

“año de la unidad, la paz y el desarrollo”

MINISTERIO DE EDUCACIÓN
DIRECCIÓN DE FORMACIÓN INICIAL DOCENTE
DIRECCIÓN REGIONAL DE EDUCACIÓN DE PUNO
INSTITUTO DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICO
PÚBLICO “AZÁNGARO”
D. S. N° 1015-64-ED



TESIS

**INFLUENCIA DE LA EDUCACIÓN FÍSICA EN EL
DESARROLLO DE LOS JUEGOS MOTORES EN LOS
ESTUDIANTES DEL QUINTO GRADO DE LA INSTITUCIÓN
EDUCATIVA PRIMARIA N° 73001 DE AZÁNGARO- 2022.**

PRESENTADA POR:

LUQUE CHOQUE, Jhony Henry

MACHACA VILAVILA, Ruth Carina

**PARA OPTAR AL TÍTULO PROFESIONAL DE PROFESOR EN
EDUCACIÓN FÍSICA**

ASESOR: Mg. Eloy Paucar Huanca.

Línea de Investigación: influencia de la educación física.

Código: E.F. 01

AZÁNGARO – PUNO - PERÚ

2023

“Año de la unidad, la paz y el desarrollo”

MINISTERIO DE EDUCACIÓN
DIRECCIÓN DE FORMACIÓN INICIAL DOCENTE
DIRECCIÓN REGIONAL DE EDUCACIÓN DE PUNO
INSTITUTO DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICO
PÚBLICO “AZÁNGARO”
D. S. N° 1015-64-ED



TESIS

**INFLUENCIA DE LA EDUCACIÓN FÍSICA EN EL
DESARROLLO DE LOS JUEGOS MOTORES EN LOS
ESTUDIANTES DEL QUINTO GRADO DE LA INSTITUCIÓN
EDUCATIVA PRIMARIA N° 73001 DE AZÁNGARO- 2022.**

PRESENTADA POR:

LUQUE CHOQUE, Jhony Henry

MACHACA VILAVILA, Ruth Carina

**PARA OPTAR AL TÍTULO PROFESIONAL DE PROFESOR EN
EDUCACIÓN FÍSICA**

ASESOR: Mg. Eloy Paucar Huanca.

Línea de Investigación: influencia de la educación física.

Código: E.F. 01

AZÁNGARO – PUNO - PERÚ

2023

HOJA DE CALIFICACIÓN
MINISTERIO DE EDUCACIÓN
DIRECCIÓN DE FORMACIÓN INICIAL DOCENTE
DIRECCIÓN REGIONAL DE EDUCACIÓN DE PUNO
INSTITUTO DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICO PÚBLICO “AZÁNGARO”
D. S. N° 1015- 64. ED



TESIS

**INFLUENCIA DE LA EDUCACIÓN FÍSICA EN EL DESARROLLO DE
LOS JUEGOS MOTORES EN LOS ESTUDIANTES DEL QUINTO
GRADO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PRIMARIA N° 73001 DE
AZÁNGARO- 2022.**

EL JURADO CALIFICADOR

DETERMINA:

.....
NOMBRES Y APELLIDOS:

Firma

Presidente:

.....

.....

Vocal:

.....

.....

Secretario:

.....

.....

Asesor de Tesis:

.....

.....

Azángaro,, del 2023

DEDICATORIA

Esta investigación va dedicado a Dios por haberme dado salud para lograr mis objetivos, además de su infinita bondad y amor. Para mis padres **Beltrán y Aydee**, quienes me han guiado por el camino del bien y me inculcaron desde pequeña el sentido de la responsabilidad y el esfuerzo para alcanzar mis metas propuestas.

A mis hermanos Cynthia, José y Dayiro, a quienes también dedico este trabajo, por sus consejos en los momentos más importantes y necesarios de mi vida.

A todos mis amigos, que de alguna u otra forma han contribuido para la culminación de este trabajo.

Ruth Carina

El presente trabajo de investigación dedico con todo el cariño y aprecio a mis queridos padres **Bruno y Martha** por los grandes esfuerzos y sacrificios que realizaron para brindar ese apoyo incondicional en todo lo necesario en esta etapa de mi formación; aunque se presentaron muchas dificultades que se convirtieron en momentos difíciles, pero gracias a DIOS y comprensión supimos sobrellevar como una gran familia.

También va dedicado a mis queridos hermanos Néstor, Edith y demás familiares quienes fueron mi estímulo y soporte pleno en el logro de mis objetivos durante mi proceso de formación como docente.

Jhony Henry

AGRADECIMIENTO

A nuestros padres y familias que se han proporcionado su apoyo moral, emocional y económico, y también por haber contribuido tranquilidad y seguridad en esta etapa de nuestras vidas.

Este trabajo de investigación no hubiera sido posible sin la guía y apoyo de nuestro asesor el Mg, Eloy Paucar Huanca, que nos ha dedicado su tiempo, por su dedicación y sus consejos. Gracias por confiar en nosotros e iniciarnos en el apasionante camino de la investigación.

Al Mg. Pedro Vilca Florez, por su generosidad al compartir sus conocimientos y diversos materiales de apreciable valor.

A todos nuestros maestros de la especialidad de Educación Física quienes nunca desistieron al enseñarnos, a ellos que continuaron depositando sus esperanzas en nosotros, gracias maestros por compartir sus conocimientos y sabidurías.

También nuestros sinceros agradecimientos están dirigidos al “Instituto de Educación Superior Pedagógico Publico Azángaro” alma mater de la provincia de Azángaro, quien es centro de formación para nuestro futuro.

A nuestros compañeros que han participado en esta investigación por dedicarnos su valioso tiempo, en la realización de los tests. A todos ellos, gracias.

Los autores.

PRESENTACIÓN

Señor Presidente del Jurado

Señores miembros del jurado

Ponemos a consideración de su alta investidura el informe de tesis denominado: Influencia de la educación física en el desarrollo de los juegos motores en los estudiantes del quinto grado de la Institución Educativa Primaria N° 73001 de Azángaro- 2022, con la esperanza de obtener el veredicto favorable en la aprobación de la tesis y mediante ella optar al título profesional de profesor en la carrera profesional de educación Física y fortalecer los conocimientos adquiridos en la formación docente inicial.

La educación física en el marco del enfoque de la corporeidad, busca lograr las competencias de: a) se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad, b) interactúa a través de sus habilidades sociosotrices y c) asume una vida saludable. (Minedu, 2016) ellas deben responder a los retos y desafíos relacionados a la actividad física, al deporte, danza, recreación, y que influyen decididamente en los juegos motores.

La educación física es vista desde diferentes ángulos: como una actividad, un área, curso o asignatura, un contenido educativo, que se vincula con el primer fin educativo, para tener éxito en su desarrollo requiere condiciones físicas, actividad motora, siendo el juego, específicamente el juego motor un medio que contribuye a la formación integral de la personalidad, al pleno desarrollo de sus potencialidades. Entonces, la educación física es un medio que dinamiza, activa, potencializa el juego motor en los estudiantes mediante una serie de actividades físicas, ejercicios físicos, movimientos, fuerza, flexibilidad, coordinación, velocidad, practicadas en diferentes sesiones, juegos deportivos.

Los juegos motores son actividades de libre expresión relacionados a diferentes movimientos, constituyen medio de socialización, también espacio recreativo que impulsa el aprendizaje, las interrelaciones personales y las bases para la socialización, es

importante la práctica de los juegos motores porque permite el desarrollo óptimo de fuerza, equilibrio, flexibilidad, velocidad.

El presente informe de tesis está dividido en cuatro capítulos: El capítulo I aborda al planteamiento del problema. El capítulo II corresponde al marco Teórico. El capítulo III trata acerca de la metodología o diseño de la investigación. En el capítulo IV presentamos los resultados de la investigación; finalmente, las conclusiones y recomendaciones, la estructura utilizada corresponde al esquema que se viene utilizando en nuestra institución en el esquema de tesis.

Finalmente, nuestro sincero reconocimiento y gratitud al Instituto de Educación Superior Pedagógico de Azángaro, primera casa de estudios superiores, alma máter en la formación inicial docente en la provincia de Azángaro, a sus docentes por su amplia trayectoria y experiencia profesional en bien de la juventud, a nuestro profesor asesor y a ustedes señores jurados por compartir sus experiencias y enseñanzas para la mejora de esta investigación.

Los autores.

ÍNDICE

	Pág.
Caratula.....	i
Hoja de respeto.....	ii
Sub caratula.....	iii
Hoja de calificación.....	iv
Dedicatoria.....	v
Agradecimiento.....	vi
Presentación.....	vii
Índice.....	ix
Índice de tablas	xii
Índice de figuras	xiii
Resumen.....	xiv
Introducción.....	xv

CAPÍTULO I: PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1. Realidad Problemática (Descripción del problema).....	17
1.2. Formulación del problema.....	20
1.2.1. Problema general.....	20
1.2.2. Problemas específicos.....	20
1.3. Objetivos de la investigación.....	21
1.3.1. Objetivo General.....	21
1.3.2. Objetivos específicos.....	21
1.4. Justificación.....	21

CAPÍTULO II: MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes de la investigación.....	24
2.1.1. Antecedente nacional.....	24
2.1.2. Antecedente regional.....	25
2.1.3. Antecedente local.....	25
2.2. Bases teóricas.....	26
2.2.1. La educación física	26

2.2.1.1. Definición de educación física	26
2.2.1.2. Importancia de educación física	27
2.2.1.3. Objetivos de Educación física	30
2.2.1.4. Educación física y expresión corporal	32
2.2.1.5. Enseñanza de la educación física	33
2.2.1.6. Educación física y desarrollo socio emocional	34
2.2.1.7. Dimensiones de la variable independiente	35
2.2.1.7.1. Habilidades físicas	35
2.2.1.7.2. Destrezas físicas	37
2.2.1.7.3. Recreación	38
2.2.2. Juegos motores	39
2.2.2.1. Definición de juego motor	39
2.2.2.2. Desarrollo de juego motor	40
2.2.2.3. Principios de desarrollo motor	42
2.2.2.4. Juego motor y movimiento	42
2.2.2.5. Juego recreativo	43
2.2.2.6. Dimensiones del juego motor	44
2.2.2.6.1. Juego de recepción	44
2.2.2.6.2. Juego de lanzamiento	45
2.2.2.6.3. Juego de esquivas	46
2.3. Marco conceptual (Conceptos básicos de la investigación).	46
2.3.1. Aprendizaje	46
2.3.2. Desarrollo	47
2.3.3. Destreza física	47
2.3.4. Educación	47
2.3.5. Educación física	48
2.3.6. Física	48
2.3.7. Habilidad física	48
2.3.8. Juego	49
2.3.9. Juego de esquivas	49
2.3.10. Juego de lanzamiento	49
2.3.11. Juego de recepción	50

2.3.12. Juegos motores	50
2.3.13. recreación	50
2.4. Hipótesis.....	50
2.4.1. Hipótesis general.....	50
2.4.2. Hipótesis específicos.....	51
2.5. Identificación de variables.....	51
2.5.1. Variable Independiente.....	51
2.5.2. Variable dependiente.....	51
2.6. Operacionalización de variables.....	52

CAPÍTULO III: METODOLOGÍA DE INVESTIGACIÓN

3.1. Método de investigación.....	53
3.2. Tipo de investigación.....	53
3.3. Diseño de investigación.....	54
3.4. Población y Muestra.....	54
3.4.1. Población.....	54
3.4.2. Muestra.....	55
3.5. Técnicas e instrumentos de recolección de datos.....	55
3.6. Métodos de análisis de datos (Para la prueba de hipótesis).....	56

CAPÍTULO IV: RESULTADOS DE LA INVESTIGACIÓN

4.1. Presentación de los resultados de investigación	58
4.2. Resultados de la variable independiente:	59
4.3. Resultados de la variable dependiente:	64
4.4. Prueba de la hipótesis	69
4.4.1. Planteamiento de la hipótesis estadística	69
4.4.2. Contrastación de hipótesis estadística.....	70
4.4.2.1. Coeficiente de correlación de Pearson.....	70
4.4.2.2. Distribución T de Student	72
CONCLUSIONES.....	74
RECOMENDACIONES.....	75
REFERENCIAS.....	76
ANEXOS.....	79

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Población de estudiantes	55
Tabla 2. Muestra de estudiantes	55
Tabla 3. Habilidad física	59
Tabla 4. Destreza física	60
Tabla 5. Recreación	62
Tabla 6. Juego de recepción	64
Tabla 7. Juego de lanzamiento	66
Tabla 8. Juego de esquiwa	67
Tabla 9. Coeficiente de correlación (r de Pearson)	70
Tabla 10. Equivalencias de grado relación Pearson	72

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1. Habilidad física	59
Figura 2 Destreza física	61
Figura 3. Recreación	62
Figura 4 . Juego de recepción	64
Figura 5. Juego de lanzamiento	66
Figura 6.. Juego de esquivia	68

RESUMEN

La educación física es un componente del currículo en educación básica cuyo propósito es contribuir a la formación integral del educando, la presente investigación tenía por objetivo Determinar la influencia de la educación física en el desarrollo de los juegos motores en los estudiantes del quinto grado de la Institución Educativa Primaria N° 73001 de Azángaro- 2022.

Se trabajó con una población de 119 estudiantes del quinto grado de la Institución Educativa Primaria N° 73001 de Azángaro, la muestra representativa estaba conformada por 23 estudiantes del quinto grado, sección “B” obtenidos mediante la técnica de muestreo no probabilístico, intencional los métodos utilizados fueron el método científico, los métodos deductivo e inductivo y el método estadístico. El tipo de investigación es básico, descriptivo correlacional de enfoque cuantitativo y de diseño no experimental.

Para la recolección de datos se utilizaron las técnicas de la encuesta y la observación y como instrumentos el cuestionario y la ficha de observación respectivamente con un total de 15 ítems por cada una de las variables y 5 ítems por dimensión, Se ha llegado a la siguiente conclusión general: Existe influencia positiva de la educación física en el desarrollo de los juegos motores en los estudiantes del quinto grado de la Institución Educativa Primaria N° 73001 de Azángaro- 2022, el valor hallado de “r” de Pearson fue 0,68, correlación positiva media (Tabla 10). Con la contrastación de la hipótesis se demuestra que la $T_c = 4.2500$ fue mayor a $T_t = 2.080$, (para 21 grado de libertad, con lo que se rechazó la hipótesis nula y se aceptó la hipótesis alterna como verdadera.

PALABRAS CLAVE: Educación física, juego, juegos motores.

INTRODUCCIÓN

La educación física es un medio importante para la formación integral del educando, contribuye en el ejercitamiento físico, actividad física; de otra parte, los juegos motores complementan, esto es, se observa la influencia positiva de la educación física en los juegos motores, a mayor desprendimiento de la educación física, mayor desarrollo de los juegos motores, siendo el medio o espacio recreativo las horas de educación física en las horas de tiempo ocio.

La educación física es enfocada como actividad dinámica, también como área, curso o asignatura, por tanto como un contenido educativo, se vincula con el primer fin educativo, contribuye a la formación integral, para tener éxito en su desarrollo requiere condiciones físicas, actividad motora; de otro lado el juego, concretamente el juego motor es también un medio que contribuye a la formación integral de las personas, al pleno desarrollo de sus potencialidades. Entonces, la educación física es un medio que dinamiza, activa, potencializa el juego motor en los estudiantes mediante una serie de actividades físicas, ejercicios físicos, movimientos, fuerza, flexibilidad, coordinación, velocidad, practicadas en diferentes sesiones, juegos deportivos.

La educación física vista como una actividad inherente al ser humano desde su nacimiento hasta su muerte influye determinadamente en el desarrollo de los juegos motores, ya que en la actividad diaria todo es movimiento. Quien tiene mejor predisposición en los juegos motores desarrolla habilidades y destrezas físicas y deportivas, presenta reacciones positivas ante las adversidades o situación difíciles. Porque a mayor presencia de la educación física, mejor desarrollo de los juegos motores.

La fortaleza de la educación física en el sistema educativo peruano, concretamente en la educación básica es fundamental para el desarrollo humano, dado que permite al estudiante mantenerse en forma activa, implica realizar actividad física, ejercicios físicos,

movimientos diversos, las mismas que se realizan en forma voluntaria o como exigencia de la planificación educativa de la educación física. En la actualidad la educación física está centrada en el enfoque de la corporeidad, basada en el desarrollo humano, la educación física debe responder a la práctica pedagógica y la práctica formativa del ser humano, eso es su razón de ser. Contribuye a que la persona sea competente, pues ser competente supone comprender la situación que se debe afrontar y evaluar las posibilidades que se tiene para resolverla. Esto significa identificar los conocimientos y habilidades que uno posee o que están disponibles en el entorno social, analizar las combinaciones más pertinentes a la situación y al propósito, para luego tomar decisiones; y ejecutar o poner en acción la combinación seleccionada. También, ser competente es combinar determinadas características personales, con habilidades socioemocionales que hagan más eficaz su interacción con otros.

Los juegos motores constituyen acción en movimiento, es un juego de desarrollo, está asociado al movimiento y experimentación con el propio cuerpo y las sensaciones que éste pueda generar en el niño. Saltar en un pie, jalar la soga, lanzar una pelota, columpiarse, correr, empujarse, entre otros; cuando el juego motor es compartido con los demás, se transforma en un poderoso medio socializador, ya que ayuda a los niños y niñas a comprender, respetar y tolerar a los demás, al mismo tiempo que les introduce en la aceptación de las normas y de las responsabilidades de asumir determinadas funciones que podrán extrapolar a sus propias vidas.

La estructura de esta tesis se ajusta a la metodología de la investigación científica, al esquema consolidado y aprobado en la institución, en tal sentido se han establecido los criterios necesarios y las bases suficientes; para el análisis de datos se ha utilizado la estadística descriptiva, para contrastar la hipótesis se ha utilizado al coeficiente de correlación r de Pearson y la T de Student, que indican con mayor amplitud los resultados de la presente investigación.

Los autores.

CAPÍTULO I

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1. Realidad Problemática (Descripción del problema)

La educación es un proceso dinámico para el desarrollo sistemático de la personalidad en los aspectos cognitivo, afectivo, psicomotor, estas áreas siempre estarán presente en el proceso de transformación social, cuya finalidad es siempre la formación de la personalidad; en tanto, la educación física es una parte de aquella que se encarga de configurar la actividad física, como área curricular de la educación básica está orientada a logro de las competencias de: a) se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad, b) interactúa a través de sus habilidades sociomotrices y c) asume una vida saludable, requiere del apoyo de los juegos colectivos, juegos motores y juegos sociales.

La educación siempre debe ser tratada en su amplia dimensión, pues, el contenido educativo no solo debe ser cognitivo, afectivo, a través de las áreas de comunicación, matemática. Historia, personal social, religión, sino también mediante el movimiento y actividad a través de la educación física, es por eso el interés de la investigación conocer la influencia de la educación física en el desarrollo de los juegos motores, su importancia, sus dimensiones.

La educación física es vista o enfocada como una actividad, un área, un contenido educativo, que se vincula con el primer fin educativo, para tener éxito en su desarrollo requiere condiciones físicas, actividad motora, siendo el juego, específicamente el juego motor un aspecto, un medio que contribuye a la formación integral de las personas, al pleno desarrollo de sus potencialidades. Entonces, la educación física es un medio que dinamiza, activa, potencializa el juego motor en los estudiantes mediante una serie de actividades físicas, ejercicios físicos, movimientos, fuerza, flexibilidad, coordinación, velocidad, practicadas en diferentes sesiones, juegos deportivos.

La educación física vista como una actividad inherente al ser humano desde su nacimiento hasta su muerte influye determinantemente en el desarrollo de los juegos motores, ya que en la actividad diaria todo es movimiento. Quien tiene mejor predisposición en los juegos motores desarrolla habilidades y destrezas físicas y deportivas, presenta reacciones positivas ante las adversidades o situación difíciles. Porque a mayor presencia de la educación física, mejor desarrollo de los juegos motores.

En la actualidad la educación física está centrada en el enfoque de la corporeidad, basada en el desarrollo humano, la educación física debe responder a la práctica pedagógica y la práctica formativa del ser humano, eso es su razón de ser. Contribuye a que la persona sea competente, pues ser competente supone comprender la situación que se debe afrontar y evaluar las posibilidades que se tiene para resolverla. Esto significa identificar los conocimientos y habilidades que uno posee o que están disponibles en el entorno social, analizar las combinaciones más pertinentes a la situación y al propósito, para luego tomar decisiones; y ejecutar o poner en acción la combinación seleccionada. También, ser competente es combinar determinadas características personales, con habilidades socioemocionales que hagan más eficaz su interacción con otros.

El juego es una actividad de libre expresión, un medio de socialización, espacio recreativo que impulsa el aprendizaje, las interrelaciones personales y constituye bases para la socialización, base para el aprendizaje, un medio que permite el desarrollo cognitivo, social, afectivo, en el ser humano, además utilizando el juego se aprende, ni hablar del juego motor caracterizado por el desarrollo del movimiento incide directamente en la actividad física.

La educación Física influye en el desarrollo del juego motor, hablar de juego motor es hablar de los diferentes movimientos, además el desarrollo de las habilidades básicas y capacidades físicas en el individuo va evolucionando considerablemente en su aprendizaje motriz y actitudinal, pero, un deficiente tratamiento o aplicación de la educación física en los juegos motores y aprendizaje generará pasividad, donde habrá poca expectativa con los saberes previos con que cuentan los estudiantes; puesto que, si no se consideran o no son tomados en cuenta los juegos motrices a la hora del proceso de la enseñanza y aprendizaje de educación física, las mismas que son producto del escaso conocimiento que se tiene en el momento y la manera de conducirlos. Se considera por ejemplo en forma errada, que estas actividades motrices son aquellos juegos propuestos en los módulos y libros, o que éstos sólo deben ser empleados al final de las unidades didácticas, con el único fin de cumplir con el programa curricular, cuando en realidad debe ser un móvil, para motivar y trabajar a partir de estas actividades enmarcadas en los juegos con características motores.

La práctica pre profesional desarrollada en varias instituciones educativas de educación básica de nuestra localidad nos ha permitido visualizar los diferentes problemas en el área de educación física, entre ellas el poco interés por la educación física y los juegos motores. El problema de fondo es la dificultad de desarrollo entre la educación física y los juegos motores en los estudiantes del quinto grado de la Institución Educativa Primaria N°

73001 de Azángaro, las posibles causas son diversas, el poco interés de la educación física, ausencia de juegos motores en el aprendizaje, escaso rendimiento en los juegos deportivos; las consecuencias serían: escasa expectativa por la actividad física, poca práctica de los juegos motores relacionadas al movimiento, escaso rendimiento en el deporte, esta situación genera ausencia de la educación física en el desarrollo del ser humano, muchas veces es presa de la obesidad, propenso a la hipertensión arterial, enfermedad cardio vasculares.

Nuestro interés es que la educación física cumpla con su propósito no solo en la etapa escolar, sino a lo largo de la vida, siempre tengamos que practicar la educación física a través de múltiples ejercicios, actitudes, practicando también los juegos motores como la danza, deporte, actividades recreativas para prevenir de enfermedades, es decir, mente sana en cuerpo sano.

1.2. Formulación del problema

1.2.1. Problema general.

¿De qué manera la educación física influye en el desarrollo de los juegos motores en los estudiantes del quinto grado de la Institución Educativa Primaria N° 73001 de Azángaro- 2022?

1.2.2. Problemas específicos.

- a) ¿De qué manera la habilidad física influye en el desarrollo del juego de recepción en los estudiantes del quinto grado de la Institución Educativa Primaria N° 73001 de Azángaro- 2022?
- b) ¿De qué manera la destreza física influye en el desarrollo del juego de lanzamiento en los estudiantes del quinto grado de la Institución Educativa Primaria N° 73001 de Azángaro- 2022?

- c) ¿De qué manera la recreación influye en el desarrollo del juego de esquivas en los estudiantes del quinto grado de la Institución Educativa Primaria N° 73001 de Azángaro- 2022?

1.3. Objetivos de la investigación.

1.3.1. Objetivo general.

Determinar la influencia de la educación física en el desarrollo de los juegos motores en los estudiantes del quinto grado de la Institución Educativa Primaria N° 73001 de Azángaro- 2022.

1.3.2. Objetivos específicos.

- a) Conocer la influencia de la habilidad física en el desarrollo del juego de recepción en los estudiantes del quinto grado de la Institución Educativa Primaria N° 73001 de Azángaro- 2022.
- b) Establecer la influencia de la destreza física en el desarrollo del juego de lanzamiento en los estudiantes del quinto grado de la Institución Educativa Primaria N° 73001 de Azángaro- 2022.
- c) Describir la influencia de la recreación en el desarrollo del juego de esquivas en los estudiantes del quinto grado de la Institución Educativa Primaria N° 73001 de Azángaro- 2022.

1.4. Justificación de la investigación.

La educación física centrada en el enfoque de la corporeidad, busca lograr las competencias de: a) se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad, b) interactúa a través de sus habilidades sociomotrices y c) asume una vida saludable, de

esta manera responde a los retos y desafíos relacionados a la actividad física, al deporte, danza, recreación, a la práctica pedagógica y la práctica formativa del ser humano eso es su razón de ser.

Nuestra investigación se justifica desde el punto de vista teórico, práctico, pedagógico ya que la educación física tiene efectos sociales, nos enseña la utilidad, importancia de la educación física, es un proceso dinámico para desarrollo sistemático de la personalidad en los aspectos cognitivo, afectivo, psicomotor, estas áreas siempre estarán presente en el proceso de transformación social, cuya finalidad es siempre la formación de la personalidad. En tanto, los juegos motores como variedad de juego ofrecen ventajas caracterizado por el desarrollo del movimiento incide directamente en la actividad física. La Educación física y los juegos motrices van de la mano, por cuando el aprendizaje de la Educación Física influye en el desarrollo de los juegos motores en el desarrollo de las habilidades básicas y capacidades físicas en el individuo y va evolucionando considerablemente en su aprendizaje motriz y actitudinal.

Formativamente la educación física es una actividad, es un área curricular que influye en los juegos motores, el cual debe ser sistematizado y utilizado en el aprendizaje y desde la perspectiva metodológica nuestra investigación permitirá encauzar teorías, enfoques y perspectivas de la educación física que permitirá mejorar y hacer mejor uso de los juegos motores con fines educativos.

La educación física debe responder a los retos y desafíos de la vida para estar bien de salud, influye significativamente en el desarrollo de los juegos motores en los estudiantes, tienen múltiples ventajas la práctica de los juegos motores en el deporte mediante el movimiento, la velocidad, la flexibilidad, fuerza.

Nuestro estudio contribuye al desarrollo humano desde la educación física , porque hablar de educación física es hablar de juegos , del deporte , de la actividad física que siempre debe estar presente en nuestras vidas , no solo en la etapa escolar sino a lo largo de nuestra existencia , puesto que , hombre que practica el educación física , estará sano , consciente de prevenir enfermedades , evitara el estrés , ansiedad muy común en nuestros días , después de haber sobrevivido a la pandemia del virus Covid 19 , motivo por lo que nos hemos planteado determinar cómo influye la educación física en el desarrollo de los juegos motores en los estudiantes del quinto grado de la Institución Educativa Primaria N° 73001 de Azángaro.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes

2.1.1. Nacional

Chumpitaz y Rivas (2013) en su investigación “Los juegos motores y su relación con el aprendizaje en el área de educación física en los estudiantes del 3° grado de educación primaria de la institución educativa experimental N°1278 UGEL 06, la Molina, 2012. Presentada a la Universidad Nacional de Educación “Enrique Guzmán y Valle” para obtener el grado de licenciado en educación, plantearon como objetivo: Establecer la relación existente entre el juego motor y el aprendizaje en el área de Educación Física de los estudiantes del 3° grado de Educación Primaria de I.E.E. N°1278 UGEL 06, La Malina, 2012. El diseño de investigación fue Descriptivo – Correlacional. para la recolección de datos utilizaron la técnica del fichaje y la encuesta. Llegaron a la conclusión, Si existe una relación significativa entre los juegos motores con el aprendizaje en el área de Educación Física en los estudiantes del 3° grado de Educación Primaria de la Institución Educativa Experimental, N°1278 UGEL 06, La Molina, 2012. Según la aplicación de la correlación Pearson, con una significancia al 95% el valor es de 0,469 entre el aprendizaje y los juegos motores y con la aplicación de Anova y con el 95% de validez el resultado obtenido se

encuentra dentro de los límites de la campana del gráfico por lo que se anula la hipótesis nula y se valida la hipótesis alterna.

2.1.2. Regional.

Chino (2019) en su tesis el nivel “Habilidades motrices básicas en estudiantes de primer grado de la Institución Educativa Primaria N° 70615 San Martín de Porres del distrito de Ilave 2019”, presentada a la Universidad Nacional del Altiplano Puno para optar al título profesional de licenciado en Educación Física. El objetivo fue determinar el nivel de las habilidades motrices básicas de los estudiantes. La investigación fue de tipo descriptivo, diseño no experimental, llegó a la conclusión: Según la aplicación del instrumento de las habilidades motrices básicas, los resultados en los estudiantes de primer grado de la Institución Educativa Primaria N° 70615 San Martín de Porres del distrito de Ilave 2019, se concluye el 56.1% del género masculino y el 43.9% del género femenino está dentro del estadio inicial con un 58.1%, el 36.2% del género femenino y 63.8 del género masculino se encontró en un estadio elemental con un 40.2% y el 17.2% del género femenino y el 82.8% del género masculino en un estadio maduro con 1.7%. Finalmente, se concluye que el género masculino obtuvo mejores desarrollos de habilidades motrices básicas.

2.1.3. Local

Machaca y Huanca (2022) en su tesis “Los juegos recreativos y su relación con la educación física en los niños del 6to. Grado de la Institución Educativa Primaria N° 72001 (Glorioso 851) Azángaro, 2022, presentada al Instituto de Educación Superior Pedagógico Público Azángaro, para optar al título de profesor de Educación Física; el objetivo fue: Explicar la relación entre los juegos recreativos y la educación física en los niños del 6to. Grado de la Institución Educativa Primaria N° 72001 (Glorioso 851)

Azángaro. La investigación fue de tipo básico teórico explicativo, diseño no experimental, descriptivo correlacional, llegaron a la conclusión: Existe relación positiva entre los juegos recreativos y la educación física en los niños del 6to. Grado de la Institución Educativa Primaria N° 72001 (Glorioso 851) Azángaro, 2022 comprobada con el coeficiente de correlación r de Pearson de 0,87 que corresponde a la correlación positiva fuerte lineal y la prueba de hipótesis con la T de Student donde T_c de 11.70 es $>$ a la T_t de 2.021, (para 44 grado de libertad), se rechaza la hipótesis nula H_0 y se acepta la hipótesis alterna (H_a). por ser superior la T calculada a la T tabulada.

2.2. Bases teóricas

2.2.1. La educación física

2.2.1.1. Definición de educación física

La educación física es vista como hecho pragmático que se refiere a la acción, una actividad física, un ejercicio físico. De otro lado es vista como área curricular, cuyo contenido es teórico y práctico. Nosotros asumimos la segunda opción. Es un proceso dinámico y que se desarrolla a lo largo de la vida a partir del hacer autónomo de los estudiantes, y se manifiesta en la modificación o reafirmación progresiva de su imagen corporal, la cual se integra con otros elementos de su personalidad en la construcción de su identidad personal y social.

Para CeDe (2020), la Educación Física es un concepto polisémico y amplio en función de enfoques (medicina, psicología, sociología, filosofía, ... de funciones (higienista, educativa, estética, reeducadora, expresiva, ... y de objetivos (mejora de la salud, mejora de la condición, alto rendimiento, ocio, lúdica,

En la actualidad nadie niega su carácter de ciencia, pero que no hay unanimidad en cuanto a su objeto de estudio, en los albores del siglo XXI, el campo de la

Educación Física se ha ampliado considerablemente, apareciendo tendencias, contenidos, objetivos, planteamientos y corrientes muy diferentes y novedosas.

Actualidad, existen dos perspectivas para delimitar el campo de estudio de la Educación Física: por una parte, aquellos que lo sitúan en el estudio de la motricidad humana, y se posicionan en la perspectiva de la Ciencia del Movimiento Humano, frente a los que dirigen su interés al estudio de la relación educativa y se ubican en el campo de la Ciencia de la Educación Física. Por lo tanto, aparecen dos grupos claramente diferenciados:

Minedu (2016) la educación física se sustenta en el enfoque de la corporeidad, que entiende al cuerpo en construcción de su ser más allá de su realidad biológica porque implica hacer, pensar, sentir, saber, comunicar y querer. Se refiere a la valoración de la condición del estudiante para moverse de forma intencionada, guiado por sus necesidades e intereses particulares, y tomando en cuenta sus posibilidades de acción en la interacción permanente con su entorno.

2.2.1.2. Importancia de educación física

La educación física es importante en la vida del ser humano, tiene como propósito: promueven en los estudiantes formas de expresarse a través de su corporeidad y su motricidad: realización de acciones motrices intencionadas e impregnadas de sentimientos y pensamientos. De este modo encuentra su verdadero sentido y especificidad en la educación, pues, en el currículo, es la principal área que enfatiza el desarrollo equilibrado de la corporeidad y la motricidad como elementos esenciales en la formación de su personalidad (Minedu, 2010).

En la formación integral de la persona, la educación física como disciplina o área curricular cumple con fines de formación correspondiente a la motricidad o movimiento, porque la educación física tiene carácter permanente en la vida del hombre formando bases en los inicios consolidando el desarrollo físico en las etapas subsiguientes del desarrollo humano permitiéndonos vivir plenamente una vida sana y saludable.

La finalidad de la educación no es exclusivamente la adquisición de determinados conocimientos o algunas habilidades y destrezas motoras, sino el desarrollo del ser humano más plenamente humano, libre, creador y recreador de su propia cultura, con el fin último de mejorar su calidad de vida.

La educación física es el área de la educación que educa al hombre a través del movimiento, desde y en lo psicomotor, hacia lo cognitivo –socioafectiva y en función de un diseño de hombre hacia la consecución de la calidad de vida.

Los problemas como la obesidad, el estrés, el sedentarismo y el consumo exagerado de drogas, estimulantes y otros problemas psicosociales, junto con la automatización de ciertos movimientos producto solamente del proceso de maduración constituyen los pilares sobre los que se apoya el sistema de vida de los ciudadanos modernos que, a la vez les permite disfrutar de algunos placeres, les produce algunas formas típicas de enfermedad y muerte. Frente a esto, la sociedad ha contenido hoy, al ejercicio, la deporte, específicamente a la Educación Física en sus manifestaciones recreativas, educativas o competitivas una función trascendente para la preservación y desarrollo de la salud del ser humano.

El movimiento físico de nuestra corporeidad debe manifestarse como una forma de cultura, de educación de promoción de salud y finalmente como un medio de desarrollo para continuar con el proceso de humanización.

Los seres humanos desenvolvemos nuestra vida bajo el desarrollo de tres patrones de acción:

- a) La toma de conciencia de nuestras posibilidades y limitaciones
- b) Tomar conciencia del lugar que ocupamos en el espacio y tiempo con nuestras características individuales.
- c) Las acciones que ejecutamos bajo las predisposiciones y condicionamientos de los anteriores

El consejo más apropiado es siempre: Si deseas vivir plenamente, mejora tu calidad de vida, ejercitando tu cuerpo y tendrá grandes beneficios y recursos físicos desde caminar hasta el competir deportivamente.

El atender las necesidades de movimiento pertinente en los primeros ciclos de la educación debe estar orientado a sentar las bases psicomotoras para el desarrollo eficiente de las capacidades cognitivas de los educandos. En este sentido es necesario darle la mayor importancia al desarrollo de la psicomotricidad de los educandos. La psicomotricidad como parte de la Educación Física permite en la educación una misión de primordial importancia, condiciona todos los aprendizajes escolares; tomar conciencia de nuestro cuerpo, mantener una buena postura nos exige desarrollar el equilibrio, lateralizarnos, situarnos en el espacio y el tiempo nos permitirá hacer bases adecuadas para desarrollar la coordinación y luego desplazarlos o realizar un acto motor determinado con eficacia (proyección).

La descoordinación motora que se conserva en gran parte de niños, adolescentes y jóvenes en edad escolar limita el desarrollo psicomotor, por consiguiente, en el desarrollo de las demás capacidades del hombre, consecuentemente nos limita a vivir plenamente. Frente a esto se hace necesaria que la actividad motriz debe estar debidamente orientada con bases psicopedagógicas, lo cual permitirá prevenir algunas inadaptaciones que son muy difíciles de modificarlos, pero no imposibles.

2.2.1.3. Objetivos de Educación física

La educación física es el conjunto de acciones previamente aprendidas y realizadas a través del movimiento corporal con la finalidad de obtener el desarrollo de destrezas, aptitudes, formas de reaccionar ante estímulos y adquisición de nuevos conocimientos, es estudiado actualmente por la denominada Educación física. Dentro de las distintas actividades o movimientos que puede realizar una persona, según (Noboa, 2011), se encuentran cuatro aspectos o movimientos:

- a) Movimientos naturales: tales como saltar, marchar, andar, arrojar.
- b) Movimiento con materiales: objetivos básicos, maquinas pequeñas, manos.
- c) Movimiento expresivo: a través del baile, danza, coreografías, lenguaje no verbal, actuación, entre otras.
- d) Formación y salud: movimientos pedagógicos, en el entorno.

Las metas de la educación según Lumpkin, (1986) son:

- a) Mejorar en cada individuo los beneficios físicos, mentales y sociales derivados de las actividades físicas”
- b) Desarrollar destrezas de estilos de vida y actitudes saludables"
- c) “crear un ambiente que estimule experiencias de movimientos particulares,

resultando en respuestas deseables que contribuyen al desarrollo óptimo de las potencialidades del individuo en todas las fases de su vida” (p.10).

En Ediciones olímpico (2019), se ha encontrado: dos grandes grupos de objetivos.

- a) **Objetivos Inmediatos.** - Son aquellos que se logran con un día, una semana o hasta tres meses de práctica constante. Con ellos, que son cortos y simples, el practicante se ejercita y logra, en poco tiempo, desarrollar lo que propuesto; sin embargo, no significa nada si no están dirigidos a desarrollar objetivos más grandes y metas más ambiciosas. Algunos ejemplos simples pueden ser: “hoy trabajaré mi fuerza en brazos y piernas», «mi carga de trabajo de este día será el drible y el shot», «este mes desarrollaré la resistencia y el otro, la fuerza», «se dominará el sistema 5-1», etc.

- b) **Objetivos Mediatos.** - Son aquellos que se logran a largo plazo, entre aproximadamente un año a más y que buscan los grandes objetivos sean especiales o generales. Se logra como consecuencia del desarrollo de los objetivos inmediatos y de los logros de día a día de trabajo, El objetivo mediano es la línea de llegada de mucho tiempo de esfuerzo y de cargas de trabajo deducidos de la labor permanente. Estos textualmente pueden ser: «Buen nivel físico adecuado al fútbol en la presente temporada». «Nivel competitivo para el campeonato de voleibol de Lima Metropolitana», «tener el nivel de un equipo de primera división para diciembre del próximo año», (p.14).

2.2.1.4. Educación física y expresión corporal

Una de las grandes ventajas de la Educación Física es el uso de la expresión corporal como forma de comunicación. Esto es sumamente importante en la educación básica considerando que gran parte de la comunicación humana se desarrolla en lenguaje no verbal, gestos, señales, el movimiento de las manos, el corporal, los saludos socialmente establecidos, entre otras formas de comunicación no verbal.

La expresión corporal se vincula con competencias y capacidades del área de educación física, para educación básica Minedu (2016). La competencia 1. Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad Interioriza y organiza sus movimientos eficazmente según sus posibilidades, en la práctica de actividades físicas como el juego, el deporte y aquellas que se desarrollan en la vida cotidiana. Asimismo, es capaz de expresar y comunicar a través de su cuerpo: ideas, emociones y sentimientos con gestos, posturas, tono muscular, entre otros. Dentro de esta competencia encontramos dos capacidades:

- a) Comprende su cuerpo: es decir, interioriza su cuerpo en estado estático o en movimiento en relación al espacio, el tiempo, los objetos y demás personas de su entorno.
- b) Se expresa corporalmente: usa el lenguaje corporal para comunicar emociones, sentimientos y pensamientos. Implica utilizar el tono, los gestos, mímicas, posturas y movimientos para expresarse, desarrollando la creatividad al usar todos los recursos que ofrece el cuerpo y el movimiento.

El reto del docente de Educación Física es desarrollar en los estudiantes de las competencias y capacidades del área que les permitan expresar no solo su

individualidad, sino mejorar sus relaciones a partir de su identidad corporal como forma de comunicarse y, al mismo tiempo, saber cómo desarrollar aprendizajes vinculados con la expresión corporal en estudiantes de educación básica

2.2.1.5. Enseñanza de la educación física

La enseñanza es un proceso de intermediar con el conocimiento, la educación física se enseña en toda la educación básica atendiendo a las competencias, capacidades, niveles de desempeño, estándares por ciclos, es responsabilidad del docente de educación física, formada profesionalmente sea en Institutos de educación Superior o facultades de educación en Universidades.

La aprobación del Currículo Nacional de Educación Básica (2016) demanda que el estudiante de FID se prepare para el trabajo para atender diversos grupos etarios. Esto supone no solo tener dominio de distintas disciplinas deportivas sino comprender y promover la “socialización, autonomía, aprendizajes instrumentales básicos y la mejora de las posibilidades expresivas, cognitivas, comunicativas, lúdicas y de movimiento” (Díaz, 2006) en estudiantes de distintas edades, ciclos y niveles educativos.

El rol articulador y la función social de la actividad física y el deporte, en la Formación Inicial Docente, debe orientarse al trabajo con estudiantes de distintos grupos etarios en el marco del desarrollo humano y social. El gasto social y público en salud correctiva, es siete veces más alto que la inversión en salud preventiva y en la formación de hábitos a nivel de la población, por lo que un rol fundamental del docente de educación física es promover no solo la formación, sino la reflexión al respecto, así como la práctica masiva que impulse un estilo de vida más sano en comunidad.

Por ello, el estudiante de FID requiere desarrollar habilidades y conocimientos sobre corporeidad, motricidad en el espacio, interacción socioemocional y ludicidad. Todos estos elementos contribuyen al desarrollo integral de los estudiantes. Esto no supone desmerecer la educación deportiva. Es indispensable considerar que la Educación Física y el deporte formativo promueven, por su propia naturaleza, el ejercicio de roles diferenciados. Ello permite que estudiantes de distintos grupos etarios reafirmen su individualidad y, al mismo tiempo, participen en actividades que desarrollan el trabajo en equipo, la socialización y el respeto a la diversidad.

2.2.1.6. Educación física y desarrollo socio emocional

Uno de los elementos clave en el proceso de formación de estudiantes para el siglo XXI, es un sólido desarrollo de habilidades socioemocionales, pues éstas permiten que el estudiante, reafirme su identidad y autoestima, se relacione mejor con sus pares, y esté dotado de habilidades que le permitan enfrentar retos, responder satisfactoriamente a situaciones de cambio, gestionar la frustración y la constancia para resolver problemas o situaciones diversas con tranquilidad.

Los espacios idóneos para el desarrollo de estas habilidades, es la educación física, donde el estudiante pone en práctica el autoconocimiento, la interacción y toma de decisiones. Al desarrollar actividades físicas y deportivas, se requiere de metas, trabajo en equipo, manejo de las emociones, conocer límites y fortalezas; por ello es crucial que el docente de Educación Física tenga clara la gran necesidad de vincular en su práctica docente el desarrollo de habilidades socioemocionales, la formación ética y la práctica de los enfoques transversales a través de la actividad física monitoreada y el deporte.

Los juegos motrices y el aprendizaje en el área de Educación Física se relacionan porque el desarrollo, las habilidades básicas y capacidades físicas en el niño va evolucionando considerablemente en su aprendizaje motriz y actitudinal. Este aspecto también está referida a la competencia y capacidades del área de Educación Física, concretamente a la competencia 3.

Competencia 3: Interactúa a través de sus habilidades sociomotrices. En la práctica de diferentes actividades físicas (juegos, deportes, actividades predeportivas, etc.). Implica poner en juego los recursos personales para una apropiada interacción social, inclusión y convivencia, insertándose adecuadamente en el grupo y resolviendo conflictos de manera asertiva, empática y pertinente a cada situación. Comprende las capacidades:

- a) Se relaciona utilizando sus habilidades sociomotrices: supone interactuar de manera asertiva con los demás en la práctica lúdica y deportiva experimentando el placer y disfrute que ella representa. Por otro lado, desarrolla habilidades como el respeto a las normas de juego, liderazgo, tolerancia, actitud proactiva, la resolución de conflictos interpersonales, la pertenencia positiva a un grupo, entre otras.
- b) Crea y aplica estrategias y tácticas de juego: supone emplear los recursos personales y las potencialidades de cada miembro del equipo para el logro de un objetivo común, desarrollando y aplicando reglas y soluciones tácticas de juego en actividades físicas de colaboración, cooperación y oposición.

2.2.1.7. Dimensiones de la variable independiente

2.2.1.7.1. Habilidades físicas

Las habilidades físicas son cualidades del ser humano innatas que se

van desarrollando a lo largo del tiempo, según Guío (2010) Se definen como las características individuales de la persona, determinantes en la condición física, se fundamentan en las acciones mecánicas y en los procesos energéticos y metabólicos de rendimiento de la musculatura voluntaria, no implican situaciones de elaboración sensorial complejas. Es el conjunto de los componentes de la motricidad, las capacidades físicas son las más fácilmente observables, se caracterizan por que se pueden medir, pues se concretan en función de los aspectos anatómico funcionales, además se pueden desarrollar con el entrenamiento y la práctica sistemática y organizada del ejercicio físico. Constituyen el grupo de las capacidades físicas la resistencia, fuerza, velocidad y la movilidad

Cruz, (2019) manifiestan que las habilidades físicas no son más que el desarrollo fisiológico que alcanza el ser humano a medida que se va enfrentando a la vida, donde su organismo se va adaptando físicamente a las condiciones de desarrollo social; estas se van formando desde edades tempranas y se educan a través de las clases de Educación Física, las cuales preparan al individuo física y mentalmente para enfrentar los retos de la vida. Saber usarlas las convierte en una herramienta de gran importancia para el beneficio de la salud del individuo y de los que lo rodean. El desarrollo de las habilidades físicas ocupa un lugar muy importante en el desarrollo de la personalidad del ser humano, determinando la condición física del individuo. En efecto, todo individuo requiere cierta eficiencia física con el fin de desarrollar sus tareas cotidianas.

Las habilidades físicas básicas son:

- a) **Desplazamientos.** La puesta en acción, el ritmo de ejecución, los cambios de dirección, las paradas.
- b) **Saltos.** El impulso, En vuelo, en caída. Se emplea fuerza (potencia de piernas), coordinación dinámico general, agilidad, equilibrio
- c) **Giros.** Hacia adelante, hacia detrás, lateral; vertical, horizontal, inclinado
- d) **Lanzamientos.** Por acompañamiento (Jabalina), Por golpeo (Tenis, Ping-pong, Beisbol. Por el objeto: Distancia (Jabalina). Precisión (Rana, Bolos).
- e) **Recogidas y Recepciones.** La diferencia entre ambas, es que en las recepciones el objeto está en movimiento, y en las recogidas está parado.

2.2.1.7.2. Destrezas físicas

Son cualidades específicas para ejecutar movimientos básicos y complejos con la mayor eficacia posible, en todo caso, son actividades manipulativas. Primero es la destreza física básica, luego la destreza deportiva, en ambos la destreza motriz o de movimiento; en realidad la destreza física y la destreza deportiva son habilidades. (Sanchez, 2005).

Según Gonzales- Rada (1998) Son modos particulares de acción, formas específicas de actuar, que preferentemente implican el manejo de elementos o instrumentos, comprendiendo el propio cuerpo. Se caracterizan por su contenido específico y por la necesaria precisión motriz. Para la ejecución de las destrezas es de decisiva importancia un acervo motor enriquecido con variadas y numerosas experiencias motrices. Se consideran destrezas: Generales: apoyos, caídas, ejercicios para el equilibrio, puntería. Gimnásticas: roles, vertical, medialuna, mortero, y otros. Cabe aclarar que la

destreza pone su acento en el contenido afectivo para el niño, ya que en sí misma constituye un desafío a sus posibilidades motrices.

Las destrezas físicas son las habilidades que tenemos para realizar diversos movimientos con nuestro cuerpo de manera natural. Por ejemplo, caminar, correr, saltar, trepar, lanzar, entre otros. Según las combinaciones de movimientos. Puede ser automatizada. Se clasifican en: Las que se realizan sin objetos. Por ejemplo, giro, desplazamiento, salto. Las que realizan con objetos: Por ejemplo, golpe, lanzamiento, recepción.

La destreza motriz es un elemento que está presente en todo tipo de actividad deportiva, actividad lúdica o juego motor y de ella depende en gran medida la mayor o menor eficacia en el resultado de las actuaciones. Esta destreza motriz no posee en todos los deportes el mismo grado de complejidad ni el mismo nivel de prioridad dentro del conjunto de la acción. En algunos deportes como el atletismo, ocupa un lugar primordial, dado que la realización de las pruebas atléticas siempre estará basada en el manejo de destrezas.

2.2.1.7.3. Recreación

La recreación se refiere al conjunto de acciones de entretenimiento, diversión o distracción de manera voluntaria. Como afirma Geis (2006), la recreación son aquellas actividades que se realizan con el fin de pasarlo bien y divertirse. Su finalidad es simplemente lúdica, buscándose unos resultados inmediatos y con la intención de ocupar el tiempo libre, sin una técnica muy apurada, sin reglamentaciones y dando la posibilidad de utilizar unos espacios y un material no convencional.

Ortegón (2011) dice, el ser humano realiza la recreación de diversas formas en forma voluntaria y según su contexto, tal es así, no es igual la recreación en el medio rural de Azángaro, en comparación con la zona urbana.

2.2.2. Juegos motores

2.2.2.1. Definición de juego motor

El juego motor es acción de movimiento, según Hervas, (2008), se la define como juego de movimiento o en desarrollo, está asociado al movimiento y experimentación con el propio cuerpo y las sensaciones que éste pueda generar en el niño. Saltar en un pie, jalar la soga, lanzar una pelota, columpiarse, correr, empujarse, entre otros. Los niños pequeños disfrutan mucho con el juego de tipo motor ya que se encuentran en una etapa en la cual buscan ejercitar y conseguir dominio de su cuerpo. Además, cuentan con mucha energía que buscan usarla haciendo diversos y variados movimientos.

Es recomendable que el niño realice juegos de tipo motor en áreas al aire libre, donde encuentre espacio suficiente para realizar todos los movimientos que requiera. Si acondicionamos en estos espacios pequeños túneles naturales, rampas, escaleras sencillas u otros obstáculos que supongan un reto para el pequeño, estaremos apoyando el desarrollo de la libre psicomotricidad, fundamental en esta etapa del desarrollo. El juego motor estimula el desarrollo y el aprendizaje.

Según la apreciación de González (2001) el juego motor constituye un elemento pedagógico de primer orden, ayudando a desarrollar la capacidad creativa y una mejor comprensión de los conceptos intrínsecos que subyacen en el lenguaje. También, facilita el desarrollo de los diferentes aspectos de la personalidad del niño o niña, del carácter, habilidades sociales, dominios motores y capacidades físicas.

Además, ofrece gran variedad de experiencias, lo cual facilita la adaptación y la autonomía. Igualmente, el juego permite al estudiante a participar activamente en diferentes actividades, realizándose así, un aprendizaje más ameno, efectivo y duradero. Tiene un gran valor y, ha sido recomendado por casi todas las tendencias pedagógicas del siglo XX y del presente siglo. Por ello, habría que tender a enseñar jugando, sobre todo en los primeros ciclos de la enseñanza.

Cuando el juego motor es compartido con los demás, se transforma en un poderoso medio socializante, ya que ayuda a los niños y niñas a comprender, respetar y tolerar a los demás, al mismo tiempo que les introduce en la aceptación de las normas y de las responsabilidades de asumir determinadas funciones que podrán extrapolar a sus propias vidas.

Los juegos de movimientos desempeñan un papel significativo en el desarrollo físico y psíquico de los niños y las niñas en las edades tempranas, constituye un excelente medio educativo que influye en las formas más diversas y complejas de la evolución del niño. Proporciona el desarrollo de hábitos, habilidades y capacidades motrices como caminar, correr, saltar, lanzar, capturar, equilibrio, reptación, destreza, flexibilidad, rapidez y resistencia entre otros. De las cualidades morales y volitivas como la voluntad, el valor, la perseverancia, la ayuda mutua, la disciplina y el colectivismo, etc.

2.2.2.2. Desarrollo de juego motor

Según Navarro (2012) El desarrollo del juego motor o simplemente desarrollo motor tiene relación con el aspecto psicomotor y los aspectos emocionales guardan una estrecha relación por lo que resulta improbable no vincularlos, ya que como se conoce para lograr un normal crecimiento es indispensable el desarrollo motor del

niño, es decir, la forma o el conjunto de actividades a través de las cuales los menores conocen el mundo, su funcionamiento y encuentran contestaciones a las preguntas que diariamente se hacen; preguntas que a su vez sirven para dar a conocer lo que desean o necesitan. Dentro de las actividades que realiza el niño en su desarrollo están: reacción ante estímulos, movimientos coordinados en distintas áreas, entre otros.

Según Ruiz (2007), en cada niño existe una necesidad de movimiento y esta actividad es a veces tan imperativa que resulta imposible mantenerlo encerrado y negarle la más libre expansión, los adultos deben hacer lo posible para que el niño se ejercite correctamente deben guiarlo y estimularlos para que jueguen, lo más conveniente que realicen los juegos al aire libre y al sol en resumen que el adulto conozca cada uno de los juegos que son accesible de acuerdo a su edad y a sus característica los niños no tiene mucha perseverancia se cansan con rapidez y su capacidad de concentraciones son muy limitada, por lo que se debe tener en cuenta que sean juegos muy sencillos que se cumpla la tarea motrices simple imitando siempre al adulto como un factor fundamental y que éste ocupe un papel activo dentro del juego.

Para el desarrollo del juego motor es importante la presencia del adulto y que de la posibilidad al niño de realizar la actividad hasta donde pueda para que no se sienta frustrado en su intento, para los grupos mayores las tramas pueden ser más complejas, los niños de esta edad se pueden combinar dos formas básicas de movimiento como son correr y saltar donde aparece el desarrollo de la fuerza, la rapidez, la acciones de lanzar y capturar la pelota en lo juego ya que a esta edad les brinden más y tienen como propósito obtener mayores juegos, asimismo, se puede organizar competencia en pareja y en grupo siempre respetando las reglas del juego

formando atributos morales y educándolos a subordinar los intereses individuales a los del colectivo a respetar las reglas a esperar su turno a saber ganar y perder la competencias la correcta preparación y lección que el adulto en el juego dependerá el éxito del mismo según sus movimientos en juegos de caminar y correr escalar deslizar saltar lanzar y capturar y juego para orientarse en el medio (González, 2001)

2.2.2.3. Principios de desarrollo motor

Se conoce como desarrollo motor al conjunto de pasos ordenados que el niño debe seguir desde el día que nace, hasta su completa maduración física y psicológica. Estos pasos pueden variar de una persona a otra.

Dentro de las formas de reaccionar, mejor conocidos como reflejos, que debe tener un niño con un desarrollo motor normal están: reflejo de presión y reflejo de caminar, mismos que irán d evaneciéndose conforme el niño vaya creciendo y adquiriendo los movimientos adecuados a su edad.

Según González (2012) El proceso de mielinización, es decir, el proceso encargado de coordinar los movimientos se da en la última etapa del embarazo y el inicio de la vida en el mundo exterior. Este proceso al igual que el Sistema nervioso se irá regulando conforme pase el tiempo, hasta llegar al día en el cual en niño pueda realizar movimientos propios, voluntarios, pero de forma ordenada, permitiéndose de esta forma controlar su cuerpo. En otras palabras, es un progreso motor que va desde una respuesta frágil, falta de coordinación, alterada, a una respuesta fuerte, coordinada y voluntaria.

2.2.2.4. Juego motor y movimiento

Como hemos sostenido líneas arriba, el juego motor es la acción de movimiento, de ahí como ya se mencionó anteriormente el progreso motor de una

persona, cambia de movimientos torpes y sin objetivo a movimientos automáticos, ágiles, inteligentes y con un objetivo claro. Es por esto, según Añorga (2015) que se pueden distinguir dos tipos de movimientos:

- A) **movimiento voluntario:** es aquel que se realiza de forma consciente, pensante y premeditada, en el cuál antes de la puesta en práctica de la acción se observa, analiza y verifica la información recibida. Dentro de estos movimientos tenemos: atrapar una fruta, halar la mesa, prender la cocina, entre muchas más.
- B) **Movimiento automático:** se da cuando una persona repite varias veces una misma acción, de tal forma que el cerebro la asimila y luego de algún tiempo de aprendizaje la realiza de manera automática, sin desgaste de energía, convirtiéndose de esta forma en costumbres que las personas tienen. Ejemplos: conducir medios de transporte, escribir, entre otras.

2.2.2.5. Juego recreativo

Los juegos recreativos son acciones lúdicas de diversión que transmiten emociones y permiten la relación entre otras personas convirtiendo en actividades vitales para el desarrollo integral de las personas. Estos juegos se dan normalmente en espacios donde los estudiantes puedan participar libremente donde ellos se sientan cómodos y donde el profesor o instructor de una manera alegre y participativa logre el interés de los participantes haciendo entonces la mejor de las experiencias debido que implica involucrarse activamente en el juego programado por el instructor.

Estos juegos de recreación previamente organizados se desarrollan en espacios abiertos como cerrados, en el primer caso en el patio o cancha o el área verde del centro educativo y el segundo caso dentro de un aula de clase, su objetivo es buscar

la predisposición voluntaria del participante y desarrollar tanto las capacidades físicas como intelectuales, potenciando a la toma de decisiones del estudiante para su realización y mejoramiento de la calidad de vida.

Los juegos recreativos sirven como entretenimiento frente a las diversas circunstancias que las personas afrontan en la vida, en un estudiante se convierte en la vía de liberar tensiones y mostrarse tal y como es, es decir sus rasgos de personalidad. Estos juegos son individuales como colectivos reuniendo diversos caracteres y opiniones, pero con una sola condición alcanzar metas explícitas siguiendo reglas mínimas preestablecidas.

Entre las características de los juegos recreativos tenemos la participación activa del profesor instructor, la predisposición del estudiante participante, los cambios continuos de las reglas y los roles de participación, los espacios útiles para la cantidad de participantes, la adaptación de los materiales utilizados y lo valioso del intercambio de los conocimientos obtenidos por la actividad, dando la posibilidad que el estudiante cambie reglas y utilice su imaginación.

Cabrera (2012), dice cuando se elabora los juegos recreativos es fundamental tener en cuenta ciertos aspectos como es la estimulación motriz de los estudiantes convirtiéndose en una actividad estratégica para el desarrollo y mejora de habilidades como reacción, flexibilidad, velocidad y equilibrio.

2.2.2.6. Dimensiones del juego motor

2.2.2.6.1. Juego de recepción

El juego de recepción tiene acción de interceptar y controlar un móvil en desplazamiento por el espacio, son habilidades manipulativas, las mismas están

centradas en la manipulación de objetos con los distintos segmentos corporales, también se le conoce como juego de pase, por ser acción de desprenderse de un objeto mediante un movimiento de alguna parte del cuerpo, cuyo objetivo es enviarlo a un receptor. Es la sesión voluntaria del objeto a otro, o uno mismo (autopase). Es un lanzamiento con intención de comunicación motriz entre jugadores, entre estos juegos destacan, los de pase, Disponible en: <https://efimullins.blogspot.com/2013/12/contenidos-y-actividades-juegos-de-pase>.

Entre los juegos de recepción conocidos en nuestro medio registran: Atrapa pelotas, Balón que persigue, Juego de los yajes. La bata, La papa se quema, La rueda de la pelota. La telaraña. Las piernas mágicas, Sigue la ronda

2.2.2.6.2. Juego de lanzamiento

Son juegos motores de atención y observación, se combina con el juego de persecución, los materiales y motores que se usan son balones, pelotas de trapo, conos; permite el desarrollo de habilidades motrices básicas y resolución de problemas. Los juegos clásicos son:

Juego ¡El gato! Este juego de lanzamientos y recepciones se juega en trío. Uno se la queda en medio. Los otros intentan pasarse la pelota sin que la coja el del medio.

Juego A la canasta. Este juego es parecido al de los 10 pases, pero no tiene limitación de pases, la única condición es que pase por todos los miembros del equipo. En este juego de lanzamientos y recepciones se dan unas normas concretas: el que tiene la pelota en las manos no se puede mover, tampoco lo

pueden tocar el resto (incluso si se acercan mucho a él y consigue tocar al adversario con la pelota -sin soltarla-, éste se tendrá que sentar en el mismo sitio y lugar que ha sido tocado durante 3 segundos).

Entre otros juegos de lanzamiento practicado en nuestro medio figuran: Ampay, Canicas, Kiwi, Las frutas, Tumbalatas, Tejos, Trompos.

2.2.2.6.3. Juego de esquivia

Viene de esquivar, es evitar chocar con cualquier obstáculo, es un juego donde se desvía a ser alcanzado por un objeto lanzado, ejemplo: esquivia de pelota, de piedras consistía en que una persona lanzara, desde una determinada distancia, una piedra sobre el cuerpo de otra persona que trata de evitar ser alcanzado, mediante la esquivia. Los jugadores más hábiles, además de esquivar las piedras o las varas que les lanzaban, eran capaces de cogerlas con la mano en el aire. Los ejemplos clásicos son Juegos de volar y esquivar, son los juegos aviones, naves espaciales y otras aeronaves. Si te gusta el ritmo rápido, la acción aérea de esquivar balas, también con pelota.

Los principales juegos de esquivia practicado en nuestro medio son: Balón prisionero, Campo minado, Carrera de chapas, El lobo y la oveja, Encantados, Los quemados, Matachola, Matagentes.

2.3. Marco conceptual (Conceptos básicos de la investigación).

2.3.1. Aprendizaje

Es un proceso en la cual el educando, con la dirección correcta o indirecta de su guía, y en una situación didáctica especialmente estructurada, desenvuelve las habilidades, los hábitos y las capacidades que le permiten apropiarse creativamente de la

cultura y de los métodos para buscar y emplear los conocimientos por sí mismo. El ser humano por naturaleza aprende todos los días, este aprendizaje es motivado por la propia necesidad.

2.3.2. Desarrollo

La palabra desarrollo connota varias acepciones o significados, en el campo de la educación física se refiere fundamentalmente al crecimiento, aumento, reforzamiento, proceso o evolución de algo. En este caso se podría decir que el desarrollo se refiere a los cambios anatómicos, fisiológicos, motrices, psicológicos, intelectuales y sociales que experimentamos como personas desde el periodo prenatal hasta la vida adulta. Y que a partir de ello adquirimos habilidades, destrezas, que van evolucionando desde la niñez, ya que es una evolución progresiva de la estructura y funciones que realiza un individuo.

2.3.3. Destreza física

Es la habilidad que un individuo posee, en donde realizamos diversos movimientos con nuestro cuerpo de manera natural por ejemplo como, caminar correr, saltar, lanzar, trepar, etc. La destreza física es la clave fundamental en la formación de un individuo, más de un deportista, y lograr el mejoramiento de las cualidades físicas, tales como la resistencia, flexibilidad, velocidad, la flexibilidad, etc.

2.3.4. Educación

Es la formación práctica y metodológica que se le da a una persona. Es un proceso mediante el cual al individuo se le suministran herramientas y conocimientos esenciales para ponerlos en práctica en la vida cotidiana. Ya que gracias a la educación adquirimos habilidades, creencias, valores o habilidades, todo depende como el individuo con las

actitudes que muestre el proceso educativo es dirigido por una figura de gran autoridad, como por ejemplo los maestros, padres, directores.

2.3.5. Educación física

Por lo general está referido a la acción de realizar actividad física o al área, curso o asignatura con fines de aprendizaje, Es un área (disciplina) que trata de ofrecer una educación integral sobre el cuerpo humano contribuyendo al cuidado de la salud, en la cual busca educar a los individuos en el uso de su propio cuerpo, enseñándoles a mantener su salud física y corporal. Además, reciben formación sobre los diferentes deportes que existen lo que puede ayudarles a practicarlos de forma segura, la educación física ayudara a tener un desarrollo integral y una vida saludable en las personas.

2.3.6. Física

El término física es vista como actividad dinámica, aunque nos remite apreciar desde el campo científico como la ciencia que estudia las propiedades y la estructura de la materia, las formas de su movimiento, la física es describir el funcionamiento de todo a nuestro alrededor, desde el movimiento de partículas diminutas hasta el movimiento. Velocidad, movimiento, dirección y aceleración son términos comunes en física.

2.3.7. Habilidad física

Es la aptitud innata, talento, destreza o capacidad que ostenta una persona para llevar a cabo, la cual son necesarias para realizar una acción de manera efectiva y precisa. Son cualidades físicas, acciones o cosas que están conectadas con el cuerpo de una

persona, más que con su mente, para el desarrollo de las capacidades del rendimiento físico.

2.3.8. Juego

El juego en el terreno de la educación física es una actividad relacionado siempre al movimiento, es una actividad natural en los niños y su práctica les ayuda a comprender el mundo que los rodea y actuar sobre él. A través del juego descubren sus potencialidades, aprende a conocer el mundo, interpreta la realidad, ensayan conductas sociales y asumen roles, aprenden reglas y regulan su comportamiento, exteriorizan pensamientos descargan impulsos y emociones.

2.3.9. Juego de esquivar

Particularmente tiende a esquivar, es un juego donde se desvía a ser alcanzado por un objeto ya sea pelota o cualquier otro objeto lanzado desde un determinado lugar, los participantes son capaces de esquivar, así como también lanzar por lo tanto este juego desarrolla en lo particular las capacidades físicas como la fuerza, la velocidad, estos juegos son: los quemados, mata gentes, balón prisionero, mata chola, encantados, etc.

2.3.10. Juego de lanzamiento

Son aquellos juegos que su acción principal es lanzar (tirar), ya sea un objeto o cualquier material que no sea punzo cortantes, es decir que no haga daños físicos, en el juego se desarrollan las capacidades básicas en vista que las acciones son rapidez; así como también las capacidades físicas como la fuerza.

2.3.11. Juego de recepción

Recepción es la acción de agarrar un objeto en movimiento por el espacio a una velocidad continua, en este juego los participantes manipulan a su comodidad el objeto de juego ya sea una pelota de trapo o cualquier material de juego, en el juego los participantes desarrollan la capacidad viso motora.

2.3.12. Juegos motores

El juego motor es una actividad en la que intervienen, todas las potencias físicas, motoras, cognitivas, afectivas y sociales del individuo, provocando su desarrollo y permitiendo su despliegue espontáneo, pleno y alegre.

2.3.13. Recreación

Entendido como actividad de distracción, implica la participación activa, tanto a nivel físico como mental, del individuo. En este sentido, la recreación se opone al ocio, que es más bien una forma pasiva de distracción, más relacionada con la distensión y la relajación del cuerpo y la mente. Es fundamental para la salud física y mental. Por esta razón, es aconsejable practicar actividades recreativas de vez en cuando que nos proporcionen la posibilidad de despejar la mente y dedicar nuestro tiempo libre a cosas que disfrutemos realmente. En este sentido, la recreación sirve para romper con la rutina y las obligaciones cotidianas, y así aliviar el estrés acumulado.

2.4. Hipótesis de la investigación

2.4.1. Hipótesis general.

La educación física influye de manera positiva en el desarrollo de los juegos motores en los estudiantes del quinto grado de la Institución Educativa Primaria N° 73001 de Azángaro- 2022

2.4.2. Hipótesis específicos.

- a) La habilidad física influye de manera positiva en el desarrollo del juego de recepción en los estudiantes del quinto grado de la Institución Educativa Primaria N° 73001 de Azángaro- 2022.

- b) La destreza física influye de manera positiva en el desarrollo del juego de lanzamiento en los estudiantes del quinto grado de la Institución Educativa Primaria N° 73001 de Azángaro- 2022.

- c) La recreación influye de manera positiva en el desarrollo del juego de esquiva en los estudiantes del quinto grado de la Institución Educativa Primaria N° 73001 de Azángaro- 2022.

2.5. Identificación de variables

2.5.1. Variable Independiente

Educación física

2.5.2. Variable dependiente

Juegos motores

2.6. Operacionalización de variables.

Variables	Dimensiones	Indicadores	Instrumento Escala de Medición	Tipo y Diseño
Independiente Educación física	Habilidad física	Realiza actividades básicas: caminata, trotes, saltos, mostrando resistencia y velocidad. Utiliza fuerza muscular para levantar pesas, lanzamientos, giros diversas actividades físicas	Ficha de observación Inicio Proceso Logrado Destacado I (1) P (2) D (3) L (4)	Diseño No experi-mental transeccional Tipo de Diseño Correla-cional
	Destreza física	Practica juegos físicos con comodidad y confianza, mostrando habilidad para lanzar objetos en varias direcciones Posee agilidad para lanzamiento, recepción, mostrando habilidades de reacción		
	Recreación	Se divierte con los juegos naturales de su contexto Ocupa su tiempo libre en diversiones físicas como deporte, juegos de naturaleza recreativa		
Dependiente Juegos motores	juego de recepción	Juega en espacios abiertos y cerrados juegos de desplazamiento Atrapa pelotas con facilidad y practica el Juego a la bata	Encuesta Instrumento Cuestionario Escala nominal Siempre Casi siempre A veces Nunca S (4) CS (3) AV (2) N (1)	
	juego de lanzamiento	<ul style="list-style-type: none"> • Observa con atención el juego con balones, lanza con facilidad las pelotas de trapo, • Practica el juego a trompos, tejos, juego ampay, canicas, tejos 		
	juego de esquivas	<ul style="list-style-type: none"> • Practican el juego campo minado y a mata chola mostrando habilidad Anima y participa del juego mata, El lobo y la oveja, mostrando habilidad de esquivas 		

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA DE INVESTIGACIÓN

3.1. Método de investigación.

Según las características la investigación es de enfoque cuantitativo, se ha utilizado el método científico como método general, como métodos lógicos los métodos: analítico, sintético, deductivo e inductivo; como métodos empíricos la observación y la estadística; obedece a una planificación ordenada, sistemática y tiene una secuencia estructurada.

Según Hernández Sampieri, y otros. (2014). El método permite estratégicamente visionar los resultados válidos para la institución en estudio y determinar su factibilidad su generalización a otras unidades ejecutoras en razón del tiempo, espacio, contexto de la realidad del problema a investigarse de acuerdo a las intenciones de las variables.

3.2. Tipo de investigación.

La presente investigación se ubica en el tipo de investigación Descriptiva – correlacional, estos estudios tienen como principal función especificar las propiedades, características, perfiles, objeto o cualquier fenómeno. Según Charaja, (2009) según su propósito es una investigación básico o teórico y por su estrategia, descriptivo. Hernández-Sampieri y Mendoza (2018). Afirman “En este tipo de estudio se observa, describe y

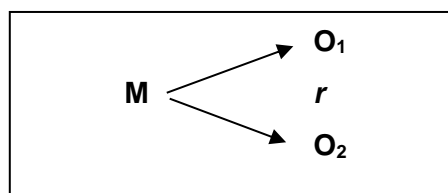
fundamentan varios aspectos del fenómeno, no existe la manipulación de las variables” (pg. 177).

Según Hernández y otros. (2014), El diagrama o esquema del tipo de investigación se determina con el propósito de describir y correlacionar la relación de las variables y analizar.

3.3. Diseño de investigación.

Es de diseño no experimental, según Arias (2004), “el diseño es la estrategia adoptada por el investigador para responder al problema planteado”. La investigación fue de diseño no experimental porque no se ha manipulación ninguna variable, sino correlacional transversal por cuanto los resultados sólo se verificaron una sola vez y de acuerdo con las variables a estudiar en un momento dado. Según Hernández, et. al. (2014), estos diseños describen relaciones entre dos o más variables, en un momento determinado.

Se empleará la siguiente fórmula:



Donde:

M = Muestra.

O₁ = Variable1

O₂ = Variable2.

r = Relación de las variables de estudio

3.4. Población y Muestra.

3.4.1. Población

La población de estudio estaba conformada por 119 estudiantes del quinto grado de la Institución Educativa Primaria N° 73001 de Azángaro, matriculados en el año escolar del 2022, las características de la población son casi homogéneas, en edad, sentimientos, condiciones sociales- económicas.

TABLA 1

Población

Estudiantes 5to. grado de la IEP N° 73001 de Azángaro

Grados	Secciones					Cantidad de estudiantes
	A	B	C	D	E	
5to	x					30
5to		x				23
.5to			x			25
5to				x		23
5to					x	18
Total						119

Nota.- Nómina de matrícula 5to. grado de la IEP N° 73001

Tabla: Elaboración propia

3.4.2. Muestra

La muestra representativa estaba conformada por 23 estudiantes del quinto grado, sección “B” de la Institución Educativa Primaria N° 73001 de Azángaro-2022 de Azángaro matriculados en el año escolar del 2022. Para determinar la muestra representativa se ha utilizado la técnica no probabilística o intencionado.

TABLA 02

Muestra de estudio IEP N° 73001 de Azángaro

Grado	Sexo		Sub total
	H	M	
Quinto “B”	13	10	23
Total	13	10	23

Nota.- Nómina de matrícula 5to grado, IEP N° 73001

3.5. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

La técnica según Carrasco, (2007) Constituye el conjunto de reglas y pautas que guían las actividades que realizan los investigadores. En la presente investigación utilizaremos la técnica de la encuesta y la observación. Como instrumentos el cuestionario de preguntas y la ficha de investigación.

3.5.1. Técnicas

La encuesta.- Según apreciación de Arias y Covinos (2021) La encuesta como técnica, permite la recogida de los datos por medio de la interrogación que se realiza al encuestado con el propósito de que brinden información requerida para la investigación” (p.81). Se ha utilizado una encuesta de 15 preguntas para recoger datos relacionados a los juegos motores.

La Observación La observación es una de las técnicas para la recogida de datos, esta técnica es muy pertinente para este tipo de investigación. Como menciona Bernal (2016) la observación, como técnica de investigación científica es un proceso riguroso que permite conocer, de forma directa, el objeto de estudio para luego describir y analizar situaciones sobre la realidad estudiada. (p.254).

Para los efectos de esta investigación básicamente la observación, consistió en observar el desarrollo de la Educación Física, el mismo que se ha realizado durante la práctica pre profesional aprovechando las sesiones de educación física.

3.5.2. Instrumentos

Según Arias y Covinos (2021) Consiste en un conjunto de preguntas presentadas y enumeradas en una tabla y una serie de posibles respuestas que el encuestado debe responder. No existen respuestas correctas o incorrectas, todas las respuestas llevan a un resultado diferente. (P. 82). Entonces, los instrumentos son los medios donde se materializan la técnica utilizada para la recolección de datos: En la presente investigación se ha utilizado la ficha de observación con 15 ítem o desempeños.

3.6. Métodos de análisis de datos (Para la prueba de hipótesis)

En la aplicación de la prueba de Hipótesis se ha utilizado el coeficiente de Pearson y la distribución “T”

$$r = \frac{\sum xy - \sum x \sum y / n}{\sqrt{\sum x^2 - (\sum x)^2 / n} \sqrt{\sum y^2 - (\sum y)^2 / n}}$$

DONDE:

- r = Coeficiente de Correlación
- \sum = Sumatoria
- y = Variable Dependiente
- x = Variable Independiente.

Para la distribución “t” la de Student, por ser una población pequeña.

CAPÍTULO IV

RESULTADOS DE LA INVESTIGACIÓN

4.1. Presentación de los resultados de la investigación

En el presente capítulo presentamos los resultados de la investigación realizada acerca de la Influencia de la educación física en el desarrollo de los juegos motores, para el cual se ha procedido de acuerdo al plan de recolección y tratamiento de datos planteado en el proyecto de investigación. Las observaciones y sugerencias hechas por la jefatura de Unidad Académica así como del docente asesor fueron corregidos y subsanados; los resultados son conforme a la metodología de la investigación educativa, el tratamiento seguido fue: Una vez validado los instrumentos, se ha recolectado los datos, luego seleccionado y ordenado; posteriormente el conteo y la elaboración de la base de datos, seguidamente la tabulación, la tabla de frecuencias y la elaboración de las figuras, en este caso los histogramas, en función a las variables y dimensiones, finalmente la prueba de hipótesis, el propósito fue determinar la influencia de la educación física en el desarrollo de los juegos motores en los estudiantes del quinto grado de la Institución Educativa Primaria N° 73001 de Azángaro- 2022.

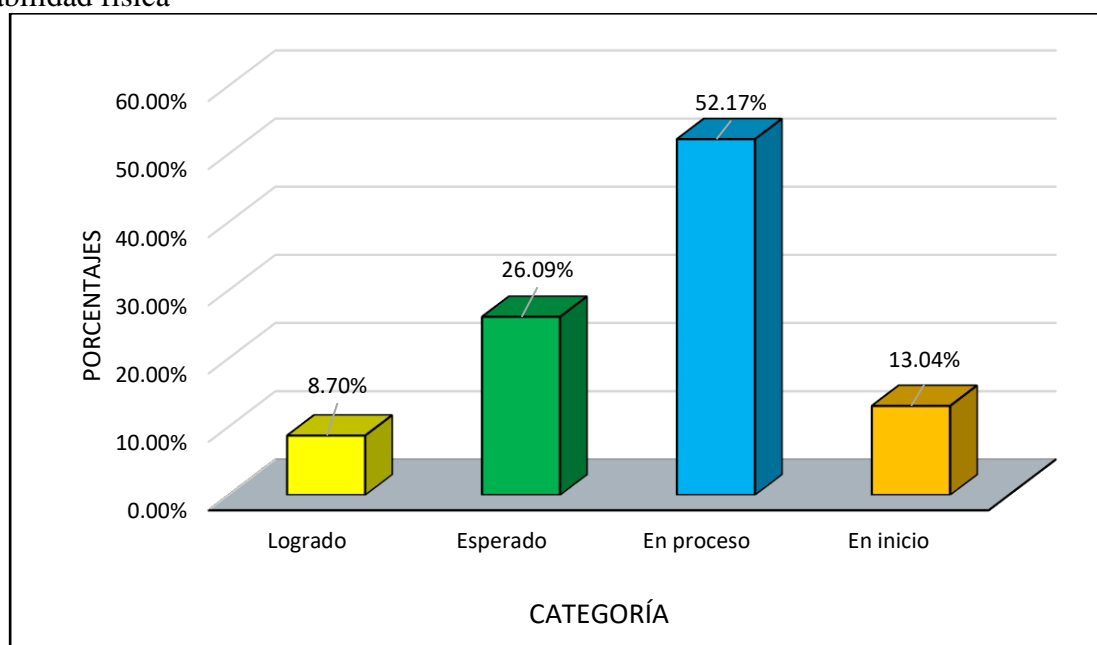
4.2. Resultados de la variable independiente: Educación física

Tabla 3.
Dimensión: Habilidad física

Categorías		Frecuencia (f_i)	Porcentaje (%)
Cualitativo	Cuantitativo		
Logrado	20 - 16	2	8.70
Esperado	15 - 11	6	26.09
En proceso	10 - 6	12	52.17
En inicio	5 - 1	3	13.04
Total		23	100.00

Nota.- Base de datos. 2022.

FIGURA 1
Habilidad física



Nota: Tabla 3

Análisis e interpretación

En la tabla 3 y la figura 1 se observa los resultados correspondientes a la variable independiente. Educación física, dimensión habilidad física, obtenidos mediante la técnica de la observación a los estudiantes del quinto grado de la Institución Educativa Primaria N° 73001 de Azángaro- 2022. Suministrada mediante la ficha de observación, donde 12 estudiantes de un total de 23 estudiantes observados que representan al 52.17% se ubican en

la categoría en proceso; 6 estudiantes que representan el 26.09% se encuentran en la categoría esperado; 3 estudiantes observados que hacen el 13.04%, en la categoría inicio y solo el 8.70% de estudiantes observados están en la categoría logrado.

De los resultados obtenidos se deduce, la mayoría de los estudiantes se ubican en la categoría en proceso de la habilidad física, en el rango comprendido entre 6 y 10 puntos, lo que supone que muchos estudiantes están relativamente en actividad física y tienen dones de habilidad, nosotros pensamos que la educación física como disciplina o área curricular es un medio para fortalecer y motivar en el estudiante la habilidad física, la educación física fortalece la expresión corporal, el desarrollo socioemocional, considerando que las habilidades físicas son cualidades del ser humano innatas que se van desarrollando a lo largo del tiempo, mejor si se desarrollan desde temprana edad, desde las instituciones educativas.

Tabla 4.

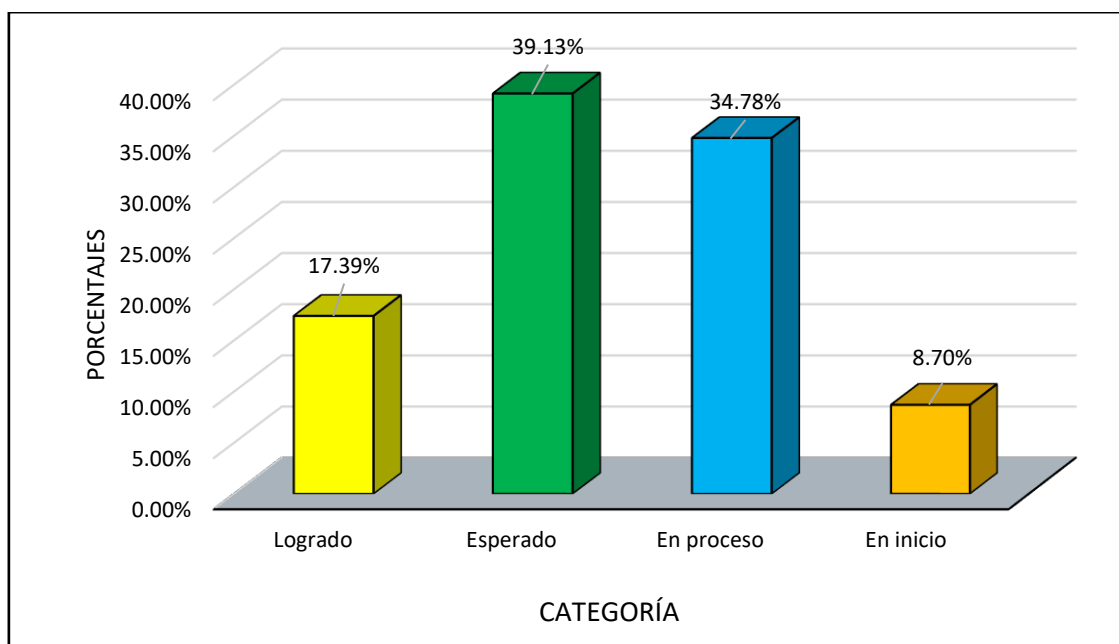
Dimensión: Destreza física

Categorías		Frecuencia (f _i)	Porcentaje (%)
Cualitativo	Cuantitativo		
Logrado	20 - 16	4	17.39
Esperado	15 - 11	9	39.13
En proceso	10 - 6	8	34.78
En inicio	5 - 1	2	8.70
Total		23	100.00

Nota.- Base de datos. 2022.

FIGURA 2

Destreza física



Nota.- Tabla 4

Análisis e interpretación

En la tabla 4 y la figura 2 se observa los resultados correspondientes a la variable independiente. Educación física, dimensión destreza física, obtenidos mediante la técnica de la observación a los estudiantes del quinto grado de la Institución Educativa Primaria N° 73001 de Azángaro- 2022. Suministrada mediante la ficha de observación, donde 9 estudiantes de un total de 23 estudiantes observados que representan al 39.13% se ubican en la categoría en proceso; 4 estudiantes que representan al 17.39% se ubican en la categoría logrado y, 2 estudiantes observados que hacen el 8.70% están en la categoría en inicio.

De los resultados obtenidos se deduce, la mayoría de los estudiantes se ubican en la categoría esperado en la destreza física, en el rango comprendido entre 11 y 15 puntos resultado con el cual estamos de acuerdo porque la destreza física es una cualidad específica que tiene su razón para ejecutar movimientos básicos y complejos con la mayor eficacia

posible, en todo caso, son actividades manipulativas. En una actividad de movimiento lo primero es la destreza física básica, luego la destreza deportiva, en ambos la destreza motriz o de movimiento; esto se va fortaleciendo poco a poco, siendo la educación física un medio para modelar, fortalecer la práctica de las habilidades y destrezas físicas.

Tabla 5.

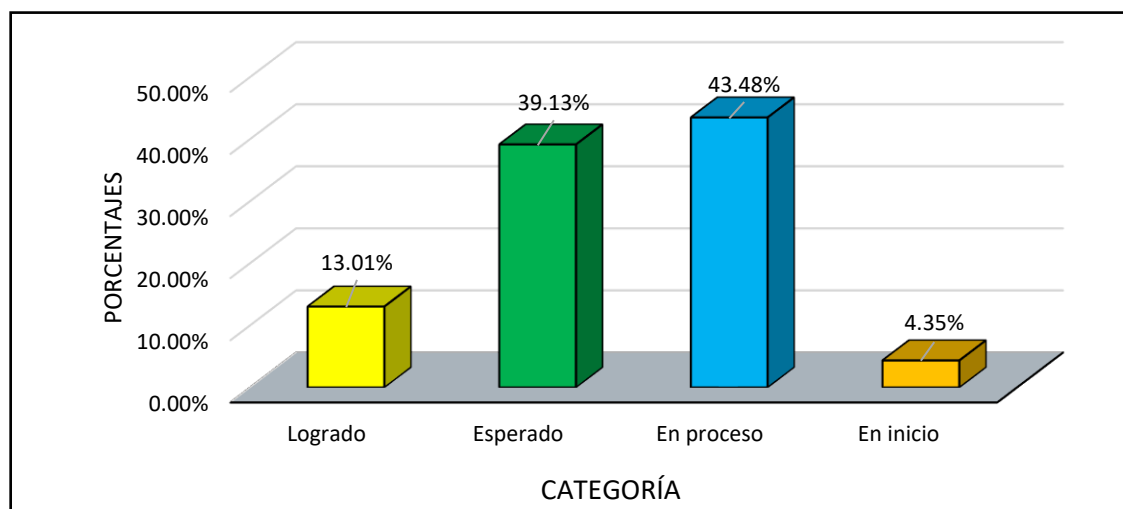
Dimensión: Recreación

Categorías		Frecuencia (f _i)	Porcentaje (%)
Cualitativo	Cuantitativo		
Logrado	20 - 16	3	13.04
Esperado	15 - 11	9	39.13
En proceso	10 - 6	10	43.48
En inicio	5 - 1	1	4.35
Total		23	100.00

Nota.- Base de datos. 2022.

FIGURA 3

Recreación



Nota.- Tabla 5

Análisis e interpretación

En la tabla 5 y la figura 3 se observa los resultados correspondientes a la variable independiente. Educación física, dimensión recreación, obtenidos mediante la técnica de la observación a los estudiantes del quinto grado de la Institución Educativa Primaria N° 73001 de Azángaro- 2022. Suministrada mediante la ficha de observación, donde 10 estudiantes de un total de 23 estudiantes observados que representan el 43.48% se ubican en la categoría en proceso; 9 estudiantes que representan al 39.13% se ubican en la categoría esperado; 3 estudiantes observados que hacen el 13.04% están en la categoría logrado y un estudiante que representa al 4.35% está en la categoría en inicio.

De los resultados obtenidos se deduce, la mayoría de los estudiantes se ubican en la categoría en proceso en la dimensión recreación, en el rango comprendido entre 06 y 10 puntos resultado ajustado que nos hace ver la limitación o la escasez de la educación física en las instituciones educativas; la recreación es un medio que sirve para expresar, para manifestar con toda naturalidad diferentes acciones de diversión o distracción de manera voluntaria, allí se manifiesta los entrenamientos para la actividad física, su desarrollo debe ser estimulado sea por el padre de familia o por el docente, siendo una oportunidad en las instituciones educativas, a partir de la recreación, más adelante exigiremos el desarrollo del pensamiento creativo, pensamiento crítico.

4.3. Resultados de la variable dependiente: Juego motor

Tabla 6.

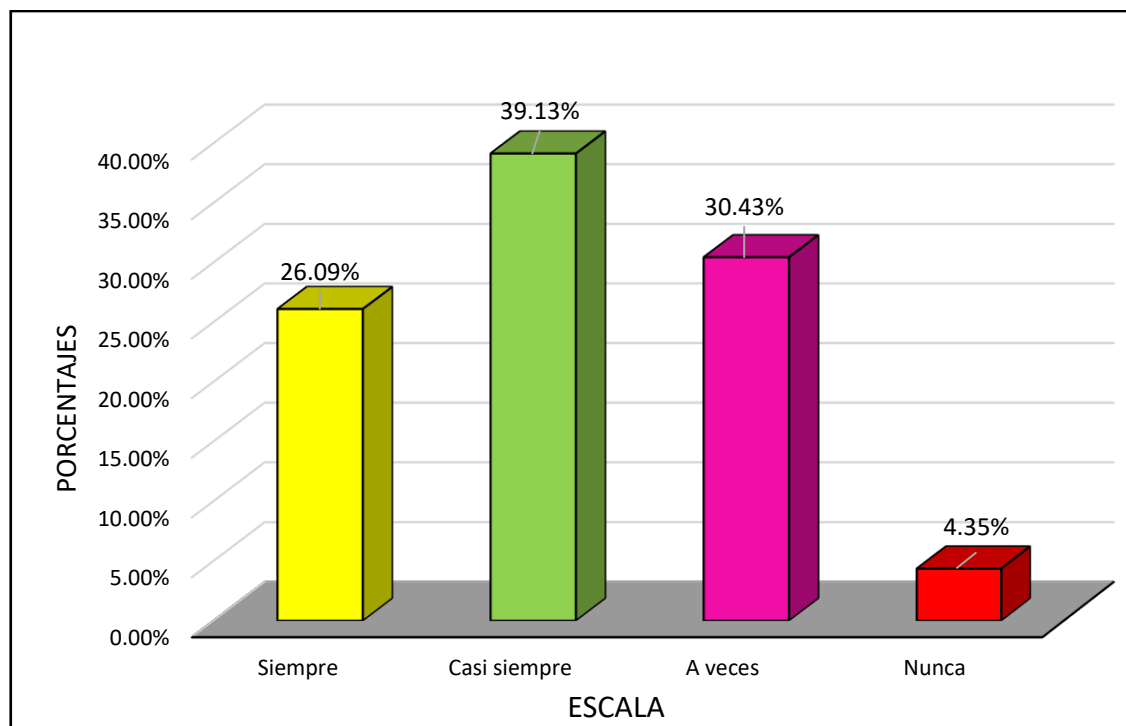
Dimensión: Juego de recepción

Categorías		Frecuencia (fi)	Porcentaje (%)
Cualitativo	Cuantitativo		
Siempre	20 - 16	6	26.09
Casi siempre	15 - 11	9	39.13
A veces	10 - 6	7	30.43
Nunca	5 - 1	1	4.35
Total		23	100.00

Nota.- Base de datos. 2022.

FIGURA 4

Juego de recepción



Nota.- Tabla 6

Análisis e interpretación

En la tabla 6 y la figura 4 se observa los resultados correspondientes a la variable dependiente. Juego motor, dimensión juego de recepción, obtenidos mediante la técnica de la encuesta a los estudiantes del quinto grado de la Institución Educativa Primaria N° 73001 de Azángaro- 2022. Suministrada mediante el cuestionario de preguntas, donde 9 estudiantes de un total de 23 estudiantes encuestados que representan el 39.13% casi siempre practican el juego motor de recepción; 7 estudiantes que representan el 30.43% a veces practican el juego de recepción; 6 estudiantes que representan al 26.09% siempre practican y solo un estudiante que representa al 4.35% nunca práctica.

De los resultados obtenidos se deduce, la mayoría de los estudiantes se ubican en la escala de casi siempre en el juego motor, dimensión juego de recepción, comprendido en el rango entre 11 y 15 puntos. El juego motor es un tipo de juego adscrito al movimiento, asociado al movimiento y experimentación con el propio cuerpo y las sensaciones que éste pueda generar en el individuo, su característica es de diversión al saltar en un pie, jalar la soga, lanzar una pelota, columpiarse, correr, empujarse unos con otros, este disfrute hace que se desarrolle el movimiento, favoreciendo al aspecto psicomotor y los aspectos socioemocionales.

El juego de recepción es un juego centrado en la manipulación de objetos, es una habilidad de acción de interceptar y controlar un móvil en desplazamiento por el espacio, se manifiesta en estrecha relación con el juego recreativo.

Tabla 7.

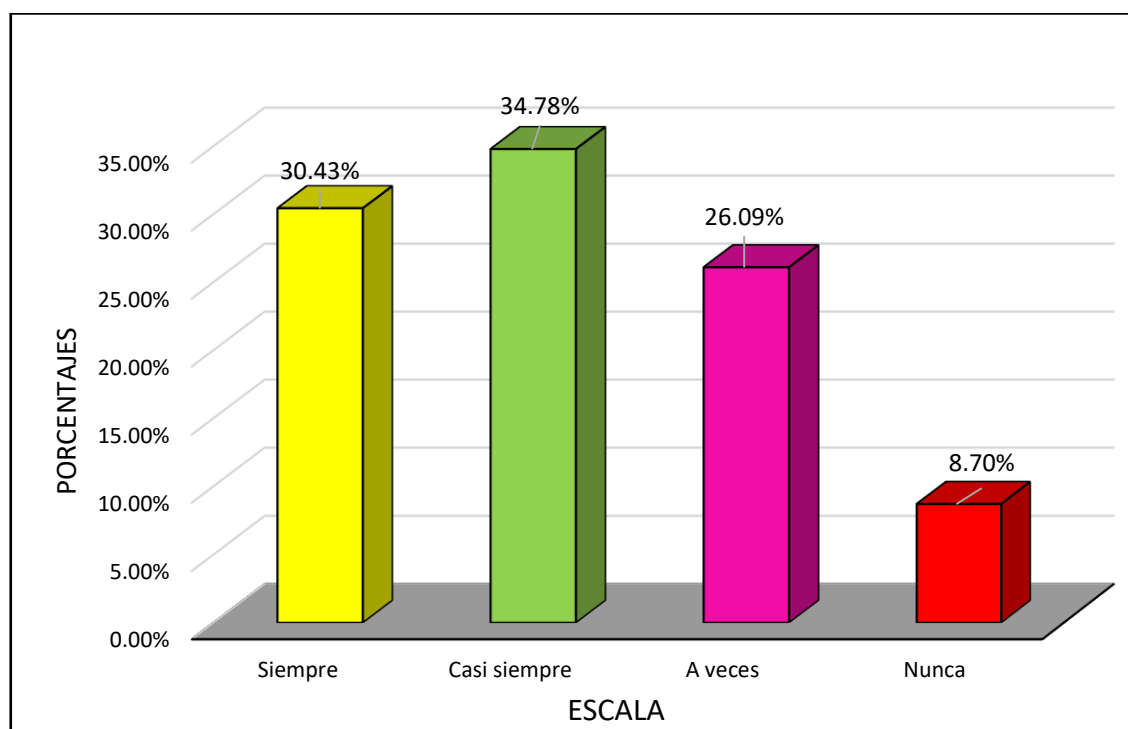
Dimensión: Juego de lanzamiento

Categorías		Frecuencia (f _i)	Porcentaje (%)
Cualitativo	Cuantitativo		
Siempre	20 - 16	7	30.43
Casi siempre	15 - 11	8	34.78
A veces	10 - 6	6	26.09
Nunca	5 - 1	2	8.70
Total		23	100.00

Nota.- Base de datos. 2022.

FIGURA 5

Juego de lanzamiento



Nota.- Tabla 7

Análisis e interpretación

En la tabla 7 y la figura 5 se observa los resultados correspondientes a la variable dependiente. Juego motor, dimensión Juego de lanzamiento a, obtenidos mediante la técnica de la encuesta a los estudiantes del quinto grado de la Institución Educativa Primaria N° 73001 de Azángaro- 2022. Suministrada mediante el cuestionario de preguntas, donde 8 estudiantes de un total de 23 estudiantes encuestados que representan el 34.78% casi siempre realizan y practican los juegos de lanzamiento; 7 estudiantes que representan el 30.43% siempre practican; 6 estudiantes que representan al 26.09% a veces practican juegos de lanzamiento y 2 estudiantes que representa al 8.70% nunca realizan.

De los resultados obtenidos se deduce, la mayoría de los estudiantes se ubican en la escala de casi siempre en el juego motor, dimensión Juego de lanzamiento, comprendido en el rango entre 11 y 15 puntos. Los juegos de lanzamiento son Son juegos motores de atención y observación, se combina con el juego de persecución, los materiales y motores que se usan son balones, pelotas de trapo, conos; permite el desarrollo de habilidades motrices básicas y resolución de problemas, es bastante recomendable para fortalecer la educación física.

Tabla 8.

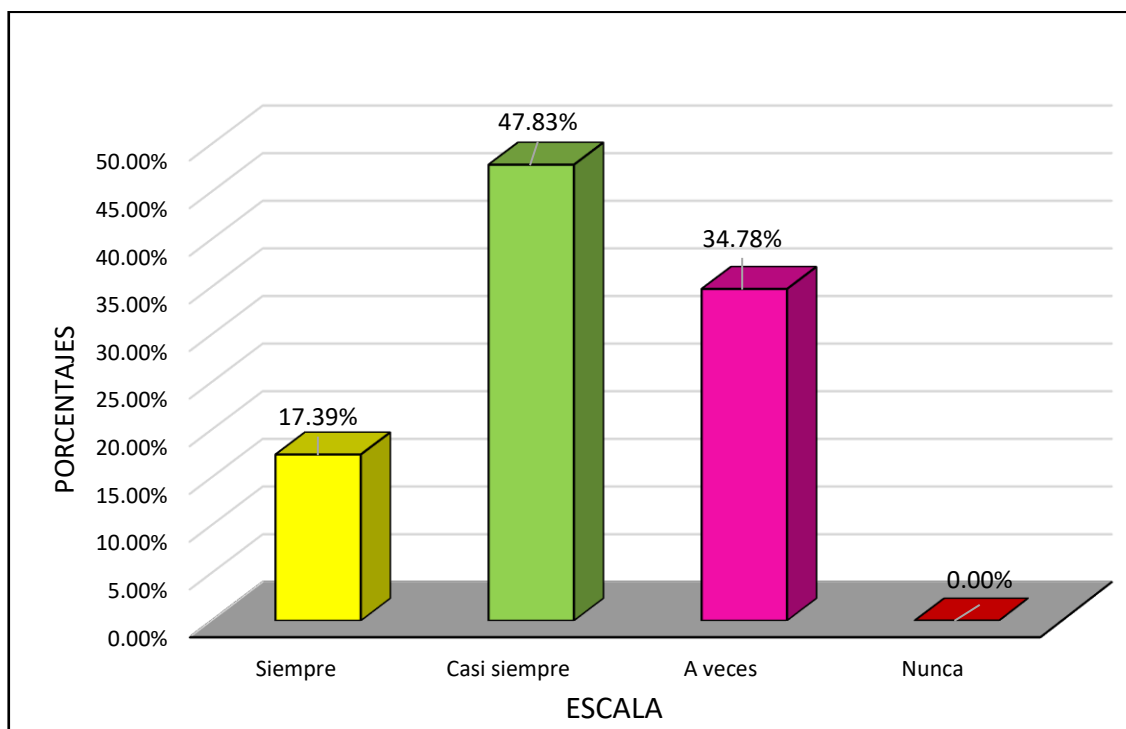
Dimensión: Juego de esqui

Categorías		Frecuencia (f _i)	Porcentaje (%)
Cualitativo	Cuantitativo		
Siempre	20 - 16	4	17.39
Casi siempre	15 - 11	11	47.83
A veces	10 - 6	8	34.78
Nunca	5 - 1	0	0.00
Total		23	100.00

Nota.- Base de datos. 2022.

FIGURA 6

Juego de esquivas



Nota.- Tabla 8

Análisis e interpretación

En la tabla 8 y la figura 6 se observa los resultados correspondientes a la variable dependiente. Juego motor, dimensión juego de esquivas, obtenidos mediante la técnica de la encuesta a los estudiantes del quinto grado de la Institución Educativa Primaria N° 73001 de Azángaro- 2022. Suministrada mediante el cuestionario de preguntas, donde 11 estudiantes de un total de 23 estudiantes encuestados que representan el 47.83% casi siempre realizan y practica los juegos de esquivas; 8 estudiantes que representan el 34.78% a veces realizan; 4 estudiantes que representan el 17.39% siempre practican y se recrean con los juegos esquivas, ningún estudiante deja de practicar los juegos esquivas.

De los resultados obtenidos se deduce, la mayoría de los estudiantes encuestados se ubican en la escala de casi siempre en el juego motor, dimensión juego esquivas, comprendido en el rango entre 11 y 15 puntos. Los juegos de esquivas son habilidades que consiste en

evitar chocar con cualquier obstáculo, es un juego donde se desvía al ser alcanzado por un objeto lanzado, ejemplo: esquivar de pelota, de piedras, consistía en que una persona lanza, desde una determinada distancia, una piedra sobre el cuerpo de otra persona que trata de evitar o ser alcanzado. Este tipo de juego es divertido para los niños y desarrollan habilidades y destrezas.

4.3. Prueba de hipótesis

Para la prueba de hipótesis se ha utilizado la prueba o estadística paramétrica porque las variables de la presente investigación son cuantitativas.

4.4.1. Planteamiento de la hipótesis estadística

Para la contrastación de la hipótesis general, planteamos la hipótesis estadística en base a la hipótesis de trabajo de investigación, esto es, la hipótesis alterna (H_a) y la hipótesis nula (H_0).

4.3.2.1 Planteamiento de las hipótesis

Hipótesis alterna H_a

La educación física influye de manera positiva en el desarrollo de los juegos motores en los estudiantes del quinto grado de la Institución Educativa Primaria N° 73001 de Azángaro- 2022

Hipótesis nula H_0

La educación física influye de manera negativa en el desarrollo de los juegos motores en los estudiantes del quinto grado de la Institución Educativa Primaria N° 73001 de Azángaro- 2022

4.4.2 Contratación de hipótesis estadística

4.4.2.1. Coeficiente de correlación de Pearson

El coeficiente de correlación de Pearson es un tipo de coeficiente empleado en estadística descriptiva, es una medida lineal entre dos variables aleatorias cuantitativas, que nos permite conocer la relación entre ellas. En esta investigación se ha medido la influencia de la educación física en el desarrollo de los juegos motores

TABLA 9
Coeficiente de correlación (r de Pearson)

Unidad de información	Educación Física	Juegos motores	X_i^2	Y_i^2	$X_i Y_i$
	X_i	Y_i			
1	53	45	2809	2025	2385
2	45	43	2025	1849	1935
3	46	46	2116	2116	2116
4	50	46	2500	2116	2300
5	43	30	1849	900	1290
6	47	40	2209	1600	1880
7	43	40	1849	1600	1720
8	53	51	2809	2601	2703
9	45	44	2025	1936	1980
10	44	42	1936	1764	1848
11	45	44	2025	1936	1980
12	37	37	1369	1369	1369
13	40	40	1600	1600	1600
14	43	41	1849	1681	1763
15	39	40	1521	1600	1560
16	40	40	1600	1600	1600
17	43	42	1849	1764	1806
18	40	40	1600	1600	1600
19	43	41	1849	1681	1763
20	42	42	1764	1764	1764
21	46	44	2116	1936	2024
22	43	40	1849	1600	1720
23	45	43	2025	1849	1935
Σ	1015	961	45143	40487	42641

Nota. Base de datos

$$r = \frac{\sum XY - \frac{\sum X \sum Y}{N}}{\sqrt{\left(\sum X^2 - \frac{(\sum X)^2}{N}\right)} \sqrt{\left(\sum Y^2 - \frac{(\sum Y)^2}{N}\right)}}$$

Donde:

r = Coeficiente de correlación de Pearson

N = Número total de pares de puntaje X y Y

X= Puntaje crudo de la variable X

Y= Puntaje crudo de la variable Y

$$r = \frac{\left(42641 - \frac{(1015)(961)}{23}\right)}{\sqrt{\left(45143 - \frac{(1015)^2}{23}\right)} * \sqrt{\left(40487 - \frac{(961)^2}{23}\right)}}$$

$$r = \frac{(42641 - 42409.35)}{\sqrt{(45143 - 44792.39)} * \sqrt{(40487 - 40153.09)}}$$

$$r = \frac{231.65}{\sqrt{350.61} * \sqrt{333.91}}$$

$$r = \frac{231.65}{(18.72)(18.27)}$$

$$r = \frac{231.65}{342.01}$$

$$r = 0.6773$$

$$r = 0.68$$

Tabla 10

Equivalencias	
INTERVALO	GRADO DE RELACIÓN
-1	Correlación negativa perfecta
-0,90 a -0,99	Correlación negativa muy fuerte
-0,75 a -0,89	Correlación negativa fuerte
-0,50 a -0,74	Correlación negativa media
-0,25 a -0,49	Correlación negativa débil
-0,10 a -0,24	Correlación negativa muy débil
-0,09 a +0,09	No existe correlación alguna
+0,10 a +0,24	Correlación positiva muy débil
+0,25 a +0,49	Correlación positiva débil
+0,50 a +0,74	Correlación positiva media
+0,75 a +0,89	Correlación positiva fuerte
+0,90 a +0,99	Correlación positiva muy fuerte
+1	Correlación positiva perfecta

Nota. Roberto Hernández Sampieri et al. (2014)

INTERPRETACIÓN

El coeficiente de correlación r de Pearson hallada fue de: $r = 0.68$, observando la tabla 10, la tabla de equivalencia, se ubica en el intervalo $+0.50$ a $+0.74$, e indica correlación lineal positiva media entre la educación física en el desarrollo de los juegos motores.

4.4.2.2. Distribución T de Student

Generalmente utilizada para muestras pequeñas ($n \leq 30$) para el cual se ha utilizado la siguiente fórmula, que corresponde a la prueba “t” de Student,

$$T_c = r \sqrt{\frac{n-2}{1-r^2}}$$

$$T_c = 0.68 \sqrt{\frac{23-2}{1-0.68^2}}$$

$$T_c = 0.68 \sqrt{\frac{21}{1-0.4624}}$$

$$T_c = 0.68 \sqrt{\frac{21}{0.5376}}$$

$$T_c = 0.68 \sqrt{39.0625}$$

$$T_c = 6.25 \times 0.68$$

$$T_c = 4.25$$

a) Nivel de significancia

Se ha trabajado con 5% de margen de error ($\alpha = 0.05$) y un 95% grado de confianza.

b) Regla de decisión

Si el valor de la T calculada (T_c) es superior al valor de la T tabulada (T_t) se asume que la hipótesis alterna (H_a) de investigación planteada es cierto, de lo contrario, si los valores son inversos se asume que la hipótesis nula (H_0) es la verdadera. Donde:

$$T_t = T_{\alpha, n-2} = T_{0.05, 23-2} = T_{0.05, 21} = 2.080$$

c) Decisión.

Como T_c obtenida fue de 4.25 y es $>$ a la T_t 2.080, (para 21 grado de libertad, se concluye que la prueba de hipótesis hallada fue significativo; se rechaza la hipótesis nula H_0 y se acepta la hipótesis alterna (H_a). por ser superior la T calculada a la T tabulada para 21 grados de libertad. Es decir, la educación física influye de manera positiva en el desarrollo de los juegos motores en los estudiantes del quinto grado de la Institución Educativa Primaria N° 73001 de Azángaro- 2022.

CONCLUSIONES.

PRIMERA. Existe influencia positiva media de la educación física en el desarrollo de los juegos motores en los estudiantes del quinto grado de la Institución Educativa Primaria N° 73001 de Azángaro- 2022, el valor hallado de “r” de Pearson fue 0,68, correlación positiva media (Tabla 10). Con la contrastación de la hipótesis se demuestra que la $T_c = 4.2500$ fue mayor a $T_t = 2.080$, (para 21 grado de libertad, con lo que se rechazó la hipótesis nula y se aceptó la hipótesis alterna como verdadera.

SEGUNDA. Existe influencia positiva de la habilidad física en el desarrollo del juego de recepción en los estudiantes del quinto grado de la Institución Educativa Primaria N° 73001 de Azángaro- 2022; en la habilidad física el 52.17% de estudiantes observados se ubicaron en la categoría en proceso; mientras, el 39.13% de estudiantes encuestados se ubicaron en la escala casi siempre. (tablas 3 y 6).

TERCERA. Existe influencia positiva de la destreza física en el desarrollo del juego de lanzamiento en los estudiantes del quinto grado de la Institución Educativa Primaria N° 73001 de Azángaro- 2022; en la destreza física el 39.13% de estudiantes observados se ubicaron en la categoría en proceso; mientras el 34.78% estaban en la escala casi siempre (tablas 4 y 7).

CUARTA. Existe influencia positiva de la dimensión recreación en el desarrollo del juego de esquivas en los estudiantes del quinto grado de la Institución Educativa Primaria N° 73001 de Azángaro- 2022; el 43.48% de estudiantes observados se ubicaron en la categoría en proceso; mientras, el 47.83% de estudiantes encuestados se ubicaron en la escala casi siempre (tablas 5 y 8).

RECOMENDACIONES

PRIMERA. A los directivos de la Institución Educativa Primaria N° 73001 de Azángaro se les sugiere tomar mayor atención al área curricular de educación física, dado que la educación física fortalece el desarrollo de los juegos motores en los estudiantes.

SEGUNDA. Al docente del área de educación física del quinto grado de la Institución Educativa Primaria N° 73001 de Azángaro se le exhorta utilizar la habilidad física en el desarrollo del juego de recepción, ya que estos en el futuro mejoran los fundamentos de cualquier disciplina deportiva.

TERCERA. A los estudiantes del del quinto grado de la Institución Educativa Primaria N° 73001 de Azángaro se les recomienda continuar fortaleciendo la destreza física en el desarrollo del juego de lanzamiento por ser beneficiosa para los estudiantes.

CUARTA. A los padres de familia de los estudiantes del quinto grado de la Institución Educativa Primaria N° 73001 de Azángaro se les recomienda apoyar a sus hijos en las actividades de recreación porque favorece el desarrollo del juego de esquivas

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Añorga, J. (2015). *Motricidad y Expresión Corporal*. Madrid España: Paidotribo.
- Arias, F. (2004). *El Proyecto de Investigación*. Guía para su elaboración. México. Editorial Trilla.
- Arias, J.L y Covinos, M. (2021) Diseño y metodología de la investigación. Lima – Perú. Libro electrónico, disponible en: www.tesisconjosearias.com.
- Bernal, C.A (2016) Metodología de la Investigación. Colombia. Pearson. Universidad de la Sabana. 4ta. edición
- Carrasco, S. (2007) Metodología de la Investigación Científica. Arequipa. Centro de investigación en educación (CIE).
- Cabrera, C. (2012). *Programa de juegos recreativos para los estudiantes del octavo año*. Cuenca: Universidad de Cuenca
- CeDe (2020) Educación Física. Cartagena- Madrid. www.cede.es – e-mail: oposiciones@cede.es
- Charaja, F. (2009). *El MAPIC en la metodología de la investigación*. Puno, Perú: Ediciones, Sagitario Impresora.
- Chino, E. (2019) Habilidades motrices básicas en estudiantes de primer grado de la Institución Educativa Primaria N° 70615 San Martín de Porres del distrito de Ilave 2019”. Tesis de pre grado de la Universidad Nacional del Altiplano Puno.
- Chumpitaz, R. y Rivas, H. (2013) los juegos motores y su relación con el aprendizaje en el área de educación física en los estudiantes del 3° grado de educación primaria de la institución educativa experimental N°1278 UGEL 06, la Molina, 2012. Lima, tesis de la Universidad Nacional de Educación “Enrique Guzmán y Valle”
- Cruz, M.A. (2019) Capacidades físicas condicionales y coordinativas. https://www.uaeh.edu.mx/division_academica/educacionmedia/repositorio/2019/1- semestre/cultura-fisica-deporte/docs/capacidades-fisicas.pdf
- Díaz, F. (2006). *Enseñanza situada: Vínculo entre la escuela y la vida*. México D.F.: McGraw-Hill.
- Dirección de Formación Inicial Docente DIFOID (2020) Diseño Curricular Básico Nacional. Lima. Minedu.
- Ediciones olímpico (2019) Manual de Educación Física. Lima.

- Geis, P. P. (2006). *Tercera edad, actividad física y salud*. Badalona, España: Editorial Paidotribo.
- Gonzales- Rada (1998). Disponible en: [Destrezas \(Educación física\)](https://glosarios.servidor-alicante.com) © <https://glosarios.servidor-alicante.com>.
- Guío, F. (2010). Conceptos y clasificación de las capacidades físicas. *Revista de investigación cuerpo, cultura y movimiento*, 1(1), 77 - 86. <file:///C:/Users/CECI/Downloads/1011-exto%20del%20art%C3%ADculo-2084-1-10-20140407.pdf>.
- Hernández-Sampieri, R. y Mendoza, Chr. P. (2018) *Metodología de la investigación: las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta*. México, McGRAW-HILL Interamericana Editores, S.A
- Hernández, R., Fernández, C. & Baptista, P. (2014), *Metodología de la investigación*. México. Editorial McGRAW-Hill. Interamericana (6ª. ed.).
- Hervas, E (2008) Importancia del Juego en Educación primaria. Lima- Minedu.
- González Rodríguez, C. (2001) La Educación Física en Preescolar. La Habana- Cuba Imprenta J.A. Huelga.
- González, R. (2012). *Motricidad: Aproximación Psicofisiológica*. Caracas: Publicaciones Deportivas y Técnicas.
- Lumpkin, A. (1986). *Physical Education: A Contemporary Introduction* (pp. 21-36). St. Louis: Times Mirror/Mosby College Publishing.
- Machaca, C. y Huanca, J.E. (2022) “Los juegos recreativos y su relación con la educación física en los niños del 6to. Grado de la Institución Educativa Primaria N° 72001 (Glorioso 851) Azángaro, 2022. Tesis del Instituto de Educación Superior Pedagógico Público “Azángaro”.
- Ministerio de Educación (2016) Programación Curricular para Educación Secundaria. Lima, Minedu.
- Ministerio de educación (2016) Programa curricular de educación secundaria. Lima. Minedu.
- Ministerio de educación (2010) Orientaciones para el trabajo pedagógico de Educación física OTP. Lima. Minedu.
- Navarro, F. (2012). *Hacia una conceptualización del niño en la actividades físicas*. RED-Revista de Entrenamiento Deportivo.
- Noboa, C. (2011). *Cotribución a la enseñanza de la cultura física y a la formación del concepto deportivo*. Ecuador: Universidad de Guayaquil.

- Ortegón, R. (2011) La recreación dirigida, estrategia de participación y desarrollo a partir del tiempo libre. Bogotá: Asociación Colombiana de Recreación.
- Ruiz, L.M. (2007) Desarrollo motor y actividades físicas. Madrid. GYMNOS S, A.Ed.Deportivas.
- Sanchez, F. (2005): *Didáctica de la Educación Física para Primaria*. Madrid. Pearson Prentice Hall.

ANEXOS



FICHA DE OBSERVACIÓN

1.1 I.E.P. :

1.2. Grado y Sección :

1.3. Apellidos y nombres del estudiante :

1.4 Variable a observar: Desarrollo de la Educación Física

INSTRUCCIONES: Marque con una "X" en el casillero que considere conveniente, de acuerdo a la escala de estimación siguiente:

Inicio (1) Proceso (2) Esperado (3) Logrado (4)

Nº	ÍTEMS DE OBSERVACIÓN	ESCALA			
		I	P	E	L
Habilidad física					
1	Realiza actividades básicas: caminata, trotes, saltos				
2	Tiene resistencia para carreras con velocidad				
3	Muestra fuerza muscular para levantar pesas				
4	Posee condiciones físicas adecuadas				
5	Practica lanzamientos, giros				
Destreza física					
6	Practica juegos físicos con comodidad y confianza				
7	Posee habilidad para lanzar objetos en varias direcciones				
8	Recepciona objetos en movimiento				
9	Posee habilidades de reacción al caer				
10	Posee agilidad para lanzamiento, recepción				
Recreación					
11	Se divierte con los juegos naturales				
12	Ocupa su tiempo libre en diversiones físicas				
13	Posee voluntad para ejercicios físicos				
14	Se entretiene haciendo deporte de su agrado				
15	Gusta del baile, danza de su preferencia				

Azángaro, setiembre del 2022.



ENCUESTA DIRIGIDA A LOS ESTUDIANTE

INSTRUCCIÓN. - Estimado niño/a, le suplicamos contestar las preguntas del presente cuestionario con toda confianza utilizando una equis para marcar el recuadro que crea conveniente. La encuesta es anónima, el tema se refiere al desarrollo del juego motor

Cuestionario de preguntas

No	Preguntas	ESCALA			
		S	CS	AV	N
Juego de recepción					
1	Juega en espacios abiertos y cerrados con seguridad y confianza				
2	Intercepta y controla desplazamiento en el espacio				
3	Atrapa pelotas con facilidad				
4	Practica el Juego a la bata				
5	Participa en el juego la papa quema				
Juego de lanzamiento					
6	Realiza juegos de lanzamiento				
7	Participa en juegos de lanzamiento				
8	Practica juegos de persecución				
9	En lanzamientos utilizaría balones, pelotas de trapa, conos				
10	Le gustaría Jugar al gato, a la canasta				
Juego de esquivas					
11	Practica con frecuencia los juegos motores de esquivas				
12	Corretea en zic zac sin chocar a los conos				
13	Hace desvíos para no ser cogido por la pelota				
14	Practica ritmo rápido esquivando de la pelota lanzada				
15	Le gustaría jugar a la esquivas de piedras				
Sumatoria					

Leyenda:

- S = Siempre (4)
 CS = Casi siempre (3)
 A Veces = (2)
 N= Nunca (1)

Tabla de distribución de Student

gl	ÁREA DE DOS COLAS						
	0,20	0,10	0,05	0,02	0,01	0,001	0,0001
1	3,078	6,314	12,706	31,821	63,657	636,619	6366,198
2	1,886	2,920	4,303	6,695	9,925	31,598	99,992
3	1,638	2,353	3,182	4,541	5,841	12,924	28,000
4	1,533	2,132	2,776	3,747	4,604	8,610	15,544
5	1,476	2,015	2,571	3,365	4,032	6,869	11,178
6	1,440	1,943	2,447	3,143	3,707	5,959	9,082
7	1,415	1,895	2,365	2,998	3,499	5,408	7,885
8	1,397	1,860	2,306	2,896	3,355	5,041	7,120
9	1,383	1,833	2,262	2,821	3,250	4,781	6,594
10	1,372	1,812	2,228	2,764	3,169	4,587	6,211
11	1,363	1,796	2,201	2,718	3,106	4,437	5,921
12	1,356	1,782	2,179	2,681	3,055	4,318	5,694
13	1,350	1,771	2,160	2,650	3,012	4,221	5,513
14	1,345	1,761	2,145	2,624	2,977	4,140	5,363
15	1,341	1,753	2,131	2,602	2,947	4,073	5,239
16	1,337	1,746	2,120	2,583	2,921	4,015	5,134
17	1,333	1,740	2,110	2,567	2,898	3,965	5,044
18	1,330	1,734	2,101	2,552	2,878	3,922	4,966
19	1,328	1,729	2,093	2,539	2,861	3,883	4,897
20	1,325	1,725	2,086	2,528	2,845	3,850	4,837
21	1,323	1,721	2,080	2,518	2,831	3,819	4,784
22	1,321	1,717	2,074	2,508	2,819	3,792	4,736
23	1,319	1,714	2,069	2,500	2,807	3,767	4,693
24	1,318	1,711	2,064	2,492	2,797	3,745	4,654
25	1,316	1,708	2,060	2,485	2,787	3,725	4,619
26	1,315	1,706	2,056	2,479	2,779	3,707	4,587
27	1,314	1,703	2,052	2,473	2,771	3,690	4,558
28	1,313	1,701	2,048	2,467	2,763	3,674	4,530
29	1,311	1,699	2,045	2,462	2,756	3,659	4,506
30	1,310	1,697	2,042	2,457	2,750	3,646	4,482
40	1,303	1,684	2,021	2,423	2,704	3,551	4,321
60	1,296	1,671	2,000	2,390	2,660	3,460	4,169
100	1,290	1,660	1,984	2,364	2,626	3,390	4,053
140	1,288	1,656	1,977	2,353	2,611	3,361	4,006
∞	1,282	1,645	1,960	2,326	2,576	3,291	3,891

Fuente: Apéndice de Tabla de distribución "t" de Student

MATRIZ DE CONSISTENCIA

TÍTULO: Influencia de la educación física en el desarrollo de los juegos motores en los estudiantes del quinto grado de la Institución Educativa Primaria N° 73001 de Azángaro- 2022.

PROBLEMA	OBJETIVO	HIPÓTESIS	VARIABLES	DIMENSIONES	INDICADORES	INSTRUMENTOS	VALORACION	TIPO y DISEÑO
<p>GENERAL</p> <p>¿De qué manera la educación física influye en el desarrollo de los juegos motores en los estudiantes del quinto grado de la Institución Educativa Primaria N° 73001 de Azángaro-2022?</p> <p>ESPECIFICOS</p> <p>a) ¿De qué manera la habilidad física influye en el desarrollo del juego de recepción en los estudiantes del quinto grado de la Institución Educativa Primaria N° 73001 de Azángaro- 2022?</p> <p>b) ¿De qué manera la destreza física influye en el desarrollo del juego de lanzamiento en los</p>	<p>GENERAL</p> <p>Determinar la influencia de la educación física en el desarrollo de los juegos motores en los estudiantes del quinto grado de la Institución Educativa Primaria N° 73001 de Azángaro-2022</p> <p>ESPECÍFICOS</p> <p>d) Conocer la influencia de la habilidad física en el desarrollo del juego de recepción en los estudiantes del quinto grado de la Institución Educativa Primaria N° 73001 de Azángaro- 2022.</p> <p>e) Establecer la influencia de la destreza física en el desarrollo del juego de lanzamiento en los estudiantes del quinto grado de la</p>	<p>GENERAL</p> <p>La educación física influye de manera positiva en el desarrollo de los juegos motores en los estudiantes del quinto grado de la Institución Educativa Primaria N° 73001 de Azángaro- 2022</p> <p>ESPECÍFICOS</p> <p>a) La habilidad física influye de manera positiva en el desarrollo del juego de recepción en los estudiantes del quinto grado de la Institución Educativa Primaria N° 73001 de Azángaro- 2022.</p> <p>b) La destreza física influye de manera positiva en el</p>	<p>INDEPENDIENTE</p> <p>Educación física</p>	<p>Habilidad física</p> <p>Destreza física</p> <p>Recreación</p>	<p>Realiza actividades básicas: caminata, trotes, saltos, mostrando resistencia y velocidad.</p> <p>Utiliza fuerza muscular para levantar pesas, lanzamientos, giros diversas actividades físicas</p> <p>Practica juegos físicos con comodidad y confianza, mostrando habilidad para lanzar objetos en varias direcciones</p> <p>Posee agilidad para lanzamiento, recepción, mostrando habilidades de reacción</p> <p>Se divierte con los juegos naturales de su contexto</p> <p>Ocupa su tiempo libre en diversiones físicas como deporte, juegos</p>	<p>Ficha de observación</p>	<p>Inicio Proceso Logrado Destacado o I (1) P (2) D (3) L (4)</p>	<p>TIPO DE INVESTIGACIÓN</p> <p>Tipo básico teórico.</p> <p>Diseño No experimental transeccional</p> <p>Descriptivo o correlacional</p>

<p>estudiantes del quinto grado de la Institución Educativa Primaria N° 73001 de Azángaro- 2022?</p> <p>c) ¿De qué manera la recreación influye en el desarrollo del juego de esquivas en los estudiantes del quinto grado de la Institución Educativa Primaria N° 73001 de Azángaro- 2022?</p>	<p>Institución Educativa Primaria N° 73001 de Azángaro- 2022.</p> <p>f) Describir la influencia de la recreación en el desarrollo del juego de esquivas en los estudiantes del quinto grado de la Institución Educativa Primaria N° 73001 de Azángaro- 2022.</p>	<p>desarrollo del juego de lanzamiento en los estudiantes del quinto grado de la Institución Educativa Primaria N° 73001 de Azángaro- 2022.</p> <p>c) La recreación influye de manera positiva en el desarrollo del juego de esquivas en los estudiantes del quinto grado de la Institución Educativa Primaria N° 73001 de Azángaro- 2022</p>	<p>VARIABLE DEPENDIENTE</p> <p>Juegos motores</p>	<p>juego de recepción</p> <p>juego de lanzamiento</p> <p>juego de esquivas</p>	<p>de naturaleza recreativa</p> <p>Juega en espacios abiertos y cerrados juegos de desplazamiento</p> <p>Atrapa pelotas con facilidad y practica el Juego a la bata</p> <p>• Observa con atención el juego con balones, lanza con facilidad las pelotas de trapo, practica el juego a trompos, tejos, juego ampay, canicas, tejos</p> <p>• Practican el juego campo minado y a mata chola mostrando habilidad Anima y participa del juego mata, El lobo y la oveja, mostrando habilidad de esquivas</p>	<p>Questionario</p>	<p>Escala nominal</p> <p>Siempre</p> <p>Casi siempre</p> <p>A veces</p> <p>Nunca</p> <p>S (4)</p> <p>CS (3)</p> <p>AV (2)</p> <p>N (1)</p>	
---	--	---	--	--	---	---------------------	--	--

APLICACIÓN DE LA FICHA DE OBSERVACIÓN



Nota:

Aplicación de la ficha observación con los estudiantes el 5to “B” de la Institución Educativa Primaria N° 73001 de Azangaro-2022.

La profesora practicante realiza una asamblea explicando a los niños y niñas la actividad demostrativa que se realizara en la sesión de aprendizaje. Con el objetivo de adaptar acciones corporales expresivas para relacionarse con su entorno creativamente.



Nota:

El profesor practicante explica en la sesión de aprendizaje se realizará por varios circuitos.

Los niños y niñas del 5to “B” de la institución educativa primaria N°73001 de Azángaro, realizan actividades básicas, la práctica de juegos físicos y juegos naturales.

TOMA DE LA ENCUESTA DIRIGIDA A LOS ESTUDIANTE



Nota:

Aplicación de la encuesta dirigida a los estudiantes del 5to “B” de la Institución Educativa Primaria N° 73001 de Azángaro- 2022.

El profesor practicante da a conocer la ficha de encuesta dirigida a los niños y niñas del 5to “B” dando indicaciones de las preguntas establecidas. Esta sesión se llevó en el salón de los estudiantes con supervisión del docente de aula.



Los estudiantes del 5to “B” responden las preguntas planteadas referente a las dimensiones, juego de recepción, juegos de lanzamiento y juegos de esquiua.