

**UNIVERSIDAD NACIONAL
JOSÉ FAUSTINO SÁNCHEZ CARRIÓN**



ESCUELA DE POSGRADO

TESIS

**LAS HABILIDADES SOCIOMOTRICES Y LOS JUEGOS
POPULARES EN EL QUINTO GRADO DE PRIMARIA EN LA
I.E.T.I.C. N.º 20341 MADRE TERESA DE CALCUTA- CHONTA 2019**

PRESENTADO POR:

MABEL IRENE ROSAS GARCIA

**PARA OPTAR EL GRADO ACADÉMICO DE MAESTRO EN DOCENCIA
SUPERIOR E INVESTIGACIÓN UNIVERSITARIA**

ASESOR:

Dra. NORVINA MARLENA MARCELO ANGULO

HUACHO - 2021

**LAS HABILIDADES SOCIOMOTRICES Y LOS JUEGOS
POPULARES EN EL QUINTO GRADO DE PRIMARIA EN LA
I.E.T.I.C. N.º 20341 MADRE TERESA DE CALCUTA- CHONTA 2019**

MABEL IRENE ROSAS GARCIA

TESIS DE MAESTRÍA

ASESOR: Dra. NORVINA MARLENA MARCELO ANGULO

**UNIVERSIDAD NACIONAL
JOSÉ FAUSTINO SÁNCHEZ CARRIÓN
ESCUELA DE POSGRADO
MAESTRO EN DOCENCIA SUPERIOR E INVESTIGACIÓN UNIVERSITARIA
HUACHO
2021**

DEDICATORIA

Dedico mi investigación a Dios por ser el
hacedor de mis éxitos y logros; a mi familia, por
su apoyo constante e incansable siempre.

Mabel Irene Rosas García

AGRADECIMIENTO

Mi agradecimiento a todos los profesores, que, con sus conocimientos y paciencia, guiaron mis estudios profesionales.

Mabel Irene Rosas García

ÍNDICE

DEDICATORIA	iii
AGRADECIMIENTO	iv
RESUMEN	ix
ABSTRACT	x
CAPÍTULO I	1
PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	1
1.1 Descripción de la realidad problemática	1
1.2 Formulación del problema	2
1.2.1 Problema general	2
1.2.2 Problemas específicos	2
1.3 Objetivos de la investigación	2
1.3.1 Objetivo general	2
1.3.2 Objetivos específicos	2
1.4 Justificación de la investigación	3
1.5 Delimitaciones del estudio	3
1.6 Viabilidad del estudio	4
CAPÍTULO II	5
MARCO TEÓRICO	5
2.1 Antecedentes de la investigación	5
2.1.1 Investigaciones internacionales	5
2.1.2 Investigaciones nacionales	6
2.2 Bases teóricas	7
2.2.1. Las habilidades sociomotrices	7
2.2.1.2. Capacidades sociomotrices	7
2.2.1.3. Habilidades sociales en situaciones motrices	9
2.2.1.4. Estrategias para el desarrollo de la sociomotricidad	9
2.2.2. Los juegos populares	11
2.3 Bases filosóficas	17
2.4 Definición de términos básicos	18
2.5 Hipótesis de investigación	19
2.5.1 Hipótesis general	19
2.5.2 Hipótesis específicas	19
2.6 Operacionalización de las variables	19

CAPÍTULO III	21
METODOLOGÍA	21
3.1 Diseño metodológico	21
3.2 Población y muestra	22
3.2.1 Población	22
3.2.2 Muestra	22
3.3 Técnicas de recolección de datos	23
3.4 Técnicas para el procesamiento de la información	23
3.1. Matriz de consistencia (ver anexo 03)	23
CAPÍTULO IV	24
RESULTADOS	24
4.1 Análisis de resultados	24
4.2 Contrastación de hipótesis	32
CAPÍTULO V	39
DISCUSIÓN	39
5.1 Discusión de resultados	39
CAPÍTULO VI	41
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	41
6.1 Conclusiones	41
6.2 Recomendaciones	42
REFERENCIAS	43
7.1 Fuentes bibliográficas	43
ANEXOS	45

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Operacionalización de la variable 1	19
Tabla 2. Operacionalización de la variable 2	20
Tabla 3. Población de estudio	22
Tabla 4. Muestra de estudio.....	22
Tabla 5. Validación de expertos	23
Tabla 6. Interacción y comunicación	24
Tabla 7. Introyección.....	26
Tabla 8. Emoción y expresión corporal	27
Tabla 9. Juegos motrices.....	28
Tabla 10. Juegos sociales.....	29
Tabla 11. Juegos cognoscitivos.....	30
Tabla 12. Resumen Variable 2.....	31
Tabla 13. Tabla de frecuencias – Juegos populares	33
Tabla 14. Tabla de frecuencias – Habilidad de Interacción y comunicación	33
Tabla 15. Pruebas de Chi Cuadrado –Juegos populares y habilidad de interacción y comunicación.....	33
Tabla 16. Tabla de frecuencias – Habilidad de Introyección	34
Tabla 17. Pruebas de Chi Cuadrado – Juegos populares – Habilidad de Introyección	34
Tabla 18. Tabla de frecuencias – Habilidad de Emoción y expresión corporal	35
Tabla 19. Pruebas de Chi Cuadrado – Juegos populares – Habilidad de Emoción y expresión corporal.....	35
Tabla 20. Correlaciones Primera Hipótesis.....	36
Tabla 21. Correlaciones Segunda Hipótesis.....	37
Tabla 22. Correlaciones Segunda Hipótesis.....	38

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1. Interacción y comunicación	27
Figura 2. Introyección.	26
Figura 3. Emoción y expresión corporal.....	27
Figura 4. Juegos motrices	28
Figura 5. Juegos sociales	29
Figura 6. Juegos cognoscitivos	30
Figura 7. Resumen Variable 2.....	31

RESUMEN

La finalidad del presente trabajo investigativo fue advertir la relación de las habilidades sociomotrices y los juegos populares en el quinto grado de primaria en la I.E.T.I.C. N.º 20341 Madre Teresa de Calcuta- Chonta 2019. El instrumento utilizado fue la encuesta, mientras que el diseño de la investigación fue no experimental. Los resultados propiciaron la confirmación de la hipótesis, es decir, la correlación positiva de las variables del estudio, se concluye que, los juegos populares aplicados inciden de manera significativa en el desenvolvimiento de las habilidades sociomotoras de los niños del quinto grado de educación primaria.

Palabras claves: Habilidades sociomotrices, juegos tradicionales, juegos populares, juego motriz, juego social, juego cognoscitivo.

ABSTRACT

The purpose of this research work was to note the relationship between sociomotor skills and popular games in the fifth grade of primary school in the I.E.T.I.C. N° 20341 Mother Teresa of Calcutta- Chonta 2019. The instrument used was the survey, while the research design was non-experimental. The results led to the confirmation of the hypothesis, that is, the positive correlation of the study variables, it is concluded that the popular games applied significantly affect the development of the socio-motor skills of children in the fifth grade of primary education.

Keywords: Sociomotor skills, traditional games, popular games, motor game, social game, cognitive game.

INTRODUCCIÓN

Las actividades recreativas tienen un espacio importante en el desenvolvimiento social y afectivo de los estudiantes; por lo tanto, es esencial obtener distintos conocimientos a través de tales actividades, ya que, para ellos es una actividades totalmente relevante dentro de su desarrollo, es así que, el estudio se justifica por establecer la relación entre las habilidades socio motrices y los juegos populares en el quinto grado de primaria; por ello, para la recolección de los datos se eligió el instrumento idóneo.

Las actividades recreativas han estado presentes en todos los grupos sociales; otorgados de generación en generación, así, estos se han adherido a la cultura y *modus vivendi* de los escolares. En el mismo sentido, el juego es la herramienta por la cual desarrolla distintas habilidades. Piaget (1985), sostiene que “el juego es una forma de asimilación. El niño lo usa para adaptarse con mayor facilidad a su contexto, pueden experimentar, encontrar otros caminos, describir conceptos y características de objetos” (p. 121)

En este trabajo investigativo se desea brindar los resultados obtenidos tras la puesta en marcha de una investigación descriptiva, la cual tuvo como finalidad el conocer la influencia de los juegos populares en el desarrollo de las habilidades socio motrices en niños del nivel primario.

El problema que se investiga importa un aspecto esencial en las circunstancias educativas y sociales. Se brinda información sobre la importancia que posee el desenvolvimiento de comportamientos positivos y como es que estos aspectos son indispensables para la pedagogía actual.

Se consultó información referencial sobre algunos ítems teóricos conceptuales que se relación al tema materia de la investigación. Teniendo en cuenta los aspectos teóricos la investigación fue enmarcada en una consecución de conceptualizaciones y teorías que tuvieron como consecuencia el análisis correcto de los datos.

Los aspectos esenciales de la investigación fueron estructurados de manera detallada, en los cuales se presentan las bases teóricas, el desenvolvimiento propio de la investigación y los resultados analíticos.

Lo relacionado al problema materia de la investigación, lo que justifica tal estudio, la delimitación y la viabilidad se pueden hallar en el Capítulo I.

La formulación de las hipótesis, las investigaciones antecesoras relacionadas a la nuestra y los aspectos teórico-conceptuales se encuentran en el Capítulo II.

Lo referido a la forma de investigación y los sujetos materia de la misma se encuentran en el Capítulo III

Capítulo IV. Los resultados de la investigación.

Capítulo V. Las conclusiones y recomendaciones.

Por último, se consideran las referencias y anexos pertinentes de la investigación.

La autora.

CAPÍTULO I

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1 Descripción de la realidad problemática

La educación en el Perú está basada en base a 4 pilares fundamentales: aprender a conocer, aprender a hacer, aprender conviviendo y aprender a ser, lo que permitirá el desarrollo integral de los estudiantes.

En el desarrollo de actividades físicas que sean juegos populares, pre deportivos o deportivos casi siempre se presentan conflictos entre los niños quienes en sus ansias de ganar se reclaman unos a otros. Como educadores no debemos suprimir estas peleas sino aprovecharlas para educarlos en las relaciones interpersonales y modelar conductas de cada estudiante, orientando sus energías hacia situaciones de sana convivencia permitiendo lograr objetivos comunes, como base de las actividades motrices desarrolladas.

Es sabido que dentro de los factores para el desenvolvimiento de las capacidades socio motrices del niño está inmerso en el contexto familiar, es decir que los padres no procesan ni desarrollan la estimulación temprana en sus hijos, debido a una falta de educación en el tema o por la escasa economía que presenta el hogar.

En la I.E se observa que algunos niños son forzados a trabajar a temprana edad cargando bultos pesados y realizando quehaceres domésticos en el hogar. Los padres miran estos trabajos como algo normal y que viene de generación en generación y por tal tiene que cumplirse haciendo caso omiso a las recomendaciones brindadas por los docentes de la I.E. En los hogares se ve reflejado el machismo, ya que el hombre lleva el sustento económico mientras que las mujeres son amas de casa que se encargan de la limpieza y la preparación de los alimentos de la familia.

Por ello la presente investigación se realizará en I.E.T.I.C. N° 20341 Madre Teresa de Calcuta- Chonta 2019, que es una I.E que atiende a estudiantes con muchas necesidades y que provienen de los caseríos del distrito de Santa María, donde es notorio que aun los juegos populares se mantienen en escasa proporción debido a los cambios tecnológicos que hacen que los juegos se realicen a través de las redes sociales no teniendo contacto físico alguno los que juegan.

1.2 Formulación del problema

1.2.1 Problema general

¿Qué relación existe entre las habilidades sociomotrices y los juegos populares en el quinto grado de primaria en la I.E.T.I.C. N° 20341 Madre Teresa de Calcuta- Chonta 2019?

1.2.2 Problemas específicos

¿Qué relación existe entre la dimensión interacción y comunicación y los juegos populares en el quinto grado de primaria en la I.E.T.I N°. 20341 Madre Teresa de Calcuta- Chonta 2019?

¿Qué relación existe entre la dimensión introyección y los juegos populares en el quinto grado de primaria en la I.E.T.I.C N° 20341 Madre Teresa de Calcuta- Chonta 2019?

¿Qué relación existe entre la dimensión emoción y expresión corporal y los juegos populares en el quinto grado de primaria en la I.E.T.I.C. N° 20341 Madre Teresa de Calcuta- Chonta 2019?

1.3 Objetivos de la investigación

1.3.1 Objetivo general

Determinar la relación entre las habilidades sociomotrices y los juegos populares en el quinto grado de primaria en la I.E.T.I.C. N° 20341 Madre Teresa de Calcuta- Chonta 2019.

1.3.2 Objetivos específicos

Establecer la relación entre la dimensión interacción y comunicación y los juegos populares en el quinto grado de primaria en la I.E.T.I.C. N° 20341 Madre Teresa de Calcuta- Chonta 2019.

Determinar la relación entre la dimensión introyección y los juegos populares en el quinto grado de primaria en la I.E.T.I.C. N° 20341 Madre Teresa de Calcuta- Chonta 2019.

Establecer la relación entre la dimensión emoción y expresión corporal y los juegos populares en el quinto grado de primaria en la I.E.T.I.C. N° 20341 Madre Teresa de Calcuta- Chonta 2019.

1.4 Justificación de la investigación

El presente trabajo se estructura con dimensiones formativa, disciplinar, social y académico interrelacionadas para comunicarse en el contexto educacional, entendida como un proceso de construcción grupal en el cual docentes, estudiantes y la sociedad cohabitan mediados por aprendizajes y saberes.

En lo formativo, aporta al desarrollo social y motriz que procesan los niños en los colegios primarios, fundamentado en mecanismos de socialización, aportando en la interiorización de normas y reglas que señalaran la vida futura de los estudiantes.

Desde la dimensión disciplinar rescata el carácter motriz de los juegos populares combinando habilidades motrices con las relaciones sociales, tomando conciencia lo que representa el juego para los estudiantes desde lo corporal como la construcción social comunitaria e interactiva, con ello se lograra reformular el concepto tradicional de juego.

1.5 Delimitaciones del estudio

La investigación presentó las siguientes limitaciones:

a. Disponibilidad de tiempo

La investigadora pese a su limitado tiempo tomo conciencia de la importancia de reestructurar su tiempo para la recolección de las bases teóricas y el recojo de información. Se aprovechó el apoyo de colegas y estudiantes quienes con su colaboración se pudo superar las limitaciones en el tiempo.

b. Limitados medios económicos

El trabajo autofinanciado fue asumido al 100% por la investigadora, quien a pesar de la escasez económica tuvo que agenciare de medios económicos para cumplir con la presente investigación con ahorros y préstamos personales.

1.6 Viabilidad del estudio

a. Evaluación Técnica

El trabajo cumple con la normatividad técnica que demanda la Escuela de Postgrado de la Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión de Huacho.

b. Evaluación Ambiental

En razón a la propia naturaleza de la investigación, esta no ha producido ningún efecto medioambiental perjudicial.

c. Evaluación Financiera

El presupuesto y financiamientos fue proporcionado según lo que corresponde por la investigadora.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1 Antecedentes de la investigación

2.1.1 Investigaciones internacionales

Carlosama, Fajardo, Andrés y Piñeros (2018) en su trabajo que tiene como propósito establecer como las emociones se constituyen elementos trascendentales de la existencia humana, de sus experiencias y formas de actuar relacionándose con su contexto, su forma de comunicar tanto a nivel personal como a nivel social y cultural. Es por ello que enfocamos las capacidades sociomotrices como ejes transversales que ayudaran al desarrollo de una educación emocional eficiente.

Torres y Vásquez (2013) trata de contrastar como los juegos típicos inciden en las habilidades y destrezas de los alumnos del 3ro y 4to grado de la I.E CEIT, Latacunga, Provincia de Cotopaxi. La investigación pretende motivar a la I.E en la práctica de los juegos recreativos para que no se pierda las tradiciones de estas actividades que forman y potencian nuestra identidad cultural. La metodología aplicada fue la observación mediante fichas a docentes, estudiantes y directivos de la I.E. Lo obtenido pudo demostrar que existe relación entre las variables estudiadas.

Bolívar (2019) en su trabajo tuvo como objetivo diseñar una propuesta sostenida en la utilización de juegos típicos para fortalecer el desenvolvimiento socio-motriz en los alumnos de tercer grado de la I.E Anza- Colombia. De enfoque cualitativo bajo un paradigma histórico hermenéutico. Se realizó entrevistas a los docentes y aplico un cuestionario a los estudiantes. Las conclusiones muestran que los docentes presentan una valoración positiva en relación a las actividades recreativas típicas comprendiéndolas como accesoria a la propia cultura popular con responsabilidad del medio educativo. Los juegos tradicionales o populares se muestran como una actividad altamente significativa que motivan y estimulan a los niños para mejorar los aprendizajes.

2.1.2 Investigaciones nacionales

Núñez y Núñez (2011) trata de evidenciar en qué grado las actividades recreativas típicas mejoran las habilidades sociales básicas y avanzadas de los estudiantes del III ciclo de la I.E N°. 54301 de Chuquinga. Abancay 2011. De metodología experimental y diseño cuasiexperimental formando dos grupos: control (15) y experimental (15) a quienes se les destinó un examen de ingreso y salida evidenciando que los objetivos propuestos obtuvieron valores significativos. Se logró desenvolver las habilidades sociales en los infantes en un 90% aplicando juegos tradicionales en relación a los niños a quienes no se le aplicaron juegos tradicionales.

Damián (2011) en su tesis conviene la correlación de las variables juegos tradicionales y rendimiento académico de estudiantes del colegio de la UNMSM- Lima. Se enfoca como un estudio descriptivo usando un diseño correlacional, definiendo nociones conceptuales de las variables y evidenciando un muestreo probabilístico de 39 alumnos a quienes se les aplico un cuestionario donde se logró conocer que las actividades recreativas típicas inciden en el rendimiento educativo de los educandos.

Zavaleta (2016) en su tesis que trata de mejorar las actividades psicomotrices por medio de las actividades recreativas y a través del cuerpo en infantes de 4 años de la I.E 81600 del caserío de Yanivilca, provincia Santiago de Chuco. Investigación de tipo pre-experimental de un solo grupo formado por 10 niños a quienes le fueron aplicados un examen de ingreso y de salida mediado por un programa de juegos tradicionales. Los resultados evidencian que las actividades lúdicas mejoran significativamente el desarrollo corporal conllevando a que el niño desarrolle sus destrezas motoras, cognitivas, sociales y afectivas.

2.2 Bases teóricas

2.2.1. Las habilidades sociomotrices

Definición de sociomotricidad

Chaverra y Uribe (2007)

La sociomotricidad es la interacción y comunicación, por medio del cual la motricidad entre personas que realizan actividades físicas. Es decir, la sociomotricidad consigna la dimensión social de la conducta, donde hay adversarios y compañeros de juegos.

Parlebas (2015)

la sociomotricidad conjuga el ambiente y las circunstancias que corresponden a las situaciones sociomotrices. La idiosincrasia esencial es la manifestación de una relación comunicativa. El aspecto central es aquella correlación que manifiesta el individuo que acciona con los que intervienen a su alrededor

2.2.1.2. Capacidades sociomotrices

Las capacidades sociomotrices son las que hacen posible que el individuo se pueda desenvolver socialmente de acuerdo a la actuación motriz propias de cada edad evolutiva del individuo; Martha Castañer las clasifica en: Interacción y comunicación, introyección, emoción y expresión, creatividad e imaginación.

Castañer (2001)

A través del movimiento el infante se relaciona con lo que le rodean, además puede empezar a confrontar la relación que impulsan a los demás niños, de esta manera el infante visualiza similitudes en las características de los demás y es incentivado a colaborar buscando el entretenimiento por medio de actividades recreativas.

A. Motricidad y capacidades sociomotrices

Marta Castañer conceptualiza a la motricidad, esta es: “toda manifestación de la dimensión corporal humana de carácter cinésico, simbólico y cognoscitivo”.¹⁴ Es necesario detenerse para entender las características que señala, pues de ahí se comprenderá los puntos de congruencia por los cuales se ha optado desarrollar el texto desde sus concepciones.

- El carácter cinésico, como la unidad fundamental de la motricidad. Es decir, el movimiento propiamente dicho.
- El carácter simbólico, la cual significa una herramienta fundamental para impartir pensamientos y sentimientos. Así, toda acción motriz se sirve de simbolismo del lenguaje corporal.
- El carácter cognoscitivo, entiende que la motricidad se adhiere a todo tipo de desarrollo cognitivo.

B. Capacidades sociomotrices principales

Para Castañer y Camerino, la interacción y comunicación, y la introyección son capacidades principales aspectos socioculturales

Interacción y comunicación

Castañer (2001) sostiene que “Son dos dimensiones humanas que operan como condicionantes de toda conducta motriz. El concepto de interacción es más amplio y vasto que el de comunicación, ya que toda interacción comporta un ir y venir de información”

Introyección

La referencia de esta capacidad es abordada por la autora desde el cuerpo identificado: “El cuerpo identificado, en función de la dimensión introyectiva (reflexiva) del niño, es decir, apelando a su participación consciente en los procesos de autorregulación surgidos en toda experiencia motriz”. El niño progresa tomando consciencia de su propio cuerpo a partir de sus vivencias de movimientos, ello le permitirá desenvolverse en la identificación corporal. Así, a medida que va desarrollando su motricidad, va integrando o conjugando tal desarrollo a su cerebro o capacidad cognitiva.

Emoción y expresión corporal

La emoción es consecuencia de las vivencias más impactantes de nuestra vida. Según Bach y Darder (2000), “las emociones engloban el componente fisiológico-corporal, el evaluativo-cognoscitivo y el socio-conductual”. El sentimiento se incluye al lenguaje corporal a través de las nuevas vivencias Castañer (2001).

2.2.1.3. Habilidades sociales en situaciones motrices

Las habilidades sociales son el conjunto de comportamientos eficaces, aprendidos o adquiridos, que permiten que la persona se interrelacione con los demás en el espacio en que se desarrolla. Si bien los seres humanos son gregarios y por tanto tienen la capacidad de relacionarse, es necesario que aprendan a desplegar sus habilidades sociales dentro de un marco cultural determinado; por tanto, no hay un criterio único y absoluto de habilidad social toda vez que sea comúnmente aceptado por los otros (todos). (Valles, 1998).

Cuando los estudiantes practican deporte en la escuela lo hacen orientados por un adulto en el marco de un propósito educativo en donde se establecen las reglas del deporte y otras que norman la convivencia y respeto. Estos mismos estudiantes en el barrio al practicar el mismo deporte lo hacen con otros criterios de convivencia, asumidos por ellos mismos, y que responden a un contexto de recreación y solaz. En ambos casos, las habilidades sociales o acuerdos, responden a un mismo fin que es tener éxito y eficacia en sus propósitos, sean de aprendizaje en un caso y de sana recreación en el otro.

2.2.1.4. Estrategias para el desarrollo de la sociomotricidad

Aprendizaje cooperativo y sociomotricidad

Escarbajal (2010)

Educación en sociomotricidad significa buscar las relaciones de cooperación entre los estudiantes con miras a un mismo objetivo, las cuales son establecidas en un entorno sociomotriz. En ese sentido, el aprendizaje cooperativo se relaciona con las contribuciones que realiza cada uno de los educandos al grupo. En el aprendizaje cooperativo la totalidad de los pertenecientes al grupo deben manifestar fines comunes que sean importantes para el grupo siempre cooperando con los demás, esto creará un ambiente de contribución recíproca.

Juego como recurso metodológico

La competencia “Interactúa a través de sus habilidades sociomotrices” investiga que los educandos manifiesten sus aportes internos para una interacción más efectiva, es decir, el estudiante aprende a relacionarse con el entorno, con los demás, así también, aprende de estas relaciones. Por ello, cobra mayor relevancia que las actividades de aprendizaje que realice el estudiante en clase de educación física sean en un contexto vivencial; situaciones que le permitan poner de manifiesto estos recursos, de la manera más real que se pueda y que se asemeje a los contextos en los cuales se deberá desenvolverse constantemente. Estas situaciones, generadas por los docentes, deben tener la intención de retar al estudiante en el sentido de propiciar múltiples respuestas espontáneas, las cuales permitirán observar al estudiante en su dimensión personal más sincera.

Juegos populares

Se denomina a los juegos que son ampliamente aceptados, reconocidos y practicados por los colectivos en las sociedades⁴⁶. Tiene gran relación con los llamados juegos tradicionales y autóctonos porque no se desligan de su arraigo dentro de la sociedad.

Juegos tradicionales

Son aquellas actividades que se integran al aspecto cultural de determinada sociedad, la cual es transmitida de generación en generación como parte de las tradiciones propias del grupo.

Méndez (2003) señala:

En esa línea de ideas, un juego podría ser originario, pero no típico por haberse hecho carente su visibilidad a casusa de la propia evolución. Asimismo, podríamos hallar juegos populares, pero que no son originarios de aquella sociedad; sin embargo, solo son populares por su gran difusión.

2.2.2. Los juegos populares

El Juego

La conceptualización de juego es variada y, por lo tanto, no hay un concepto determinante. Su conceptualización contiene un amplio repertorio.

Ciertos doctrinarios, como, Piaget (1982), no obstante, no identifica la manifestación de la actividad recreativa hasta el segundo estadio de Periodo sensomotor. En este lapso de tiempo se puede evidenciar que el infante reproduce ciertos comportamientos debido al placer que estas le produce; por ejemplo, sonidos, jugueteos con partes de su cuerpo, dejar caer objetos, entre otros. Todas estas actividades son pre-ejercicios. Otro ejemplo es el de Huizinga (1979) el cual manifiesta que la culturalidad proviene del juego y se devuelve a través de él.

Visualizamos que la conceptualización de juego es bilateral y no se limita a una definición categórica.

El término juego es utilizado en distintas circunstancias y con variabilidad en el significado. Teniendo en cuenta la etimología del término se evidencia que esta palabra se relaciona a comportamientos que no poseen seriedad; también se le atribuyen aspectos de guerra, erótico, con respecto al arte y a la estética.

En referencia a la realidad, el juego puede estudiarse en distintas materias. En este sentido, las variedades de los significados pueden deberse con respecto al área o materia donde se desenvuelva tal término, por lo que no siempre el término significa lo mismo en distintas materias.

Características

Todo juego posee rasgos que son aceptados por la mayoría de autores, y como consecuencia pueden ser de utilidad para la diferenciación de otras actividades. Los rasgos propios del juego son:

- ✓ Satisfactorio.
- ✓ Instintivo.
- ✓ Deliberado originalmente.
- ✓ Autotélico, tiene un fin en sí mismo.
- ✓ Importa una participación constante del individuo.

- ✓ Importa la actividad de ciertas capacidades que no son propias del juego: creatividad, solución de dificultades.

Para Omeñaca y Ruiz (1999) las características del juego motor son los siguientes:

- ✓ Origen de felicidad y satisfacción
- ✓ Posee una finalidad propia
- ✓ Espontáneo, voluntario, libre elegido.
- ✓ Incentiva el aprendizaje
- ✓ Manera de expresarse
- ✓ Requiere participación constante
- ✓ Conecta con “conductas serias”
- ✓ Significa un espacio que influencia en todos los aspectos de la personalidad.

Funciones

Para González (1993) estas funciones incentivan el desenvolvimiento de las distintas áreas del desarrollo del infante:

- ✓ Biológicamente: incentiva las fibras nerviosas logrando así la maduración de tal sistema.
- ✓ En el ámbito psicomotor: el infante toma consciencia paulatinamente de su propio cuerpo de manera conjunta.
- ✓ Intelectualmente: a través del juego existe desarrollo cognitivo, ya que, estimula distintas formas de pensamiento, obtiene distintas experiencias y vivencias que le inclinaras a descubrir nuevas formas de realizar las cosas.
- ✓ Socialmente: por medio del juego se relaciona con otros infantes, con los adultos, profesores; conociendo así las reglas de conducta-
- ✓ Afectivamente: es una actividad que libera del estrés, promueve el bienestar, felicidad, creatividad, entre otros.

Los juegos tradicionales.

La vega. B, (1996), manifiesta que las actividades recreativas típicas hacen unirnos unos a otros y, sobretudo, a nuestra propia cultura formando así una identidad colectiva. Los

juegos típicos imitan actividades propias de la población o sociedad donde se realizan, reafirmando de esta manera las acciones propias de la comunidad.

Los juegos típicos se plasman en el comportamiento de los individuos pertenecientes a la comunidad, estos no están plasmados o parametrados en algún texto, tampoco están disponibles en el campo patrimonial. Los juegos típicos forman parte de la identidad de la comunidad.

Vásquez, (2012), sostiene el mismo pensamiento mencionado que los juegos típicos en muchas ocasiones conforman reproducciones de las tradiciones de la comunidad. Cada comunidad, según su idiosincrasia, tienen juegos que se apegan a su propia cultura, a pesar de que puedan imitarse en otros lugares, la esencia se va encontrar en el pueblo de origen. Los juegos típicos tienen una variedad y posibilidades de acción infinitas, además, repercute en la motivación del infante, ya que, le resultan atractivos.

En la actualidad los juegos cumplen un papel primordial en el desarrollo del infante, es más, las nuevas estrategias didácticas exigen su utilización, a pesar de que poco a poco se estén desapareciendo. Es un deber entonces volver a implantar la práctica constante de los juegos como estrategia educativa en los infantes.

Dependiendo la comunidad los juegos pueden ser variados en torno a su forma y circunstancia; por ejemplo, existen juegos que mayormente se practica en épocas de lluvia o algunos que se practican solo en verano, por lo tanto, la utilización de los mismo variará conforma a las circunstancias propias de la comunidad.

Por otra parte, Úfele. M, (2014) manifiesta que los orígenes de las actividades recreativas típicas se expresan durante los años iniciales del infante, ya que, en este lapsode tiempo él empieza a relacionarse con las personas que le rodean. Además, los juegos refuerzan los vínculos entre la familia y la comunidad.

Reconsiderar al juego como una estrategia didáctica significa recuperar el desenvolvimiento de actividades que desarrollan distintas facetas del individuo, como, la personalidad, la creatividad, el respeto por las reglas, la convivencia, el control de las emociones, el pensamiento en cuanto a la toma de decisiones, entre otros aspectos importantes.

Piaget, (1985), argumenta que el infante es más tendiente a ser estimulado por medio de las actividades recreativas, ya que, esto le permite explorar, investigar y poder relacionarse con los demás infantes.

Antes de que la tecnología invadiera de manera importante nuestro espacio, se observaba aún más la utilización de los juegos recreativos que no implique la utilización de dispositivos móviles, sino que incluían a la propia naturaleza, el aire libre y la imaginación propia de cada uno de los integrantes.

Vygotsky (1987), citado por Franco (2013), manifiesta que los juegos típicos son el medio más eficaz para poder llegar la cultura hacia los infantes, es a través del juego en donde el niño podrá relacionarse y aceptar a su entorno, así como también identificarse con su comunidad. Si y solo si se realiza de manera controlada para evitar comportamientos peligrosos. Por medio del juego, el infante va sintetizando la cultura con la cual se identifica, le da motivación a su vida, ya que, obtiene bienestar y felicidad en lo que realiza, en esto, el juego forma irremediamente un factor importante en el desarrollo del infante porque implica factores de personalidad, sociedad, cerebral y corporal.

Importancia de los juegos tradicionales.

Trautmann, (1995), manifiesta que los juegos típicos consuman una de las necesidades fundamentales del infante, a pesar de que en el actual mundo existan juegos mucho más complejos la esencia de los mismos es que permita la participación sin discriminación de todos los miembros de la comunidad. El simple hecho de que el juego produzca bienestar en la vida de los infantes es una razón irrefutable para ser utilizada como estrategia didáctica, ya que, el bienestar produce motivación para continuar con el aprendizaje y con el trabajo.

Juegos populares más comunes

El juego es un parámetro para el bienestar del niño, no debemos observar al juego como un despilfarro del tiempo, ya que, esta actividad significa mucho en la vida del infante. Un niño que se interesa en jugar es mucho más probable que esté sano física, mental y socialmente, mientras que un niño que no juega puede padecer o que padezca enfermedades de distintas índoles.

A) **El trompo.** Se realiza a través de un material que posee una punta la cual hace posible que gire. Se enreda el material para al lanzarlo pueda girar en el suelo. Se puede realizar de distintas formas.



B) **Pesca o chapada.** Se juega en un espacio relativamente amplio, uno de los niños es él debe “pescar” a los demás, es decir, tocarlos. El que sea tocado para a ser el que llevará el turno de chapar.



C) **Kivi.** Se forman dos equipos. El primer equipo construye una torre de 6 latas, uno de los integrantes del segundo equipo tiene hasta tres oportunidades de derrumbar la construcción, si no lo logra, entonces se cambian las posiciones de roles. Si el segundo equipo logra derrumbar la construcción de latas, los integrantes del primer equipo tratas de alcanzar a los del segundo equipo con la pelota, mientras que el primer equipo trata de rearmar la torre. El objetivo es lograr atrapar a todos los integrantes del equipo con la pelota.

D) **Mata gente:** una persona era el encargado de coger a los demás con la pelota, así que al que le tocaba el balón sería el siguiente “matador”.



E) **El rayuelo:** Este juego es muy conocido incluso a nivel mundial, aunque se desconoce exactamente cuál es su origen. Una de las teorías es que este juego fue inventado como simbolismo de las decisiones que uno puede tomar a lo largo de la vida.



F) **El Escondite.** Es raro que alguien no conozca este juego. Se trata de que uno de los integrantes se cubra los ojos mientras cuente hasta un número acordado y, mientras tanto, los demás tratan de esconderse.

Finalizando de contar al primero que encuentre donde estaba escondido será el que contará. Este juego también posee distintas variaciones.



G) **Saltar la cuerda.** Es un juego que requiere un movimiento corporal constante, ya que, el niño de saltar una cuerda que pasará de manera repetitiva por debajo de sus pies.

Este juego puede realizarse de manera grupal o individual, ya que la cuerda puede ser utilizada o girada por dos personas o por el mismo que la saltará.



2.3 Bases filosóficas

John Dewey (1859-1952) manifiesta que el juego en consonancia con el trabajo es una situación que no se ha tomado en consideración. Muchos estudiosos conocen a este autor como un pedagogo; sin embargo, el mismo se reconoció como un filósofo. En el campo educativo se dedicó en gran medida a cuestionar sobre el papel que la educación debería cumplir dentro de la sociedad. Para Dewey, la filosofía no consistía más que en trabajar con ideas abstractas, y este fue su principal campo de estudio.

El autor mencionado realizó la práctica propiamente de sus ideas del juego y el trabajo en dos espacios: en el espacio educativo, diseñando un plan de estudios en la escuela de primaria que dirigió en Chicago entre 1896 y 1904; y el político-social, con las críticas realizadas a la forma de trabajo y a la inclusión de aspectos artísticos al trabajo

Zapata (1990) agrega que el juego es “un elemento primordial en la educación escolar”. Los infantes refuerzan el aprendizaje jugando; por lo tanto, las estrategias deben enfocarse en ello. La educación que utiliza el juego como estrategia en la enseñanza de infantes obtendrá potenciará el aprendizaje y el estímulo de distintas áreas del cerebro.

Flinchun (1988) expresa sobre una investigación en donde un infante desde su nacimiento hasta los 8 años de edad, el 80% de su aprendizaje particular fue debido a que lo que hizo durante ese tiempo fue jugar; por lo tanto, debe reflexionarse sobre la repercusión que

tiene el juego durante el desarrollo cognitivo.

El infante, camina, salta, corre, trota, etc. Todas aquellas actividades fortalecen sus músculos y la consciencia que posee sobre su cuerpo

Uno de los motivos por los cuales los infantes deben jugar es porque ello coopera en el desarrollo físico. De manera inconsciente van realizando movimientos sobre los cuales adquieren dominación posteriormente.

Con aquel comportamiento el infante realiza un movimiento repetitivamente, simplemente por el interés de querer hacerlo bien. Asimismo, el juego también contribuye al desarrollo de la identidad propia del infante y su relacionamiento con la comunidad y personas que le rodean. El juego para el niño también es una forma de liberarse del estrés de aspectos frustrantes o sucesos traumantes en su vida.

2.4 Definición de términos básicos

- **Juego tradicional.** Según la Real Academia Española el término “tradicional” hace referencia a las costumbres de determinada comunidad

- **Juego popular.** Según la Real Academia Española, el término “popular” adquiere el siguiente significado: “perteneciente o relativo al pueblo, que es peculiar del pueblo o procede de él y que es conocido por el público en general”.

- **Juego autóctono.** La Real Academia Española de la lengua dice que, el término “popular” hace referencia a: “que ha nacido o se ha originado en el mismo lugar donde se encuentra”. Gracias a esta definición de la RAE se no hace posible manifestar que el juego autóctono se refiere a aquel juego originario en determinada comunidad, lo que significa que en ninguna otra parte se puede evidenciar, ya que, la conservación en esa comunidad se debe a aspecto culturales.

- **Juegos deportivos.** El juego deportivo es el sueño de una persona porque pone en escena la imaginación del sujeto: jugar a ladrones y policías, o a quién es el lobo no son situaciones neutras; Practicas el judo, el rugby o la espeleología siempre pone en marcha un mundo de imágenes y de pulsiones internas...la significación se hace acción.

2.5 Hipótesis de investigación

2.5.1 Hipótesis general

Las habilidades sociomotrices se relacionan con los juegos populares en el quinto grado de primaria en la I.E.T.I N°. 20341 Madre Teresa de Calcuta- Chonta 2019.

2.5.2 Hipótesis específicas

La dimensión interacción y comunicación se relaciona con los juegos populares en el quinto grado de primaria en la I.E.T.I N°. 20341 Madre Teresa de Calcuta- Chonta 2019.

La dimensión introyección se relaciona con los juegos populares en el quinto grado de primaria en la I.E.T.I N°. 20341 Madre Teresa de Calcuta- Chonta 2019.

La dimensión emoción y expresión corporal se relaciona con los juegos populares en el quinto grado de primaria en la I.E.T.I N°. 20341 Madre Teresa de Calcuta- Chonta 2019.

2.6 Operacionalización de las variables

Tabla 1. Operacionalización de la variable 1

Dimensiones	Indicadores	Ítems	Categorías	Intervalos
Interacción y comunicación	• Condicionantes de toda conducta humana • Propósito de expresar algo.	4	Deficiente	5 -9
			Aceptable	10 -14
			Eficiente	15 -20
Introyección	• El cuerpo identificado • El niño toma conciencia de su cuerpo a partir de experiencias.	4	Deficiente	5 -9
			Aceptable	10 -14
			Eficiente	15 -20
Emoción y expresión corporal	• Respuesta propia y singular a las circunstancias	4	Deficiente	5 -9
			Aceptable	10 -14
			Eficiente	15 -20
Las habilidades sociomotrices		15	Deficiente	15 -29
			Aceptable	30 -44
			Eficiente	45 -60

Tabla 2. Operacionalización de la variable 2

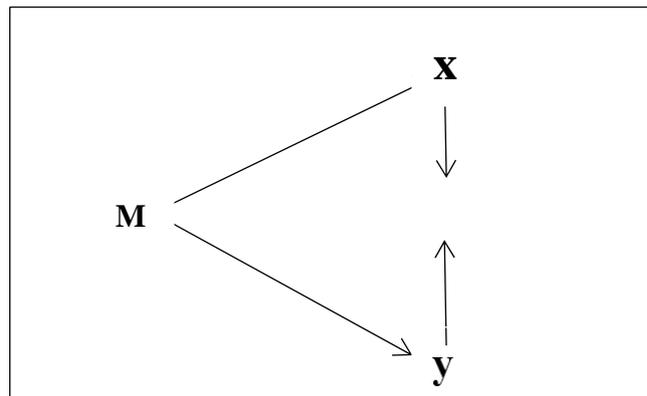
Dimensiones	Indicadores	Ítems	Categorías	Intervalos
Juegos motrices	<ul style="list-style-type: none"> • Las canicas • Policía y ladrón, el escondiste • Carrera de sacos y volar papagayos, entre otros. 	5	Deficiente	5 -9
			Aceptable	10 -14
			Eficiente	15 -20
Juegos sociales	<ul style="list-style-type: none"> • La mímica • La gallina ciega • La botella, la prenda, la imitación, la cola del burro, reconocer el personaje 	5	Deficiente	5 -9
			Aceptable	10 -14
			Eficiente	15 -20
Juegos cognoscitivos	<ul style="list-style-type: none"> • La búsqueda del tesoro • Las damas • El ajedrez, el dominó, • La guerra naval • Los rompecabezas 	5	Deficiente	5 -9
			Aceptable	10 -14
			Eficiente	15 -20
			Deficiente	15 -29
Los juegos populares		15	Aceptable	30 -44
			Eficiente	45 -60

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA

3.1 Diseño metodológico

Según Hernández et.al, (2004) “los diseños de investigación transeccional o transversal recolectan datos en un solo momento, en un tiempo único. Su propósito es describir variables y analizar su incidencia e interrelación en un momento dado”.



Denotación:

M = Población

Ox = Observación a la variable Habilidades sociomotrices

Oy = Observación a la variable juegos populares.

r = Correlación entre variables.

3.2 Población y muestra

3.2.1 Población

Carrasco (2008) conceptualiza a la población como: “el conjunto de todos los elementos (unidades de análisis) que pertenecen al ámbito espacial donde se desarrolla el trabajo de investigación”.

El lugar seleccionado para el trabajo investigativo es la I.E.T.I N°. 20341 Madre Teresa de Calcuta- Chonta 2019, con un total de 213 estudiantes.

Tabla 3. Población de estudio

Grado	Alumnos
Primero	24
Segundo	47
Tercero	24
Cuarto	43
Quinto	38
Sexto	37
Total	213

3.2.2 Muestra

La muestra fue seleccionada por conveniencia, es decir se contemplan a 38 niños del quinto grado de primaria.

Tabla 4. Muestra de estudio

Grado	Alumnos
Quinto	38
Total	38

3.3 Técnicas de recolección de datos

La técnica idónea utilizada fue la observación, por lo tanto, el instrumento pertinente corresponde a la ficha de observación, la cual fue aplicada sobre la variable 1, las habilidades sociomotrices, y la variable 2, con juegos populares.

a. Validez de los instrumentos

La validez del cuestionario, según Ramírez (2007), indica que fue de modelo lógico porque las preguntas serán apreciadas por críticas de expertos para verificar si son pertinentes para la evaluación, las cuales hicieron posible construir las preguntas del cuestionario, y su validación respectiva.

Tabla 5. Validación de expertos

Expertos		Calificación Promedio (%)
1.	Juez 1	92%
2.	Juez 2	94%
3.	Juez 3	92%
Promedio General		93%

3.4 Técnicas para el procesamiento de la información

a. Descriptiva

Posteriormente del recojo de datos, se puso en marcha el procesamiento de los datos obtenidos, elaborando gráficos estadísticos apoyo del Software “SPSS”.

b. Inferencial

Se procesarán pruebas:

- La Hipótesis
- Análisis de los cuadros de doble entrada
- Correlación de Spearman

3.1. Matriz de consistencia (ver anexo 03)

CAPÍTULO IV RESULTADOS

4.1 Análisis de resultados

Los resultados se sustentan en las respuestas de los 38 niños del quinto grado del nivel primario, integrantes de la muestra.

Variable 1. Las habilidades sociomotrices.

Tabla 6. Interacción y comunicación

DIMENSIÓN: <i>Interacción y comunicación</i>	N°	%	N°	%
1. Participa en actividades físicas en eventos pre deportivos	26	68.4	12	31.6
2. Toma decisiones a favor de sus compañeros de aula, aunque esté en contra de su interés personal.	26	68.4	12	31.6
3. Muestra una actitud de respeto en la práctica de actividades lúdicas	26	68.4	12	31.6
4. Evita los juegos bruscos, amenazas o apodosos;	22	57.9	16	42.1
5. Se relaciona con sus compañeros en diversos entornos interactuando de manera asertiva.	30	79.0	8	21.0
TOTAL		68.4		31.6

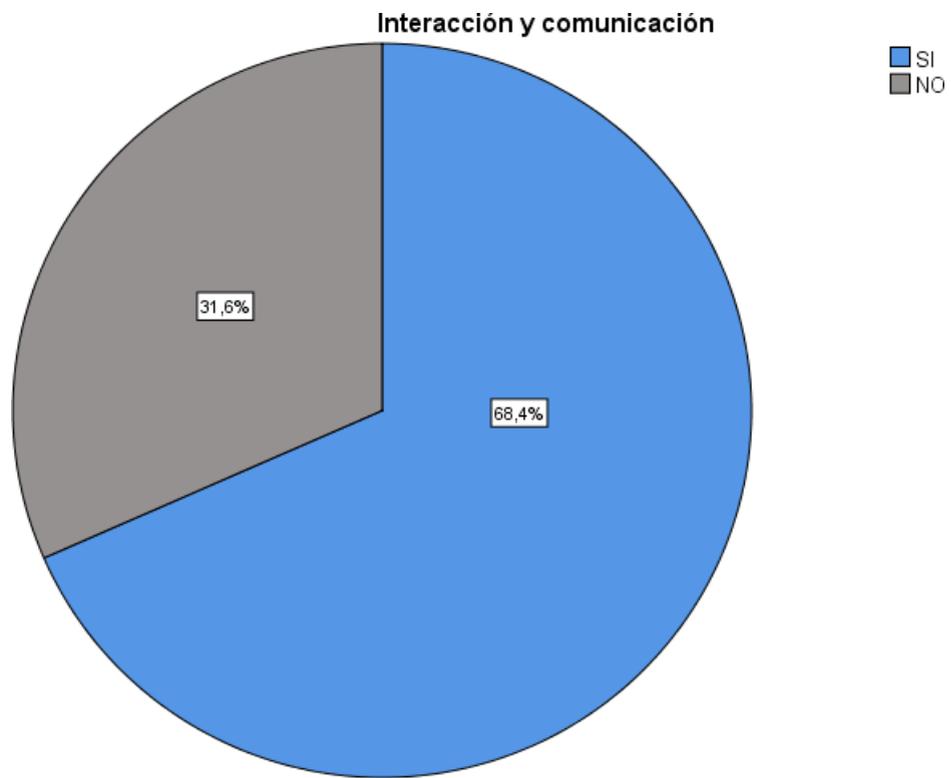


Figura 1. Interacción y comunicación

INTERPRETACIÓN:

Observamos que, el 68.4% de los escolares, demuestran sus habilidades de interacción y comunicación, pues, participan activamente en diversas actividades físicas, deciden a favor del grupo, una actitud de respeto, evita, además, los juegos bruscos, amenazas o apodosos e interactúan con sus pares en diversos entornos, mientras que el 31.6% no demuestran estas actitudes.

Tabla 7. Introyección.

DIMENSIÓN: Introyección.	N°	%	N°	%
1. Acepta la participación de todos sus compañeros en los juegos populares.	26	68.4	12	31.6
2. Reflexiona para solucionar conflictos surgidos con sus compañeros de aula.	22	57.9	16	42.1
3. Valora el juego como manifestación social y cultural de los pueblos	24	63.2	14	36.8
4. Evita todo tipo de discriminación en la práctica de actividades físicas.	28	73.7	10	26.3
5. La experiencia motriz permite que el niño se integre al medio que lo rodea.	25	65.8	13	34.2
TOTAL		65.8		34.2

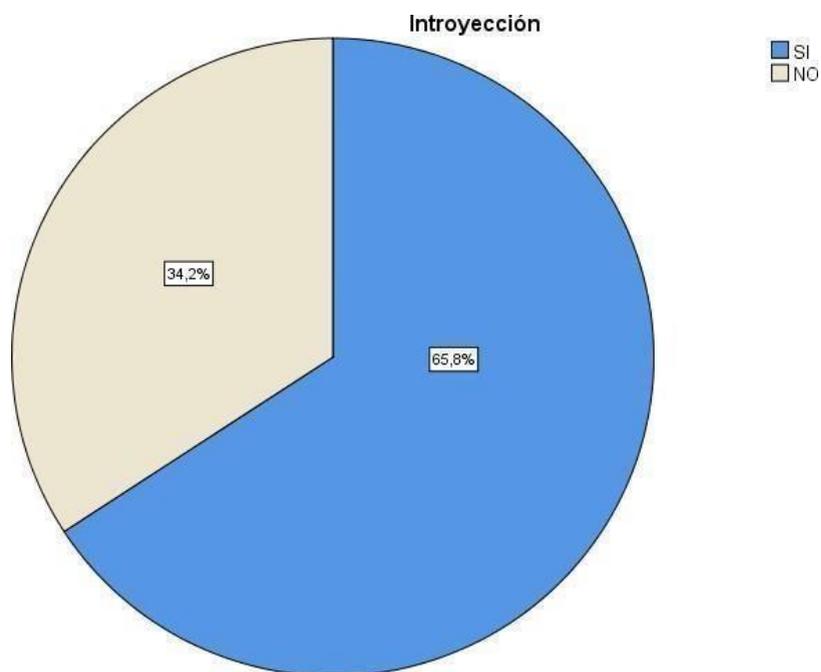


Figura 2. Introyección.

INTERPRETACIÓN:

Observamos que, el 65.8% de los escolares, demuestran sus habilidades de introyección, pues, aceptan la participación de todos sus compañeros en el juego, resuelven conflictos en el aula, valora el juego, por lo tanto, evita la discriminación, mientras que el 34.2% no demuestran estas actitudes.

Tabla 8. Emoción y expresión corporal.

DIMENSIÓN: Emoción y expresión corporal.	N°	%	N°	%
1. Mantiene un sentido solidario y de cooperación con sus compañeros	28	73.7	10	26.3
2. Manifiesta su creatividad para mejorar los juegos populares.	20	52.6	18	47.4
3. Participa con entusiasmo en los juegos tradicionales o populares.	30	79.0	8	21.0
4. Muestra en su participación una actividad positiva e integradora al trabajar en equipo.	28	73.7	10	26.3
5. Manifiesta sus emociones a través de gestos y posturas.	24	63.2	14	36.8
TOTAL		68.4		31.6

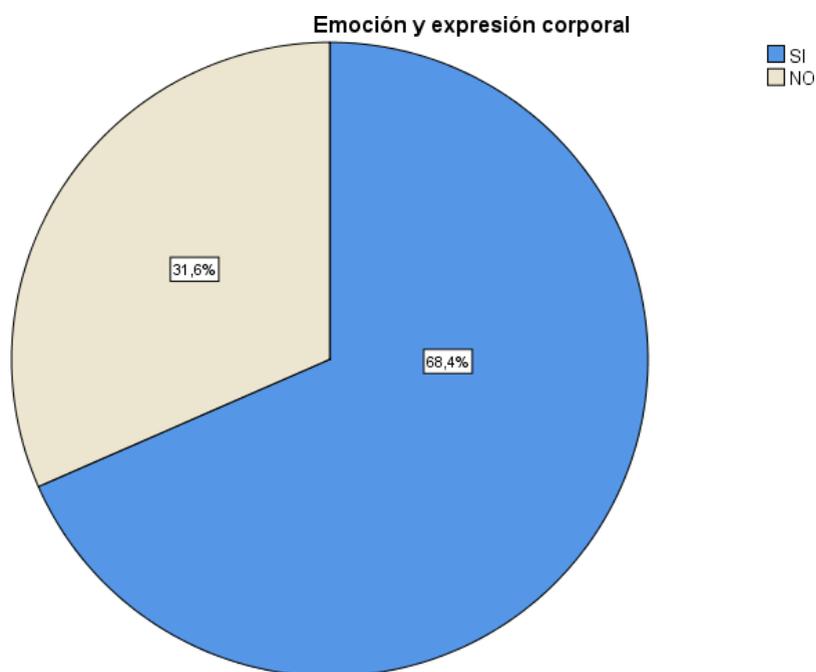


Figura 3. Emoción y expresión corporal.

INTERPRETACIÓN:

Observamos que, el 68.4% de los escolares, demuestran sus habilidades de emoción y expresión corporal, pues, demuestran valores como la solidaridad y cooperación, aportan creativamente al juego, además del entusiasmo, mente positiva y trabajo en equipo, y la expresión de sus emociones; mientras que el 31.6% no demuestran estas actitudes.

4.1.2 Análisis estadístico de la Variable 2: Juegos populares.

Tabla 9. *Juegos motrices.*

DIMENSIÓN: <i>Juegos motrices.</i>	N°	%	N°	%
1. Muestra creatividad durante el juego con Canicas	24	63.2	14	36.8
2. Se desplaza libremente al jugar a los policías y ladrones	32	84.2	6	15.8
3. Es rápido y veloz al esconderse de sus compañeros en el juego escondite.	23	60.5	15	39.5
4. Recoge saltando la teja o chapa del rayuelo.	26	68.4	12	31.6
5. Espera su turno para jugar con sus compañeros.	30	79.0	8	21.0
TOTAL		71.1		28.9

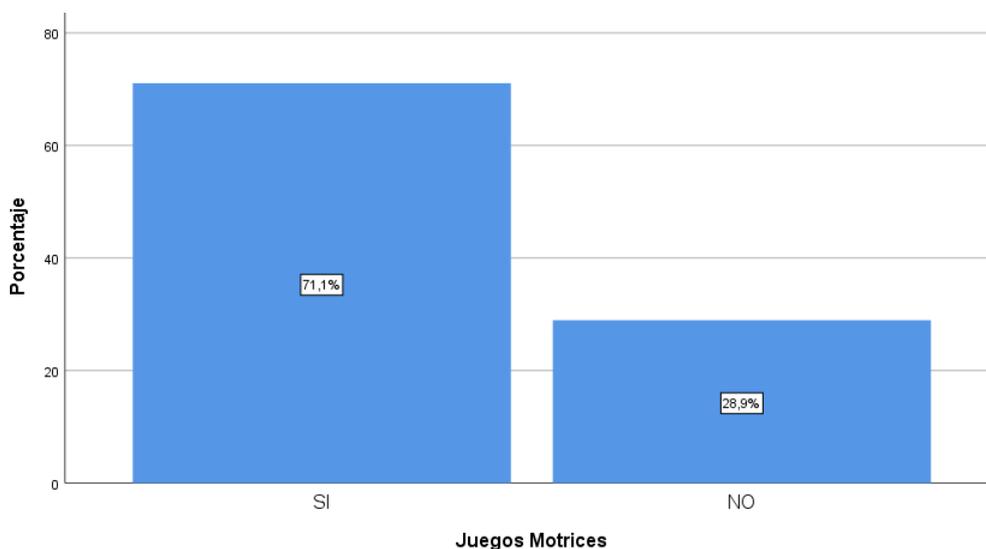


Figura 4. Juegos motrices.

INTERPRETACIÓN:

Observamos que, el 71.1% de los escolares que integran la muestra participan activamente en los juegos motrices programados, desplazándose libremente y a velocidad, son rápidos y veloces, usando o no materiales en dichos juegos, además de esperar su turno para jugar; mientras que el 28.9% no demuestran estas actitudes.

Tabla 10. Juegos sociales.

DIMENSIÓN: <i>Juegos sociales.</i>	N°	%	N°	%
1. Mantiene buenas relaciones sociales con sus compañeros al jugar la gallina ciega	32	84.2	6	15.8
2. Sigue las instrucciones brindadas por el juego: Búsqueda del tesoro	26	68.4	12	31.6
3. Se comunica con sus compañeros mientras juega la botella	26	68.4	12	31.6
4. Imita personajes populares o mímica de animales domésticos.	24	63.2	14	36.8
5. Salta con un pie el jugar la cola del burro	32	84.2	6	15.8
TOTAL		73.7		26.3

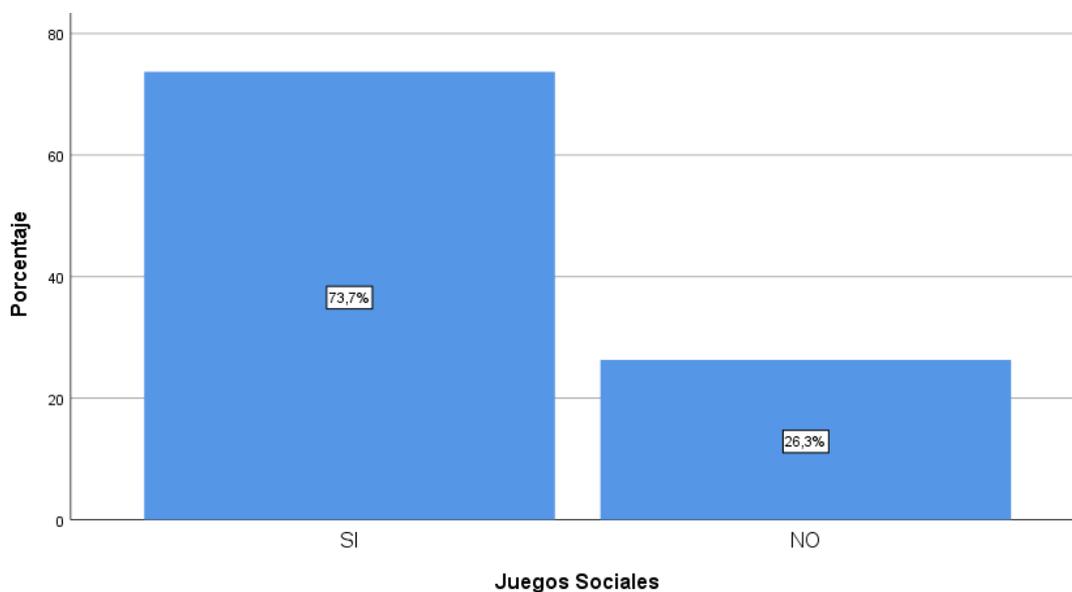


Figura 5. Juegos sociales.

INTERPRETACIÓN:

Observamos que, el 73.7% de los escolares que integran la muestra participan activamente en los juegos sociales programados, pues mantienen buenas relaciones con los demás, siguen instrucciones, hay buena comunicación, hace imitaciones; mientras que el 26.3% no demuestran estas actitudes.

Tabla 11. *Juegos cognoscitivos.*

DIMENSIÓN: <i>Juegos cognoscitivos.</i>	N°	%	N°	%
1. Conoce las reglas técnicas del juego de damas	25	65.8	13	34.2
2. Realiza jugadas con concentración e inteligencia en el ajedrez	14	36.8	24	63.2
3. Aplica diversas estrategias para con el juego guerra naval	26	68.4	12	31.6
4. Utiliza los recursos técnicos del juego Dominó	26	68.4	12	31.6
5. Disfruta y arma con creatividad juegos que incluyen rompecabezas	25	65.8	13	34.2
TOTAL		61.0		39.0

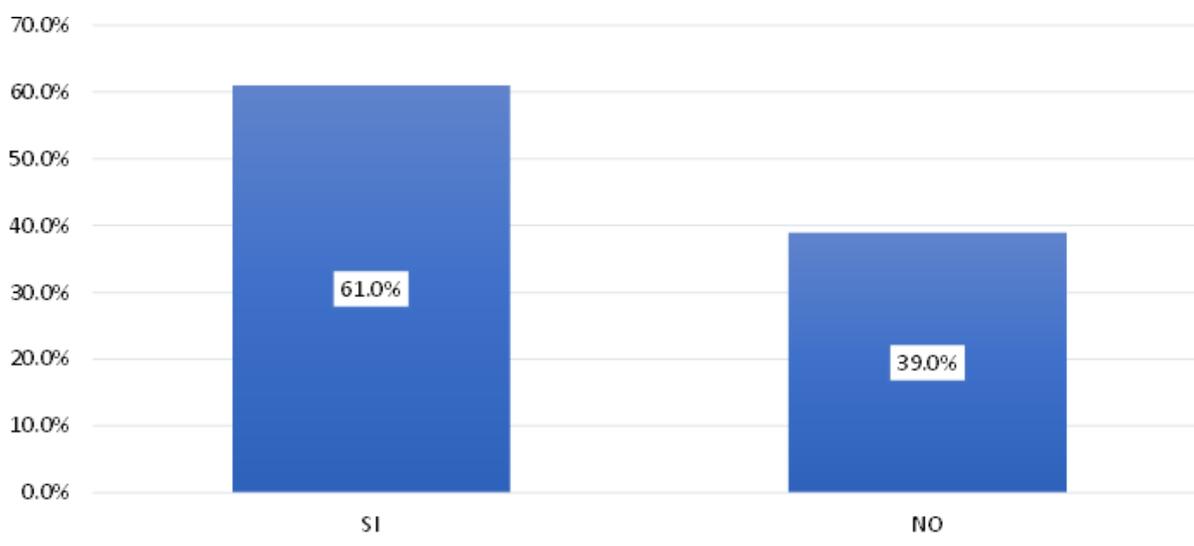


Figura 6. Juegos cognoscitivos.

INTERPRETACIÓN:

Observamos que, el 61.0% de los escolares que integran la muestra participan activamente en los juegos cognoscitivos programados, pues conocen las reglas del juego de damas, ajedrez, guerra naval, dominó y rompecabezas; mientras que el 39.0% no demuestran estas actitudes.

Tabla 12. Resumen Variable 2

Resumen	SI	%	NO	%
Juegos motrices	71.1%		28.9%	
Juegos sociales	73.7%	68.6 (26)	26.3%	31.4 (12)
Juegos cognoscitivos	61.0%		39.0%	

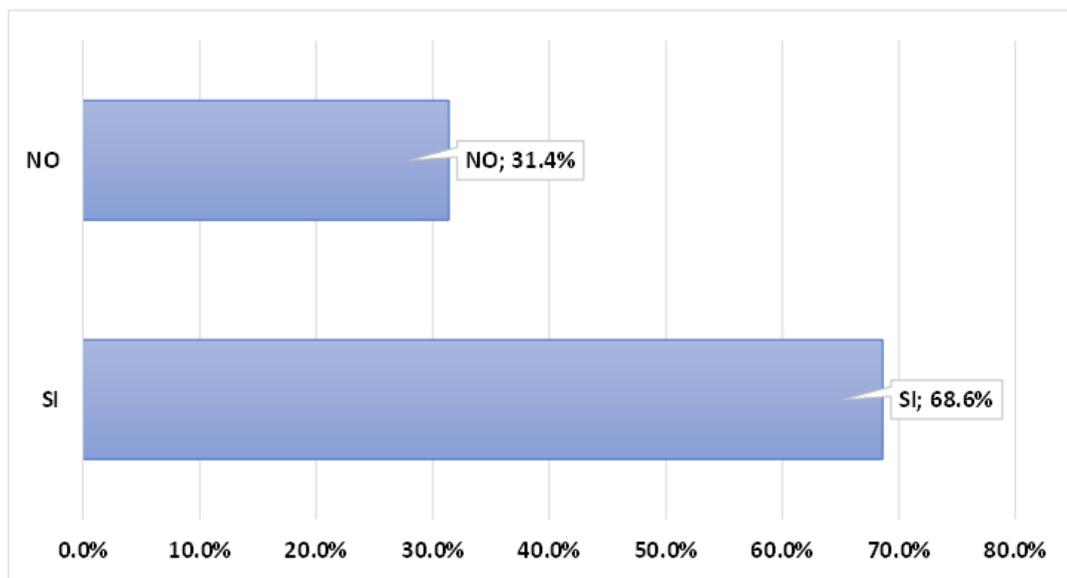


Figura 11. Resumen Variable 2

INTERPRETACIÓN:

Observamos que, el 68.6% de los niños demuestran sus habilidades al participar en los juegos populares, como los motrices, sociales y cognoscitivos.

4.2 Contrastación de hipótesis

Se ha utilizado el software SPSS v. 25, para tratar la Hipótesis General de la Investigación.

HIPÓTESIS GENERAL

Hipótesis Nula (H_0)

Las habilidades sociomotrices y los juegos populares en los niños del quinto grado del nivel primario de la I.E.T.I.C. N° 20341 Madre Teresa de Calcuta- Chonta 2019, son independientes.

Hipótesis Alterna (H_1)

Las habilidades sociomotrices y los juegos populares en los niños del quinto grado del nivel primario de la I.E.T.I.C. N° 20341 Madre Teresa de Calcuta- Chonta 2019, son dependientes.

Regla para contrastar hipótesis

Si Valor sig > 0.05, se acepta la H_0 . Si Valor sig < 0.05, se rechaza H_0 .

La hipótesis que se va a demostrar es:

La hipótesis Nula (H_0) planteada significa que NO hay relación entre las habilidades sociomotrices y los juegos populares en los niños del quinto grado del nivel primario de la I.E.T.I.C. N° 20341 Madre Teresa de Calcuta- Chonta 2019.

La Hipótesis Alternativa (H_1) planteada significa que SI hay relación entre las habilidades sociomotrices y los juegos populares en los niños del quinto grado del nivel primario de la I.E.T.I.C. N° 20341 Madre Teresa de Calcuta- Chonta 2019.

ANÁLISIS ESTADÍSTICO

Juegos populares - Habilidades sociomotrices.

Tabla 13. Tabla de frecuencias – Juegos populares.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	SI	26	68,4	68,4	68,4
	NO	12	31,6	31,6	100,0
	Total	38	100,0	100,0	

Tabla 14. Tabla de frecuencias – Habilidad de Interacción y comunicación.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	SI	26	68,4	68,4	68,4
	NO	12	31,6	31,6	100,0
	Total	38	100,0	100,0	

Tabla 15. Pruebas de Chi Cuadrado –Juegos populares y habilidad de interacción y comunicación.

	Valor	df	Significación asintótica (bilateral)	Significación exacta (bilateral)	Significación exacta (unilateral)
Chi-cuadrado de Pearson	38,000 ^a	1	,000		
Corrección de continuidad ^b	33,513	1	,000		
Razón de verosimilitud	47,398	1	,000		
Prueba exacta de Fisher				,000	,000
Asociación lineal por lineal	37,000	1	,000		
N de casos válidos	38				

a. 1 casillas (25,0%) han esperado un recuento menor que 5. El recuento mínimo esperado es 3,79.

b. Sólo se ha calculado para una tabla 2x2

Análisis: Se acepta la hipótesis alterna. Representa, la relación entre las variables juegos populares – habilidad de interacción y comunicación.

Juegos populares – Habilidad de Introyección.

Tabla 16. Tabla de frecuencias – Habilidad de Introyección

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	SI	25	65,8	65,8	65,8
	NO	13	34,2	34,2	100,0
	Total	38	100,0	100,0	

Tabla 17. Pruebas de Chi Cuadrado – Juegos populares – Habilidad de Introyección.

	Valor	Df	Significación asintótica (bilateral)	Significación exacta (bilateral)	Significación exacta (unilateral)
Chi-cuadrado de Pearson	33,728 ^a	1	,000		
Corrección de continuidad ^b	29,591	1	,000		
Razón de verosimilitud	40,347	1	,000		
Prueba exacta de Fisher				,000	,000
Asociación lineal por lineal	32,840	1	,000		
N de casos válidos	38				

a. 1 casillas (25,0%) han esperado un recuento menor que 5. El recuento mínimo esperado es 4,11.

b. Sólo se ha calculado para una tabla 2x2

Análisis: Se acepta la hipótesis alterna. Representa, la relación entre las variables: los juegos populares – habilidad de introyección.

Juegos populares – Habilidad de Emoción y expresión corporal.

Tabla 18. Tabla de frecuencias – Habilidad de Emoción y expresión corporal.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	SI	26	68,4	68,4	68,4
	NO	12	31,6	31,6	100,0
	Total	38	100,0	100,0	

Tabla 19. Pruebas de Chi Cuadrado – Juegos populares – Habilidad de Emoción y expresión corporal.

	Valor	Df	Significación asintótica (bilateral)	Significación exacta (bilateral)	Significación exacta (unilateral)
Chi-cuadrado de Pearson	38,000 ^a	1	,000		
Corrección de continuidad ^b	33,513	1	,000		
Razón de verosimilitud	47,398	1	,000		
Prueba exacta de Fisher				,000	,000
Asociación lineal por lineal	37,000	1	,000		
N de casos válidos	38				

a. 1 casillas (25,0%) han esperado un recuento menor que 5. El recuento mínimo esperado es 3,79.

b. Sólo se ha calculado para una tabla 2x2

Análisis: Se acepta la hipótesis alterna. Representa, la relación entre las variables: los juegos populares – habilidad de emoción y expresión corporal.

HIPÓTESIS ESPECÍFICAS

PRIMERA HIPÓTESIS

La dimensión interacción y comunicación se relaciona con los juegos populares en el quinto grado de primaria en la I.E.T.I N° 20341 Madre Teresa de Calcuta- Chonta 2019.

Esta hipótesis se sustenta con el resultado de las variables, lo que indican que los juegos populares tienen relación significativa en la habilidad de interacción y comunicación de los escolares del quinto grado de primaria, igualmente, el valor del sig de la prueba de hipótesis Chi-cuadrado de Pearson es 0.000, lo que demuestra la correlación entre las variables. Hay correlación significativa de 1.000.

Tabla 20. Correlaciones Primera Hipótesis

			Juegos populares	Interacción y comunicación
Rho de Spearman	Juegos populares	Coefficiente de correlación	1,000	1,000**
		Sig. (bilateral)	.	.
		N	38	38
	Interacción y comunicación	Coefficiente de correlación	1,000**	1,000
		Sig. (bilateral)	.	.
		N	38	38

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

SEGUNDA HIPÓTESIS

La dimensión introyección se relaciona con los juegos populares en el quinto grado de primaria en la I.E.T.I N° 20341 Madre Teresa de Calcuta- Chonta 2019.

Esta hipótesis se sustenta con el resultado de las variables, lo que indican que los juegos populares tienen relación significativa en la habilidad de introyección de los escolares del quinto grado de primaria, igualmente, el valor del sig de la prueba de hipótesis Chi-cuadrado de Pearson es 0.000, lo que demuestra la correlación entre las variables. Hay correlación significativa de 0.942.

Tabla 21. Correlaciones Segunda Hipótesis

			Juegos populares	Introyección
Rho de Spearman	Juegos populares	Coefficiente de correlación	1,000	,942**
		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	38	38
	Introyección	Coefficiente de correlación	,942**	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	38	38

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

TERCERA HIPÓTESIS

La dimensión emoción y expresión corporal se relaciona con los juegos populares en el quinto grado de primaria en la I.E.T.I N° 20341 Madre Teresa de Calcuta- Chonta 2019.

Esta hipótesis se sustenta con el resultado de las variables, lo que indican que los juegos populares tienen relación significativa en la habilidad de emoción y expresión corporal de los escolares del quinto grado de primaria, igualmente, el valor del sig de la prueba de hipótesis Chi-cuadrado de Pearson es 0.000, lo que demuestra la correlación entre las variables. Hay correlación significativa de 1.000.

Tabla 22. Correlaciones Segunda Hipótesis

		Juegos populares	Emoción y expresión corporal
Rho de Spearman	Juegos populares	Coefficiente de correlación	1,000
		Sig. (bilateral)	.
		N	38
Emoción y expresión corporal	Emoción y expresión corporal	Coefficiente de correlación	1,000**
		Sig. (bilateral)	.
		N	38

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

CAPÍTULO V

DISCUSIÓN

5.1 Discusión de resultados

Los resultados que se han obtenido, después de haber procesado la información, demuestran la relación positiva de los juegos populares y las habilidades sociomotrices de los escolares del quinto grado, integrantes de la muestra. Las estrategias lúdicas en general son herramientas motivantes y eficaces para el desarrollo integral de los escolares, pues dinamizan el aprendizaje, de allí su importancia lúdica y pedagógica.

Desde la perspectiva pedagógica, se visualiza una apreciación positiva acerca de esta estrategia lúdica, entendida como parte de la cultural social y generacional, asimismo, hay una intención hacia la formalización de su aplicación en contextos escolares de diferentes niveles educativos, avizorando un ambiente adecuado para el desarrollo del trabajo pedagógico en aula y fuera de ella.

Los resultados del presente estudio se sustentan con las investigaciones de Carlosama, Fajardo, Andrés y Piñeros (2018) quienes desatacan la importancia de las capacidades sociomotrices como ejes transversales que ayudaran al desarrollo de una educación emocional eficiente, Torres y Vásquez (2013) también rescata la relevancia de los juegos tradicionales en las habilidades y destrezas de los alumnos; Bolívar (2019) por su parte, realizó una investigación en donde obtuvo como resultado el aporte significativo ya que motivan y estimulan a los niños para mejorar los aprendizajes. Por otro lado, Núñez y Núñez (2011) puntualizan en su investigación, cómo los juegos tradicionales mejoran las habilidades sociales básicas y avanzadas de los educandos; asimismo, Damián (2011) destaca además la incidencia de los juegos tradicionales en el rendimiento académicos de los estudiantes y, finalmente, Zavaleta (2016), señala en su investigación que, los juegos tradicionales mejoran en forma significativa en el desarrollo corporal así como las destrezas motoras, cognitivas, sociales y afectivas.

Sin duda, estos trabajos, así como los resultados que hemos obtenido al procesar la información recogida, sustentan nuestra tesis, datos estadísticos que presentamos a continuación:

Sobre los juegos populares, se dimensionaron en juegos motrices, sociales y cognoscitivos, en relación a los juegos motrices, se observó que, el 71.1% de los escolares que integran la muestra participan activamente en los juegos motrices programados, desplazándose libremente y a velocidad, son rápidos y veloces, usando o no materiales en dichos juegos, además de esperar su turno para jugar; el 73.7% participan activamente en los juegos sociales programados, pues mantienen buenas relaciones con los demás, siguen instrucciones, hay buena comunicación, hace imitaciones; y, el 61.0% participan activamente en los juegos cognoscitivos programados, pues conocen las reglas del juego de damas, ajedrez, guerra naval, dominó y rompecabezas; en conclusión, el 68.6% de los niños demuestran sus habilidades al participar en los juegos populares.

En cuanto al desarrollo de las habilidades sociomotrices, se obtuvo que, el 68.4% de los escolares, demuestran sus habilidades de interacción y comunicación, pues, participan activamente en diversas actividades físicas, deciden a favor del grupo, una actitud de respecto, evita, además, los juegos bruscos, amenazas o apodos e interactúan con sus pares en diversos entornos; el 65.8%, demuestran sus habilidades de introyección, pues, aceptan la participación de todos sus compañeros en el juego, resuelven conflictos en el aula, valora el juego, por lo tanto, evita la discriminación, y, el 68.4%, demuestran sus habilidades de emoción y expresión corporal, pues, demuestran valores como la solidaridad y cooperación, aportan creativamente al juego, además del entusiasmo, mente positiva y trabajo en equipo, y la expresión de sus emociones.

En el desarrollo de los juegos, se pudo observar un mejor porcentaje de escolares que, presentaron dificultades de socialización, es decir, con actitudes negativas hacia el trabajo en equipos, el respeto a las normas de los juegos y la desmotivación, situaciones que, se fueron reportadas para que se realice un trabajo supervisado con el apoyo de sus padres.

CAPÍTULO VI

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

6.1 Conclusiones

a) Al hallar correlación entre las variables del estudio, se acepta la hipótesis general, pues sus valores superan al 50%, lo que señala la relación efectiva entre las mismas.

b) Sobre la primera hipótesis, se concluye que, si existe relación entre las habilidades de interacción y comunicación y los juegos populares, teniendo en cuenta el valor ($\text{sig} = 0.000$) de la prueba de hipótesis Chi-cuadrado de Pearson y la correlación significativa de 1.000.

c) Respecto a la segunda hipótesis, se concluye que, si existe relación entre las habilidades de introyección y los juegos populares, teniendo en cuenta el valor ($\text{sig} = 0.000$) de la prueba de hipótesis Chi-cuadrado de Pearson y la correlación significativa de 0.942.

d) Asimismo, respecto a la tercera hipótesis, se concluye que, si existe relación entre las habilidades de emoción y expresión corporal y los juegos populares, teniendo en cuenta el valor ($\text{sig} = 0.000$) de la prueba de hipótesis Chi-cuadrado de Pearson y la correlación significativa de 1.000.

6.2 Recomendaciones

a) Considerando que hay reciprocidad entre las variables, se recomienda aplicar la estrategia lúdica popular en el desarrollo de las habilidades y competencias de los escolares en todos los niveles educativos.

b) A las autoridades del sector educativo, formalizar la implementación de actividades lúdicas con los juegos populares en el área de educación física para fomentar la interacción sociomotriz en los escolares, pues se da mayor énfasis al aspecto competitivo, dejando de lado la parte motora y socio afectiva, muy importantes el desarrollo integral de los estudiantes.

c) A las instituciones educativas, realizar eventos de capacitación y talleres de socialización con el personal docente, sobre la organización y aplicación de las diversas estrategias lúdicas en el fortalecimiento del proceso de aprendizaje de los estudiantes.

d) A los docentes, practicar diversas estrategias lúdicas adecuándolas a sus quehaceres pedagógicos, de tal manera que propongan una estrategia motivadora e innovadora con la finalidad de lograr el aprendizaje significado en sus escolares.

REFERENCIAS

7.1 Fuentes bibliográficas

- Bolívar, V. (2019). *Los juegos tradicionales como estrategia didáctica para fortalecer el desarrollo socio motriz en estudiantes del grado tercero de la I.E Anza*. Santa Fe de Antioquia. Colombia: Universidad Católica de Oriente.
- Carlosama, A., Fajardo, B., Andrés, O., & Piñeros, M. (2018). *Las capacidades sociomotrices para fomentar una educación emocional en los sujetos*. Bogotá. Colombia: Universidad Pedagógica Nacional. Biblioteca Central.
- Carrasco, S. (2008). *Metodología de la Investigación científica. Putas metodológicas para diseñar y elaborar el proyecto de investigación*. Lima: San Marcos.
- Castañer, M. (2001). *La educación física en la enseñanza primaria*. Cuarta edición.
- Chaverra, B., & Uribe, I. (2007). *Aproximaciones epistemológicas y pedagógicas a la Educación física*.
- Damián, E. (2011). *Aplicación de los juegos tradicionales y su relación con el rendimiento académico en los alumnos del 1er grado de nivel secundaria del Colegio de Aplicación de la UNMSM-2011*. Lima. Perú: Universidad Nacional Mayor de San Marcos.
- Escarbajal, A. (2010). *Interculturalidad, mediación y trabajo colaborativo*. España: Narceaeditores.
- Hernández, S., & E.t. (2004). *Metodología de la Investigación*. México: Mc. Craw Hill.
- Méndez, A. (2003). *Nuevas propuestas lúdicas para el desarrollo curricular de educación física*. Barcelona. España: Editorial Paidotribo.
- Nuñez, D., & Nuñez, A. (2011). *Juegos tradicionales en el desarrollo de las Habilidades sociales en los niños del III ciclo de la I.E N° 54301 de Chuquina, Chalhuanca 2011*. Abancay. Perú: Universidad Nacional Micaela Bástidas de Apurímac.

Parlebas, P. (2015). *Juegos deportes y sociedades*. Barcelona. España: Ed. Paidotribo.

Piaget, J. (1985). *Psicología de la inteligencia*. Buenos Aires: Psique

Ramirez, T. (2007). *Cómo hacer un proyecto de investigación*. Caracas: Panapo.

Torres, S., & Vasquez, M. (2013). *Los juegos tradicionales y su incidencia en las habilidades y destrezas de los estudiantes del tercero y cuarto grado de educación básica de la I.E Reforma Integral CERIT, Latacunga, Provincia de Cotopaxi*. Ambato. Ecuador: Universidad Técnica de Ambato.

Zavaleta, D. (2016). *Juegos tradicionales y corporales para mejorar la psicomotricidad en los niños y niñas de 4 años de la I.E N° 81600 del caserío de Yanivilca, provincia Santiago de Chuco*. Trujillo. Perú: Universidad Nacional de Trujillo.

ANEXOS



UNIVERSIDAD NACIONAL JOSÉ FAUSTINO SÁNCHEZ CARRIÓN ESCUELA DE POST GRADO FICHA DE OBSERVACIÓN

El presente cuestionario tiene el propósito de recopilar información para el desarrollo de un proyecto de investigación a nivel escolar.

N°	Las habilidades sociomotrices				
Interacción y comunicación					
1.	Participa en actividades físicas en eventos pre deportivos				
2.	Toma decisiones a favor de sus compañeros de aula, aunque esté en contra de su interés personal.				
3.	Muestra una actitud de respeto en la práctica de actividades lúdicas				
4.	Evita los juegos bruscos, amenazas o apodos;				
5.	Se relaciona con sus compañeros en diversos entornos interactuando de manera asertiva.				
Introyección					
6.	Acepta la participación de todos sus compañeros en los juegos populares.				
7.	Reflexiona para solucionar conflictos surgidos con sus compañeros de aula.				
8.	Valora el juego como manifestación social y cultural de los pueblos				
9.	Evita todo tipo de discriminación en la práctica de actividades físicas.				
10.	La experiencia motriz permite que el niño se integre al medio que lo rodea.				
Emoción y expresión corporal					
11.	Mantiene un sentido solidario y de cooperación con sus compañeros				
12.	Manifiesta su creatividad para mejorar los juegos populares.				
13.	Participa con entusiasmo en los juegos tradicionales o populares.				
14.	Muestra en su participación una actividad positiva e integradora al trabajar en equipo.				
15.	Manifiesta sus emociones a través de gestos y posturas.				



**UNIVERSIDAD NACIONAL
JOSÉ FAUSTINO SÁNCHEZ CARRIÓN
ESCUELA DE POST GRADO
FICHA DE OBSERVACIÓN**

El presente cuestionario tiene el propósito de recopilar información para el desarrollo de un proyecto de investigación a nivel escolar.

N°	Los juegos populares				
Juegos motrices					
1.	Muestra creatividad durante el juego con canicas				
2.	Se desplaza libremente al jugar a los policías y ladrones				
3.	Es rápido y veloz al esconderse de sus compañeros en el juego escondite.				
4.	Recoge saltando la teja o chapa del rayuelo.				
5.	Espera su turno para jugar con sus compañeros.				
Juegos sociales					
6.	Mantiene buenas relaciones sociales con sus compañeros al jugar la gallina ciega				
7.	Sigue las instrucciones brindadas por el juego: Búsqueda del tesoro				
8.	Se comunica con sus compañeros mientras juega la botella				
9.	Imita personajes populares o mímica de animales domésticos.				
10.	Salta con un pie al jugar la cola del burro				
Juegos cognoscitivos					
11.	Conoce las reglas técnicas del juego de damas				
12.	Realiza jugadas con concentración e inteligencia en el ajedrez				
13.	Aplica diversas estrategias para con el juego guerra naval				
14.	Utiliza los recursos técnicos del juego domino				
15.	Disfruta y arma con creatividad juegos que incluyen rompecabezas				

MATRIZ DE CONSISTENCIA

LAS HABILIDADES SOCIOMOTRICES Y LOS JUEGOS POPULARES EN EL QUINTO GRADO DE PRIMARIA EN LA I.E.T.I.C. N° 20341 MADRE TERESA DE CALCUTA- CHONTA 2019

PROBLEMAS	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES E INDICADORES			
<p><u>Problema general</u> ¿Qué relación existe entre las habilidades sociomotrices y los juegos populares en el quinto grado de primaria en la I.E.T.I.C. N° 20341 Madre Teresa de Calcuta- Chonta 2019?</p> <p><u>Problemas específicos</u> ¿Qué relación existe entre la dimensión interacción y comunicación y los juegos populares en el quinto grado de primaria en la I.E.T.I.C. N.° 20341 Madre Teresa de Calcuta- Chonta 2019?</p> <p>¿Qué relación existe entre la dimensión introyección y los juegos populares en el quinto grado de primaria en la</p>	<p><u>Objetivo general</u> Determinar la relación entre las habilidades sociomotrices y los juegos populares en el quinto grado de primaria en la I.E.T.I.C. N° 20341 Madre Teresa de Calcuta- Chonta 2019.</p> <p><u>Objetivos específicos</u> Establecer la relación entre la dimensión interacción y comunicación y los juegos populares en el quinto grado de primaria en la I.E.T.I.C. N.°20341 Madre Teresa de Calcuta- Chonta 2019.</p> <p>Determinar la relación entre la dimensión introyección y los juegos populares en el quinto grado de primaria en la I.E.T.I.C. N° 20341 Madre</p>	<p><u>Hipótesis general</u> Las habilidades sociomotrices se relacionan con los juegos populares en el quinto grado de primaria en la I.E.T.I.C. N° 20341 Madre Teresa de Calcuta- Chonta 2019.</p> <p><u>Hipótesis específicas</u> La dimensión interacción y comunicación se relaciona con los juegos populares en el quinto grado de primaria en la I.E.T.I.C. N.° 20341 Madre Teresa de Calcuta- Chonta2019.</p> <p>La dimensión introyección se relaciona con los juegos populares en el quinto grado de primaria en la I.E.T.I.C. N.°</p>	DIMENSIONES	INDICADORES	ITEM	INDICES
			Interacción y comunicación	<ul style="list-style-type: none"> • Condicionantes de toda conducta humana • Propósito de expresar algo. • El cuerpo identificado 	4	S: Siempre CS: Casi siempre AV: A veces N: Nunca
			Introyección	<ul style="list-style-type: none"> • El niño toma conciencia de su cuerpo a partir de experiencias. 	4	
Emoción y expresión corporal	<ul style="list-style-type: none"> • Respuesta propia y singular a las circunstancias 	4				
				TOTAL		
VARIABLE (Y):						
Los juegos populares						
			DIMENSIONES	INDICADORES	INDICES	
			Juegos motrices	<ul style="list-style-type: none"> • Las canicas • Policía y ladrón, el escondite • Carrera de sacos y volar papagayos, entre otros. 	5	S: Siempre CS: Casi siempre AV: A veces

PROBLEMAS	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES E INDICADORES
I.E.T.I.C. N.º 20341 Madre Teresa de Calcuta- Chonta2019?	Teresa de Calcuta- Chonta2019.	20341 Madre Teresa de Calcuta- Chonta 2019.	• La mímica • La gallina ciega • La botella, la prenda, la imitación, la cola del burro, reconocer el personaje • La búsqueda del tesoro
¿Qué relación existe entre la dimensión emoción y expresión corporal y los juegos populares en el quinto grado de primaria en la	Establecer la relación entre la dimensión emoción y expresión corporal y los juegos populares en el quinto grado de primaria en la	La dimensión emoción y expresión corporal se relaciona con los juegos populares en el quinto grado de primaria en la I.E.T.I.C. N.º	Juegos sociales 5
I.E.T.I.C. N.º 20341 Madre Teresa de Calcuta- Chonta2019?	I.E.T.I.C. N.º 20341 Madre Teresa de Calcuta- Chonta2019.	20341 Madre Teresa De Calcuta- Chonta2019.	• Las damas • El ajedrez, el dominó, • La guerra naval • Los rompecabezas
			Juegos cognoscitivos 5

N: Nunca

UNIVERSIDAD NACIONAL JOSÉ FUSTO SANCHEZ CARRÓN
Dra. NORVINA MARLENA MARCELO ANGULO
DNU 260

Dra. NORVINA MARLENA MARCELO ANGULO

ASESOR

UNIVERSIDAD NACIONAL JOSÉ FUSTO SANCHEZ CARRÓN
Dr. MIGUEL ROJAS CABRERA
DNU 260

Dr. MIGUEL ROJAS CABRERA

PRESIDENTE

Universidad Nacional José Fustos Sanchez Carrón
Dr. DANIEL LECCA ASCATE DANIEL
DNU 260

Dr. DANIEL LECCA ASCATE

SECRETARIO

UNIV. NAC. JOSÉ FUSTO SANCHEZ CARRÓN
Mo. FELIPA APOLINARIO RIVERA
DOCENTE UNIVERSITARIO

Dra. FELIPA HINMER HILEM APOLINARIO RIVERA

VOCAL