

UNIVERSIDAD NACIONAL DE HUANCABELICA
(CREADA POR LEY N° 25265)

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
PROGRAMA DE COMPLEMENTACIÓN ACADÉMICA



TRABAJO DE INVESTIGACIÓN

INFLUENCIA DE LAS ACTIVIDADES LÚDICAS EN LA
SOCIALIZACIÓN DE LOS ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN
PRIMARIA EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PÚBLICA
N° 24160 EN CARHUANAYRE - AYACUCHO

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:
DESARROLLO INFANTIL

PRESENTADO POR:
Nalda Alicia CHOQUE AYBAR
Gliset Mirian LAURA CHOQUE

PARA OPTAR EL GRADO ACADÉMICO DE:
BACHILLER EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

HUANCABELICA

2019



UNIVERSIDAD NACIONAL DE HUANCAMELICA

(Creada por Ley N° 25265)

Ciudad Universitaria Paturpampa

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

SECRETARÍA DOCENTE



"Año de la Lucha Contra la Corrupción y la Impunidad"

RESOLUCIÓN DE DECANATURA

Resolución N° 0330-2019-D-FCED-UNH

Huancavelica, 06 mayo del 2019.

VISTO:

Solicitud de las egresadas CHOQUE AYBAR, Nalda Alicia y LAURA CHOQUE, Gliset Mirian, con Oficio N°200-2019-PCA-FCED-VRAC/UNH de fecha (24.04.19), del Informe Final del Trabajo de Investigación Titulado: "INFLUENCIA DE LAS ACTIVIDADES LÚDICAS EN LA SOCIALIZACIÓN DE LOS ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN PRIMARIA EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PÚBLICA N° 24160 EN CARHUANAYRE - AYACUCHO", presentado en tres ejemplares: hoja de trámite de decanato N° 1360 de fecha (25.04.19) y:

CONSIDERANDO:

Que, de conformidad con los Arts. 47°; 48°; 49°; 50°; 51°; 88° y 91° del Reglamento del Programa de Complementación Académica de la Universidad Nacional de Huancavelica, el trabajo de investigación se inicia con la presentación del proyecto de investigación por triplicado, al Programa de Complementación Académica Correspondiente, solicitando su aprobación, designando del docente Asesor y Jurado. El Director del Programa de Complementación Académica designará al docente asesor teniendo en cuenta el tema de investigación, en un plazo no menos de cinco días hábiles. El Programa de Complementación Académica, designará a un docente nombrado como Asesor, tres jurados titulares y un suplente, comunicará al Decano para que este emita la resolución de designación correspondiente. El asesor y los jurados después de revisar el proyecto emitirán el informe respectivo aprobando o desaprobando el proyecto, esto es un plazo máximo de diez (10) días hábiles, según formato sugerido. Los que incumplan serán sancionados de acuerdo al Reglamento del Programa de Complementación Académica, podrá proponer a un docente como Co-asesor nombrado o contratado, cuando la naturaleza del trabajo de investigación lo amerite. Los proyectos de investigación que no sean aprobados, serán devueltos, a través del Programa de Complementación Académica a los interesados con las correspondientes observaciones e indicaciones para su respectiva corrección, el Informe Final del Trabajo de Investigación, aprobado, será remitido a la Decanatura, para que esta emita resolución de aprobación e inscripción: previa ratificación del consejo de facultad.

Que, mediante Resolución N° 0478-2018-D-FED-UNH de fecha (16.03.18), se designa como asesor al como asesor al Mg. RAÚL QUINCHO APUMAYTA, presentado por las egresadas CHOQUE AYBAR, Nalda Alicia y LAURA CHOQUE, Gliset Mirian, del Programa de Complementación Académica de la Facultad de Ciencias de la Educación.

Que, conforme a los artículos 89°; 90°; 91°; 92°; 93° y 94° del Reglamento Académico del Programa de Complementación Académica, sobre las funciones del asesor del proceso de evaluación del proyecto del graduado.

Que, las egresadas CHOQUE AYBAR, Nalda Alicia y LAURA CHOQUE, Gliset Mirian, del Programa de Complementación Académica de la Universidad Nacional de Huancavelica, adjuntan el Informe Final del Trabajo de Investigación Titulado: "INFLUENCIA DE LAS ACTIVIDADES LÚDICAS EN LA SOCIALIZACIÓN DE LOS ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN PRIMARIA EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PÚBLICA N° 24160 EN CARHUANAYRE - AYACUCHO", del Programa de Complementación Académica de la Facultad de Ciencias de la Educación, por lo que resulta pertinente emitir la resolución correspondiente.

En uso de las atribuciones que le confieren a la Decana, al amparo de la Ley Universitaria N° 30220, el Estatuto vigente de la Universidad Nacional de Huancavelica, y con Resolución del Comité Electoral Universitario N° 016-2015-CEU-UNH, de fecha (26.08.15).

SE RESUELVE:

ARTÍCULO PRIMERO. - APROBAR el Informe Final del Trabajo de Investigación Titulado: "INFLUENCIA DE LAS ACTIVIDADES LÚDICAS EN LA SOCIALIZACIÓN DE LOS ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN PRIMARIA EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PÚBLICA N° 24160 EN CARHUANAYRE - AYACUCHO", presentado por las egresadas CHOQUE AYBAR, Nalda Alicia y LAURA CHOQUE, Gliset Mirian.

ARTÍCULO SEGUNDO. - NOTIFICAR con la presente, al asesor y a las interesadas del Programa de Complementación Académica de la Facultad de Ciencias de la Educación, para su conocimiento y demás fines.



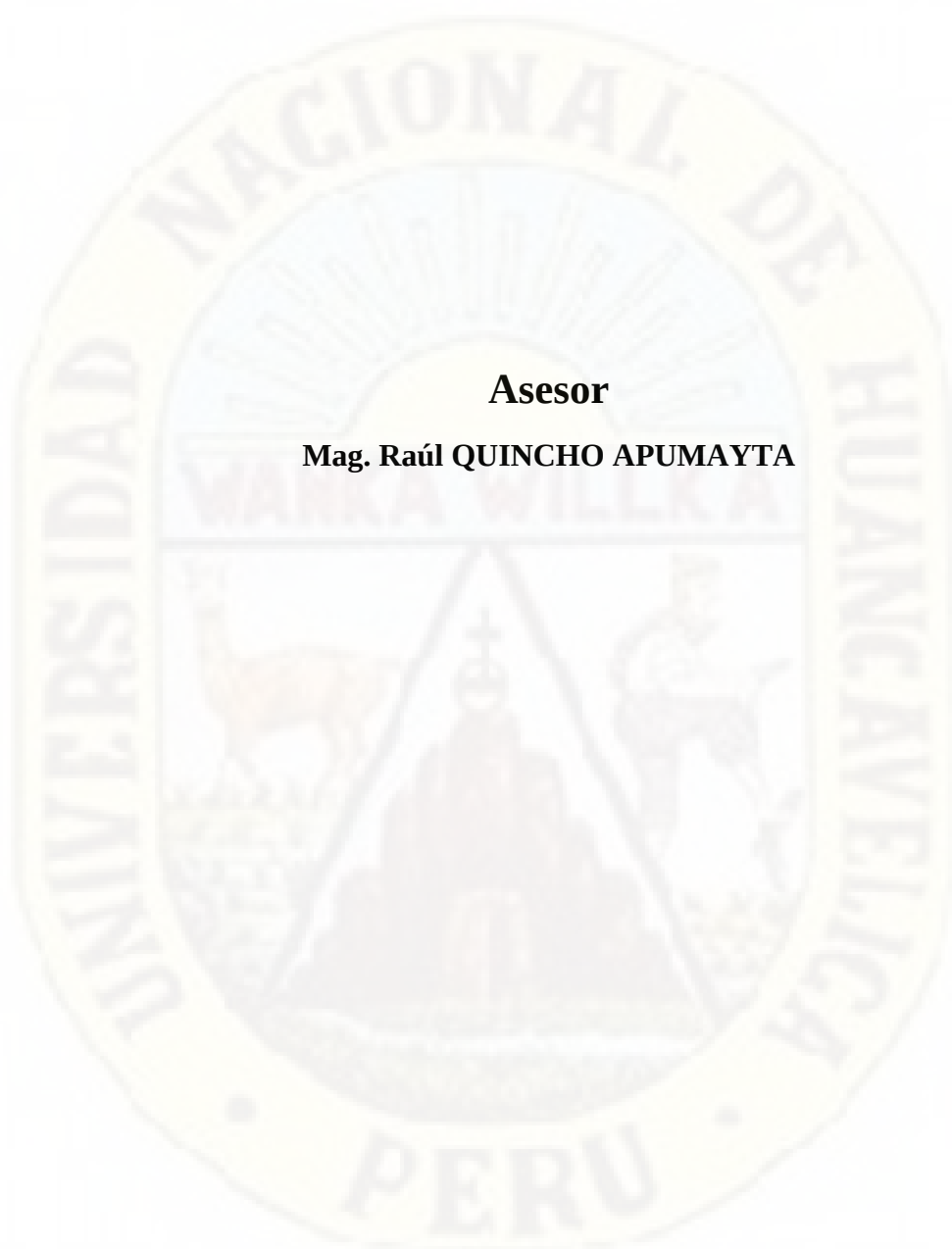
Dra. Jesús Mary ARIAS HUÁNUCO
Decana de la Facultad de Ciencias de la Educación

CLTA/yvv*



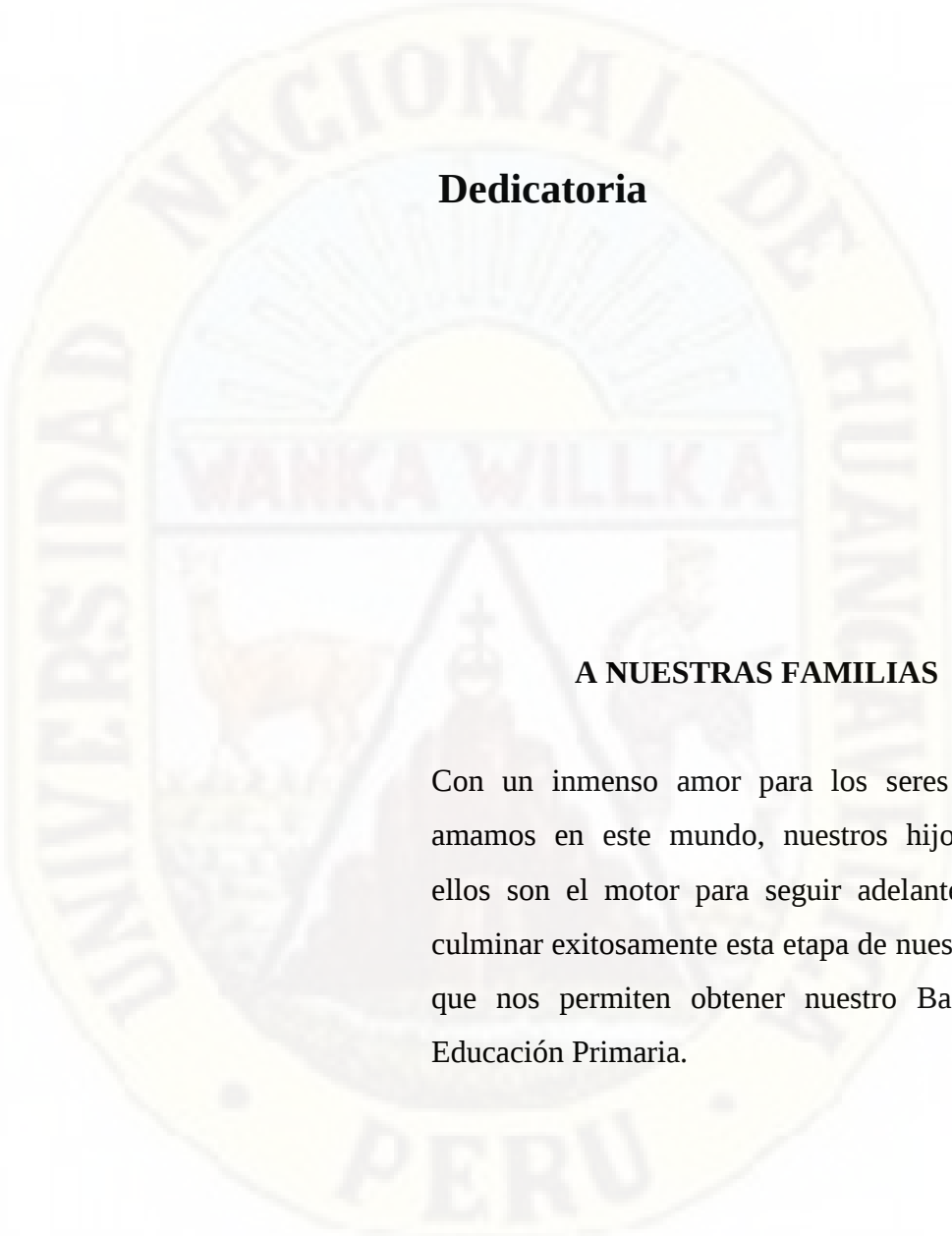
Mtro. Christian Luis TORRES ACEVEDO
Secretario Docente de la Facultad de Ciencias de la Educación

"Regístrese, comuníquese y archívese".



Asesor

Mag. Raúl QUINCHO APUMAYTA



Dedicatoria

A NUESTRAS FAMILIAS

Con un inmenso amor para los seres que más amamos en este mundo, nuestros hijos, porque ellos son el motor para seguir adelante y poder culminar exitosamente esta etapa de nuestras vidas, que nos permiten obtener nuestro Bachiller en Educación Primaria.

Tabla de contenido

Asesor.....	iii
Dedicatoria	iv
Tabla de contenido	v
Tabla de cuadros	viii
Tabla de figuras.....	ix
Resumen.....	x
Abstract	xi
Introducción	xii
CAPÍTULO I.....	14
PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	14
1.1. Descripción del problema	14
1.2. Formulación del problema	15
1.2.1. Problema general	15
1.2.2. Problemas específicos	16
1.3. Objetivos de la investigación	16
1.3.1. Objetivo general	16
1.3.2. Objetivos específicos.....	16
1.4. Justificación.....	17
CAPÍTULO II.....	19
MARCO TEÓRICO	19
2.1. Antecedentes de la investigación	19
2.1.1. Antecedentes internacionales	19
2.1.2. Antecedentes nacionales.....	22
2.2. Bases teóricas	25
2.2.1. Actividades lúdicas.....	25
2.2.1.1. Definición	25
2.2.1.2. Componente estructural de las actividades lúdicas.....	26
2.2.1.3. Principios de las actividades lúdicas.....	28

2.2.1.4.	Dimensiones de las actividades lúdicas	29
2.2.1.5.	Perspectivas teóricas de las actividades lúdicas	30
2.2.1.6.	Aspectos metodológicos de las actividades lúdicas.....	34
2.2.1.7.	Criterios en la utilización de las actividades lúdicas	35
2.2.1.8.	Valores que se desarrollan con las actividades lúdicas.....	36
2.2.1.9.	Importancia de las actividades lúdicas.....	37
2.2.2.	Socialización	38
2.2.2.1.	Definición	38
2.2.2.2.	Elementos de las socialización	39
2.2.2.3.	Características de la socialización	40
2.2.2.4.	Dimensiones de la socialización	40
2.2.2.5.	Teoría de la socialización de Erikson	41
2.2.2.6.	Agentes de socialización.....	44
2.2.2.7.	Proceso de socialización	45
2.2.2.8.	La socialización como adaptación a la escuela.....	46
2.2.2.9.	Importancia de la socialización.....	46
2.3.	Hipótesis de la investigación.....	48
2.3.1.	Hipótesis general	48
2.3.2.	Hipótesis específicas	48
2.4.	Definición de términos.....	48
2.4.1.	Actividad	48
2.4.2.	Actividad lúdica	48
2.4.3.	Crucigrama	48
2.4.4.	Desempeño de roles.....	49
2.4.5.	Dramatización	49
2.4.6.	Lúdico.....	49
2.4.7.	Socialización	49
2.4.8.	Socialización escolar	49
2.4.9.	Socialización primaria	49
2.4.10.	Socialización secundaria	50
2.5.	Definición operativa de variables e indicadores	51

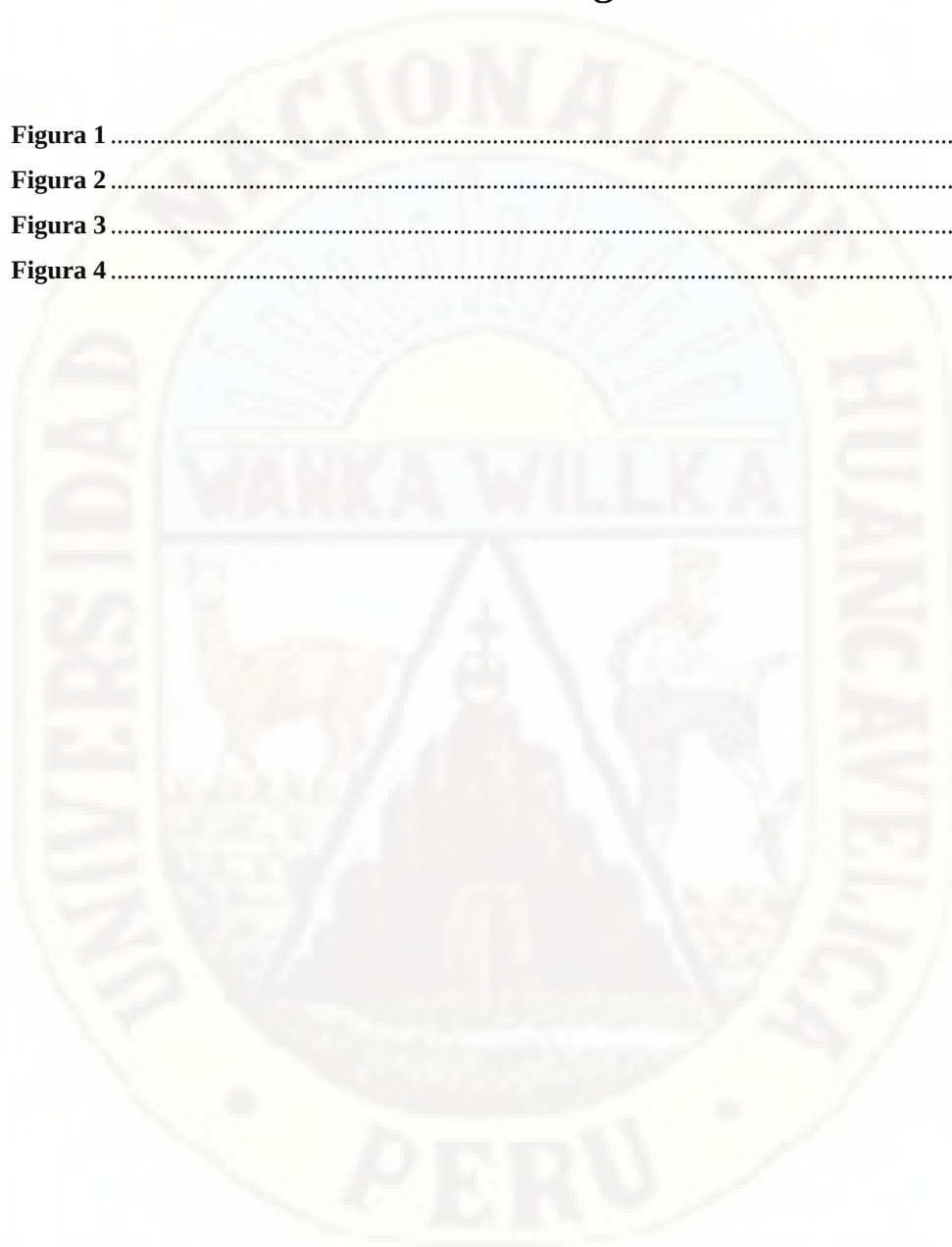
CAPÍTULO III.....	53
METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN.....	53
3.1 Tipo y nivel de investigación	53
3.1.1. Tipo de investigación	53
3.1.2. Nivel de investigación	53
3.2 Método de investigación	53
3.3 Diseño de investigación	54
3.4 Población y muestra	54
3.4.1. Población	54
3.4.2. Muestra	55
3.5 Técnicas e instrumentos de recolección de datos.....	55
3.6 Técnicas de procesamiento y análisis de datos	56
CAPÍTULO IV	58
RESULTADOS.....	58
4.1. Presentación de datos	58
4.1.1. Resultados de la variable dependiente.....	58
4.2. Análisis de datos	67
4.1.2. Prueba de la hipótesis general	67
Conclusiones	75
Recomendaciones.....	77
Referencias.....	78
Apéndice	81

Tabla de cuadros

Tabla 1.....	51
Tabla 2.....	55
Tabla 3.....	56
Tabla 4.....	59
Tabla 5.....	61
Tabla 6.....	63
Tabla 7.....	65
Tabla 8.....	68
Tabla 9.....	70
Tabla 10.....	72
Tabla 11.....	74

Tabla de figuras

Figura 1	59
Figura 2	61
Figura 3	63
Figura 4	65



Resumen

La presente investigación tuvo como propósito determinar la influencia de las actividades lúdicas en la mejora de la socialización de los estudiantes de primaria en la Institución Educativa Pública N° 24160 de Carhuanayre en Ayacucho. El estudio fue de tipo aplicado y de nivel explicativo, ya que ha buscado explicar la relación de causalidad entre las variables de estudio (actividades lúdicas y socialización) utilizándose para ello el diseño experimental de modalidad pre-experimento con pre y pos prueba. Se trabajó con una población muestra de 25 estudiantes de 1° a 6° grado de primaria de la Institución Educativa Pública en mención, a quienes se les aplicó en dos momentos (pre y pos) una ficha de observación para medir su nivel de socialización. Es así que mediante el procesamiento, análisis e interpretación de datos se tuvo como resultado que existen diferencias significativas en el nivel de socialización de los estudiantes en el pretest y posttest, lo que lleva a señalar que las actividades lúdicas influyen en la mejora de la socialización de los estudiantes de primaria en la Institución Educativa Pública N° 24160 de Carhuanayre en Ayacucho en el año 2017.

Palabras claves: actividades lúdicas, desempeño de roles, crucigrama, dramatizaciones, socialización, integración, comunicación, autonomía.

Abstract

The purpose of this research was to determine the influence of recreational activities on improving the socialization of primary school students at Public Educational Institution N° 24160 of Carhuanayre in Ayacucho. The study was of applied type and of explanatory level, since it has sought to explain the causality between the variables of study (playful activities and socialization) using the experimental design of pre-experiment modality with pre- and post-test. We worked with a sample population of 25 students from 1st to 6th grade of primary school of the Public Educational Institution in mention, to whom they applied in two moments (pre and post) an observation form to measure their level of socialization. Thus, through the processing, analysis and interpretation of data resulted in significant differences in the level of socialization of students in the pretest and posttest, which leads to note that recreational activities influence the improvement of socialization of elementary students in the Public Educational Institution No. 24160 of Carhuanayre in Ayacucho in the year 2017.

Keywords: playful activities, performance of roles, crossword, dramatizations, socialization, integration, communication, autonomy.

Introducción

La investigación titulada “Influencia de las actividades lúdicas en la socialización de los estudiantes de educación primaria en la Institución Educativa Pública N° 24160 en Carhuanayre - Ayacucho”, tiene como problema general: ¿En qué medida las actividades lúdicas influyen en la mejora de la socialización de los estudiantes de primaria en la Institución Educativa Pública N° 24160 de Carhuanayre en Ayacucho?. Y como propósito general determinar la influencia de las actividades lúdicas en la mejora de la socialización de los estudiantes de primaria en la Institución Educativa Pública N° 24160 de Carhuanayre en Ayacucho. En este sentido, es importante conocer los efectos de las actividades lúdicas en la mejora de la socialización, pues como se sabe la lúdica es uno de los mejores medios que debe utilizar el docente como parte de su práctica pedagógica, ya que es una importante vía de interacción y comunicación social. Por ello, es necesario que los docentes puedan reflexionar sobre el tema en cuestión e incorporar estratégicamente actividades lúdicas en su labor educativa para colaborar con la educación de los niños y niñas, apoyándolos al desarrollo de habilidades y destrezas, importantes para enfrentar su realidad social de manera asertiva.

Al respecto, el informe final de la investigación se ha estructurado en cuatro capítulos, considerando el Reglamento de Grado Académico de la Facultad de Educación de la Universidad Nacional de Huancavelica como a continuación se detalla:

En el Capítulo I: Planteamiento del Problema; se presenta la descripción de la problemática de estudio, se formulan los problemas y objetivos de la investigación, así como las consideraciones que justifican el estudio.

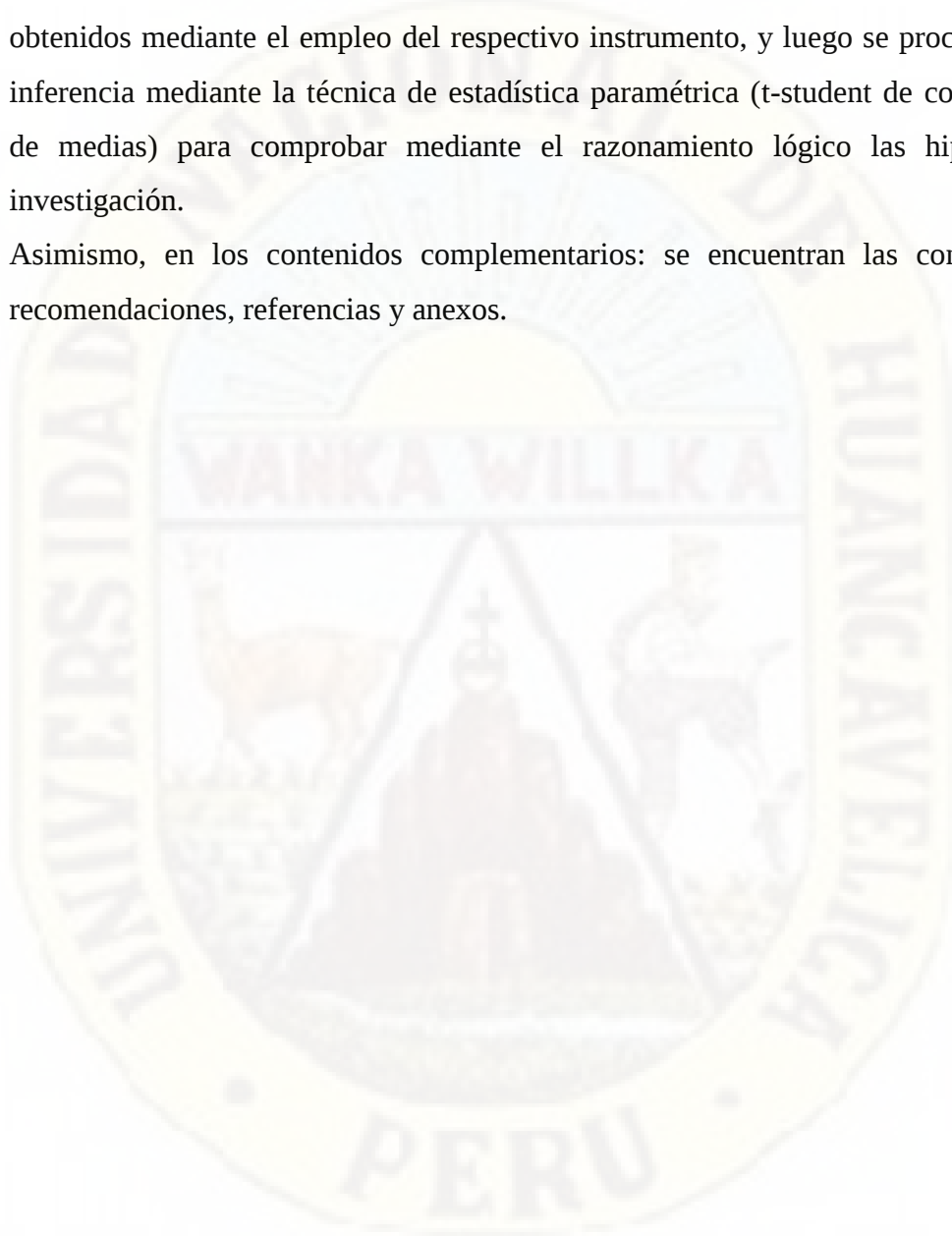
En el Capítulo II: Marco Teórico; se describen los antecedentes de la investigación, las bases teóricas en el que sustenta el estudio, se formulan las hipótesis, se definen los términos básicos y se identifican y operacionalizan las variables del estudio.

En el Capítulo III: Metodología de la Investigación; se describen el tipo, nivel, método y diseño empleado según la naturaleza de la investigación; se identifica a la población y se extrae la muestra de estudio, se señalan las técnicas e instrumentos de investigación, las técnicas de procesamiento y análisis de datos y se establece la

prueba de hipótesis.

En el Capítulo IV: Resultados; se exponen, analizan e interpretan los datos obtenidos mediante el empleo del respectivo instrumento, y luego se procede con la inferencia mediante la técnica de estadística paramétrica (t-student de comparación de medias) para comprobar mediante el razonamiento lógico las hipótesis de investigación.

Asimismo, en los contenidos complementarios: se encuentran las conclusiones, recomendaciones, referencias y anexos.



CAPÍTULO I

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1. Descripción del problema

En la actualidad es muy común observar o tener conocimiento de hogares donde los niños no tienen con quien jugar o son hijos únicos o de edades distantes a sus hermanos, o son víctimas de los fenómenos de la migración, permaneciendo solos al cuidado de los abuelos o de algún pariente el cual por sus propias actividades tampoco le dedica tiempo al infante. (Andrade y Antebravo, 2010)

A raíz de la competitividad, las instituciones educativas tienen su parte, en formar al niño(a) para su inserción en el trabajo, lo cual no es negativo, lo malo es que se reduce el goce de su tiempo libre. De tal manera, que si se observa detenidamente esta problemática, como el hecho de que las cargas docentes y extracurriculares dejan muy poco margen de tiempo al niño para el juego libre, considerado incluso en ocasiones como algo banal. En cuanto al espacio, las modernas ciudades resultan escenario inadecuado para el juego infantil, por el riesgo del tránsito y la ausencia de áreas previstas a tal fin. Es así que sumado a ello, las viviendas carecen igualmente de condiciones para dicha actividad, y en las urbanizaciones es más frecuente que se prevean los espacios para los automóviles que para el juego de sus pequeños habitantes. Todo ello va sumando a que los niños(a) tengan carencias para desarrollar su lado lúdico y lo que esto implica, por otra parte, está la existencia de adultos quienes no

ejercitan actividades lúdicas y ni mucho menos estimulan a los niños(a) con juegos y juguetes educativos en el hogar.

La educación primaria en nuestro país, al igual que los otros niveles, arrastra también grandes fallas, entre ellas está la carencia de recursos didácticos atractivos, la falta de integración de los padres y representantes al proceso educativo de sus hijos, la utilización de estrategias dinámicas y activas, entre otros. No obstante se denota una marcada falta de actualización y preparación de los docentes, así como su creatividad e iniciativa se encuentra limitada al desconocer cómo llevar a cabo el juego aplicando aún modelos tradicionales al tener al niño sentado solo trabajando directamente en la hoja realizando actividades pasivas que no son del disfrute infantil. Toda esta serie de factores básicos del nivel primaria pueden afectar un proceso de socialización de los niños(as). En este sentido, es importante que tanto docentes como representantes entiendan, que el juego es una actividad a utilizar no sólo para entretener al niño, sino que, por el contrario, el juego es una de las estrategias más importantes dentro del complejo proceso de socialización del niño y que un juguete este diseñado o no con propósitos de enseñanza, constituye en sí mismo un medio de conocimiento del mundo, y un objeto que propicia ese conocimiento. Por ello, se ha puesto interés en tratar esta problemática, de manera particular en la Institución Educativa Pública N° 24160 del Centro Poblado de Carhuanayre que se encuentra en la región de Ayacucho, para mejorar la socialización de los estudiantes, utilizando para ello una potente estrategia didáctica como son las actividades lúdicas.

1.2. Formulación del problema

1.2.1. Problema general

¿En qué medida las actividades lúdicas influyen en la mejora de la socialización de los estudiantes de primaria en la Institución Educativa Pública N° 24160 de Carhuanayre en Ayacucho?

1.2.2. Problemas específicos

- ¿En qué medida las actividades lúdicas influyen en la mejora de la integración de los estudiantes de primaria en la Institución Educativa Pública N° 24160 de Carhuanayre en Ayacucho?
- ¿En qué medida las actividades lúdicas influyen en la mejora de la comunicación de los estudiantes de primaria en la Institución Educativa Pública N° 24160 de Carhuanayre en Ayacucho?
- ¿En qué medida las actividades lúdicas influyen en la mejora de la autonomía de los estudiantes de primaria en la Institución Educativa Pública N° 24160 de Carhuanayre en Ayacucho?

1.3. Objetivos de la investigación

1.3.1. Objetivo general

Determinar la influencia de las actividades lúdicas en la mejora de la socialización de los estudiantes de primaria en la Institución Educativa Pública N° 24160 de Carhuanayre en Ayacucho.

1.3.2. Objetivos específicos

- Conocer la influencia de las actividades lúdicas en la mejora de la integración de los estudiantes de primaria en la Institución Educativa Pública N° 24160 de Carhuanayre en Ayacucho.
- Conocer la influencia de las actividades lúdicas en la mejora de la comunicación de los estudiantes de primaria en la Institución Educativa Pública N° 24160 de Carhuanayre en Ayacucho.
- Conocer la influencia de las actividades lúdicas en la mejora de la autonomía de los estudiantes de primaria en la Institución Educativa Pública N° 24160 de Carhuanayre en Ayacucho.

1.4. Justificación

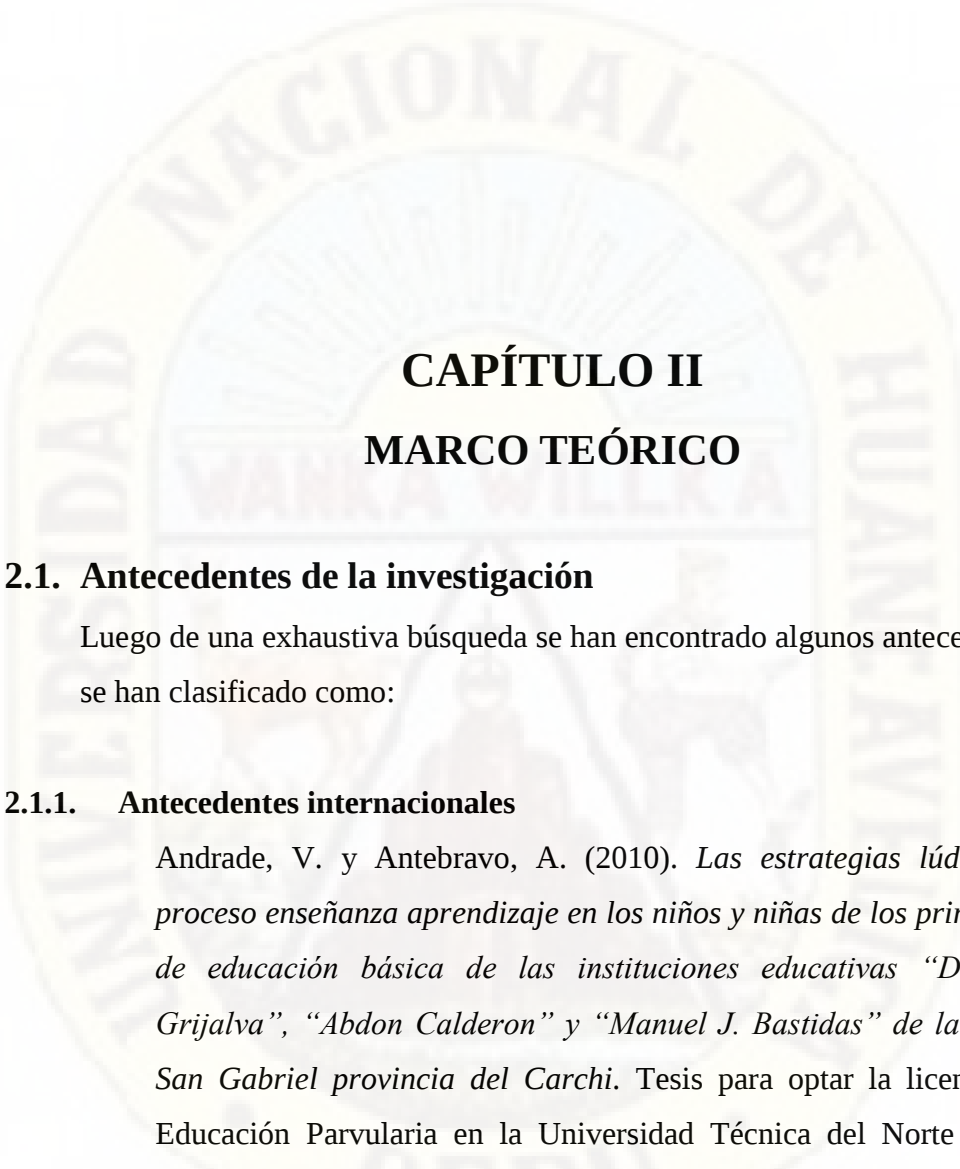
El estudio de la presente investigación es importante porque si nos referimos a educación primaria ésta es decisiva en el desarrollo y aprendizaje de los niños desde los primeros años de vida, capacitándoles para la integración activa en la sociedad. El juego y el juguete son pilares fundamentales en la educación inicial y primaria, puesto que en esta etapa el niño desarrolla lo fundamental en la selección pertinente y secuencial de las actividades, partiendo de las más elementales pero que tenga la significación para los niños y niñas lo que quiere decir que en base a ellas se van desarrollando nuevas destrezas y a futuro construyendo nuevos aprendizajes. Entonces la educación Inicial y primaria es el conjunto de estrategias que estimulan y conducen al niño a potenciar sus habilidades, capacidades, intereses y necesidades básicas en un marco de valores y lineamientos éticos, tanto de sus padres como de las personas que son responsables de sus cuidados y enseñanza, procurando así su desarrollo integral.

De acuerdo con las características que propone el currículo abierto y flexible se dará una atención especial en las actividades lúdicas, en las metodologías, estrategias y en la evaluación. Y es por ello que se conoce que una de las herramientas más valiosas dentro del proceso educativo de los niños en la educación primaria son el juego y el juguete, se vivencia que en la práctica diaria con los niños(as) se cae en el error de pensar que un mismo recurso didáctico no pueda transformarse su utilización para las diferentes etapas evolutivas.

Esta investigación tiene como finalidad ampliar aspectos relacionados con la actividad lúdica significativa que el niño(a) requiere para una buena educación inicial y primaria, garantizándole un adecuado proceso de sociabilización para lograr un óptimo avance escolar. Por este motivo se propone dar pautas adecuadas para las docentes en cómo saber utilizar correctamente los recursos que nos proporciona la institución educativa, lo que se convierte en un escenario de trabajo con enfoques e iniciativas diferentes que vayan a la par de

la dinámica de la etapa de educación y a la creciente necesidad de establecer nuevas maneras de llevar a cabo un aprendizaje significativo.





CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes de la investigación

Luego de una exhaustiva búsqueda se han encontrado algunos antecedentes que se han clasificado como:

2.1.1. Antecedentes internacionales

Andrade, V. y Antebravo, A. (2010). *Las estrategias lúdicas en el proceso enseñanza aprendizaje en los niños y niñas de los primeros años de educación básica de las instituciones educativas “Dario Egas Grijalva”, “Abdon Calderon” y “Manuel J. Bastidas” de la ciudad de San Gabriel provincia del Carchi*. Tesis para optar la licenciatura en Educación Parvularia en la Universidad Técnica del Norte en Ibarra, Ecuador. Las investigadoras en su estudio arribaron a las siguientes: Se encontró que los docentes carecen de conocimientos adecuados para el manejo de estrategias lúdicas, por ello solo a veces hacen propuestas de juegos en sus planes de trabajo docente (100%) y así mismo, tan solo “a veces” aplican juegos como medio de aprendizaje (100%), pese a que la gran mayoría de niños afirma que aprende jugando (72%) y que le gustaría aprender jugando (89%). También se encontró que los niños se distraen y se aburren en las aulas, por lo cual se elaboró una guía

didáctica de juegos pedagógicos, donde encontrarán una variedad de actividades que le motivarán al estudiante en el proceso enseñanza-aprendizaje, es decir se diviertan aprendiendo. Por último, se determinó que la poca utilización de actividades lúdicas, impide que los niños(as) desarrollen en su totalidad la interrelación con el medio y por ende la sociedad.

Tzic, J. (2012). *Actividades lúdicas y su incidencia en el logro de competencias*. Tesis para optar la licenciatura en Pedagogía en la Universidad Rafael Landívar en Quetzaltenango, Guatemala. El investigador en su estudio llegó a las siguientes: Se determinó la forma en que las actividades lúdicas favorecen el logro de competencias en los estudiantes, cuando estos se incluyen en la programación de estudios, lo que significa que el docente debe priorizar el logro de competencias de aprendizaje en los cursos y las actividades lúdicas pueden viabilizar estos propósitos. También se determinó que cuando el docente incluye algunas veces las actividades lúdicas en el proceso de aprendizaje, éstas condicionan la conducta de los estudiantes, en cuanto a su interés de aprender. Se demuestra entonces que las actividades lúdicas son importantes y muy valioso recurso para convertir el proceso enseñanza-aprendizaje en un momento más agradable y participativo. Asimismo, se encontró que todavía existe un grupo de docentes que no reconocen la importancia de las actividades lúdicas, como estrategias que facilitan el logro de competencias de aprendizaje. De acuerdo al nuevo paradigma educativo del país, el docente es el facilitador del proceso de aprendizaje del estudiante, por lo tanto debe utilizar todos los medios para facilitar este proceso y que mejor que las actividades lúdicas, pues está comprobado su efectividad. Por último, se determinó que las actividades lúdicas son muy importantes e inseparables de la vida de las personas, no importando edad, cultura, económica y social, pues de ellas se aprende y se responde mejor en forma adecuada ante cualquier desafío de la vida cotidiana, ya sea en forma individual o grupal. Al mismo tiempo

fomentan las relaciones humanas y se practican fácilmente todos los valores.

Castro, E. (2015). *La socialización a través del juego*. Tesis para optar la licenciatura en Educación Preescolar en la Universidad Pedagógica Nacional Unidad 161 en Michoacán, México. La investigadora en su estudio llegó a las siguientes: Se determinó que el trabajo docente al contrario de lo que muchos piensan, es bastante arduo y complejo, es un trabajo donde debemos comprometernos no solo con impartir aprendizajes a los niños sino que es también trabajo con padres de familia, involucrarlos en la educación de sus hijos y hacerles ver que ellos son el pilar fundamental de dicha educación, sin embargo, hacer esto resulta en la práctica algo complejo sobre todo si la cultura de los padres de familia es la de que el maestro es el responsable de si el niño aprende o no. También se determinó que el juego representa una excelente estrategia de aprendizaje para con los niños, es muy importante tener bien definido qué actividades generan aprendizaje y de igual manera satisfacción en los niños, es importante mencionar que un niño que juega tiene un mayor desarrollo cognitivo y socio-emocional que un niño que no tiene la oportunidad de jugar mucho. Finalmente se consideró que el juego aparte de ser una excelente herramienta para facilitar el aprendizaje, puede fungir como una terapia o distracción en la cual el niño pueda descargar sus emociones o conflictos que vive en su hogar, considero que la función como docente no solo es la de brindar conocimiento para incorporar y prepararlos para la educación primaria, sino que podamos brindar una educación integral en todos los aspectos.

Gómez, T., Molano, O. y Rodríguez, S. (2015). *La actividad lúdica como estrategia pedagógica para fortalecer el aprendizaje de los niños de la institución Educativa Niño Jesús de Praga*. Tesis para optar la licenciatura en Pedagogía Infantil en la Universidad del Tolima en Ibagué, Colombia. Las investigadoras en su estudio arribaron a las

siguientes conclusiones: Se determinó que la lúdica es un elemento importante ya que esta característica es innata en los niños y su desarrollo permite que el aprendizaje sea divertido y natural, esta a su vez brinda una serie de actividades agradables, divertidas, que relajan interesan o motivan, pero que también se han visto limitadas únicamente a ciertas circunstancias de tiempos y lugares socialmente aceptados, por ello se debe incluir dentro de los espacios de aprendizaje como impulsor de este, la implementación de la actividad lúdica como estrategia pedagógica para fortalecer el interés y habilidades en el aprendizaje de los niños de la institución educativa Niño Jesús de Praga. También se encontró que las actitudes y rendimiento de los niños en la escuela aumentan cuando padres y maestras se entienden y respetan mutuamente, comparten expectativas similares, y se mantienen en comunicación. La combinación más poderosa para aprender es cuando la familia y la escuela trabajan juntos. Por último, se determinó que la lúdica es uno de los mejores medios que debe utilizar el docente como parte de su práctica pedagógica, ya que es una importante vía de comunicación social, por ello los docentes deben reflexionar cuestionarse frente a su labor educativa donde puedan elegir y escoger las mejores estrategias, para colaborar con la educación de los niños y niñas, apoyándolos al desarrollo de habilidades y destrezas, importantes para enfrentar su realidad social creando compromiso en la institución educativa en la formación de niños creativos, motivados y constructivos, mediante la instalación de ambientes de aprendizaje lúdicos.

2.1.2. Antecedentes nacionales

Carrera, J. y Chocca, M. (2013). *El juego sensorial y la socialización en niños de 5 años de la Institución Educativa N° 138 distrito de Ascensión- Huancavelica*. Tesis para optar la licenciatura en Educación Inicial en la Universidad Nacional de Huancavelica en Huancavelica. Las investigadoras en su estudio llegaron a las siguientes conclusiones: Se determinó que los Juegos Sensoriales influyen de forma significativa en

los niveles de Socialización de los niños de 5 años de la Institución Educativa. N° 138 del distrito de Ascensión-Huancavelica. El contraste de significancia asociado de la estadística de Wilcoxon obtenido es de $0,00 < 0,05$ es decir la influencia fue significativa. También se encontró que los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa. N° 138 del distrito de Ascensión-Huancavelica en la prueba de entrada obtuvieron los siguientes resultados: la tabla afirma, que hay 7 (38,9%) estudiantes que se encuentran en el nivel por debajo del promedio, 11 (611 %) en el promedio normal. la prueba de salida afirma, que el 100% de los estudiantes lograron socializarse en un nivel superior al promedio normal. Asimismo, se encontró que el nivel de socialización que presenta los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 138 del distrito de Ascensión-Huancavelica, después de la aplicación del juego sensorial, es de nivel alto. Por último, se determinó que el juego sensorial tiene un efecto significativo y positivo en la integración del niño a su grupo social, permitiendo la identificación personal.

Rivas, M. y Verástegui, B. (2013). *Programa de juegos “divirtiéndome con mis amigos” para mejorar la socialización en los niños de 5 años de la I.E. N° 206 “Saber y fantasía con María”, de la ciudad de Trujillo, en el 2013.* Tesis para optar la licenciatura en Educación Inicial en la Universidad Nacional de Trujillo en Trujillo. Las investigadoras en su estudio llegaron a las siguientes conclusiones: Se determinó que el programa de juegos “Divirtiéndome con mis amigos” es innovador, con el empleo de material diverso, las actividades fueron previamente seleccionadas y de bajo presupuesto. También se determinó que la aplicación del programa de juegos “Divirtiéndome con mis amigos”, ha logrado que los niños(a) de la I.E N° 206 “Saber y fantasía con María” mejoren significativamente su socialización. Lo cual evidencia el rechazo de la hipótesis nula y la aceptación de la hipótesis alterna. Por último, se encontró que los niños y niñas del grupo experimental de acuerdo al post test, lograron mejorar su nivel de socialización como queda evidenciado

en el puntaje obtenido de 85% en el nivel alto, 15% en el regular y ninguno en nivel bajo de socialización.

Acaro, A. (2015). *El juego dramático y sus efectos en la socialización de los niños de educación inicial de 5 años de la I.E.P. Marvista - Paita, 2015*. Tesis para optar la licenciatura en Educación Inicial en la Universidad Católica Los Ángeles en Piura. La investigadora en su estudio arribó a las siguientes conclusiones: Se determinó que la aplicación de un programa centrado en la estrategia didáctica denominada juego dramático tiene efectos significativos sobre el nivel de socialización de los niños de 5 años de educación inicial de la IEP. Marvista de la ciudad de Paita, así quedó demostrado al verificar que la totalidad de niños (100,0%) expresaba un mejor nivel de integración, adaptación, aceptación y comunicación después de participar en actividades formativas centradas en diversos juegos dramáticos, pues lograron altas puntuaciones (promedio = 92,5 puntos), lo que demuestra que tienen efectividad para fortalecer la socialización en los niños. También se encontró que los resultados del pretest y del postest, respecto al nivel de socialización de los niños en cada una de las dimensiones consideradas, establecen que existen diferencias, tanto en las frecuencias como en las medias. En las frecuencias, en el postest, el 53,8% de niños superó el nivel bajo que tenía en el pretest, en cambio, el 92,5% logró sumarse al alto nivel (tabla 3). En la comparación de medias se verificó que existe una diferencia significativa de más de siete puntos a favor del postest, correspondiendo los valores al nivel alto (tabla 7). Finalmente los resultados demuestran que el nivel de logro en las dimensiones de la socialización mejoró considerablemente después que los niños vivieron las experiencias didácticas centradas en juego dramático (juego simbólico, juego de roles, juego con títeres y juego con teatro).

Melendez, F. y Pianto, M. (2015). *Efectos de las estrategias lúdicas para mejorar la comprensión de lectura de textos narrativos, en los estudiantes del primer grado de educación secundaria, de la Institución*

Educativa Felipe Huamán Poma de Ayala- 1190, Lurigancho – Chosica, 2015. Tesis para optar la licenciatura en Lengua Española e Inglés en la Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle en Lima. Las investigadoras en su estudio llegaron a las siguientes conclusiones: Se identificó el grado de efecto significativo de la aplicación de estrategias lúdicas en la comprensión de textos narrativos como el cuento en los estudiantes del primer grado de educación secundaria, de la Institución Educativa Felipe Huamán Poma de Ayala- 1190, UGEL N° 06, 2015. Finalmente se identificó las consecuencias favorables significativas que tiene la aplicación de estrategias lúdicas en la comprensión de textos narrativos como el cuento en el nivel de literal, inferencial y criterial en los estudiantes del primer grado de educación secundaria, de la Institución Educativa Felipe Huamán Poma de Ayala- 1190, UGEL N° 06, 2015.

2.2. Bases teóricas

2.2.1. Actividades lúdicas

2.2.1.1. Definición

Según Agallo (2003) las actividades lúdicas “son los impulsos o fuerzas vitales de los seres humanos, tal como lo articulan en las actividades colectivas de los grupos. Estos impulsos constituyen, el sistema de los intereses humanos implícitos en el desempeño de las funciones sociales” (p. 38).

Solórzano y Tariguano (citados por Posada, 22014) refiriéndose a la actividad lúdica sostienen:

El juego es una actividad lúdica constante en la vida propia del ser humano. Desde que nace y durante todas sus etapas de desarrollo, hombre y mujeres sienten atracción hacia las actividades lúdicas como forma de actuación. De ahí la importancia de su aplicación en el aprendizaje. (p. 27)

Para Rodríguez (2012) las actividades lúdicas se refieren a aquellas

actividades en donde se refleja la necesidad del ser humano, de comunicarse, de sentir, de expresarse y de producir una serie de emociones orientadas hacia el entretenimiento, la diversión y el esparcimiento, que nos llevan a gozar, reír, gritar e inclusive llorar en una verdadera fuente generadora de emociones.

Considerando los aportes de los autores anteriormente citados, en el presente estudio se define por actividad lúdica como a aquella actividad por medio de la cual el niño se desarrolla y aprende jugando. La actividad lúdica es un importante medio de expresión de los pensamientos más profundos y emociones del ser humano que en ocasiones no pueden ser aflorados directamente. Al jugar, se exterioriza conflictos internos y minimizan los efectos de experiencias negativas. Es así que la actividad lúdica, favorece en la infancia la autoconfianza, la autonomía y la formación de la personalidad, convirtiéndose así en una actividad no solo recreativa sino también educativa, en tanto ayuda a conocer la realidad, permite al niño afirmarse y favorece su proceso socializador.

2.2.1.2. Componente estructural de las actividades lúdicas

La actividad lúdica es una técnica participativa de la enseñanza encaminada a desarrollar en los estudiantes métodos de dirección y conducta correcta, estimulando así la disciplina con un adecuado nivel de decisión y autodeterminación; es decir, ella propicia: a) la adquisición de conocimientos, b) el desarrollo de habilidades, y, c) el logro de la motivación por las asignaturas; constituye así una forma de trabajo docente que brinda una gran variedad de procedimientos para el entrenamiento de los estudiantes en la toma de decisiones para la solución de diversas problemáticas.

Ortiz (2004) en un estudio sumamente acucioso realizado sobre la importancia de la actividad lúdica como técnica didáctica, señala que:

El juego es una actividad, naturalmente feliz, que desarrolla integralmente la personalidad del hombre y en particular su capacidad

creadora. Como actividad pedagógica tiene un marcado carácter didáctico y cumple con los elementos intelectuales, prácticos, comunicativos y valorativos de manera lúdica.

Para tener un criterio más profundo sobre el concepto de juego tomaremos uno de sus aspectos más importantes, su contribución al desarrollo de la capacidad creadora en los jugadores, toda vez que este influye directamente en sus componentes estructurales: intelectual-cognitivo, volitivo- conductual, afectivo-motivacional y las aptitudes.

En el intelectual-cognitivo se fomentan la observación, la atención, las capacidades lógicas, la fantasía, la imaginación, la iniciativa, la investigación científica, los conocimientos, las habilidades, los hábitos, el potencial creador, etc.

En el volitivo-conductual se desarrollan el espíritu crítico y autocrítico, la iniciativa, las actitudes, la disciplina, el respeto, la perseverancia, la tenacidad, la responsabilidad, la audacia, la puntualidad, la sistematicidad, la regularidad, el compañerismo, la cooperación, la lealtad, la seguridad en sí mismo, estimula la emulación fraternal, etc.

En el afectivo-motivacional se propicia la camaradería, el interés, el gusto por la actividad, el colectivismo, el espíritu de solidaridad, dar y recibir ayuda, etc. (p. 47)

Como se puede observar el juego es en sí mismo una vía para estimular y fomentar la creatividad, si en este contexto se introduce además los elementos técnico-constructivos para la elaboración de los juegos, la asimilación de los conocimientos técnicos y la satisfacción por los resultados, se enriquece la capacidad técnico-creadora del individuo.

Los juegos, durante cientos de generaciones, han constituido la base de la educación del hombre de manera espontánea, permitiendo la transmisión de las normas de convivencia social, las mejores tradiciones y el desarrollo de la capacidad creadora. Esta última como elemento básico de la personalidad del individuo que le permitan aceptar los retos, en situaciones difíciles y resolver los problemas que

surgen en la vida. (Ortiz, 2004)

Los juguetes didácticos son el soporte material con que se desarrolla el método para el cumplimiento del objetivo, permitiendo con su utilización el desarrollo de las habilidades, los hábitos, las capacidades y la formación de valores del estudiante. El juego como recurso metodológico se recomienda su estudio e implementación en aquellos temas conflictivos para el estudiante o que la práctica señale que tradicionalmente es repelido por el alumno pero que constituya un objetivo básico y transferible a diversas esferas de la actividad o por la repercusión de su aplicación en su profesión o la vida cotidiana.

2.2.1.3. Principios de las actividades lúdicas

Para Solórzano y Tariguano (citados por Posada, 2014) son:

- **La participación:** es el principio básico de la actividad lúdica que expresa la manifestación activa de las fuerzas físicas e intelectuales del estudiante. La participación es una necesidad intrínseca del ser humano, porque se realiza, se encuentra a sí mismo, negársela es impedir que lo haga, no participar significa dependencia, la aceptación de valores ajenos, y en el plano didáctico implica un modelo verbalista, enciclopedista y reproductivo, ajeno a lo que hoy día se demanda. La participación del estudiante constituye el contexto especial específico que se implanta con la aplicación del juego.
- **El dinamismo:** expresa el significado y la influencia del factor tiempo en la actividad lúdica. Todo juego tiene principio y fin, por lo tanto el factor tiempo tiene en éste el mismo significado primordial que en la vida. Además, el juego es movimiento, desarrollo, interacción activa en la dinámica del proceso pedagógico.
- **El entretenimiento:** refleja las manifestaciones amenas e interesantes que presenta la actividad lúdica, las cuales ejercen un

fuerte efecto emocional en el estudiante y puede ser uno de los motivos fundamentales que propicien su participación activa en el juego. El valor didáctico de este principio consiste en que el entretenimiento refuerza considerablemente el interés y la actividad cognoscitiva de los estudiantes, es decir, el juego no admite el aburrimiento, las repeticiones, ni las impresiones comunes y habituales; todo lo contrario, la novedad, la singularidad y la sorpresa son inherentes a éste.

- **El desempeño de roles:** está basado en la modelación lúdica de la actividad del estudiante, y refleja los fenómenos de la imitación y la improvisación.
- **La competencia:** se basa en que la actividad lúdica reporta resultados concretos y expresa los tipos fundamentales de motivaciones para participar de manera activa en el juego. El valor didáctico de este principio es evidente: sin competencia no hay juego, ya que ésta incita a la actividad independiente, dinámica, y moviliza todo el potencial físico e intelectual del estudiante.

2.2.1.4. Dimensiones de las actividades lúdicas

Para Solórzano y Tariguano (citados por Posada, 2014) las actividades lúdicas pueden ser libres o dirigidas, siendo ambas importantes por lo que han de ser complementarios por las ventajas que poseen y para contrarrestar su inconveniente. En el presente estudio se va utilizar como actividades lúdicas específicas: al desempeño de roles, los crucigramas y la dramatización, las mismas que a su vez serán consideradas las dimensiones de la variable en tratamiento:

A. Desempeño de roles

Cuando se desea que alguien comprenda lo más íntimamente posible una conducta o situación, se le pide que "se ponga en el lugar" de quien la vivió en la realidad. Si en lugar de evocarla mentalmente se asume el rol y se revive dramáticamente la situación, la comprensión íntima resulta mucho más profunda y

esclarecedora. En esto consiste el Role - Playing o desempeño de roles: representar (teatralizar) una situación típica (un caso concreto) con el objeto de que se tome real, visible, vívido, de modo que se comprenda mejor la actuación de quien o quienes deben intervenir en ella en la vida real.

B. Crucigramas

Un crucigrama es un pasatiempo escrito que consiste en escribir en una plantilla una serie de palabras en orden vertical y horizontal que se cruzan entre sí. El primer crucigrama apareció en el periódico New York World de los estados Unidos. Para el desarrollo del juego, en la plantilla se proponen dos baterías de definiciones, una horizontal y otra vertical. Igualmente la plantilla está dividida en casillas blancas que corresponden a letras individuales y negras que sirven para separar palabras.

C. Dramatizaciones

La representación escénica provoca una vivencia común a todos los presentes, y después de ella es posible discutir el problema con cierto conocimiento directo generalizado, puesto que todos han participado ya sea como actores o como observadores con plena comprensión de los contenidos de la lectura, por cuanto el aprendizaje se convierte en parte de un proceso vivencial.

Al respecto, Nerici (1998) afirma que la dramatización “es la escenificación, muchas veces improvisada, de la actitud de una persona o grupo, a través de la cual se pretende dar un mensaje, valorar una actitud, o provocar reacciones espontáneas que se tomarán como representativas de su personalidad” (p. 31)

2.2.1.5. Perspectivas teóricas de las actividades lúdicas

Según Meléndez y Pianto (2015) las actividades lúdicas tienen su fundamento en las siguientes perspectivas:

A. Perspectiva antropológica

Esta perspectiva se ha convertido en fuente de consulta obligada para quienes estudiamos el tema de las actividades lúdicas. Huizinga, citado por Velásquez (2008) define al juego de la siguiente forma:

Es una acción u ocupación libre, que se desarrolla de unos límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas, acción que tiene su fin en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y de la conciencia de “ser de otro modo” en la vida corriente. (p.37).

Según Velásquez (2008) otra de las aportaciones fundamentales desde la misma perspectiva la hace Riger Caillois en su libro Los juegos y los hombres, al describir cuatro formas clasificatorias de la actividad lúdica:

- **Competición (agon).** Son los juegos de competencia de donde los antagonistas se encuentran en condiciones de relativa igualdad y cada cual busca demostrar su superioridad (deportes, juegos de salón, etc.).
- **Suerte (alea).** Juegos basados en una decisión que no dependa del jugador. No se trata de vencer al adversario, sino de imponerse al destino. La voluntad renuncia y se abandona al destino (Juegos de azar).
- **Simulacro (mimicry).** Todo juego supone la aceptación temporal, sino de una ilusión por lo menos de un universo cerrado, convencional y, en ciertos aspectos, ficticia. Ahí no predominan las reglas, sino la simulación de una segunda realidad. El jugador escapa del mundo haciéndose otro. Estos juegos se complementan con la mímica y el disfraz.
- **Vértigo (ilinx).** Juegos que se basan en buscar el vértigo y consisten en un intento de destruir por un instante la estabilidad de la percepción y de infligir a la conciencia lúdica una especie de pánico voluptuoso. En cualquier caso, se trata de alcanzar una

especie de espasmo, de grande o de aturdimiento que provoca la aniquilación de la realidad con una brusquedad soberana. El movimiento rápido de rotación o caída provoca un estado orgánico de confusión y de desconcierto.

A partir de que los estudios antropológicos dieron la importancia al juego se ha diversificado las posturas y empezaron a surgir estudios bastante completos que han permitido concebir a la actividad lúdica como una actividad de gran valor formativo.

B. Perspectiva psicogenética

Jean Piaget elaboró una teoría de que el aprendizaje se construye incorporando elementos hipotéticos derivados de las relaciones manipulativas del sujeto sobre los objetos en un proceso de asimilación, acomodación y adaptación de las estructuras mentales existentes previamente en el educando. Tineo (2011) cita a Piaget quien difunde:

En la actualidad es la que afirma que cuando un individuo puede relacionar el nuevo conocimiento con lo que ya posee, supera su nivel actual de comprensión y se produce un conflicto cognitivo que puede ser el punto de partida de la reflexión y la posterior reorganización conceptual. (p.95)

Otras de las ideas sueltas que pueden considerar que han tenido aplicación en el campo educativo son las siguientes:

- La educación debe formar, no moldear la mente de los niños.
- El conocimiento se construye a partir de las actividades físicas y mentales.
- Es preciso adecuar las necesidades del aprendizaje al nivel de desarrollo conceptual del educando.
- La interacción social contribuye a atenuar el egocentrismo infantil en los niños de corta edad y en los de mayor edad es fuente natural de conflicto cognitivo.

- La meta de la educación no es asimilar el conocimiento, sino ser la posibilidad de que el niño invente y descubra.

Piaget, citado por Tineo (2011) establece tres grandes etapas por el aquel pasaje los sujetos cuando ponen en práctica esta actividad lúdica:

- **Juego ejercicio.** En esta etapa el adolescente realiza actividades por el simple placer de dominarlas; no involucra pensamiento simbólico ni razonamiento. Esta fase, a su vez, se clasifica en dos más específicas.
- **Juego simbólico.** Es la fase en la que el adolescente utiliza objetos evocando atributos diferentes de lo que normalmente éstos tienen. Este tipo de juego ha sido motivo de estudio de muchas investigaciones por la trascendencia que tiene en la vida futura de las personas, pues no puede desligarse del enfoque sociológico y antropológico.
- **Juego de reglas.** Es la actividad lúdica del ser socializado. Se sanciona a quienes no observen las conductas establecidas por los participantes. Este tipo de actividades se clasifica, a su vez, en dos tipos: juego de reglas transmitidas y juegos de reglas espontáneas.

Estos tipos de juegos, decía Freud, citado por Tineo (2011) nos explica que: “Todos los elementos adquiridos en la etapa del juego simbólico han sido siempre útiles para atenuar las dificultades que entraña el cabal entendimiento la vida actual.” (p.88).

C. Perspectiva sociocultural

La teoría Vigotskiana ha sido fuente de numerosas investigaciones y explicaciones innovadoras en el contexto educativo. Las principales son las siguientes:

- La participación guiada.
- El andamiaje.

- La enseñanza recíproca.
- La mediación educativa.

El enfoque sociocultural afirma que el desarrollo tiene lugar durante el juego, pues es la actividad que lo guía. (Vigotsky, 2000:76) insiste en los aspectos afectivos y motivadores del juego y sugiere que durante el desarrollo de esta actividad los adolescentes disfrutan ignorando los usos cotidianos de objetos y acciones subordinándolos a significados y situaciones imaginarias.

2.2.1.6. Aspectos metodológicos de las actividades lúdicas

Las actividades lúdicas aplicadas por el docente deben realizarse sobre las bases de una metodología que de forma general se estructure a partir de la preparación, ejecución y conclusión. Es necesario que provoque sorpresa, motivación y entretenimiento a fin de garantizar la estabilidad emocional y de nivel de participación en su desarrollo para impulsar así el perfeccionamiento de las capacidades y destrezas dentro de un enfoque lúdico.

La actividad lúdica debe ser considerada como metodología general básica para desarrollar las capacidades de comprender conceptos, conocer procesos y solucionar problemas.

Al presentar los juegos didácticos como recursos a los estudiantes, es recomendable comunicarles también la intención educativa que estos tienen. Es decir hacerlos partícipes de que van hacer y por qué hacen esto, que se espera de esta actividad: que lo pasen bien, que aprendan determinadas cosas, que colaboren con los compañeros, y así se estimule al desarrollo físico y socio-afectivo para favorecer su proceso de sociabilidad.

Al respecto, Rodríguez (2012) afirma que hay que considerar los siguientes aspectos metodológicos en toda actividad lúdica:

- Seleccionar y ambientar el lugar.

- Elegir adecuadamente el juego.
- Explicar el juego paso a paso.
- Utilizar el ejemplo.
- Terminar el juego en el tiempo adecuado.
- Combinar juegos físicos con juegos pasivos.
- Actitud de quién dirige.
- Realizar las mismas cosas que los participantes.
- Organización impecable.
- Ingenio.
- Mediación – arbitraje.
- Señales claras y sencillas.
- Utilizar variantes.
- Número de participantes.
- Condiciones de espacio y tiempo.
- Intensidad y duración del juego.
- Grado de dificultad.
- Objetivo de la sesión.
- Implementos.
- Tareas especiales.
- Modificación de las reglas.

2.2.1.7. Criterios en la utilización de las actividades lúdicas

De acuerdo con Tzic (2012) si bien es cierto el docente tiene como misión fundamental acompañar al estudiante en su proceso de aprendizaje, también tiene como misión hacer y crear nuevas actividades lúdicas que coadyuven a tal fin o al desarrollo de otros aspectos en el educando como el de su socialización. En este sentido, el docente tiene que tomar en cuenta ciertos criterios cuando va a desarrollar determinada actividad lúdica:

- Todos y cada uno de los participantes deben comprender cabalmente en qué consiste cada ejercicio de dinámica y que reconozcan las reglas de la actividad lúdica, y las acepten.
- Hay que tener cuidado de no usar una dinámica de grupo de cualquier manera o por personas inexpertas.
- No se puede jugar con los estudiantes, ni dar la impresión de que se experimenta con ellos.
- Dar tiempo necesario y suficiente para la realización del ejercicio.
- No hacerlo precipitadamente.
- Siempre hay que hacer la evaluación con el grupo sobre el ejercicio que se ha empleado.
- Tener en cuenta el nivel en que se halla el grupo con el que se van a usar los ejercicios.
- No todos los ejercicios se pueden realizar en cualquier grupo. Depende de la madurez del mismo.

Puesto que las actividades lúdicas proporcionan estructura a los estudiantes y le dan una cierta base de organización, es importante conocerlas y utilizarlas adecuadamente para lograr el mejor provecho y alcanzar los objetivos de trabajo con los grupos. (Tzic, 2012)

El uso de las actividades lúdicas, no bastan por sí solas para obtener el éxito deseado. Tal como ocurre con los procedimientos didácticos, las dinámicas tendrán siempre el valor que sepan darle las personas que las utilicen. Las actividades lúdicas, no deben ser consideradas como fines en sí mismas, sino como instrumentos o medios valiosos para el logro de los objetivos propuestos, impregnadas por el espíritu creador, por la imaginación de quien las maneja, por la capacidad de adecuación de las circunstancias y convivencias del momento. (Tzic, 2012)

2.2.1.8. Valores que se desarrollan con las actividades lúdicas

Según Rodríguez (2011) con la práctica de actividades lúdicas, además de desarrollar el área corporal y cognitiva se favorece también en la

educación psicológica adecuada. El educar a través de estas actividades relacionadas con el juego, libra al docente de educar reprimiendo, por ello es una actividad que debe desarrollar y fomentar en el educando:

- La solidaridad en vez de la igualdad.
- La actividad en vez de la pasividad.
- La creatividad en vez de los moldes.
- La criticidad en vez de la irreflexión.
- El esfuerzo común en vez del individualismo.
- La socialización en vez del aislamiento.
- La honestidad en vez de engaños.
- La libertad en vez de la opresión.
- La integridad en vez de la sectorización humana.

El juego además desarrolla la personalidad y los valores ya que permite.

- El cultivo de valores en diversas áreas de la cultura.
- El acercamiento y la comprensión de los demás.
- El afinamiento intelectual y afectivo.
- Dominio corporal a través de multiplicidad de acciones.

2.2.1.9. Importancia de las actividades lúdicas

De acuerdo con Tzic (2012) las actividades lúdicas son importantes por:

- Se ocupan del estudio de la conducta estudiantil como un todo, las variaciones de la conducta individual de sus miembros como tales, las relaciones entre equipos de trabajo, formular leyes o principios y derivar técnicas que aumenten la eficiencia de los estudiantes.
- Provocan una reunión de esfuerzos y una estrecha colaboración entre participantes con una actitud estimulante para lograr un trabajo total.
- Colaboran de modo especial para que personas y estudiantes entren en contacto más objetivo con la realidad de los ambientes; cuestionan dichas realidades, ya sea tal como se presentan, o en su desarrollo; desencadenan un auténtico proceso de aprendizaje, asistemático y mucho más existencial-comunitario.

- Son un medio cuya finalidad es crear interés de aprendizaje entre los estudiantes. En un sentido más pragmático es dar productividad a los encuentros de personas que se reúnen para realizar una tarea determinada en un tiempo dado. La metodología de las actividades lúdicas es la del aprender haciendo. No tanto saber las cosas por libros, sino aprenderlas realizándolas y viviéndolas.
- Tienen el poder de activar los impulsos y la motivaciones individuales y estimular tanto la dinámica interna como la externa, de manera que las fuerzas puedan estar mejor integradas y dirigidas hacia las metas del grupo en el proceso enseñanza-aprendizaje.

2.2.2. Socialización

2.2.2.1. Definición

Para Baumrind (1989) la socialización “es un proceso iniciado por los padres, que reciben los hijos, por el cual se integran determinados valores y hábitos que les van a permitir adaptarse a su cultura” (p. 45). Según Moreau (1998) la socialización “se constituye como un proceso a través del cual un sujeto adquiere las pautas socioculturales de su entorno” (p. 290). La socialización “es el mecanismo por el cual las personas interiorizan las reglas de su entorno sociocultural donde se encuentran inmersos, las integran en su persona para poder adaptarse a dicho entorno” (Gimeno, 1999, p. 138).

Para García y Musitu (1999) se configura como “una forma de aprendizaje no formalizada, que de forma mayoritariamente inconsciente, hace que los hijos adquieran, a través de las interacciones con su medio social, una serie de conocimientos, normas, valores y actitudes que forman parte de su cultura” (p. 57).

A partir de las definiciones expuestas en los párrafos anteriores sobre la socialización, en el presente estudio se entiende por socialización aquel proceso que experimenta el sujeto cuando este se interrelaciona e interactúa con el entorno social en el que se encuentra inmerso, acorde con ciertas pautas culturales. En ese sentido, se puede comprender que

la socialización puede ser objetiva; a partir del influjo que la sociedad ejerce en el individuo; en cuanto proceso que moldea al sujeto y lo adapta a las condiciones de una sociedad determinada, y subjetivamente; a partir de la respuesta o reacción del individuo a la sociedad.

2.2.2.2. Elementos de las socialización

Según Flores (2010) en la socialización se pueden distinguir dos elementos fundamentales, una socialización primaria y una socialización secundaria.

A. Socialización primaria

Es la primera por la que el individuo atraviesa en su niñez, y que por medio de ella se convierte en miembro de la sociedad. Ésta se da en los primeros años de vida y se remite al núcleo familiar, se caracteriza por una fuerte carga afectiva. Lo que los niños aprenden dentro de la familia, relacionado con su convivencia y relación con otros, participación en juegos colectivos es lo que los estudiosos llaman socialización primaria. Dentro del ambiente familiar el niño aprende de una forma diferente de la que aprende en la escuela. Dentro de la familia el clima está dotado de afectividad. Por la afectividad que el niño pueda percibir dentro de su familia, el aprendizaje familiar tiene un trasfondo de coacción en el sentido de la amenaza de perder el cariño de aquellos seres, que sin ellos, el niño no sabe aún cómo sobrevivir. La educación familiar funciona por vía del ejemplo, de gestos, humores compartidos, hábitos, chantajes afectivos junto a la recompensa de premios y castigos, no por sesiones de trabajo como en la escuela. Este aprendizaje resulta de la identificación total con sus modelos o rechazo a tales modelos. (Flores, 2010)

B. Socialización secundaria

Corresponde en gran parte a lo que, los sociólogos y los antropólogos culturales entienden por procesos de socialización o

aculturación. Aquí radica entre otras cosas la esperanza de que las escuelas de todas clases proporcionen la compensación de las diferencias formativas entre estratos socioeconómicos distintos conviene insistir en que el proceso de socialización, especialmente la socialización primaria, es siempre mutuo entre el niño y su ambiente a diferencia del troquelado y del efecto del estilo educativo, no se ejerce en una sola dirección. La socialización secundaria es pues la continuidad de la socialización del niño, la cual queda a cargo la escuela etc. Si la socialización primaria se realizó de modo satisfactorio la socialización secundaria será más fructífera, ya que cuenta con una base sólida sobre la cual asentar conocimientos y enseñanzas. Esta se refiere a cualquier proceso posterior que induce al individuo ya socializado a nuevos ámbitos del mundo objetivo de su sociedad. (Flores, 2010)

2.2.2.3. Características de la socialización

De acuerdo con Flores (2010) la socialización reúne las siguientes características:

- La socialización supone capacidad de relacionarse con los demás.
- La socialización es una adaptación a las instituciones.
- La socialización es una inserción social.
- La socialización es convivencia con los demás.
- La socialización coopera al proceso de personalización.
- La socialización es aprendizaje.
- La socialización es interiorización de normas, costumbres, valores y pautas.

2.2.2.4. Dimensiones de la socialización

Según Kamii (2012) estas son:

A. Integración

Dentro del proceso de socialización es necesario que el niño en base a sus necesidades e interés se pueda insertar en el contexto escolar. Es así que el niño a través de sus interrelaciones con los demás niños de su edad o de diferentes edades y con sus profesores pueda sentirse aceptado y cómodo en el contexto educativo.

B. Comunicación

La comunicación implica diálogo, una forma de relación que pone a dos o más personas en un proceso de interacción y de transformación continua. Mediante la comunicación se debe realizar un acto de concienciación, de toma de conciencia, de intercambio o el sometimiento de una parte sobre otra.

C. Autonomía

Dentro del proceso de socialización es necesario que el niño desarrolle la facultad de obrar según su criterio, con independencia de la opinión o el deseo de otros. Es decir, el niño debe ser capaz de pensar críticamente por sí mismo tomando en cuenta muchos puntos de vista tanto en el terreno moral como intelectual.

2.2.2.5. Teoría de la socialización de Erikson

Erik Erikson (citado por Carrera y Chocca, 2013) en su teoría sobre la socialización señala que esta se configura a través de etapas, así tenemos:

A. Primera etapa: confianza vs. desconfianza (nacimiento -18 meses)

Es la sensación física de confianza. El bebé recibe el calor del cuerpo de la madre y sus cuidados amorosos. Se desarrolla el vínculo que será la base de sus futuras relaciones con otras personas importantes; es respectivo los estímulos ambientales es por ello sensible y vulnerable, a las experiencias de frustración son las experiencias más tempranas que proveen aceptación, seguridad y satisfacción emocional y están en la base de nuestro desarrollo de individualidad. Depende entonces del sentimiento de confianza que

tenga los padres en sí mismos y en los demás, el que lo puedan reflejar en sus hijos.

B. Segunda etapa: autonomía vs. vergüenza y duda (18 meses- 3 años)

En esta etapa, el niño requiere control exterior firme, pero tranquilizador para el ejercicio de la autonomía y la libre elección. Se registra una batalla por lograr autonomía. Debe arribarse a equilibrio entre terquedad y cooperación. Ocurre la primera emancipación: construirse como individuo independiente que elige y orienta. Su radio de relaciones significativas se ha entendido a las personas parentales: los padres. Sin embargo, si no consiguen afirmar su autonomía puede experimentar vergüenza, tiene la sensación de estar expuestas, la toma de conciencia de uno mismo y el ser observado sin estar preparado. Pueden presentarse actitudes rebeldes como resultado de ello.

C. Tercera etapa: iniciativa vs. culpa (3 años-6 años)

Se da la iniciativa en la edad del juego, el niño desarrolla actividad, imaginación y es más enérgico y locuaz, aprende a moverse más libre y violentamente, su conocimiento. Está caracterizada por el excedente de energía en los niños. Se registra un afán de dominar tareas. Los individuos comienzan la exploración de recursos propios y se comprometen en tareas en colaboración hay un perfeccionamiento de lenguaje y son dados a fantasear, asumir roles y a desplegar su imaginación y curiosidad. Locomoción también se fortalece. Surge la realidad como hermanos. En el polo positiva esta disyuntiva se encuentra la iniciativa con promesa de hacer realidad lo potencial. Sin embargo en el polo negativo, puede caerse en la precisión y el auto restricción, puede ocurrir exhibicionismo sobre compensatorio. En este punto, las relaciones significativas se han extendido hasta la familia básica.

D. Cuarta etapa: laboriosidad vs. inferioridad (6 años -12 años)

Es la etapa en la que el niño comienza su institución preescolar y escolar, el niño está ansioso por hacer cosas junto con otro, de compartir tareas, trabajos, de hacer cosas o de planearlas, y ya no obliga a los demás niños ni provoca su restricción. Posee una manera infantil de dominar la experiencia social experimentando, planificando compartiendo. Llega a sentirse insatisfecho y descontento con la sensación de no ser capaz de hacer cosas de buena manera y aun perfecta; el sentimiento de inferioridad, le hace sentirse inferior Psicológicamente ya sea por su situación económica- social, por su condición "racial o debido a un deficiente estimulación escolar, pues es precisamente la institución escolar la que debe velar por el establecimiento del sentimiento de laboriosidad.

E. Quinta etapa: adolescencia vs. pubertad (18 años -20 años)

Actualmente está claro que debido sobre todo a una serie de factores psicosociales, la adolescencia se prolonga más allá de los 20 años, incluso hasta los 25 años. N.T.). La tarea primordial es lograr la identidad del Yo y evitar la confusión de roles. Esta fue la etapa que más interesó a Erikson y los patrones observados en los chicos de esta edad constituyeron las bases a partir de las cuales el autor desarrollaría todas las otras etapas.

F. Sexta etapa: adultez vs. joven (18 años- 30 años)

Los límites temporales con respecto a las edades en los adultos son mucho más tenues que en las etapas infantiles, siendo estos rangos muy distintos entre personas. El "miedo al compromiso que algunas personas parecen presentar es un buen ejemplo de inmadurez en este estadio. Sin embargo, este miedo no siempre es tan obvio. Muchas personas enlentecen o postergan el proceso progresivo de sus relaciones interpersonales. El joven adulto ya no tiene que probarse a sí mismo. Una relación de pareja adolescente sí busca un establecimiento de identidad a través de la relación.

G. Séptima etapa: adultez media (20 años = 50 años)

Es el periodo dedicado a la crianza de los niños. Para la mayoría de las personas de nuestra sociedad, estaríamos hablando de un período comprendido entre los 20 y pico y los 50 y tantos.

H. Octava etapa: adultez tardía (60 años)

Empieza alrededor de la jubilación, después que los hijos se han ido; digamos más o menos alrededor de los 60 años. Algunos colegas "vejetes" rabian con esto y dicen que esta etapa empieza solo cuando uno se siente viejo y esas cosas, pero esto es un efecto directo de una cultura que realza la juventud, lo cual aleja incluso a los mayores de que reconozcan su edad.

2.2.2.6. Agentes de socialización

Son progresivos y fundamentalmente tres: La familia, la institución educativa y la comunidad. Según Bozhovich. (1976).

- **La familia:** realiza lo que denomina la socialización primaria. El no nace con una conducta social; pero si con una predisposición y necesidad de ella. Por eso, desde muy temprano aprende normas de conducta, costumbres, creencias, valores, etc. Así aprende el niño los papeles que el padre, madre y el mismo desempeña en la familia. Estas típicas de conducta de cada miembro. En la familia se inicia este aprendizaje de papeles que es uno de los factores más importantes del proceso de socialización.
- **La institución educativa:** es el segundo agente de la socialización que actúa sobre el niño, al ponerlo en activa interrelación con otros niños, es decir, con sus semejantes, más allá de los estrechos límites del hogar. Al ingresar a la escuela el niño no solo inicia el aprendizaje cognitivo de contenidos culturales, sino propiamente la vida comunitaria desarrollando sentimientos sociales positivos de la sociedad, cooperación, compañerismo, amistad y vinculación con otros niños. Las instituciones educativas como parte fundamental del tejido de nuestra sociedad actual, juegan un papel fundamental en la transmisión, recreación e inculcación de valores

y representaciones organizadas y controladas desde el poder a través de los llamados procesos de socialización.

- **La comunidad:** es el conjunto de todos los grupos e institucionales sociales. Con ellos entra progresivamente en contactos el ser humano desde muy temprana edad. Sus circuitos se van ampliando y complicando cada vez más, imponiendo la necesidad de nuevos aprendizajes y ajustes sociales. Como son por ejemplo: los amigos, el centro de trabajo, el club, la asociación profesional, la comunidad distrital, etc.

2.2.2.7. Proceso de socialización

Muñoz (2009) estima que el niño, en principio, desconoce las pautas culturales, son los adultos los que incorporan a los nuevos miembros a la cultura de su entorno a través del proceso de socialización, consistente en la adquisición de los hábitos, las normas y los valores característicos de la cultura donde debe insertarse el individuo, con el objetivo de conseguir la adaptación social. Esta transmisión se produce a través de procesos de interacción.

- **Como aprender a comportarse de forma aprobada socialmente:** cada grupo social tiene sus normas respecto a las conductas aprobadas por sus miembros. Para socializarse, los niños no solo deben saber cuáles son las conductas aprobadas, sino modelar sus propias conductas según líneas aprobadas.
- **Desempeño de papeles sociales aprobados:** cada grupo social tiene sus propios patrones de conducta habitual que se definen cuidadosamente y esperan los miembros del grupo. Por ejemplo hay reglas aprobadas para los padres y los niños y para los maestros y los alumnos.
- **Desarrollo de actitudes sociales:** para socializarse, a los niños les deben gustar las personas y las actividades sociales. Si es así,

realizarán buenas adaptaciones sociales y se verán aceptados como miembros del grupo social con el que se identifican.

2.2.2.8. La socialización como adaptación a la escuela

Según Flores (2010) las influencias preescolares inciden sobre el niño desde diversos puntos. Es así que los pequeños círculos de relaciones en que participa con sus padres, parientes, amigos, niñeras y otros, tienen su importancia para mostrarle como ha de ser un buen niño.

La escuela es un importante agente de socialización para los niños. En el proceso de socialización uno de los factores principales es la educación; y más especialmente la formación social que se da dentro de la educación básica. Este punto podemos abordarlo desde varios ángulos. El primero de ellos es el punto de vista del educador. Respecto al contacto extraescolar profesor-alumno, la opinión general es que es positivo, ya que ayuda a un mejor conocimiento mutuo fuera del ambiente docente. Dentro de este trato, se puede incluir la atención personalizada, presente en tutorías, ayudas, interés por el desarrollo del alumno-compañero. Creando así una corriente interactiva muy productiva para la socialización y el rendimiento académico. (Flores, 2010)

Otro elemento es la mentalización sobre temas tabú en nuestra sociedad. “El ambiente académico parece más propicio a esta enseñanza, ya que dentro del ámbito familiar existe, por una enseñanza tradicional, una mayor resistencia a tratar estos temas, con el consiguiente peligro para los jóvenes debido a que se ven obligados a buscar la información a través de métodos poco ortodoxos; sin embargo, dentro de la enseñanza puede ser incluido dentro de los distintos temarios que abordan las diferentes asignaturas. (Flores, 2010)

2.2.2.9. Importancia de la socialización

La socialización es importante porque permite a los niños y niñas elegir con criterio a sus amigos, crear amistades sanas, vencer la timidez,

compartir con los demás, trabajar en equipo y otros beneficios. Como bien se sabe el ser humano a nacido para ser sociable, desde el vientre de la madre, hasta el último día de vida el hombre ha de desarrollar experiencias socialmente relevantes, de aquí la importancia de enseñar a los pequeños, pautas de conductas para mantener buenas relaciones con los demás, que son la base de una buena inteligencia emocional.

Según Fernández (2015) la relación madre-hijo, es de suma importancia, pues es la primera relación social que tiene el ser humano y esta marca las pautas de conducta sociables. Al respecto, los infantes que gozan de un alto grado de interacción con su madre muestran un mayor nivel de socialización, son más comunicativos, sienten menos adversidad ante los cambios, mayor habilidad para comunicarse, más disposición de prestar ayuda y apoyar a los demás, crea sentido de pertenencia hacia los grupos con los que se relaciona y con los cuales convive.

Asimismo, Fernández (2015) manifiesta que los beneficios de enseñar a los niños/as a ser sociables son inmensos, y esto se ve reflejado en lo inmediato y a largo plazo, para ellos/as el mundo es mucho mejor. Podrán comunicarse adecuadamente y se hacen entender, les es más fácil resolver los conflictos interpersonales, les ayuda a adaptarse a los cambios, son más seguros de sí mismos.

Es así que el niño que cuenta con un mayor grado de socialización conforme vaya creciendo será más colaborador, aceptará más ayuda, tendrá mejor control de sus impulsos, no desarrollará conductas agresivas hacia sí mismo y hacia los demás. Al respecto, Fernández (2015) afirma que ser sociable, le permite al niño elegir con criterio a sus amigos, crear amistades más sanas, vencer la timidez, compartir con los demás, trabajar en equipo cuando sea necesario, le ayuda a superar las crisis propias de cada etapa, aprender el valor de la justicia, la equidad, en fin al crecer serán hombres y mujeres más felices.

2.3. Hipótesis de la investigación

2.3.1. Hipótesis general

Las actividades lúdicas influyen significativamente en la mejora de la socialización de los estudiantes de primaria en la Institución Educativa Pública N° 24160 de Carhuanayre en Ayacucho.

2.3.2. Hipótesis específicas

- Las actividades lúdicas influyen significativamente en la mejora de la integración de los estudiantes de primaria en la Institución Educativa Pública N° 24160 de Carhuanayre en Ayacucho.
- Las actividades lúdicas influyen significativamente en la mejora de la comunicación de los estudiantes de primaria en la Institución Educativa Pública N° 24160 de Carhuanayre en Ayacucho.
- Las actividades lúdicas influyen significativamente en la mejora de la autonomía de los estudiantes de primaria en la Institución Educativa Pública N° 24160 de Carhuanayre en Ayacucho.

2.4. Definición de términos

2.4.1. Actividad

Es un conjunto de operaciones o tareas propias de una persona. (Rodríguez, 2012)

2.4.2. Actividad lúdica

Se refieren a aquellas actividades en donde se refleja la necesidad del ser humano, de comunicarse, de sentir, de expresarse y de producir una serie de emociones orientadas hacia el entretenimiento, la diversión y el esparcimiento, que nos llevan a gozar, reír, gritar e inclusive llorar en una verdadera fuente generadora de emociones. (Rodríguez, 2012)

2.4.3. Crucigrama

Un crucigrama es un pasatiempo escrito que consiste en escribir en una

plantilla una serie de palabras en orden vertical y horizontal que se cruzan entre sí. (Rodríguez, 2012)

2.4.4. Desempeño de roles

Es representar (teatralizar) una situación típica (un caso concreto) con el objeto de que se tome real, visible, vívido, de modo que se comprenda mejor la actuación de quien o quienes deben intervenir en ella en la vida real. (Rodríguez, 2012)

2.4.5. Dramatización

Es la escenificación, muchas veces improvisada, de la actitud de una persona o grupo, a través de la cual se pretende dar un mensaje, valorar una actitud, o provocar reacciones espontáneas que se tomarán como representativas de su personalidad. (Nerici, 1998)

2.4.6. Lúdico

Termino que designa todo lo relativo al juego, ocio, entretenimiento o diversión, y que vuelve ameno lo aburrido. (Gimeno 1999)

2.4.7. Socialización

Mecanismo por el cual las personas interiorizan las reglas de su entorno sociocultural donde se encuentran inmersos, las integran en su persona para poder adaptarse a dicho entorno. (Gimeno 1999)

2.4.8. Socialización escolar

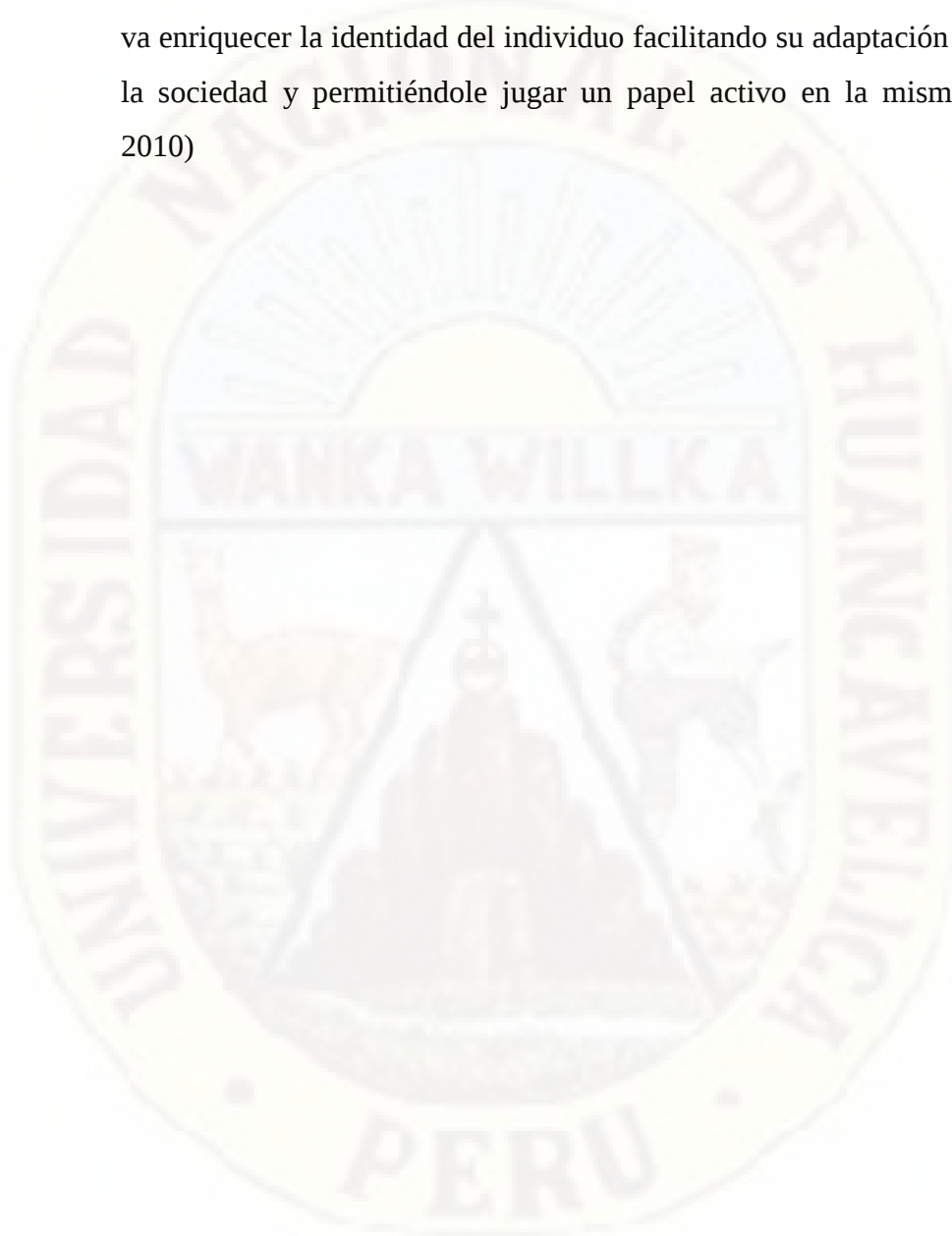
Es aquel proceso en el que el escolar a través de sus interacciones interrelaciones buscar integrarse a la comunidad escolar. (Flores, 2010)

2.4.9. Socialización primaria

Es la primera socialización por la que el individuo atraviesa en su niñez, y que por medio de ella se convierte en miembro de la sociedad. Por lo tanto, es aquella que se recibe en el ámbito familiar. (Flores, 2010)

2.4.10. Socialización secundaria

Es aquella socialización que se da en otros ámbitos del familiar, en donde se va enriquecer la identidad del individuo facilitando su adaptación personal a la sociedad y permitiéndole jugar un papel activo en la misma. (Flores, 2010)



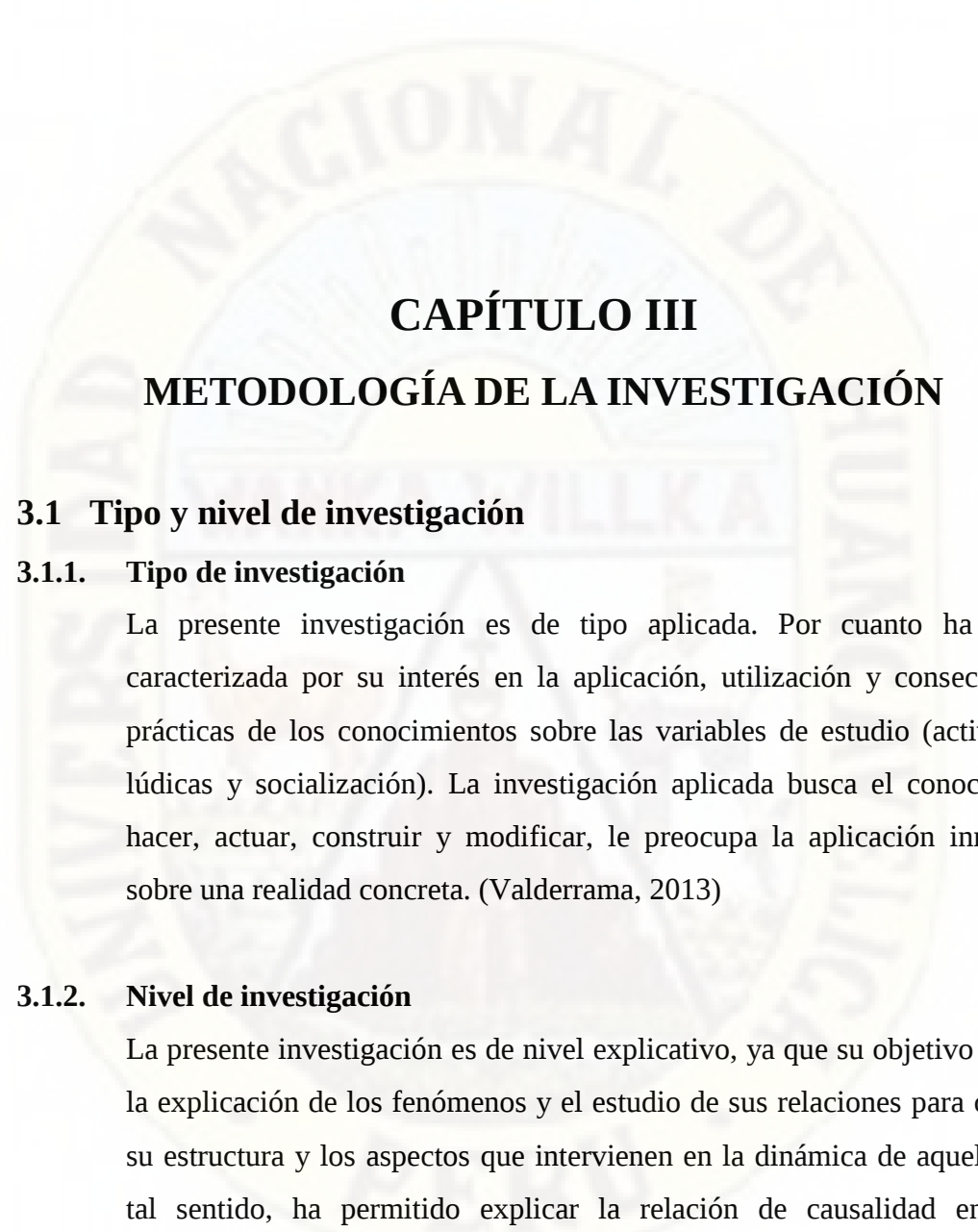
2.5. Definición operativa de variables e indicadores

Tabla 1

Definición operativa de las variables de estudio

VARIABLES	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIONES	INDICADORES
VARIABLE I: Actividades lúdicas	Se refieren a aquellas actividades en donde se refleja la necesidad del ser humano, de comunicarse, de sentir, de expresarse y de producir una serie de emociones orientadas hacia el entretenimiento, la diversión y el esparcimiento, que nos llevan a gozar, reír, gritar e inclusive llorar en una verdadera fuente generadora de emociones. (Rodríguez, 2012)	En esta investigación la variable dependiente (actividades lúdicas) se ha desarrollado de manera adecuada en las diferentes sesiones de aprendizaje en donde se ha empleado dentro de las mismas actividades lúdicas como el desempeño de roles, los crucigramas y las dramatizaciones.	Desempeño de roles	- Relacionado con la sesión de aprendizaje. - Trabajo grupal. - Lecturas seleccionadas.
			Crucigramas	- Trabajo grupal. - Enciclopedias y diccionarios. - Incentivos.
			Dramatizaciones	- Capaces de desarrollar representaciones. - Emite juicios críticos.

VARIABLE D: Socialización	Mecanismo por el cual las personas interiorizan las reglas de su entorno sociocultural donde se encuentran inmersos, las integran en su persona para poder adaptarse a dicho entorno. (Gimeno 1999)	En esta investigación la variable independiente (ha sido medida mediante la aplicación de una ficha de observación sobre la socialización del estudiante, ficha que constituida por 29 ítems según las dimensiones: integración, comunicación y autonomía.	Integración	- Respeto y amistad. - Alegría y ayuda. - Integra al grupo. - Motivación y colaboración.
			Comunicación	- Espontaneo. - Respeta opiniones - Dialoga con los demás. - Expresa sus opiniones.
			Autonomía	- Participación en cualquier actividad. - Cumple las reglas. - Manifiesta seguridad. - Tiene iniciativa y comparte.



CAPÍTULO III

METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

3.1 Tipo y nivel de investigación

3.1.1. Tipo de investigación

La presente investigación es de tipo aplicada. Por cuanto ha estado caracterizada por su interés en la aplicación, utilización y consecuencias prácticas de los conocimientos sobre las variables de estudio (actividades lúdicas y socialización). La investigación aplicada busca el conocer para hacer, actuar, construir y modificar, le preocupa la aplicación inmediata sobre una realidad concreta. (Valderrama, 2013)

3.1.2. Nivel de investigación

La presente investigación es de nivel explicativo, ya que su objetivo ha sido la explicación de los fenómenos y el estudio de sus relaciones para conocer su estructura y los aspectos que intervienen en la dinámica de aquellos. En tal sentido, ha permitido explicar la relación de causalidad entre las variables de estudio (actividades lúdicas y socialización), en un determinado periodo de tiempo. (Hernández, Fernández y Baptista, 2010)

3.2 Método de investigación

Se ha utilizado el método científico, el mismo que se sustenta en observación sistemática, planteamiento de hipótesis, recolección de datos, verificación y

conclusiones. Este método es el que se emplea por excelencia en la investigación científica para generar conocimiento científico. (Palomino, Peña, Zevallos y Orizano, 2015)

3.3 Diseño de investigación

Según Hernández, Fernández y Baptista (2010) por las características del estudio, al presente le corresponde el diseño experimental, ya que ha existido manipulación activa de alguna variable, es decir, se ha manipulado deliberadamente una de las variables para observar sus efectos en otra variable inmersa en la relación. De naturaleza preexperimental, puesto que se ha trabajado con un solo grupo de estudio para demostrar la relación de causalidad de la variable I (actividades lúdicas) sobre la variable D (socialización). El siguiente esquema corresponde a este tipo de diseño:



Donde:

G.E. = Grupo de estudiantes que participan en el módulo experimental.

X = Estimulo experimental (actividades lúdicas).

O₁ = Pretest de socialización en el G.E.

O₂ = Posttest de la socialización en el G.E.

3.4 Población y muestra

3.4.1. Población

La población “es un conjunto finito e infinito de elementos, seres o cosas, que tienen atributos o características comunes susceptibles de ser observados” (Valderrama, 2013, p. 182). Al respecto, la población de presente estudio está conformada por todos los estudiantes de 1° a 6° grado de primaria que cursan estudio en la Institución Educativa Pública N° 24160 del centro poblado de Carhuanayre del distrito de Otona, de la provincia de

Lucanas y región de Ayacucho en el año 2017, que hacen un total de 25 estudiantes, y que se distribuyen de la siguiente manera:

Tabla 2

Población de estudio

INSTITUCIÓN EDUCATIVA PÚBLICA N° 24160 EN CARHUANAYRE - AYACUCHO			
GRADO	SECCIÓN	TURNO	TOTAL
Primero	Única	Mañana	5
Segundo	Única	Mañana	6
Tercero	Única	Mañana	3
Cuarto	Única	Mañana	3
Quinto	Única	Mañana	8
Sexto	Única	Mañana	8
TOTAL			25

Fuente: Nómina de matrícula de los estudiantes de la I.E.P. de Carhuanayre en Ayacucho - 2017.

3.4.2. Muestra

Según Valderrama (2013) la muestra “es un subconjunto representativo de la población o universo” (p. 184). Al respecto, en el presente estudio la muestra ha de ser igual al tamaño de la población, por lo que se ha trabajado con el 100% de la población. De esta manera se trabaja con una muestra poblacional que está conformada por todos los estudiantes (de 1° a 6° grado) de primaria de la institución educativa en mención.

3.5 Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Teniendo en cuenta la naturaleza de la investigación, la técnica e instrumento de recolección de datos empleada fue:

- a) La técnica de la observación y su instrumento la ficha de observación que se ha elaborado con la finalidad de determinar el nivel de socialización

(variable dependiente). En tal sentido, las características del instrumento se detallan en la siguiente ficha técnica:

Tabla 3

Ficha técnica del instrumento de investigación

CARACTERÍSTICAS	
Nombre del instrumento	Ficha de observación sobre la socialización.
Autoras	Nalda Alicia Choque Aybar Gliset Mirian Laura Choque
Dirigido	A los estudiantes de la Institución Educativa Pública N° 24160 de Carhuanayre en Ayacucho en el año 2017.
Procedencia	Universidad de Huancavelica
Propósito	Determinar el nivel de socialización de los estudiantes.
Forma de administración	Individual.
# de ítems	29 ítems.
Dimensiones a evaluar	D1: Integración (10 ítems) D2: Comunicación (12 ítems) D3: Autonomía (7 ítems)
Escala de valoración	No (0 punto) A veces (1 punto) Si (2 punto)
Categorías	Bajo [0-20] Regular [20-40] Alto [40-58]

Fuente: Autoras de la investigación.

3.6 Técnicas de procesamiento y análisis de datos

Se siguió la siguiente secuencia:

- **Clasificación de datos**, en donde los datos recogidos del respectivo instrumento fueron clasificados.
- **Codificación de los datos**, que consistió en codificar la información recogida con los respectivos instrumentos en la muestra de estudio.
- **Calificación**, que consistió en darle la puntuación que corresponde según el instrumento aplicado, este criterio de evaluación se hizo de acuerdo a la matriz del instrumento.
- **Tabulación estadística**, para ello se elaboró una data en donde se encontraron todos los códigos de los sujetos muestrales y en su calificación se aplicó estadígrafos que permitieron conocer las características de la distribución de los datos, como la media aritmética y desviación estándar.
- **La Interpretación**, en donde los datos que se presentaron en tablas y figuras, y fueron interpretados en función de la variable dependiente (socialización) y sus dimensiones: integración, comunicación y autonomía.

Asimismo, para la contrastación de hipótesis se tomó en cuenta la prueba t-student de diferencia de medias por tratarse de muestras pequeñas ($n < 30$, $m < 30$). Asimismo, los datos estadísticos fueron procesados con el Software de análisis estadístico Excel versión 2013; para tal efecto se utilizó la siguiente relación:

$$t_c = \frac{\bar{X}_x - \bar{X}_y}{\sqrt{(n-1).S_x^2 + (m-1).S_y^2}} \sqrt{\frac{nm(n+m-2)}{n+m}}$$

CAPÍTULO IV

RESULTADOS

4.1. Presentación de datos

4.1.1. Resultados de la variable dependiente

A continuación se presentan los resultados obtenidos de la aplicación de la ficha de observación que ha permitido medir los indicadores y dimensiones de la variable dependiente (socialización) en los estudiantes de primaria de la Institución Educativa Pública N° 24160 del centro poblado de Carhuanayre en Ayacucho. El instrumento de recolección (ficha de observación) empleado se aplicó de la siguiente manera:

- **En el pretest.** Se aplicó la ficha de observación en mención con el fin de determinar la socialización de los estudiantes antes de desarrollarse el módulo experimental (actividades lúdicas: desempeño de roles, crucigramas y dramatizaciones).
- **En el postest.** Luego de haberse desarrollado el módulo experimental (actividades lúdicas: desempeño de roles, crucigramas y dramatizaciones) se procedió a aplicar la misma ficha de observación empleada en el pretest para determinar en qué medida la exposición al módulo experimental ha mejorado la socialización de los estudiantes.

Tabla 4

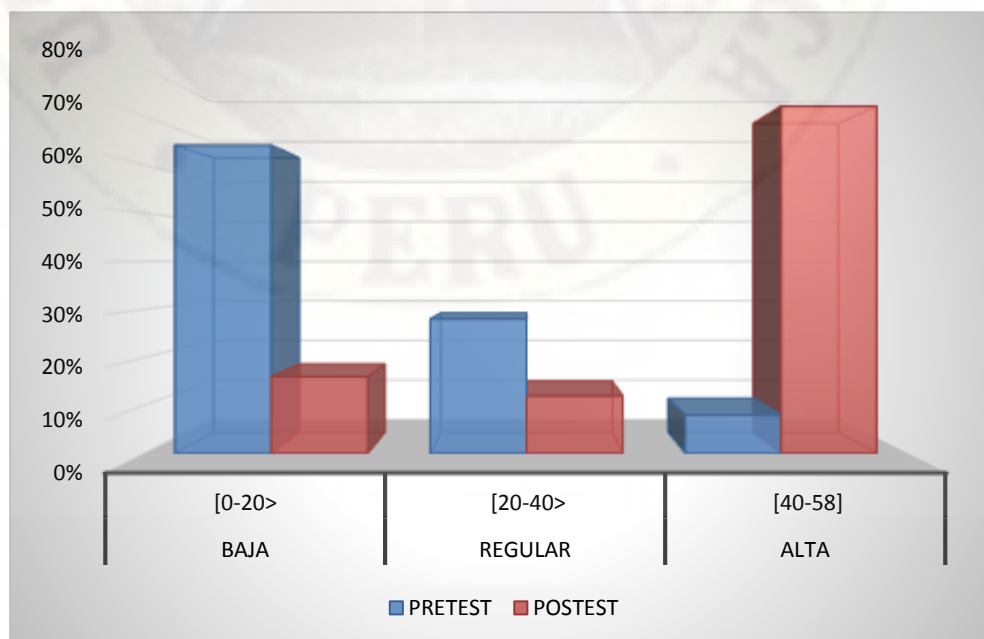
Resultados generales sobre la socialización de los estudiantes en el pretest y posttest

ΧΑΤΗΓΟΡΙΑΣ	ΠΑΝΤΟΣ	PRETEST		POSTEST	
		$\phi(t)$	$\eta(t)\%$	$\phi(t)$	$\eta(t)\%$
Βαφο	[0 – 20>	16	64%	4	16%
Ρεγυλαρ	[20 – 40>	7	28%	3	12%
Αλτο	[40 – 58]	2	8%	18	72%
TOTALΛ		25	100%	25	100%
$\mathfrak{R}$		21,12		44,00	
Σ^2		142,11		256,17	

Fuente: Data de resultados de la aplicación de la ficha de observación sobre la socialización.

Figura 1

Resultados generales sobre la socialización de los estudiantes en el pretest y posttest



Interpretación

En la tabla 4 se presentan los resultados generales obtenidos de la aplicación de la ficha de observación para medir la socialización de los estudiantes (1° a 6°) de primaria de la Institución Educativa Pública N° 24160 del centro poblado de Carhuanayre del distrito de Otoa, de la provincia de Lucanas y región de Ayacucho en el año 2017.

En el pretest se observa que 18 estudiantes que equivalen el 64% de la muestra de estudio presentan un bajo nivel de socialización; 7 estudiantes que equivalen el 28% de la muestra de estudio presentan un regular nivel de socialización; y 2 estudiantes que equivalen el 8% de la muestra de estudio presentan un alto nivel de socialización. Obtenienose a la vez una media aritmética de 21,12 puntos que indica que la socialización que presentan los estudiantes en el pretest es regular.

En cuanto al postest se observa que 4 estudiantes que equivalen el 16% de la muestra de estudio presentan un bajo nivel de socialización; 3 estudiantes que equivalen el 12% de la muestra de estudio presentan un regular nivel de socialización; y 18 estudiantes que equivalen el 72% de la muestra de estudio presentan un alto nivel de socialización. Obtenienose a la vez una media aritmética de 44,00 puntos que indica que la socialización que presentan los estudiantes en el postest es alta.

De lo observado en la tabla 4 se concluye que la socialización de los estudiantes ha mejorado como resultado de la aplicación del módulo experimental (actividades lúdicas: desempeño de roles, crucigramas y dramatizaciones).

Tabla 5

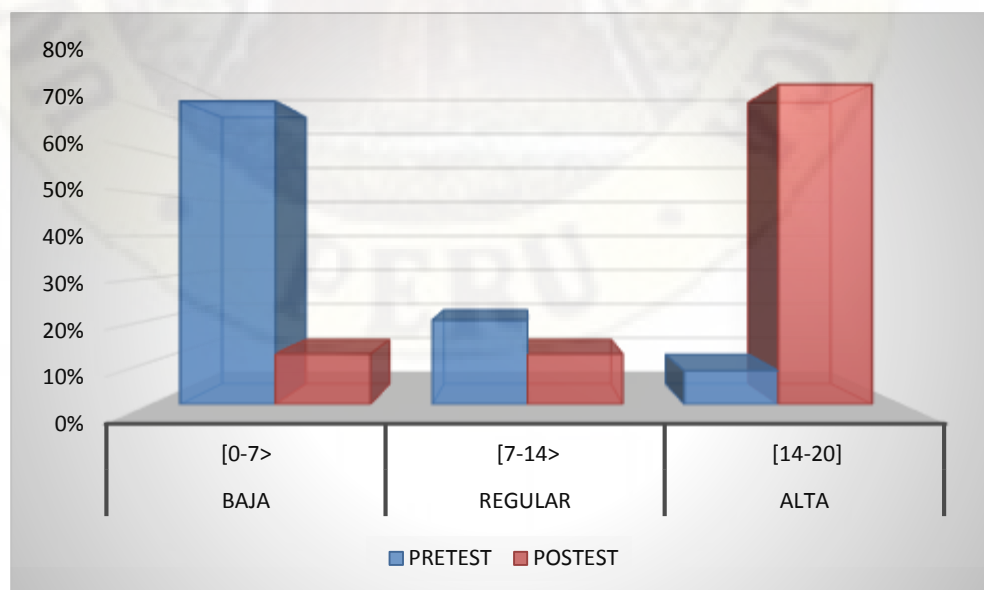
Resultados sobre la dimensión 1: integración de los estudiantes en el pretest y posttest

CATEGORÍAS	RANGOS	PRETEST		POSTEST	
		f(i)	h(i)%	f(i)	h(i)%
Bajo	[0 - 7>	18	72%	3	12%
Regular	[7 - 14>	5	20%	3	12%
Alto	[14 - 20]	2	8%	19	76%
TOTAL		25	100%	25	100%
$\mathfrak{R}$		6,16		15,64	
S^2		19,89		34,82	

Fuente: Data de resultados de la aplicación de la ficha de observación sobre la socialización.

Figura 2

Resultados sobre la dimensión 1: integración de los estudiantes en el pretest y posttest



Interpretación

En la tabla 5 se presentan los resultados de la dimensión 1: integración, obtenidos de la ficha de observación para medir la socialización de los estudiantes (1° a 6°) de primaria de la Institución Educativa Pública N° 24160 del centro poblado de Carhuanayre del distrito de Oтока, de la provincia de Lucanas y región de Ayacucho en el año 2017.

En el pretest se observa que 18 estudiantes que equivalen el 72% de la muestra de estudio presentan un bajo nivel de integración; 5 estudiantes que equivalen el 20% de la muestra de estudio presentan un regular nivel de integración; y 2 estudiantes que equivalen el 8% de la muestra de estudio presentan un alto nivel de integración. Obtenienose a la vez una media aritmética de 6,16 puntos que indica que la integración que presentan los estudiantes en el pretest es baja.

En cuanto al postest se observa que 3 estudiantes que equivalen el 12% de la muestra de estudio presentan un bajo nivel de integración; 3 estudiantes que equivalen el 12% de la muestra de estudio presentan un regular nivel de integración; y 19 estudiantes que equivalen el 76% de la muestra de estudio presentan un alto nivel de integración. Obtenienose a la vez una media aritmética de 15,64 puntos que indica que la integración que presentan los estudiantes en el postest es alta.

De lo observado en la tabla 5 se concluye que la integración de los estudiantes ha mejorado como resultado de la aplicación del módulo experimental (actividades lúdicas: desempeño de roles, crucigramas y dramatizaciones).

Tabla 6

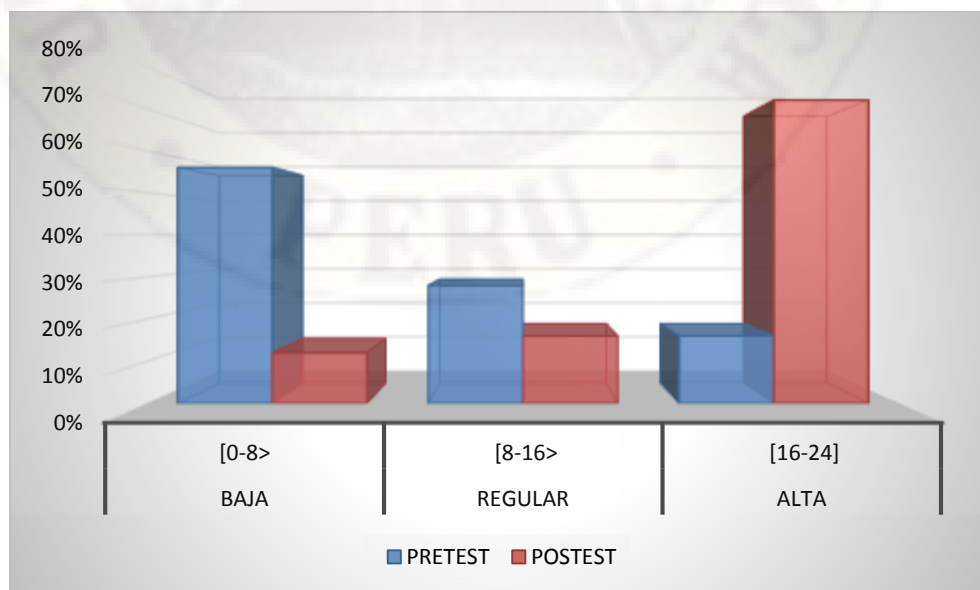
Resultados sobre la dimensión 2: comunicación de los estudiantes en el pretest y postest

CATEGORÍAS	RANGOS	PRETEST		POSTEST	
		f(i)	h(i)%	f(i)	h(i)%
Bajo	[0 - 8>	14	56%	3	12%
Regular	[8 - 16>	7	28%	4	16%
Alto	[16 - 24]	4	16%	18	72%
TOTAL		25	100%	25	100%
$\bar{X}$		9,60		18,24	
S^2		43,08		51,86	

Fuente: Data de resultados de la aplicación de la ficha de observación sobre la socialización.

Figura 3

Resultados sobre la dimensión 2: comunicación de los estudiantes en el pretest y postest



Interpretación

En la tabla 6 se presentan los resultados de la dimensión 2: comunicación, obtenidos de la ficha de observación para medir la socialización de los estudiantes (1° a 6°) de primaria de la Institución Educativa Pública N° 24160 del centro poblado de Carhuanayre del distrito de Otoa, de la provincia de Lucanas y región de Ayacucho en el año 2017.

En el pretest se observa que 14 estudiantes que equivalen el 56% de la muestra de estudio presentan un bajo nivel de comunicación; 7 estudiantes que equivalen el 28% de la muestra de estudio presentan un regular nivel de comunicación; y 4 estudiantes que equivalen el 16% de la muestra de estudio presentan un alto nivel de comunicación. Obtenienose a la vez una media aritmética de 9,60 puntos que indica que la comunicación que presentan los estudiantes en el pretest es baja.

En cuanto al postest se observa que 3 estudiantes que equivalen el 12% de la muestra de estudio presentan un bajo nivel de comunicación; 4 estudiantes que equivalen el 16% de la muestra de estudio presentan un regular nivel de comunicación; y 18 estudiantes que equivalen el 72% de la muestra de estudio presentan un alto nivel de comunicación. Obtenienose a la vez una media aritmética de 18,24 puntos que indica que la comunicación que presentan los estudiantes en el postest es alta.

De lo observado en la tabla 6 se concluye que la comunicación de los estudiantes ha mejorado como resultado de la aplicación del módulo experimental (actividades lúdicas: desempeño de roles, crucigramas y dramatizaciones).

Tabla 7

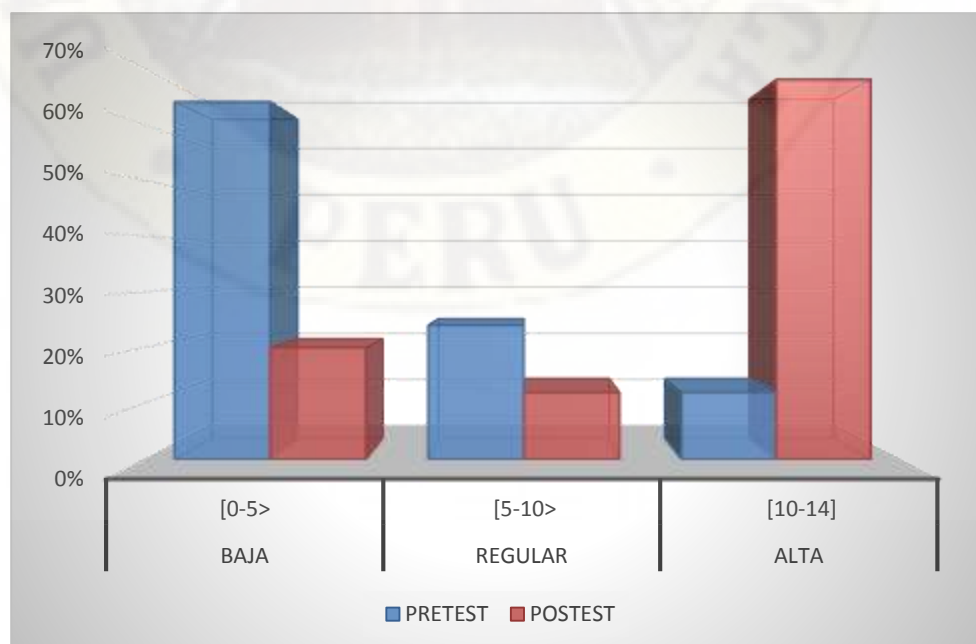
Resultados sobre la dimensión 3: autonomía de los estudiantes en el pretest y posttest

CATEGORÍAS	RANGOS	PRETEST		POSTEST	
		f(i)	h(i)%	f(i)	h(i)%
Bajo	[0 - 5>	16	64%	5	20%
Regular	[5 - 10>	6	24%	3	12%
Alto	[10 - 14]	3	12%	17	68%
TOTAL		25	100%	25	100%
$\bar{X}$		5,36		11,12	
S^2		10,03		19,61	

Fuente: Data de resultados de la aplicación de la ficha de observación sobre la socialización.

Figura 4

Resultados sobre la dimensión 3: autonomía de los estudiantes en el pretest y posttest



Interpretación

En la tabla 7 se presentan los resultados de la dimensión 3: autonomía, obtenidos de la ficha de observación para medir la socialización de los estudiantes (1° a 6°) de primaria de la Institución Educativa Pública N° 24160 del centro poblado de Carhuanayre del distrito de Oton, de la provincia de Lucanas y región de Ayacucho en el año 2017.

En el pretest se observa que 16 estudiantes que equivalen el 64% de la muestra de estudio presentan un bajo nivel de autonomía; 6 estudiantes que equivalen el 24% de la muestra de estudio presentan un regular nivel de autonomía; y 3 estudiantes que equivalen el 12% de la muestra de estudio presentan un alto nivel de autonomía. Obtenienose a la vez una media aritmética de 5,36 puntos que indica que la autonomía que presentan los estudiantes en el pretest es baja.

En cuanto al posttest se observa que 5 estudiantes que equivalen el 20% de la muestra de estudio presentan un bajo nivel de autonomía; 3 estudiantes que equivalen el 12% de la muestra de estudio presentan un regular nivel de autonomía; y 17 estudiantes que equivalen el 68% de la muestra de estudio presentan un alto nivel de autonomía. Obtenienose a la vez una media aritmética de 11,12 puntos que indica que la autonomía que presentan los estudiantes en el posttest es alta.

De lo observado en la tabla 7 se concluye que la autonomía de los estudiantes ha mejorado como resultado de la aplicación del módulo experimental (actividades lúdicas: desempeño de roles, crucigramas y dramatizaciones).

4.2. Análisis de datos

4.1.2. Prueba de la hipótesis general

La hipótesis general sostiene:

Las actividades lúdicas influyen significativamente en la mejora de la socialización de los estudiantes de primaria en la Institución Educativa Pública N° 24160 de Carhuanayre en Ayacucho.

Formulación de las hipótesis estadísticas

$$H_0: \mu_1 = \mu_2$$

No existen diferencias significativas en el nivel de socialización de los estudiantes en el pretest y posttest.

$$H_1: \mu_1 \neq \mu_2$$

Existen diferencias significativas en el nivel de socialización de los estudiantes en el pretest y posttest.

Nivel de confianza

De manera análoga el nivel de significancia o error utilizado es del 5% ó $\alpha = 0.05$ con un nivel de confianza del 95%.

Elección de la prueba estadística

Debido a que se trata de un estudio experimental y teniendo en cuenta que se ha trabajado con muestras pequeñas ($n < 30$, $m < 30$), se ha empleado la prueba t-student que tiene la siguiente fórmula:

$$t_c = \frac{\bar{X}_x - \bar{X}_y}{\sqrt{(n-1).S_x^2 + (m-1).S_y^2}} \sqrt{\frac{nm(n+m-2)}{n+m}}$$

Tabla 8

Cálculo del valor de t_c :

	PRETEST	POSTEST
$\mathfrak{N} \emptyset$	$\mathfrak{N} = 21,12$	$\emptyset = 44,00$
Μυεστρα	$v = 25$	$\mu = 25$
Σ^2	$\Sigma^2_{\xi} = 142,11$	$\Sigma^2_{\psi} = 256,17$

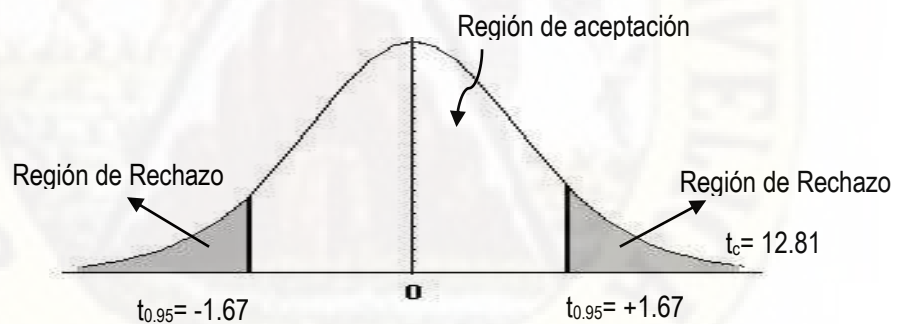
Fuente: Autoras de la investigación.

Ahora se reemplazan los datos en la fórmula y se obtiene: $t_c = 12,81$

Se procede a ubicar el valor de t-student con $n+m-2 = 48$ grados de libertad, hallando el siguiente valor de tabla:

T tabla = $T(1-\alpha/2; n+m-2) = T(0.95; 48) = \pm 1,67$

Luego, se ubica el valor de la regla de student; $t_c = 12,81$ en la distribución la cual se encuentra en la zona de rechazo.



Toma de decisión

Como $t_c = 12,81$ pertenece a la región de rechazo, se rechaza la H_0 y se acepta la H_1 , lo que permite afirmar que existen diferencias significativas en el nivel de socialización de los estudiantes en el pretest y postest a un nivel de confianza del 95% y significancia del 5%, es decir, que las actividades lúdicas influyen significativamente en la mejora de la socialización de los estudiantes de primaria en la Institución Educativa Pública N° 24160 de Carhuanayre en Ayacucho en el año 2017.

Prueba de las hipótesis específicas

Hipótesis específica 1

La hipótesis específica 1 sostiene:

Las actividades lúdicas influyen significativamente en la mejora de la integración de los estudiantes de primaria en la Institución Educativa Pública N° 24160 de Carhuanayre en Ayacucho.

Formulación de las hipótesis estadísticas

$H_0: \rho = 0$

No existen diferencias significativas en el nivel de integración de los estudiantes en el pretest y postest.

$H_1: \rho \neq 0$

Existen diferencias significativas en el nivel de integración de los estudiantes en el pretest y postest.

Nivel de confianza

De manera análoga el nivel de significancia o error utilizado es del 5% ó $\alpha = 0.05$ con un nivel de confianza del 95%.

Elección de la prueba estadística

Debido a que se trata de un estudio experimental y teniendo en cuenta que se ha trabajado con muestras pequeñas ($n < 30$, $m < 30$), se ha empleado la prueba t-student que tiene la siguiente fórmula:

$$t_c = \frac{\bar{X}_x - \bar{X}_y}{\sqrt{(n-1).S_x^2 + (m-1).S_y^2}} \sqrt{\frac{nm(n+m-2)}{n+m}}$$

Tabla 9

Cálculo del valor de t_c :

	PRETEST	POSTEST
$\mathfrak{N} \emptyset$	$\mathfrak{N} = 6,16$	$\emptyset = 15,64$
Μυεστρα	$v = 25$	$\mu = 25$
Σ^2	$\Sigma^2_{\xi} = 19,89$	$\Sigma^2_{\psi} = 34,82$

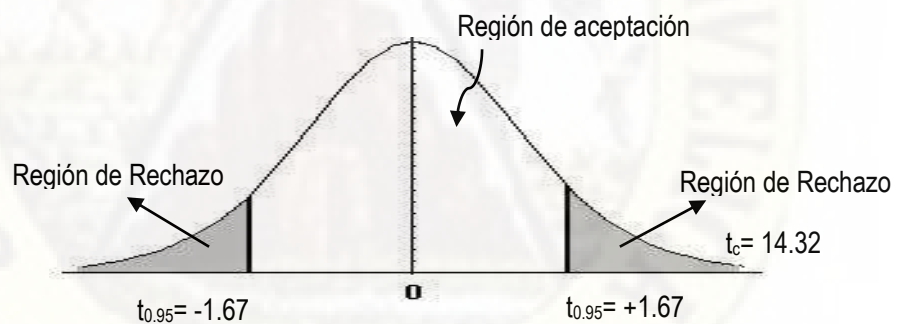
Fuente: Autor de la investigación.

Ahora se reemplazan los datos en la fórmula y se obtiene: $t_c = 14,32$

Se procede a ubicar el valor de t-student con $n+m-2 = 48$ grados de libertad, hallando el siguiente valor de tabla:

$T \text{ tabla} = T(1-\alpha/2; n+m-2) = T(0.95; 48) = \pm 1,67$

Luego, se ubica el valor de la regla de student; $t_c = 14,32$ en la distribución la cual se encuentra en la zona de rechazo.



Toma de decisión

Como $t_c = 14,32$ pertenece a la región de rechazo, se rechaza la H_0 y se acepta la H_1 , lo que permite afirmar que existen diferencias significativas en el nivel de integración de los estudiantes en el pretest y postest a un nivel de confianza del 95% y significancia del 5%, es decir, que las actividades lúdicas influyen significativamente en la mejora de la integración de los estudiantes de primaria en la Institución Educativa Pública N° 24160 de Carhuanayre en Ayacucho en el año 2017.

Hipótesis específica 2

La hipótesis específica 2 sostiene:

Las actividades lúdicas influyen significativamente en la mejora de la comunicación de los estudiantes de primaria en la Institución Educativa Pública N° 24160 de Carhuanayre en Ayacucho.

Formulación de las hipótesis estadísticas

$H_0: \rho = 0$

No existen diferencias significativas en el nivel de comunicación de los estudiantes en el pretest y posttest.

$H_1: \rho \neq 0$

Existen diferencias significativas en el nivel de comunicación de los estudiantes en el pretest y posttest.

Nivel de confianza

De manera análoga el nivel de significancia o error utilizado es del 5% ó $\alpha = 0.05$ con un nivel de confianza del 95%.

Elección de la prueba estadística

Debido a que se trata de un estudio experimental y teniendo en cuenta que se ha trabajado con muestras pequeñas ($n < 30$, $m < 30$), se ha empleado la prueba t-student que tiene la siguiente fórmula:

$$t_c = \frac{\bar{X}_x - \bar{X}_y}{\sqrt{(n-1).S_x^2 + (m-1).S_y^2}} \sqrt{\frac{nm(n+m-2)}{n+m}}$$

Tabla 10

Cálculo del valor de t_c :

□	ΠΡΕΤΕΣΤ	ΠΟΣΤΕΣΤ
$\mathfrak{R} \varnothing$	$\mathfrak{R} = 9,60$	$\varnothing = 18,24$
Μυεστρα	$v = 25$	$\mu = 25$
Σ^2	$\Sigma^2_{\xi} = 43,08$	$\Sigma^2_{\psi} = 51,86$

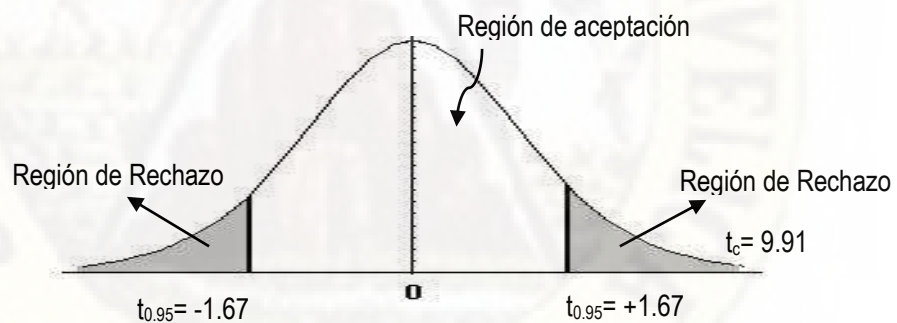
Fuente: Autor de la investigación.

Ahora se reemplazan los datos en la fórmula y se obtiene: $t_c = 9,91$

Se procede a ubicar el valor de t-student con $n+m-2 = 48$ grados de libertad, hallando el siguiente valor de tabla:

T tabla = $T(1-\alpha/2; n+m-2) = T(0.95; 48) = \pm 1,67$

Luego, se ubica el valor de la regla de student; $t_c = 9,91$ en la distribución la cual se encuentra en la zona de rechazo.



Toma de decisión

Como $t_c = 9,91$ pertenece a la región de rechazo, se rechaza la H_0 y se acepta la H_1 , lo que permite afirmar que existen diferencias significativas en el nivel de comunicación de los estudiantes en el pretest y posttest a un nivel de confianza del 95% y significancia del 5%, es decir, que las actividades lúdicas influyen significativamente en la mejora de la comunicación de los estudiantes de primaria en la Institución Educativa Pública N° 24160 de Carhuanayre en Ayacucho en el año 2017.

Hipótesis específica 3

La hipótesis específica 3 sostiene:

Las actividades lúdicas influyen significativamente en la mejora de la autonomía de los estudiantes de primaria en la Institución Educativa Pública N° 24160 de Carhuanayre en Ayacucho.

Formulación de las hipótesis estadísticas

$H_0: \rho = 0$

No existen diferencias significativas en el nivel de autonomía de los estudiantes en el pretest y postest.

$H_1: \rho \neq 0$

Existen diferencias significativas en el nivel de autonomía de los estudiantes en el pretest y postest.

Nivel de confianza

De manera análoga el nivel de significancia o error utilizado es del 5% ó $\alpha = 0.05$ con un nivel de confianza del 95%.

Elección de la prueba estadística

Debido a que se trata de un estudio experimental y teniendo en cuenta que se ha trabajado con muestras pequeñas ($n < 30$, $m < 30$), se ha empleado la prueba t-student que tiene la siguiente fórmula:

$$t_c = \frac{\bar{X}_x - \bar{X}_y}{\sqrt{(n-1).S_x^2 + (m-1).S_y^2}} \sqrt{\frac{nm(n+m-2)}{n+m}}$$

Tabla 11

Cálculo del valor de t_c :

□	ΠΡΕΤΕΣΤ	ΠΟΣΤΕΣΤ
$\mathfrak{R} \emptyset$	$\mathfrak{R} = 5,36$	$\emptyset = 11,12$
Μυεστρα	$v = 25$	$\mu = 25$
Σ^2	$\Sigma^2_{\xi} = 10,03$	$\Sigma^2_{\psi} = 19,61$

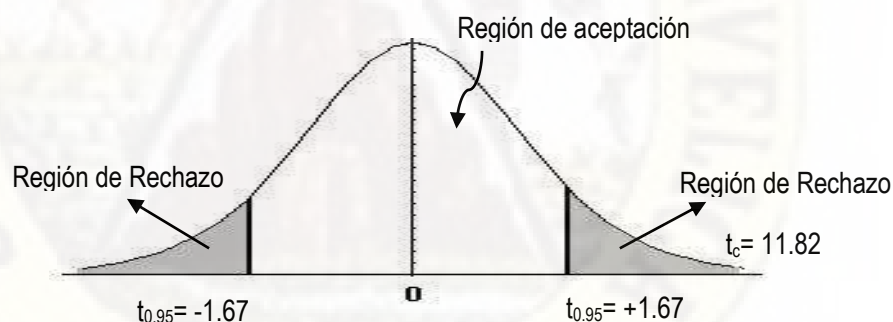
Fuente: Autor de la investigación.

Ahora se reemplazan los datos en la fórmula y se obtiene: $t_c = 11,82$

Se procede a ubicar el valor de t-student con $n+m-2 = 48$ grados de libertad, hallando el siguiente valor de tabla:

$T \text{ tabla} = T(1-\alpha/2; n+m-2) = T(0.95; 48) = \pm 1,67$

Luego, se ubica el valor de la regla de student; $t_c = 11,82$ en la distribución la cual se encuentra en la zona de rechazo.



Toma de decisión

Como $t_c = 11,82$ pertenece a la región de rechazo, se rechaza la H_0 y se acepta la H_1 , lo que permite afirmar que existen diferencias significativas en el nivel de autonomía de los estudiantes en el pretest y postest a un nivel de confianza del 95% y significancia del 5%, es decir, que las actividades lúdicas influyen significativamente en la mejora de la autonomía de los estudiantes de primaria en la Institución Educativa Pública N° 24160 de Carhuanayre en Ayacucho en el año 2017.

CONCLUSIONES

1. En base a los resultados obtenidos en la investigación se ha determinado que las actividades lúdicas influyen en la mejora de la socialización de los estudiantes de primaria en la Institución Educativa Pública N° 24160 de Carhuanayre en Ayacucho. Efectivamente los datos presentados en la tabla 4, correspondiente al pretest y postest de la socialización, reflejan una media aritmética en el postest (44,00) superior a la del pretest (21,12), situación que se atribuye a las actividades lúdicas: desempeño de roles, crucigramas y dramatizaciones.
2. En base a los resultados obtenidos en la investigación se ha determinado que las actividades lúdicas influyen en la mejora de la integración de los estudiantes de primaria en la Institución Educativa Pública N° 24160 de Carhuanayre en Ayacucho. Efectivamente los datos presentados en la tabla 5, correspondiente al pretest y postest de la integración, reflejan una media aritmética en el postest (15,64) superior a la del pretest (6,16), situación que se atribuye a las actividades lúdicas: desempeño de roles, crucigramas y dramatizaciones.
3. En base a los resultados obtenidos en la investigación se ha determinado que las actividades lúdicas influyen en la mejora de la comunicación de los estudiantes de primaria en la Institución Educativa Pública N° 24160 de Carhuanayre en Ayacucho. Efectivamente los datos presentados en la tabla 6, correspondiente al pretest y postest de la comunicación, reflejan una media aritmética en el postest (18,24) superior a la del pretest (9,60), situación que se atribuye a las actividades lúdicas: desempeño de roles, crucigramas y dramatizaciones.
4. En base a los resultados obtenidos en la investigación se ha determinado que las actividades lúdicas influyen en la mejora de la autonomía de los estudiantes de primaria en la Institución Educativa Pública N° 24160 de Carhuanayre en Ayacucho. Efectivamente los datos presentados en la tabla 7, correspondiente al pretest y postest de la autonomía, reflejan una media aritmética en el postest (11,12) superior a la del pretest (5,36), situación que

se atribuye a las actividades lúdicas: desempeño de roles, crucigramas y dramatizaciones.



Recomendaciones

1. Que las respectivas autoridades del Ministerio de Educación elaboren y ejecuten en forma permanente talleres de capacitación dirigida a los docentes sobre la utilización de actividades lúdicas en el proceso educativo así como en el proceso de socialización del estudiante, pues se ha demostrado que la adecuada utilización de dichas estrategias no solo divierte y educa al estudiante sino que también contribuye en el desarrollo de su socialización.
2. Que las respectivas autoridades de la Dirección Regional de Ayacucho impulsen en las instituciones educativas el empleo educativo del juego, pues este constituye una poderosa herramienta de trabajo didáctico para el docente que busca formar integralmente al estudiante.
3. Que los docentes de los diferentes niveles educativos (inicial, primaria y secundaria) puedan incorporar en su práctica pedagógica diaria el uso de ciertas actividades lúdicas como el desempeño de roles, el llenado de crucigramas y las dramatizaciones, pues estas van a potencializar el aprendizaje en las diversas áreas del conocimiento y así como van a contribuir en la integración, comunicación y autonomía del estudiante.
4. Que los docentes en sus respectivas instituciones educativas participen en talleres de intercambio de experiencias sobre el uso estratégico de actividades lúdicas a fin de que puedan enriquecer su práctica pedagógica con nuevas experiencias sobre el tema.

Referencias

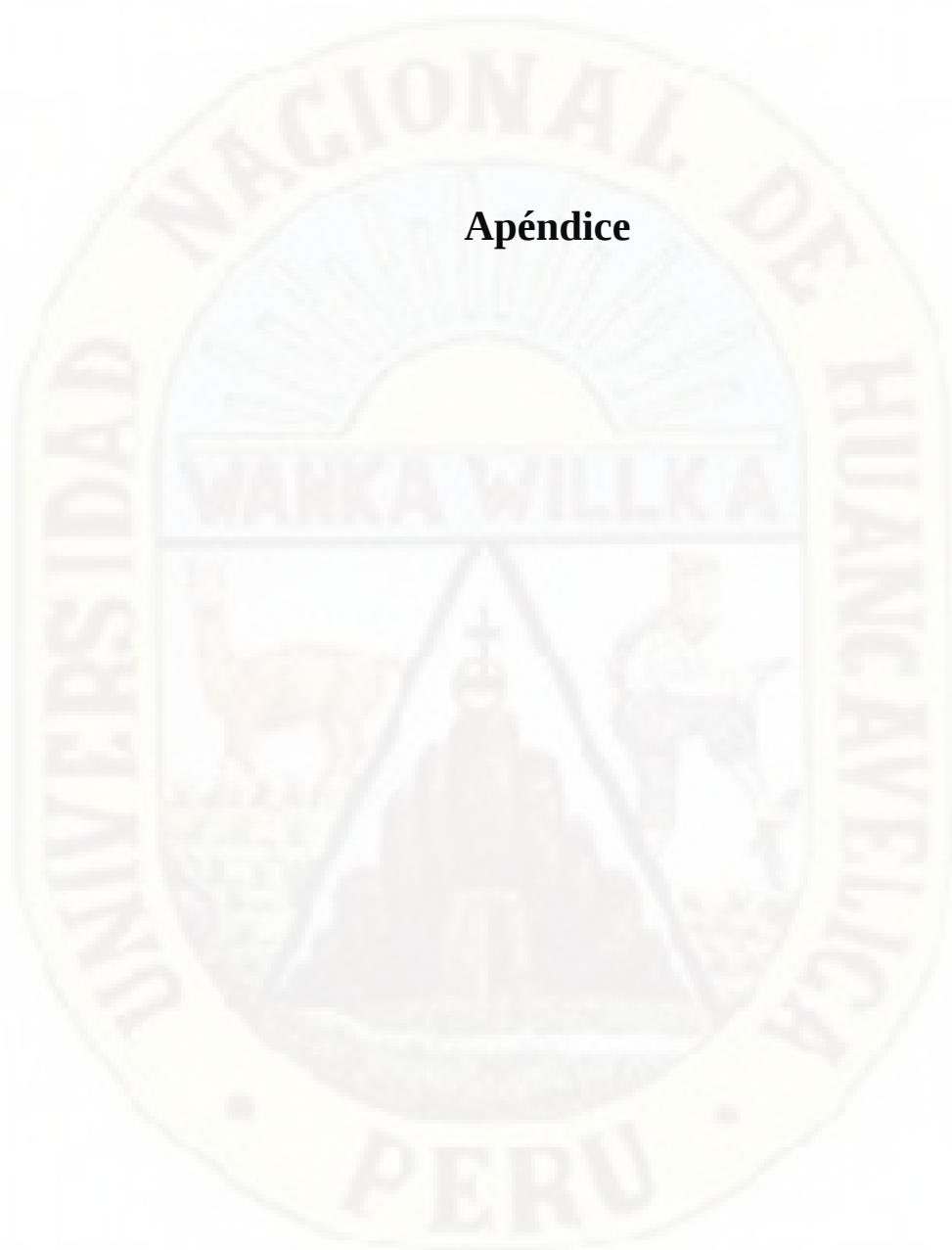
- Acaro, A. (2015). *El juego dramático y sus efectos en la socialización de los niños de educación inicial de 5 años de la I.E.P. Marvista - Paita*, 2015. Tesis de licenciatura, Universidad Católica Los Ángeles, Piura, Perú.
- Agallo, A. (2003). *Dinámicas de grupos*. Piedra Santa: Piedra Santa.
- Andrade, V., y Antebravo, A. (2010). *Las estrategias lúdicas en el proceso enseñanza aprendizaje en los niños y niñas de los primeros años de educación básica de las instituciones educativas "Dario Egas Grijalva", "Abdon Calderon" y "Manuel J. Bastidas" de la ciudad de San Gabriel provincia del Carchi*. Tesis de licenciatura, Universidad Técnica del Norte, Ibarra, Ecuador.
- Baumrind, D. (1989). *Rearing competent children*. San Francisco, EE.UU.: Jossey-Bass.
- Bozhovich, L. (1976). *La personalidad y su formación en la edad infantil*. La Habana, Cuba : Pueblo y Educación.
- Carrera, J., y Chocca, M. (2013). *El juego sensorial y la socialización en niños de 5 años de la Institución Educativa N° 138 distrito de Ascensión• Huancavelica*. Tesis de licenciatura , Universidad Nacional de Huancavelica, Huancavelica, Perú.
- Castro, E. (2015). *La socialización a través del juego*. Tesis de licenciatura , Universidad Pedagógica Nacional Unidad 161, Michoacán.
- Erikson, E. (1972). *Sociedad y Adolescencia*. Buenos Aires, Argentina : Paidós.
- Fernández, V. (2015). *Importancia de la socialización en los niños y niñas*. Obtenido de <http://www.educando.edu.do/articulos/familia/importancia-de-la-socializacin-en-los-nios-y-nias/>
- Flores, D. (2010). *La escuela agente de socialización de los niños*. Tesis de licenciatura, Universidad de Cuenca, Cuenca.
- García, F., y Musitu, G. (1999). *Manual AF-5*. Madrid, España: TEA.
- Gimeno, J. (1999). *Autoconcepto, sociabilidad y rendimiento escolar*. Barcelona,

España : Ariel.

- Gómez, T., Molano, O., y Rodríguez, S. (2015). *La actividad lúdica como estrategia pedagógica para fortalecer el aprendizaje de los niños de la institución Educativa Niño Jesús de Praga*. Tesis de licenciatura, Universidad del Tolima, Ibagué, Ecuador.
- Hernández, R., Fernández, C., y Baptista, P. (2010). *Metodología de la investigación*. Ciudad de México D.F, México: Mc Graw-Hill.
- Kamii, C. (2012). *Reinventando la aritmética III*. Madrid, España : Aprendizaje Visor.
- Melendez, F., y Pianto, M. (2015). *Efectos de las estrategias lúdicas para mejorar la comprensión de lectura de textos narrativos, en los estudiantes del primer grado de educación secundaria, de la Institución Educativa Felipe Huamán Poma de Ayala- 1190, Lurigancho – Chosica, 2015*. Tesis de licenciatura, Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle, Lima, Perú.
- Moreau, L. (1998). *Mediación y Solución de Conflictos en la Escuela*. Buenos Aires, Argentina: Paidós.
- Muñoz, J. (2009). *La importancia de la socialización en la educación actual*. Madrid, España: Grijalbo.
- Nerici, I. (1998). *Hacia una didáctica general dinámica*. Lima, Perú : BCP.
- Ortiz, D. (2004). *Psicología y pedagogía*. México D.F. , México: Grijalbo.
- Palomino, J., Peña, J., Zevallos, G., y Orizano, L. (2015). *Metodología de la investigación*. Lima, Perú: San Marcos.
- Posada, R. (2014). *La lúdica como estrategia didáctica*. Tesis de maestría, Universidad Nacional de Colombia, Bogotá, Colombia.
- Rivas, M., y Verástegui, B. (2013). *Programa de juegos “divirtiéndome con mis amigos” para mejorar la socialización en los niños de 5 años de la I.E. N° 206 “Saber y fantasía con María”, de la ciudad de Trujillo, en el 2013*. Tesis de licenciatura , Universidad Nacional de Trujillo, Trujillo, Perú.
- Rodríguez, G. (2011). *Actividades lúdicas y su influencia en el aprendizaje de la pre – matemática en niñas y niños de cuatro a seis años, del centro de desarrollo infantil “Mario Benedetti”, Cotacollao - Quito, período 2010 - 2011*. Tesis de licenciatura, Universidad Central del Ecuador, Quito, Ecuador.

- Rodríguez, S. (2012). *Teoría y Práctica de la Orientación Educativa*. Barcelona, España: P.P.U.
- Tineo, L. (2011). *Eduque con juegos*. Lima , Perú: Norma .
- Tzic, J. (2012). *Actividades lúdicas y su incidencia en el logro de competencias*. Tesis de licenciatura , Universidad Rafael Landívar, Quetzaltenango, Guatemala.
- Valderrama, S. (2013). *Pasos para elaborar proyectos y tesis de investigación científica*. Lima, Perú: San Marcos.
- Velásquez, J. (2008). *Ambientes lúdicos de aprendizaje: Diseño y operación*. México D.F. , México: Trillas.
- Vigotsky, L. (2000). *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores*. Barcelona, España: Crítica.

Apéndice



APÉNDICE N° 01: MATRIZ DE CONSISTENCIA

TÍTULO: Influencia de las actividades lúdicas en la socialización de los estudiantes de educación primaria en la Institución Educativa Pública N° 24160 en Carhuanayre – Ayacucho.

PROBLEMAS	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES	METODOLOGÍA
Problema general ¿En qué medida las actividades lúdicas influyen en la mejora de la socialización de los estudiantes de primaria en la Institución Educativa Pública N° 24160 de Carhuanayre en Ayacucho?	Objetivo general Demostrar la influencia de las actividades lúdicas en la mejora de la socialización de los estudiantes de primaria en la Institución Educativa Pública N° 24160 de Carhuanayre en Ayacucho.	Hipótesis general Las actividades lúdicas influyen significativamente en la mejora de la socialización de los estudiantes de primaria en la Institución Educativa Pública N° 24160 de Carhuanayre en Ayacucho.	Variable I: Actividades lúdicas Dimensiones: D1: Desempeño de roles D2: Crucigramas D3: Dramatizaciones	Tipo: Es una investigación aplicada. Nivel: Es una investigación explicativa. Método: Es el científico. Diseño: Es el experimental de naturaleza preexperimental.
Problemas específicos - ¿En qué medida las actividades lúdicas influyen en la mejora de la integración de los estudiantes de primaria en la Institución Educativa Pública N° 24160 de	Objetivos específicos - Conocer la influencia de las actividades lúdicas en la mejora de la integración de los estudiantes de primaria en la Institución Educativa Pública N°	Hipótesis específicas - Las actividades lúdicas influyen significativamente en la mejora de la integración de los estudiantes de primaria en la Institución Educativa	Variable D: Socialización Dimensiones: D1: Integración D2: Comunicación D3: Autonomía	Población: Está conformada por todos los estudiantes de 1° a 6° grado de primaria de la I.E.P. N° 24160 de Carhuanayre en

G.E.: 01 x 02

Carhuanayre en Ayacucho?	24160 de Ayacucho.	Carhuanayre en Pública N° 24160 de Carhuanayre en Ayacucho.	Ayacucho, que hacen un total de 25.
- ¿En qué medida las actividades lúdicas influyen en la mejora de la comunicación de los estudiantes de primaria en la Institución Educativa Pública N° 24160 de Carhuanayre en Ayacucho?	- Conocer la influencia de las actividades lúdicas en la mejora de la comunicación de los estudiantes de primaria en la Institución Educativa Pública N° 24160 de Carhuanayre en Ayacucho.	- Las actividades lúdicas influyen significativamente en la mejora de la comunicación de los estudiantes de primaria en la Institución Educativa Pública N° 24160 de Carhuanayre en Ayacucho.	Muestra: Ha quedado conformada por el mismo número de estudiantes de la población.
- ¿En qué medida las actividades lúdicas influyen en la mejora de la autonomía de los estudiantes de primaria en la Institución Educativa Pública N° 24160 de Carhuanayre en Ayacucho?	- Conocer la influencia de las actividades lúdicas en la mejora de la autonomía de los estudiantes de primaria en la Institución Educativa Pública N° 24160 de Carhuanayre en Ayacucho.	- Las actividades lúdicas influyen significativamente en la mejora de la autonomía de los estudiantes de primaria en la Institución Educativa Pública N° 24160 de Carhuanayre en Ayacucho.	Técnica: La observación. Instrumentos: La ficha de observación. Técnicas de procesamiento y análisis de datos: Se empleó la clasificación, codificación, calificación, tabulación estadística e interpretación de los datos. Prueba de hipótesis: Se empleó la prueba t-student de diferencia de medias por tratarse de muestras menores de 30.

APÉNDICE N° 02: INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS

FICHA DE OBSERVACIÓN SOBRE LA SOCIALIZACIÓN

Observador:.....

Fecha: .../.../.....

Circunstancias en que fue

observado(a):.....

Objetivo: Determinar el nivel de socialización de los estudiantes de primaria en la Institución Educativa N° 24160 de Carhuanayre en Ayacucho.

N°	ÍTEMS	EVALUACIÓN		
		Si	A veces	No
DIMENSIÓN 1: INTEGRACIÓN				
01	Juega con sus compañeros del aula.			
02	Respeto las normas establecidas en la ejecución de los juegos.			
03	Tiende a formar grupos facilidad con los de su mismo género y con el género opuesto.			
04	Diferencia por sí mismo lo correcto de lo incorrecto y tiende a respetarlo.			
05	Respeto las normas de convivencia.			
06	Respeto el turno de participación.			
07	Respeto las opiniones de los demás.			
08	Participa en las tareas grupales.			
09	Se muestra responsable frente a sus compañeros.			
10	Colabora en las actividades del aula.			

DIMENSIÓN 2: COMUNICACIÓN				
11	Escucha con atención las explicaciones e informaciones que le da el adulto.			
12	Responde a algunas preguntas que se le hace.			
13	Se expresa a través de su cuerpo, incorporando en sus movimientos equilibrio y dirección.			
14	Demuestra agrado al realizar actividades de expresión corporal.			
15	Entona canciones sencillas, siguiendo el ritmo y la melodía.			
16	Utiliza instrumentos rítmicos como (pandereta, tamborcitos, palitos) y acompaña canciones.			
17	Participa en bailes y danzas en forma espontánea y creativa.			
18	Imita y representa situaciones cotidianas como (mamá, profesora)			
19	Es comunicativo y alegre.			
20	Comenta acerca de las acciones que le producen molestia.			
21	Se expresa con claridad.			
22	Comprende indicaciones simples.			
DIMENSIÓN 3: AUTONOMÍA				
23	Dice su nombre.			
24	Expresa su edad.			
25	Expresa sus sentimientos y emociones, mostrando afecto de manera espontánea, compartiendo sus cosas.			
26	Ayuda a mantener limpia el aula.			
27	Muestra capacidad para establecer empatía.			
28	Muestra sentido del humor.			
29	Posee iniciativa para llevar a cabo los juegos.			
SUBTOTAL				
TOTAL				

APÉNDICE 03: DATA DE RESULTADOS

Resultados de la variable dependiente: Socialización en el pretest

	SOCIALIZACIÓN - PRE TEST																																	
	Integración										Comunicación												Autonomía								RESUMEN			
N°	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	D1	D2	D3	T	
GE1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	8	6	2	16	
GE2	0	1	1	1	1	1	2	1	1	2	2	0	0	2	0	0	2	0	0	1	1	2	0	0	2	1	1	2	0	11	10	6	27	
GE3	1	2	2	2	2	2	1	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	17	24	13	54	
GE4	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	0	0	1	0	0	1	0	0	1	1	0	0	0	1	0	1	0	0	0	7	4	2	13	
GE5	1	1	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	2	1	0	0	4	0	3	7	
GE6	1	1	0	0	1	0	0	0	1	0	2	1	1	2	1	1	2	1	1	1	0	2	1	1	2	1	1	2	0	4	15	8	27	
GE7	2	1	1	1	1	2	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	1	0	0	1	10	2	2	14	
GE8	1	1	0	2	0	0	0	2	0	0	2	0	1	2	0	1	2	0	1	0	0	2	0	1	2	2	1	0	0	6	11	6	23	
GE9	1	2	2	2	1	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	2	2	2	2	1	2	2	2	17	22	13	52	
GE10	2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	1	1	0	1	1	0	0	0	1	1	0	1	1	1	0	1	2	7	5	14	
GE11	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	2	2	2	2	2	2	2	2	2	0	0	2	2	2	2	0	0	0	0	2	20	6	28	
GE12	1	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	0	1	0	0	0	3	7	3	13	
GE13	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	3	3	2	8	
GE14	2	1	1	1	0	1	0	0	0	1	0	0	1	0	0	1	0	0	1	0	1	0	0	1	0	0	1	0	1	7	4	3	14	

GE15	2	0	2	2	0	0	0	0	0	0	0	2	1	0	2	1	0	2	1	0	0	0	2	1	0	0	0	0	2	6	9	5	20
GE16	2	0	2	1	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	5	8	6	19	
GE17	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	2	1	1	2	1	1	2	1	1	0	1	2	1	1	0	0	0	1	1	14	5	20
GE18	0	0	1	1	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	1	1	1	0	0	1	0	1	0	1	1	3	5	4	12
GE19	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	2	0	0	2	0	0	2	0	2	0	0	2	0	1	0	2	0	0	8	5	13
GE20	0	0	2	1	0	0	0	0	0	0	2	1	2	2	1	2	2	1	2	2	2	2	1	2	2	1	2	2	2	3	21	12	36
GE21	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	1	0	1	0	0	1	0	0	1	0	1	2	4	3	9
GE22	0	0	2	2	0	0	2	0	0	0	0	2	1	0	2	1	0	2	1	0	0	0	2	1	0	0	0	0	2	6	9	5	20
GE23	0	2	2	1	1	2	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	11	8	6	25
GE24	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	2	1	1	2	1	1	2	1	1	0	1	2	1	1	0	0	0	1	7	14	5	26
GE25	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	0	1	0	0	1	1	1	0	0	1	0	1	0	1	1	9	5	4	18

Resultados de la variable dependiente: Socialización en el posttest

	SOCIALIZACIÓN - POS TEST																																		
	Integración										Comunicación												Autonomía									RESUMEN			
N°	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	D1	D2	D3	T		
GE1	2	2	2	2	2	1	1	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	17	24	14	55		
GE2	2	1	2	2	1	1	1	2	1	2	2	2	1	2	2	1	1	2	2	1	1	2	1	1	1	1	1	2	2	15	19	9	43		
GE3	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	1	2	2	1	2	1	2	2	2	19	22	12	53		
GE4	2	1	2	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	0	0	1	1	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	11	5	1	17		
GE5	1	0	1	1	0	0	0	1	0	1	2	0	0	2	0	0	2	2	0	0	2	0	0	2	0	0	0	0	0	5	10	2	17		
GE6	2	0	0	0	2	2	2	2	2	2	1	1	2	1	1	2	2	1	1	2	2	1	2	2	1	3	1	2	1	14	17	12	43		
GE7	1	1	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	1	2	2	16	24	12	52		
GE8	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	1	1	2	2	1	1	2	1	1	2	2	2	2	2	20	19	12	51		
GE9	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20	24	14	58		
GE10	2	1	1	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	1	2	2	17	24	11	52		
GE11	1	1	1	1	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	15	24	14	53		
GE12	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	0	2	1	0	0	2	1	0	0	1	0	0	1	1	1	1	2	20	10	6	36		
GE13	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	1	1	0	0	0	3	3	6		

GE14	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	1	2	2	2	1	2	2	1	2	2	1	2	2	2	2	20	20	13	53	
GE15	2	2	2	2	2	2	2	1	2	1	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	1	2	2	1	2	2	2	2	2	18	22	13	53	
GE16	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	2	1	1	2	0	1	0	0	0	19	14	4	37	
GE17	2	2	2	1	1	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	17	24	13	54
GE18	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	19	24	14	57	
GE19	2	2	2	2	2	0	0	1	0	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	1	1	2	12	24	11	47	
GE20	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20	24	14	58
GE21	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	0	2	1	0	0	2	1	0	0	1	0	0	1	1	1	1	2	20	10	6	36	
GE22	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	1	1	0	0	0	3	3	6	
GE23	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	1	2	2	2	1	2	2	1	2	2	2	1	2	2	2	20	20	13	53	
GE24	2	2	2	2	2	2	2	1	2	1	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	1	2	2	1	2	2	2	2	2	18	22	13	53	
GE25	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	19	24	14	57	

APÉNDICE N° 4. FOTOGRAFIAS





