



**FACULTAD DE CIENCIAS EMPRESARIALES Y
EDUCACIÓN
ESCUELA PROFESIONAL DE CIENCIAS DEL DEPORTE**

TESIS

**LOS JUEGOS TRADICIONALES Y SU RELACIÓN EN LA
CONVIVENCIA ESCOLAR EN LOS ALUMNOS DE 6TO GRADO
DE PRIMARIA DE LA I.E.P. SAN PEDRO SANTÍSIMA TRINIDAD,
2019.**

**PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADO EN CIENCIAS
DEL DEPORTE**

PRESENTADO POR:

BACH. AIRABED NÚÑEZ GUTIÉRREZ

ASESOR:

DR. RONALD JESÚS ALARCÓN ANCO

LIMA, PERÚ, FEBRERO 2022

DEDICATORIA

Esta tesis está dedicada con mucho amor a mis dos hijos, a mi madre, padre, esposa y amigos, que constantemente me dieron su apoyo para salir adelante.

AGRADECIMIENTO

Doy gracias a Dios ante todo por darme su bendición y con ella encaminarme a desarrollar con mucho esfuerzo y tenacidad la siguiente investigación.

Agradecer profundamente a mi directora y docentes de la facultad de Ciencias del Deporte, por compartir sus experiencias, dedicación y trabajo orientado siempre a una enseñanza de calidad.

Por último, a mis asesores Dr. Alarcón Anco Ronald Jesús, Lic. Sandoval Antonio Ulises, Mg. Meza Cuba, Wilfredo y Mg. Espilco Campusano Cirilo Marín quienes, con tolerancia, mucha paciencia y comprensión apoyaron la elaboración de la presente investigación desde sus inicios.

ÍNDICE

CARATULA	i
DEDICATORIA	ii
AGRADECIMIENTO	iii
ÍNDICE	iv
RESUMEN.....	vii
ABSTRACT	viii
INTRODUCCIÓN.....	ix
1. CAPÍTULO I.....	10
2. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	10
1.1. Descripción de la Realidad Problemática.....	10
1.2. Delimitación de la investigación	12
1.2.1. Delimitación espacial	12
1.2.2. Delimitación social	12
1.2.3. Delimitación temporal.....	12
1.2.4. Delimitación conceptual	12
1.3. Problema de la investigación	12
1.3.1. Problema principal.....	12
1.3.2. Problemas específicos	12
1.4. Objetivos de la Investigación	13
1.4.1. Objetivo General	13
1.4.2. Objetivos Específicos	13
1.5. Justificación e importancia y limitaciones de la Investigación	13
1.5.1. Justificación.....	13
1.5.2. Importancia	14
1.6. Factibilidad de la investigación	14
1.7. Limitaciones del estudio	14
2. CAPÍTULO II	15
EL MARCO TEÓRICO CONCEPTUAL	15
2.1. Antecedentes del Problema.....	15
2.1.1. Antecedentes Internacionales	15
2.1.2. Antecedentes Nacionales.....	16

2.2.	Bases Teóricas o científicas	17
2.2.1.	Juegos tradicionales	17
2.3.	Convivencia escolar.....	21
2.4.	Definición de términos Básicos.....	23
3.	CAPÍTULO III.....	25
	HIPÓTESIS Y VARIABLES	25
3.1.	Hipótesis general.....	25
3.2.	Hipótesis Específicos.....	25
3.3.	Definición conceptual y operacional de las variables	26
3.3.1.	Juegos tradicionales	26
3.3.2.	Convivencia escolar	26
3.4.	Operacionalización de las variables	26
3.4.1.	Variable Independiente (Juegos tradicionales).....	26
3.4.2.	Variable dependiente (Convivencia escolar)	27
4.	CAPÍTULO IV.....	29
	METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN	29
4.1.	Enfoque, tipo y nivel de Investigación	29
4.1.1.	Enfoque de investigación	29
4.1.2.	Tipo de Investigación	29
4.1.3.	Nivel de Investigación	29
4.2.	Diseño y Método de la Investigación	29
4.2.1.	Método de Investigación.....	29
4.2.2.	Diseño de Investigación	30
4.3.	Población y muestra de la investigación	30
4.3.1.	Población	30
4.3.2.	Muestra	31
4.4.	Técnicas e instrumentos de recolección de datos	31
4.4.1.	Técnicas.....	31
4.4.2.	Instrumentos	32
4.5.	Validez y confiabilidad	32
4.6.	Procesamiento y análisis de datos.....	33
4.6.1.	Estadística Descriptiva	33
4.6.2.	Estadística inferencial	33

4.7. Ética de la Investigación	33
5. CAPÍTULO V	35
ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS	35
5.1. Interpretación de resultados.....	35
5.3.1. Prueba de hipótesis general	41
5.3.2. Hipótesis específicas	43
6. CAPÍTULO VI.....	46
DISCUSIÓN DE RESULTADOS.....	46
6.1. Discusión de los resultados.....	46
CONCLUSIONES.....	48
RECOMENDACIONES.....	49
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	50
Anexo 01: Matriz de consistencia.....	56
Anexo N° 02 Instrumento de recolección de datos organizado en variables, dimensiones e indicadores	57
Anexo. 03 Validación de expertos	58
Anexo 04 Consentimiento informado	65
Anexo 05 Autenticidad de la tesis	66

RESUMEN

La presente investigación titulada “Los juegos tradicionales y su relación en la convivencia escolar en los alumnos de 6to grado de primaria de la I.E.P. San Pedro Santísima Trinidad, 2019”, dió respuesta al problema: ¿De qué manera se relaciona los juegos tradicionales con la convivencia escolar en los alumnos de 6to grado de primaria de la I.E.P. San Pedro Santísima Trinidad, 2019? El objetivo trasado fue demostrar la relación de los juegos tradicionales con la convivencia escolar en los alumnos de 6to grado de primaria de la I.E.P. San Pedro Santísima Trinidad, 2019.

El método utilizado en esta tesis es cuantitativo, de tipo descriptivo con un nivel correlacional y diseño de investigación no experimental. La muestra seleccionada fueron 85 estudiantes, los cuales fueron evaluados mediante una encuesta (test de Likert).

Con los datos obtenidos en las respuestas, se realizó el análisis estadístico, los cuales fueron tabulados con el Software SPSS v.25. Donde se obtuvo el porcentaje de las preguntas establecidas las cuales indican la relación entre variables. Por tanto, se concluye que existe relación significativa positiva entre Los juegos tradicionales con la convivencia escolar en los alumnos de 6to grado de primaria de la I.E.P. San Pedro Santísima Trinidad, 2019. Esto conlleva a aceptar la hipótesis planteada.

Palabras claves: Juegos tradicionales y la convivencia escolar.

ABSTRACT

The present investigation titled “Traditional games and their relationship in school coexistence in 6th grade students of the I.E.P. San Pedro Santísima Trinidad, 2019”, responded to the problem: In what way are traditional games related to school coexistence in 6th grade students of the I.E.P. San Pedro Santísima Trinidad, 2019? The objective behind it was to demonstrate the relationship of traditional games with school coexistence in 6th grade students of the I.E.P. San Pedro Santísima Trinidad, 2019.

The method used in this thesis is quantitative, descriptive with a correlational level and a non-experimental research design. The selected sample was 85 students, who were evaluated by means of a survey (Likert test).

With the data obtained in the responses, the statistical analysis was carried out, which were tabulated with the SPSS Software v.25. where the percentage of the established questions was obtained, which indicate the relationship between variables. Therefore, it is concluded that there is a significant positive relationship between Traditional games and school coexistence in 6th grade students of the I.E.P. San Pedro Santísima Trinidad, 2019. This leads to accept the hypothesis raised.

Keywords: Traditional games and school coexistence.

INTRODUCCIÓN

La tesis, titulada. Los juegos tradicionales y su relación en la convivencia escolar en los alumnos de 6to grado de primaria de la I.E.P. San Pedro Santísima Trinidad, 2019. Cumplimos con los procedimientos y reglas de la Universidad y Superintendencia Nacional de Educación Superior Universitaria (Sunedu), para optar el grado de licenciado (a) en Ciencias del Deporte.

Esta tesis los juegos tradicionales y su relación en la convivencia escolar.

Nos permitió sacar conclusiones y sugerencias para mejorar el equilibrio en ambas variables a nivel del plan no experimental teniendo en cuenta que se describe y analiza la relación que existe entre las dos variables en un contexto natural.

La información se estructuró en seis capítulos, teniendo en cuenta el esquema de investigación propuesto por la universidad. En el capítulo I: Planteamiento del problema; En el capítulo II: El marco teórico; El Capítulo III: Las hipótesis y Variables. Capítulo IV: La metodología de la investigación; Capítulo V: Análisis e interpretación de resultados; Capítulo VI: Discusión de resultados y finalmente los anexos y las referencias bibliográficas.

CAPÍTULO I

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1. Descripción de la Realidad Problemática.

La convivencia en las escuelas es un tema importante en la actualidad, por lo que se han realizado diversos estudios. Entre 2001 y 2010, la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO) y sus Estados Miembros celebraron el Decenio Internacional de una cultura de paz y no violencia para los niños del mundo. Esta acción refleja la inmensa importancia de la convivencia en la educación en todo el mundo.

Países latinoamericanos como Chile, Perú, México y El Salvador han desarrollado políticas educativas que diagnostican niveles de violencia escolar. López V. (2015)

Chile en su Política Nacional de Convivencia Escolar 2015/2018. Tiene como objetivo promover programas y proyectos que fomenten el desarrollo y entendimiento de la convivencia escolar democrática, participativa e inclusiva con la igualdad de género.

Prestar especial atención a quienes están involucrados en el día a día escolar, como gerentes, docentes, asistentes educativos, estudiantes y sus familias, porque a partir de ahí se construyen las relaciones personales en el día a día como parte del proceso de aprendizaje.

La educación en México tiene como objetivo mejorar la convivencia de las personas. El gobierno mexicano ha iniciado una reforma de la política nacional para proteger a las escuelas del acoso escolar. También promueve el Programa Nacional de Convivencia Escolar (PNCE), implementado por la Secretaría de Educación Pública y el Viceministerio de Educación Básica, que tiene como objetivo promover un ambiente escolar pacífico.

En nuestro país, el Ministerio de Educación (MINEDU), tomando en cuenta la experiencia personal con respecto a la vida institucional, propone que el clima

escolar sea un indicador de percepción que refleje factores como: valores, normas, metas y relaciones interpersonales entre otras personas.

En el año 2018 Daniel Alfaro en aquel entonces ministro de Educación, junto a Ana María Mendieta exministra de la Mujer y Poblaciones Vulnerables, presentaron un proyecto que a través de los juegos entre otros aspectos buscaba prevenir todo tipo de violencia escolar.

En el cono sur de la provincia de Lima, encontramos el distrito de Lurín, donde la delincuencia afecta el bienestar familiar y social, lo que repercute de manera negativa en la conducta de los estudiantes. En este contexto se encuentra nuestra institución educativa la cual consta con una población de 120 estudiantes de sexto grado, del nivel primaria.

Al interactuar con ellos, se pueden observar diversos comportamientos negativos como insultarse, llamarse por apodos, pelearse, entre otras; lo que demuestra comportamientos contrarios a las normas de convivencia. Lo cual incentivó a desarrollar el presente trabajo investigativo con la finalidad de conocer los motivos que presentan los alumnos para incumplir con los preceptos de convivencia escolar.

Actualmente en nuestra Institución Educativa, estamos promoviendo en las clases de educación física los juegos tradicionales pues a través de ellos los estudiantes se integran, desarrollan aptitudes físicas, inteligencia emocional, así como habilidades sociales.

Por tanto, el juego es un instrumento elemental y eficaz en la educación para los docentes que deseen lograr mayores resultados en la convivencia escolar.

1.2. Delimitación de la investigación

La presente investigación se basó en diversos conceptos y características científicas, así como apreciaciones antes validadas y/o sustentadas las cuales se mencionan dentro del marco teórico.

1.2.1. Delimitación espacial

La tesis se desarrolló en la I.E.P “San Pedro Santísima Trinidad”.

1.2.2. Delimitación social

La tesis se aplicó a los estudiantes del 6to grado de primaria.

1.2.3. Delimitación temporal

La tesis se desarrolló en el año 2019.

1.2.4. Delimitación conceptual

La investigación está basada en los conceptos, clasificación, características científicas, como también apreciaciones sustentadas y/o mencionadas en el marco teórico y variables.

1.3. Problema de la investigación

1.3.1. Problema principal

- ¿De qué manera se relaciona los juegos tradicionales con la convivencia escolar en los alumnos de 6to grado de primaria de la I.E.P. San Pedro Santísima Trinidad, 2019?

1.3.2. Problemas específicos

- ¿De qué manera se relaciona los juegos de locomoción con la convivencia escolar en los alumnos de 6to grado de primaria de la I.E.P. San Pedro Santísima Trinidad, 2019?
- ¿De qué manera se relaciona los juegos de lanzamiento con la convivencia escolar en los alumnos de 6to grado de primaria de la I.E.P. San Pedro Santísima Trinidad, 2019?

1.4. Objetivos de la Investigación:

1.4.1. Objetivo General

Demostrar la relación de los juegos tradicionales con la convivencia escolar en los alumnos de 6to grado de primaria de la I.E.P. San Pedro Santísima Trinidad, 2019.

1.4.2. Objetivos Específicos

Identificar la relación de los juegos de locomoción con la convivencia escolar en los alumnos de 6to grado de primaria de la I.E.P. San Pedro Santísima Trinidad, 2019.

Demostrar la relación de los juegos de lanzamiento con la convivencia escolar en los alumnos de 6to grado de primaria de la I.E.P. San Pedro Santísima Trinidad, 2019.

1.5. Justificación e importancia y limitaciones de la Investigación:

1.5.1. Justificación

En la infancia, jugar es la principal actividad y responde a las necesidades de experimentar, mirar, tocar, comunicar y expresarnos libremente con nuestro propio cuerpo, donde se construyen normas, costumbres y valores, aprendiendo a pensar y enfrentar diferentes situaciones problemáticas, de manera divertida utilizando la comunicación con los demás.

a) **Relevancia científico social**, el presente estudio nos posibilita conocer la relación de los juegos tradicionales en la convivencia escolar de los alumnos del 6to grado de primaria de la I.E.P “San Pedro Santísima Trinidad” en el periodo 2019, que será útil para tomar decisiones en pos de mejoras en la Institución Educativa.

b) **Relevancia académica**, los datos que arroje dicha investigación dará la posibilidad a otros investigadores interesados en complementar y profundizar sobre el asunto.

c) **Relevancia práctico institucional**, esta tesis permitirá mostrar el trabajo de los profesores en relación a los juegos tradicionales y la

convivencia escolar, así tomar decisiones que mejoren y refuercen los aspectos positivos y negativos.

1.5.2. Importancia

Por diversas razones, es necesario apoyar los juegos tradicionales, a través de ellos se pueden transferir valores a los estudiantes, preservando las tradiciones de diferentes lugares o regiones, enriqueciendo los lazos sociales con los demás.

Según la teoría constructivista del juego de Vygotsky, asume que a través del juego, el niño desarrolla su aprendizaje, ampliando su capacidad para comprender la realidad y su entorno.

Por eso, a través del juego, buscamos estimular y consolidar la integración entre los alumnos, que sepan reconocerse como únicos e inimitables para así mejorar la convivencia y así lograr un mejor desarrollo humano.

1.6. Factibilidad de la investigación

La tesis está desarrollada con recursos propios del investigador y se contó con espacios dentro de la Institución Educativa Parroquial San Pedro Santísima Trinidad de Lurín.

1.7. Limitaciones del estudio

La mayor limitación que encontramos durante el proceso fue que los recreos de secundaria coinciden con la hora de clases de educación física, espacio en el cual se realizan los juegos.

2. CAPÍTULO II

EL MARCO TEÓRICO CONCEPTUAL

2.1. Antecedentes del Problema

2.1.1. Antecedentes Internacionales

Calderón, Rodríguez y Vera (2019) en su proyecto de diploma "Licenciado en Educación Básica con énfasis en Educación Física, Recreación y Deporte". Título: "Los juegos tradicionales como estrategia didáctica para mejorar la convivencia escolar en estudiantes de cuarto grado de las Escuelas Técnicas". La República de Guatemala llegó a la siguiente conclusión:

A medida que avanzaba el estudio, esto les permitió brindar una caracterización del estado actual de la convivencia escolar en la mencionada escuela, destacando la importancia de implementar actividades que promuevan y fortalezcan la convivencia saludable.

Pudieron diseñar e implementar un conjunto de actividades pedagógicas con los juegos tradicionales como eje principal que fomentaba la comunicación y la convivencia entre los alumnos de cuarto grado.

Peña (2015), escribe en su tesis de maestría en la Facultad de Ciencias de la Educación de la Universidad de la Sal, titulada "Juego libre y convivencia en la escuela entre dos instituciones públicas en Bogotá: la perspectiva de un adolescente". Sus hallazgos fueron los siguientes:

Los juegos son actividades de socialización que se realizan durante las vacaciones escolares donde los alumnos ponen en práctica sus valores, opiniones o puntos de vista, de modo que su convivencia fomente la diversión y la participación mediante el intercambio de ideas y la consecución de diversos acuerdos

Lazcarro (2015), Apoya la tesis de maestría en educación básica "Juegos cooperativos para la convivencia en una escuela amiga" en

el departamento 098 de la Universidad Pedagógica Nacional. D.F. Oriente, México concluyó:

A través de actividades grupales, la interacción constante con otros compañeros, su entusiasmo se convirtió en el motivo para lograr los objetivos marcados, y la participación en los juegos se convirtió en una prioridad común.

El autor también enfatiza que si se quiere asegurar que las actividades de convivencia tengan un fuerte componente educativo, los aspectos de cooperación deben anteponerse a los aspectos de competencia, esto requiere el desarrollo de valores como la solidaridad, la igualdad oportunidades, igualdad, tolerancia, respeto por los demás reglas, camaradas, evitando así la rivalidad o la violencia.

Cuando hablamos de competencia y cooperación, ampliamos el concepto de juego y vida, lo que nos permite avanzar hacia la convivencia deseada.

2.1.2. Antecedentes Nacionales

Palomino (2017), Realizó su investigación sobre el título profesional de Licenciatura en Educación Primaria, titulado “El Impacto de los Juegos Tradicionales en el Desarrollo del Razonamiento Matemático en 5 Años de Niños y Niñas de la Escuela Primaria Santa Teresita de San Jerónimo. , Andahuaylas 2017 ”en la Universidad Tecnológica De Los Andes, Facultad de Derecho, Contaduría y Ciencias Sociales. Escuela de Educación Profesional. Se extrajeron las siguientes conclusiones:

PRIMERO. - Estudios nacionales e internacionales coinciden en que los juegos tradicionales se utilizan con prioridad como dinámica pedagógica ya que contribuyen al desarrollo integral de los niños en edad preescolar.

SEGUNDO. - Los docentes de preescolar deben dar prioridad a los juegos creados en un contexto social en el ámbito académico y psicomotor, orientados a la educación integral de los niños.

QUINTO. - El uso de juegos tradicionales es posible para desarrollar el aprendizaje de los niños.

Cáceres (2017), En su disertación sobre “Habilidades sociales y convivencia escolar en estudiantes de tercer año de secundaria, Red 12 Instituciones Educativas, Chorrillos 2017” para obtener el título de profesora de psicología educativa en la Escuela de Graduados de la Universidad Cesar en Vallejos, concluyó: encontró una relación entre las variables de habilidades sociales y convivencia en la escuela con ($r = 0.574$ y $\text{Sig.} = 0.000$).

Jiménez y Lavado (2015), En su disertación para la Licenciatura Profesional de Educación Primaria, Taller de Juegos Tradicionales para Mejorar el Desarrollo Emocional de Niños de 4 Años en I.E. Rafael Narvaez Cadenillas durante 2015 ”en la Escuela Académica Profesional de Educación Primaria, Universidad Nacional de Trujillo. Concluyeron:

Luego de aplicar el tradicional taller de juego para mejorar el desarrollo emocional en niños de 4 años, aceptaron la hipótesis alternativa con un valor estadístico del 95%, por lo que rechazaron la hipótesis nula. La prueba utilizó la "T", Student.

2.2. Bases Teóricas o científicas

2.2.1. Juegos tradicionales

El juego. Morera M. (2008) define este juego, una actividad que los niños adoran mucho, como una herramienta que contribuye al desarrollo de las relaciones interpersonales, donde no importa la edad, el género, el color de piel o el estatus social, los juegos tradicionales están íntimamente interrelacionados. a la vida humana, ya que son una expresión sociocultural, es decir, conservan la

espiritualidad de los pueblos en un determinado contexto histórico, transmitido de generación en generación.

A su vez, Acedo, Vicente, Saco (2001) los definen como una actividad vital para el oportuno desarrollo holístico de las personas. En los niños, es una forma de favorecer su desarrollo físico, cognitivo, psicológico y socioafectivo.

Meneses (2001) "Mientras juega, el niño interactúa socialmente con los demás, puede plantear y resolver problemas relacionados con la edad".

Flinchum (1988) El juego permite que el niño libere toda su energía reprimida, lo que a su vez ayuda a encontrar un lugar en el mundo social, desarrollando habilidades interpersonales.

Con el paso de los años, los niños crecen y los juegos cambian con ellos, primero exploran el entorno con la ayuda de diversos estímulos que pueden percibir a través de sus sentidos. Despiertan interés al desempeñar diversos roles, como oficiales de policía, bomberos, médicos y otras profesiones.

Moreno (1993: 12) citado por Ramírez (2006) define el juego como "actividades competitivas en las que intervienen la destreza física, la estrategia y la suerte, o cualquier combinación de esos elementos y que, igual que ocurre con el deporte, suelen desarrollarse en las mismas condiciones ambientales del ocio".

Cagigal (1996: 29) citado por Ramírez (2006) se refiere a los juegos como "una acción libre, espontánea, desinteresada e intrascendente que, saliéndose de la vida habitual, se efectúa en una limitación temporal y espacial conforme a determinadas reglas, establecidas o improvisadas, y cuyo elemento formativo es la tensión".

Tipos de juegos:

Juegos de rol:

Este tipo de juego permite que los niños asuman diferentes roles, permitiéndoles traer situaciones de la vida real al aula.

Juegos de construcción:

A través de estos juegos desarrollamos la creatividad, la resolución de problemas y la motricidad fina (coordinación ojo-mano, orientación espacial). Esto se puede ver en los primeros años de vida.

Reglas del juego:

Se puede observar que a partir de los seis años se establecen reglas simples y necesarias para el desarrollo del juego. A través de ellos, aprenden a respetar las reglas y esperar su turno les ayuda a desarrollar tolerancia a la decepción.

Juegos tradicionales como una especie de juego.

Moreno (2010) “Los juegos tradicionales forman parte de la cultura de las naciones, nacen en un determinado momento histórico y están condicionados por la situación social, económica, cultural y geográfica”.

De Fe Rubio, Ibañez, Domenech, Montiel y Moreno (2010) Los niños aprenden a establecer relaciones sociales con los demás jugando, planteando y resolviendo problemas según su edad.

Chankuzi (2013) señala que los juegos tradicionales son de gran valor porque fueron transmitidos de abuelos a padres y de padres a hijos, en algunos casos pueden sufrir algunos cambios, pero conservan su esencia.

El juego y las habilidades motrices básicas.

Las habilidades motrices básicas son trabajadas generalmente dentro de las clases de educación física en el nivel primaria ya que están presentes en muchos de los juegos que utilizamos para el buen desarrollo en dicha asignatura.

Sánchez (1984) considera que las habilidades motrices son genéricas ya que por ser patrones motores en el que se sustenta el movimiento del ser humano. Son: Desplazamientos, saltos, giros, lanzamientos, recepciones.

Sin embargo, Singer (1986) define las habilidades motrices básicas como capacidades que posee el individuo que practica actividad física. Éstas se originan al combinar la experiencia y las aptitudes de movimiento.

Lugris (2012) recomienda trabajar las habilidades motrices básicas de manera divertida y lúdica teniendo en cuenta que para los niños no solo les ayudará a desarrollar su estado físico sino a desenvolverse de manera cognitiva, emocional y afectivamente.

Prieto (2010) define las habilidades motrices básicas como “conjunto de movimientos fundamentales y acciones motrices que surgen en la evolución humana de otros patrones motrices, teniendo su fundamento en la dotación hereditaria (genética)”. Cita además a Sánchez (1984), Godfrey y Kephart (1969) quienes coincidieron en agrupar las habilidades motrices básicas en dos grupos:

Locomotoras: Movimientos que necesitan el manejo del cuerpo como los desplazamientos, saltos y los giros.

Manipulativas: movimientos donde su acción principal está centrada en el manejo de objetos, es decir lanzamientos y recepciones.

Sin embargo, Capllonch (2005) sostiene una hace mención a tres tipos de habilidades motrices básicas: a) Locomoción. Lo define como el desplazamiento de un punto a otro ya sea caminando o corriendo, b) no locomoción, aquí agrupa el manejo del cuerpo en un determinado espacio sin trasladarse de un lugar a otro como por ejemplo estiramientos, balanceos, equilibrio, c) de proyección y recepción, esta última clasificación encierra los lanzamientos, recepciones y bateos.

Después de observar las definiciones antes mencionadas podemos denominar las habilidades matrices básicas como la ejecución de varios movimientos que realizamos comúnmente: caminar, correr, saltar, Trepar, lanzar, recepcionar, entre otros. Por lo cual nos inclinaremos por la definición más actual donde son clasificadas en Locomotoras, no locomotoras y de manipulación.

Locomotoras: Correr, caminar, saltar, trepar. Siempre que traslademos el cuerpo de un punto inicial a uno final.

No locomotoras: Serán aquellos que por sus características el cuerpo no tendrá un desplazamiento, ejemplos: balanceos, giros y equilibrio.

De manipulación: En esta categoría englobaremos lanzar, atrapar, golpear, etc.

Castañer (2001:130) concluye que “las habilidades de tipo locomotora no se desarrollan de forma automática, puesto que existen una base de dotación heredada sobre la que se puede iniciar un buen número de habilidades fundamentales que irán madurando y derivando en uno u otro sentido en función de los factores externos que conforma la especialización motriz de cada niño.”

Por otra parte, Verá (2011) hace referencia a las habilidades locomotoras definiéndolas como habilidades filogenéticas apareciendo automáticamente con el nacimiento y son fundamentales en la maduración de los niños a medida que el proceso motor avanza.

Como podemos ver, los juegos tradicionales se presentan como un patrimonio cultural que se transmite de generación en generación, los encontramos por todo el mundo. Por supuesto, encontraremos diferencias o modificaciones según el contexto o el tiempo, pero la esencia de eso permanece, así que veamos cómo se relacionan con la convivencia.

2.3. Convivencia escolar

La Real Academia Española define la convivencia como vivir en compañía de los demás, esto no quiere decir que siempre estemos de acuerdo con los demás.

Paz (2014) nos dice que “convivir no siempre significa estar de acuerdo en todo, más bien significa poder estar en desacuerdo y discutir los conflictos sin esperar un descanso, por eso en el juego los niños recurren a valores como la tolerancia, la solidaridad y la empatía como así aprenden a competir, ganar o perder.

Zumaeta (2016) describe que "convivir es una vida de armonía, reconocimiento, respeto y enriquecimiento a costa de las diferencias de los demás".

Para Garreton (2013), "la convivencia escolar es una oportunidad para vivir con los demás, interactuando con respeto y solidaridad con otros miembros de la comunidad educativa.

Mientras que Ortega, Romera y Del Rey (2010) coinciden en que "la convivencia nace como una necesidad de convivencia que surge en todos los escenarios escolares".

Lanni (2009), citado por Cáceres (2017) La convivencia de las escuelas es parte del problema central del sistema educativo actual, donde la escuela debe fomentar la interacción positiva, siendo un espacio en el que los valores democráticos, el diálogo, la tolerancia, la participación, la solidaridad se priorizan, entre otros.

La convivencia es un elemento fundamental del proceso escolar ya que juega un papel implícito en el aprendizaje de los estudiantes. Considerando que es la capacidad de convivir con los demás en un entorno libre de violencia basado en el respeto, la solidaridad y la tolerancia dentro de la escuela.

Esta convivencia genera una relación entre los miembros de las instituciones educativas, lo que de cierta forma incide en el desarrollo socioemocional, intelectual y emocional de los estudiantes, ya sean niños o jóvenes.

Al expresar esto, debemos reconocer que la escuela es un sistema institucional organizado con una cierta jerarquía para que los estudiantes puedan reconocer, aprender y utilizar las herramientas que les permitan desenvolverse en la sociedad, desarrollando sus habilidades y competencias en consecuencia en el marco del respeto a la sociedad.

Gallardo, Bellido y Benítez, 2011. Nótese la relación que existe entre el docente y la convivencia escolar, esta conexión debe estar relacionada con la educación en valores, la construcción y aplicación de propuestas de promoción en la resolución de conflictos.

2.4. Definición de términos Básicos:

Niños.

Se llama niños a los individuos de corta edad, entiéndase antes de los 13 años. Por otra parte, se define como: seres únicos e irrepetibles, gestores de su permanente proceso de crecimiento y desarrollo. Posada, Gómez y Ramírez (2005: 11)

Estudiantes.

Entre algunos criterios, se conocen como alumnos que se definen por sus condiciones escolares. Dubet (2005: 3)

Juego.

Es considerado como conjunto de actividades agradables, cortas, divertidas, con reglas que permiten el fortalecimiento de los valores. Torres (2002: 126)

Convivencia.

Es descrita como vivir en buena armonía con los demás. Giménez (2005:8)

Tradicionales.

Proviene de tradición y se relaciona con prolongación indefinida de un grupo social a través del tiempo. Herrejón (1994: 143)

Tolerancia.

Está basada en el respeto a las ideas, es la capacidad de saber escuchar y aceptar a los demás, valorando las distintas formas de entender y posicionarse en la vida, siempre que no atenten contra los derechos fundamentales de la persona. Góngora, Moreno y Silva (2010:5)

Solidaridad.

Es un valor humano, es decir como la posibilidad que tienen los seres humanos de colaborar con los otros. Páez (2013: 43)

Locomoción.

Es considerado como el movimiento realizado por el cuerpo que se

desplaza de un punto a otro del espacio. Castañer (2001:128)

Lanzamientos.

El lanzamiento tiene varias definiciones según el contexto en el cual es utilizado, en este caso lo definiremos como la habilidad básica que evoluciona a partir de patrones motrices como alcanzar, agarrar, arrojar.

Prieto (2010: 8)

3. CAPÍTULO III

HIPÓTESIS Y VARIABLES

3.1. Hipótesis general

H1: Los juegos tradicionales tienen relación significativa con la convivencia escolar en los alumnos de 6to grado de primaria de la I.E.P. San Pedro Santísima Trinidad, 2019.

H0: Los juegos tradicionales No tienen relación significativa con la convivencia escolar en los alumnos de 6to grado de primaria de la I.E.P. San Pedro Santísima Trinidad, 2019.

3.2. Hipótesis Específicos

H1: Los juegos de locomoción tienen relación significativa con la convivencia escolar en los alumnos de 6to grado de primaria de la I.E.P. San Pedro Santísima Trinidad, 2019.

H0: Los juegos de locomoción No tienen relación significativa con la convivencia escolar en los alumnos de 6to grado de primaria de la I.E.P. San Pedro Santísima Trinidad, 2019.

H2: Los juegos de lanzamiento tienen relación significativa con la convivencia escolar en los alumnos de 6to grado de primaria de la I.E.P. San Pedro Santísima Trinidad, 2019.

H0: Los juegos de lanzamiento No tienen relación significativa con la convivencia escolar en los alumnos de 6to grado de primaria de la I.E.P. San Pedro Santísima Trinidad, 2019.

3.3. Definición conceptual y operacional de las variables

3.3.1. Juegos tradicionales

Se entiende por juego tradicional aquellos juegos que han pasado de generación en generación, en algunos casos han sufrido variantes, pero mantienen su esencia. Chancusi (2013).

3.3.2. Convivencia escolar

La convivencia escolar es ser capaz de vivir junto a otros, interactuando con respeto y de manera solidaria con los demás miembros de la comunidad Educativa. Garretón (2013).

3.4. Operacionalización de las variables

3.4.1. Variable Independiente (Juegos tradicionales)

Esta variable independiente se evaluará a través de una encuesta, está conformados por 17 preguntas. Que permitirá conocer el comportamiento y las características de los mismos en el contexto de la I.E.P “San Pedro Santísima Trinidad” en el periodo 2019.

Las dimensiones que corresponden a esta variable son:

- DX1 (Juegos de locomoción)
- DX2 (Juegos de lanzamientos)

Tabla N°1. Operacionalización de variable juegos tradicionales

DIMENSIONES	INDICADORES	ÍTEMS	NIVELES Y RANGOS
Juegos de locomoción	- Encostalados	1	Nunca 1
		Al	Casi nunca 2
		9	A veces 3
			Casi siempre 4
			Siempre 5
Juegos de lanzamientos	- Pelota quemada	10	
		Al	
		17	

3.4.2. Variable dependiente (Convivencia escolar)

Esta variable dependiente se evaluará a través de una encuesta de convivencia escolar. La misma está elaborada con 15 preguntas, las cuales permiten medir la percepción de la convivencia escolar. Las cuales tienen 5 alternativas de respuestas: nunca (1), casi nunca (2), a veces (3), casi siempre (4) y siempre (5)

Las dimensiones que corresponden a esta variable son:

- DY1. (Solidaridad)
- DY2 (Tolerancia)

Tabla N°2. Operacionalización de variable juegos tradicionales

DIMENSIONES	INDICADORES	ÍTEMS	NIVELES RANGOS	Y
Solidaridad	- llevarse bien.	18	Nunca 1	
	- Llamar por apodos o sobre nombres	Al	Casi nunca 2	
		22	A veces 3	
			Casi siempre 4	
			Siempre 5	
Tolerancia	- Tienes buenos modales			
	- Ayudas oportunamente	23	Nunca 1	
	- Te agrada compartir	Al	Casi nunca 2	
		32	A veces 3	
			Casi siempre 4	
	- Respetas el turno		Siempre 5	

4. CAPÍTULO IV

METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

4.1. Enfoque, tipo y nivel de Investigación

4.1.1. Enfoque de investigación

Galeano, (2004), manifestó desde su punto de vista que el enfoque cuantitativo pretende encontrar la exactitud de mediciones o indicadores sociales con el fin de generalizar sus resultados a poblaciones o situaciones amplias. Trabajan fundamentalmente con el número, el dato cuantificable. (p. 24); Por cuanto la investigación si es del enfoque cuantitativo porque a través de los datos estadísticos se podrá describir y explicar los resultados.

4.1.2. Tipo de Investigación

Leyton y Mendoza (2012), manifiestan que los proyectos de investigación modo básico, su finalidad es formular nuevas teorías y/o modificar las que ya existen, logrando así el progreso de los conocimientos filosóficos y/o científicos, concernientes en la investigación. La investigación es del tipo básico porque validamos teorías ya existentes con teorías nuevas.

4.1.3. Nivel de Investigación

Según Arias (1999), expresa que los niveles de la investigación hacen alusión al grado de profundidad con que se plantea un objeto o fenómeno. La investigación es del nivel correlacional simple porque determinaremos si existe o no relación entre las dos variables.

4.2. Diseño y Método de la Investigación

4.2.1. Método de Investigación

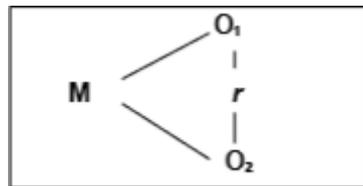
El Método Hipotético Deductivo conduce a las investigaciones cuantitativas, lo que implica que de una teoría general se deriven ciertas hipótesis, las cuales posteriormente son probadas contra observaciones del fenómeno en la realidad. (Hernández et all. 2011. p.270). Para la investigación se aplicó este método, porque podremos

comprobar o refutar las hipótesis de acuerdo a los resultados obtenidos.

Según; Hernández, et al. (2011. p.299); El método estadístico consiste en una secuencia de procedimientos para el manejo de los datos cualitativos y cuantitativos de la investigación.

4.2.2. Diseño de Investigación:

Los diseños de investigación son no experimentales y tendrán cortes transversales para recolectar datos en un solo momento, en un tiempo único (Hernández et al (2010). Su propósito es describir variables y analizar su incidencia e interrelación en un momento dado. La investigación será No experimental por que que se describirá y analizará la relación que existe entre las dos variables en un contexto natural.



Donde:

M: Muestra de la tesis.

Ox: Observación de la 1era variable

Oy: Observación de la 2da variable

R: Relación entre las variables estudiadas.

4.3. Población y muestra de la investigación

4.3.1. Población

Según lo señala Balestrini (1997) por población se entiende “un conjunto finito o infinito de personas, cosas o elementos que presentan características comunes y para el cual serán validadas las conclusiones obtenidas en la investigación” (p. 137), es decir, la

población está constituida por 120 alumnos de 6to grado de primaria de la I.E.P. San Pedro Santísima Trinidad.

4.3.2. Muestra

Según, Hernández, Fernández y Baptista (1994), manifiestan “la muestra es, en esencia un subgrupo de la población. Digamos que es un subgrupo de elementos que pertenecen a ese conjunto definido en sus características al que llamamos población” (p.212). por lo tanto, la muestra es de 85 alumnos de 6to grado de primaria de la I.E.P. San Pedro Santísima Trinidad.

4.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

4.4.1. Técnicas

Las técnicas de recolección de datos pueden considerarse como la forma o procedimiento que utiliza el investigador para recolectar la información necesaria en el diseño de la investigación. Así lo expresa Arias (2006) “son las distintas formas o maneras de obtener la información” (p.53). Entre las técnicas de recolección de información están la observación en sus distintas modalidades, la entrevista, el análisis documental, entre otras. Dada la naturaleza de esta investigación, y en función de los datos que se requerían, las técnicas que se utilizaron fueron:

La Encuesta, según Méndez (1995) “tiene aplicación en aquellos problemas que se pueden investigar por método de observación, análisis de fuentes documentales y demás sistemas de conocimiento. La encuesta permite el conocimiento de las motivaciones, actitudes, opiniones de los individuos con relación a su objeto de investigación” (p.106). Esta técnica se considera pertinente en la investigación ya que permitió obtener información de la muestra seleccionada.

4.4.2. Instrumentos

Los instrumentos son el soporte físico que se emplea para recoger información. Todo instrumento provoca o estimula la presencia o manifestación de los aprendizajes que se pretende evaluar. Según Hernández (1998), la validez se refiere al grado en que un instrumento de recolección de datos mide la variable que pretende medir, y la confiabilidad se refiere al grado en que la aplicación repetida de un instrumento de recolección de datos al mismo sujeto u objeto produce similares resultados. Contiene un conjunto estructurado de ítems los cuales posibilitan la obtención de la información deseada, según indicadores formulados en la presente investigación hemos elaborado los instrumentos que consideramos los adecuados para elaborar esta investigación.

Cuestionario: El cuestionario nos brindara la información para determinar la influencia de la variable X sobre la variable Y, y buscar probar la hipótesis de estudio.

4.5. Validez y confiabilidad

Se logró a través de expertos profesionales que validaron mi instrumento, docentes de la Universidad Alas Peruanas, Universidad Nacional Mayor de San Marcos y Escuela de oficiales de la FAP. Los mismos son:

Dr. Mamani Apaza, Juan de la Cruz. Mgs. Rodríguez Bermejo, Doris Abigail. Mgs. Meza Cuba, Wilfredo. Mgs. Aristas Huaco, Manuel Jesús. Mgs. Quintana Otero, Ramiro Norberto.

Se desarrolló mediante la aplicación de Alfa de Cronbach para obtener la confiabilidad. Con el siguiente resultado.

Tabla N°3. Estadística de fiabilidad

Alfa de Cronbach	N de elementos
,825	32

Interpretación:

El resultado obtenido mediante el alfa de Cronbach es de 8.25; lo que significa que los resultados de 32 ítems considerados en el cuestionario son muy aceptables.

4.6. Procesamiento y análisis de datos

El procesamiento y análisis de datos se realizó mediante la utilización de una encuesta, compuesta por 32 preguntas, posteriormente los datos obtenidos se procesaron con el software SPSS.25.

4.6.1. Estadística Descriptiva

La Estadística Descriptiva se basa en el recuento, clasificación y ordenamiento de los datos obtenidos en las observaciones. Además, se construyen tablas y presentamos gráficos permitiendo simplificar la complejidad de los datos que intervienen en la distribución. Asimismo, calculamos parámetros estadísticos que caracterizan la distribución. No se hace uso del Cálculo de Probabilidades y únicamente se limita a realizar deducciones directamente a partir de los datos y parámetros obtenidos. (Ríos, S. 1983. p.56).

4.6.2. Estadística inferencial

La Estadística Inferencial o inductiva nos permite plantear y resolver los problemas estableciendo conclusiones generales sobre una determinada población partiendo de los resultados obtenidos a partir de la muestra. Los modelos estadísticos actúan de puente entre lo observado (muestra) y lo desconocido (población). Su construcción y estudio están basados en el Cálculo de Probabilidades. (Ríos, S. 1983. 57).

4.7. Ética de la Investigación

Según, Hernández, R. et all. (2012). La investigación en las ciencias médicas y sociales involucra seres humanos como participantes en

experimentos, encuestas, entrevistas y estudios cualitativos. Incluso, a veces son coinvestigadores (por ejemplo, la investigación-acción participante o participativa). Aun cuando se revisan registros escolares, cartas y materiales audiovisuales, se involucra a personas, las cuales tienen derechos como sujetos de un estudio de la moral, la ética es, ante todo, filosofía práctica cuya tarea no es precisamente resolver conflictos, pero sí plantearlos. Ni la teoría de la justicia ni la ética comunicativa indican un camino seguro hacia la sociedad bien ordenada o la comunidad ideal del diálogo que postulan. Y es precisamente ese largo trecho que queda por recorrer y en el que estamos el que demanda una urgente y constante reflexión ética. El ejercicio de la investigación científica y el uso del conocimiento producido por la ciencia demandan conductas éticas en el investigador y el docente. La conducta no ética no tiene lugar en la práctica científica de ningún tipo. Debe ser señalada y erradicada.

5. CAPÍTULO V

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

5.1. Interpretación de resultados

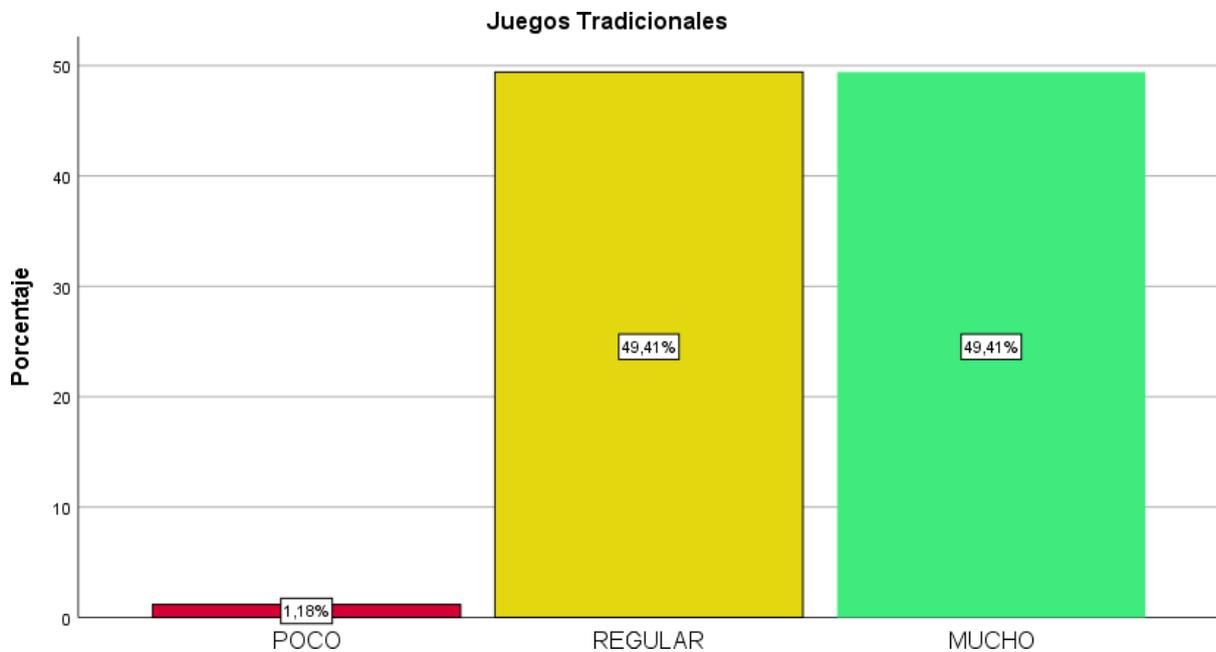
5.2. Estadística descriptiva

Tabla N°4. Tabla de frecuencia

		Frecuencia	Porcentaje
Válido	POCO	1	1,2
	REGULAR	42	49,4
	MUCHO	42	49,4
	Total	85	100,0

Nota: Tabla obtenida por software estadístico SPSS.V25

Figura N°1. Se muestra el porcentaje de los juegos tradicionales según su práctica.



Interpretación:

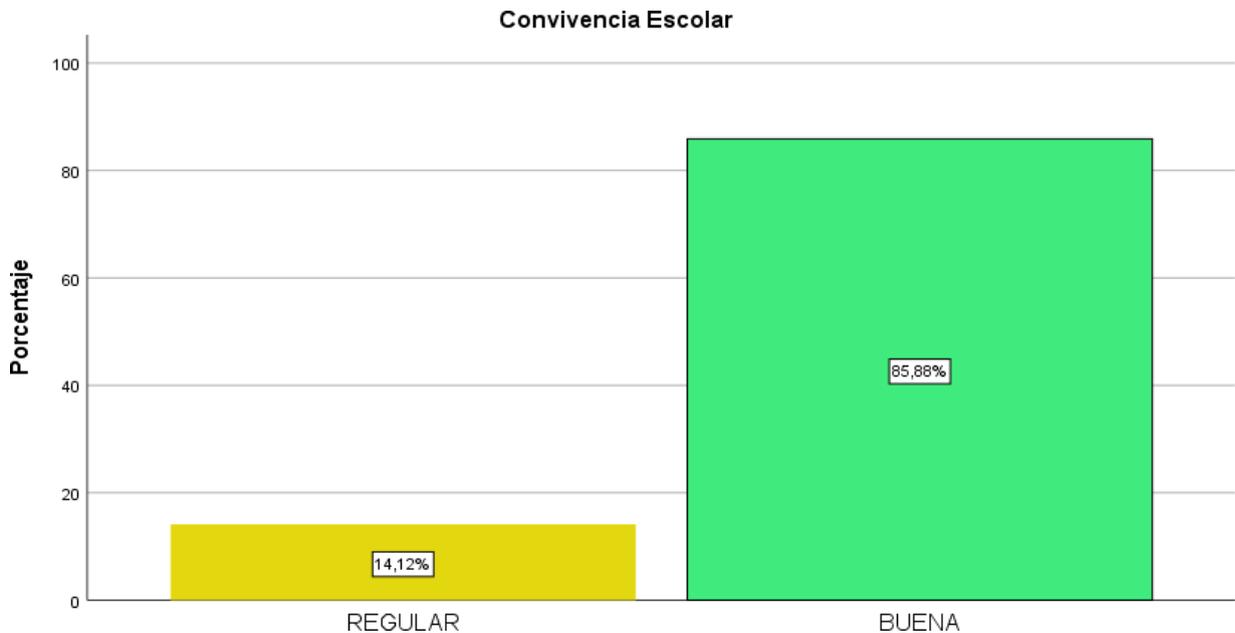
En la tabla N°4 y Figura N°1 muestran que, de 85 estudiantes, 42 juegan mucho, 42 estudiantes lo juegan de manera regular representando en ambos casos el 49,41 % y solo el 1,18% practica poco.

Tabla N°5. Tabla de frecuencia

		<u>Frecuencia</u>	<u>Porcentaje</u>
Válido	REGULAR	12	14,1
	BUENA	73	85,9
	Total	85	100,0

Nota: Tabla obtenida por software estadístico SPSS.V25

Figura N°2. Se muestra el porcentaje de la convivencia escolar.



Interpretación:

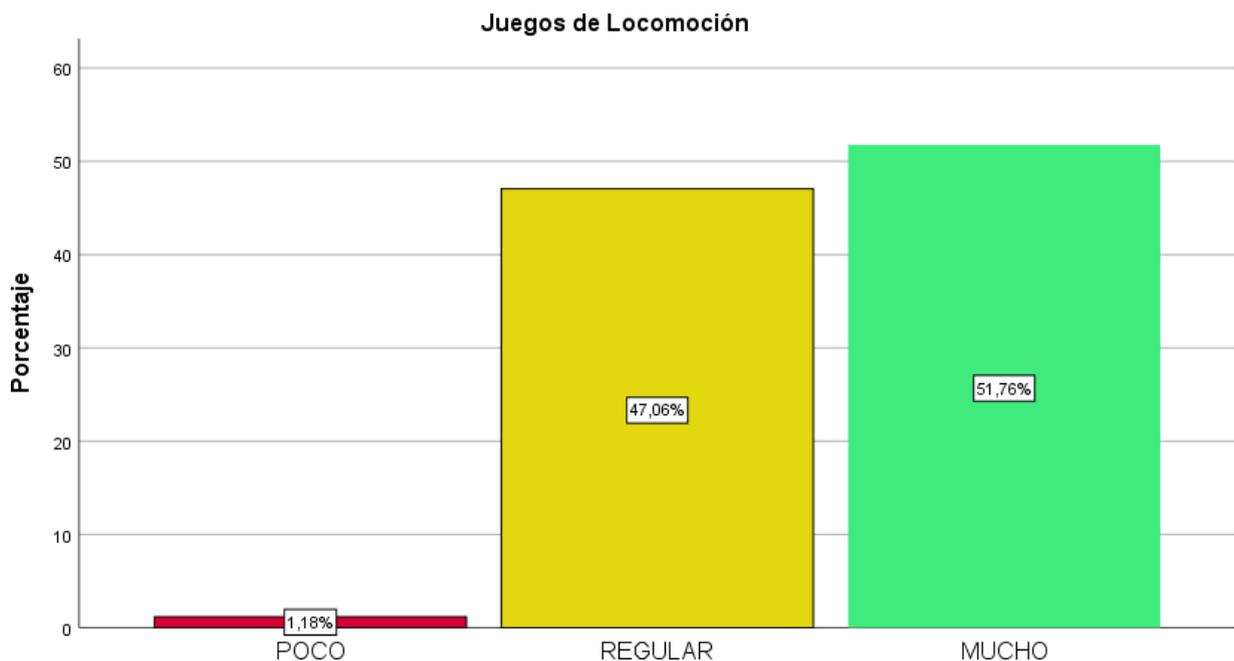
En la tabla N°5 y Figura N°2 muestran que, 72 estudiantes representando un 85,88% mantienen una buena convivencia escolar y 12 estudiantes representando el 14,1% mantienen una convivencia escolar regular.

Tabla N°6. Tabla de frecuencia

		<u>Frecuencia</u>	<u>Porcentaje</u>
Válido	POCO	1	1,2
	REGULAR	40	47,1
	MUCHO	44	51,8
<u>Total</u>		<u>85</u>	<u>100,0</u>

Nota: Tabla obtenida por software estadístico SPSS.V25

Figura N°3. Se muestra el porcentaje de los juegos de locomoción según su práctica.



Interpretación:

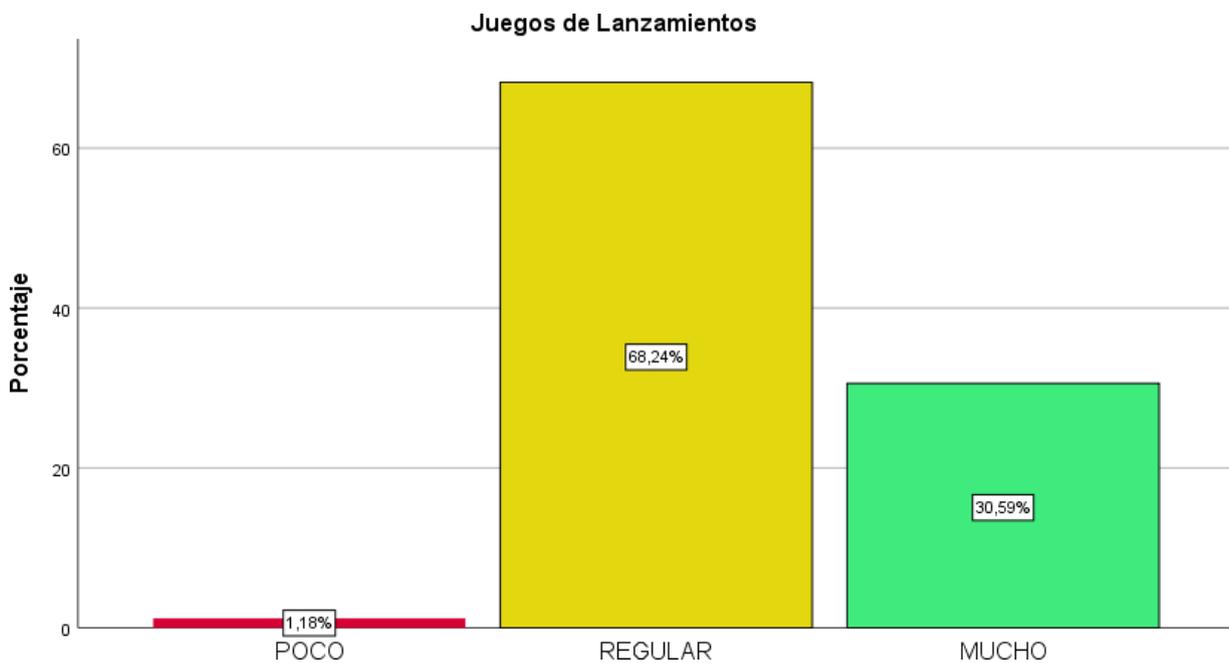
En la tabla N°6 y Figura N°3 nos ilustra con que, de 85 estudiantes, 44 juegan mucho, los juegos de locomoción representando un 51,76%, 40 estudiantes que representan el 47,06% lo juegan de manera regular y solo el 1,18% practica poco.

Tabla N°7. Tabla de frecuencia

		<u>Frecuencia</u>	<u>Porcentaje</u>
Válido	POCO	1	1,2
	REGULAR	58	68,2
	MUCHO	26	30,6
	<u>Total</u>	<u>85</u>	<u>100,0</u>

Nota: Tabla obtenida por software estadístico SPSS.V25

Figura N°4. Se muestra el porcentaje de los juegos de lanzamientos según su práctica



Interpretación:

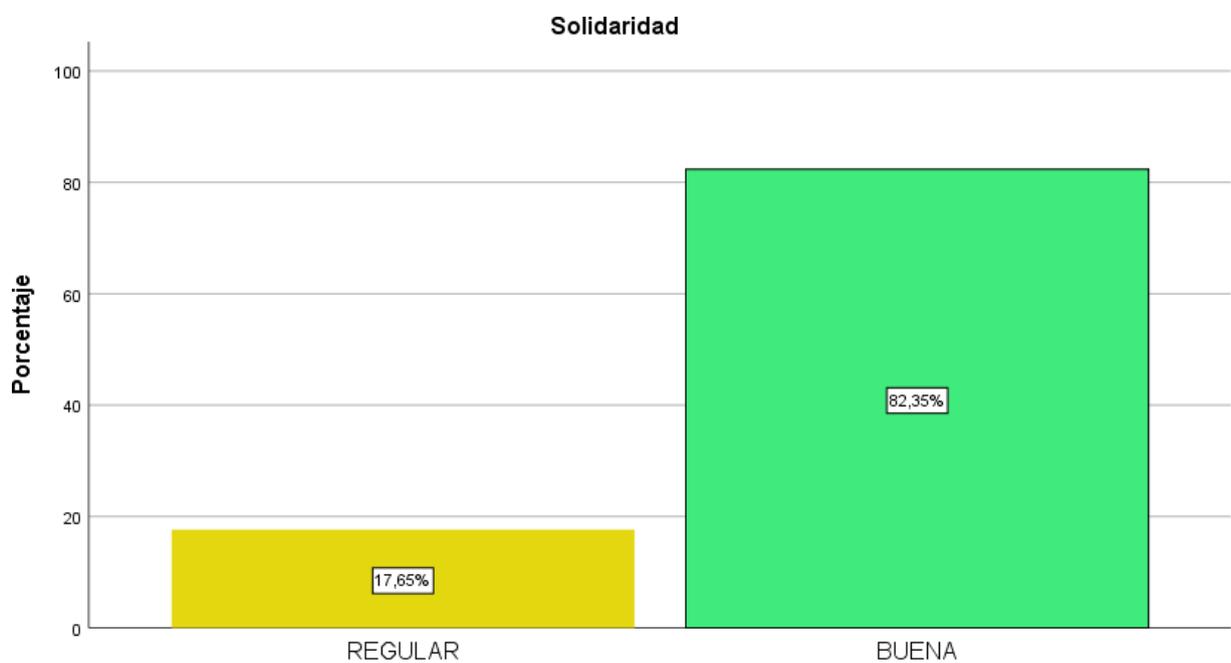
En la tabla N°7 y Figura N°4 muestran que, 58 estudiantes juegan regularmente los juegos de lanzamientos, representando el 68,24%, 26 estudiantes lo juegan de mucho representando el 30,59 % y solo el 1,18% practica poco.

Tabla N°8. Tabla de frecuencia

		<u>Frecuencia</u>	<u>Porcentaje</u>
	REGULAR	15	17,6
Válido	BUENA	70	82,4
	<u>Total</u>	<u>85</u>	<u>100,0</u>

Nota: Tabla obtenida por software estadístico SPSS.V25

Figura N°5. Se muestra el porcentaje de práctica de la solidaridad.



Interpretación:

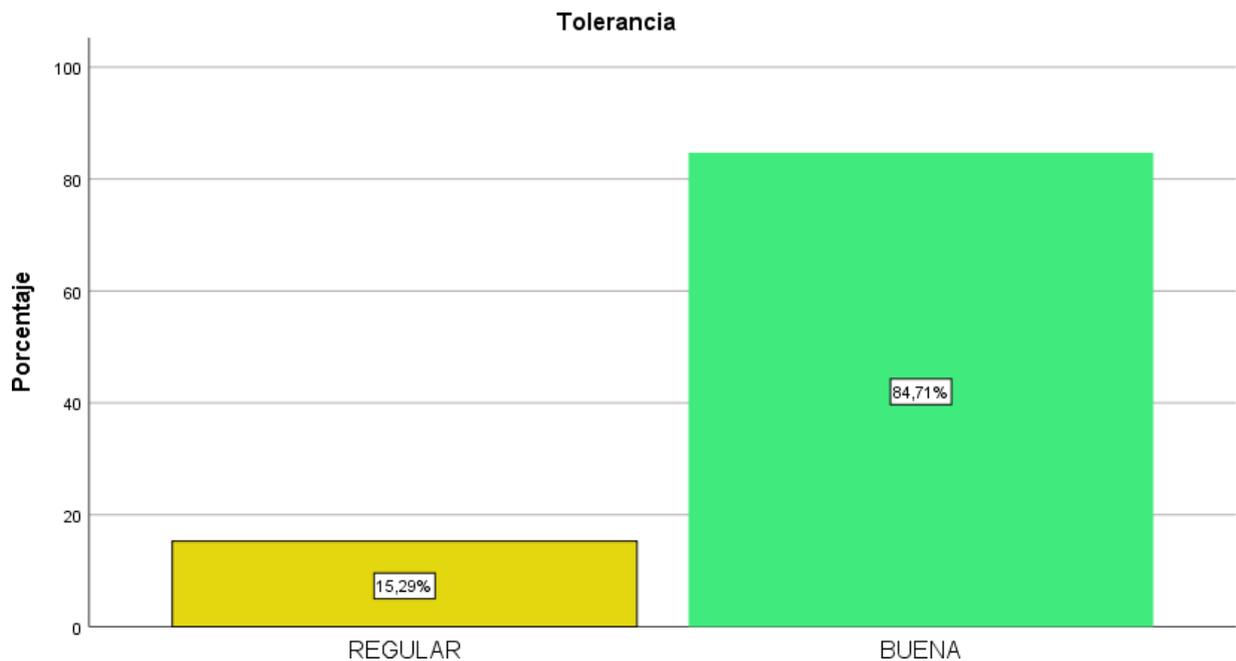
En la tabla N°8 y Figura N°5 muestran que, de 85 estudiantes, 70 practican de manera buena la solidaridad representando el 82,35%, 15 la practican de manera regular representados por el 17,65%.

Tabla N°9. Tabla de frecuencia

		<u>Frecuencia</u>	<u>Porcentaje</u>
	REGULAR	13	15,3
Válido	BUENA	72	84,7
	<u>Total</u>	<u>85</u>	<u>100,0</u>

Nota: Tabla obtenida por software estadístico SPSS.V25

Figura N°6. Se muestra el porcentaje de práctica de la tolerancia.



Interpretación:

En la tabla N°9 y Figura N°6 podemos observar que 72 estudiantes practican de buena manera la tolerancia representando el 84,71%, el 15,29% practican la tolerancia de manera regular siendo 13 estudiantes para un total de 85 encuestados.

5.3. Análisis Inferencial

Tabla N°10. Prueba estadística de normalidad

	Juegos Tradicionales	Kolmogorov-Smirnov ^b			Shapiro-Wilk		
		Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
Convivencia Escolar	REGULAR	,504	42	,000	,451	42	,000
	MUCHO	,530	42	,000	,335	42	,000

a. Convivencia Escolar es constante cuando Juegos Tradicionales = POCO. Se ha omitido.

b. Corrección de significación de Lilliefors

Al ser los datos menores que 50, se utiliza la prueba de Shapiro-Wilk como prueba estadística con una significancia de (sig= 0,000) menor al 5% permitido, por lo que se rechaza la hipótesis nula.

Interpretación:

A un nivel de significancia de un 5%, existe evidencia estadística para concluir que, los datos de los juegos tradicionales con la convivencia escolar en los alumnos de 6to grado de primaria de la I.E.P. San Pedro Santísima Trinidad, 2019. No presentan una distribución normal.

Por tanto, se utilizará las pruebas estadísticas no paramétricas, siendo la más adecuada la Prueba de Rho de Spearman.

5.3.1. Prueba de hipótesis general

Ho. Los juegos tradicionales No tienen relación significativa con la convivencia escolar en los alumnos de 6to grado de primaria de la I.E.P. San Pedro Santísima Trinidad, 2019.

H1. Los juegos tradicionales tienen relación significativa con la convivencia escolar en los alumnos de 6to grado de primaria de la I.E.P. San Pedro Santísima Trinidad, 2019.

Tabla N°11. Tabla cruzada de variables

Juegos Tradicionales *Convivencia Escolar

			Convivencia Escolar		
			REGULAR	BUENA	Total
Juegos Tradicionales	POCO	Recuento	1	0	1
		% del total	1,2%	0,0%	1,2%
	REGULAR	Recuento	7	35	42
		% del total	8,2%	41,2%	49,4%
	MUCHO	Recuento	4	38	42
		% del total	4,7%	44,7%	49,4%
Total	Recuento	12	73	85	
	% del total	14,1%	85,9%	100,0%	

Nota. Tabla obtenida por software estadístico SPSS.V25

Tabla N°12 de correlaciones no paramétricas

Correlaciones

			Juegos	
			Tradicionales	Convivencia
			s	Escolar
Rho de Spearman	Juegos Tradicionales	Coefficiente de correlación	1,000	,311**
		Sig. (bilateral)	.	,004
		N	85	85
	Convivencia Escolar	Coefficiente de correlación	,311**	1,000
		Sig. (bilateral)	,004	.
		N	85	85

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

Nota. Tabla obtenida por software estadístico SPSS.V25

Interpretación

En la tabla N°12 se observa un coeficiente de correlación Rho de Spearman directa baja por ser valor positivo igual a 0,311 (31.1%) y un nivel de significancia p igual a 0,004 (0,4%), este resultado nos lleva a aceptar nuestra hipótesis por ser un valor

inferior al error permitido (5%). Por lo tanto, se valida que existe relación entre los juegos tradicionales con la convivencia escolar.

5.3.2. Hipótesis específicas

Ho. Los juegos de locomoción No tienen relación significativa con la convivencia escolar en los alumnos de 6to grado de primaria de la I.E.P. San Pedro Santísima Trinidad, 2019.

H1. Los juegos de locomoción tienen relación significativa con la convivencia escolar en los alumnos de 6to grado de primaria de la I.E.P. San Pedro Santísima Trinidad, 2019.

Tabla N°13. Tabla cruzada dimensión 1

			Juegos de Locomoción * Convivencia Escolar		
			Convivencia Escolar		Total
		REGULAR	BUENA		
Juegos de POCO Locomoción	Recuento	1	0	1	
	% del total	1,2%	0,0%	1,2%	
REGULAR	Recuento	7	33	40	
	% del total	8,2%	38,8%	47,1%	
MUCHO	Recuento	4	40	44	
	% del total	4,7%	47,1%	51,8%	
Total	Recuento	12	73	85	
	% del total	14,1%	85,9%	100,0%	

Nota. Tabla obtenida por software estadístico SPSS.V25

Tabla N°14 de correlaciones no paramétricas

Correlaciones

			<u>Juegos de Locomoción</u>	<u>de Convivencia Escolar</u>
Rho	de Juegos	de Coeficiente de correlación	1,000	,327**
Spearman	Locomoción	Sig. (bilateral)	.	,002
		N	85	85
	Convivencia Escolar	Coeficiente de correlación	,327**	1,000
		Sig. (bilateral)	,002	.
	N	85	85	

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

Nota. Tabla obtenida por software estadístico SPSS.V25

Análisis.

En la tabla N°14 se observa un coeficiente de correlación Rho de Spearman directa baja por ser valor positivo igual a 0,327 (32.7%) y un nivel de significancia p igual a 0,002 (0,2%), con este resultado se acepta nuestra hipótesis por ser un valor inferior al error permitido (5%). Por lo cual se valida que existe relación entre los juegos de locomoción con la convivencia escolar.

Ho. Los juegos de lanzamiento No tienen relación significativa con la convivencia escolar en los alumnos de 6to grado de primaria de la I.E.P. San Pedro Santísima Trinidad, 2019.

H2. Los juegos de lanzamiento tienen relación significativa con la convivencia escolar en los alumnos de 6to grado de primaria de la I.E.P. San Pedro Santísima Trinidad, 2019.

Tabla N°15. Tabla cruzada dimensión 2

			Convivencia Escolar		
			REGULAR	BUENA	Total
Juegos de POCO Lanzamientos	Recuento	1	0	1	
	% del total	1,2%	0,0%	1,2%	
REGULAR	Recuento	8	50	58	
	% del total	9,4%	58,8%	68,2%	
MUCHO	Recuento	3	23	26	
	% del total	3,5%	27,1%	30,6%	
Total	Recuento	12	73	85	
	% del total	14,1%	85,9%	100,0%	

Nota. Tabla obtenida por software estadístico SPSS.V25

Tabla N°16 de correlaciones no paramétricas

Correlaciones				
		Juegos de Lanzamientos		Convivencia Escolar
Rho de Spearman	Juegos de Lanzamientos	Coefficiente de correlación	1,000	,236*
		Sig. (bilateral)	.	,030
		N	85	85
Convivencia Escolar	Convivencia Escolar	Coefficiente de correlación	,236*	1,000
		Sig. (bilateral)	,030	.
		N	85	85

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

Nota. Tabla obtenida por software estadístico SPSS.V25

Análisis.

En la tabla N°16 se observa un coeficiente de correlación Rho de Spearman directa baja por ser valor positivo igual a 0,236 (23.6%) y un nivel de significancia p igual a 0,030 (3%), con este resultado se acepta nuestra hipótesis por ser un valor inferior al error permitido (5%). Por tanto, se valida que existe relación entre los juegos de lanzamientos con la convivencia escolar.

6. CAPÍTULO VI

DISCUSIÓN DE RESULTADOS

6.1. Discusión de los resultados

Los resultados obtenidos en la investigación titulada. Los juegos tradicionales y su relación en la convivencia escolar en los alumnos de 6to grado de primaria de la I.E.P. San Pedro Santísima Trinidad, 2019. Nos dan a conocer la relación existente entre los juegos tradicionales con la convivencia escolar reflejados en el nivel de significancia bilateral de un $p=0,4\%$.

Peña (2015), señala que los juegos son acciones de socialización presentes en los recreos escolares, donde los estudiantes ponen en práctica sus valores, opiniones o puntos de vistas, por lo que la convivencia al interior de ellos favorece la diversión y participación compartiendo ideas, llegando a distintos acuerdos. Compartimos la opinión del autor porque vemos cómo se puede mejorar la convivencia escolar a través de la práctica de los juegos.

Se demuestra según la tesis trabajada es válida en razón a los datos obtenidos en la investigación, por tanto, queda demostrado la significancia de la tesis.

Teniendo en cuenta los resultados observados en la relación de los juegos de locomoción con la convivencia escolar en los alumnos de 6to grado de primaria de la I.E.P. San Pedro Santísima Trinidad, 2019. Donde se demuestra que existe una relación significativa basada en el nivel de significancia bilateral de $p=0,2\%$.

Calderón, Rodríguez y Vera (2019), en su proyecto de grado “Los juegos tradicionales como estrategia didáctica para el mejoramiento de la convivencia escolar en estudiantes de cuarto grado de primaria del Colegio Técnico”. República de Guatemala. Lograron implementar un grupo de actividades pedagógicas teniendo como eje principal los juegos tradicionales, los cuales facilitaron la comunicación y convivencia entre los estudiantes del cuarto grado. Coincidimos con los autores teniendo en

cuenta que con la puesta en marcha de la implementación de los juegos tradicionales se logra mejorar la convivencia escolar de los estudiantes.

Se demuestra según la tesis desarrollada es válida en razón a los datos obtenidos en la investigación, por tanto, queda demostrado la significancia de la tesis.

Obtenidos los resultados basados en el nivel de significancia bilateral de $p=3\%$, que demuestran la relación de los juegos de lanzamiento con la convivencia escolar en los alumnos de 6to grado de primaria de la I.E.P. San Pedro Santísima Trinidad, 2019.

Lazcarro (2015), sustenta que gracias a las actividades desarrolladas en grupos, la interacción constante con otros compañeros, hizo que su entusiasmo sea motivo para lograr los objetivos trazados y el participar en los juegos sea una prioridad conjunta, el autor resalta además que, para lograr que las actividades de convivencia tengan un fuerte componente educativo, se debe poner ante todo los aspectos cooperativos sobre los competitivos, exigiendo de esta forma el desarrollo valores tales como la solidaridad, igualdad de oportunidades, equidad, tolerancia, respeto por las normas, compañeros, evitando así la rivalidad o violencia. Compartimos con la opinión brindada por el autor, los estudiantes se entusiasman con los juegos en grupos, allí ponen en práctica sus valores, al ser cooperativos existe menos rivalidad y mejoraría la convivencia entre ellos.

Se demuestra según la tesis trabajada es válida en razón a los datos obtenidos en la investigación, por tanto, queda demostrado la significancia de la tesis.

CONCLUSIONES

Primera. Se concluye que existe suficiente evidencia estadística para relacionar los juegos tradicionales con la convivencia escolar de los alumnos del 6to grado de primaria de la I.E.P “San Pedro Santísima Trinidad” en el periodo 2019, Teniendo en cuenta la significancia bilateral de $p=0,4\%$.

Segunda. Se concluye que existe relación significativa entre los juegos de locomoción con la convivencia escolar en los alumnos de 6to grado de primaria de la I.E.P. San Pedro Santísima Trinidad, 2019, basados en el nivel de significancia bilateral de $p=0,2\%$.

Tercera. Se concluye que existe relación entre los juegos de lanzamiento con la convivencia escolar en los alumnos de 6to grado de primaria de la I.E.P. San Pedro Santísima Trinidad, 2019, basados en el nivel de significancia bilateral de $p= 3\%$.

RECOMENDACIONES

Primera. Aumentar las horas de juego en el nivel inicial, teniendo en cuenta que a través del juego los niños aprenden y es la actividad más significativa en esta etapa.

Segunda. Los profesores de aula deben incentivar más la práctica de juegos tradicionales dentro de las clases y así contrarrestar el sedentarismo ante esta era tecnológica, aprendiendo de esta forma a convivir juntos en armonía.

Tercera. Los profesores de educación física deben diseñar e implementar en los recreos escolares un proyecto donde el eje principal sea la práctica de juegos tradicionales como estrategia didáctica para el mejoramiento de la convivencia escolar.

Cuarta. Sugerimos a los padres de familia incentivar más el vínculo familiar con sus menores hijos a través de los juegos tradicionales, recordando que los mismo son trasmitidos de generación en generación, de esta forma se logra un mejor desarrollo social y significativo.

Quinta. Las municipalidades deberían implementar un proyecto comunitario donde se desarrollen los diferentes juegos tradicionales de nuestro país y del mundo, así se fomentaría más los valores como el respeto, solidaridad, tolerancia, empatía entre otros. Evitando así la rivalidad o violencia.

Sexta. Teniendo en cuenta la importancia que representan los juegos en los niños, aún más en esta época donde se impone la tecnología, se recomienda continuar profundizando en el tema. Donde encontremos mayor evidencia estadística.

REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS

- Arón, Milicic, Sánchez y Subercaseaux (2017) "Construyendo juntos: claves para la convivencia escolar". Agencia de Calidad de la Educación. Santiago de Chile. Recuperado de: http://archivos.agenciaeducacion.cl/Convivencia_escolar.pdf
- Arias, Fidias G. (2006) Mitos y errores en la elaboración de Tesis y proyectos de investigación. Caracas: editorial Episteme.
- Ávila Acosta, R. (2001) Guía para elaborar la tesis: metodología de la investigación; cómo elaborar la tesis y/o investigación, ejemplos de diseños de tesis y/o investigación. Lima: ediciones R.A.
- Bernal, C. (2006). Metodología de la Investigación. México, D.F., Pearson educación.
- Cáceres (2017), "Habilidades sociales y convivencia escolar en estudiantes del tercer año de secundaria, instituciones educativas de la Red 12, Chorrillos 2017". Tesis de Maestría. Perú. Recuperado de: http://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/UCV/5855/C%C3%A1ceres_JRB.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Calderón, Rodríguez y Vera (2019) "Los juegos tradicionales como estrategia didáctica para el mejoramiento de la convivencia escolar en estudiantes de cuarto grado de primaria del Colegio Técnico República de Guatemala" Bogotá D.C. Recuperado de: <https://repository.unilibre.edu.co/bitstream/handle/10901/17677/Los%20juegos%20tradicionales%20como%20estrategia%20did%C3%A1ctica%20para%20el%20mejoramiento%20de%20la%20convivencia%20escolar.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Castañer (2011) "Habilidades motrices básicas de locomoción" recuperado de <https://1library.co/article/habilidades-motrices-locomoci%C3%B3n-casta%C3%B1er-considera-movimiento-locomotor-realizado.eqo7325z>

- Chancusi (2013) “los juegos tradicionales y su incidencia en las habilidades y destrezas de los estudiantes del tercero y cuarto grado de educación básica del Centro Educativo Reforma Integral CERIT, de la ciudad de Latacunga, provincia de Cotopaxi”, Ecuador. Recuperado de: http://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/7750/1/FCHE_LCF_303.pdf
- De Fe Rubio, Ibáñez, Domenech, Montiel y Moreno (2010) “Juegos tradicionales de Arnedo” / Hogar de personas mayores de Arnedo (La Rioja), Consejería de Servicios Sociales, recuperado de: Recuperado de: http://www.culturaderioja.org/archivos/biblioteca/2011-02-03544936_Juegos_tradicionales_de_Arnedo.pdf
- Del Rio (2013), “El juego tradicional como herramienta para el desarrollo de la interculturalidad en el ámbito escolar”. Tesis de grado. “El juego en los niños: enfoque teórico”. Recuperado de: <https://www.thefreelibrary.com/El+juego+en+los+ninos%3A+enfoque+teorico.-a0110115817>
- Garretón P. (2013) Estado de la convivencia escolar, conflictividad y su forma de abordarla en establecimientos educacionales de alta vulnerabilidad social de la provincia de Concepción, Chile. Tesis Doctoral.
- Giménez (2005) “Convivencia”. Conceptualización y sugerencias para la praxis. Madrid, España. Recuperado de: [https://www.conapred.org.mx/documentos_cedoc/CARLOS_GIMENEZ_convivencia\[1\]\[1\].pdf](https://www.conapred.org.mx/documentos_cedoc/CARLOS_GIMENEZ_convivencia[1][1].pdf)
- Góngora, Moreno y Silva (2010) “Tolerancia” Proyecto de grado, Cali, Colombia recuperado de: http://bibliotecadigital.usb.edu.co/bitstream/10819/1353/1/Tolerancia_G%C3%B3ngora_2010.pdf

Gómez Posada y Ramírez (2005) "El niño sano" 3ra edición. Colombia.

Recuperado de:

https://books.google.com.co/books?id=k0wodPSaT4cC&pg=PP1&source=kp_read_button&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false

Hernández, Fernández Y Batista (2012) Metodología de la Investigación. Ed. Mac Graw Hill. México.

Hernández, R., Fernández, C. y Batista, P. (2010). *Metodología de la investigación* (5ta. Ed). México. D.F., México: Mc Graw Hill Interamericana.

Herrejón (1994) "Tradición". Esbozo de algunos conceptos. Recuperado de:

<https://colmich.repositorioinstitucional.mx/jspui/bitstream/1016/291/1/HerrejonPeredoCarlosArt1994.pdf>

Jiménez y Lavado (2015), "Taller de juegos tradicionales para mejorar el desarrollo emocional en niños de 4 años en la I.E. Rafael Narváez Cadenillas en el periodo 2015". Tesis de Licenciada. Perú.

Lazcarro (2015), "Los juegos cooperativos para la convivencia en la escuela amiga". Tesis de Maestría, México. Recuperado de: <http://200.23.113.51/pdf/31400.pdf>

López V. "Convivencia Escolar" APUNTES, Educación y Desarrollo Post-2015, Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura. Recuperado de:

<http://www.unesco.org/new/fileadmin/MULTIMEDIA/FIELD/Santiago/pdf/APUNTE04-ESP.pdf>

Méndez y Silvestre (1995), Fundamentos de economía. Edit. Mc Grau-Hill. México

Meneses (2001) “El juego en los niños: enfoque teórico”. Revista Educación, vol. 25, núm. 2, Universidad de Costa Rica. Recuperado de:
<http://www.redalyc.org/pdf/440/44025210.pdf>

Ministerio de Educación República de Chile. POLÍTICA NACIONAL DE CONVIVENCIA ESCOLAR 2015/2018. Recuperado de:
<https://www.mineduc.cl/wp-content/uploads/sites/19/2015/12/politica-noviembre-definitiva.pdf>

Morera (2008) “Generación tras generación, se recobran los juegos tradicionales” Universidad Nacional y Universidad de Auburn Costa Rica, Recuperado de:
<http://revistas.una.ac.cr/index.php/mhsalud/article/view/344/291>

Oldak E (2016 primera edición) “En nuestra escuela ... Aprendemos a convivir” Manual para el docente en educación primaria, Programa Nacional de Convivencia Escolar (PNCE)”. Recuperado de:
<https://www.gob.mx/cms/uploads/attachment/file/147157/PNCE-MANUAL-DOC-PRIM-BAJA.pdf>

Ortega (2010) “Convivencia escolar: fortaleza de la comunidad educativa y protección ante la conflictividad escolar¹”. Recuperado de:
https://www.aufop.com/aufop/uploaded_files/articulos/1258588302.pdf

Páez (2013) “Acercamiento teórico al concepto de solidaridad” Revista científica recuperada de:
https://revista-realitas.webnode.com.co/_files/200000012-17738186de/8_Revista%20Vol%201%20No%201_articulo_7.pdf

Palomino (2017), “Influencia de los juegos tradicionales en el logro de los aprendizajes del pensamiento lógico matemático en los niños y niñas de 5 años de la institución educativa inicial “Santa Teresita” San Jerónimo, Andahuaylas 2017”. Tesis de Licenciada. Perú. Recuperado de:
<http://repositorio.utea.edu.pe/bitstream/handle/utea/71/Influencia%20de%2>

Olos%20juegos%20tradicionales%20en%20el%20logro%20de%20os%20a
prendizajes.pdf?seq

Paz (2014) "juegos tradicionales en la escuela: medio de convivencia pacífica y reconocimiento cultural", Instituto De Educación Y Pedagogía

Universidad Del Valle, Santiago De Cali. Recuperado de:

<http://bibliotecadigital.univalle.edu.co/bitstream/10893/7597/1/3410-0473440.pdf>

Peña (2015), "Juego libre y convivencia escolar en el recreo de dos instituciones públicas de Bogotá: Una mirada desde la perspectiva del adolescente". Tesis de Maestría. Recuperado de:

http://repository.lasalle.edu.co/bitstream/handle/10185/3886/85131211_2015.pdf?sequence=3&isAllowed=y

Prieto (2010) "Habilidades motrices básicas" Revista digital. Recuperada de:

<http://www.deposoft.com.ar/repo/preparacion%20fisica/HABILIDADES%20MOTRICES.pdf>

Ramírez (2006), "Deporte vs juego. A la búsqueda de un concepto integrador" Revista digital. Recuperada de:

<https://www.efdeportes.com/efd94/deporte.htm>

Revista de Investigación Educativa. Veracruz. Recuperada de:

<https://www.redalyc.org/pdf/2831/283121715008.pdf>

Ríos, S (1983). Análisis estadístico aplicado. Madrid. Edit Paraninfo

Torres (2002) "EL JUEGO COMO ESTRATEGIA DE APRENDIZAJE EN EL AULA" Recuperado de:

<http://www.revencyt.ula.ve/storage/repo/ArchivoDocumento/agora/v5n10/articulo5.pdf>

Valores de la Democracia. Recuperado de:

<https://www.youtube.com/watch?v=5NJbYwGYbh8>

Vigotsky y su teoría constructivista del juego, recuperado de:

<https://maricampo2.wordpress.com/vigotsky-y-su-teoria-constructivista-del-juego/>

Winnicott (1993) D “Realidad y Juego”. Recuperado de:

<http://imago.yolasite.com/resources/WINNICOTT,%20Realidad%20y%20juego.pdf>

Zumaeta (2016) Normas de convivencia escolar en los estudiantes de quinto grado de la Institución Educativa n° 15177 “José Olaya Balandra” Nueva Esperanza – Piura, recuperado de:

https://pirhua.udep.edu.pe/bitstream/handle/11042/2508/MAE_EDUC_305.pdf?sequence=3

http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2218-36202019000500140

<https://www.juegoydeporte.com/educacion-fisica/habilidades-motrices-basicas/>

Anexo 01: Matriz de consistencia

Título: LOS JUEGOS TRADICIONALES Y SU RELACIÓN EN LA CONVIVENCIA ESCOLAR EN LOS ALUMNOS DE 6TO GRADO DE PRIMARIA DE LA I.E.P. SAN PEDRO SANTÍSIMA, 2019.

PROBLEMA	OBJETIVO	HIPOTESIS	VARIABLES	DIMENSIONES	INDICADORES	METODOLOGIA
<p>PROBLEMA GENERAL ¿De qué manera se relaciona los juegos tradicionales con la convivencia escolar en los alumnos de 6to grado de primaria de la I.E.P. San Pedro Santísima Trinidad, 2019?</p>	<p>OBJETIVO GENERAL Demostrar la relación de los juegos tradicionales con la convivencia escolar en los alumnos de 6to grado de primaria de la I.E.P. San Pedro Santísima Trinidad, 2019.</p>	<p>HIPOTESIS GENERAL Los juegos tradicionales tienen relación significativa con la convivencia escolar en los alumnos de 6to grado de primaria de la I.E.P. San Pedro Santísima Trinidad, 2019.</p>	<p>VARIABLE 1 Juegos tradicionales</p>	<p>Juegos de locomoción Juegos de lanzamientos</p>	<p>Encostalados Salta soga Pelota quemada 7 pecados</p>	<p>ENFOQUE DE INVESTIGACIÓN Cuantitativo TIPO DE INVESTIGACIÓN Básica Descriptiva NIVEL DE INVESTIGACIÓN Correlacional simple</p>
<p>PROBLEMAS ESPECIFICOS ¿De qué manera se relaciona los juegos de locomoción con la convivencia escolar en los alumnos de 6to grado de primaria de la I.E.P. San Pedro Santísima Trinidad, 2019?</p> <p>¿De qué manera se relaciona los juegos de lanzamiento con la convivencia escolar en los alumnos de 6to grado de primaria de la I.E.P. San Pedro Santísima Trinidad, 2019?</p>	<p>OBJETIVOS ESPECIFICOS Identificar la relación de los juegos de locomoción con la convivencia escolar en los alumnos de 6to grado de primaria de la I.E.P. San Pedro Santísima Trinidad, 2019.</p> <p>Demostrar la relación de los juegos de lanzamiento con la convivencia escolar en los alumnos de 6to grado de primaria de la I.E.P. San Pedro Santísima Trinidad, 2019.</p>	<p>HIPOTESIS ESPECIFICOS Los juegos de locomoción tienen relación significativa con la convivencia escolar en los alumnos de 6to grado de primaria de la I.E.P. San Pedro Santísima Trinidad, 2019.</p> <p>Los juegos de lanzamiento tienen relación significativa con la convivencia escolar en los alumnos de 6to grado de primaria de la I.E.P. San Pedro Santísima Trinidad, 2019.</p>	<p>VARIABLE 2 Convivencia escolar</p>	<p>Tolerancia Solidaridad</p>	<p>Llevarse bien. Llamar por apodos o sobrenombres Insultas o golpes Tienes buenos modales Ayudas oportunamente Te agrada compartir Respetas el turno</p>	<p>DISEÑO DE INVESTIGACIÓN No experimental METODO DE INVESTIGACIÓN Hipotético Deductivo POBLACION DE ESTUDIO 120 alumnos de 6to grado de primaria de la I.E.P. San Pedro Santísima Trinidad MUESTRA DE ESTUDIO 85 alumnos de 6to grado de primaria de la I.E.P. San Pedro Santísima Trinidad MUESTREO No probabilística por conveniencia INSTRUMENTO Cuestionarios</p>

Anexo N° 02 Instrumento de recolección de datos organizado en variables, dimensiones e indicadores

TITULO	LOS JUEGOS TRADICIONALES Y SU RELACIÓN EN LA CONVIVENCIA ESCOLAR EN LOS ALUMNOS DE 6TO GRADO DE PRIMARIA DE LA I.E.P. SAN PEDRO SANTÍSIMA, 2019.			
OBJETIVO GENERAL	Demostrar la relación de los juegos tradicionales con la convivencia escolar en los alumnos de 6to grado de primaria de la I.E.P. San Pedro Santísima Trinidad, 2019.			
VARIABLE X	Juegos tradicionales			
DEFINICIÓN CONCEPTUAL	Se entiende por juego tradicional aquellos juegos que han pasado de generación en generación, en algunos casos han sufrido variantes, pero mantienen su esencia			
DEFINICIÓN OPERACIONAL	Esta variable independiente se evaluará a través de una encuesta, está conformados por 17 preguntas			
DIMENSIONES	INDICADORES	REDACCION DE ITEMS	TIPO DE INSTRUMENTO	ESCALA DE MEDICIÓN
-Juegos de locomoción	- Encostalados -Salta soga	ITEMS 1 AL ITEMS 9	Encuesta	(5) Siempre (4) Casi siempre (3) A veces (2) Casi nunca (1) Nunca
-Juegos de lanzamientos	-Pelota quemada -7 pecados	ITEMS 10 AL ITEMS 17	Encuesta	(5) Siempre (4) Casi siempre (3) A veces (2) Casi nunca (1) Nunca
VARIABLE Y	Convivencia escolar			
DEFINICIÓN CONCEPTUAL	La convivencia escolar es ser capaz de vivir junto a otros, interactuando con respeto y de manera solidaria con los demás miembros de la comunidad Educativa.			
DEFINICIÓN OPERACIONAL	Esta variable dependiente se evaluará a través de una encuesta de convivencia escolar. La misma está elaborada con 15 preguntas			
DIMENSIONES	INDICADORES	REDACCION DE ITEMS	TIPO DE INSTRUMENTO	ESCALA DE MEDICIÓN
Tolerancia	Llevarse bien. Llamar por apodos o sobrenombres Insultas o golpeas	ITEMS 18 AL ITEMS 22	Encuesta	(5) Siempre (4) Casi siempre (3) A veces (2) Casi nunca (1) Nunca
Solidaridad	Tienes buenos modales Ayudas oportunamente Te agrada compartir Respetas el turno	ITEMS 23 AL ITEMS 32	Encuesta	(5) Siempre (4) Casi siempre (3) A veces (2) Casi nunca (1) Nunca



Anexo. 03 Validación de expertos

UNIVERSIDAD ALAS PERUANAS.

FACULTAD DE CIENCIAS DEL DEPORTE.

ENCUESTA A LOS ALUMNOS DE 6TO GRADO

Indicaciones:

Estimado (a) estudiante lee atentamente cada enunciado y marca con una “x” la respuesta con la que más te identifiques.

No te distraigas. No hay respuestas malas ni buenas.

Ítems	Escala y valores				
	Nunca (1)	Casi nunca (2)	A veces (3)	Casi siempre (4)	Siempre (5)
Preguntas.					
1. ¿Realizas diversas carreras de juego como competencia con tus compañeros del salón?					
2. ¿Participas de juegos dirigidos por el profesor?					
3. ¿Corres a distintas velocidades al jugar?					
4. ¿Al realizar juegos como jalar la sogá o encostados te sientes bien?					
5. ¿ayudas oportunamente a los jugadores cuando necesitan de ti?					
6. ¿Realizas juegos que involucran giros y saltos?					
7. En el colegio juego 7 pecados					
8. ¿Con que frecuencia juegas mata gente?					
9. ¿Crees tú que aprendes jugando?					
10. Hago lanzamientos a diferentes niveles (arriba, abajo, adelante, atrás, al costado.					
11. ¿Llegas al blanco cuando lanzas la pelota?					
12. Realizo lanzamientos de pelotas a más de 2 metros.					
13. Participo de juegos donde lanzo y atrapo la pelota.					
14. ¿Lleva el profesor el material necesario para los juegos tradicionales?					
15. ¿El profesor utiliza los juegos tradicionales con pelotas en la clase de educación física?					
16. ¿Juegas salta sogá?					
17. ¿En los juegos tradicionales compites encostado?					

Ítems	Escala y valores				
Preguntas.	Nunca (1)	Casi nunca (2)	A veces (3)	Casi siempre (4)	Siempre (5)
18. ¿Te llevas bien con tus compañeros cuando juegas salta soga?					
19. ¿Al jugar canicas o yaces acostumbras a llamar por apodos o sobrenombres a los demás?					
20. Cuando pierdes en quemados, ¿Insultas o golpeas algún compañero?					
21. Cuando juegas con tus compañeros ¿tus modales son buenos?					
22. ¿Ayudas oportunamente a los jugadores cuando necesitan de ti?					
23. Me agrada tener que compartir mi tiempo con otros compañeros cuando juego.					
24. ¿Crees que puedes ayudar a los demás al jugar con ellos?					
25. Cuando juego respeto el turno de los demás.					
26. ¿Te preocupas por tus compañeros cuando juegas?					
27. Cuando tengo un desacuerdo al jugar trato de ponerme en el lugar del otro.					
28. Si un amigo se siente mal, trato de animarlo.					
29. ¿Te sientes motivado cuando participas en los juegos tradicionales?					
30. ¿Puedes compartir en los juegos tradicionales con un compañero, aún si lo acabas de conocer?					
31. Si te critican por no dominar bien algún juego. ¿Recibes con buen ánimo las críticas constructivas?					
32. ¿Festejas cuando tus amigos pierden al jugar?					



ANEXO N° 02

UNIVERSIDAD ALAS PERUANAS
FACULTAD DE CIENCIAS EMPRESARIALES Y EDUCACIÓN
ESCUELA PROFESIONAL DE CIENCIAS DEL DEPORTE

FICHA DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN
JUICIO DE EXPERTOS

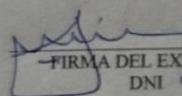
Apellidos Y Nombres: Meza Cuba Wilfredo
Grado Académico: Magister
Institución donde labora: Universidad Alas Peruanas
Autor del Instrumento: Airabed Núñez Gutiérrez
Nombre del Instrumento: ENCUESTA A LOS ALUMNOS DE 6TO GRADO.
Titulo De La Investigación: LOS JUEGOS TRADICIONALES Y SU RELACIÓN EN LA CONVIVENCIA ESCOLAR EN LOS ALUMNOS DE 6TO GRADO DE PRIMARIA DE LA I.E.P. SAN PEDRO SANTÍSIMA TRINIDAD, 2019.

CRITERIO DE APLICABILIDAD: Del 01 al 09: (No valido, reformular)

- a) Del 10 al 12: (No valido, modificar)
- b) Del 12 al 15: (Valido, mejorar)
- c) Del 15 al 18: (Valido, precisar)
- d) Del 18 al 20: (Valido, aplica)

INDICADORES DE EVALUAC. DE INSTR.	CRITERIOS CUALITATIVOS Y CUANTITATIVOS	Deficiente (01-09)	Regular (10-12)	Buena (12-15)	Muy Buena (15-18)	Excelente (18-20)
Claridad	Esta formulado con lenguaje apropiado					19
Objetividad	Esta formulado con conductas observables					18
Actualidad	Adecuado al avance de la ciencia y la Tecn.				16	
Organización	Existe organización y lógica					18
Suficiencia	Comprende los aspectos en cantidad y calidad					19
Intencionalidad	Adecuado para valorar los aspectos de estudio					19
Consistencia	Basado en el aspecto teórico-científico y del Tema de estudio.					19
Coherencia	Entre las variables, dimensiones y variables					19
Metodología	La estrategia responde al propósito del estudio					18
Conveniencia	Genera nuevas pautas para la investigación Y construcción de teorías.					18
TOTAL						183

Valoración Cuantitativa (total x 0.4): 18,3
Valoración Cualitativa: Valido
Opinión de Aplicabilidad: Aplicable
Lugar y Fecha: Lurin 25 de noviembre del 2019


FIRMA DEL EXPERTO
DNI 09413396



ANEXO N° 02

UNIVERSIDAD ALAS PERUANAS
FACULTAD DE CIENCIAS EMPRESARIALES Y EDUCACIÓN
ESCUELA PROFESIONAL DE CIENCIAS DEL DEPORTE

FICHA DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN
JUICIO DE EXPERTOS

Apellidos Y Nombres: Dr. MAMANI APAZA, JUAN DE LA CRUZ
Grado Académico: DOCTOR
Institución donde labora: UNIVERSIDAD ALAS PERUANAS
Autor del Instrumento: Airabed Núñez Gutiérrez.
Nombre del Instrumento: ENCUESTA A LOS ALUMNOS DE 6TO GRADO.
Título De La Investigación: LOS JUEGOS TRADICIONALES Y SU RELACIÓN EN
LA CONVIVENCIA ESCOLAR EN LOS ALUMNOS DE 6TO GRADO DE
PRIMARIA DE LA I.E.P. SAN PEDRO SANTÍSIMA TRINIDAD, 2019.

CRITERIO DE APLICABILIDAD: Del 01 al 09: (No valido, reformular)

- a) Del 10 al 12: (No valido, modificar)
- b) Del 12 al 15: (Valido, mejorar)
- c) Del 15 al 18: (Valido, precisar)
- d) Del 18 al 20: (Valido, aplica)

INDICADORES DE EVALUAC. DE INSTR.	CRITERIOS CUALITATIVOS Y CUANTITATIVOS	Deficiente (01-09)	Regular (10-12)	Bueno (12-15)	Muy Bueno (15-18)	Excelente (18-20)
Claridad	Esta formulado con lenguaje apropiado					19
Objetividad	Esta formulado con conductas observables				18	
Actualidad	Adecuado al avance de la ciencia y la Tecn.				18	
Organización	Existe organización y lógica					19
Suficiencia	Comprende los aspectos en cantidad y calidad					19
Intencionalidad	Adecuado para valorar los aspectos de estudio				18	
Consistencia	Basado en el aspecto teórico-científico y del Tema de estudio.				18	
Coherencia	Entre las variables, dimensiones y variables					19
Metodología	La estrategia responde al propósito del estudio				18	
Conveniencia	Genera nuevas pautas para la investigación Y construcción de teorías.				18	
TOTAL					108	76

Valoración Cuantitativa (total x 0.4): 18.4
Valoración Cualitativa: VALIDO, APLICA
Opinión de Aplicabilidad: APLICABLE
Lugar y Fecha: Lurin, 25 de noviembre 2019

FIRMA DEL EXPERTO
DNI 08170211



ANEXO N° 02

UNIVERSIDAD ALAS PERUANAS
FACULTAD DE CIENCIAS EMPRESARIALES Y EDUCACIÓN
ESCUELA PROFESIONAL DE CIENCIAS DEL DEPORTE

FICHA DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN
JUICIO DE EXPERTOS

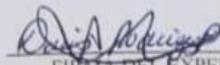
Apellidos Y Nombres: Doris Arigail Rodriguez Bermejo
Grado Académico: Magister
Institución donde labora: Universidad Alas Peruanas
Autor del Instrumento: Airabed Núñez Gutiérrez
Nombre del Instrumento: ENCUESTA A LOS ALUMNOS DE 6TO GRADO
Título De La Investigación: LOS JUEGOS TRADICIONALES Y SU RELACIÓN EN LA CONVIVENCIA ESCOLAR EN LOS ALUMNOS DE 6TO GRADO DE PRIMARIA DE LA I.E.P. SAN PEDRO SANTÍSIMA TRINIDAD, 2019.

CRITERIO DE APLICABILIDAD: Del 01 al 09: (No valido, reformular)

- a) Del 10 al 12: (No valido, modificar)
- b) Del 12 al 15: (Valido, mejorar)
- c) Del 15 al 18: (Valido, precisar)
- d) Del 18 al 20: (Valido, aplica)

INDICADORES DE EVALUAC. DE INSTR.	CRITERIOS CUALITATIVOS Y CUANTITATIVOS	Deficiente (01-09)	Regular (10-12)	Buena (12-15)	Muy Buena (15-18)	Excelente (18-20)
Claridad	Esta formulado con lenguaje apropiado					18
Objetividad	Esta formulado con conductas observables					19
Actualidad	Adecuado al avance de la ciencia y la Tec.				16	
Organización	Existe organización y lógica					19
Suficiencia	Comprende los aspectos en cantidad y calidad					18
Intencionalidad	Adecuado para valorar los aspectos de estudio					19
Consistencia	Basado en el aspecto teórico-científico y del Tema de estudio.					19
Coherencia	Entre las variables, dimensiones y variables					19
Metodología	La estrategia responde al propósito del estudio					18
Conveniencia	Genera nuevas pautas para la investigación Y construcción de teorías.					18
TOTAL						183

Valoración Cuantitativa (total x 0.4): 18,3
Valoración Cualitativa: Valido
Opinión de Aplicabilidad: Aplicable
Lugar y Fecha: Lima 25 Noviembre del 2020


FIRMA DEL EXPERTO
DNI 25560082



ANEXO N° 02

UNIVERSIDAD ALAS PERUANAS
FACULTAD DE CIENCIAS EMPRESARIALES Y EDUCACIÓN
ESCUELA PROFESIONAL DE CIENCIAS DEL DEPORTE

FICHA DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN
JUICIO DE EXPERTOS

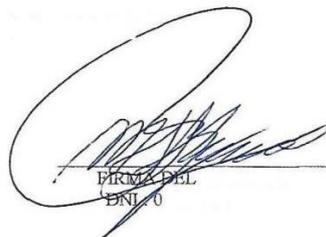
Apellidos Y Nombres: Arista Huaco Manuel Jesús.....
Grado Académico: ...Magister.....
Institución donde labora: Universidad Nacional Mayor de San. Marcos.....
Autor del Instrumento: Airabed Núñez Gutiérrez.
Nombre del Instrumento: ENCUESTA A LOS ALUMNOS DE 6TO GRADO.
Título De La Investigación: LOS JUEGOS TRADICIONALES Y SU RELACIÓN EN
LA CONVIVENCIA ESCOLAR EN LOS ALUMNOS DE 6TO GRADO DE
PRIMARIA DE LA I.E.P. SAN PEDRO SANTÍSIMA TRINIDAD, 2019.

CRITERIO DE APLICABILIDAD: Del 01 al 09: (No valido, reformular)

- a) Del 10 al 12: (No valido, modificar)
- b) Del 12 al 15: (Valido, mejorar)
- c) Del 15 al 18: (Valido, precisar)
- d) Del 18 al 20: (Valido, aplica)

INDICADORES DE EVALUAC. DE INSTR.	CRITERIOS CUALITATIVOS Y CUANTITATIVOS	Deficiente (01-09)	Regular (10-12)	Bueno (12-15)	Muy Bueno (15-18)	Excelente (18-20)
Claridad	Esta formulado con lenguaje apropiado				17	
Objetividad	Esta formulado con conductas observables				16	
Actualidad	Adecuado al avance de la ciencia y la Tecn.				17	
Organización	Existe organización y lógica				17	
Suficiencia	Comprende los aspectos en cantidad y calidad			13		
Intencionalidad	Adecuado para valorar los aspectos de estudio				18	
Consistencia	Basado en el aspecto teórico-científico y del Tema de estudio.				17	
Coherencia	Entre las variables, dimensiones y variables				17	
Metodología	La estrategia responde al propósito del estudio				16	
Conveniencia	Genera nuevas pautas para la investigación Y construcción de teorías.				17	
TOTAL					17.0	

Valoración Cuantitativa (total x 0.4):...17.....
Valoración Cualitativa:.....Valido aplica.
Opinión de Aplicabilidad: Es aplicable
Lugar y Fecha: Lima 28 de noviembre del 2019


FIRMA DEL
EXPERTO

FACULTAD DE CIENCIAS EMPRESARIALES Y EDUCACIÓN
 ESCUELA PROFESIONAL DE CIENCIAS DEL DEPORTE

FICHA DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN
 JUICIO DE EXPERTOS

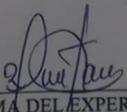
Apellidos Y Nombres: Ruiztaña otero Ramiro Norberto
 Grado Académico: Magister
 Institución donde labora: Escuela de Oficiales F.A.P.
 Autor del Instrumento: Airabed Núñez Gutiérrez.
 Nombre del Instrumento: ENCUESTA A LOS ALUMNOS DE 6TO GRADO.
 Título De La Investigación: LOS JUEGOS TRADICIONALES Y SU RELACIÓN EN LA CONVIVENCIA ESCOLAR EN LOS ALUMNOS DE 6TO GRADO DE PRIMARIA DE LA I.E.P. SAN PEDRO SANTÍSIMA TRINIDAD, 2019.

CRITERIO DE APLICABILIDAD: Del 01 al 09: (No valido, reformular)

- a) Del 10 al 12: (No valido, modificar)
- b) Del 12 al 15: (Valido, mejorar)
- c) Del 15 al 18: (Valido, precisar)
- d) Del 18 al 20: (Valido, aplica)

INDICADORES DE EVALUAC. DE INSTR.	CRITERIOS CUALITATIVOS Y CUANTITATIVOS	Deficiente (01-09)	Regular (10-12)	Bueno (12-15)	Muy Bueno (15-18)	Excelente (18-20)
Claridad	Esta formulado con lenguaje apropiado					19
Objetividad	Esta formulado con conductas observables					19
Actualidad	Adecuado al avance de la ciencia y la Tecn.				17	
Organización	Existe organización y lógica					18
Suficiencia	Comprende los aspectos en cantidad y calidad					19
Intencionalidad	Adecuado para valorar los aspectos de estudio					19
Consistencia	Basado en el aspecto teórico-científico y del Tema de estudio.					19
Coherencia	Entre las variables, dimensiones y variables					19
Metodología	La estrategia responde al propósito del estudio					19
Conveniencia	Genera nuevas pautas para la investigación Y construcción de teorías.					18
TOTAL						

Valoración Cuantitativa (total x 0,4): 18,6
 Valoración Cualitativa: Valido
 Opinión de Aplicabilidad: Aplicable
 Lugar y Fecha: Lurin 28 de noviembre del 2019


 FIRMA DEL EXPERTO
 DNI 08756733

Anexo 04 Consentimiento informado

ANEXO 04 CONSENTIMIENTO INFORMADO

TESIS Los juegos tradicionales y su relación en la convivencia escolar en los alumnos de 6to grado de primaria de la I.E.P. San Pedro Santísima Trinidad, 2019.

PROPÓSITO DEL ESTUDIO
El siguiente estudio se realiza con la finalidad de lograr obtener el grado de Licenciado en Ciencias del Deporte. Y la investigación estará conducida y desarrollada por graduando: Bachiller. Airabed Núñez Gutiérrez
PROCEDIMIENTO PARA LA TOMA DE INFORMACIÓN
<ul style="list-style-type: none">• Locación: I.E.P. San Pedro Santísima Trinidad.• Horarios: 10:20 am• Procedimiento: Primero se seleccionara la muestra o representación de la población de estudio, para una entrevista y posteriormente se aplicará ella encuesta de 20 ítems. Deberá leer cuidadosamente cada pregunta del cuestionario y marcar con un aspa (x), la respuesta que el encuestado considere correcta. No deberá dejar ningún espacio en blanco. Si tiene alguna duda sobre la tesis, puede hacer preguntas en cualquier momento o durante la aplicación al personal. Puede ser partícipe de la toma de las muestra, como no. Solo se desea que no se le perjudique académicamente en sus labores.
RIESGOS
De acuerdo a estudio y muestreo de la tesis No genera riesgos ni al Encuestado, ni a la institución.
BENEFICIOS
Si el resultado obtenido sea óptimo será un beneficio para (de los) estudiantes más el colegio.
COSTOS
No representa ningún costo para los encuestados ni para el colegio.
INCENTIVOS O COMPENSACIONES
No representa ningún incentivo o compensación para el que brinda la información
TIEMPO
<ul style="list-style-type: none">• 05 minutos por entrevista• 15 minutos por encuesta
CONFIDENCIABILIDAD
La participación es voluntaria. Los datos recabados serán utilizados estrictamente en la Tesis respetando la confidencialidad, los cuales serán eliminados al termino del estudio y no se usara para otra investigación y menos con otros propósito fuera de las delimitaciones de la tesis.

CONSENTIMIENTO

Acepto voluntariamente participar en la investigación. Tengo pleno conocimiento de la misma y entiendo que puedo tomar decisiones según mi criterio y responsabilidad considerando el respeto y la confidencialidad de los estudiantes, pidiendo que se respete lo establecidos.

En fe de los cual firmo a continuación.

Nombres y Apellidos: Airabed Núñez Gutiérrez
DNI: 48791149

Anexo 05 Autenticidad de la tesis

Yo, Airabed Núñez Gutiérrez; Identificado con D.N.I. 48791149; Graduando; De la Escuela Profesional Ciencias del Deporte, de la Universidad Alas Peruanas., autor de la Tesis titulada: Los juegos tradicionales y su relación en la convivencia escolar en los alumnos de 6to grado de primaria de la I.E.P. San Pedro Santísima Trinidad, 2019.

DECLARO QUE:

1. El presente trabajo de investigación, tema de la tesis presentada para la obtención del Grado de Licenciado en Ciencias del Deporte, siendo resultado de mi trabajo personal, el cual no he copiado de otro trabajo de investigación, ni utilizado ideas, fórmulas, ni citas completas "stricto sensu"; así como ilustraciones diversas, sacadas de cualquier tesis, obra, artículo, memoria, etc., (en versión digital o impresa). Caso contrario, menciono de forma clara y exacta su origen o autor, tanto en el cuerpo del texto, figuras, cuadros, tablas u otros que tengan derechos de autor.
2. Declaro que el trabajo de investigación que pongo en consideración para evaluación no ha sido presentado anteriormente para obtener algún grado académico o título, ni ha sido publicado en sitio alguno. Soy consciente de que el hecho de no respetar los derechos de autor y hacer plagio, es objeto de sanciones universitarias y/o legales, por lo que asumo cualquier responsabilidad que pudiera derivarse de irregularidades en la tesis, así como de los derechos sobre la obra presentada. Asimismo, me hago responsable ante la universidad o terceros, de cualquier irregularidad o daño que pudiera ocasionar, por el incumplimiento de lo declarado.

De identificarse falsificación, plagio, fraude, o que el trabajo de investigación haya sido publicado anteriormente; asumo las consecuencias y sanciones que de mi acción se deriven, responsabilizándome por todas las cargas pecuniarias o legales que se deriven de ello sometiéndome a la normas establecidas y vigentes de la Universidad Alas Peruanas.



Lima 30 de septiembre del 2021

DNI: 48791149

HUELLA