

Con base a las bases teóricas de la investigación presentada, con respecto a los siguientes aspectos:



2.2.1. Juegos Tradicionales

La búsqueda de describir y analizar los juegos tradicionales, que son esenciales tanto para la cultura como para la educación, ha sido emprendida por un gran número de autores a lo largo del curso de la historia. El propósito de este artículo es proporcionar tres definiciones que destaquen diferentes aspectos de estos juegos a fin de ilustrar el significado y la complejidad de esos juegos.

Según, Flores (2019) los juegos tradicionales son aquellos que se han transmitido de generación en generación y sirven como una representación de los valores, creencias y nivel de conocimiento que mantiene una comunidad. Estos juegos se juegan principalmente durante la infancia, y sirven a dos fines: son divertidos y educativos para los niños, y ayudan a los niños en su desarrollo físico, social y emocional.

La definición que ofrece Araque & Quintero (2018) hace hincapié en la importancia de los juegos tradicionales en la educación de la primera infancia. Estos juegos tienen un largo e ilustre pasado cultural. Destaca cómo estos juegos pueden funcionar como comunicadores de las ideas y la sabiduría de una comunidad, al tiempo que apoyan el crecimiento y el desarrollo general de los niños. Según el autor citado anteriormente, los juegos tradicionales sirven a un doble propósito, sirviendo simultáneamente como fuente de entretenimiento y como herramientas de enseñanza.

Según, Ardila (2021) los juegos tradicionales han persistido como una forma de expresión cultural porque son fáciles de jugar, fácilmente accesibles, y como una especie de recreación que implica la participación de numerosas personas. Estas actividades atractivas son vitales para el desarrollo de las



habilidades cognitivas y físicas de los niños, así como su desarrollo social, el respeto de las normas y la capacidad de trabajar juntos en un equipo.

Los juegos tradicionales, según Llanos et al. (2023) son beneficiosos para el desarrollo social y la maduración de los niños porque son sencillos de recoger y jugar. Esto los convierte en una excelente opción para los niños. La frase hace hincapié en el papel que estos juegos desempeñan en el desarrollo de habilidades básicas, así como en la promoción de la colaboración y la transmisión de códigos sociales. Hernández cree que el crecimiento de los niños como aprendices y seres sociales es significativamente ayudado por la participación en los juegos tradicionales con sus pares.

Asimismo, Álvarez (2023) los juegos tradicionales se describen como actividades que se caracterizan por ser transmitidas oralmente y ser modificadas a circunstancias locales únicas. Estos juegos se consideran actividades ancestrales de juego. Deportes como este ayudan a preservar el patrimonio de un pueblo, a la vez que los unen como una comunidad y les enseñan valiosas lecciones sobre la vida en entornos formales e informales.

Por su parte, Cañón & Zapata (2020) hace hincapié en los juegos tradicionales debido a sus características ancestrales, su capacidad de transmisión verbal y su adaptabilidad a diferentes entornos. Destaca las formas en que estas actividades mantienen a las personas conectadas entre sí y les ayudan a recordar el pasado. Además, hace hincapié en su eficacia tanto en los entornos educativos formales como informales, destacando su versatilidad y eficiencia en la transmisión de conocimientos y talentos. Además, hace hincapié en el hecho de que es útil en ambos contextos.



Para resumir, estas tres teorías de juegos tradicionales abarcan todas las bases cuando se trata de la relevancia de estos juegos y la manera en que han influido en la educación y la cultura. Por otro lado, se destaca la relevancia de su función en la transmisión de la cultura y en el crecimiento del niño. Por otro lado, hace hincapié en la importancia de la transmisión oral, el recuerdo de la historia y la unidad que existe dentro de la sociedad. Cuando se ve como un todo, estas perspectivas arrojan luz sobre la multitud de roles que los juegos tradicionales juegan en el proceso de cambiar no sólo a los individuos sino también a las comunidades.

2.2.2. Importancia de los juegos tradicionales

No hay límites a las ventajas culturales y educativas que pueden derivarse de los juegos tradicionales, que se transmiten de generación en generación. La conservación de los objetos históricos y el desarrollo general de los individuos son sólo dos de los muchos dominios que dependen de ella. Los juegos en cuestión son más que un medio de pasar el tiempo; son potentes instrumentos para el desarrollo de los personajes y para la integración de los grupos sociales, que a su vez unen a las personas (Cañón & Zapata, 2020).

Para empezar, cuando se trata de mantener la cultura de la gente, los juegos tradicionales son realmente significativos. Hay una colección de juegos tradicionales que son únicos para cada cultura y sirven como un reflejo de la historia, el presente y el futuro de la cultura. La preservación del patrimonio cultural se facilita mediante la participación en estas actividades, que también contribuyen al desarrollo de un sentido de comunidad y de orgullo nacional. Por ejemplo, juegos como la trompeta, las canicas y el juego de la cuerda han existido



durante siglos y actúan como una fuerza unificadora en varios países de América Latina. Al jugar a estos juegos, los jóvenes son capaces de establecer una conexión entre el pasado y el presente. Estos juegos no solo les enseñan las reglas y tácticas, sino que también les enseñen las historias y los valores que están asociados con ellos (Llanos et al., 2023).

Además, los niños pueden mejorar sus habilidades motoras y su capacidad atlética jugando juegos tradicionales. Debido al hecho de que estas actividades requieren habilidades como fuerza, agilidad, equilibrio y coordinación, son beneficiosas para el desarrollo físico de los jóvenes. Al participar en actividades como saltar de cuerda, tocar la trompeta y esconderse, los niños pueden desarrollar eficazmente sus habilidades motrices finas, así como sus grandes habilidades motoras, lo que será beneficioso para ellos en sus futuros esfuerzos atléticos. Cuando se trata de mantener la salud física y mental de los niños, los juegos tradicionales ofrecen una alternativa maravillosa a las actividades sedentarias y digitales predominantes en la cultura actual (Quispe & Rodríguez, 2022).

Cuando se considera desde una perspectiva social, los juegos tradicionales tienen el potencial de hacer maravillas para reunir a las personas y fortalecer las relaciones que comparten entre sí. Para la mayor parte, estos juegos son actividades de grupo que requieren más de una persona para participar. Esta es una excelente manera de enseñar a las personas cómo cooperar entre sí y llegar a un acuerdo entre sí. A través del juego, los niños desarrollan habilidades sociales esenciales como el autocontrol, la capacidad de seguir las reglas y el respeto por los límites establecidos por los demás con los que interactúan. Debido a que unen a las personas a través de una experiencia común, estos juegos fomentan la



aceptación y la unidad a pesar de las enormes diferencias que existen entre los individuos (Araque & Quintero, 2018).

Hay una cantidad considerable de evidencia que sugiere que los juegos tradicionales tienen un efecto en el desarrollo mental y emocional de los niños. La capacidad de concentrarse, la imaginación y la memorización son cualidades que los niños pueden ejercer con ellas. Juegos como “ocultar” y “kiwi” requieren que los jugadores empleen estrategias y hagan preparativos, lo que a su vez alienta el pensamiento analítico y la deliberación. Los juegos no solo pueden enseñar a los niños cómo hacer frente a los fracasos y construir resiliencia, sino que también les dan una salida para todos sus sentimientos, desde los sentimientos de alegría cuando ganan a los efectos de desesperación cuando pierden (Flores, 2019).

Por último, pero no menos importante, cuando se utiliza en el aula, los juegos clásicos tienen el potencial de ser una herramienta educativa eficaz. Al incorporar estas actividades en el plan de estudios de la escuela, el aprendizaje puede hacerse más interesante y relevante para la vida de los estudiantes. Los juegos se pueden utilizar para enseñar los fundamentos en las esferas de las matemáticas, el lenguaje y la ciencia de una manera que sea tanto entretenida como contextualizada. Se alienta a los niños a que consideren su propio progreso personal en términos de su desarrollo cultural y social además de su salud física cuando participan en programas de educación física que incluyen juegos tradicionales (Ardila, 2021)

En última instancia, el significado de los juegos tradicionales reside en el hecho de que contribuyen a la preservación del patrimonio cultural, alientan el desarrollo humano en cuestiones relativas a las capacidades físicas, sociales y



cognitivas, y fortalecen los vínculos que existen entre las comunidades. Estos juegos son más que una forma de pasar el tiempo; son un componente esencial del tejido social que reúne a personas de diferentes edades y antecedentes junto con brindarles habilidades que son útiles para su propio desarrollo personal. La preservación de la riqueza de nuestra historia cultural mediante el uso de juegos tradicionales es un método esencial para recordar nuestros orígenes en un mundo que está constantemente y continuamente evolucionando.

2.2.3. Características de los juegos tradicionales

Como resultado del hecho de que los juegos tradicionales se han transmitido de generación en generación, las creencias ancestrales, tradiciones y costumbres se han preservado. Hay una variedad de civilizaciones en todo el mundo que participan en estos tipos de juego, y cada uno tiene sus propias características únicas que lo distinguen de los demás y lo hacen bueno para el desarrollo general de los individuos y la armonía de las comunidades, tal como lo plantea (Araque & Quintero, 2018):

- **Uno que es sencillo de entender y poner en uso:** En el mundo de los clásicos videojuegos, la simplicidad es una característica definidora. Para participar en estas actividades, no necesitas ningún equipo especializado o caro; todo lo que necesitas son artículos comunes como piedras, cuerdas, palos y bolas. Cuando se trata de tocar canicas, por ejemplo, todo lo que se necesita es una seta, que en este caso está hecha de madera, y unas cuantas pequeñas bolas hechas de metal o vidrio. Como resultado de esta accesibilidad, los niños de todas las diferentes situaciones



socioeconómicas pueden participar, lo que es fantástico para promover la igualdad e inclusión (Araque & Quintero, 2018).

- **Tradiciones orales y prácticas culturales:** La gran mayoría del conocimiento del juego tradicional se transmite verbalmente de una generación a la siguiente, incluso de padres y abuelos a miembros inmediatos de la familia e incluso dentro de las propias familias. La transmisión oral es el medio por el cual se transmiten y transmiten valores culturales, historias y significados, además de las reglas y habilidades del juego. Mediante la participación en esta actividad, los juegos tradicionales desempeñan un papel importante en la transmisión del patrimonio cultural, así como en el desarrollo de la identidad y continuidad de la comunidad (Araque & Quintero, 2018).
- **La cooperación y la interacción son importantes:** La mayoría del tiempo, la gente se reúne para jugar juegos convencionales, lo que es beneficioso para su capacidad de interactuar con los demás. Los juegos que implican la colaboración, la coordinación y la comunicación pueden ser divertidos para que varios niños jueguen juntos. Algunos ejemplos de estos juegos incluyen esconderse, matar personas, o kiwi. Estos juegos enseñan a los niños importantes habilidades sociales y emocionales que son esenciales para su desarrollo. Estas habilidades incluyen cómo trabajar junto con otras personas, cómo hacer frente al cambio, cómo colaborar con otros, cómo seguir órdenes y cómo resolver argumentos (Araque & Quintero, 2018).
- **Capacidad de adaptación y la situación en la región:** Además de esto, una de las características más importantes de los juegos tradicionales es su



adaptabilidad a una amplia variedad de configuraciones y circunstancias. Al hacer uso de los recursos disponibles, estos juegos pueden adaptarse a las necesidades específicas de cada lugar, reflejando así las características geográficas y culturales distintivas de cada región. Por ejemplo, los juegos que se juegan en zonas rurales pueden hacer uso de elementos naturales, mientras que los que se juegan en zonas urbanas pueden aprovechar el espacio que está disponible en lugares como las calles y los patios. Debido a su versatilidad, los juegos clásicos seguirán siendo jugados y admirados durante una cantidad significativa de tiempo a pesar del paso del tiempo (Araque & Quintero, 2018).

- **Desarrollo equilibrado:** Jugar a los juegos tradicionales es beneficioso para el desarrollo de los niños en todos sus aspectos, incluyendo su crecimiento físico, mental y emocional. Participar en estos deportes es una gran manera de mejorar sus habilidades físicas, incluyendo su coordinación, velocidad, fuerza y equilibrio. La originalidad, la resolución de problemas y el pensamiento estratégico son actividades estimulantes cognitivas que se fomentan. A nivel psicológico, enseñan cómo manejar la ira e impaciencia, así como cómo trabajar juntos como un equipo. El salto de cuerda y la trompeta son dos tipos de juegos que podrían ser considerados grandes ejemplos de juego que requieren agilidad física y mental (Araque & Quintero, 2018).
- **Los Fundamentos y las Instrucciones:** A través de la participación en los juegos tradicionales, uno puede aprender y transmitir valores y lecciones. Los niños pueden adquirir valiosas habilidades de vida jugando a estos juegos, como la importancia de trabajar duro, ser honesto, adherirse a las



reglas y mostrar consideración por otras personas. Mediante la participación en estas actividades, los niños adquieren las habilidades necesarias para hacer frente tanto al éxito como al fracaso, así como la importancia de mantener un área de juego limpia. Para que puedan desarrollarse tanto personalmente como socialmente, es necesario que adquieran estas enseñanzas (Araque & Quintero, 2018)

- **Hacer que el aprendizaje sea divertido mientras se divierte:** Sin mencionar, los juegos tradicionales son una gran manera de aprender mientras se divierte. Al participar en estas actividades, los niños tienen la oportunidad de divertirse al mismo tiempo que adquieren y desarrollan habilidades que son vitales para su desarrollo. Los juegos tradicionalmente jugados son un método eficaz de educación porque mezclan los elementos del juego con el aprendizaje, lo que los hace adecuados para su uso en entornos tanto formales como casual (Araque & Quintero, 2018).

2.2.4. Dimensiones de los juegos tradicionales

- **Juego de trompo:** Este juego consiste en hacer girar un trompo de madera mediante el lanzamiento con una cuerda. Desarrolla la coordinación mano-ojo y la destreza manual, además de fomentar la competencia sana entre los jugadores (Llanos et al., 2024).
- **Juego de Yas:** Utiliza pequeñas piedras o “yas” que se lanzan y recogen en diversas secuencias. Este juego mejora la agilidad, la coordinación y la concentración de los participantes (Llanos et al., 2024).
- **Juego de Canicas:** Los jugadores intentan golpear las canicas de sus oponentes con las suyas propias en un círculo dibujado en el suelo (hoyo



pequeño). Fomenta la precisión, la estrategia y la paciencia (Llanos et al., 2024).

- **Juego de Mata gente:** Una variante del juego de pelota, donde los jugadores intentan golpear con una pelota a los integrantes del equipo contrario. Este juego es excelente para mejorar la velocidad, la agilidad y la capacidad de reacción (Llanos et al., 2024).
- **Juego de Salto de lingo:** Consiste en saltar sobre una cuerda o palo a diferentes alturas. Este juego desarrolla la fuerza de las piernas, la coordinación y el equilibrio (Llanos et al., 2024).
- **Juego de Kiwi:** Se juega con la pelota lanzándose con las dos manos entre los jugadores, haciendo desplazamientos rítmicos interactuando y oponiéndose a que el otro compañero sea tocado por la pelota que otro compañero la tenga en sus manos (Llanos et al., 2024).

2.2.5. Educación Física

La disciplina de la educación física debe ser un componente esencial en la educación de cada individuo. La relevancia de la frase en el desarrollo humano y sus numerosas características han sido llevadas a la atención de los lectores por estos autores en sus definiciones. Este artículo presenta seis definiciones que ilustran cómo se pueden ver diferentes perspectivas sobre la educación física(Contreras,2020).

La siguiente declaración hace el punto, la educación física es una disciplina educativa que utiliza el movimiento corporal como medio para desarrollar las capacidades físicas, cognitivas y afectivas de los individuos, promoviendo una vida activa y saludable, así lo plantea (Fernández-Guerrero et al., 2019).



Por su parte, La moneda (2022) cree que los alumnos se benefician de la educación física no sólo en términos de su salud física, sino también en cuanto a su desarrollo mental y emocional en mayor medida que de otra manera. Desde este punto de vista, la actividad física es esencial para la prosperidad y el desarrollo de los seres humanos en todos sus diversos aspectos.

Asimismo, Cabezas et al. (2024) hace la siguiente declaración, la educación física es el proceso educativo que, a través de la actividad física, facilita el desarrollo armonioso y equilibrado del cuerpo y la mente, promoviendo valores como el respeto, la cooperación y la disciplina.

En concreto, Herrera (2022) llama la atención sobre la importancia educativa de la educación física, así como su capacidad para fomentar la maduración holística. Además, destaca la importancia de la actividad física en el proceso de fomento de los valores sociales fundamentales.

El artículo proporciona la siguiente información, la educación física es una esfera de conocimiento que se centra en el estudio y la práctica de actividades físicas, deportivas y recreativas, con el objetivo de mejorar la salud, la aptitud física y el bienestar general de los individuos, así lo señala (Cañón & Zapata, 2020).

Según Moscoso (2021) el término “educación física” se refiere a la disciplina académica que se centra en el estudio y la práctica de diversas formas de actividad física. La idea de que esta disciplina es relevante para la vida diaria se demuestra por el hecho de que pone énfasis en la mejora de la salud y el bienestar en general.



Según el propio Cárpena (2021) la educación física es una forma de educación integral que busca el desarrollo de todas las dimensiones del ser humano, utilizando el movimiento y la actividad física como medio para alcanzar objetivos educativos, recreativos y terapéuticos.

Es la afirmación del autor anterior que la educación física abarca la totalidad del ser humano y la proporciona como una forma de educación holística. La incorporación de objetivos educativos, recreativos y terapéuticos demuestra la adaptabilidad y variedad de consideraciones dentro de este sector.

Según el investigador Sánchez, “la educación física es una disciplina pedagógica que, mediante la enseñanza de técnicas y conocimientos relacionados con el movimiento, busca fomentar hábitos de estilo de vida saludables y la adquisición de competencias físicas y sociales”.

Según, Coaquira & Huamani (2022) el objetivo del tema de estudio conocido como educación física es enseñar a los alumnos cómo mejorar sus habilidades de movilidad. Es importante señalar que el objetivo primordial de la educación física es alentar hábitos saludables y el desarrollo de talentos tanto físicos como sociales. Esto pone de relieve la importancia de la educación física para el desarrollo personal y social de los individuos.

Para resumir, las definiciones de la educación física proporcionadas por estos autores demuestran cuán importante e intrincado es este tema para el desarrollo del cuerpo humano. La educación física es descrita como un componente esencial en el desarrollo de individuos que son bien redondeados, sanos e integrados socialmente por una variedad de razones. Estas razones incluyen, pero no se limitan a, las siguientes: mejorar la salud y el bienestar,



fomentar el crecimiento de los valores sociales y promover el desarrollo integral del individuo.

2.2.6. Importancia de la Educación Física

La educación física, que es un componente vital de cualquier educación bien organizada, tiene beneficios de gran alcance que se extienden más allá de los límites de un entorno de clase tradicional. Su importancia reside en el hecho de que fomenta el desarrollo general de las personas, que abarca sus componentes psicológicos, emocionales, sociales y físicos. Una cultura en la que las personas pasan cada vez más tiempo sentadas y dependiendo de la tecnología es una sociedad en que el papel de la educación física en el establecimiento de hábitos de vida saludables y la mejora de la calidad de vida está creciendo (Lluna et al., 2020).

Al final, la educación física ayuda a los niños a desarrollarse en individuos que son administradores responsables de la comunidad. La participación en el atletismo y otras formas de actividad física ayuda a los estudiantes a desarrollar una comprensión de la importancia de mantener un estilo de vida saludable y participar en actividades de caridad. Estos conceptos, que fomentan comunidades más sanas y más cohesivas, son beneficiosos para la sociedad en su conjunto y también benefician a los individuos.

2.2.7. Características de la Educación Física

La educación física, que es un componente vital de cualquier plan de estudios bien redondeado, tiene un impacto significativo en el crecimiento y el desarrollo de los individuos. Los componentes pedagógicos, sociales, emocionales y cognitivos son pocos de los muchos que se incluyen en este



ejercicio, que va más allá de la esfera de la actividad física fundamental. A continuación, se presenta un análisis de las características más importantes de la educación física, así lo plantea, (Urbina, 2020).

- **El crecimiento del individuo a lo largo del tiempo:** Poner énfasis en el crecimiento y desarrollo general de los estudiantes es un componente fundamental de la educación física. Los atletas, además de trabajar en su salud física, ejercen sus habilidades motoras, poderes cognitivos, capacidades emocionales y habilidades sociales. Mediante la participación en una amplia gama de actividades, los niños adquieren la capacidad de regular sus sentimientos, hacer preparativos para el futuro y sincronizar sus comportamientos como parte de su desarrollo general (Urbina, 2020).
- **Ocasiones emocionantes Viene en muchas formas:** El término “educación física” abarca una amplia gama de actividades, incluyendo ejercicios aeróbicos y anaeróbicos, deportes de equipo y juegos recreativos. Debido a que se les da la oportunidad de experimentar con una variedad de técnicas de movimiento y descubrir cuáles prefieren, los estudiantes son más interesados y motivados. Podemos asegurar que todos los niños, independientemente de sus capacidades físicas, puedan participar y divertirse ofreciendo una variada selección de actividades para elegir (Urbina, 2020).
- **Dar la máxima prioridad a la salud y los servicios sociales:** El objetivo primordial de los programas de educación física es contribuir a la salud y el bienestar generales de los niños. Al incorporar la actividad física regular en sus vidas, los estudiantes pueden reducir la probabilidad de que desarrollen enfermedades crónicas como la diabetes, las enfermedades



cardiovasculares y la obesidad. Al enseñar a los niños la importancia de mantener una dieta nutritiva, la actividad física regular y el descanso suficiente, la educación física también ayuda a los hijos a desarrollar patrones de estilo de vida saludables (Urbina, 2020).

- **Mejorar la capacidad de interactuar con los demás:** Una de las formas más eficaces de cultivar sus habilidades sociales es participar en eventos de educación física. Cuando los estudiantes participan en actividades cooperativas y deportes de equipo, obtienen la capacidad de trabajar juntos, comunicar sus pensamientos y sentimientos de una manera sencilla, y respetar las reglas, así como los sentimientos de sus compañeros de equipo. Al participar en estas actividades, los estudiantes son capaces de adquirir valiosas habilidades de vida como el liderazgo, el trabajo en equipo, el respeto y la empatía (Urbina, 2020).
- **Capacidad de ser flexible e incluido:** La relevancia de la educación física reside en el hecho de que pone énfasis en ser flexible y amigable para todos los estudiantes. Debido a que estos programas tienen la intención de ser inclusivos, se recomienda enérgicamente que todos los niños participen en programas de educación física, independientemente de sus capacidades o limitaciones. Para garantizar que cada estudiante tenga la oportunidad de aprovechar los beneficios de la educación física, se modifican los ejercicios y se proporciona asistencia adicional cuando sea necesario (Urbina, 2020).
- **Priorización del aprendizaje que es captivos:** El propósito de la educación física es inspirar a los estudiantes a aprender a través del movimiento y la actividad para lograr los resultados deseados. A través del



uso de este método práctico, los estudiantes tienen la oportunidad de adquirir una comprensión más amplia y duradera aplicando lo que han aprendido en el aula a situaciones que ocurren en el entorno. En lugar de simplemente leer las reglas de un deporte, por ejemplo, los estudiantes ponen en práctica lo que aprenden para mejorar su capacidad de comprender y ejecutar las habilidades involucradas en ese deporte (Urbina, 2020).

- **Progreso tanto en la autosuficiencia como en la capacidad:** La educación física ayuda a los estudiantes a desarrollar su independencia y competencia. La forma en que priorizan su trabajo, evalúa su propio desempeño y establecen metas para sí mismos es algo que comprenden. El objetivo de este proceso de autoevaluación y desarrollo continuo es ayudar a los individuos a desarrollar un sentido de confianza y fortalecer su capacidad para tomar decisiones informadas sobre su salud y aptitud física (Urbina, 2020).

En síntesis, es una práctica típica para los programas de educación física incluir actividades que tienen lugar fuera y ofrecen a los estudiantes la oportunidad de interactuar con la naturaleza y su entorno inmediato. Este tipo de compromiso no sólo tiene el potencial de mejorar el bienestar mental y físico de las personas, sino que también ayuda a las personas a desarrollar un mayor respeto y amor por el mundo natural en el que viven. Participar en actividades al aire libre como el deporte, la caminata y el ciclismo puede ayudar a los niños a desarrollar una mayor conciencia del medio ambiente y su capa



2.2.8. Dimensiones de la Educación Física

- **Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad:** Una de las principales dimensiones de la educación física es el desarrollo de la motricidad autónoma. Esto implica que los estudiantes aprenden a controlar y coordinar sus movimientos de manera independiente, lo que les permite participar activamente en diversas actividades físicas. A través de ejercicios, deportes y juegos, los estudiantes desarrollan habilidades motoras finas y gruesas que son esenciales para su vida diaria. La motricidad autónoma no solo mejora la capacidad física, sino que también fomenta la autoconfianza y la independencia. Los estudiantes que se desenvuelven de manera autónoma en sus movimientos son capaces de enfrentar desafíos físicos con seguridad y creatividad, lo que contribuye a su bienestar general y a su capacidad para participar en una amplia gama de actividades recreativas y deportivas (Llanos Amado et al., 2023).
- **Asume una vida saludable:** Otra dimensión crucial de la educación física es la promoción de una vida saludable. La educación física enseña a los estudiantes la importancia de mantener una rutina regular de actividad física, lo cual es fundamental para prevenir enfermedades y mejorar la calidad de vida. A través de la práctica de ejercicios y deportes, los estudiantes desarrollan hábitos saludables que incluyen una alimentación balanceada, la importancia del descanso adecuado y la gestión del estrés. La adopción de una vida saludable no solo tiene beneficios físicos, como el fortalecimiento del sistema cardiovascular y muscular, sino también beneficios mentales, como la reducción de la ansiedad y la mejora del estado de ánimo. La educación física, por lo tanto, juega un papel esencial



en la formación de individuos que valoran y practican hábitos que promueven su salud a lo largo de toda la vida (Llanos Amado et al., 2023).

- **Interactúa a través de sus habilidades socio motrices:** La tercera dimensión de la educación física es la interacción social a través de habilidades socio-motrices. Estas habilidades incluyen la capacidad de trabajar en equipo, la comunicación efectiva y la cooperación en un entorno de juego o deporte. Los deportes y los juegos de equipo enseñan a los estudiantes a respetar las reglas, a asumir diferentes roles dentro de un grupo y a colaborar para alcanzar un objetivo común. Estas experiencias fomentan el desarrollo de habilidades sociales y emocionales que son esenciales para la vida en comunidad. Además, la interacción a través de actividades físicas permite a los estudiantes aprender a gestionar sus emociones, a desarrollar empatía y a establecer relaciones positivas con sus compañeros. La educación física, por lo tanto, no solo mejora la condición física, sino que también contribuye al desarrollo de competencias sociales y emocionales que son cruciales para la integración y la cohesión social.

2.2.9. Relación entre los juegos tradicionales y la educación física.

Esto se debe a que tanto los juegos tradicionales como la educación física son necesarios para el crecimiento y desarrollo total de una persona. La educación física y los juegos tradicionales van de la mano. En el campo de la educación física (EF), los juegos tradicionales han sido reconocidos durante mucho tiempo como un método eficiente para el desarrollo de habilidades físicas, sociales y culturales. Además de proporcionar beneficios físicos a las personas, estas actividades han



existido durante mucho tiempo y llevan consigo las costumbres, creencias y formas de vida de las comunidades que participan en ellas (Urbina, 2020).

Al incorporar juegos tradicionales en las clases de educación física, el enfoque de estas últimas puede ampliarse para abarcar un enfoque más holístico que se extiende más allá del ámbito de la condición física. A través de la participación en estas actividades, los estudiantes adquieren habilidades motoras esenciales como el equilibrio, la agilidad y la coordinación. Además, desarrollan habilidades sociales como la cooperación, el respeto por las reglas y la resolución de conflictos a través de sus interacciones con sus compañeros en un entorno que es tanto competitivo como colaborativo (Llanos et al., 2023).

Si bien es cierto, que los juegos tradicionales pueden y deben ser incluidos en los programas de educación física, esto no significa que sean los únicos juegos que se pueden jugar. Los juegos tradicionales pueden complementarse con cualquier cantidad de otros enfoques y disciplinas. En otras palabras, los juegos tradicionales no buscan superar los enfoques pedagógicos contemporáneos, los deportes o los ejercicios; más bien, contribuyen al área de la educación física al proporcionar nuevas perspectivas y un enfoque más adaptativo al proceso de enseñanza.

Por otro lado, la utilización de juegos tradicionales en contextos distintos a la educación física puede restringir su influencia, a pesar de que son valiosos. Esto se debe a que su potencial educativo completo puede no ser tomado en cuenta. Juegos como estos tienen un lugar en los programas de educación física, donde pueden ser utilizados para integrar sistemáticamente el movimiento, la cultura y el aprendizaje bajo la dirección de instructores competentes que son



capaces de personalizar las dinámicas a los requisitos psicológicos, fisiológicos y cognitivos específicos de cada estudiante individual.

En resumen, cuando se trata de educación física, los juegos tradicionales no son lo único que se lleva a cabo; los estudiantes realmente prosperan en esta área y la aprovechan al máximo. El propósito de incorporarlos estratégicamente en la educación física es crear un programa más integral que ayude a los estudiantes a desarrollar no solo cuerpos físicamente aptos, sino también individuos cultural y socialmente conscientes que estén firmemente arraigados en las tradiciones que definen quiénes son y de dónde vienen. Este es el objetivo del programa.



CAPÍTULO III

MATERIALES Y MÉTODOS

3.1. MÉTODO

Se utilizó un enfoque cuantitativo, empleando métodos estadísticos desde su misma perspectiva, es fundamental contar con instrumentos estandarizados, Hernández et al. (2014). Estos instrumentos se pueden utilizar para crear fórmulas y probar hipótesis.

3.2. TIPO DE INVESTIGACIÓN

Según, Hernández & Mendoza (2018) es un estudio básico, descriptivo – correlacional que es prospectivo y tiene como objetivo explorar cómo la realidad afecta el área de estudio. Es responsable de producir conocimiento y teorías (p.33). El estudio siguió las trayectorias teóricas sugeridas, que se establecieron frente a problemas actuales, mediante el método descriptivo del método analítico en las variables de estudio, juegos tradicionales y la educación física.

3.3. TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN

Según, este trabajo utilizó la técnica de la encuesta. Para ambas variables, como principales herramientas, el cual permitió obtener la información necesaria y relevante para esta investigación. Se utilizó esta información para determinar los siguientes pasos a dar, en tal sentido, los cuestionarios como instrumento para cada variable son: instrumento de los juegos tradicionales y para la segunda variable de educación física, ambos instrumentos de elaboración propia.



3.4. ALCANCE DE LA INVESTIGACIÓN

3.4.1. Delimitación temporal

Este estudio se centra únicamente en 2024 y cubre un período de tiempo específico. Esta representación del tiempo nos permitió capturar con precisión las prácticas, políticas y movimientos asociados con el juego tradicional y la educación física durante este año único. Esta elección temporal es razonable para obtener una imagen actualizada y consistente de las interacciones entre estos factores. Este marco temporal se utilizó para evaluar eventos, factores y condiciones que puedan conllevar las variables de estudio en la institución educativa secundaria Challacollo provincia de Chucuito – Puno, 2024. La elección del año 2024 como período de estudio puede deberse a una variedad de razones, incluida la disponibilidad de datos o la relevancia de la información en ese momento. Es importante destacar que, al limitar el estudio a un año específico, se garantiza que los resultados sean una representación precisa de las condiciones y circunstancias en ese momento, sin que las variaciones a lo largo del tiempo los afecten.

3.4.2. Delimitación espacial

El alcance geográfico del estudio se limitó al Colegio Challacollo, ubicado en el Distrito de Huacullani, Provincia de Chucuito. Esta representación espacial asegura un enfoque en comunidades educativas específicas y permite una comprensión detallada de las prácticas, desafíos y oportunidades asociadas con las variables de estudio de dicho contexto. Esta limitación específica permitió concentrarse en un grupo específico de estudiantes y sus familias, lo que facilita la recolección de datos y la comprensión de las dinámicas dentro de esta



institución educativa en particular. Al limitar el estudio a un lugar específico, se pueden capturar las particularidades y circunstancias únicas que afectan a los estudiantes y sus familias en ese lugar. Esto brindó una comprensión más profunda y específica del problema, lo que permite la creación de intervenciones y estrategias que se ajusten a las necesidades específicas de esta comunidad educativa.

3.5. PROCEDIMIENTO DE LA INFORMACIÓN DE DATOS

Para dar cumplimiento a los objetivos planteados en el presente proyecto de investigación se realizarán las siguientes actividades:

La prueba de hipótesis en esta investigación se realizó utilizando la siguiente configuración estadística (Webster 2000).

H0: $R_{XY}=0$ La variable 1 (LOS JUEGOS TRADICIONALES) no guarda ninguna relación con la variable 2 (LA EDUCACIÓN FÍSICA).

H1: $R_{XY}\neq 0$ La variable 2 (LA EDUCACIÓN FÍSICA) guarda alguna relación con la variable (LOS JUEGOS TRADICIONALES).

3.6. TÉCNICAS DE CONTRASTACIÓN DE HIPÓTESIS

El proceso de investigación científica requiere técnicas de contrastación de hipótesis. Los investigadores pueden evaluar y validar sus hipótesis con la ayuda de estas técnicas, lo que contribuye a la generación de conocimiento sólido y confiable. Para validar las hipótesis en este contexto, se utilizó el método empírico, lo que significa que las afirmaciones planteadas fueron probadas y analizadas con base en la evidencia empírica recopilada a través de la observación y la experimentación (Logoño & M., 2012).



3.7. POBLACIÓN Y MUESTRA

Tal como la plantea, Arias & Covinos (2021) la conceptualiza como una colección interminable o finita de sujetos que comparten entre sí rasgos comunes o similares. Representada por 50 Estudiantes de secundaria de la institución educativa secundaria Challacollo provincia de Chucuito – Puno 2023. Se considera como un muestreo censal.

Según, lo expuesto por Hayes et al. (1999) se define cuando es crucial conocer la información que facilita los sujetos del estudio, se aplicó el método en el que la muestra representa a toda la población, es decir, se trabajó con el total de la población docente es de 11 de la citada Institución, los 50 Estudiantes de primero a quinto de secundaria, de los cuales mujeres son 23 y varones 27 de la institución educativa secundaria Challacollo provincia de Chucuito – Puno 2023. Las muestras no probabilísticas e intencionales son el tipo de muestra que se utiliza, y son aquellas en las que el investigador elige sus propios criterios sin seguir ninguna regla matemática o estadística en un esfuerzo por hacer la muestra lo más representativa posible (Otzen & Manterola, 2017).

Los resultados y aportes obtenidos del proyecto “Relación entre juegos tradicionales y educación física de los estudiantes de la Institución Educativa Secundaria Challacollo, Puno 2024, Región de Chucuito” son de gran valor tanto para la comunidad educativa como para el desarrollo cultural de la región. Las actividades tradicionales y la aplicación que pueden tener un impacto en la mejora del cuerpo y la preservación de las tradiciones culturales.

Si bien es cierto, los resultados obtenidos se pueden utilizar para informar y enriquecer el programa de educación física en Challacollo, identificar el vínculo de las variables de estudio con los estudiantes ayudaron a diseñar estrategias didácticas más



efectivas y adaptadas a las necesidades específicas de la comunidad educativa, fomentando así un enfoque global en la formación integral.

Por consiguiente, los hallazgos pueden contribuir en la creación de estrategias educativas integrales que reconozcan y valoren la diversidad cultural que existe en los entornos educativos. Integrar los juegos tradicionales al ámbito educativo puede ser una herramienta para promover la inclusión y el respeto por las diferentes tradiciones que existen en una comunidad, promoviendo así un entorno educativo inclusivo y más rico.

Cabe destacar, que toda base de los esfuerzos para preservar y revitalizar los juegos locales tradicionales. La comunidad Challacollo puede utilizar esta información para realzar las actividades culturales, contribuyendo así a la transmisión de tradiciones entre generaciones y el fortalecimiento de un sentido de identidad cultural.

Por ende, el conocimiento adquirido a partir de la investigación se puede utilizar para aumentar la conciencia pública sobre la importancia de incorporar los juegos tradicionales a la educación física. Esto crea un reconocimiento compartido del valor de estas prácticas y alienta a padres, educadores y autoridades a trabajar juntos para crear un entorno educativo que sea inclusivo y respete la riqueza de las tradiciones locales.

Sucede, pues, que los resultados de la investigación pueden servir como base para diseñar políticas educativas a nivel local para promover la integración de los juegos tradicionales en los currículos escolares. Esto contribuirá a la creación de un marco legal que reconozca la importancia de la diversidad cultural en el proceso de aprendizaje y apoye la incorporación de actividades culturales indígenas en la educación. En resumen, los resultados y contribuciones de este proyecto tienen el potencial no solo de mejorar la calidad de la educación física en la institución educativa secundaria Challacollo, sino



también de tener un impacto positivo en la preservación de las tradiciones culturales y el fortalecimiento de la identidad de la comunidad Chucuito de Puno, 2024.



CAPÍTULO IV

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

4.1. RESULTADOS

En cuanto a los resultados de la investigación. Es un honor presentarles los resultados de nuestro estudio titulado “Los Juegos Tradicionales y su Relación con la Educación Física en los Estudiantes de la Institución Educativa Secundaria Challacollo, Provincia de Chucuito-Puno 2024”. Este estudio ha sido fundamental para entender la influencia y la prevalencia de los juegos tradicionales en la educación física y en la vida cotidiana de nuestros estudiantes. El objetivo principal de este estudio fue analizar la relación entre los juegos tradicionales y la educación física en nuestros estudiantes, con la intención de valorar su impacto en el desarrollo integral de los mismos. Para ello, utilizamos un cuestionario detallado que permitió medir el nivel de interacción de los estudiantes con los juegos tradicionales y sus percepciones respecto a su relevancia en la educación física. Aplicamos un cuestionario a 50 estudiantes de nuestra institución educativa, obteniendo datos sobre la frecuencia con la que practican juegos tradicionales y su percepción sobre estos. Los resultados se clasificaron en tres niveles: bajo, medio y alto, permitiendo una análisis cuantitativo y cualitativo de la información recolectada.

Tabla 1

Distribución de la variable juegos tradicionales

	Frecuencia	Porcentaje
Bajo	8	16,0
Medio	41	82,0
Alto	1	2,0
Total	50	100,0

Nota: Cuestionario aplicado

En la Tabla 1 revela una clara tendencia en la distribución de la variable juegos tradicionales entre los encuestados. El nivel “medio” es el más predominante, con una frecuencia de 41 casos, lo que representa el 82% del total de la muestra. Este dato sugiere que la mayoría de los participantes tienen una interacción moderada con los juegos tradicionales, indicando que estos juegos forman una parte significativa, aunque no dominante, de sus actividades recreativas. En contraste, el nivel “bajo” presenta una frecuencia de 8 casos, correspondiente al 16% de la muestra. Esto indica que una minoría de los encuestados tiene una interacción limitada con los juegos tradicionales. Este grupo puede estar menos expuesto a estas actividades debido a factores como la influencia de la tecnología moderna, la falta de transmisión cultural, o el acceso limitado a espacios adecuados para la práctica de estos juegos. El nivel “alto” tiene una frecuencia de solo 1 caso, representando el 2% de la muestra. Este dato sugiere que muy pocos encuestados tienen una alta interacción con los juegos tradicionales, lo que podría reflejar una tendencia generacional hacia otras formas de entretenimiento o una disminución en la práctica de estos juegos en la comunidad. En la figura 1 aunque no se presenta visualmente aquí, es una representación gráfica de los datos de la Tabla 1 y permite una interpretación rápida de la distribución. Generalmente, esta figura podría ser un gráfico

de barras que ilustre claramente la predominancia del nivel “medio” y la relativa minoría de los niveles “bajo” y “alto”. El análisis de estos datos sugiere varias interpretaciones importantes. La alta prevalencia del nivel “medio” indica que los juegos tradicionales todavía tienen una presencia notable en las actividades recreativas de los encuestados, aunque no de manera dominante. Esto puede implicar que estos juegos son conocidos y practicados, pero posiblemente no con la misma frecuencia o intensidad que otras actividades modernas. La existencia de un 16% de encuestados en el nivel “bajo” y un escaso 2% en el nivel “alto” puede señalar una tendencia hacia la disminución de la práctica intensiva de los juegos tradicionales. Este hecho podría deberse a diversos factores, como cambios culturales, la influencia de la tecnología y el entretenimiento digital, y posiblemente la falta de promoción y espacio para estos juegos en las comunidades actuales.

Tabla 2

Distribución de la dimensión juego de trompo

	Frecuencia	Porcentaje
Bajo	15	30,0
Medio	32	64,0
Alto	3	6,0
Total	50	100,0

Nota: Cuestionario aplicado

En la Tabla 2 revela una predominancia del nivel medio en la práctica del juego de trompo, con un 64% de los estudiantes ubicados en esta categoría. Este hallazgo sugiere que la mayoría de los estudiantes participan en el juego de trompo con una frecuencia moderada. Esta práctica moderada puede indicar que, aunque el juego de trompo sigue siendo parte de las actividades recreativas, no es necesariamente una



actividad dominante en la vida de los estudiantes. Un 30% de los estudiantes se encuentra en el nivel bajo de participación en el juego de trompo. Este porcentaje significativo indica que casi un tercio de los encuestados rara vez participa en esta actividad. Las razones detrás de esta baja participación pueden variar, incluyendo factores como la preferencia por otras formas de entretenimiento, la falta de habilidad o interés, o la ausencia de un entorno que fomente la práctica de este juego tradicional. El nivel alto, representado por solo un 6% de los estudiantes, muestra que una pequeña minoría participa intensivamente en el juego de trompo. Este dato puede reflejar un interés especial o una habilidad destacada en el juego, posiblemente influenciada por la tradición familiar o comunitaria que mantiene viva esta práctica. Aunque la Figura 2 no se presenta visualmente aquí, se espera que ilustre la distribución descrita anteriormente, probablemente a través de un gráfico de barras o un pastel. Esta representación gráfica facilitaría la comprensión visual de la predominancia del nivel medio y la relativa minoría de los niveles bajo y alto en la práctica del juego de trompo. Los datos obtenidos ofrecen varias interpretaciones importantes sobre la práctica del juego de trompo entre los estudiantes. La alta prevalencia del nivel medio sugiere que el juego de trompo es una actividad conocida y practicada, pero no con una frecuencia alta. Esto podría indicar una tendencia general hacia la diversificación de actividades recreativas entre los estudiantes, donde el juego de trompo compite con otras formas de entretenimiento modernas. El 30% de estudiantes en el nivel bajo de participación destaca la necesidad de revalorizar y promover este juego tradicional. Las razones para la baja participación pueden ser diversas y merecen una exploración más profunda para desarrollar estrategias efectivas que incentiven a los estudiantes a involucrarse más en esta actividad. La existencia de un 6% en el nivel alto de participación muestra que, aunque minoritaria, hay una franja de estudiantes que mantiene una fuerte conexión con el juego de trompo. Esta pequeña pero

significativa minoría podría actuar como embajadora de la tradición, fomentando la práctica entre sus pares.

Tabla 3

Distribución de la dimensión juego de yas

	Frecuencia	Porcentaje
Bajo	20	40,0
Medio	30	60,0
Total	50	100,0

Nota: Cuestionario aplicado

En la Tabla 3 revela que la mayoría de los estudiantes se encuentran en el nivel medio de participación en el juego de yas, con un 60% de los encuestados ubicados en esta categoría. Este dato indica que el juego de yas es practicado con una frecuencia moderada por la mayoría de los estudiantes. La prevalencia del nivel medio sugiere que este juego mantiene una presencia significativa en la vida recreativa de los estudiantes, aunque no de manera predominante. El nivel bajo de participación en el juego de yas representa el 40% de la muestra, lo que significa que una proporción considerable de estudiantes participa poco en este juego tradicional. Este dato es significativo, ya que casi la mitad de los encuestados tiene una interacción limitada con el juego de yas, lo que podría reflejar una menor transmisión cultural o una preferencia por otras actividades recreativas. En la Figura 3 no se presenta visualmente aquí, se espera que muestre la distribución de la participación en el juego de yas mediante un gráfico de barras o un pastel. Esta representación gráfica facilitará la comprensión rápida de la predominancia del nivel medio y la significativa presencia del nivel bajo en la práctica del juego de yas. Los resultados obtenidos proporcionan varias interpretaciones importantes sobre la práctica del juego de yas entre los estudiantes. La predominancia del nivel medio, con un



60% de los estudiantes, sugiere que el juego de yas es conocido y practicado, pero no de forma intensiva. Este nivel de participación moderada podría indicar que los estudiantes valoran y disfrutan del juego de yas, pero lo alternan con otras formas de entretenimiento. El 40% de estudiantes en el nivel bajo de participación resalta una oportunidad para revitalizar y promover más activamente este juego tradicional. Las razones para la baja participación podrían incluir una menor familiaridad con el juego, la influencia de otras formas de recreación más modernas, o la falta de espacios adecuados para su práctica.

Tabla 4

Distribución de la dimensión juego de canicas

	Frecuencia	Porcentaje
Bajo	9	18,0
Medio	36	72,0
Alto	5	10,0
Total	50	100,0

Nota: Cuestionario aplicado

En la Tabla 4 revela que la mayor parte de los estudiantes se encuentra en el nivel medio de participación en el juego de canicas, con una frecuencia del 72%. Este dato indica que el juego de canicas es una actividad recreativa moderadamente practicada por la mayoría de los estudiantes. La predominancia del nivel medio sugiere que, aunque el juego de canicas sigue siendo relevante y común entre los estudiantes, no es necesariamente la actividad recreativa principal en su tiempo libre. El nivel bajo de participación en el juego de canicas, representado por un 18% de los encuestados, muestra que una minoría significativa de estudiantes tiene poca interacción con este juego. Esta baja participación puede deberse a varios factores, como la preferencia por otros tipos de entretenimiento, la falta de interés o habilidad en el juego, o la ausencia de un entorno



que fomente su práctica. Por otro lado, el nivel alto de participación, con un 10% de los estudiantes, indica que hay una pequeña proporción de alumnos que juega a las canicas con gran frecuencia. Este grupo probablemente valora altamente este juego, ya sea por tradición familiar, habilidad particular o fuerte interés personal. Aunque la Figura 4 no se presenta visualmente aquí, se espera que represente la distribución de la participación en el juego de canicas mediante un gráfico de barras o un gráfico de pastel. Esta representación gráfica ayuda a visualizar rápidamente la predominancia del nivel medio y la presencia relativa de los niveles bajo y alto en la práctica del juego de canicas. Los resultados muestran que el juego de canicas mantiene una relevancia considerable entre los estudiantes, con la mayoría de ellos participando en un nivel medio. Este nivel de participación moderada podría reflejar que el juego de canicas es una actividad recreativa valorada, pero que compite con otras formas de entretenimiento en la vida diaria de los estudiantes. El 18% de los estudiantes que participa en un nivel bajo indica que hay un segmento de la población estudiantil que está menos involucrado en esta práctica tradicional. Este dato sugiere una posible disminución en la transmisión cultural de este juego o una preferencia por actividades más modernas. El 10% de estudiantes en el nivel alto de participación muestra que existe un grupo de estudiantes que sigue disfrutando y valorando intensamente el juego de canicas. Este grupo puede desempeñar un papel importante en la preservación y promoción de esta actividad tradicional.

Tabla 5

Distribución de la dimensión juego de mata gente

	Frecuencia	Porcentaje
Bajo	10	20,0
Medio	39	78,0
Alto	1	2,0
Total	50	100,0

Nota: Cuestionario aplicado

En la Tabla 5 revela que una abrumadora mayoría de los estudiantes, el 78%, se encuentra en el nivel medio de participación en el juego de mata gente. Esto sugiere que este juego tradicional es practicado con una frecuencia moderada por la mayoría de los estudiantes. La alta prevalencia del nivel medio indica que el juego de mata gente es una actividad común y significativa en la vida recreativa de los estudiantes, aunque no es la actividad más dominante. El nivel bajo de participación, representado por el 20% de los estudiantes, indica que una minoría considerable de la muestra participa poco en este juego. Este porcentaje significativo puede deberse a varios factores, como la preferencia por otras actividades recreativas, la falta de habilidad o interés, o el entorno social y familiar que no fomenta la práctica de este juego. El nivel alto, con solo un 2% de los estudiantes, muestra que muy pocos participan intensivamente en el juego de mata gente. Esta baja participación en el nivel alto puede reflejar una tendencia general hacia una práctica más equilibrada de diversas actividades recreativas, sin una fuerte concentración en un solo juego tradicional. Aunque la Figura 5 no se presenta visualmente aquí, se espera que ilustre la distribución descrita anteriormente mediante un gráfico de barras o un gráfico de pastel. Esta representación gráfica facilita una rápida comprensión de la predominancia del nivel medio y la menor presencia de los niveles bajo y alto en la

práctica del juego de mata gente. Los resultados indican que el juego de mata gente sigue siendo una actividad recreativa relevante entre los estudiantes, con la mayoría participando a un nivel medio. Esto sugiere que, aunque el juego sigue siendo practicado y valorado, no es la única actividad recreativa de los estudiantes. La prevalencia del nivel medio podría reflejar una diversificación de actividades recreativas, donde los estudiantes participan en una variedad de juegos y deportes. El 20% de estudiantes en el nivel bajo de participación señala una oportunidad para promover más activamente el juego de mata gente. Las razones para la baja participación pueden incluir una menor exposición al juego, la preferencia por actividades más modernas o la falta de espacios adecuados para su práctica. El escaso 2% en el nivel alto de participación indica que hay muy pocos estudiantes que practican intensivamente el juego de mata gente. Este dato puede reflejar una tendencia hacia la diversificación de intereses y actividades recreativas entre los estudiantes.

Tabla 6

Distribución de la dimensión juego de salto de lingo

	Frecuencia	Porcentaje
Bajo	12	24,0
Medio	35	70,0
Alto	3	6,0
Total	50	100,0

Nota: Cuestionario aplicado

En la Tabla 6 revela que la mayoría de los estudiantes se encuentran en el nivel medio de participación en el juego de salto de lingo, con un 70% de los encuestados ubicados en esta categoría. Este dato indica que el juego de salto de lingo es practicado con una frecuencia moderada por la mayoría de los estudiantes. La alta prevalencia del



nivel medio sugiere que este juego es una actividad recreativa común, aunque no dominante, en la vida de los estudiantes. El nivel bajo de participación en el juego de salto de lingo, representado por un 24% de los estudiantes, muestra que casi una cuarta parte de los encuestados participa poco en este juego. Este porcentaje significativo puede deberse a factores como la preferencia por otras actividades recreativas, la falta de habilidad o interés, o la falta de un entorno adecuado para la práctica de este juego tradicional. El nivel alto de participación, con solo un 6% de los estudiantes, indica que una pequeña proporción participa intensivamente en el juego de salto de lingo. Este dato refleja que hay un grupo minoritario de estudiantes que tiene una fuerte inclinación por este juego, probablemente debido a la tradición familiar, habilidades particulares o un interés personal destacado. En la Figura 6 no se presenta visualmente aquí, se espera que represente la distribución de la participación en el juego de salto de lingo mediante un gráfico de barras o un gráfico de pastel. Esta representación gráfica facilita una comprensión rápida de la predominancia del nivel medio y la menor presencia de los niveles bajo y alto en la práctica del juego de salto de lingo. Los resultados indican que el juego de salto de lingo mantiene una relevancia considerable entre los estudiantes, con la mayoría participando en un nivel medio. Este nivel de participación moderada sugiere que el juego de salto de lingo es valorado y practicado, aunque probablemente compite con otras formas de entretenimiento en la vida cotidiana de los estudiantes. El 24% de estudiantes que participa en un nivel bajo señala una oportunidad para promover más activamente este juego tradicional. Las razones para la baja participación pueden incluir una menor familiaridad con el juego, la influencia de otras formas de recreación más modernas o la falta de espacios adecuados para su práctica. El 6% de estudiantes en el nivel alto de participación muestra que hay un pequeño grupo que practica intensivamente

el juego de salto de lingo. Este grupo puede desempeñar un papel importante en la preservación y promoción de esta actividad tradicional.

Tabla 7

Distribución de la dimensión juego de kiwi

	Frecuencia	Porcentaje
Bajo	24	48,0
Medio	23	46,0
Alto	3	6,0
Total	50	100,0

Nota: Cuestionario aplicado

En la Tabla 7 revela que casi la mitad de los estudiantes (48%) se encuentra en el nivel bajo de participación en el juego de kiwi. Este dato indica que una gran proporción de estudiantes participa poco en este juego tradicional. La alta prevalencia del nivel bajo puede sugerir una disminución en la práctica de este juego, posiblemente debido a la influencia de nuevas formas de entretenimiento o a una menor transmisión cultural de esta actividad. El 46% de los estudiantes se encuentra en el nivel medio de participación, lo que sugiere que una parte significativa de los estudiantes juega al kiwi con una frecuencia moderada. Esto muestra que, aunque el juego de kiwi no es la actividad recreativa dominante, todavía mantiene cierta relevancia y es practicado por un número considerable de estudiantes. El nivel alto de participación, representado por un 6% de los estudiantes, indica que solo una pequeña fracción participa intensivamente en el juego de kiwi. Este grupo minoritario puede estar más comprometido con esta actividad debido a factores como la tradición familiar, habilidades particulares o un fuerte interés personal. En la Figura 7 no se presenta visualmente aquí, se espera que muestre la distribución de la participación en el juego de kiwi mediante un gráfico de barras o un gráfico de pastel.

Esta representación gráfica facilita una rápida comprensión de la alta prevalencia del nivel bajo, la significativa presencia del nivel medio y la menor participación en el nivel alto. Los resultados muestran una clara tendencia hacia una baja y moderada participación en el juego de kiwi entre los estudiantes. La alta proporción (48%) de estudiantes en el nivel bajo de participación sugiere que el juego de kiwi no es una actividad principal para casi la mitad de los encuestados. Esto podría ser un indicativo de la influencia de otras formas de entretenimiento modernas o la falta de espacios y oportunidades para practicar este juego tradicional. El 46% de estudiantes en el nivel medio de participación muestra que el juego de kiwi sigue siendo relevante y practicado, aunque no de manera predominante. Esta práctica moderada puede reflejar que los estudiantes valoran el juego de kiwi pero lo alternan con otras actividades recreativas. El 6% de estudiantes en el nivel alto de participación destaca un pequeño grupo de estudiantes que mantiene una fuerte conexión con el juego de kiwi. Este grupo puede desempeñar un papel crucial en la preservación y promoción de esta actividad tradicional dentro de la comunidad estudiantil.

Tabla 8

Distribución de la variable Educación física

	Frecuencia	Porcentaje
Medio	37	74,0
Alto	13	26,0
Total	50	100,0

Nota: Cuestionario aplicado

En la Tabla 8 revela que la mayoría de los estudiantes (74%) se encuentran en el nivel medio de participación y percepción de la educación física. Este dato sugiere que la educación física es vista y practicada de manera moderada por la mayoría de los estudiantes. La predominancia del nivel medio puede indicar que los estudiantes valoran



las clases de educación física y reconocen sus beneficios, pero quizás no participan con la máxima intensidad posible. El 26% de los estudiantes se encuentra en el nivel alto de participación y percepción de la educación física. Este grupo, aunque minoritario, muestra un fuerte compromiso e interés en las actividades físicas, destacando su importancia en el desarrollo personal y académico. Los estudiantes en este nivel probablemente ven la educación física no solo como una asignatura escolar, sino como una parte integral de su estilo de vida. Aunque la Figura 8 no se presenta visualmente aquí, se espera que represente la distribución de la participación en la educación física mediante un gráfico de barras o un gráfico de pastel. Esta representación gráfica ayuda a visualizar rápidamente la predominancia del nivel medio y la presencia significativa del nivel alto. Los resultados muestran una clara tendencia hacia una participación moderada en la educación física, con una significativa presencia del nivel alto. La alta proporción de estudiantes en el nivel medio (74%) sugiere que la educación física es valorada y reconocida por la mayoría de los estudiantes, pero que hay espacio para aumentar el compromiso y la intensidad de la participación. El 26% de estudiantes en el nivel alto indica que hay un grupo considerable de estudiantes que está altamente comprometido con la educación física. Estos estudiantes probablemente participan activamente en actividades deportivas y recreativas, reconociendo la importancia de mantener un estilo de vida saludable y activo.

4.2. ANÁLISIS INFERENCIAL

Tabla 9

Tabla de normalidad para las variables de estudio y dimensiones

	Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.
Juego de trompo	,948	50	,276
Juego de yas	,901	50	,505
Juego de canicas	,930	50	,553
Juego de mata gente	,931	50	,596
Juego de salto de lingo	,923	50	,311
Juego de kiwi	,880	50	,111
Juegos tradicionales	,970	50	,225
Educación física	,979	50	,528

- Interpretación de los Resultados del Test de Shapiro-Wilk

En la tabla 9, se presenta el test de Shapiro-Wilk evalúa la hipótesis nula de que los datos provienen de una distribución normal. Un valor de significancia (Sig.) mayor que 0,05 indica que no se rechaza la hipótesis nula, lo que sugiere que los datos siguen una distribución normal. A continuación, se presenta el análisis de cada variable: Juego de trompo: El estadístico de Shapiro-Wilk es 0,948 con una significancia de 0,276. Dado que el valor de significancia es mayor que 0,05, se concluye que los datos para el juego de trompo siguen una distribución normal. Juego de yas: El estadístico es 0,901 con una significancia de 0,505. Al ser el valor de significancia mayor que 0,05, los datos del juego de yas se distribuyen normalmente. Juego de canicas: Con un estadístico de 0,930 y una

significancia de 0,553, los datos del juego de canicas también siguen una distribución normal. Juego de mata gente: El estadístico de Shapiro-Wilk es 0,931 y la significancia es 0,596. Estos valores indican que los datos del juego de mata gente se distribuyen normalmente. Juego de salto de lingo: El estadístico es 0,923 y la significancia es 0,311. Los datos para el juego de salto de lingo no difieren significativamente de una distribución normal. Juego de kiwi: Con un estadístico de 0,880 y una significancia de 0,111, los datos del juego de kiwi siguen una distribución normal, aunque están más cerca del límite de 0,05 en comparación con otras variables. Juegos tradicionales (variable compuesta): El estadístico es 0,970 y la significancia es 0,225. Esto sugiere que los datos agregados de los juegos tradicionales se distribuyen normalmente. Educación física: El estadístico de Shapiro-Wilk es 0,979 con una significancia de 0,528, lo que indica que los datos de educación física siguen una distribución normal.

Tabla 10

Correlación entre Juegos tradicionales y Educación física

		Juegos tradicionales	Educación física
	Correlación de Pearson	1	,380**
Juegos tradicionales	Sig. (bilateral)		,006
	N	50	50
	Correlación de Pearson	,380**	1
Educación física	Sig. (bilateral)	,006	
	N	50	50

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

En la tabla 10 se presenta el coeficiente de correlación de Pearson es una medida estadística que indica la fuerza y la dirección de la relación lineal entre dos variables. Los



valores de este coeficiente oscilan entre -1 y 1, donde un valor positivo indica una relación directa y un valor negativo indica una relación inversa. Un valor cercano a 0 indica que no hay una relación lineal significativa entre las variables. En este análisis, el coeficiente de correlación de Pearson entre “juegos tradicionales” y “educación física” es 0,380, con un nivel de significancia de 0,006. Estos resultados indican una correlación positiva moderada entre las dos variables, lo que sugiere que a medida que aumenta la participación en juegos tradicionales, también aumenta la participación en actividades de educación física, y viceversa. El nivel de significancia (Sig.) de 0,006 es menor que 0,01, lo que indica que la correlación observada es estadísticamente significativa al nivel del 1% (bilateral). Esto significa que hay menos de un 1% de probabilidad de que la correlación observada sea debida al azar, lo que refuerza la fiabilidad del resultado.

Correlación Positiva Moderada: La correlación positiva de 0,380 sugiere que existe una relación moderada entre la práctica de juegos tradicionales y la participación en actividades de educación física. Esto implica que los estudiantes que participan activamente en juegos tradicionales tienden también a participar más en las clases de educación física.

Significancia Estadística: La significancia estadística ($p = 0,006$) indica que la correlación no es un hallazgo casual y que existe una relación verdadera entre las dos variables. Esta significancia al nivel del 1% refuerza la confianza en los resultados obtenidos.

Implicaciones Educativas: La relación entre juegos tradicionales y educación física sugiere que fomentar la práctica de juegos tradicionales podría tener un impacto positivo en la participación de los estudiantes en la educación física. Los juegos tradicionales pueden servir como una puerta de entrada para que los estudiantes desarrollen un mayor interés y compromiso con la actividad física en general.

Tabla 11*Correlación entre Juego de trompo y Educación física*

		Juego de trompo	Educación física
	Correlación de Pearson	1	,325*
Juego de trompo	Sig. (bilateral)		,021
	N	50	50
	Correlación de Pearson	,325*	1
Educación física	Sig. (bilateral)	,021	
	N	50	50

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

En la tabla 11, el coeficiente de correlación de Pearson mide la fuerza y la dirección de la relación lineal entre dos variables. En este análisis, el coeficiente de correlación entre “juego de trompo” y “educación física” es 0,325, con un nivel de significancia de 0,021. Estos resultados indican una correlación positiva moderada entre las dos variables. La significancia (Sig.) de 0,021 es menor que 0,05, lo que indica que la correlación observada es estadísticamente significativa al nivel del 5% (bilateral). Esto significa que hay menos de un 5% de probabilidad de que la correlación observada sea debida al azar, reforzando la fiabilidad de este hallazgo. Correlación Positiva Moderada: La correlación positiva de 0,325 sugiere que existe una relación moderada entre la práctica del juego de trompo y la participación en actividades de educación física. Esto implica que los estudiantes que participan más en el juego de trompo tienden a participar también más en las clases de educación física. Significancia Estadística: La significancia estadística ($p = 0,021$) indica que la correlación es significativa, lo que significa que es muy probable que la relación observada sea real y no un producto del azar. Implicaciones Educativas: La relación entre el juego de trompo y la educación física sugiere que

fomentar la práctica del juego de trompo podría tener un efecto positivo en la participación de los estudiantes en la educación física. El juego de trompo puede servir como una herramienta valiosa para atraer a los estudiantes hacia la actividad física, especialmente aquellos que ya muestran interés en este juego tradicional.

Tabla 12

Correlación entre Juego de yas y Educación física

		Juego de yas	Educación física
Juego de yas	Correlación de Pearson	1	,235**
	Sig. (bilateral)		,001
	N	50	50
Educación física	Correlación de Pearson	,235	1
	Sig. (bilateral)	,001	
	N	50	50

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

En la tabla 12, el coeficiente de correlación de Pearson es una medida estadística que indica la fuerza y la dirección de la relación lineal entre dos variables. Los valores de este coeficiente varían entre -1 y 1, donde un valor positivo indica una relación directa y un valor negativo indica una relación inversa. Un valor cercano a 0 indica que no hay una relación lineal significativa entre las variables. En este análisis, el coeficiente de correlación de Pearson entre “juego de yas” y “educación física” es 0,235, con un nivel de significancia de 0,001. Estos resultados indican una correlación positiva débil pero significativa entre las dos variables. La significancia (Sig.) de 0,001 es menor que 0,01, lo que indica que la correlación observada es estadísticamente significativa al nivel del 1% (bilateral). Esto significa que hay menos de un 1% de probabilidad de que la

correlación observada sea debida al azar, lo que refuerza la fiabilidad del resultado. Correlación Positiva Débil: La correlación positiva de 0,235 sugiere que existe una relación débil entre la práctica del juego de yas y la participación en actividades de educación física. Esto implica que los estudiantes que participan más en el juego de yas tienden a participar también más en las clases de educación física, aunque esta relación no es muy fuerte. Significancia Estadística: La significancia estadística ($p = 0,001$) indica que la correlación es significativa, lo que significa que es muy probable que la relación observada sea real y no un producto del azar. Implicaciones Educativas: La relación entre el juego de yas y la educación física sugiere que fomentar la práctica del juego de yas podría tener un impacto positivo en la participación de los estudiantes en la educación física. El juego de yas puede servir como una actividad complementaria que ayuda a atraer a los estudiantes hacia la actividad física.

Tabla 13

Correlación entre Juego de canicas y Educación física

		Juego de canicas	Educación física
	Correlación de Pearson	1	,165
Juego de canicas	Sig. (bilateral)		,252
	N	50	50
	Correlación de Pearson	,165	1
Educación física	Sig. (bilateral)	,252	
	N	50	50

En la tabla 13 el coeficiente de correlación de Pearson es una medida estadística que indica la fuerza y la dirección de la relación lineal entre dos variables. En este análisis,



el coeficiente de correlación de Pearson entre “juego de canicas” y “educación física” es 0,165, con un nivel de significancia de 0,252. Estos resultados sugieren una correlación positiva muy débil entre las dos variables. La significancia (Sig.) de 0,252 es mayor que 0,05, lo que indica que la correlación observada no es estadísticamente significativa. Esto significa que no hay suficiente evidencia para afirmar que existe una relación lineal real entre la práctica del juego de canicas y la participación en actividades de educación física.

Correlación Positiva Muy Débil: La correlación positiva de 0,165 indica una relación muy débil entre la práctica del juego de canicas y la participación en actividades de educación física. Esto sugiere que los estudiantes que participan en el juego de canicas no necesariamente muestran un aumento significativo en su participación en las clases de educación física.

Falta de Significancia Estadística: La falta de significancia estadística ($p = 0,252$) implica que no podemos concluir con confianza que existe una relación real entre estas variables. La correlación observada podría ser debida al azar y no refleja una conexión genuina entre la práctica del juego de canicas y la educación física.

Implicaciones Educativas: Dado que no se encontró una correlación significativa entre el juego de canicas y la educación física, fomentar exclusivamente este juego puede no tener un impacto considerable en la participación en la educación física. Sin embargo, esto no significa que el juego de canicas no tenga otros beneficios, como el desarrollo de habilidades motoras finas y la socialización.

Tabla 14*Correlación entre Juego de mata gente y Educación física*

		Juego de mata gente	Educación física
	Correlación de Pearson	1	,065
Juego de mata gente	Sig. (bilateral)		,656
	N	50	50
	Correlación de Pearson	,065	1
Educación física	Sig. (bilateral)	,656	
	N	50	50

En la tabla 14, el coeficiente de correlación de Pearson es una medida estadística que indica la fuerza y la dirección de la relación lineal entre dos variables. En este análisis, el coeficiente de correlación de Pearson entre “juego de mata gente” y “educación física” es 0,065, con un nivel de significancia de 0,656. Estos resultados sugieren una correlación positiva extremadamente débil entre las dos variables. La significancia (Sig.) de 0,656 es considerablemente mayor que 0,05, lo que indica que la correlación observada no es estadísticamente significativa. Esto significa que no hay suficiente evidencia para afirmar que existe una relación lineal real entre la práctica del juego de mata gente y la participación en actividades de educación física. Correlación Positiva Muy Débil: La correlación positiva de 0,065 indica una relación muy débil entre la práctica del juego de mata gente y la participación en actividades de educación física. Este valor es cercano a cero, lo que sugiere que la participación en el juego de mata gente tiene poca o ninguna influencia en la participación en las clases de educación física. Falta de Significancia Estadística: La falta de significancia estadística ($p = 0,656$) implica que no podemos

concluir con confianza que existe una relación real entre estas variables. La correlación observada podría ser debida al azar y no refleja una conexión genuina entre la práctica del juego de mata gente y la educación física. Implicaciones Educativas: Dado que no se encontró una correlación significativa entre el juego de mata gente y la educación física, promover exclusivamente este juego puede no tener un impacto considerable en la participación en la educación física. Sin embargo, el juego de mata gente puede seguir siendo valioso por sus propios méritos, como mejorar la coordinación, la agilidad y fomentar la socialización.

Tabla 15

Correlación entre Juego de salto de lingo y Educación física

		Juego de salto de lingo	Educación física
	Correlación de Pearson	1	,081
Juego de salto de lingo	Sig. (bilateral)		,577
	N	50	50
	Correlación de Pearson	,081	1
Educación física	Sig. (bilateral)	,577	
	N	50	50

En la tabla 15, el coeficiente de correlación de Pearson mide la fuerza y la dirección de la relación lineal entre dos variables. En este análisis, el coeficiente de correlación de Pearson entre “juego de salto de lingo” y “educación física” es 0,081, con un nivel de significancia de 0,577. Estos resultados indican una correlación positiva extremadamente débil entre las dos variables. La significancia (Sig.) de 0,577 es mucho mayor que 0,05, lo que indica que la correlación observada no es estadísticamente

significativa. Esto significa que no hay suficiente evidencia para afirmar que existe una relación lineal real entre la práctica del juego de salto de lingo y la participación en actividades de educación física. Correlación Positiva Muy Débil: La correlación positiva de 0,081 sugiere una relación extremadamente débil entre la práctica del juego de salto de lingo y la participación en actividades de educación física. Este valor, cercano a cero, implica que la participación en el juego de salto de lingo tiene poco o ningún efecto en la participación en las clases de educación física. Falta de Significancia Estadística: La falta de significancia estadística ($p = 0,577$) indica que no podemos concluir con confianza que existe una relación real entre estas variables. La correlación observada podría ser debida al azar y no refleja una conexión genuina entre la práctica del juego de salto de lingo y la educación física. Implicaciones Educativas: Dado que no se encontró una correlación significativa entre el juego de salto de lingo y la educación física, promover exclusivamente este juego puede no tener un impacto considerable en la participación en la educación física. Sin embargo, el juego de salto de lingo puede seguir siendo valioso por otros motivos, como el desarrollo de la coordinación, el equilibrio y la agilidad, además de fomentar la socialización.

Tabla 16

Correlación entre Juego de kiwi y Educación física

		Juego de kiwi	Educación física
Juego de kiwi	Correlación de Pearson	1	,300*
	Sig. (bilateral)		,034
	N	50	50
Educación física	Correlación de Pearson	,300*	1
	Sig. (bilateral)	,034	
	N	50	50

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



En la tabla 16, el coeficiente de correlación de Pearson es una medida estadística que indica la fuerza y la dirección de la relación lineal entre dos variables. En este análisis, el coeficiente de correlación de Pearson entre “juego de kiwi” y “educación física” es 0,300, con un nivel de significancia de 0,034. Estos resultados indican una correlación positiva moderada entre las dos variables. La significancia (Sig.) de 0,034 es menor que 0,05, lo que indica que la correlación observada es estadísticamente significativa al nivel del 5% (bilateral). Esto significa que hay menos de un 5% de probabilidad de que la correlación observada sea debida al azar, reforzando la fiabilidad del resultado.

Correlación Positiva Moderada: La correlación positiva de 0,300 sugiere que existe una relación moderada entre la práctica del juego de kiwi y la participación en actividades de educación física. Esto implica que los estudiantes que participan más en el juego de kiwi tienden también a participar más en las clases de educación física. **Significancia Estadística:** La significancia estadística ($p = 0,034$) indica que la correlación es significativa, lo que significa que es muy probable que la relación observada sea real y no un producto del azar. **Implicaciones Educativas:** La relación entre el juego de kiwi y la educación física sugiere que fomentar la práctica del juego de kiwi podría tener un impacto positivo en la participación de los estudiantes en la educación física. El juego de kiwi puede servir como una herramienta valiosa para atraer a los estudiantes hacia la actividad física, especialmente aquellos que ya muestran interés en este juego tradicional.

4.3. DISCUSIÓN

Dentro de este orden de ideas, la discusión de la investigación, el objetivo general del estudio se planteó en determinar el grado de relación que existe entre los juegos tradicionales y la educación física en los estudiantes de la institución educativa secundaria Challacollo provincia de Chucuito – Puno 2024.



El presente estudio se centró en determinar el grado de relación entre los juegos tradicionales y la educación física en los estudiantes de la Institución Educativa Secundaria Challacollo, provincia de Chucuito – Puno, durante el año 2024. El objetivo general fue comprender cómo estas prácticas culturales influyen en la participación y desarrollo físico de los estudiantes, apoyado por seis objetivos específicos que exploraron la relación individual de varios juegos tradicionales con la educación física. Los resultados obtenidos ofrecen valiosos respaldos por la literatura existente, que ayudan a entender la relevancia de los juegos tradicionales en el contexto educativo.

En el objetivo general de la investigación, determinar el Grado de Relación entre los Juegos Tradicionales y la Educación Física. El análisis inferencial del estudio revela que existe una correlación positiva y significativa entre los juegos tradicionales en conjunto y la participación en actividades de educación física. Este hallazgo es consistente con lo señalado por Araque & Quintero (2018) quienes afirma que los juegos tradicionales no solo son herramientas recreativas, sino también vehículos educativos que fomentan el desarrollo físico, social y emocional. La investigación muestra que la integración de estos juegos en el currículo escolar puede promover una mayor participación en la educación física, contribuyendo al desarrollo integral de los estudiantes.

Con respecto al primer objetivo específico, la relación entre el Juego del Trompo y la Educación Física. La correlación de Pearson entre el juego del trompo y la educación física fue de 0,325 ($p = 0,021$), indicando una relación positiva significativa. Esto sugiere que los estudiantes que participan más en el juego del trompo tienden a involucrarse también más en actividades de educación física. Este resultado apoya la teoría de Cañón & Zapata (2020) quienes están en contraste con el estudio y destacan que los juegos de



habilidad motriz como el trompo pueden mejorar la coordinación y destrezas físicas generales, facilitando una mejor integración en las clases de educación física.

Asimismo, el segundo objetivo específico, donde se vincula la relación entre el Juego de Yas y la Educación Física. La correlación de Pearson para el juego de yas fue de 0,235 ($p = 0,001$), mostrando una relación positiva débil pero significativa. Aunque la relación es menos intensa que con el juego del trompo, sigue siendo relevante. Se contrasta con lo planteado por Ardila (2021) donde explica que los juegos que requieren coordinación mano-ojo, como el yaz, pueden complementar las actividades de educación física al desarrollar habilidades motoras finas y concentración, elementos cruciales para el rendimiento físico y académico.

De este modo, en el tercer objetivo específico, donde se plantea la relación entre el Juego de Canicas y la Educación Física. La correlación entre el juego de canicas y la educación física fue de 0,165 ($p = 0,252$), indicando una relación positiva muy débil y no significativa. Este resultado sugiere que la práctica del juego de canicas tiene poco impacto en la participación en educación física. Este hallazgo contrasta con la literatura que sugiere que las actividades lúdicas pueden tener beneficios generales para la actividad física. La moneda (2022) se encuentra en convergencia y apunta que la popularidad y el contexto de cada juego pueden influir en su efectividad para fomentar la educación física, lo cual parece ser el caso con el juego de canicas.

En efecto, en el cuarto objetivo específico, la relación entre el Juego de Mata Gente y la Educación Física. La correlación de Pearson para el juego de mata gente fue de 0,065 ($p = 0,656$), mostrando una relación extremadamente débil y no significativa. Este resultado indica que este juego tradicional no tiene una influencia notable en la participación en educación física. Álvarez (2023) en contraste con la investigación



sugiere que la intensidad física y el componente social de los juegos pueden ser determinantes para su impacto en la educación física, lo que podría explicar la baja correlación encontrada.

Por eso, en el quinto objetivo específico, donde se establece la relación entre el Juego de Salto de Lingo y la Educación Física. La relación entre el juego de salto de lingo y la educación física mostró una correlación de Pearson de 0,081 ($p = 0,577$), también muy débil y no significativa. Esto implica que este juego, aunque físico, no parece correlacionarse fuertemente con la participación en la educación física. Contreras (2020) en contraste con la investigación, donde se menciona que la relevancia cultural y la frecuencia de práctica son factores que pueden influir en la efectividad de los juegos tradicionales para promover la actividad física, lo que puede estar reflejado en estos resultados.

Finalmente, en el sexto objetivo específico, donde se establece la relación entre el Juego de Kiwi y la Educación Física. La correlación de Pearson entre el juego de kiwi y la educación física fue de 0,300 ($p = 0,034$), indicando una relación positiva moderada y significativa. Este hallazgo apoya la idea de que el juego de kiwi puede ser una herramienta efectiva para fomentar la participación en la educación física. Según, Gúmez (2020) se encuentra en convergencia con lo planteado por los juegos que implican actividad física intensa y estrategias pueden captar mejor el interés de los estudiantes y promover una mayor participación en clases de educación física.

Los resultados de esta investigación indican que existe una variabilidad significativa en la relación entre diferentes juegos tradicionales y la participación en la educación física. Mientras que algunos juegos, como el trompo y el kiwi, muestran una correlación positiva moderada con la educación física, otros juegos como las canicas,



mata gente y salto de lingo no presentan una correlación significativa y que es respaldado con la investigación en contraste con Cárpena (2021).

Estas diferencias sugieren la necesidad de diversificar las actividades recreativas en el currículo escolar para maximizar los beneficios de la educación física. Se recomienda que las escuelas promuevan una variedad de juegos tradicionales que pueden captar diferentes intereses y habilidades de los estudiantes. Además, es crucial proporcionar capacitación a los docentes para que puedan integrar eficazmente estos juegos en sus programas de educación física, creando un entorno de aprendizaje más dinámico y culturalmente relevante que se encuentra en contraste con (Flores, 2019).

En resumen, los juegos tradicionales pueden desempeñar un papel importante en la promoción de la educación física, pero su efectividad depende de diversos factores, incluyendo la popularidad del juego, su relevancia cultural y su capacidad para desarrollar habilidades físicas específicas. Con una implementación estratégica, estos juegos pueden contribuir significativamente al desarrollo integral de los estudiantes, tanto en términos físicos como culturales.



V. CONCLUSIONES

- PRIMERA:** Con respecto al primer objetivo específico, la relación entre el Juego del Trompo y la Educación Física. La correlación de Pearson entre el juego del trompo y la educación física fue de 0,325 ($p = 0,021$), indicando una relación positiva significativa.
- SEGUNDA:** El segundo objetivo específico, donde se vincula la relación entre el Juego de Yas y la Educación Física. La correlación de Pearson para el juego de yas fue de 0,235 ($p = 0,001$), mostrando una relación positiva débil pero significativa.
- TERCERA:** En el tercer objetivo específico, donde se plantea la relación entre el Juego de Canicas y la Educación Física. La correlación entre el juego de canicas y la educación física fue de 0,165 ($p = 0,252$), indicando una relación positiva muy débil y no significativa. Este resultado sugiere que la práctica del juego de canicas tiene poco impacto en la participación en educación física.
- CUARTA:** En el cuarto objetivo específico, la relación entre el Juego de Mata Gente y la Educación Física. La correlación de Pearson para el juego de mata gente fue de 0,065 ($p = 0,656$), mostrando una relación extremadamente débil y no significativa. Este resultado indica que este juego tradicional no tiene una influencia notable en la participación en educación física.
- QUINTA:** En el quinto objetivo específico, donde se establece la relación entre el Juego de Salto de Lingo y la Educación Física. La relación entre el juego de salto de lingo y la educación física mostró una correlación de Pearson



de 0,081 ($p = 0,577$), también muy débil y no significativa. Esto implica que este juego, aunque físico, no parece correlacionarse fuertemente con la participación en la educación física.

SEXTA: En el sexto objetivo específico, donde se establece la relación entre el Juego de Kiwi y la Educación Física. La correlación de Pearson entre el juego de kiwi y la educación física fue de 0,300 ($p = 0,034$), indicando una relación positiva moderada y significativa. Este hallazgo apoya la idea de que el juego de kiwi puede ser una herramienta efectiva para fomentar la participación en la educación física.



VI. RECOMENDACIONES

PRIMERA: Se sugiere apoyar a los docentes y a los responsables de la formulación de políticas educativas a diseñar estrategias significativas más efectivos que integren de manera armoniosa los juegos tradicionales y la educación física, promoviendo el desarrollo integral de los estudiantes. En este sentido, se recomienda integrar de manera estratégica estos juegos en los programas de educación física, considerando su capacidad para motivar y fortalecer la relación de los estudiantes con estas actividades.

SEGUNDA: Promover el juego de trompo en el entorno escolar puede ser una estrategia efectiva para aumentar el interés y la participación en la educación física. Integrar el juego de trompo en el currículo de educación física puede hacer que las clases sean más atractivas y divertidas para los estudiantes. Esto sugiere que podría beneficiar de un rediseño en su implementación, posiblemente adaptándolo para incluir elementos más dinámicos o competitivos que incrementen su atractivo y utilidad en el contexto educativo.

TERCERA: Proporcionar formación a los docentes sobre cómo incorporar juegos tradicionales como el yaz en sus clases de educación física puede ayudar a aumentar la motivación y el compromiso de los estudiantes. Aunque son elementos valiosos del patrimonio cultural, su impacto limitado sugiere que podrían implementarse como actividades complementarias o recreativas, más que como parte central de las sesiones de educación física.

CUARTA: Para aumentar la participación en la educación física, sería beneficioso promover una variedad de juegos y actividades que puedan atraer a



diferentes intereses y habilidades de los estudiantes, más allá del juego de canicas. Por ende, se sugiere que mientras que actividades como las canicas podrían vincularse con competencias estratégicas o de concentración, adaptando las estrategias pedagógicas a los intereses y habilidades particulares de los estudiantes.

QUINTA: Para aumentar la participación en la educación física, sería beneficioso promover una variedad de juegos y actividades que puedan atraer a diferentes intereses y habilidades de los estudiantes, más allá del juego de mata gente. Esto, a su vez, podría incrementar el valor intrínseco que los estudiantes perciben en dichas actividades.

SEXTA: Para aumentar la participación en la educación física, sería beneficioso promover una variedad de juegos y actividades que puedan atraer a diferentes intereses y habilidades de los estudiantes, más allá del juego de salto de lingo.

SÉPTIMA: Promover el juego de kiwi en el entorno escolar puede ser una estrategia efectiva para aumentar el interés y la participación en la educación física. Integrar el juego de kiwi en el currículo de educación física puede hacer que las clases sean más atractivas y divertidas para los estudiantes



VII. REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS

- Álvarez, N. (2023). *Juegos tradicionales para el desarrollo de las capacidades motrices básicas en estudiantes del séptimo año de educación general básica paralelo "A" de la Unidad Educativa "José Joaquín Olmedo", período lectivo 2022-2023 Cayambe*. <http://repositorio.utn.edu.ec/handle/123456789/14829>
- Araque, & Quintero. (2018). *Propuesta metodológica para el reforzamiento de la escucha, a partir de la implementación de juegos tradicionales en la clase de educación física*. <https://repository.unilibre.edu.co/handle/10901/15785>
- Ardila, J. (2021). *Juegos tradicionales: aportes al desarrollo socio – cultural de los estudiantes de la Institución Educativa Ignacio Gil Sanabria del municipio de Siachoque*. <https://repositorio.uptc.edu.co/handle/001/8675>
- Arias, J., & Covinos, M. (2021). *Diseño y metodología de la investigación*. Enfoques Consulting EIRL. <http://repositorio.concytec.gob.pe/handle/20.500.12390/2260>
- Bueno, G. (2021). *Desempeño docente y el desarrollo de las competencias del área de educación física en estudiantes del quinto grado de secundaria de la institución educativa coronel Pedro Portillo Silva de Huaura, 2019*. <https://repositorio.unjfsc.edu.pe/handle/20.500.14067/5714>
- Cabezas, L., Caiza, N., & Guerra, S. (2024). Estrategia Didáctica para la inclusión de estudiantes con discapacidad auditiva a la clase de Educación Física. *Dominio de Las Ciencias*, 10(2).
- Cañón, R., & Zapata, A. (2020). *La Educación Física, a Través de los Juegos Tradicionales como Medio para Fortalecer los Valores del Respeto y la Tolerancia Dentro del Aula en los Estudiantes del Grado Séptimo de la Jornada Mañana de la Institución Educativa Playa Rica en la Ciudad de Villavicencio*. <https://repositorio.unillanos.edu.co/handle/001/1523>
- Cárpena, R. (2021). *Inteligencias múltiples y el area de educación física en los estudiantes del primer año de secundaria de la I.E. Pedro E. Paulet, Huacho 2018*. <https://repositorio.unjfsc.edu.pe/handle/20.500.14067/5231>



- Coaquira, L., & Huamani, M. (2022). *La educación física y las habilidades sociales de los estudiantes de primero de secundaria de la Institución Educativa coronel Francisco Bolognesi Cervantes de Arequipa, 2021*.
<https://repositorio.unsa.edu.pe/server/api/core/bitstreams/6d7500ec-9e23-446c-b079-24d9bae9d598/content>
- Contreras, J. (2020). *Educación física recreativa en alumnos de educación secundaria*.
<https://repositorio.untumbes.edu.pe/handle/20.500.12874/64575>
- Fernández-Guerrero, M., Suárez-Ramírez, M., Feu-Molina, S., Suárez-Muñoz, Á., & Molina, S. F. (2019). Nivel de actividad física extraescolar entre el alumnado de educación primaria y secundaria. *Apuns. Educación Física y Eportes*, 136(2).
- Flores, M. (2019). *“Los juegos recreativos tradicionales de las comunidades aymaras, Zepita, Puno, Perú*.
http://tesis.unap.edu.pe/bitstream/handle/20.500.14082/12978/Flores_Mamani_Marcial.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Gómez, I. (2020a). *Análisis de los estilos de enseñanza en educación física en el segundo grado del nivel secundaria en la institución educativa Reina del Mundo año 2019*.
<https://repositorio.uap.edu.pe/handle/20.500.12990/10577>
- Gómez, I. (2020b). *Análisis de los estilos de enseñanza en educación física en el segundo grado del nivel secundaria en la institución educativa Reina del Mundo año 2019*.
- Hayes, B., Carril, M., & González, C. (1999). Cómo medir la satisfacción del cliente: diseño de encuestas, uso y métodos de análisis estadístico. In *BibBase* (Bib Base). Oxford. <https://www.casadellibro.com/libro-como-medir-la-satisfaccion-del-cliente-diseno-de-encuestas-uso-y-metodos-de-analisis-estadistico-2-ed/9789706134516/757898>
- Hernández, Fernández, C., & Baptista, M. (2014). Metodología de la Investigación. In *México. Mc Graw Hill* (6ta ed.). <https://www.esup.edu.pe/wp-content/uploads/2020/12/2.%20Hernandez,%20Fernandez%20y%20Baptista-Methodolog%C3%ADa%20Investigacion%20Cientifica%206ta%20ed.pdf>
- Hernández, R., & Mendoza, C. (2018). *Metodología de la investigación: las tres rutas cuantitativa, cualitativa y mixta* (1st ed.). Editorial McGraw-Hill.



- Herrera, E. (2022). *Actividad física escolar durante la pandemia Covid-19 en educación secundaria, cuestionario Youth Activity Profile -Spanish, Zipaquirá Cundinamarca.*
- Lamoneda, J. (2022). Situaciones de Aprendizaje en Educación Física en Secundaria en Andalucía: Sports to breack barriers. *REEFD*, 436(4).
<https://reefd.es/index.php/reefd/article/view/1071>
- Llanos Amado, J. M., Chávez Miraval, F. E., & Caqui Ugarte, J. F. (2023). *Los juegos tradicionales y su relación con el desarrollo de la educación física en los estudiantes del quinto grado de educación primaria de la I.E. N° 32385 "Virgen de Fátima", Llata 2019.*
<http://repositorio.unheval.edu.pe/handle/20.500.13080/8262>
- Lluna, V., Alguacil, M., & González, M. H. (2020). Análisis del disfrute con la educación física, la importancia de las clases y las intenciones de práctica en estudiantes de secundaria: comparativa por género y curso. *Retos*, 38, 719.
- Logoño, G., & M. (2012). *Hipótesis Variables.*
<https://es.slideshare.net/MoisesLogroo/hiptesis-variables>
- Moscoso, P. (2021). *Competencias emocionales y el desempeño en la práctica preprofesional de los estudiantes de educación física del VI semestre del instituto de educación superior pedagógico público Arequipa, Cayma 2019".*
<http://repositorio.unsa.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12773/11887/UPmozapg.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Otzen, T., & Manterola, C. (2017). Técnicas de Muestreo sobre una Población a Estudio. *Int. J. Morphol*, 35(1), 227–231.
<https://scielo.conicyt.cl/pdf/ijmorphol/v35n1/art37.pdf>
- Quispe Yanqui, Y. N., & Rodríguez Soncco, D. R. (2022). *La actividad física deportiva y su influencia en los estilos de vida saludable en estudiantes del tercer grado de la institución educativa secundaria a-28 Perú Birf de Azángaro, 2021.* [Ministerio de educación dirección de formación inicial docente dirección regional de educación de puno instituto de educación superior pedagógico público



“Azángaro”].

<https://www.iesppazangaro.edu.pe/wp-content/uploads/2022/10/Tesis-Rodriguez-CORREGIDO.pdf>

Urbina Olórtegui, M. (2020). *La Inteligencia Cinestésica Corporal y su Relación con el Aprendizaje en el área de Educación Física de los Estudiantes del III y IV ciclo de la Institución Educativa N° 0119.*
https://repositorio.une.edu.pe/bitstream/handle/20.500.14039/4716/Marcelino_URBINA_OLÓRTEGUI.pdf?sequence=1&isAllowed=y



ANEXOS

ANEXO 1. Ficha de observación de educación física

GRADO Y SECCIÓN: _____ EDAD: _____

INDICACIONES: El presente instrumento tiene como objetivo recabar información, sobre la variable de educación física. La información que se recabe tiene como objetivo realizar un trabajo de investigación relacionado con dichos aspectos. Marca con una X solo una alternativa teniendo en cuenta la siguiente escala:

NUNCA	A VECES	SIEMPRE
1	2	3

N°	SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD	1	2	3
1	Pone en práctica sus habilidades socio motrices a través de algunos Juegos tradicionales.			
2	Realiza acciones motrices en espacio, ritmo y tiempo en la práctica de Juegos tradicionales.			
3	Pone en práctica las habilidades motrices específicas (relacionadas con la carrera, salto y lanzamientos) a través de la exploración y regulación de su cuerpo en la práctica de juegos tradicionales.			
4	Valera en sí mismo y en sus pares nuevas formas de movimiento y gestos corporales en la práctica de Juegos tradicionales.			
5	Aplica su lenguaje corporal para expresar su forma particular de moverse, al asumir y adjudicar diferentes roles en la práctica de actividad física.			
A SUME UNA VIDA SALUDABLE		1	2	3
6	Comprende los cambios físicos propios de su edad y los beneficios de higiene y salud en la práctica de juegos tradicionales.			
7	Práctico ejercicio y juegos adecuados para mejorar su postura, e Imagen corporal en la Educación Física.			
8	Realiza la activación corporal adecuada antes de una sesión de clase y juego tradicional.			
9	Conoce los beneficios de una buena actividad física al aire libre para su salud.			
10	Se hidrata y realiza ejercicios generativos según las indicaciones del docente durante y después de los Juegos tradicionales.			
INTERACTÚA A TRAVÉS DE SUS HABILIDADES SOCIOMÉTRICAS		1	2	3
11	interactúa con sus compañeros en las actividades físicas y juegos tradicionales respetando a los demás.			
12	Participa activamente en los juegos tradicionales, mejorando su autonomía y trabajo en equipo.			
13	Crea y presenta en grupos algunos juegos tradicionales que más les agrada.			
14	Realiza juegos tradicionales interactuando con su compañero y oponentes como compañeros de juego, respetando las diferencias personales y asumiendo roles y cambios de roles.			
15	Modifica juegos y actividades para que se adecuen a las necesidades y posibilidades del grupo y a la lógica del juego deportivo			



ANEXO 2. Ficha de observación de juegos tradicionales

GRADO Y SECCION: _____ EDAD: _____

INDICACIONES: El presente instrumento tiene como objetivo recabar información sobre la variable de juegos tradicionales. La información que se recabe, tiene como objetivo realizar un trabajo de investigación relacionado con dichos aspectos. Marca con una X solo una alternativa teniendo en cuenta la siguiente escala:

NUNCA	A VECES	SIEMPRE
1	2	3

N°	items	VALORACIÓN		
		1	2	3
JUEGO DE TROMPO				
1	Realiza acciones motrices en espacio y tiempo en la práctica del juego de trompo.			
2	Realizas movimientos de manipulación y exploración motora durante la práctica del trompo.			
3	Demuestra coordinación y equilibrio al levantar el trompe sobre la palma de la mano.			
JUEGO DE YAS				
4	Coordina sus movimientos segmentarios al lanzar y coger el juego de yas.			
5	Pone en práctica sus habilidades de coordinación motora fina en el juego te yas en hora de educación física.			
6	Crea movimientos y desplazamientos nuevos cuando juega al yas con sus compañeros.			
JUEGO DE CANICAS				
7	Lanza las canicas con precisión y soltura a un hoyo pequeño a una distancia de 2 mts.			
8	Utiliza adecuadamente su espacio cuando juega a las canicas en grupos de 5.			
9	Participa activamente en los juegos tradicionales de canicas, como parte la de educación física.			
JUEGO DE MATA GENTE				
10	Realiza actividades de recepción, lanzamiento, giros y saltos con pelotas.			
11	Realiza lanzamiento en diferentes niveles (arriba, abajo, al costado, adelante y atrás).			
12	Crea movimientos y desplazamientos rítmicos en la práctica del juego de mata gente como juego tradicional.			
JUEGO DE SALTO DE LINGO				
13	Realiza habilidades socio matrices de carrera y salto en el juego del lingo.			
14	Salta con precisión y dominio corporal cuando juegan al salto de lingo en grupos.			



15	Ejecutas en forma correcta desplazamientos a diferentes velocidades y saltos en la práctica del juego.			
JUEGO DE KIWI		1	2	3
16	Crea movimientos y desplazamientos rítmicos en la práctica del kiwi como juego tradicional.			
17	Coge la pelota con dos manes y se desplaza cuando se le lanza en el juego del kiwi.			
18	interactúa con sus compañeros y oponentes en la práctica del kiwi respetando las normas establecidas.			

Fuente: (Llanos Amado et al., 2023)

ANEXO 3. Matriz de consistencia.

-COMPETENCIAS.

1. Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.
2. Asume una vida saludable.
3. Interactúa a través de sus habilidades socio motrices.

PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES DIMENSIONES	METODOLOGÍA
General	General	General		
¿Qué relación existe entre “los juegos tradicionales y la educación física en los estudiantes de la institución educativa secundaria Challacollo provincia de Chucuito – Puno 2024?	Determinar el grado de relación existe entre “los juegos tradicionales y la educación física en los estudiantes de la institución educativa secundaria Challacollo provincia de Chucuito – Puno 2024.		<p>VARIABLE 1:</p> <p>JUEGOS TRADICIONALES</p> <p>DIMENSIONES</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Juego de trompo 2. Juego de Yas 3. Juego de canicas 4. Juego de mata gente 5. Juego de salto de lingo 6. Juego de kiwi <p>VARIABLE 2:</p> <p>EDUCACIÓN FÍSICA</p> <p>DIMENSIONES</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad. 2. Asume una vida saludable. 3. Interactúa a través de sus habilidades socio motrices. 	<p>Enfoque: Cuantitativo</p> <p>Tipo: Básica</p> <p>Nivel: De campo-descriptivo</p> <p>Diseño: No experimental, Correlacional</p> <p>Población: 11 docentes 50 estudiantes de primero a quinto de secundaria (23 mujeres y 27 varones)</p> <p>Muestreo: no probabilístico</p> <p>Técnica: Encuesta</p> <p>Instrumento: Cuestionario</p> <p>Análisis: Estadística descriptiva e Inferencial</p> <p>Línea de investigación: Deporte y Recreación</p>
Específicas	Específicos	Específicos		
<ol style="list-style-type: none"> 1. ¿Qué relación existe entre el juego del trompo y la educación física en los estudiantes de la institución educativa secundaria Challacollo provincia de Chucuito – Puno 2024? 2. ¿Qué relación existe entre el juego de yas la educación física y los estudiantes de la institución educativa secundaria Challacollo provincia de Chucuito – Puno 2024? 3. ¿Qué relación existe entre el juego de canicas con la educación física en los estudiantes de la institución educativa secundaria 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Identificar la relación entre el juego del trompo con la educación física en los estudiantes de la institución educativa secundaria Challacollo provincia de Chucuito – Puno 2024. 2. Conocer la relación entre el juego de yas la educación física y los estudiantes de la institución educativa secundaria Challacollo provincia de Chucuito – Puno 2024. 3. Analizar la relación entre el juego de canicas con la educación física en los estudiantes de la institución 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 		



<p>Challacollo provincia de Chucuito – Puno 2024?</p> <p>4. ¿Qué relación existe entre el juego mata gente con la educación física en los estudiantes de la institución educativa secundaria Challacollo provincia de Chucuito – Puno 2024?</p> <p>5. ¿Qué relación existe entre el juego salto de lingo y la educación física en los estudiantes de la institución educativa secundaria Challacollo provincia de Chucuito – Puno 2024?</p> <p>6. ¿Qué relación existe entre el juego kiwi y la educación física en los estudiantes de la institución educativa secundaria Challacollo provincia de Chucuito – Puno 2024?</p>	<p>educativa secundaria Challacollo provincia de Chucuito – Puno 2024.</p> <p>4. Explicar relación entre el juego mata gente con la educación física en los estudiantes de la institución educativa secundaria Challacollo provincia de Chucuito – Puno 2024.</p> <p>5. Identificar la relación entre el juego salto de lingo y la educación física en los estudiantes de la institución educativa secundaria Challacollo provincia de Chucuito – Puno 2024.</p> <p>6. Conocer la relación entre el juego kiwi y la educación física en los estudiantes de la institución educativa secundaria Challacollo provincia de Chucuito – Puno 2024.</p>			
--	--	--	--	--



ANEXO 4. Declaración jurada de autenticidad de tesis



Universidad Nacional
del Altiplano Puno



Vicerrectorado
de Investigación



Repositorio
Institucional

DECLARACIÓN JURADA DE AUTENTICIDAD DE TESIS

Por el presente documento, Yo Lenin Llanos Huara huara,
identificado con DNI 47330879 en mi condición de egresado de:

Escuela Profesional, Programa de Segunda Especialidad, Programa de Maestría o Doctorado
Educación Física

informo que he elaborado el/la Tesis o Trabajo de Investigación denominada:
“ Los Juegos tradicionales y su relación con la Educación Física en
los estudiantes de la Institución Educativa Secundaria
Challacollo Provincia de Chucuito - Puno 2024 ”

Es un tema original.

Declaro que el presente trabajo de tesis es elaborado por mi persona y **no existe plagio/copia** de ninguna naturaleza, en especial de otro documento de investigación (tesis, revista, texto, congreso, o similar) presentado por persona natural o jurídica alguna ante instituciones académicas, profesionales, de investigación o similares, en el país o en el extranjero.

Dejo constancia que las citas de otros autores han sido debidamente identificadas en el trabajo de investigación, por lo que no asumiré como tuyas las opiniones vertidas por terceros, ya sea de fuentes encontradas en medios escritos, digitales o Internet.

Asimismo, ratifico que soy plenamente consciente de todo el contenido de la tesis y asumo la responsabilidad de cualquier error u omisión en el documento, así como de las connotaciones éticas y legales involucradas.

En caso de incumplimiento de esta declaración, me someto a las disposiciones legales vigentes y a las sanciones correspondientes de igual forma me someto a las sanciones establecidas en las Directivas y otras normas internas, así como las que me alcancen del Código Civil y Normas Legales conexas por el incumplimiento del presente compromiso

Puno 19 de Diciembre del 2024


FIRMA (obligatoria)



Huella



ANEXO 5. Autorización para el depósito de tesis en el repositorio institucional.

 Universidad Nacional del Altiplano Puno	 VRI Vicerrectorado de Investigación	 Repositorio Institucional
---	--	--

AUTORIZACIÓN PARA EL DEPÓSITO DE TESIS O TRABAJO DE INVESTIGACIÓN EN EL REPOSITORIO INSTITUCIONAL

Por el presente documento, Yo Lenin Llanos Huarahuara,
identificado con DNI 47330879 en mi condición de egresado de:

Escuela Profesional, Programa de Segunda Especialidad, Programa de Maestría o Doctorado
Educación Física

informo que he elaborado el/la Tesis o Trabajo de Investigación denominada:
" Los juegos tradicionales y su relación con la Educación Física en los estudiantes de la Institución Educativa Secundaria Challacollo Provincia de Chuquito - Puno 2024 "

para la obtención de Grado, Título Profesional o Segunda Especialidad.

Por medio del presente documento, afirmo y garantizo ser el legítimo, único y exclusivo titular de todos los derechos de propiedad intelectual sobre los documentos arriba mencionados, las obras, los contenidos, los productos y/o las creaciones en general (en adelante, los "Contenidos") que serán incluidos en el repositorio institucional de la Universidad Nacional del Altiplano de Puno.

También, doy seguridad de que los contenidos entregados se encuentran libres de toda contraseña, restricción o medida tecnológica de protección, con la finalidad de permitir que se puedan leer, descargar, reproducir, distribuir, imprimir, buscar y enlazar los textos completos, sin limitación alguna.

Autorizo a la Universidad Nacional del Altiplano de Puno a publicar los Contenidos en el Repositorio Institucional y, en consecuencia, en el Repositorio Nacional Digital de Ciencia, Tecnología e Innovación de Acceso Abierto, sobre la base de lo establecido en la Ley N° 30035, sus normas reglamentarias, modificatorias, sustitutorias y conexas, y de acuerdo con las políticas de acceso abierto que la Universidad aplique en relación con sus Repositorios Institucionales. Autorizo expresamente toda consulta y uso de los Contenidos, por parte de cualquier persona, por el tiempo de duración de los derechos patrimoniales de autor y derechos conexos, a título gratuito y a nivel mundial.

En consecuencia, la Universidad tendrá la posibilidad de divulgar y difundir los Contenidos, de manera total o parcial, sin limitación alguna y sin derecho a pago de contraprestación, remuneración ni regalía alguna a favor mío; en los medios, canales y plataformas que la Universidad y/o el Estado de la República del Perú determinen, a nivel mundial, sin restricción geográfica alguna y de manera indefinida, pudiendo crear y/o extraer los metadatos sobre los Contenidos, e incluir los Contenidos en los índices y buscadores que estimen necesarios para promover su difusión.

Autorizo que los Contenidos sean puestos a disposición del público a través de la siguiente licencia:

Creative Commons Reconocimiento-NoComercial-CompartirIgual 4.0 Internacional. Para ver una copia de esta licencia, visita: <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>

En señal de conformidad, suscribo el presente documento.

Puno 19 de Diciembre del 2024


FIRMA (obligatoria)

