

UNIVERSIDAD PRIVADA DE TACNA
FACULTAD DE EDUCACIÓN, CIENCIAS DE LA
COMUNICACIÓN Y HUMANIDADES
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN



TESIS

JUEGOS DEPORTIVOS TRADICIONALES Y LA MOTIVACIÓN
ESCOLAR EN LOS ESTUDIANTES DEL NIVEL PRIMARIO DE
UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DE TACNA – 2022

PARA OPTAR:

TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADO EN EDUCACIÓN
FÍSICA Y DEPORTES

PRESENTADO POR:

Bach. Andree Gianfranco Mendoza Velásquez

ASESOR:

Mgr. Víctor Adolfo Ercilla

TACNA – PERÚ

2022

DECLARACIÓN JURADA DE ORIGINALIDAD

Yo, Andree Gianfranco Mendoza Velásquez, bachiller de la Escuela Profesional de Educación Física y Deportes adscrita a la Facultad de Educación, Ciencias de la Comunicación y Humanidades de la Universidad Privada de Tacna, identificado/a con DNI 44221372, soy autor/a de la tesis titulada: «JUEGOS DEPORTIVOS TRADICIONALES Y LA MOTIVACIÓN ESCOLAR EN LOS ESTUDIANTES DEL NIVEL PRIMARIO DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DE TACNA - 2022», asesorado/a por el/la Mgr. Víctor Adolfo Ercilla.

DECLARO BAJO JURAMENTO

Ser el/la único/a autor/a del texto entregado para obtener el Título Profesional de Licenciado/a en Educación Física y Deportes.

Así mismo, declaro no haber transgredido ninguna norma universitaria con respecto al plagio ni a las leyes establecidas que protegen la propiedad intelectual.

Declaro que, después de la revisión de la tesis con la herramienta tecnológica Turnitin se declara 19% de similitud, además que el archivo entregado en formato PDF corresponde exactamente al texto digital que presento junto al mismo.

Por último, declaro que para la recopilación de datos se ha solicitado la autorización respectiva según corresponda, evidenciándose que la información presentada es real con pleno respeto de los derechos de autor, y soy conocedor de las sanciones penales en caso de infringir las leyes del plagio y de falsa declaración, y que firmo la presente con pleno uso de mis facultades y asumiendo todas las responsabilidades de ella derivadas.

Por lo expuesto, mediante la presente, asumo frente a LA UNIVERSIDAD cualquier responsabilidad que pudiera derivarse por la autoría, originalidad y veracidad del contenido de la tesis. En consecuencia, me hago responsable frente a LA UNIVERSIDAD y a terceros, de cualquier daño que pudiera ocasionar por el incumplimiento de lo declarado o que pudiera encontrar como causa del trabajo presentado; asumiendo todas las cargas pecuniarias que pudieran derivarse de ello, en favor de terceros, con motivos de acciones, recriminaciones o conflictos derivados del incumplimiento de lo declarado o las que encontrases causa en el contenido de la tesis.

De identificarse fraude, piratería, plagio, falsificación o que el trabajo de investigación haya sido publicado anteriormente, asumo las consecuencias y sanciones que de mi acción se deriven, someténdome a la normatividad vigente de la Universidad Privada de Tacna.

Tacna, 06 de diciembre de 2024



Andree Gianfranco Mendoza Velásquez
44221372



AGRADECIMIENTO

A mi familia por su apoyo Incondicional en todo el proceso de formación profesional.

A todos los maestros que fueron parte de mi formación a lo largo de estos años de preparación.

A mis amigos por estar siempre en las buenas y en las malas ayudándonos a seguir adelante en la presente investigación.

Andree Gianfranco Mendoza Velásquez

DEDICATORIA

A Dios, por dame la fortaleza necesaria para lograr este objetivo trazado y darme fuerzas para seguir adelante y no desmayar en los problemas durante esta etapa universitaria.

Dedicado especialmente para mi esposa Diana y mis dos pequeñas hijas; Andrea y Thiana, y a mi hijo Emiliano, quienes son mi fortaleza día a día, por que supieron comprender la ausencia en casa algunas ocasiones. A mis familiares, que, con sus palabras de aliento, me incentivaban a seguir. A mis verdaderos amigos, que estuvieron detrás de cada paso que daba para lograr el objetivo.

Andree Gianfranco Mendoza Velásquez

Línea de investigación de la Universidad: Persona, Sociedad, Desarrollo Humano y Educación de Calidad.

Línea de Investigación de la facultad: Calidad e Inclusión Educativa.

Sub Línea de investigación: Factores y Rendimiento del Estudiante.

ÍNDICE DE CONTENIDOS

	Pág.
AGRADECIMIENTO	iii
DEDICATORIA	iv
ÍNDICE DE CONTENIDOS	vi
ÍNDICE DE TABLAS	ix
ÍNDICE DE FIGURAS	x
RESUMEN	xi
ABSTRACT	xii
INTRODUCCIÓN	1
CAPITULO I	3
1. EL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN	3
1.1. Descripción del problema	3
1.2. Formulación del problema	4
1.2.1. Problema principal	4
1.2.2. Problemas específicos	5
1.3. Justificación e importancia	5
1.4. Objetivos	6
1.4.1. Objetivo general	6
1.4.2. Objetivos específicos	6
1.5. Antecedentes de la investigación.	7
1.5.1. A nivel internacional	7
1.5.2. A nivel Nacional	8
1.5.3. A nivel Local	9
1.6. Definiciones operacionales.	9
1.6.1. Juegos deportivos tradicionales	9
1.6.2. Motivación escolar	10
1.6.3. Educación Física	10
1.6.4. Capacidades físicas	10
1.6.5. Motivación Intrínseca	10
1.6.6. Motivación Extrínseca	10

CAPITULO II	11
2. FUNDAMENTO TEÓRICO CIENTÍFICO DE LA VARIABLE	
DEPENDIENTE	11
2.1. Variable dependiente	11
2.1.1. La Motivación Escolar	11
2.1.2. Características de la motivación escolar.	12
2.1.3. Importancia de la motivación escolar.	12
2.1.4. Ventajas de la motivación.	13
2.1.5. Motivación en el aprendizaje.	14
2.1.6. Dimensiones.	14
CAPITULO III	22
3. FUNDAMENTO TEÓRICO CIENTÍFICO DE LA VARIABLE	
INDEPENDIENTE	22
3.1. Los juegos tradicionales	22
3.1.1. Definición de juegos	22
3.1.2. Definición de juegos tradicionales	22
3.1.3. Importancia de los juegos tradicionales.	24
3.1.4. Beneficios de la actividad física	29
3.1.5. Dimensiones.	30
4. CAPÍTULO IV	36
METODOLOGÍA	36
4.1. Enunciado de Hipótesis	36
4.1.1. Hipótesis general	36
4.1.2. Hipótesis específicas	36
4.2. Operacionalización de variables y escalas de medición	36
4.2.1. Identificación de la variable independiente	36
4.2.2. Identificación de la variable dependiente	37
4.3. Tipo y diseño de la investigación	39
4.3.1. Tipo de Investigación	39
4.3.2. Diseño de Investigación.	39
4.4. Ámbito y tiempo social de la investigación	39

4.5. Unidades de estudio. Población y muestra	40
4.5.1. Población	40
4.5.2. Muestra	40
4.6. Procedimientos, técnicas e instrumentos de recolección de datos	41
4.6.1. Técnicas de recolección de datos	41
4.6.2. Instrumentos para la recolección de datos	41
5. CAPÍTULO V	44
LOS RESULTADOS	44
5.1. El trabajo de campo	44
5.2. Diseño de la presentación de los resultados	44
5.3. Los resultados	45
5.3.1. Análisis descriptivo de la variable “Juegos deportivos tradicionales”	45
5.3.2. Análisis descriptivo de la variable “Motivación escolar”	51
5.4. Pruebas estadísticas	61
5.4.1. Prueba de normalidad	61
5.5. Comprobación de hipótesis	62
5.5.1. Comprobación de la primera hipótesis específica	62
5.5.2. Comprobación de la segunda hipótesis específica	63
5.5.3. Comprobación de la tercera hipótesis específica	64
5.5.4. Comprobación de la cuarta hipótesis específica	65
5.5.5. Comprobación de la hipótesis general	66
5.6. Discusión	68
6. CAPÍTULO VI	70
CONCLUSIONES Y SUGERENCIAS	70
CONCLUSIONES	70
SUGERENCIAS	72
7. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	74
ANEXOS	77

ÍNDICE DE TABLAS

	Pág.
Tabla 1 <i>Juegos deportivos tradicionales</i>	37
Tabla 2 <i>Motivación Escolar</i>	37
Tabla 3 <i>Criterios de evaluación de la variable Juegos Deportivos Tradicionales</i>	38
Tabla 4 <i>Criterios de evaluación de la variable Motivación Escolar</i>	38
Tabla 5 <i>Población de la investigación</i>	40
Tabla 6 <i>Muestra de la investigación</i>	40
Tabla 7 <i>Dimensiones y Items – Juegos deportivos tradicionales</i>	41
Tabla 8 <i>Dimensiones y Items – Motivación escolar.</i>	41
Tabla 9 <i>Alpha de Cronbach de la variable Juegos Deportivos Tradicionales</i>	42
Tabla 10 <i>Alpha de Cronbach de la variable Motivación Escolar</i>	42
Tabla 11 <i>V de Aiken de la variable Juegos Deportivos Tradicionales</i>	43
Tabla 12 <i>V de Aiken de la variable Motivación Escolar</i>	43
Tabla 13 <i>Nivel de práctica de Juegos deportivos tradicionales</i>	45
Tabla 14 <i>Nivel de práctica de los Juegos Deportivos Tradicionales</i>	46
Tabla 15 <i>Juegos deportivos tradicionales de intensidad moderada</i>	48
Tabla 16 <i>Nivel de los Juegos deportivos tradicionales de intensidad alta</i>	49
Tabla 17 <i>Tabla resumen de juegos deportivos tradicionales</i>	51
Tabla 18 <i>Nivel de la motivación escolar</i>	52
Tabla 19 <i>Nivel de la motivación intrínseca</i>	53
Tabla 20 <i>Nivel de la motivación extrínseca</i>	55
Tabla 21 <i>Nivel de la motivación escolar</i>	57
Tabla 22 <i>Tabla resumen del análisis de la Motivación escolar</i>	59
Tabla 23 <i>Prueba de normalidad Juegos deportivos tradicionales</i>	61
Tabla 24 <i>Prueba de normalidad Motivación escolar</i>	62
Tabla 25 <i>Prueba de R de Pearson – Primera Hipótesis Específica</i>	63
Tabla 26 <i>Prueba de R de Pearson – Segunda Hipótesis Específica</i>	64
Tabla 27 <i>Prueba de R de Pearson – Primera Hipótesis Específica</i>	65
Tabla 28 <i>Prueba de R de Pearson – Segunda Hipótesis Específica</i>	66
Tabla 29 <i>Prueba de R de Pearson – Hipótesis General</i>	67

ÍNDICE DE FIGURAS

	Pág.
Figura 1 <i>Importancia de los tipos de motivación en el aprendizaje.</i>	13
Figura 2 <i>Diseño de investigación</i>	39
Figura 3 <i>Juegos deportivos tradicionales</i>	45
Figura 4 <i>Nivel de práctica de los Juegos Deportivos Tradicionales</i>	47
Figura 5 <i>Nivel de intensidad moderada</i>	48
Figura 6 <i>Nivel de intensidad alta</i>	50
Figura 7 <i>Nivel de la motivación escolar</i>	52
Figura 8 <i>Nivel de la motivación intrínseca</i>	54
Figura 9 <i>Nivel de la motivación extrínseca</i>	56
Figura 10 <i>Nivel de la motivación</i>	58

RESUMEN

La investigación tuvo como objetivo general establecer cómo se relacionan los juegos deportivos tradicionales y la motivación escolar en los estudiantes del nivel primario de la I.E. El Faro, Tacna - 2022. Para ello, se desarrolló una investigación básica, de nivel descriptivo y con diseño correlacional-transversal. En la investigación participaron 49 estudiantes del nivel primario (5to y 6to) de la I.E. El Faro. Para medir las variables se utilizó la técnica de la encuesta, validadas con el coeficiente de Alpha de Cronbach, con valores de (0.775 y 0.701) respectivamente. La investigación demostró que los Juegos deportivos tradicionales, tiene relación directa y con alta intensidad con la Motivación escolar de los estudiantes de la institución educativa ($p=0.000$; $R=0.555$). Así mismo, se encontró que la necesidad de poder se relaciona positiva y con alta intensidad con la motivación extrínseca ($p=.004$; $R=0.528$), y con la motivación intrínseca ($p=.000$; $R=0.541$). Los resultados revelan que la Motivación Escolar en la I.E. El Faro de Tacna, están estrechamente relacionadas con el comportamiento de la variable Juegos deportivos tradicionales, con un nivel de confianza del 95%.

Palabras clave: Juegos deportivos tradicionales, Motivación escolar, Intensidad moderada, Intensidad Alta, Motivación extrínseca y Motivación Intrínseca.

ABSTRACT

The general objective of the research was to establish how traditional sports games and school motivation are related in primary level students of the I.E. El Faro, Tacna - 2022. For this, a basic research was developed, at a descriptive level and with a correlational-transversal design. In the investigation, 49 students of the primary level (5th and 6th) of the I.E. The lighthouse. To measure the variables, the survey technique was used, validated with Cronbach's Alpha coefficient, with values of (0.775 and 0.701) respectively. The investigation showed that traditional sports games have a direct and high intensity relationship with the school motivation of the students of the educational institution ($p=0.000$; $R=0.555$). Likewise, it was found that the need for power is positively and highly related to extrinsic motivation ($p=.004$; $R=0.528$), and with intrinsic motivation ($p=.000$; $R=0.541$). The results reveal that the School Motivation in the I.E. The Tacna Lighthouse is closely related to the behavior of the Traditional Sports Games variable, with a confidence level of 95%.

Keywords: Traditional sports games, School motivation, Moderate intensity, High intensity, Extrinsic motivation and Intrinsic motivation.

INTRODUCCIÓN

La educación integral de los estudiantes del nivel primario no solo se enfoca en el desarrollo cognitivo, sino también en el fortalecimiento de habilidades sociales, emocionales y físicas. En este contexto, los juegos deportivos tradicionales emergen como una herramienta pedagógica valiosa para promover la motivación escolar. Estos juegos, que forman parte del patrimonio cultural y social, no solo fomentan la actividad física y el trabajo en equipo, sino que también refuerzan valores como la cooperación, el respeto y la solidaridad. La región de Tacna, con su rica tradición y diversidad cultural, ofrece un entorno propicio para la implementación de juegos deportivos tradicionales en las instituciones educativas. Este estudio se centra en analizar cómo la incorporación de estos juegos puede influir en la motivación escolar de los estudiantes de nivel primario en una institución educativa de Tacna durante el año 2022.

En el Capítulo 1 de la tesis se describe, formula y justifica el problema, asimismo se plantea el objetivo principal y objetivos específicos, del mismo modo se desarrolla los antecedentes relacionados al presente estudio a nivel internacional, nacional y local, ya que estos aspectos fueron las bases para desarrollar la tesis el cual se titula “Juegos deportivos tradicionales y la motivación escolar en los estudiantes del nivel primario de una Institución Educativa de Tacna – 2022”.

En el Capítulo 2, consiste en el desarrollo del fundamento teórico científico de la variable dependiente, en el cual se da a conocer el marco teórico de la variable sobre la motivación escolar, así como de sus dimensiones y esto nos sirve como el estado de arte para poder comprender la conceptualización de términos y procedimientos utilizados en el ámbito de estudio.

En el Capítulo 3, consiste en el desarrollo del fundamento teórico científico de la variable independiente, en el cual se da a conocer el marco teórico de la variable los juegos tradicionales, así como de sus dimensiones y esto nos sirve como el estado de arte para poder comprender la conceptualización de términos y procedimientos utilizados en el ámbito de estudio.

Seguidamente se ha desarrollado el Capítulo 4, el marco metodológico, se plantea las hipótesis de la investigación así también en el capítulo mencionado se da a conocer el tipo y nivel de la investigación, metodología de la investigación, población de muestra, así como material de estudio y la operacionalización de las variables.

En el Capítulo 5, en donde se muestran los resultados y análisis del desarrollo de la tesis, cabe mencionar que los resultados se dan a conocer de acuerdo a los objetivos planteados y contrastados mediante las hipótesis.

En el Capítulo 6, se desarrolló las conclusiones y sugerencias a consecuencia de los resultados del estudio denominado “Juegos deportivos tradicionales y la motivación escolar en los estudiantes del nivel primario de una Institución Educativa de Tacna – 2022”.

CAPITULO I

EL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1.Descripción del problema

En el contexto actual de la educación, se observa una creciente preocupación por la falta de motivación de los estudiantes hacia el aprendizaje y la participación activa en las actividades escolares. Esta falta de motivación puede tener repercusiones negativas en el rendimiento académico, el compromiso con la escuela y el bienestar emocional de los estudiantes. En este sentido, es crucial explorar nuevas estrategias que puedan estimular la motivación escolar y fomentar un ambiente educativo más participativo y enriquecedor.

Es por ello que se hace mención que en el siglo XX fue sin lugar a dudas uno de los mejores, los niños y adolescentes ocupaban su tiempo libre en juegos, diversión sana y sobre todo en pasar momentos muy amenos junto a sus pares, las horas se pasaban en medio de los juegos tradicionales; salta soga, liguita, el gato y el ratón, el rey manda, la tumba latas o kiwi, las sillas, carreras con sacos, la mata gente, el pía pía, las escondidas, los encantados, los países, entre otros.

Al llegar un nuevo siglo con todas las tecnologías, poco a poco los niños y jóvenes fueron dejando de lado esas horas llenas de compañía y diversión, por solo un ordenador o los famosos video juegos.

Los juegos deportivos tradicionales representan una oportunidad interesante para abordar este problema. Aunque estos juegos han sido parte de la cultura y la historia de diversas comunidades durante siglos, su presencia en el contexto escolar ha disminuido en las últimas décadas debido a la prevalencia de actividades más modernas y tecnológicas. Sin embargo, se plantea la hipótesis de

que reintroducir estos juegos en el entorno escolar podría tener un impacto positivo en la motivación de los estudiantes.

A pesar de esta hipótesis prometedora, existe una carencia significativa de investigaciones que exploren la relación entre los juegos deportivos tradicionales y la motivación escolar en estudiantes. Es fundamental comprender cómo la participación en estos juegos podría influir en diferentes aspectos de la motivación de los estudiantes, como su interés por el aprendizaje, su sentido de pertenencia a la comunidad escolar y su autoeficacia percibida.

La asignatura de educación física remite a un aliado que colabora con el desarrollo integral de los estudiantes, participando de su motricidad y fisicalidad, enfatizando la sociomotricidad como forma visible de desarrollo. Prácticas que buscan el crecimiento en la construcción de un motor con otros estudiantes (Gue y otros, 2017).

Es así que en las escuelas también se dejan de realizar actividades relacionadas con los juegos tradicionales, podemos notar que las relaciones interpersonales, la diversión sana, las amistades duraderas poco a poco se fueron disminuyendo. Ante este problema de carácter social, educativo y familiar, debemos investigar si es que los juegos tradicionales tienen alguna relación con la motivación escolar.

Es por ello que, el juego, la realidad y fantasía se mezclan en la vida de las personas a través de las generaciones que se van sucediendo, reconoce distintos orígenes y mezclan elementos culturales que perduran hasta hoy. Las clases de Educación Física ayudan a los niños a encontrarse con los juegos tradicionales, construyendo significados junto a otros y dándole el valor como parte de nuestra cultura (Crozzoli & Romero, 2017).

1.2. Formulación del problema

1.2.1. Problema principal

¿Cuál es el nivel de relación entre los juegos deportivos tradicionales y la motivación escolar en los estudiantes del nivel primario de la I.E. El Faro, Tacna - 2022?

1.2.2. Problemas específicos

- i. ¿Cuál es el nivel de práctica de los juegos deportivos tradicionales en los estudiantes del nivel primario de la I.E. El Faro, Tacna - 2022?
- ii. ¿Cuál es el nivel de motivación escolar en los estudiantes del nivel primario de la I.E. El Faro, Tacna - 2022?
- iii. ¿Cuál es el nivel de impacto de los juegos deportivos tradicionales en la motivación extrínseca escolar en los estudiantes del nivel primario de la I.E. El Faro, Tacna - 2022?
- iv. ¿Cuál es el impacto de los juegos deportivos tradicionales en la motivación intrínseca escolar en los estudiantes del nivel primario de la I.E. El Faro, Tacna – 2022?

1.3. Justificación e importancia

En la búsqueda de rescatar las costumbres culturales de nuestro país, y notando la ausencia de la práctica de los juegos deportivos tradicionales, en las instituciones educativas y también en la sociedad, se necesita volver a insertar los diferentes juegos que fueron parte de varias generaciones, en donde se logra fortalecer las capacidades físicas, psicológicas y cognitivas, a su vez ayudan a que los estudiantes puedan socializar.

Para el desarrollo del trabajo de investigación se centra y justifica por lo siguiente:

a) Justificación teórica

EL trabajo de investigación ejecutado buscó, determinar la correlación entre los juegos deportivos tradicionales y la motivación escolar en los estudiantes de educación primaria de la I.E. El Faro, Tacna – 2022 en el campo de la educación física y deportes. En la actualidad, existen basto marco teórico sobre la educación física sin embargo es escaza la existencia relacionada a los juegos deportivos tradicionales, en un entorno global.

b) Justificación práctica

Con relación a los objetivos planeados en la investigación, el trabajo buscó dilucidar la relación entre los juegos deportivos tradicionales y la motivación

escolar en la población estudiantil del nivel primario de la I.E. El Faro, Tacna - 2022, el mismo que tiene un realce importante para la investigación científica como para la comunidad, principalmente a los docentes, población estudiantil y la Región de Tacna, con un llamado a la reflexión y vista de la situación real de la educación física en principales instituciones educativas de Tacna.

c) Justificación metodológica

La investigación, se orienta principalmente en la correlación entre los juegos deportivos tradicionales y la motivación escolar los mismo que serán insumo en futuros trabajos de investigación, puesto que, los datos analizados y la información resaltante plasmada sea valedera como antecedente de análisis y apoyo a la descripción para diferentes autores con la finalidad de profundizar la investigación y relación entre los juegos deportivos tradicionales y la motivación escolar en los estudiantes del nivel primario de la I.E. El Faro, Tacna - 2022, en el entorno local.

1.4.Objetivos

1.4.1. Objetivo general

Determinar el nivel de relación entre los juegos deportivos tradicionales y la motivación escolar en los estudiantes del nivel primario de la I.E. El Faro, Tacna - 2022.

1.4.2. Objetivos específicos

- i. Identificar el nivel de práctica de los juegos deportivos tradicionales en los estudiantes del nivel primario de la I.E. El Faro, Tacna – 2022.
- ii. Identificar el nivel de motivación escolar en los estudiantes del nivel primario de la I.E. El Faro, Tacna – 2022.
- iii. Determinar el nivel de impacto en los juegos deportivos tradicionales en la motivación extrínseca escolar en los estudiantes del nivel primario de la I.E. El Faro, Tacna – 2022.
- iv. Determinar el nivel de impacto de los juegos deportivos tradicionales en la motivación intrínseca escolar en los estudiantes del nivel primario de la I.E. El Faro, Tacna – 2022.

1.5. Antecedentes de la investigación.

En base a la revisión de trabajos de investigación afines, se destacan los siguientes:

1.5.1. A nivel internacional

Según Acuña, (2019) en un trabajo de investigación realizada en la universidad de Chile sobre las variables autoconcepto y motivación escolar, lo que se busca es investigar sobre la correspondencia del autoconcepto y la motivación escolar. Es una investigación de tipo descriptiva correlacional. Donde empleo la metodología cuantitativa buscando separar los efectos que puedan tener los constructos sobre la probabilidad de entrada en el siguiente nivel de educación. Una de las conclusiones importantes que se obtuvieron nos indica que la entrada al siguiente nivel educativo no está dependiendo de la motivación de los estudiantes, pero sí por la autopercepción que se tienen de éstos. Concordando con diferentes investigaciones, el rendimiento académico y el nivel socioeconómico son factores decisivos para el acceso a este nivel.

De acuerdo con Barbosa & Urrea, (2018) en un artículo de investigación científica en la revista Katharsis, se trabajaron las variables de la influencia del deporte y la actividad física en el estado de salud físico mental. Buscando explicar el rendimiento que califican como influye la actividad física y el deporte con relación al estado de salud tanto a nivel físico como mental, con un enfoque cualitativo y método bibliográfico. El deporte y la actividad física son elementos que intervienen de manera positiva en la salud física como: enfermedades crónicas, ayuda a prevenir riesgos cardiovasculares, obesidad, entre otros, y en el estado de la mente: ansiedad, depresión, y disminución del estrés. Ocasionando de esta manera una considerable riqueza en diferentes contextos donde se realizan las personas, reconociendo así mismo el trabajo que ayuda a mejorar las diferentes habilidades internas, en donde el estudiante mide sus actos. Llegando a concluir que la participación de la actividad física y el deporte, siempre buscando ayudar y

favorecer hábitos saludables puede facilitar los progresos a nivel terapéutico y preventivo, basándose en promocionar un estilo de vida saludable.

Según Gallardo & Gallardo, (2018) en el artículo científico, donde se investigaron las variables; teorías sobre el juego y su importancia como recurso educativo para el desarrollo integral infantil. La finalidad fue la de buscar aportes a través de los juegos como herramienta didáctica para poder desarrollarse en el ámbito educativo y social. Se concluye destacando la importancia que tiene el deporte y el juego en el desarrollo socioeducativo de los seres humanos.

1.5.2. A nivel Nacional

Según Alcalde et al, (2020) en una investigación realizada en el instituto de educación superior pedagógico público de Chimbote que habla sobre la participación de los padres, teniendo a los juegos tradicionales como una propuesta para mejorar las habilidades motrices de los estudiantes de 4 años. El objetivo fue plantear y esquetamizar una propuesta que ayude a mejorar las habilidades básicas de los estudiantes, a través de los juegos tradicionales en familia. La investigación fue tipo descriptiva propositiva. Llegando a la conclusión que los estudiantes necesitan desarrollar sus habilidades y que si es necesario diseñar la propuesta, los juegos tradicionales seleccionados presentan propositos claros a trabajar y mejorar el desempeño escolar.

De acuerdo con Camargo & Fajardo, (2020) en su trabajo de investigación sobre la motivación escolar y las habilidades sociales, el objetivo fue Determinar la relación entre la motivación escolar y las habilidades sociales en la metodología, a través de esta investigación le logro concluir que la relación entre ambas variables es muy baja.

De acuerdo con Nuñez & Quispe, (2016) en un trabajo de investigación realizado en la Universidad Peruana Unión sobre la motivación del logro académico y rendimiento académico, se buscaba describir la relación entre ambas variables, concluyendo de la existencia de una relación significativa y directa en la investigación.

1.5.3. A nivel Local

Según Lupaca, (2018) en la investigación realizada en la universidad Pedro Ruiz Gallo sobre la implementación de un plan sobre juegos lúdicos de coordinación motriz gruesa, que ayuden a incentivar los aprendizajes escolares, teniendo como objetivo principal de la investigación crear un plan de juegos motrices para los estudiantes de 3 años. El tipo de investigación es descriptivo, no experimental transversal, de esta manera se busca precisar las características, propiedades y rasgos de los estudiantes, que ayudo a llegar a la conclusión que es de suma importancia crear un plan de entrenamiento con juegos lúdicos que contribuirán a mejorar las habilidades básicas y así poder estimular los aprendizajes escolares.

De acuerdo con Criollo, (2021) en una investigación realizada en la escuela de post grado de la universidad Cesar Vallejo nos habla sobre la motivación y hábitos de estudio en estudiantes de quinto grado de secundaria. El objetivo fue establecer la relación entre la motivación y los hábitos de estudio. Luego de realizar el trabajo se concluyó que, si hay relación en ambas variables de estudio, ya que se relacionadas significativamente.

Según Cerezo, (2008) en un estudio realizado en la Universidad Jorge Basadre Grohmann, que nos habla sobre la metodología de comunicación de los profesores para motivar y desarrollar el aprendizaje en los estudiantes de la educación secundaria, en el cual el objetivo fue desarrollar si existe una relación entre las variables de estudio, llegando al resultado que nos afirma que si existe relación directa entre las variables del estudio.

1.6. Definiciones operacionales.

Se mencionan a continuación algunas definiciones relevantes para el mejor entendimiento del presente trabajo de investigación:

1.6.1. Juegos deportivos tradicionales

Los juegos tradicionales son actividades propias de un país o región, que se practican sin juguetes técnicos, pues solo se necesita el propio cuerpo o recursos

naturales, que pueden ser piedras, ramas, tierra, flores y objetos domésticos similares, como botones, hilos, cuerdas, tablas, etc.

1.6.2. Motivación escolar

La motivación escolar es un proceso psicológico que determina la forma de responder y cumplir las tareas educativas y de comprender la evaluación, lo que contribuye a la participación más o menos activa del estudiante en las mismas, dedicándose y dividiendo sus esfuerzos en un tiempo determinado para lograr un aprendizaje de calidad.

1.6.3. Educación Física

La educación física es una asignatura que comprende todo lo relacionado con el uso del cuerpo humano y ayuda a todos a formar un todo unificado.

1.6.4. Capacidades físicas

Las habilidades o características físicas básicas son tendencias o habilidades inherentes que posee un individuo. Son personalmente innatos y fáciles de medir y mejorar proporcionando tonos de movimiento y actitud.

1.6.5. Motivación Intrínseca

Es un medio para encontrar satisfacción en uno mismo, está asociada con la autenticidad, el aumento de la productividad, la vitalidad, la confianza en uno mismo, la creatividad, el interés y la persistencia.

1.6.6. Motivación Extrínseca

La motivación extrínseca es la realización de una actividad para lograr un mejor resultado, recompensa o beneficio.

CAPITULO II
FUNDAMENTO TEÓRICO CIENTÍFICO DE LA VARIABLE
DEPENDIENTE

2.1.Variable dependiente

2.1.1. La Motivación Escolar

La motivación actúa como una fuerza que nos impulsa hacia una meta, implicando la toma de acción y la aceptación del esfuerzo necesario para alcanzarla. Este concepto abarca nuestras necesidades, deseos, niveles de estrés, incomodidades y expectativas. La motivación es el precursor del aprendizaje y su principal impulsor. Cuando los estudiantes carecen de motivación, se complica el trabajo de los docentes, llegando a ser un desafío considerable para ellos. En el ámbito educativo, la motivación es un proceso psicológico fundamental que influye en cómo los estudiantes responden a las tareas escolares, cómo comprenden las evaluaciones y cómo participan activamente en su educación. Esto afecta su dedicación y la manera en que gestionan su tiempo y esfuerzo para lograr un aprendizaje significativo o simplemente para cumplir con sus responsabilidades académicas. Los estudiantes buscan aprovechar y aplicar los conocimientos adquiridos para ser efectivos en su contexto. Muchos maestros a menudo se quejan de que sus estudiantes no están interesados en aprender, que no intentan o no parecen interesados en lo que la escuela tiene para ofrecer. La cuestión es averiguar qué, directa o indirectamente, define el sentido de las actividades escolares para el estudiante, qué motiva a unos estudiantes en determinados momentos y desmotiva a otros, y por qué. El procedimiento, el tipo y forma de comunicación, los recursos, los mensajes que entrega el docente, la evaluación a veces motiva a los estudiantes y a veces no. Una idea que determina la motivación: aceptación o rechazo de una tarea, persistencia en completarla o regreso repetido a ella sin fuerza coercitiva (Moron, 2011).

Este hecho ha llevado a los psicólogos a investigar qué motivaciones y objetivos persiguen los estudiantes, cómo influyen en su comportamiento y qué variables contextuales influyen en que los logros de una persona en un momento dado se consideren más alcanzables que los de otras (Moron, 2011).

2.1.2. Características de la motivación escolar.

La motivación ofrece varias particularidades para el avance cognitivo y conductual de los estudiantes, es por ellos que veremos algunos de ellas:

Las características emocionales son componentes colaborativos para comprender el comportamiento de las personas en la sociedad y su motivación para lograr lo que se les ofrece, ya sea personal, familiar, profesional o emocional. Una persona debe estar altamente motivada y lograr la meta deseada con el objetivo de experimentar un ambiente emocional práctico estresante (Piguave & Castillo, 2017).

2.1.3. Importancia de la motivación escolar.

La motivación es crucial para que un estudiante exprese su interés en su educación y voluntad de aprender. Cuanto más motivado está un estudiante, más oportunidades de aprendizaje tiene, más dedicado y enfocado está en sus tareas, y como resultado, le es más fácil alcanzar sus metas académicas (Chancay & Morales, 2022).

La motivación escolar aprueba un sentido colectivo, desde la formación profesional invita a vivir como portadora de sentido, saber y transmitir motivaciones para la motivación personal para darle al estudiante la oportunidad de acceder a la creación de la motivación. Para crecer y triunfar en el presente educativo, moldeando el futuro, educado, personal y profesional (Piguave & Castillo, 2017).

Figura 1

Importancia de los tipos de motivación en el aprendizaje.



2.1.4. Ventajas de la motivación.

Cuanto un estudiante está más motivado, más participa en sus estudios, muestra mayor dedicación y se compromete con sus responsabilidades, y por lo tanto, alcanza sus metas académicas más fácilmente. Asimismo, la motivación les permite desarrollar sus talentos y habilidades y superar sus limitaciones (Ruiz, 2020).

La motivación no se relaciona únicamente con conseguir un resultado o un objetivo que te has trazado, es muchísimo más que eso, representa un estilo de vida en el que encontrarás grandes satisfacciones como, por ejemplo:

- Te energiza.
- Te ayuda a mantenerte saludable.
- Te hace más creativo.
- Te ayuda a adaptarte a los cambios
- Te hace destacar.
- Te equilibra emocionalmente.

Todas estas son las ventajas que te brinda el estar motivado, ya que ayuda a sentirte mejor al realizar cualquier actividad (Villar, 2018).

2.1.5. Motivación en el aprendizaje.

La motivación es crucial para el aprendizaje porque está directamente relacionada con el interés y el deseo del alumno por aprender; sin el trabajo del alumno, la actividad del profesor no sería adecuada. Se cree que cuando un estudiante aprende y logra un aprendizaje significativo con mayor facilidad, está más motivado. La motivación ayuda a descubrir intereses, superar limitaciones y desarrollar sus habilidades; por lo tanto, los factores motivacionales juegan un papel importante en la organización y dirección del comportamiento positivo del alumno en el aprendizaje (Sellan, 2017)

Antes de explicar los diferentes tipos de motivación, cabe señalar que se basan en factores internos y externos que afectan al alumno. Podemos clasificar las motivaciones y metas de los estudiantes que determinan su comportamiento en las actividades escolares.

2.1.6. Dimensiones.

La motivación de cada estudiante o individuo se puede dar de dos maneras distintas que nombraremos a continuación:

2.1.6.1. Motivación intrínseca

Es una forma de encontrar felicidad en uno mismo. Aceptar un reto nuevo o la curiosidad pueden ser motivadores intrínsecos.

Intereses motivados intrínseca está asociada con la autenticidad, el aumento de la productividad, la vitalidad, la confianza en uno mismo, la creatividad, el interés y la persistencia. Hay una tendencia a enfrentar nuevos desafíos, probar habilidades, explorar y aprender. Así que este es el nivel máximo de autodeterminación (Acuña, 2019).

a) Desarrollo escolar

Según Edel (2018) El desarrollo escolar es el conocimiento que los estudiantes adquieren a lo largo de su vida y se construye a través del desempeño académico y la evaluación de conocimientos en el ambiente escolar.

b) Niveles de motivación personal

En la motivación extrínseca, las acciones tienen sentido porque están orientadas a un objetivo externo, no por el mero hecho de realizarlas. Este tipo de motivación se clasifica en tres categorías, que varían según el nivel de autodeterminación. Primero, está la motivación extrínseca externa, que se basa en realizar una actividad para obtener recompensas o evitar castigos. Luego, se encuentra la motivación extrínseca identificada, donde la persona asigna un valor personal a su comportamiento, percibiéndolo como una elección propia porque lo considera adecuado y valioso. Por último, la motivación extrínseca introyectada se da cuando alguien lleva a cabo una acción para evitar sentimientos de culpa o para fortalecer su autoestima mediante su desempeño (Usán & Salavera, 2018).

Finalmente, la desmotivación se manifiesta como un estado en el que la persona no siente interés ni motivación para realizar una tarea. Esto se traduce en una baja apreciación de la importancia de la actividad, una sensación de falta de control sobre su propio comportamiento, o incluso una percepción de incompetencia e incapacidad para llevar a cabo la tarea de manera efectiva (Usán & Salavera, 2018).

c) Motivación frente al desafío.

Los tres aspectos mencionados son sin duda importantes y deben ser tomados en cuenta, ya que pueden facilitar un mejor aprendizaje. Sin embargo, existe el riesgo de considerarlos suficientes para motivar a los estudiantes por completo. Es evidente que una formación motivacional adecuada debería proporcionar conocimientos especializados que permitan entender a fondo el fenómeno de la motivación en el contexto escolar y que ofrezcan directrices para integrar estrategias motivacionales en el diseño de las clases. Además, este tipo de formación debería también fortalecer la confianza y la percepción de competencia de los docentes en su capacidad para motivar a sus estudiantes frente a este desafío (autoeficacia motivacional) (Valenzuela et al. 2017) (Valenzuela y otros, 2017).

La motivación y el aprendizaje están íntimamente relacionados y juntos influyen en el comportamiento. Según Frank A. Logan (1981), el aprendizaje representa una capacidad potencial de conducta, es decir, un conjunto de hábitos listos para ser aplicados. La motivación, por su parte, es el elemento que activa esos hábitos aprendidos y los transforma en acciones concretas. Alonso (2002) considera que la motivación de los alumnos por el aprendizaje depende de dos factores.

Las metas planteadas por el alumno en una situación específica y las expectativas que tiene de lograrlas o no pueden ser consideradas dentro de las características personales del alumno. Por otro lado, de los pensamientos del individuo cuando ha llevado a cabo esas tareas y de los resultados obtenidos (Valenzuela et al. 2017).

d) Capacidad Física

Las capacidades físicas se entienden como el conjunto de cualidades que influyen en la ejecución de habilidades motoras, incluyendo la fuerza, la resistencia, la velocidad y la flexibilidad (Castañer y Camerino, 2006). Asimismo las capacidades físicas son el conjunto de cualidades que permiten realizar actividades motoras de manera eficaz y eficiente. Incluyen la fuerza, la resistencia, la velocidad y la flexibilidad, las cuales son esenciales tanto para el rendimiento deportivo como para las tareas cotidianas. Estas cualidades están influenciadas por factores como la genética, la edad y el entrenamiento, y su desarrollo equilibrado contribuye al bienestar, previene lesiones y mejora la calidad de vida.

La Educación Física trasciende el simple desempeño motriz y se erige como un pilar fundamental para disfrutar plenamente de la vida. Contribuye significativamente a mejorar la calidad de vida, los estilos de vida saludables y la salud en general. Según diversos estudios, las personas que practican actividad física de forma regular tienen una tasa de mortalidad más baja en comparación con las personas sedentarias. Además, la Educación Física fomenta un pensamiento holístico, creativo e innovador y promueve actitudes como la empatía, la resiliencia, la competencia, la comunicación y la integración social.

Incluso, puede ayudar a reducir la desigualdad y la injusticia social persistentes (Jiménez y Montil, 2006; UNESCO, 2015; Gentili, P. 2009). Como destaca Nájera (2006), la concepción tradicional del ser humano como un ser puramente racional, diferenciado del reino animal por su mente o "espíritu", está siendo superada. Esto implica que el desarrollo mental no puede ser completo sin el cultivo de otras capacidades y talentos humanos. La verdadera esencia de la educación radica en permitir que cada persona, sin excepción, pueda desarrollar plenamente todos sus talentos y capacidades creativas (Maquera & Bermejo, 2017).

e) Emocional

El concepto de emoción es amplio y complejo, mucho más de lo que podría parecer a simple vista. Las emociones están compuestas por una variedad de pensamientos, experiencias y creencias. Es crucial identificar y nombrar cada una de las emociones que experimentamos, como la euforia, la envidia, los celos, o la ira, para poder controlar nuestras reacciones ante diferentes estímulos del entorno. Gestionar adecuadamente nuestras emociones es esencial, ya que mejora nuestra capacidad de responder de manera efectiva. Como señala Wenger et al., citado por Chóliz (2005), "Casi todo el mundo piensa que sabe qué es una emoción hasta que intenta definirla. En ese momento, prácticamente nadie puede afirmar que la entiende por completo". Hoy en día, el estudio de las emociones se aborda desde diversas disciplinas como la psicología, la sociología, la antropología y la filosofía, cada una ofreciendo definiciones que varían según su perspectiva. A continuación, se presentan algunas de estas definiciones, organizadas cronológicamente.

Según Lawler (1999) se define las emociones como "estados evaluativos de carácter positivo o negativo, que son relativamente breves y están formados por componentes fisiológicos, neurológicos y cognitivos" (p. 219). Según Brody (1999), las emociones son "sistemas motivacionales que incluyen aspectos fisiológicos, conductuales, experienciales y cognitivos, con una valencia positiva o negativa, y que varían en intensidad. Estas emociones suelen ser

desencadenadas por situaciones interpersonales o eventos significativos que captan nuestra atención debido a su impacto en nuestro bienestar" (p. 15).

2.1.6.2. Motivación extrínseca

La motivación extrínseca es la realización de una actividad para lograr un mejor resultado, recompensa o beneficio. La motivación externa puede variar mucho según la autonomía relativa, y destacan que es un constructo que apoya la presentación de una acción para lograr una consecuencia o un resultado externo. Varias categorías se relacionan con la motivación externa: regulación externa, llamada así porque es por eso que la acción se realiza para obtener una recompensa o evitar un castigo, para lograr las metas esperadas; regulación interna, que indica que las personas realizan una actividad para aumentar o mantener su autoestima y sentido de valía personal, y regulación por "identificación", en la que las personas reconocen la importancia de realizar una actividad porque les ayuda a lograr una meta futura. Algunas investigaciones sobre motivación y desarrollo escolar muestran que la mayoría de los estudiantes tienen un nivel medio de motivación y un porcentaje menor de alta motivación (Chicaiza, 2022).

a) Rendimiento emocional

Hoy en día, en el contexto educativo, surgen problemas que los profesionales de la educación a menudo no pueden abordar de manera efectiva. Una solución importante a estos desafíos es integrar el aspecto emocional dentro del currículo escolar Gutiérrez & Expósito (2015). Las emociones tienen una influencia crucial en el rendimiento académico, ya que impactan directamente en el aprendizaje. Aunque cualquier intervención educativa debe basarse en la consistencia y la predictibilidad, no se pueden ignorar los estados emocionales que acompañan a este proceso. Por ello, se sugiere que, para lograr una mayor eficacia y calidad en la enseñanza y el aprendizaje, se debe incorporar el componente emocional junto con las demás dimensiones del proceso educativo. Esto se debe a que cuando la enseñanza incluye las emociones, los resultados son significativamente mejores en

comparación con los obtenidos en un enfoque puramente técnico y carente de elementos afectivos (Pulido & Herrera , 2017).

Con el fin de explorar el impacto de las emociones en el contexto educativo, se realizó un estudio cuyos resultados parciales fueron presentados por Pulido y Herrera (2015). Este estudio examinó las relaciones entre emociones, específicamente el miedo, y las habilidades emocionales (inteligencia emocional). El artículo actual enfatiza cómo estas variables emocionales, discutidas previamente por Pulido y Herrera (2015), afectan el rendimiento académico, que es una medida fundamental del ámbito educativo en el que se insertan estas variables (Pulido & Herrera , 2017).

b) Rendimiento escolar

La complejidad del rendimiento en el ámbito escolar se manifiesta claramente desde su definición. Varios especialistas lo describen con términos como "aptitud escolar", "desempeño académico" o simplemente "rendimiento académico". Estas expresiones se han usado de manera intercambiable para referirse al mismo concepto de rendimiento escolar. Por lo general, las variaciones en estos términos se deben únicamente a diferencias de enfoque o interpretación (Morales, et al. 2017).

El modelo económico industrial enfatiza el incremento de la calidad y la productividad en todas sus facetas, desde los trabajadores hasta los procesos de producción y los servicios, y es donde surge la idea de rendimiento escolar. Para lograr esto, se emplean técnicas para medir la eficacia, las cuales consisten en establecer escalas para medir el rendimiento y establecer parámetros objetivos. Para tomar decisiones sobre incentivos, reconocimientos, salarios y promociones en general, se utilizan los resultados de estas mediciones. Con el paso del tiempo, este método de evaluar la calidad, la productividad y la eficiencia se extendió a múltiples ámbitos sociales, incluyendo el ámbito educativo. El rendimiento se utiliza como un criterio para racionalizar la productividad y la eficiencia en la educación (Morales, et al. 2017).

c) Reconocimiento escolar

Los logros académicos tienen un impacto positivo en el aprendizaje de los estudiantes. El reconocimiento de sus habilidades les permite mejorar su autoestima y aumentar su motivación tanto en el ámbito escolar como en el personal. Reconocer los logros de un estudiante es uno de los mejores obsequios que se le puede ofrecer en cualquier nivel educativo. No solo porque a la mayoría de las personas les gusta recibir elogios y felicitaciones, sino porque el reconocimiento genuino de alguien cercano genera una sensación de satisfacción que los impulsa a alcanzar metas aún mayores. Para niños y adolescentes, las personas de las que más anhelan recibir reconocimiento y felicitaciones suelen ser sus padres, hermanos, abuelos y maestros (Pulido & Herrera , 2017).

d) Aceptación social escolar

La aceptación social se asemeja a la aceptación personal; implica interpretar la sociedad a través de las características de otras personas como una categoría general Keyes (1998). Esto significa sentirse a gusto con aquellas personas que se aceptan en el contexto social. Según Blanco y Díaz (2005) es fundamental formar parte y sentirse incluido en un grupo.

Además, esta pertenencia debe estar acompañada de cualidades como la confianza mutua, la aceptación de los aspectos positivos y negativos, y mantener actitudes positivas hacia los demás. Wentzel & Erdley (1993) señalaron que la aceptación social está más vinculada a las disposiciones prosociales y al atractivo personal que a la compatibilidad con los valores del grupo de iguales.

En el contexto educativo mexicano, los estudiantes con Alto Rendimiento Académico (ARA) constituyen un grupo que recibe poca atención e investigación. Esto se debe a que tanto los maestros como los investigadores a menudo asumen que estos alumnos no enfrentan muchos problemas o necesidades educativas debido a sus altas calificaciones (Sánchez, et al., 2020).

En el contexto de este estudio, es esencial definir claramente el concepto de "estudiante con Alto Rendimiento Académico (ARA)". En la literatura y en la práctica educativa, existe una tendencia a confundir este término con otros como

"estudiantes sobresalientes", "de alto rendimiento", "talentosos" y "dotados". Aunque a menudo se usan de manera intercambiable, estas etiquetas describen a alumnos con características cualitativamente diferentes, lo que implica que tienen necesidades educativas particulares y únicas (Sánchez, et al., 2020).

2.1.6.3. Motivación escolar

a) Nivel de motivación escolar

Cuando se habla de motivación escolar, comúnmente se hace referencia a la fuerza que impulsa a los estudiantes a realizar las tareas que los profesores proponen como un medio para aprender los contenidos curriculares.

No obstante, la motivación escolar va más allá de simplemente completar una tarea. Más precisamente, se trata de activar los recursos cognitivos necesarios para aprender lo que la escuela establece como aprendizaje, y no solo del deseo de llevar a cabo una actividad específica en un momento particular. En este sentido, la cuestión de la motivación escolar implica, en términos generales, la percepción del valor de la tarea y el sentimiento de competencia frente a ella. Además, a nivel más amplio, se relaciona con los motivos que justifican el uso de esos recursos cognitivos para el aprendizaje "los motivos para aprender" (Valenzuela, 2007).

Existen diversas perspectivas para abordar la motivación escolar. Algunas teorías se destacan por su capacidad predictiva. Por ejemplo, la distinción entre motivación intrínseca y extrínseca, es un enfoque que ha demostrado predecir de manera significativa el rendimiento académico (Sansone & Harackiewicz, 2000; Deci & Ryan, 1999; Deci et al., 1991).

Sin embargo, este enfoque presenta una limitación: si la motivación intrínseca es lo que mejor predice el rendimiento, ¿cómo puede un profesor influir en ella de manera intencionada? Dado que es intrínseca, solo podemos crear condiciones que favorezcan su desarrollo. Esta misma limitación se aplica, en nuestra opinión, a otras teorías que, aunque valiosas, no ofrecen indicaciones claras sobre cómo intervenir de manera efectiva en el ámbito escolar (Deci et al., 1991).

CAPITULO III

FUNDAMENTO TEÓRICO CIENTÍFICO DE LA VARIABLE INDEPENDIENTE

3.1. Los juegos tradicionales

3.1.1. Definición de juegos

El juego infantil es una actividad agradable, libre y espontánea que, aunque no tiene un propósito definido, es muy beneficiosa para el desarrollo del niño. Debemos asegurar con nuestro club inteligente las connotaciones divertidas, libres y espontáneas del juego (Gómez, 2018).

Según Gallardo & Gallardo (2018):

El juego es una actividad entretenida, lúdica y divertida que se puede realizar a cualquier edad. Para divertirse, explorar los materiales y los objetos; experimentar y comprender la realidad; poner en práctica sus descubrimientos; y aprender a participar, a relacionarse con los demás y a desenvolverse en el mundo en el que viven, los niños y las niñas juegan. (p. 41).

3.1.2. Definición de juegos tradicionales

A lo largo de las generaciones y pasando de boca en boca se realizaban actividades físicas deportivas, donde lo más importante era la diversión, los juegos tradicionales forman parte de nuestra educación e idiosincrasia, ver jugar a los padres junto a sus amigos y luego nosotros siendo parte de estos maravillosos momentos, es algo que no tiene comparación. Los juegos tradicionales forman parte de nuestra vida y tenemos la obligación de que no se pierdan estas buenas costumbres.

Los juegos tradicionales son actividades propias de un país o región, que se practican sin juguetes técnicos, pues solo se necesita el propio cuerpo o recursos naturales, que pueden ser piedras, ramas, tierra, flores y objetos domésticos similares, como botones, hilos, cuerdas, tablas, etc. Estas actividades lúdicas brindan a los niños la oportunidad de aprender más sobre las raíces culturales de su región, lo que contribuye a la preservación de la cultura del país Rodríguez (2021).

Cuando hablamos de los juegos tradicionales podemos indicar que es propio de un sector, localidad o ciudad en donde cada individuo utiliza sus habilidades físicas entre otras, ya que estos forman parte de una cultura y son transmitidos desde nuestros abuelos pasando a nuestros tiempos actuales, con el objetivo de la recreación y así puedan salir de la rutina diaria, es preciso no olvidar que en diferentes sectores o comunidades la práctica se los hace con el fin de celebrar sus fiestas disfrutando así un momento en familia, con vecinos y amigos Tarco, Daniela (2016).

Según Sailema et al., (2017), a través de los tiempos y de generación en generación, de abuelos a padres y luego a sus hijos, hasta llegar a nuestros días, estamos hablando de los juegos tradicionales que son expresiones lúdicas agradables, es bueno precisar que estos juegos nos ayudan a recordar costumbres y tradiciones de nuestros antepasados. Los diferentes juegos tradicionales forman parte de la sociedad y llegan a ser parte de nuestra vida. Todos los juegos son una expresión de nuestra cultura y que también son adaptados en otros lugares del mundo que va en relación al entorno que los rodea.

Los juegos recreativos generalmente se juegan al aire libre y requieren actividad física como correr, saltar y lanzar una pelota. Los juegos recreativos de los estudiantes deben promover el trabajo en equipo y la sana competencia. Estos juegos no solo entretienen a los estudiantes, sino que también estimulan la formación de músculos y huesos sanos, ayudan a deshacerse del exceso de energía y mejoran la salud física (Westover, 2018).

3.1.3. Importancia de los juegos tradicionales.

A lo largo de la historia los juegos deportivos tradicionales han permitido que las personas se relacionen, interactúen y participen de forma libre, siendo la diversión lo más importante para pasar muy gratos momentos de ocio.

A través de los juegos tradicionales se pretende enriquecer las destrezas, habilidades y desempeño de los estudiantes porque ayudan a promover su desarrollo integral: desarrollo físico, motor, social, intelectual, moral y emocional; cambiar su estilo de vida de sedentario a activo (Mondragón, 2019).

Es fundamental para que el estudiante pueda desarrollarse físicamente, ya que acciones como caminar, trotar, saltar, realizar flexo extensión de piernas y brazos ayudan al desarrollo del cuerpo y en especial cooperan con el funcionamiento cardiovascular y a su vez colaboran con la respiración ya que están conectados ambos centros reguladores de estos sistemas (Mondragón, 2019).

3.1.3.1. Ámbito de desarrollo de los estudiantes a través de los juegos tradicionales.

Los Juegos deportivos tradicionales forman parte del desarrollo del individuo, por que influyen directamente en los siguientes aspectos:

a) Social

Las practicas recreativas fortalecen la identidad cultural de los seres humanos y la vez favorecen las relaciones interpersonales, ya que los juegos tradicionales, se establecen como manifestaciones sociales por que forman parte de una cultura en cada región y que permite reconocer las tradiciones y costumbres (Ardilla, 2022).

A través de los juegos tradicionales los niños y niñas interactúan con los demás de una manera armoniosa y divertida, esto permite que su desarrollo social sea el adecuado, permitiendo a los estudiantes el fortalecimiento de sus relaciones sociales con sus pares.

b) Emocional

Los juegos son un medio para obtener información sobre uno mismo, el mundo que lo rodea, donde se desarrollan diversas dimensiones, por ej.; una dimensión física, una dimensión motriz, una dimensión intelectual, una dimensión social y sobre todo una dimensión emocional, donde se viven y reviven fantasías, deseos, vivencias, sentimientos y emociones que favorecen el desarrollo de la afectividad y ayudan al niño a superar las dificultades. de acuerdo con los bloques psicológicos, es decir. el juego también funciona como una verdadera terapia para sus problemas emocionales (Sánchez C. , 2020).

3.1.3.2. El juego tradicional como estrategia de enseñanza.

Los juegos lúdicos son aliados muy importantes para poder integrar a los estudiantes con un nuevo conocimiento, permiten de manera más divertida la inserción de temas educativos y nos dan mayores resultados que teniendo solo la información.

De acuerdo con García et al. (2021):

El propósito original del modelo es enseñar a los niños y el juego es el andamio de las actividades de aprendizaje que se llevan a cabo. El niño representa comportamientos y situaciones en un escenario imaginado a través del juego, según la teoría de Vygotsky; este escenario tiene cierta anticipación a situaciones futuras para las cuales el niño no está preparado. (p. 254).

Podemos indicar que los juegos tradicionales forman parte importante del proceso de enseñanza a nuestros estudiantes, ya que permitirá fortalecer el aprendizaje a través de la participación de los niños y niñas en diferentes aspectos educativos.

La actividad lúdica tendrá que ser insertada desde el primer día de clase y en donde el maestro tiene que estar involucrado. La tarea de todo educador es determinante ya que no solo guiará los juegos a desarrollar, sino que también tendrá que insertarse dentro de ellos. El profesor forma parte importante dentro del desarrollo de la instrucción de los estudiantes. La función principal es

considerar los propósitos educativos, respetando la equidad, accesibilidad y universalidad, ya que son los principios básicos que garantizaran el derecho a la educación de cada estudiante (Iguini, 2020).

3.1.3.3. Tipos de juegos tradicionales.

- a) **Salta sogá:** El Juego se realiza saltando sobre una cuerda que estará girando alrededor de cada participante, esta acción se repite cada vez que pasa cerca al suelo. El juego del salta sogá forma parte de los juegos tradicionales que demandan esfuerzo, ya que cuenta con varios beneficios para la salud, ya que es una actividad aeróbica. Este juego ha sido practicado desde siglos atrás, pero en la actualidad es considerado un deporte del que cada vez existen más variantes para ser realizados por los amantes de la cuerda. Las reglas varían según sea la manera en la que se practica, también se adaptan a las diferentes características de los que participan, el material y el lugar donde se practica (Herrados y otros, 2009).
- b) **La liguita:** Este juego ayuda a que los estudiantes puedan trabajar el equilibrio y la flexibilidad en los pies, a su vez ayuda a mejorar el trabajo en equipo, ya que este pasatiempo se realiza en parejas y tríos. Comienza el juego con dos personas que se colocan a una distancia prudente entre ambos y se coloca una liga a la altura de los tobillos y así según como va avanzando el juego, se van subiendo poco a poco la liga hasta llegar a la altura del cuello. Gana el estudiante o grupo de estudiantes que no tenga equivocaciones al pasar la liga (Gonzales, 2021).
- c) **El gato y el ratón:** El siguiente juego ayuda a fortalecer la coordinación motriz al correr y a su vez esquivar a sus oponentes. Este juego se realiza estando todos los estudiantes parados formando un círculo, uno de ellos se le denominara ratón, quien estará dentro del círculo y el otro que se le denominara gato, este se moverá alrededor del círculo intentando ingresar para poder atrapar al ratón, los que forman el círculo tienen que evitar que el gato ingrese a atrapar al ratón (Gonzales, 2021).
- d) **El rey manda:** En este juego se fomentará a los estudiantes a ser creativos y dinámicos, se nombrará un Rey quien tendrá que mandar a sus compañeros

para que puedan traer un objeto lo más rápido posible, el estudiante que logre traer lo que el rey pidió ocupara el lugar (Gonzales, 2021).

- e) **La tumba latas o kiwi:** Este juego ayuda a mejorar el trabajo en equipo, la velocidad, la coordinación óculo – manual. Se realiza con latas de metal que sirven para formar una pirámide con una base de 5 a 8 latas, se forman dos equipos, uno de ellos tiene que lanzar la pelota y derrumbar la menor cantidad de latas, ya que luego tendrá que armar la pirámide sin que los del equipo contrario puedan tocarlos con el balón. El otro equipo esperará que derriben la pirámide para luego comenzar a perseguir con el balón a los del otro equipo, si logran golpear con el balón a todos los del otro equipo antes de que armen la pirámide serán los ganadores, de lo contrario seguirán en ese puesto (Gonzales, 2021).
- f) **Las sillas:** El objetivo del juego de la silla es la dinámica para que los participantes se queden sentados en la silla, en este caso todos bailan o se mueven alrededor de las sillas mientras suena la música, según la regla del que se quedó sin silla, será eliminado. Este juego se juega de la siguiente manera: Debe haber una silla menos que los jugadores, las sillas deben colocarse en un círculo, luego los participantes deben sentarse frente a cada silla, cuando el director del juego toque la música, todos los jugadores comenzarán a bailar o caminar alrededor de las sillas, cuando la música pare, todos deben encontrar rápidamente una silla para sentarse, quien no puede sentarse, se cae, cada vez que un jugador pierde una de las sillas debe ser removida, la idea es eliminar jugadores hasta que solo queden 2, el que se quede sentado gana (Lugo, 2021).
- g) **Carrera con sacos:** Este es uno de los pasatiempos muy práctico hay que para realizarlo es necesario tener un saco reutilizable. Es una manera de recrearse en varias actividades familiares, escolares y más. La carrera de sacos se juega de la siguiente manera: Se ubican a los participantes en la línea de partida y, a la cuenta de tres, comenzaran a saltar de manera continua hasta llegar a la meta, los participantes tienen que los pies dentro del saco y tendrán

que agarrarlo de la parte superior para que su desplazamiento sea más fácil, gana quien llega primero a la línea de meta (Esteban, 2020).

- h) La mata gente:** Este juego ha sido practicado durante muchas generaciones, año tras año propiciando sana diversión, el juego consiste en conformar dos equipos, uno que serán los que se colocaran en el medio y trataran evitar que les golpee el balón, el otro equipo será formado solo de dos participantes quienes serán los que tengan que lanzar el balón y lograr golpear a la mayor cantidad de participantes. Se dará inicio cuando los que están a los extremos comiencen a lanzar el balón intentando que este logre tocar a uno de los participantes que está en el centro. Si al lanzar la pelota, esta golpea a un participante, este tendrá que salir ya que fue eliminado, esto se repite lanzamiento tras lanzamiento hasta que solo quede un participante, pero si al lanzar un participante agarra el balón sin que toque el suelo, “gana una vida” que podrá guardar por si lo tocan con el balón en otro momento o de lo contrario podrá también hacer ingresar a otro compañero que fue eliminado. El juego finaliza cuando todos son golpeados con el balón (Alcalde y otros, 2020).
- i) La pía, pía:** Según Alcalde (2020) este juego tradicional tiene bastante desgaste de energía, a pesar de que tiene muchos otros nombres a nivel mundial, se juega de la misma forma, este juego se puede realizar con la cantidad de participantes que se requieran, se escoge a uno de ellos para que sea el perseguidor quien va a piar a los demás, una vez que este toca a otro participante tiene que escapar rápidamente, ya que el que fue tocado pasara a ser el perseguidor.
- j) Las escondidas:** Según Alcalde (2020) entre todos los participantes, nombran a uno para que comience a buscar a los otros. Éste, contará despacio la cantidad de segundos que determinaron todos y lo hará con los ojos cerrados, al terminar tendrá que gritar “ahí voy” y comenzar a buscar a los demás participantes que están escondidos. Cuando logra encontrar a un participante regresará a la base donde conto y continuará buscando a los demás. Los participantes que aún no han sido encontrados podrán salir de su escondite y

llegar a la base sin que los vea el buscador, de esa manera podrán salvarse y salvar a los que ya fueron encontrados.

- k) Los encantados:** Los participantes se dividen en dos grupos, se elige al grupo que será el perseguidor. Se colocan a los grupos a una distancia prudente, a la orden el grupo que persigue tendrá que tratar de tocar a todos los del grupo de los perseguidos, al tocar a uno de ellos tendrá que decirle "encantado" y este se quedará inmóvil, tendrá que esperar a que un compañero de equipo venga y lo toque para desencantarlo. El juego terminará en el momento que todos son encantados. El grupo que está persiguiendo o encantando tiene que cuidar que a las personas que encantó para que no las desencanten sus compañeros (Boté, 2014).
- l) Los países:** Según Alcalde (2020) este juego tradicional en América, para iniciar el juego, cada participante tiene que elegir el nombre de un país, ya que ese pasara a ser su nombre durante el juego, de los participantes se tendrá que elegir a uno que pasara a ser el primero que lance el balón al espacio, y dirá el nombre del país que agarrara el balón y gritara "alto" para que los demás participantes se queden quietos en dónde estaban. Luego de decir alto, buscara al participante que este más fácil o más cerca de su alcance para intentar golpearle con el balón.

3.1.4. Beneficios de la actividad física

A través de las actividades físicas propuestas en la institución educativa, el juego se presenta en los niños de forma natural. Los juegos ayudan a aliviar la tensión interna, ya que los estudiantes se desenvuelven espontánea y relajadamente. Los estudiantes realizan las actividades sin temor y de conformidad con las reglas conductuales. De esta manera, el juego promueve el desarrollo físico, mental y emocional de los niños (Marins & Costa, 2016).

Según Jimenez (2016) las actividades físicas recreativas brindan beneficios a cada ser humano en el nivel físico, espiritual y cognitivo, a su vez en el entorno social benefician a las familias, los grupos económicos, ambientales y sociales. En una encuesta realizada a un grupo de estudiantes universitarios, indican ser partícipes

de juegos recreativos en los patios de la universidad les trae diferentes beneficios en el bienestar, la salud, el estrés, las capacidades físicas, el desempeño académico, entre otras.

Igualmente podemos indicar que los beneficios de los juegos tradicionales son aliados necesarios e importantes que ayudan a mejorar diferentes aspectos en los estudiantes; a continuación, mencionares los siguientes aspectos:

a) Aspecto físico

Según Jimenez (2016) para lograr beneficios en nuestra salud, deberíamos realizar ejercicios de intensidad moderada de al menos 150 minutos a la semana, esto ayudaría a conservar un nivel apropiado de actividad física y se evitaría el sobrepeso y la obesidad, que son un riesgo para nuestra salud. Por esta razón, es importante implementar programas que promuevan una participación activa de las personas en actividades físicas recreativas y de todas las edades, como una oportunidad que ayudará a mejorar la salud pública.

b) Aspecto psicológico

Como resultado de la liberación de endorfinas, que reducen el estrés, la depresión y la ansiedad, el entrenamiento deportivo y físico tiene un impacto positivo en la salud mental y física. Cualquier actividad física, ya sea ligera o vigorosa, libera estas sustancias que afectan directamente al cerebro, lo que provoca una sensación de relajación y bienestar inmediata (Barbosa & Urrea, 2018).

3.1.5. Dimensiones.

Los juegos deportivos tradiciones cuentan con diferentes niveles en su intensidad, estas nos ayudan a reconocer la fuerza o la velocidad en la cual se va a realizar algunos de los juegos que trataremos en esta investigación, ahora veremos las dos intensidades que tienen los juegos tradicionales:

3.1.5.1. Juegos deportivos tradicionales de intensidad moderada

Son actividades físicas que requieren de un esfuerzo moderado, permite la aceleración del ritmo cardiaco de manera perceptible, pero que normalmente se puede mantener una conversación. Algunas actividades de intensidad moderada son:

- Caminar rápidamente
- Bailar
- Realizar actividades en el jardín.
- Trabajos en casa que requieran movimientos.
- Participar en juegos y deportes con niños
- Sacar a pasear a sus animales.
- Realizar trabajos en construcción como pintar, hacer tejados, etc.
- Movilizarse con objetos con un peso moderado. (<20 kg). Organización Mundial de la Salud (OMS, 2020).

a) Práctica de juegos tradicionales

Los juegos tradicionales han desempeñado un papel crucial en la educación y el desarrollo social a lo largo de la historia. Estos juegos, presentes en diversos contextos de la vida humana, reflejan las costumbres, tradiciones y estilos de vida de las generaciones anteriores, formando una parte integral del patrimonio cultural de la humanidad. Además, se consideran un componente fundamental de la cultura popular, transmitido de una generación a otra. Más allá de su valor cultural, los juegos tradicionales son recursos educativos valiosos que contribuyen al desarrollo físico, emocional y sociocultural de los niños. Estos juegos fortalecen su identidad cultural y los conectan de una manera más dinámica y cercana con su entorno local.

b) Práctica Activa de juegos deportivos tradicionales

En los últimos años, la Dirección de Educación Física ha dedicado un esfuerzo considerable a abordar esta problemática, la cual, debido a su naturaleza cambiante, requiere actualizaciones constantes para guiar a los profesores de

Educación Física en cómo integrar el contenido deportivo en sus clases y en la toma de decisiones sobre las diversas formas en que los estudiantes pueden participar. Por ello, es fundamental incorporar el deporte en la vida de los estudiantes no solo como una competencia, sino como un elemento cultural valioso que promueve una vida activa y saludable. Es importante distinguir entre aprender un deporte con fines competitivos, enfocado en maximizar el rendimiento físico, y jugarlo como una actividad que permite la colaboración con los demás. En otras palabras, los juegos competitivos deben llevarse a cabo en un contexto donde el objetivo principal sea aumentar la autoestima y desarrollar una imagen corporal positiva para todos los participantes, sin menospreciar a los adversarios. En resumen, la idea es que la sensación de bienestar no dependa únicamente de ganar, ni que la pérdida disminuya el valor personal de los jugadores.

c) Ritmo cardíaco

El ejercicio físico intenso es una de las formas más efectivas para disminuir la frecuencia cardíaca en reposo y aumentar tanto la frecuencia cardíaca máxima como la capacidad aeróbica. Dado que es imposible mantener la frecuencia cardíaca máxima durante más de unos pocos minutos, los fisiólogos recomiendan fijar un porcentaje de la frecuencia cardíaca máxima como meta durante la actividad física. Si estás iniciando un programa de ejercicio, puedes comenzar con una meta del cincuenta por ciento de tu frecuencia cardíaca máxima y aumentar gradualmente la intensidad hasta alcanzar entre el setenta y el ochenta por ciento. Sin embargo, si no estás acostumbrado a hacer ejercicio regularmente, es importante que consultes a tu médico antes de establecer tu frecuencia cardíaca objetivo. Además, algunos medicamentos, especialmente los betabloqueantes, pueden disminuir la frecuencia cardíaca, por lo que tu médico puede ayudarte a establecer metas realistas (Villalobos, 2023).

d) Carga moderada

La carga es una serie de entrenamiento físico en las lecciones deportivas y su efecto en el organismo de los estudiantes, es decir, la estimulación del

entrenamiento (carga externa o física) afecta al organismo (carga interna o biológica).

Así como los estándares conceptuales de cada investigador, docente y educador para la actividad física difieren o están retrasados, también ha pasado con los componentes de la misma (Millan, 2020).

e) Juegos tradicionales en la vida diaria

Un recurso educativo muy valioso, los juegos tradicionales fomentan el desarrollo físico, emocional y sociocultural de los niños, fortalecen su identidad cultural y los acercan al entorno local de manera más dinámica. La justicia, la solidaridad, la amistad, el diálogo, la convivencia y la perseverancia son valores que fomentan en la vida diaria. La habilidad de los niños para planificar, organizar, conectarse y controlar las emociones se ve mejorada por el juego. Además, pueden manejar el estrés gracias a su desarrollo del lenguaje, de múltiples habilidades y de jugar (Villalobos, 2023).

3.1.5.2. Juegos deportivos tradicionales de intensidad alta

a) Juegos tradicionales de intensidad alta

El uso eficiente de la energía aumenta la fuerza y la resistencia. De eso se trata el ejercicio en juegos tradicionales de alta intensidad, ya sea levantar cosas pesadas rápidamente, hacer latir el corazón con ejercicio aeróbico o jugar un juego con compañeros sobrealimentados. Se necesitan juegos de educación física de alta intensidad para que tu adrenalina se dispare, tu corazón y tu mente se aceleren. Estas son las claves para que los juegos de entrenamiento de alta intensidad sean un éxito. Agregue una pequeña dosis de competencia sana y es una receta para el éxito (Joachin, 2018).

b) Fuerza y resistencia en los juegos tradicionales.

La resistencia es la capacidad del cuerpo para hacer frente a la fatiga manteniendo un nivel constante de fuerza. Esta aptitud también se puede definir como la capacidad de un músculo o grupo de músculos para superar la resistencia durante un período de tiempo. Se entiende por resistencia a la fuerza la capacidad de

soportar una carga muscular que supera el 30% de la repetición máxima posible (RM). Los atletas o jugadores determinan individualmente su RM. Este concepto está directamente relacionado con la fuerza máxima, que es la potencia más alta con la que puede trabajar un músculo. Para entender esto, RM significa una repetición máxima de cualquier ejercicio (Romero, 2022).

c) Estimulación cardíaca mediante los juegos tradicionales

La bradicardia, una frecuencia cardíaca inferior a 60 latidos por minuto, suele detectarse en los deportistas. A medida que avanza el ejercicio, el sistema nervioso parasimpático se vuelve más dominante que el sistema nervioso simpático. El sistema nervioso simpático actúa de forma refleja en situaciones estresantes, provocando taquicardia y presión arterial alta. En este caso, podemos considerar el ejercicio como un buen agente natural para reducir la presión arterial porque actúa exactamente al revés. No solo cambia la velocidad de generación de impulsos eléctricos, sino también la velocidad de su transmisión. Esto puede causar cambios en el ECG, como bloqueo de rama derecha o un intervalo PR prolongado, que no son patológicos, pero pueden observarse en el examen. Además, pueden producirse arritmias cardíacas benignas llamadas arritmias sinusales o arritmias respiratorias. Al inhalar, el pulso aumenta, al exhalar, el pulso disminuye. Indica el grado de coordinación de la estimulación cardíaca y respiratoria en una persona entrenada (García, 2021).

d) Adrenalina

La adrenalina es una sustancia química producida por la médula suprarrenal que, junto con la noradrenalina (llamada catecolaminas), estimula las células del cuerpo. Cuando la epinefrina ingresa a la sangre, puede actuar como una hormona, que puede durar más que cuando actúa como neurotransmisor en las sinapsis de las neuronas, donde realiza las mismas funciones que en otros tejidos, pero por menos tiempo. La adrenalina y la noradrenalina son esenciales para preparar el cuerpo para responder a situaciones de emergencia o eventos que el sistema nervioso considera peligrosos, por lo que se consideran sustancias importantes en el sistema simpático, responsables de la activación fisiológica del cuerpo en

momentos de necesidad. Finalmente, es importante considerar que durante el ejercicio y el entrenamiento, las exigencias al cuerpo aumentan, por lo que el cuerpo libera adrenalina para cubrir el aumento de funciones metabólicas que una persona necesita para realizar estas actividades. El propósito de este artículo es brindar apoyo académico para el estudio de los cursos de fisiología del ejercicio en la carrera de educación física (Enríquez, 2022).

e) Competencia sana mediante los juegos tradicionales

Vivimos en un mundo altamente competitivo donde constantemente se inculca el impulso y el deseo de ser los primeros. En el caso de los niños, se mide en el patio de recreo de casa y de la escuela. Lo mismo ocurre con el campo deportivo. Por ello, fomentar la competición deportiva sana desde edades tempranas es crucial para inculcar valores importantes como el trabajo en equipo, el respeto, la responsabilidad y el compromiso.

CAPÍTULO IV

METODOLOGÍA

4.1. Enunciado de Hipótesis

4.1.1. Hipótesis general

Los juegos deportivos tradicionales y la motivación escolar tienen un nivel de relación alta en los estudiantes del nivel primario de la I.E. El Faro, Tacna – 2022.

4.1.2. Hipótesis específicas

- EL nivel de práctica de los juegos deportivos tradicionales es alto en los estudiantes del nivel primario de la I.E. El Faro, Tacna – 2022
- El nivel de motivación escolar es alto en los estudiantes del nivel primario de la I.E. El Faro, Tacna – 2022.
- Los juegos deportivos tradicionales en la motivación extrínseca escolar tienen un nivel de impacto alto en los estudiantes del nivel primario de la I.E. El Faro, Tacna – 2022.
- Los juegos deportivos tradicionales en la motivación intrínseca escolar tienen un nivel de impacto alto en los estudiantes del nivel primario de la I.E. El Faro, Tacna – 2022.

4.2. Operacionalización de variables y escalas de medición

4.2.1. Identificación de la variable independiente

Variable 1: Juegos deportivos tradicionales

4.2.1.1. Operacionalización de la variable

Tabla 1

Juegos deportivos tradicionales

VARIABLE	Definición Conceptual	Escala de Medición	Dimensión	Ítems
Juegos deportivos tradicionales.	Los juegos tradicionales son actividades típicas de un país o región, que son practicados sin juguetes tecnológicos ya que solo es necesario el uso del propio cuerpo o recursos que se podrían obtener de la naturaleza. Estas actividades lúdicas permiten que los niños conozcan más sobre las raíces culturales de su región, contribuyendo a la preservación de la cultura de un país. Rodríguez (2021).	La variable Juegos deportivos tradicionales se medirá mediante una escala ordinal: Baja (1), Media (2), Alta (3).	Juegos deportivos tradicionales	1
			Juegos deportivos tradicionales de intensidad moderada	2, 3, 4, 5.
			Juegos deportivos tradicionales de intensidad alta	6, 7, 8, 9, 10.

4.2.2. Identificación de la variable dependiente

Variable 2: Motivación escolar

4.2.2.1. Operacionalización de la variable

Tabla 2

Motivación Escolar

Variable	Definición conceptual	Escala de medición	Dimensión	Ítems
Motivación Escolar	La motivación es una atracción hacia un objetivo que supone una acción por parte del sujeto y permite aceptar el esfuerzo requerido para conseguir ese objetivo. La motivación está compuesta de necesidades, deseos, tensiones, incomodidades y expectativas. Constituye un paso previo al aprendizaje y es el motor de este. (Morón, 2011).	La variable Motivación Escolar se medirá mediante una escala ordinal: Baja (1), Media (2), Alta (3).	Motivación Intrínseca	1, 2, 3, 4, 5.
			Motivación Extrínseca	6, 7, 8, 9.
			Motivación escolar	10

Método y Diseño Estadístico

Para procesar y analizar los datos obtenidos se utilizaron tablas estadísticas, las cuales son el resultado de tabular las frecuencias y valores porcentuales de cada variable analizada.

Además, se utilizó la escala Likert para medir las variables en el análisis porque es muy aplicable y a la vez muy dinámica en el análisis porque permite la libre elección y la necesidad de múltiples respuestas, información detallada sobre su calificación y ponderación. Los detalles se muestran en la siguiente tabla.

Tabla 3

Criterios de evaluación de la variable Juegos Deportivos Tradicionales

Categoría	Porcentaje	Descripción
Baja	0% a 33%	Muestra la nula existencia de un nivel de práctica y conocimiento de los juegos deportivos tradicionales en sus diferentes dimensiones de estudio.
Media	34% a 67%	Muestra la mediana existencia de un nivel de práctica y conocimiento de los juegos deportivos tradicionales en sus diferentes dimensiones de estudio.
Alta	68% a 100%	Muestra un alto índice de existencia de práctica y conocimiento de los juegos deportivos tradicionales en sus diferentes dimensiones de estudio.

Tabla 4

Criterios de evaluación de la variable Motivación Escolar

Categoría	Porcentaje	Descripción
Baja	0% a 33%	Muestra la baja percepción sobre la variable motivación escolar, así como de sus dimensiones en los estudiantes.
Media	34% a 67%	Muestra la media percepción sobre la variable motivación escolar, así como de sus dimensiones en los estudiantes.
Alta	68% a 100%	Muestra la alta percepción sobre la variable motivación escolar, así como de sus dimensiones en los estudiantes.

4.3. Tipo y diseño de la investigación

4.3.1. Tipo de Investigación

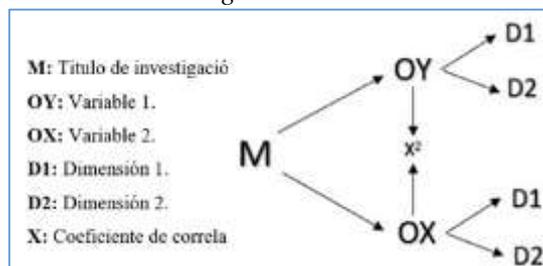
Según Álvarez (2020) una investigación básica es cuando el estudio va direccionado a alcanzar un nuevo entendimiento de manera organizada y sistemática, con la única finalidad de aumentar el conocimiento de una verdad concreta.

El enfoque de la investigación es cuantitativo, se focalizan en análisis matemático, numérico o estadístico, mediciones objetivas, de los datos recopilados mediante cuestionarios, encuestas, cuestionarios y encuestas, o mediante el uso de técnicas informáticas para operar los datos estadísticos existentes. La investigación cuantitativa está centrada básicamente en recopilar y universalizar datos numéricos entre grupos o explicar un fenómeno en particular (Arteaga, 2020).

4.3.2. Diseño de Investigación.

Figura 2

Diseño de investigación



El diseño de la presente investigación es no experimental, ya que las variables no son manipuladas por el investigador (Alvarez, 2020).

El nivel de la investigación es correlacional, ya que se pretende visualizar cómo se relacionan o no se relacionan dos variables entre sí (Moreno, 2018).

4.4. Ámbito y tiempo social de la investigación

El presente trabajo de investigación tiene como ámbito a los estudiantes de la Institución Educativa Adventista El Faro de la ciudad de Tacna. En lo que respecta al tiempo social, abarca el año 2022 (de agosto a diciembre).

4.5. Unidades de estudio. Población y muestra

4.5.1. Población

Para considerar la población de estudio, se ha tomado en cuenta la nómina de matriculados del año 2022, de quinto y sexto grado de primaria que llevan la asignatura de Educación Física de la Institución Educativa Adventista El Faro de la ciudad de Tacna.

Tabla 5

Población de la investigación

NIVELES EDUCATIVOS	CANTIDAD	PORCENTAJE
Nivel Inicial	44	10,28%
Nivel Primario	205	47,90%
Nivel Secundario	179	41,82%
Total	428	100,00%

Nota: Nóminas de Matrículas de la Institución Educativa Adventista El Faro – 2022.

4.5.2. Muestra

El marco de la muestra que se usará será el censo, es decir, la relación exhaustiva de todas las unidades poblacionales, en este caso en la institución educativa (López & Fachelli, 2015) a la vez se ha considerado como criterio de inclusión, solamente considerar a los estudiantes del quinto y sexto grado del nivel primario de la Institución Educativa Adventista El Faro de la ciudad de Tacna – 2022.

Tabla 6

Muestra de la investigación

ESTUDIANTES NIVEL PRIMARIO	CANTIDAD	PORCENTAJE
Estudiantes del quinto grado de primaria.	28	57,10%
Estudiantes del sexto grado de primaria.	21	42,90%
Total	49	100,00%

Nota: Nóminas de Matrículas de la Institución Educativa Adventista El Faro de Tacna – 2022.

4.6. Procedimientos, técnicas e instrumentos de recolección de datos

Para el procesamiento de datos se utiliza el software estadístico SPSS para la obtención del programa, tablas y figuras estadísticas, además de la correlación R de Pearson, ya que la observación es no paramétrica.

4.6.1. Técnicas de recolección de datos

La técnica de obtención de datos será una encuesta y el instrumento será un cuestionario. Este cuestionario fue diseñado para comprender a los estudiantes de quinto y sexto grado de primaria de la Institución Educativa Adventista del Séptimo Día El faro de Tacna en el año 2022 versus la competencia deportiva tradicional. El cuestionario se elaboró en base a dimensiones y variables, con un total de 10 ítems correspondientes a la estructura de cada variable.

Tabla 7

Dimensiones y Items – Juegos deportivos tradicionales

Variable	Dimensiones	Ítems
Juegos deportivos tradicionales	Juegos Deportivos Tradicionales	01
	Intensidad moderada	02 al 05
	Intensidad alta	06 al 10

Nota: Apéndice B. Cuestionario N°01: Juegos deportivos tradicionales”.

Tabla 8

Dimensiones y Items – Motivación escolar.

Variable	Dimensiones	Ítems
Motivación escolar	Motivación intrínseca	01 al 05
	Motivación extrínseca	06 al 09
	Motivación escolar	10

Nota: Apéndice B. Cuestionario N°02: Motivación escolar”.

4.6.2. Instrumentos para la recolección de datos

Sobre los instrumentos, serán desarrollados por los investigadores y probados mediante revisión por pares, y se utilizarán las estadísticas alfa de Cronbach para mayor confiabilidad cuando corresponda:

- Cuestionario sobre la variable Juegos Deportivos Tradicionales y sus dimensiones, desde la perspectiva de los estudiantes de la I.E Adventista “El Faro” de Tacna.
- Cuestionario sobre la variable Motivación Escolar y sus dimensiones, desde la perspectiva de los estudiantes de la I.E Adventista “El Faro” de Tacna.

4.6.2.1. Validación de los instrumentos

La confiabilidad del instrumento utilizado se determina con base en el estadístico alfa de Cronbach (calificado entre 0 y 1), siendo valores más cercanos a 1 que indican que el instrumento es más confiable (menor dispersión de respuestas). Obtener un recuento de la confiabilidad de los instrumentos utilizados mediante el software estadístico SPSS 24.0. El informe es de la siguiente manera:

Tabla 9

Alpha de Cronbach de la variable Juegos Deportivos Tradicionales

Estadísticos de fiabilidad	
Variable	Alfa de Cronbach
Juegos Deportivos Tradicionales	0.775

El valor es mayor a 0.700 lo cual implica que existe una fuerte estabilidad interna entre los ítems, por lo tanto, el instrumento es adecuado.

Tabla 10

Alpha de Cronbach de la variable Motivación Escolar

Estadísticos de fiabilidad	
Variable	Alfa de Cronbach
Motivación escolar	0.701

El valor es mayor a 0.700 lo cual implica que existe fuerte consistencia interna entre los ítems, por lo tanto, el instrumento es adecuado.

Por otro lado, se realizará la prueba Aiken V (con un rango de puntuación de 0 a 1) para cuantificar la relevancia del tema para el área de contenido en base a la evaluación de expertos de la herramienta utilizada. La herramienta más adecuada.

Tabla 11*V de Aiken de la variable Juegos Deportivos Tradicionales*

Claridad	Objetividad	Consistencia	Coherencia	Pertinencia	Suficiencia	PROMEDIO	V AIKEN
0,8	0,8	0,8	0,8	0,8	0,8	0,80	
0,8	1	0,6	0,8	1	0,4	0,77	0,78
1	1	1	0,4	1	0,2	0,77	

El valores son mayor a 0.7 lo cual implica que existe fuerte relevancia de los ítems, por lo tanto, el instrumento puede ser aplicado.

Tabla 12*V de Aiken de la variable Motivación Escolar*

Claridad	Objetividad	Consistencia	Coherencia	Pertinencia	Suficiencia	PROMEDIO	V AIKEN
0,6	0,4	0,8	1	0,8	1	0,77	
0,8	0,2	1	0,2	0,8	1	0,67	0,72
0,8	1	0,6	0,4	0,8	0,8	0,73	

El valores son mayor a 0.7 lo cual implica que existe fuerte relevancia de los ítems, por lo tanto, el instrumento puede ser aplicado.

Los datos recopilados a través de tablas y gráficos se analizan utilizando el programa Excel de la I.E Adventista “El Faro” de Tacna y obtención de resultados para la elaboración de: Tablas estadísticas, Figuras estadísticas, Estadística descriptiva (promedio y desviación típica) y Prueba R de Pearson.

CAPÍTULO V

LOS RESULTADOS

5.1. El trabajo de campo

Para realizar el trabajo de campo se tomaron los siguientes pasos:

- a. El estudio fue planificado y organizado con el asesoramiento adecuado y las condiciones adecuadas.
- b. Se han implementado estrategias para preparar los materiales y herramientas necesarios para el trabajo en el sitio y para proporcionar una advertencia anticipada adecuada.
- c. Se realizaron las coordinaciones pertinentes para poder aplicar los instrumentos a los estudiantes de primaria de la I.E Adventista “El Faro” de Tacna.
- d. El procedimiento se llevó a efecto de manera presencial, en el horario de clases de educación física.

5.2. Diseño de la presentación de los resultados

Respecto a los migrantes residentes de la ciudad de Tacna, los resultados se presentan de acuerdo con el siguiente orden:

- Análisis descriptivo de la variable “Juegos deportivos tradicionales”.
- Análisis descriptivo por dimensiones.
- Análisis descriptivo de la variable “Motivación escolar”.
- Análisis descriptivo por dimensiones.
- Prueba de normalidad.
- Correlación entre cada dimensión de las variables Juegos deportivos tradicionales y motivación escolar.
- Comprobación de hipótesis.

5.3. Los resultados

5.3.1. Análisis descriptivo de la variable “Juegos deportivos tradicionales”

El análisis de la variable “Juegos deportivos tradicionales” se realizó en función a sus dimensiones: Intensidad moderada e intensidad alta.

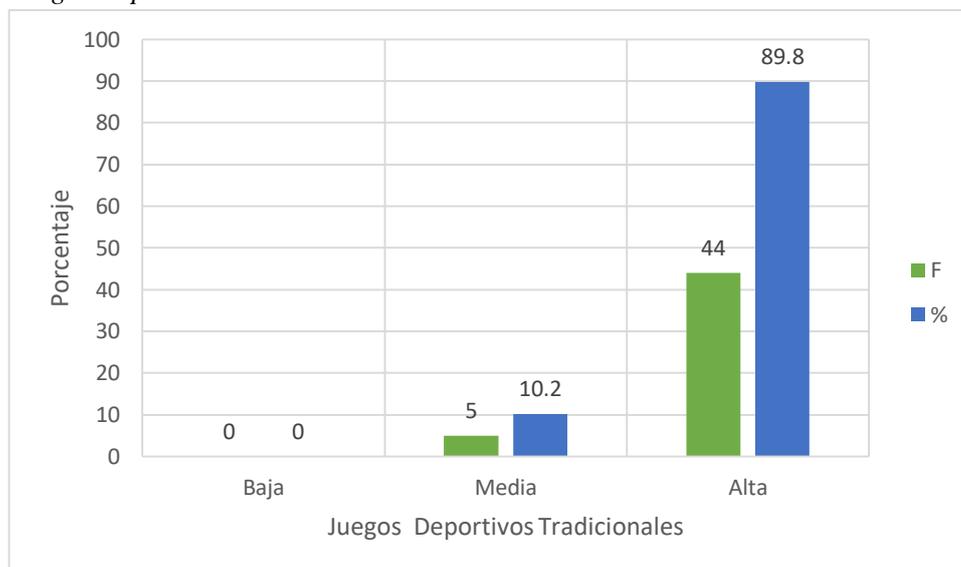
a. Juegos deportivos tradicionales

Tabla 13
Nivel de práctica de Juegos deportivos tradicionales

Nivel	F	%
Baja	0	0,0
Media	5	10,2
Alta	44	89,8
Total	49	100.00

Figura 3

Juegos deportivos tradicionales



Según la tabla 13 y figura 3 los resultados obtenidos indican que los juegos deportivos tradicionales tienen un impacto significativo y positivo en la motivación escolar de los estudiantes de nivel primario en la institución educativa de Tacna. El hecho de que ningún estudiante se encuentre en el nivel de inicio y que casi el 90% alcance un nivel adecuado de motivación resalta la efectividad de estas actividades.

Asimismo, podemos decir que, no se registraron estudiantes en el nivel de inicio, lo que indica que todos los participantes mostraron al menos algún grado de motivación escolar. Este resultado sugiere que los juegos deportivos tradicionales tienen un efecto positivo inmediato, evitando que los estudiantes se encuentren en un nivel bajo de motivación. Un 10,2% de los estudiantes se encuentran en proceso de alcanzar un nivel adecuado de motivación escolar. Este grupo está en transición, mostrando que los juegos deportivos tradicionales comienzan a tener un impacto, pero aún se necesita un tiempo adicional o intervenciones complementarias para alcanzar un nivel óptimo de motivación. La gran mayoría de los estudiantes, un 89,8%, se encuentran en un nivel adecuado de motivación escolar. Este resultado es altamente positivo, indicando que los juegos deportivos tradicionales son efectivos para fomentar una alta motivación entre los estudiantes de nivel primario. La participación activa y la interacción social que promueven estos juegos parecen ser factores clave en este logro.

Estos hallazgos sugieren que la integración de juegos deportivos tradicionales en el currículo escolar puede ser una estrategia efectiva para mejorar la motivación y el compromiso de los estudiantes con su proceso educativo. Además, el pequeño porcentaje de estudiantes en proceso sugiere que, con un apoyo y tiempo adicionales, estos también pueden alcanzar niveles óptimos de motivación.

5.3.1.1. Análisis descriptivo por dimensiones

a. Juegos deportivos tradicionales

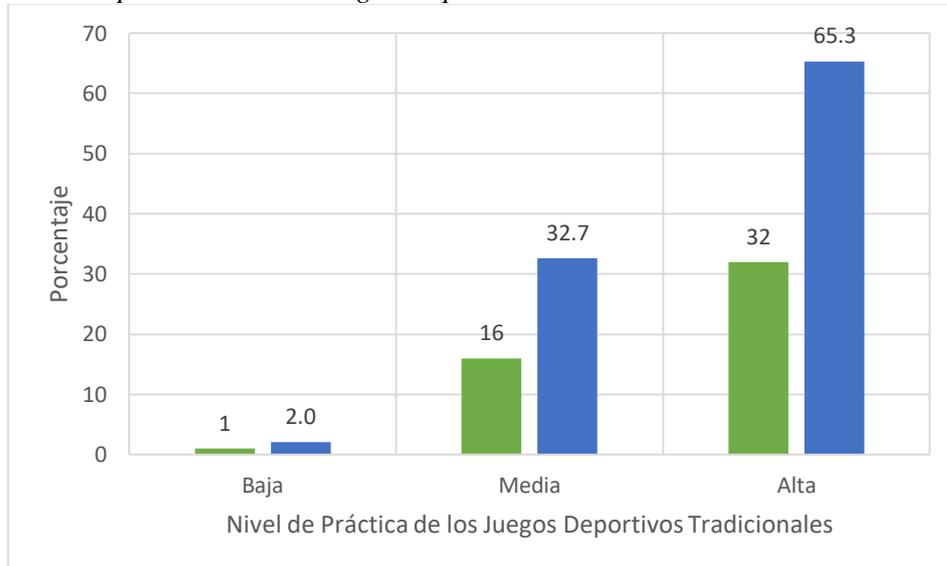
Tabla 14

Nivel de práctica de los Juegos Deportivos Tradicionales

Nivel	<i>f</i>	%
Baja	1	2.0
Media	16	32.7
Alta	32	65.3
Total	49	100.00

Figura 4

Nivel de práctica de los Juegos Deportivos Tradicionales



Según la Tabla 14 y Figura 4 los resultados obtenidos muestran que la mayoría de los estudiantes del nivel primario de la I.E. El Faro, Tacna, tienen un alto nivel de práctica de juegos deportivos tradicionales, representando el 65.3% (32 estudiantes). Esto sugiere que estos juegos son comúnmente integrados en las actividades recreativas de los estudiantes, lo que podría tener un impacto positivo en su motivación escolar. El 32.7% (16 estudiantes) se encuentra en un nivel medio de práctica de estos juegos, mientras que solo un 2% (1 estudiante) tiene un nivel bajo de participación.

Estos datos indican que la mayoría de los estudiantes están expuestos a los juegos deportivos tradicionales de manera regular, lo que puede ser un factor importante a considerar en su relación con la motivación escolar. La baja incidencia de estudiantes con nivel bajo sugiere que casi todos tienen acceso o interés en este tipo de actividades, lo cual es un aspecto relevante para evaluar cómo estos juegos contribuyen a su motivación y desempeño académico.

La predominancia de niveles altos y medios de práctica señala que la mayoría de los estudiantes tienen acceso frecuente a estas actividades, ya sea dentro del contexto escolar o fuera de él, lo cual es un indicador de que estas forman parte importante de su experiencia cotidiana. Asimismo, la escasa incidencia de

estudiantes con bajo nivel de participación podría estar relacionada con barreras específicas como desinterés personal, limitaciones físicas o falta de acceso, aspectos que merecen ser investigados para garantizar una inclusión plena. En este sentido, la promoción de los juegos tradicionales no solo podría reforzar la motivación escolar, sino también potenciar habilidades transversales como el trabajo en equipo, la comunicación y la disciplina, contribuyendo a un desarrollo integral en los estudiantes.

b. Juegos deportivos tradicionales de intensidad moderada

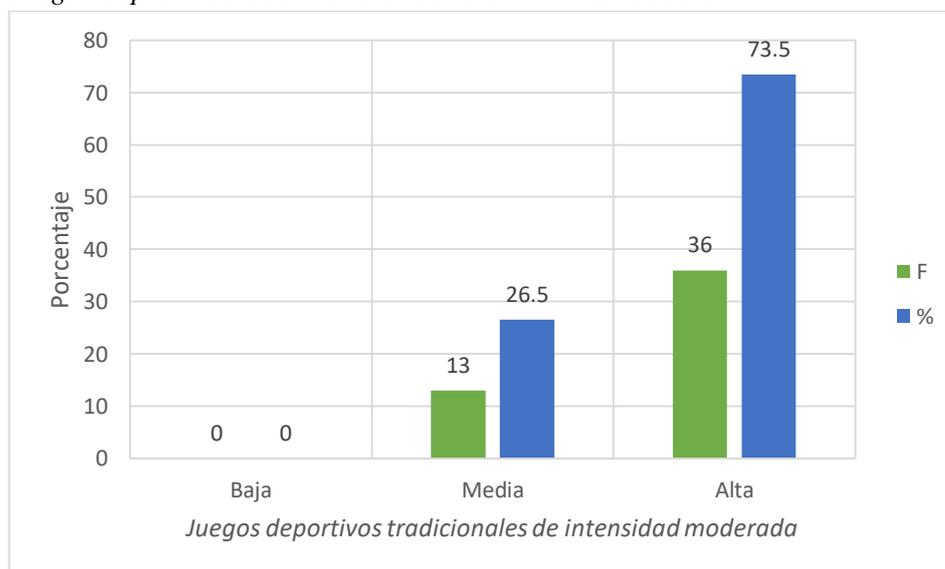
Tabla 15

Juegos deportivos tradicionales de intensidad moderada

Nivel	f	%
Baja	0	0,0
Media	13	26,5
Alta	36	73,5
Total	49	100.00

Figura 5

Juegos deportivos tradicionales de intensidad moderada



Según la tabla 15 y figura 5 los resultados obtenidos indican que los juegos deportivos tradicionales de intensidad moderada tienen un impacto alto y positivo en la motivación escolar de los estudiantes de nivel primario en la institución

educativa de Tacna. El hecho de que ningún estudiante se encuentre en el nivel de inicio y que un 73,5% alcance un nivel adecuado de motivación resalta la efectividad de estas actividades.

Asimismo, No se registraron estudiantes en el nivel de inicio, lo que indica que todos los participantes mostraron al menos algún grado de motivación escolar. Esto sugiere que los juegos deportivos tradicionales de intensidad moderada evitan que los estudiantes se encuentren en un nivel bajo de motivación. Un 26,5% de los estudiantes se encuentran en proceso de alcanzar un nivel adecuado de motivación escolar. Este grupo representa más de una cuarta parte de los participantes, lo que sugiere que, aunque los juegos de intensidad moderada son beneficiosos, puede ser necesario un tiempo adicional o intervenciones complementarias para que estos estudiantes alcancen un nivel óptimo de motivación. La mayoría de los estudiantes, un 73,5%, se encuentran en un nivel adecuado de motivación escolar. Este resultado es positivo, indicando que los juegos deportivos tradicionales de intensidad moderada son efectivos para fomentar una alta motivación entre los estudiantes de nivel primario. La participación activa y la interacción social que promueven estos juegos parecen ser factores clave en este logro.

Por lo tanto, el porcentaje del 26,5% de estudiantes en proceso sugiere que, aunque la mayoría de los estudiantes se benefician considerablemente de estos juegos, existe un grupo significativo que aún está en transición. Este hallazgo indica la necesidad de un apoyo continuo y de estrategias adicionales para ayudar a estos estudiantes a alcanzar niveles óptimos de motivación.

c. Juegos deportivos tradicionales de intensidad alta.

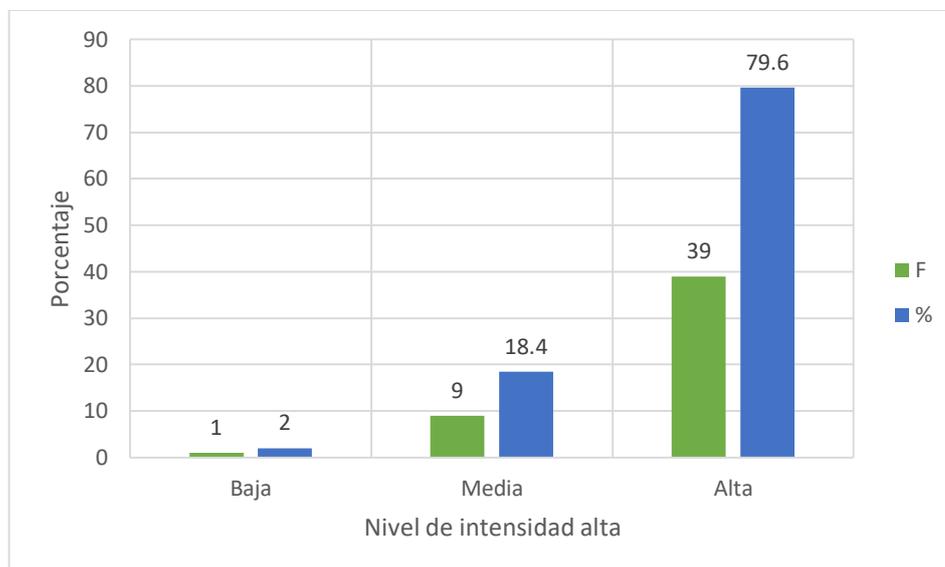
Tabla 16

Nivel de los Juegos deportivos tradicionales de intensidad alta

Nivel	<i>f</i>	%
Baja	1	2,0
Media	9	18,4
Alta	39	79,6
Total	49	100.00

Figura 6

Nivel de intensidad alta



Según la tabla 16 y figura 6 Los resultados obtenidos indican que los juegos deportivos tradicionales de intensidad alta tienen un impacto alto y positivo en la motivación escolar de los estudiantes de nivel primario en la institución educativa de Tacna. La mayoría de los estudiantes, casi un 80%, alcanzaron un nivel adecuado de motivación, lo que resalta la efectividad de estas actividades en promover una alta motivación escolar.

Asimismo, Un pequeño porcentaje de los estudiantes, el 2,0%, se encuentra en el nivel de inicio. Este dato, aunque bajo, sugiere que los juegos de alta intensidad pueden no ser igualmente efectivos para todos los estudiantes, posiblemente debido a factores individuales como la condición física o el interés personal. Un 18,4% de los estudiantes se encuentran en proceso de alcanzar un nivel adecuado de motivación escolar. Este grupo, que representa casi una quinta parte de los participantes, indica que, aunque los juegos de alta intensidad son beneficiosos, hay una proporción significativa de estudiantes que aún no han alcanzado el nivel óptimo de motivación. La mayoría de los estudiantes, un 79,6%, se encuentran en un nivel adecuado de motivación escolar. Este resultado es muy positivo, ya que demuestra que los juegos deportivos tradicionales de alta intensidad son altamente efectivos para fomentar una motivación elevada entre los estudiantes de nivel

primario. La intensidad de estos juegos parece ser un factor clave en mantener altos niveles de interés y participación.

Sin embargo, el 2% de los estudiantes en el nivel de inicio y el 18,4% en proceso sugieren que, si bien la mayoría se beneficia enormemente de la alta intensidad, hay una minoría significativa que podría requerir un enfoque adicional o complementario para mejorar su motivación. Es posible que estos estudiantes necesiten adaptaciones en la intensidad o variaciones en los tipos de juegos para optimizar sus niveles de motivación.

d. Tabla resumen sobre juegos deportivos tradicionales.

Tabla 17

Tabla resumen de juegos deportivos tradicionales

Dimensiones	Baja	Media	Alta
Intensidad moderada	0,0	26,5	73,5
Intensidad alta	2,0	18,4	79,6
Media Aritmética	1,00	22,45	76,55

La tabla 17 muestra los niveles de comportamiento de cada una de las dimensiones de la variable juegos deportivos tradicionales, de la población de estudiantes del nivel primario de la I.E Adventista “El Faro” de Tacna. Se observa que la dimensión intensidad alta es la que mejor contribuye al desarrollo de los juegos deportivos tradicionales de la I.E Adventista “El Faro” de Tacna, seguida por la dimensión intensidad moderada.

Se concluye que la dimensión de intensidad alta desarrollada en los estudiantes del nivel primario de la I.E Adventista “El Faro” de Tacna ha sido uno de los factores más relevantes de los juegos deportivos tradicionales.

5.3.2. Análisis descriptivo de la variable “Motivación escolar”

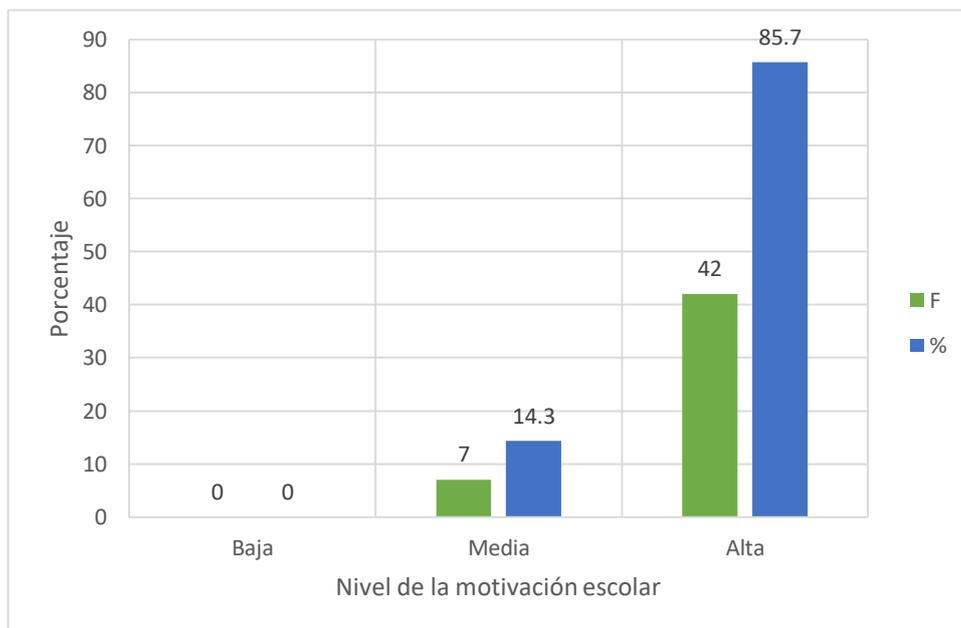
El análisis de la variable “Motivación escolar” se realizará en función a sus dimensiones: Motivación intrínseca y motivación extrínseca.

a. Motivación escolar

Tabla 18
Nivel de la motivación escolar

Nivel	f	%
Baja	0	0,0
Media	7	14,3
Alta	42	85,7
Total	49	100.00

Figura 7
Nivel de la motivación escolar



De acuerdo a tabla 18 y figura 7 los resultados obtenidos indican que la motivación escolar entre los estudiantes de nivel primario en la institución educativa de Tacna es predominantemente alta. El hecho de que no haya estudiantes en el nivel de motivación baja y que un 85,7% se encuentre en el nivel de motivación alta destaca la eficacia de las estrategias educativas implementadas, especialmente la incorporación de juegos deportivos tradicionales.

Así también se tiene que, No se registraron estudiantes en el nivel de motivación baja, lo que indica que todos los participantes muestran al menos un nivel medio de motivación escolar. Este resultado es muy positivo y sugiere que los factores

implementados en la institución educativa, como los juegos deportivos tradicionales, están contribuyendo eficazmente a evitar niveles bajos de motivación. Un 14,3% de los estudiantes se encuentran en un nivel medio de motivación escolar. Este grupo, aunque pequeño, es significativo y podría beneficiarse de intervenciones adicionales o estrategias motivacionales específicas para alcanzar un nivel de motivación alta. La gran mayoría de los estudiantes, un 85,7%, se encuentran en un nivel alto de motivación escolar. Este resultado es extremadamente positivo, indicando que las estrategias implementadas, incluyendo los juegos deportivos tradicionales, son altamente efectivas en fomentar una fuerte motivación entre los estudiantes. Este alto nivel de motivación es un indicador clave de un entorno educativo positivo y dinámico.

El 14,3% de los estudiantes que se encuentran en un nivel medio de motivación sugiere que, aunque la mayoría de los estudiantes se benefician considerablemente de las actuales prácticas educativas, existe una minoría que podría beneficiarse de un enfoque adicional. Estas intervenciones podrían incluir programas de motivación individualizados, actividades complementarias o ajustes en la metodología de enseñanza para asegurar que todos los estudiantes alcancen su máximo potencial motivacional.

4.3.2.1 Análisis descriptivo por dimensiones

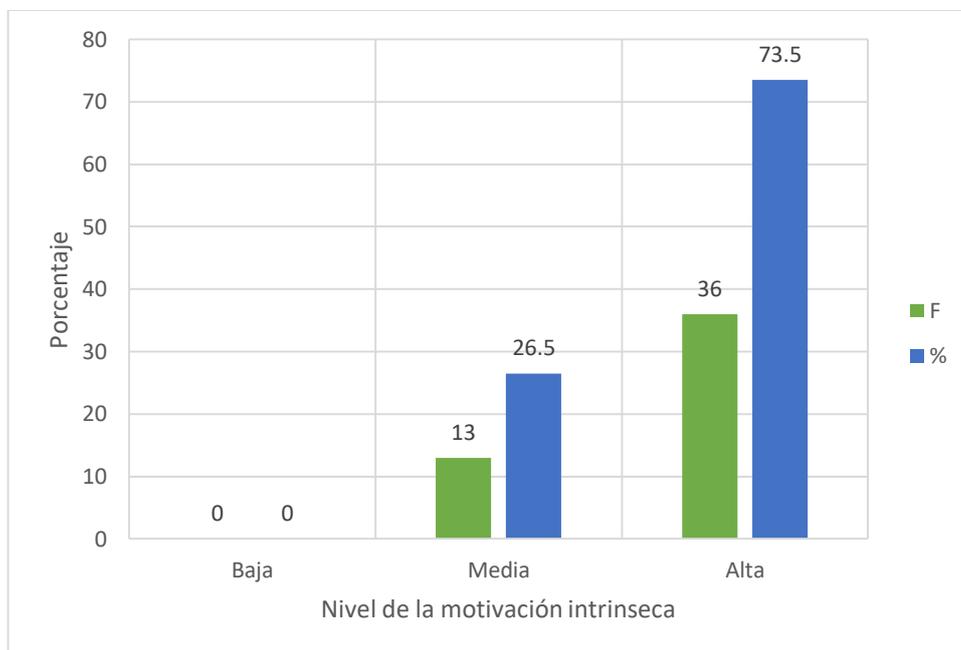
a. *Dimensión de motivación intrínseca*

Tabla 19
Nivel de la motivación intrínseca

c	f	%
Baja	0	0,0
Media	13	26,5
Alta	36	73,5
Total	49	100.00

Figura 8

Nivel de la motivación intrínseca



De acuerdo a tabla 19 y figura 8 Los resultados obtenidos indican que la motivación escolar intrínseca entre los estudiantes de nivel primario en la institución educativa de Tacna es predominantemente alta. El hecho de que no haya estudiantes en el nivel de motivación baja y que un 73,5% se encuentre en el nivel de motivación alta destaca la eficacia de las estrategias educativas implementadas en fomentar la motivación interna.

Asimismo, No se registraron estudiantes en el nivel de motivación intrínseca baja. Este resultado sugiere que todos los estudiantes muestran al menos un grado medio de motivación intrínseca, lo cual es positivo y refleja un entorno educativo que apoya y promueve la motivación interna de los estudiantes. Un 26,5% de los estudiantes se encuentran en un nivel medio de motivación intrínseca. Este grupo representa más de una cuarta parte de los participantes y sugiere que, aunque los factores educativos actuales son efectivos para muchos, hay una necesidad de estrategias adicionales o diferentes enfoques para ayudar a estos estudiantes a elevar su nivel de motivación intrínseca. La mayoría de los estudiantes, un 73,5%, se encuentran en un nivel alto de motivación intrínseca. Este resultado es muy

positivo, indicando que las estrategias implementadas, incluyendo posiblemente actividades que promueven el interés y la satisfacción personal, son altamente efectivas en fomentar una fuerte motivación interna entre los estudiantes.

El 26,5% de los estudiantes que se encuentran en un nivel medio de motivación intrínseca sugiere que, aunque la mayoría de los estudiantes se benefician considerablemente de las prácticas educativas actuales, existe una minoría que podría beneficiarse de enfoques adicionales. Estas estrategias podrían incluir programas de enriquecimiento curricular, actividades de auto-descubrimiento, y oportunidades para que los estudiantes exploren sus intereses y pasiones individuales más profundamente.

En resumen, los datos reflejan un entorno educativo muy positivo en términos de motivación escolar intrínseca, con una mayoría significativa de estudiantes altamente motivados internamente. Este alto nivel de motivación intrínseca es crucial para el rendimiento académico y el desarrollo personal de los estudiantes, y subraya la importancia de continuar y expandir las estrategias exitosas actuales para mantener y mejorar estos niveles de motivación.

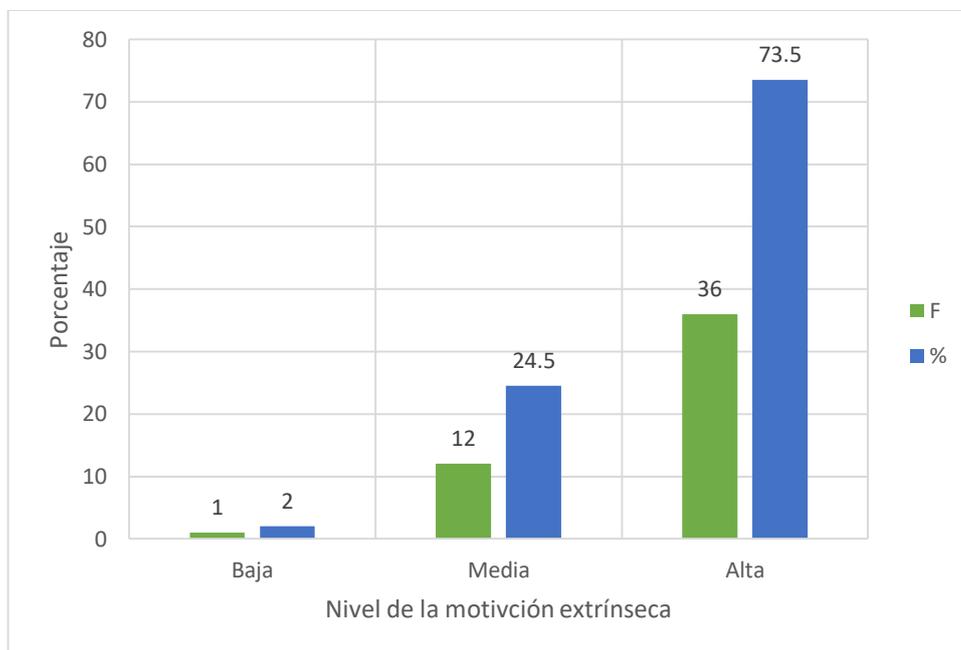
b. Dimensión de motivación extrínseca

Tabla 20
Nivel de la motivación extrínseca

Nivel	<i>f</i>	%
Baja	1	2,0
Media	12	24,5
Alta	36	73,5
Total	49	100.00

Figura 9

Nivel de la motivación extrínseca



Según la tabla 20 y figura 9 Los resultados obtenidos indican que la motivación escolar extrínseca entre los estudiantes de nivel primario en la institución educativa de Tacna es predominantemente alta. El hecho de que solo un 2,0% de los estudiantes se encuentre en el nivel de motivación baja y que un 73,5% se encuentre en el nivel de motivación alta destaca la eficacia de las estrategias que utilizan incentivos extrínsecos para fomentar el interés y la participación de los estudiantes en sus actividades escolares.

Asimismo, Un pequeño porcentaje de los estudiantes, el 2,0%, se encuentra en el nivel de motivación extrínseca baja. Este resultado sugiere que casi todos los estudiantes responden positivamente a los estímulos externos como recompensas, reconocimiento y aprobación de sus padres y maestros. Un 24,5% de los estudiantes se encuentran en un nivel medio de motivación extrínseca. Este grupo representa una cuarta parte de los participantes, lo que indica que una proporción significativa de estudiantes tiene una motivación extrínseca moderada y podría beneficiarse de intervenciones adicionales para aumentar este tipo de motivación. La mayoría de los estudiantes, un 73,5%, se encuentran en un nivel alto de motivación extrínseca. Este resultado es muy positivo, ya que muestra que los

estudiantes están altamente motivados por factores externos, lo cual puede incluir incentivos como premios, calificaciones, elogios y otros tipos de reconocimiento.

El 24,5% de los estudiantes que se encuentran en un nivel medio de motivación extrínseca sugiere que, aunque la mayoría de los estudiantes responden bien a los estímulos externos, existe una minoría significativa que podría necesitar estrategias adicionales. Estas estrategias podrían incluir un aumento en la frecuencia y la diversidad de los incentivos, así como un reconocimiento más personalizado y significativo de sus logros y esfuerzos.

En resumen, los datos reflejan un entorno educativo muy positivo en términos de motivación escolar extrínseca, con una mayoría significativa de estudiantes altamente motivados por factores externos. Este alto nivel de motivación extrínseca es crucial para el rendimiento académico y el desarrollo personal de los estudiantes, y subraya la importancia de continuar y expandir las estrategias exitosas actuales para mantener y mejorar estos niveles de motivación.

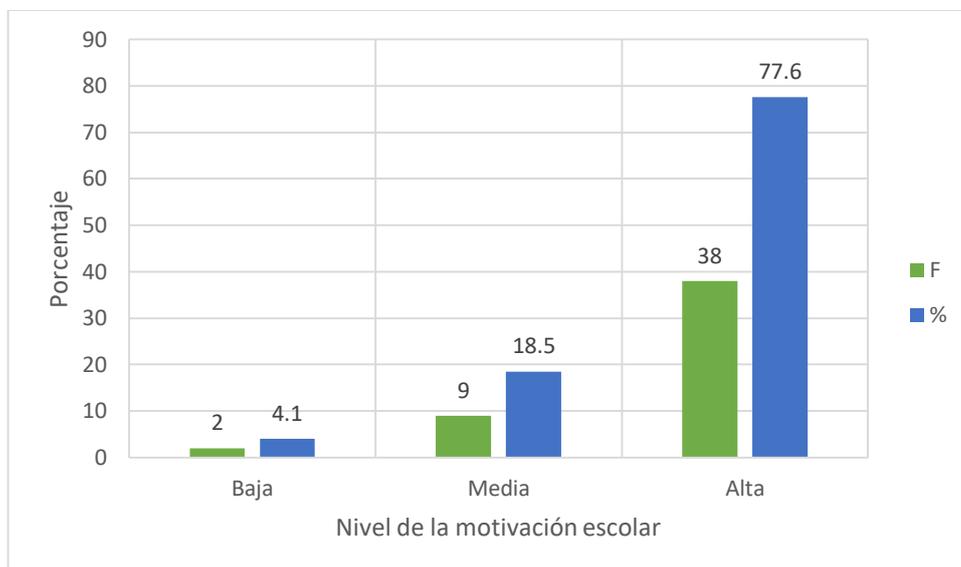
c. Dimensión de motivación escolar

Tabla 21
Nivel de la motivación escolar

Nivel	<i>f</i>	%
Baja	2	4,1
Media	9	18,5
Alta	38	77,6
Total	49	100.00

Figura 10

Nivel de la motivación escolar



Según la Tabla 21 y Figura 10 los resultados obtenidos indican que el nivel de motivación escolar entre los estudiantes de nivel primario en la institución educativa de Tacna es predominantemente alto. El hecho de que solo un 4,1% de los estudiantes se encuentre en el nivel de motivación baja y que un 77,6% se encuentre en el nivel de motivación alta resalta la eficacia de las estrategias implementadas para fomentar la motivación entre los estudiantes.

Asimismo, Un pequeño porcentaje de los estudiantes, el 4,1%, se encuentra en el nivel de motivación escolar baja. Este resultado indica que, aunque la mayoría de los estudiantes muestran niveles aceptables de motivación, hay una pequeña proporción que necesita intervenciones específicas para aumentar su motivación. Estos estudiantes podrían beneficiarse de un enfoque personalizado que aborde las barreras específicas que enfrentan para motivarse. Un 18,5% de los estudiantes se encuentran en un nivel medio de motivación escolar. Este grupo, que representa casi una quinta parte de los participantes, sugiere que estos estudiantes tienen una motivación moderada que podría ser mejorada con estrategias adicionales. Intervenciones como actividades extracurriculares atractivas, métodos de enseñanza innovadores, y programas de mentoría podrían ayudar a elevar su nivel de motivación. La mayoría de los estudiantes, un 77,6%, se encuentran en un

nivel alto de motivación escolar. Este resultado es muy positivo y demuestra que una gran mayoría de los estudiantes están altamente motivados. Este alto nivel de motivación es crucial para el éxito académico y el desarrollo personal de los estudiantes, y sugiere que las estrategias educativas y el ambiente escolar son efectivas para la mayoría de los estudiantes.

El 18,5% de los estudiantes que se encuentran en un nivel medio de motivación sugiere que, aunque la mayoría de los estudiantes se benefician considerablemente de las prácticas educativas actuales, existe una minoría que podría beneficiarse de enfoques adicionales. Estas estrategias podrían incluir:

- Programas de enriquecimiento curricular: Ofrecer actividades adicionales que sean desafiantes y atractivas.
- Actividades extracurriculares estimulantes: Proporcionar oportunidades para que los estudiantes exploren sus intereses fuera del aula.
- Métodos de enseñanza innovadores: Incorporar nuevas técnicas pedagógicas que capten el interés de los estudiantes.
- Programas de mentoría: Asignar mentores que puedan guiar y motivar a los estudiantes.

En resumen, los datos reflejan un entorno educativo muy positivo en términos de nivel de motivación escolar, con una mayoría significativa de estudiantes altamente motivados. Este alto nivel de motivación es esencial para el rendimiento académico y el desarrollo personal de los estudiantes, y subraya la importancia de continuar y expandir las estrategias exitosas actuales para mantener y mejorar estos niveles de motivación.

Tabla 22

Tabla resumen del análisis de la Motivación escolar

Dimensiones	Inicio	En proceso	Adecuada
Motivación intrínseca	0,0	26,5	73,5
Motivación extrínseca	2,0	24,5	73,5
Motivación	4,1	18,4	77,6
Media Aritmética	2,03	23,13	74,87

La tabla 22 muestra los niveles de comportamiento de cada una de las dimensiones de la variable motivación escolar, de la población de estudiantes del nivel primario de la I.E Adventista “El Faro” de Tacna. Se observa que las tres dimensiones contribuyen al desarrollo de la motivación escolar de la I.E Adventista “El Faro” de Tacna.

Se concluye que la dimensiones motivación intrínseca y extrínseca desarrollada en los estudiantes del nivel primario de la I.E Adventista “El Faro” de Tacna han sido los factores más relevantes de la motivación escolar.

5.4. Pruebas estadísticas

5.4.1. Prueba de normalidad

5.4.1.1. Prueba de normalidad de Juegos deportivos tradicionales.

Prueba de hipótesis

H₀ = Los datos del cuestionario siguen una distribución normal

Valor Sig. > 0.05

H₁ = Los datos del cuestionario no sigue una distribución normal

Valor Sig. < 0.05

Si el valor Sig. de los datos dimensionales es menor que (0,05), se rechaza H₀, lo que significa que los datos no siguen una distribución normal. En este sentido, se siguen utilizando pruebas estadísticas no paramétricas.

Tabla 23

Prueba de normalidad Juegos deportivos tradicionales

Dimensiones	Kolmogorov-Smirnov ^a		
	Estadístico	gl	Sig.
Intensidad moderada	0,460	49	0,000
Intensidad alta	0,481	49	0,000

5.4.1.2. Prueba de normalidad de Motivación escolar

Prueba de hipótesis

H₀ = Los datos del cuestionario siguen una distribución normal.

Valor Sig. > 0.05

H₁ = Los datos del cuestionario no siguen una distribución normal.

Valor Sig. < 0.05

Si el valor Sig. de los datos dimensionales es menor que (0,05), se rechaza H₀, lo que significa que los datos no siguen una distribución normal. En este sentido, se siguen utilizando pruebas estadísticas no paramétricas.

Tabla 24*Prueba de normalidad Motivación escolar*

Dimensiones	Kolmogorov-Smirnov ^a		
	Estadístico	gl	Sig.
Motivación intrínseca	,459	49	,000
Motivación extrínseca	,451	49	,000

Dado que ambas variables muestran que sus distribuciones no tienden a ser normales en este ejemplo, la relación entre las variables se analiza con base en el coeficiente de correlación de Pearson.

5.5. Comprobación de hipótesis

5.5.1. Comprobación de la primera hipótesis específica

H₀: EL nivel de práctica de los juegos deportivos tradicionales es bajo en los estudiantes del nivel primario de la I.E. El Faro, Tacna – 2022.

H₁: EL nivel de práctica de los juegos deportivos tradicionales es alto en los estudiantes del nivel primario de la I.E. El Faro, Tacna – 2022.

a) Nivel de significancia

(R de Pearson) = 5% = 0,05

b) Estadístico de prueba

R de Pearson

c) Coeficiente de R de Pearson

Tabla 25*Prueba de R de Pearson – Primera Hipótesis Específica*

			Correlaciones	
			Nivel de práctica	Juegos deportivos tradicionales
R de Pearson	Nivel de práctica	Coeficiente de correlación	1,000	0,500
		Sig. (bilateral)	.	0,003
		N	49	49
	Juegos deportivos tradicionales	Coeficiente de correlación	0,500	1,000
		Sig. (bilateral)	0,003	.
		N	49	49

La correlación es significativa en el nivel 0,01.

El valor del coeficiente de correlación de R de Pearson es 0.500, demuestra que existe un nivel de correlación significativo, por lo tanto, se rechaza la hipótesis nula (H_0).

d) Toma de decisiones

Según los resultados obtenidos, se comprueba, con nivel del 95% de confianza, que existe una alta práctica de los juegos deportivos tradicionales por parte de los estudiantes del nivel primario de la I.E Adventista “El Faro” de Tacna.

Por lo descrito, se da por verificada y aceptada la primera hipótesis específica.

5.5.2. Comprobación de la segunda hipótesis específica

H_0 : El nivel de motivación escolar es bajo en los estudiantes del nivel primario de la I.E. El Faro, Tacna – 2022.

H_1 : El nivel de motivación escolar es alto en los estudiantes del nivel primario de la I.E. El Faro, Tacna – 2022.

a) Nivel de significancia

(R de Pearson) = 5% = 0,05

b) Estadístico de prueba

R de Pearson

c) Coeficiente de R de Pearson

Tabla 26*Prueba de R de Pearson – Segunda Hipótesis Específica*

Correlaciones			Motivación escolar	Estudiantes del nivel primario
R de Pearson	Motivación escolar	Coeficiente de correlación	1,000	0,510
		Sig. (bilateral)	.	0,000
		N	49	49
	Estudiantes del nivel primario	Coeficiente de correlación	0,510	1,000
		Sig. (bilateral)	0,000	.
		N	49	49

La correlación es significativa en el nivel 0,01.

El valor del coeficiente de correlación de R de Pearson es 0.510, demuestra que existe un nivel de correlación es significativo, por lo tanto, se rechaza la hipótesis nula (H_0).

a) Toma de decisiones

Según los resultados obtenidos, se comprueba, con nivel del 95% de confianza, existe significativamente una motivación en los estudiantes del nivel primario de la I.E Adventista “El Faro” de Tacna.

Por lo descrito, se da por verificada y aceptada la segunda hipótesis específica.

5.5.3. Comprobación de la tercera hipótesis específica

H_0 : Los juegos deportivos tradicionales en la motivación extrínseca escolar tienen un nivel de impacto bajo en los estudiantes del nivel primario de la I.E. El Faro, Tacna – 2022.

H_1 : Los juegos deportivos tradicionales en la motivación extrínseca escolar tienen un nivel de impacto alto en los estudiantes del nivel primario de la I.E. El Faro, Tacna – 2022.

a) Nivel de significancia

(R de Pearson) = 5% = 0,05

b) Estadístico de prueba

R de Pearson

c) Coeficiente de R de Pearson

Tabla 27

Prueba de R de Pearson – Tercera Hipótesis Específica

			Correlaciones	
			Motivación extrínseca	Juegos deportivos tradicionales
R de Pearson	Motivación extrínseca	Coeficiente de correlación	1,000	0,528
		Sig. (bilateral)	.	,004
		N	49	49
	Juegos deportivos tradicionales	Coeficiente de correlación	0,528	1,000
		Sig. (bilateral)	,004	.
		N	49	49

La correlación es significativa en el nivel 0,01.

El valor del coeficiente de correlación de R de Pearson es 0.528, demuestra que existe un nivel de correlación significativo, por lo tanto, se rechaza la hipótesis nula (H_0).

d) Toma de decisiones

Según los resultados obtenidos, se comprueba, con nivel del 95% de confianza, que los juegos deportivos tradicionales se relacionan significativamente con la motivación intrínseca de los estudiantes del nivel primario de la I.E Adventista “El Faro” de Tacna.

Por lo descrito, se da por verificada y aceptada la primera hipótesis específica.

5.5.4. Comprobación de la cuarta hipótesis específica

H_0 : Los juegos deportivos tradicionales en la motivación intrínseca escolar tienen un nivel de impacto bajo en los estudiantes del nivel primario de la I.E. El Faro, Tacna – 2022.

H_1 : Los juegos deportivos tradicionales en la motivación intrínseca escolar tienen un nivel de impacto alto en los estudiantes del nivel primario de la I.E. El Faro, Tacna – 2022.

a) Nivel de significancia

(R de Pearson) = 5% = 0,05

b) Estadístico de prueba

R de Pearson

c) Coeficiente de R de Pearson

Tabla 28

Prueba de R de Pearson – Cuarta Hipótesis Específica

			Motivación intrínseca	Juegos deportivos tradicionales
R de Pearson	Motivación intrínseca	Coeficiente de correlación	1,000	0,541
		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	49	49
	Juegos deportivos tradicionales	Coeficiente de correlación	0,541	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	49	49

La correlación es significativa en el nivel 0,01.

El valor del coeficiente de correlación de R de Pearson es 0.541, demuestra que existe un nivel de correlación es significativo, por lo tanto, se rechaza la hipótesis nula (H_0).

d) Toma de decisiones

Según los resultados obtenidos, se comprueba, con nivel del 95% de confianza, que los juegos deportivos tradicionales se relacionan significativamente con la motivación extrínseca de los estudiantes del nivel primario de la I.E Adventista “El Faro” de Tacna.

Por lo descrito, se da por verificada y aceptada la segunda hipótesis específica.

5.5.5. Comprobación de la hipótesis general

H_0 : Los juegos deportivos tradicionales no se relacionan significativamente con la motivación escolar en los estudiantes del nivel primario de la I.E. El Faro, Tacna - 2022.

H₁: Los juegos deportivos tradicionales se relacionan significativamente con la motivación escolar en los estudiantes del nivel primario de la I.E. El Faro, Tacna - 2022.

a) Nivel de significancia

(R de Pearson) = 5% = 0,05

b) Estadístico de prueba

R de Pearson

c) Coeficiente de R de Pearson

Tabla 29

Prueba de R de Pearson – Hipótesis General

			Correlaciones	
			Motivación escolar	Juegos deportivos tradicionales
Lambda	Motivación escolar	Coeficiente de	1,000	0,555
		correlación		
		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	49	49
	Juegos deportivos tradicionales	Coeficiente de	0,555	1,000
		correlación		
Sig. (bilateral)		,000	.	
	N	49	49	

La correlación es significativa en el nivel 0,01.

El valor del coeficiente de correlación de R de Pearson es 0.555, demuestra que existe un nivel de correlación es significativo, por lo tanto, se rechaza la hipótesis nula (H₀).

d) Toma de decisiones

Según los resultados obtenidos, se comprueba, con nivel del 95% de confianza, que los juegos deportivos tradicionales se relacionan significativamente con la motivación escolar de los estudiantes del nivel primario de la I.E Adventista “El Faro” de Tacna.

Por lo descrito, se da por verificada y aceptada la hipótesis general.

5.6. Discusión

La presente investigación se tiene como objetivo general, determinar la relación entre los juegos deportivos tradicionales y la motivación escolar en los estudiantes del nivel primario de la I.E. El Faro Tacna en el periodo 2022, y dado los resultados la presente investigación demuestra que, en los estudiantes de la institución educativa Adventista El Faro, los juegos deportivos tradicionales se relaciona con la motivación escolar dado que como promedio general de 74.87% se encuentra en un nivel adecuado. Además, demostramos que existe una relación significativa entre los juegos deportivos tradicionales y la motivación escolar. Por otro lado, tenemos como resultados de Acuña (2019). en su investigación que considera variables como la motivación escolar, está sujeto a diferentes factores siendo uno de ellos los juegos deportivos, por lo tanto, podemos afirmar que si existe precedente pudiéndose corroborar los resultados obtenidos en la investigación.

Asimismo, de acuerdo a nuestros resultados por cada dimensión en motivación escolar se tiene que un 23,13% percibe que se encuentra en un nivel motivacional en proceso, cabe menciona que, Espigares (2011), en su investigación demuestra que el alumnado ha empleado la mayor parte del tiempo en explorar la herramienta digital. La actividad más intensa se ha generado en que las herramientas de comunicación como los foros y los chats han reflejado la mayor parte de los aprendizajes musicales del alumnado teniendo un impacto positivo el aprendizaje virtual.

Aspectos extrínsecos para la motivación escolar en la I.E. El Faro los estudiantes realizan diferentes actividades, en la investigación los resultados demuestran que la aplicación de los juegos tradicionales son un mecanismo extrínseco muy importante para la motivación escolar donde el 85.7% de los estudiante encuestados sostienen que existe un nivel de motivación escolar alta y el 14,3% en un nivel medio, dichos resultados concordando con la investigación desarrollada por Araujo (2020) en su investigación, demuestra que el uso de factores extrínsecos como plataformas digitales con fines educativos y académicos tienen

un alto índice. En la presente investigación los alumnos inmersos en la investigación presentaron un desempeño considerado “mediano” en cuanto a sus capacidades para el uso educativo de las TIC.

La investigación los estudiante del nivel primario de la I.E. Adventista “El Faro” el 75,5% sostienen que existe un nivel de motivación intrínseca alta, asimismo que el 26,5% en un nivel medio, teniendo concordancia con lo aseverado por Pajuelo (2019), donde en su investigación demuestra que existe evidencia estadística para afirmar que las actividades como el deporte y música se relaciona significativamente con el aprendizaje de matemática en los estudiantes del quinto grado de secundaria de manera virtual.

CAPÍTULO VI

CONCLUSIONES Y SUGERENCIAS

CONCLUSIONES

Primero: Se concluye que, los resultados revelan que los juegos deportivos tradicionales mantienen una relación directa, positiva y estadísticamente significativa con la motivación escolar de los estudiantes de primaria de la I.E. Adventista “El Faro” en Tacna ($p=0.000$; $R=0.555$). Esto sugiere que la implementación de estos juegos contribuye significativamente al fortalecimiento de la motivación escolar, reflejado en que el 85.7% de los estudiantes reportaron un nivel alto de motivación escolar y el 14.3% un nivel medio. Estos datos destacan la efectividad de los juegos deportivos tradicionales como una herramienta para mejorar el compromiso académico.

Segundo: Se concluye que, se observó que la mayoría de los estudiantes (65.3%) participa regularmente en juegos deportivos tradicionales, lo que parece correlacionarse con un aumento en la motivación escolar. La baja participación (solo 2%) sugiere que casi todos los estudiantes tienen una exposición significativa a estas actividades, indicando que los juegos tradicionales son un recurso clave para promover un entorno motivador en el contexto educativo, lo cual es especialmente relevante para mejorar el rendimiento académico.

Tercera: Se concluye que, la motivación escolar en general entre los estudiantes se percibe como adecuada y de calidad, con un 85.7% de los encuestados reconociendo que la práctica de juegos deportivos tradicionales incide tanto en la motivación intrínseca como en la extrínseca. Este hallazgo resalta la importancia de los juegos tradicionales no solo como entretenimiento, sino como un factor que impacta positivamente en la disposición de los estudiantes hacia el aprendizaje.

Cuarta: Se concluye que, la motivación intrínseca específicamente muestra una relación significativa y positiva con los juegos deportivos tradicionales ($p=0.000$; $R=0.541$), lo cual indica que este tipo de actividades incentivan a los estudiantes a

aprender y participar activamente por su propia satisfacción y disfrute. En este sentido, el 73.5% de los estudiantes reportaron un nivel alto de motivación intrínseca, mientras que el 26.5% reflejó un nivel medio, destacando así el impacto positivo de estos juegos en el interés interno hacia el aprendizaje.

Quinta: Se concluye que, en cuanto a la motivación extrínseca, también se encontró una relación positiva y significativa con los juegos deportivos tradicionales ($p=0.004$; $R=0.528$). Este resultado sugiere que dichos juegos actúan como estímulos externos que pueden influir en el desempeño escolar, con un 73.5% de los estudiantes experimentando un nivel alto de motivación extrínseca, un 24.5% en el nivel medio y solo un 2% en el nivel bajo. Esto confirma que los juegos tradicionales son una herramienta valiosa en la promoción de una motivación académica equilibrada en los estudiantes.

SUGERENCIAS

Primera: Mediante la DRET se debe integrar Sistemáticamente de Juegos Deportivos Tradicionales en el Currículo Escolar incorporando los juegos deportivos tradicionales como parte del currículo regular, no solo como actividades extracurriculares, dado que, los datos muestran una relación positiva y significativa entre estos juegos y la motivación escolar, lo cual sugiere que su integración puede mejorar el compromiso y la motivación de los estudiantes.

Segunda: La DRET debe fomentar la práctica regular de juegos deportivos tradicionales, incentivando su implementación continua en las escuelas, ya que el 65.3% de los estudiantes del nivel primario de la I.E. Adventista "El Faro" de Tacna participa regularmente en estos juegos, lo que sugiere un impacto positivo en su motivación escolar. Fortalecer esta práctica podría incrementar la motivación y mejorar el rendimiento académico.

Tercera: La IE deben diversificar los juegos deportivos introduciendo una variedad de juegos deportivos tradicionales para atender diferentes intereses y habilidades de los estudiantes, puesto que, La diversidad en los juegos puede asegurar que todos los estudiantes encuentren actividades que les motiven y les interesen, aumentando así la motivación general.

Cuarta: El MINEDU como máxima autoridad, debe capacitar a los docentes, implementando programas de formación y capacitación para los docentes en la organización y conducción de juegos deportivos tradicionales, porque, para maximizar el impacto positivo de estos juegos en la motivación escolar, los maestros deben estar bien preparados y ser entusiastas en su implementación.

Quinta: La UGEL deben realizar evaluaciones y seguimiento continuo, realizando evaluaciones periódicas para monitorear el impacto de los juegos deportivos tradicionales en la motivación escolar, puesto que, Los datos iniciales indican un alto nivel de motivación (85,7%), pero es crucial continuar midiendo este efecto a lo largo del tiempo para asegurarse de que los beneficios se mantienen.

Sexto: Mediante las UGEL deben promover el desarrollo de material didáctico, para crear y distribuir materiales didácticos que describan los juegos deportivos tradicionales, sus reglas y beneficios, porque, facilitar recursos a los maestros y estudiantes puede ayudar a una mejor implementación y comprensión de estos juegos, promoviendo una mayor participación y motivación.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Acuña, M. (2019). *Autoconcepto y motivación escolar como factores de ingreso a la educación superior*. Santiago.
- Alcalde, J., Benites, M., Galindo, G., & Valverde, S. (2020). *Juegos tradicionales familiares una propuesta para mejorar las habilidades motrices básicas de estudiantes de 4 años de la II.EE n°522 y 1685, Nuevo Chimbote*. Nuevo Chimbote.
- Alvarez, A. (2020). *Clasificación de las investigaciones*. Lima.
- Ardilla, J. (2022). *Juegos tradicionales, aportes al desarrollo sociocultural en contextos educativos rurales*. Boyaca: Actividad Física y deporte.
- Arteaga, G. (2020). *Enfoque cuantitativo: metodos, fortalezas y debilidades*.
- Barbosa, S., & Urrea, A. (2018). *Influencia del deporte y la actividad física en estado de salud físico mental*. Colombia.
- Boté, B. (2014). *Juegos infantiles tradicionales*. Mexico.
- Camargo, E., & Fajardo, K. (2020). *Motivación escolar y habilidades sociales en estudiantes de una I.E, Pisco 2020*. Ica.
- Cerezo, A. (2008). *Capacidad de comunicación corporal del docente y motivación para el aprendizaje que presentan los alumnos del nivel secundario de la ciudad de Tacna, 2008*. Tacna.
- Chancay, A., & Morales, G. (2022). *Estrategias didacticas en la motivación escolar*. Guayaquil.
- Criollo, M. (2021). *Motivación y hábitos de estudio en estudiantes de quinto grado de secundaria de una I.E de Tacna, 2021*. Tacna.
- Crozzoli, A., & Romero, C. (2017). *El juego tradicional en las clases de educación física*. Buenos Aires: Creative Commons.
- Edel Navarro, R. (2018). El rendimiento académico: concepto, investigación y desarrollo. *Redalyc*, 16. <https://www.redalyc.org/pdf/551/55110208.pdf>
- Enríquez, R. (2022). Adrenaline. *Revista Institucional Tiempos Nuevos*, 70-81. Dialnet: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8775830>
- Esteban, E. (2020). *Carreras de sacos, juegos para niños*.
- Gallardo, J., & Gallardo, P. (2018). *Teorías sobre el juego y su importancia como recurso educativo para el desarrollo integral infantil*. España: Revista Educativa Hekademos.
- García, J., Izquierdo, J., Aquino, S., & Silva, M. (2021). *Revaloración del juego como estrategia de enseñanza*. *Revista del curriculum y formación del profesorado*.
- García, P. (15 de 01 de 2021). *Así se adapta el corazón del deportista para ser más eficiente*. <https://cuidateplus.marca.com/ejercicio-fisico/2020/11/01/adapta-corazon-deportista-eficiente-175451.html>
- Gómez, J. (2018). *El juego infantil y su importancia en el desarrollo*. Buenos Aires.
- Gonzales, D. (2021). *Los juegos tradicionales para mejorar la motricidad gruesa*. Huanuco.
- Gue, M., Montero, E., & García, T. (2017). *La enseñanza de los juegos deportivos: Hacia una educación física escolar que promueva la inclusión*. Buenos Aires.

- Herrados, J., Alvarez, I., & Ramos, E. (2009). *El salto de comba en el sello postal*. Buenos Aires.
- Iguini, Y. (2020). *El juego como estrategia de enseñanza*. Maldonado.
- Jimenez, J., Morera, M., Chavez, C., & Roman, A. (2016). *Beneficios de las actividades recreativas y su relación con el desempeño motor*. Costa Rica: EmasF.
- Joachin, M. J. (2018). *Juegos de alta intensidad en la educación física*. San José.
- López, P., & Fachelli, S. (2015). *Metodología de la investigación social cuantitativa*. Barcelona.
- Lugo, M. (2021). *Comó se juega a las sillas musicales*.
- Lupaca, R. (2018). *Programa de juegos educativos de coordinación motora gruesa, para estimular los aprendizajes escolares, en niños(as) de tres años de la I.E Inicial N° 440 del distrito Ciudad Nueva, Tacna*. Tacna.
- Maquera, Y., & Bermejo, S. (03 de 2017). Indicadores de capacidades físicas en estudiantes de educación secundaria desarrollados por el plan de fortalecimiento de la educación física y el deporte escolar Puno 2016. *Scielo*, 19(1), 12. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.18271/ria.2016.257>
- Marins, D., & Costa, C. (2016). *Recreación escolar y el juego en educación infantil*. Huanuco.
- Millan, A. (2020). *La carga en la educación física*. http://www.scielo.edu.uy/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1688-42212017000100029
- Mondragón, L. (2019). *Los juegos tradicionales en la actividad física*. Tumbes.
- Morales, L., Morales, V., & Holguín, S. (2017). Rendimiento Escolar. *Humanidades, Tecnología y Ciencia del Instituto Politécnico Nacional*, 5. <https://doi.org/ISSN 2007-1957>
- Moreno, E. (2018). *Metodología de investigación*.
- Moron, C. (2011). *La importancia de la motivación en educación infantil*. Andalucía.
- Núñez, C., & Quispe, S. (2016). *Motivación del logro académico y rendimiento académico en estudiantes del cuarto y quinto grado de secundaria, en la I.E.P La Salle - Juliaca*. Juliaca.
- OMS. (2020). *Actividad física de intensidad moderada o vigorosa*.
- Piguave, J., & Castillo, J. (2017). *La motivación y su incidencia en la calidad del desempeño escolar*. Guayaquil.
- Pulido, F., & Herrera, F. (Junio de 2017). La influencia de las emociones sobre el rendimiento académico. *Scielo*, 12. <https://doi.org/https://doi.org/10.22235/cp.v11i2.1344>
- Rodriguez, D. (2021). *Concepto y Definición*.
- Romero, N. (13 de 04 de 2022). *Qué son los ejercicios de resistencia a la fuerza*. LBDC: <https://www.sport.es/labolsadelcorredor/que-son-los-ejercicios-de-resistencia-a-la-fuerza/>
- Ruiz, M. (2020). *La importancia de la motivación de los estudiantes*. España.
- Sailema, A., Sailema, M., Amores, P., Navas, L., Mallqui, L., v, & Romero, V. (2017). *Juegos tradicionales como estimulador motriz en niños con síndrome de down*. Ambato: Revista Cubana de investigaciones biométricas.
- Sánchez, C. (2020). *Juegos tradicionales y el desarrollo de la inteligencia emocional*. San Román.

- Sánchez, P., Camelo, A., Vales, J., & Barrera, L. (09 de 12 de 2020). Aceptación social de alumnos con alto rendimiento académico en México: un estudio comparativo entre Yucatán y Sonora. 12. <https://doi.org/https://doi.org/10.36793/psicumex.v10i1.344>
- Sellan, M. (2017). *Importancia de la motivación en el aprendizaje*. Ecuador: Grupo Compas .
- Tarco, D. (2016). *Los juegos tradicionales en las representaciones mentales*. Ambato.
- Usán, P., & Salavera, C. (15 de 02 de 2018). Motivación escolar, inteligencia emocional y rendimiento académico en estudiantes de educación secundaria obligatoria. *Redalyc.org*, 15. <https://doi.org/https://doi.org/10.15517/ap.v32i125.32123>
- Valenzuela, J., Muñoz, C., Silva, I., Gómez, V., & Precht, A. (2017). Motivación escolar: Claves para la formación motivacional de futuros docentes. *Scielo.cl*, 12. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.4067/S0718-07052015000100021>
- Villalobos, J. (30 de 09 de 2023). *¿Qué beneficios aporta en tu diario vivir el participar en los juegos tradicionales?* <https://www.laps4.com/preguntas-y-respuestas/que-beneficios-aporta-en-tu-diario-vivir-el-participar-en-los-juegos-tradicionales>
- Villar, M. (2018). *Las ventajas de la buena motivación*. Guatemala.
- Westover, J. (2018). *Juegos recreativos divertidos para la escuela*.

ANEXOS

ANEXO 01: MATRIZ DE CONSISTENCIA

PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES	DIMENSIONES	INDICADORES	METODOLOGÍA
<p>I. PROBLEMA GENERAL.</p> <p>¿Cuál es el nivel de relación entre los juegos deportivos tradicionales y la motivación escolar en los estudiantes del nivel primario de la I.E. El Faro, Tacna - 2022?</p> <p>II. PROBLEMAS ESPECÍFICOS</p> <p>i. ¿Cuál es el nivel de práctica de los juegos deportivos tradicionales en los estudiantes del nivel primario de la I.E. El Faro, Tacna - 2022?</p> <p>ii. ¿Cuál es el nivel de motivación escolar en los estudiantes del nivel primario de la I.E. El Faro, Tacna - 2022?</p> <p>iii. ¿Cuál es el nivel de impacto de los juegos deportivos tradicionales en la motivación extrínseca escolar en los estudiantes del nivel primario de la I.E. El Faro, Tacna - 2022?</p> <p>iv. ¿Cuál es el impacto de los juegos deportivos tradicionales en la motivación intrínseca escolar en los estudiantes del nivel primario de la I.E. El Faro, Tacna - 2022?</p>	<p>I. OBJETIVO GENERAL</p> <p>Determinar el nivel de relación entre los juegos deportivos tradicionales y la motivación escolar en los estudiantes del nivel primario de la I.E. El Faro, Tacna - 2022.</p> <p>II. OBJETIVOS ESPECÍFICOS</p> <p>i. Identificar el nivel de práctica de los juegos deportivos tradicionales en los estudiantes del nivel primario de la I.E. El Faro, Tacna - 2022.</p> <p>ii. Identificar el nivel de motivación escolar en los estudiantes del nivel primario de la I.E. El Faro, Tacna - 2022.</p> <p>iii. Determinar el nivel de impacto en los juegos deportivos tradicionales en la motivación extrínseca escolar en los estudiantes del nivel primario de la I.E. El Faro, Tacna - 2022.</p> <p>iv. Determinar el nivel de impacto de los juegos deportivos tradicionales en la motivación intrínseca escolar en los estudiantes del nivel primario de la I.E. El Faro, Tacna - 2022.</p>	<p>I. HIPÓTESIS GENERAL</p> <p>Los juegos deportivos tradicionales y la motivación escolar tienen un nivel de relación alta en los estudiantes del nivel primario de la I.E. El Faro, Tacna - 2022</p> <p>II. HIPÓTESIS ESPECÍFICOS</p> <p>i. EL nivel de práctica de los juegos deportivos tradicionales es alto en los estudiantes del nivel primario de la I.E. El Faro, Tacna - 2022</p> <p>ii. El nivel de motivación escolar es alto en los estudiantes del nivel primario de la I.E. El Faro, Tacna - 2022.</p> <p>iii. Los juegos deportivos tradicionales en la motivación extrínseca escolar tienen un nivel de impacto alto en los estudiantes del nivel primario de la I.E. El Faro, Tacna - 2022.</p> <p>iv. Los juegos deportivos tradicionales en la motivación intrínseca escolar tienen un nivel de impacto alto en los estudiantes del nivel primario de la I.E. El Faro, Tacna - 2022.</p>	<p>Variable independiente (X) X1: Juegos deportivos tradicionales</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Juegos deportivos tradicionales • Juegos deportivos tradicionales de intensidad moderada • Juegos deportivos tradicionales de intensidad alta 	<ul style="list-style-type: none"> • Nivel de Práctica de juegos tradicionales. • Participación activa mediante juegos tradicionales. • Ritmo cardíaco. • Carga moderada. • Juegos tradicionales en la vida diaria. • Práctica de juegos tradicionales de intensidad alta. • Fuerza y resistencia. • Estimulación cardíaca. • Adrenalina. • Competencia sana. • Desenvolvimiento. • Motivación (sentimiento personal) • Motivación frente a desafíos. • Capacidad física. • Sentimiento emocional. • Mejora en resultados. • Aumento de notas. • Reconocimiento de mejora. • Aceptación de compañeros. • Nivel de motivación 	<ul style="list-style-type: none"> • Tipo de investigación Básica • Diseño de la investigación No experimental • Ámbito de estudio Correlacional - Transversal • Población I.E. El Faro, Tacna. • Muestra Estudiantes del nivel primario (5to y 6to de primaria) de la I.E. El Faro. • Técnicas de recolección de datos Encuesta • Instrumentos - Cuestionario N°01: Juegos deportivos tradicionales. - Cuestionario N°02: Motivación escolar.
			<p>Variable dependiente (Y) Y1: Motivación escolar</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Motivación intrínseca • Motivación extrínseca • Motivación escolar 		

ANEXO 02: INSTRUMENTOS

Cuestionario N°01

Objetivo: Estimado estudiante de la Institución Educativa Adventista “El Faro” de Tacna, el presente cuestionario tiene como finalidad evaluar la variable JUEGOS DEPORTIVOS TRADICIONALES, le solicito marcar los siguientes enunciados que mejor se aproximen a sus experiencias en clase.

Nunca	Casi Nunca	A veces	Casi Siempre	Siempre
1	2	3	4	5

Datos generales

Género: Hombre () Mujer ()

Edad:

Grado y Sección:

Nivel:

N°	Ítems	1	2	3	4	5
	Dimensión 1: Juegos Deportivos Tradicionales					
1	En tus clases de educación física se realizan actividades de Juegos Deportivos Tradicionales.					
	Dimensión 2: Intensidad Moderada					
2	Las clases de educación física son realizadas con tu participación activa a través de juegos y deporte.					
3	En el desarrollo del curso de educación física realizan ejercicios que aceleran de forma visible tu ritmo cardiaco.					
4	Realizas actividades o juegos que requieran desplazamientos de carga moderada (llevar objetos menores a 20 kg).					
5	En la vida diaria, realizas actividades físicas como: baile, caminar, trabajos domésticos, deportes, entre otros.					
	Dimensión 3: Intensidad Alta					
6	En las clases de educación física con intensidad alta (saltos, sentadillas, escalada de montaña), se utiliza tu energía de manera eficiente.					
7	En las clases de educación física realizan ejercicios que aumentan tu fuerza y resistencia.					
8	Los ejercicios que realizas en las clases de educación física estimulan tu corazón a través de ejercicios aeróbicos.					
9	En la realización de tus actividades físicas generan grandes cantidades de adrenalina.					
10	En tus clases de educación física se fomenta la competencia sana entre tus compañeros.					

Gracias

Cuestionario N°02

Objetivo: Estimado estudiante de la Institución Educativa Adventista “El Faro” de Tacna, el presente cuestionario tiene como finalidad evaluar la variable MOTIVACIÓN ESCOLAR, le solicito marcar los siguientes enunciados que mejor se aproximen a sus experiencias en clase.

Nunca	Casi Nunca	A veces	Casi Siempre	Siempre
1	2	3	4	5

Gracias

Datos generales

Género: Hombre () Mujer ()

Edad:

Grado y Sección:

Nivel:

N°	ÍTEMS	1	2	3	4	5
Dimensión 1: Motivación Intrínseca						
1	Los ejercicios de educación física te motivan a desenvolverte con facilidad.					
2	Al realizar las actividades en las clases de educación física te sientes mucho mejor.					
3	Las clases de educación física te incentivan a buscar nuevos desafíos saludables (bajar de peso, ser más fuerte, ser más ágil).					
4	En las clases de educación física te ayudan a poner a prueba tus capacidades físicas (caminar, saltar, correr, girar).					
5	Las actividades deportivas te hacen sentir libre al momento de realizarlos.					
Dimensión 2: Motivación Extrínseca						
6	En las clases de educación física, las actividades deportivas te permiten obtener mayores resultados o beneficios, como: sentirte bien, estar alegre, estar más activo.					
7	Al realizar actividad física te sientes mejor, más positiva o positivo y tus notas son mejores.					
8	Sientes que te sacas una mejor nota cuando realizamos juegos como: la salta sogas, los países, la mata gente, la pía pía.					
9	La salta sogas, mata gente, los países, el avioncito, hacen que te sientas mejor y más valiosa o valioso.					
Dimensión 3: Motivación Escolar						
10	Al hacer ejercicio, sientes que mejoran tus calificaciones y tu motivación aumenta.					

Gracias

ANEXO 03: MATRIZ DE DATOS

SUJETO	CUESTIONARIO N°01: JUEGOS DEPORTIVOS TRADICIONALES												
10	2	3	2	4	5	3	2	5	4	5	5	4	5
11	1	3	2	4	4	4	3	3	4	3	4	3	1
12	1	3	2	3	4	5	2	5	4	3	4	2	5
13	1	3	2	5	4	2	3	5	4	5	4	3	4
14	1	3	2	4	3	1	5	4	4	4	2	4	3
15	2	3	2	4	5	2	4	4	5	5	3	4	5
16	1	2	2	5	4	5	5	4	5	5	5	3	4
17	1	3	2	4	4	5	5	5	3	5	5	4	5
18	1	3	2	5	5	4	5	4	4	5	3	5	3
19	2	3	2	3	5	4	5	5	3	5	4	4	2
20	2	2	2	5	4	4	3	2	4	5	5	3	4
21	2	2	2	5	4	5	4	5	5	5	4	5	5
22	2	2	2	3	4	5	3	5	5	3	5	4	4
23	1	3	2	4	3	5	2	3	4	2	4	5	4
24	2	2	1	5	5	4	3	5	4	5	5	5	3
25	1	2	1	4	4	5	3	2	4	5	4	4	4
26	1	3	2	3	4	1	2	3	2	3	2	3	1
27	1	2	2	5	4	3	4	5	4	5	4	5	4
28	1	3	2	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4
29	2	1	1	4	5	5	3	2	4	4	5	4	4
30	1	1	1	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5
31	2	2	1	5	3	5	5	4	5	4	5	3	4
32	1	2	1	5	4	5	3	4	4	4	5	5	5
33	1	2	1	4	5	4	4	3	3	5	2	3	4
34	2	2	1	3	4	2	3	3	2	4	3	5	2
35	2	2	2	5	4	5	3	5	3	5	5	3	3
36	1	3	2	2	2	5	3	1	3	5	5	4	5
37	1	2	2	5	4	5	5	4	5	5	5	5	4
38	2	3	2	4	5	3	2	5	4	5	5	4	5
39	1	3	2	4	4	4	3	3	4	3	4	3	1
40	1	3	2	3	4	5	2	5	4	3	4	2	5
41	1	3	2	5	4	2	3	5	4	5	4	3	4
42	1	3	2	4	3	1	5	4	4	4	2	4	3
43	2	3	2	4	5	2	4	4	5	5	3	4	5
44	1	2	2	5	4	5	5	4	5	5	5	3	4
45	1	3	2	4	4	5	5	5	3	5	5	4	5
46	1	3	2	5	5	4	5	4	4	5	3	5	3
47	2	3	2	3	5	4	5	5	3	5	4	4	2
48	2	2	2	5	4	4	3	2	4	5	5	3	4
49	2	2	2	5	4	5	4	5	5	5	4	5	5

SUJETO	CUESTIONARIO N°02: MOTIVACIÓN ESCOLAR												
1	1	2	2	5	3	4	3	4	5	5	4	5	5
2	1	1	1	5	5	4	5	5	5	5	3	5	5
3	2	1	1	4	5	3	5	3	4	4	3	3	3
4	1	1	1	3	5	4	4	4	5	5	4	5	3
5	1	1	1	4	1	3	5	5	5	4	3	4	2
6	2	1	1	5	5	4	5	5	5	5	4	5	5
7	1	2	1	2	3	3	4	3	5	3	3	3	3
8	2	2	1	3	4	3	4	3	5	5	2	3	4
9	1	1	1	2	5	2	5	5	4	4	5	3	4
10	2	2	1	4	5	4	5	3	4	4	3	3	5
11	2	2	1	3	4	5	4	4	4	3	5	3	4
12	1	1	1	4	4	5	5	5	4	5	4	2	4
13	2	2	1	4	5	5	5	5	4	3	3	3	3
14	1	1	1	4	5	5	5	4	4	3	2	3	3
15	2	2	1	4	4	5	5	4	4	3	3	3	4
16	2	2	1	3	5	4	5	5	4	4	3	5	3
17	2	1	1	5	5	5	5	5	4	4	3	5	3
18	1	2	1	5	5	5	5	4	5	5	4	4	5
19	1	2	1	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5
20	1	2	1	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5
21	2	1	1	4	5	5	5	4	4	4	4	3	1
22	2	1	1	4	5	5	4	4	5	5	2	4	4
23	1	1	1	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5
24	2	2	1	4	4	3	5	5	5	3	3	1	5
25	1	2	1	5	5	4	5	4	5	4	4	4	5
26	1	2	1	5	5	5	5	5	5	5	5	3	4
27	2	2	1	3	4	3	2	3	4	4	5	3	4
28	2	2	2	5	3	4	5	5	5	5	3	5	5
29	1	3	2	3	4	3	4	4	3	2	3	4	4
30	1	2	2	4	5	4	5	5	4	4	4	4	5
31	2	3	2	4	5	3	4	4	4	5	3	4	4
32	1	3	2	2	3	3	4	3	4	3	2	3	3
33	1	3	2	2	4	2	5	4	2	4	5	5	3
34	1	3	2	4	5	5	5	5	4	4	4	4	4
35	1	3	2	4	5	3	4	5	2	3	4	4	5
36	2	3	2	3	4	4	3	4	5	5	3	4	5
37	1	2	2	5	3	4	5	5	4	5	5	4	5
38	1	3	2	3	1	1	5	4	4	4	3	5	3
39	1	3	2	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5
40	2	3	2	3	5	3	3	4	4	3	2	1	2
41	2	2	2	3	2	3	5	5	4	4	3	4	4
42	2	2	2	5	5	4	5	4	4	5	4	3	5
43	2	2	2	3	4	3	3	2	4	4	1	3	4
44	1	3	2	4	4	3	5	3	5	4	3	3	4
45	2	2	1	3	4	5	4	3	4	4	3	3	5
46	1	2	1	4	5	4	5	4	5	5	3	5	4
47	1	3	2	2	3	3	4	3	4	5	3	3	4
48	1	2	2	5	5	5	4	5	5	4	5	5	5
49	1	3	2	4	4	4	5	4	4	4	5	4	4

ANEXO 04: CUESTIONARIOS FÍSICOS

PRESENTACIÓN DEL INSTRUMENTO
Cuestionario N°01

Objetivo: Estimado estudiante de la Institución Educativa Adventista "El Faro" de Tacna, el presente cuestionario tiene como finalidad evaluar la variable **JUEGOS DEPORTIVOS TRADICIONALES**, le solicito marcar los siguientes enunciados que mejor se aproximen a sus experiencias en clase.

Nunca	Casi Nunca	A veces	Casi Siempre	Siempre
1	2	3	4	5

Datos generales

Género: Hombre () Mujer ()

Edad: 11

Grado y Sección: 6to

Nivel: Primaria

N°	Items	1	2	3	4	5
1	En tus clases de educación física se realizan actividades de esfuerzo moderado como: caminar, aeróbicos, juegos grupales, deportes.					X
2	Las clases de educación física son realizadas con tu participación activa a través de juegos tradicionales en equipo y deporte.					X
3	En el desarrollo del curso de educación física realizan ejercicios que aceleran de forma visible tu ritmo cardiaco.					X
4	Realizas actividades o juegos que requieran desplazamientos de carga moderada (llevar objetos menores a 20 kg).					X
5	En la vida diaria, realizas actividades físicas como: baile, caminar, trabajos domésticos, deportes, entre otros.			X		
6	En las clases de educación física con intensidad alta (saltos, sentadillas, juegos de persecución, escalada de montaña), se utiliza tu energía de manera eficiente.					X
7	En las clases de educación física realizan ejercicios que aumentan tu fuerza y resistencia.		X			
8	Los ejercicios que realizas en las clases de educación física estimulan tu corazón a través de ejercicios aeróbicos.					
9	En la realización de tus actividades físicas generan grandes cantidades de adrenalina.					
10	En tus clases de educación física se fomenta la competencia sana entre tus compañeros.					X

Gracias

Cuestionario N°02

Objetivo: Estimado estudiante de la Institución Educativa Adventiza "El Faro" de Tacna, el presente cuestionario tiene como finalidad evaluar la variable MOTIVACIÓN ESCOLAR, le solicito marcar los siguientes enunciados que mejor se aproximan a sus experiencias en clase.

Nunca	Casi Nunca	A veces	Casi Siempre	Siempre
1	2	3	4	5

Gracias

Datos generales

Género: Hombre () Mujer ()

Edad: //

Grado y Sección: 6^{TO}

Nivel: PRIMARIA

N°	Items	1	2	3	4	5
1	Los ejercicios de educación física te motivan a desenvolverte con facilidad.					X
2	Al realizar las actividades en las clases de educación física te sientes mucho mejor.			X		X
3	Las clases de educación física te incentivan a buscar nuevos desafíos saludables (bajar de peso, ser más fuerte, ser más ágil).				X	
4	En las clases de educación física te ayudan a poner a prueba tus capacidades físicas (caminar, saltar, correr, girar).			X		
5	Las actividades deportivas te hacen sentir libre al momento de realizarlos.				X	
6	En las clases de educación física, las actividades deportivas te permiten obtener mayores resultados o beneficios, como: sentirte bien, estar alegre, estar más activo.					X
7	Al realizar actividad física te sientes mejor, más positiva o positivo y tus notas son mejores.					X
8	Sientes que te sacas una mejor nota cuando realizamos juegos como: la salta sogá, los países, la mata gente, la pía pía.				X	
9	La salta sogá, mata gente, los países, el avioncito, hacen que te sientas mejor y más valiosa o valioso.					X
10	Al hacer ejercicio, sientes que mejoran tus calificaciones y tu motivación aumenta.					X

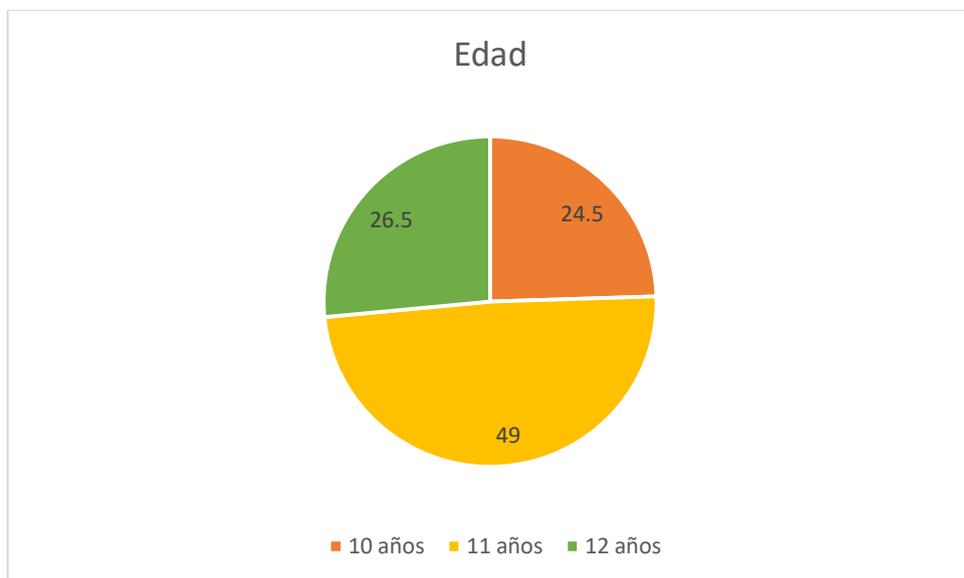
Gracias

LOS JUEGOS DEPORTIVOS TRADICIONALES Y LA MOTIVACIÓN ESCOLAR EN LOS ESTUDIANTES DEL NIVEL PRIMARIO DE UNA LE EN TACNA, 2022

ANEXO 05: ANÁLISIS DESCRIPTIVO DE LAS CARACTERÍSTICAS DE LA MUESTRA

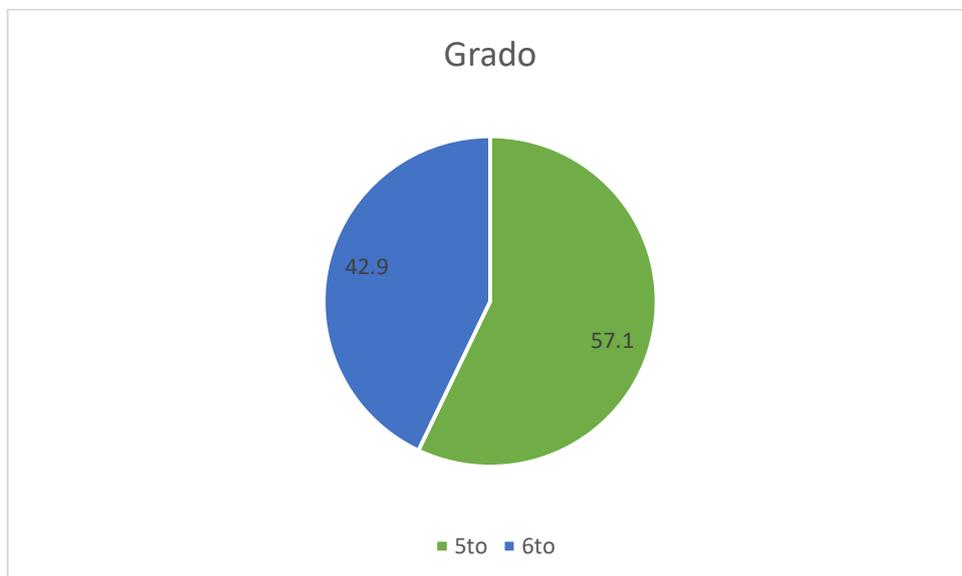


La muestra se caracteriza en que el 57,1% referente a la cantidad de hombres y 42,9% referente a la cantidad de mujeres que participaron en la realización de la presente investigación. De un total de 49 encuestados: 28 hombres y 21 mujeres.



La muestra se caracteriza en que el 24,5% de los estudiantes tienen 10 años de edad, 49,0% tienen 11 años de edad y 26,5% tienen 12 años de edad, los cuales fueron partícipes en la realización de la presente investigación. De un total de 49

encuestados: 12 (estudiantes con 10 años de edad), 24 (estudiantes con 11 años de edad) y 13 (estudiantes con 12 años de edad).



La muestra se caracteriza en que el 57,1% referente al 5to grado de primaria y 42,9% referente al 6to grado de primaria que participación en la realización de la presente investigación. De un total de 49 encuestados: 28 de 5to de primaria y 21 de 6to de primaria.

ANEXO 06: JUICIO DE EXPERTOS

	UNIVERSIDAD PRIVADA DE TACNA Escuela de Posgrado Centro de Investigación Formato de Validación por expertos	Páginas 02
Codificación CEIN fve - 001	Versión 00	Vigencia 2015

INFORME DE OPINIÓN DE EXPERTOS DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

I. DATOS GENERALES:

1.1. Apellidos y nombres del informante (Experto): BLANCO CHIRI JESSICA MARCELA

1.2. Grado Académico: MAGISTER

1.3. Profesión: PSICOLOGA

1.4. Institución donde labora: ESSALUD

1.5. Cargo que desempeña: PSICOLOGA

1.6. Denominación del Instrumento: Cuestionario de conocimiento sobre violencia familiar

1.7. Autor del instrumento: Bach Norma Koyu Aragon Bach Elido Campos S

1.8. Programa de postgrado: _____

II. VALIDACIÓN

INDICADORES DE EVALUACIÓN DEL INSTRUMENTO	CRITERIOS Sobre los ítems del instrumento	Muy Malo	Malo	Regular	Bueno	Muy Bueno
		1	2	3	4	5
1. CLARIDAD	Están formulados con lenguaje apropiado que facilita su comprensión				X	
2. OBJETIVIDAD	Están expresados en conductas observables, medibles				X	
3. CONSISTENCIA	Existe una organización lógica en los contenidos y relación con la teoría				X	
4. COHERENCIA	Existe relación de los contenidos con los indicadores de la variable				X	
5. PERTINENCIA	Las categorías de respuestas y sus valores son apropiados				X	
6. SUFICIENCIA	Son suficientes la cantidad y calidad de ítems presentados en el instrumento				X	
SUMATORIA PARCIAL					24	
SUMATORIA TOTAL						

	UNIVERSIDAD PRIVADA DE TACNA Escuela de Posgrado Centro de Investigación Formato de Validación por expertos		
	Codificación CEN Iva - 001	Versión 00	Vigencia 2015

III. RESULTADOS DE LA VALIDACIÓN

- 3.1. Valoración total cuantitativa: 24
- 3.2. Opinión: FAVORABLE x DEBE MEJORAR _____
 NO FAVORABLE _____
- 3.3. Observaciones: _____

Tacna,

Jessica Blanco

Ps. JESSICA BLANCO CHIRI
 Psicólogo
 C. Pa. P. 8421
 HOSPITAL III Base O.A.C.
 H.S. La Salud

ANEXO 07: FOTOS DE LA APLICACIÓN DE LOS INSTRUMENTOS

