

*"Año de la Universalización de la Salud"*



# **UNIVERSIDAD NACIONAL DE HUANCAMELICA**



**ESCUELA DE POSGRADO  
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN  
UNIDAD DE POSGRADO**

**TESIS**

**APLICACIÓN DE JUEGOS DIDÁCTICOS EN LAS  
ACTIVIDADES PEDAGÓGICAS, PARA OPTIMIZAR LA  
SOCIALIZACIÓN Y MEJORAR EL RENDIMIENTO  
ACADÉMICO**

**LÍNEA DE INVESTIGACIÓN: EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE**

**PRESENTADO POR:**

**Bach. WILLIAN INCA CAUTI**

**PARA OPTAR EL GRADO ACADÉMICO DE MAESTRO EN:**

**CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**

**Mención en Administración y Planificación de la Educación**

**HUANCAMELICA - PERÚ**

**2019**

# ACTA DE SUSTENTACIÓN



## UNIVERSIDAD NACIONAL DE HUANCAVELICA



(CREADO POR LEY N° 25265)  
UNIDAD DE POSGRADO DE LA FACULTAD DE CIENCIAS DE LA  
EDUCACIÓN

"Decenio de la Igualdad de Oportunidad para mujeres y hombres"  
"Año de la Lucha contra la Corrupción e Impunidad"

### ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TESIS

Ante el Jurado conformado por los docentes: Dra. Antonieta del Pilar URIOL ALVA, Dra. María Dolores AGUILAR CORDOVA y Mg. Giovanna Victoria CANO AZAMBUJA.

Asesora: Dra. Gladys Margarita ESPINOZA HERRERA.

De conformidad al Reglamento Único de Grados y Títulos de la Universidad Nacional de Huancavelica, aprobado mediante Resolución N° 330-2019-CU-UNH y ratificado con Resolución N° 378-2019-CU-UNH.

El Candidato al GRADO DE MAESTRO EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN; MENCIÓN: ADMINISTRACIÓN Y PLANIFICACIÓN DE LA EDUCACIÓN.

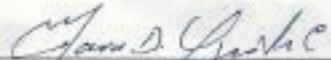
Don, William INCA CAUTI, procedió a sustentar su trabajo de Investigación titulado: APLICACIÓN DE JUEGOS DIDACTICOS EN LAS ACTIVIDADES PEDAGOGICAS PARA OPTIMIZAR LA SOCIALIZACIÓN Y MEJORAR EL RENDIMIENTO ACADEMICO, Mediante Resolución Directoral N° 978 -2019-EPG-R/UNH, fija la hora y fecha para el acto de sustentación de la tesis.

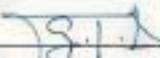
Luego, de haber absuelto las preguntas que le fueron formulados por los Miembros del Jurado, se dio por concluido al ACTO de sustentación, realizándose la deliberación, calificación y resultando:

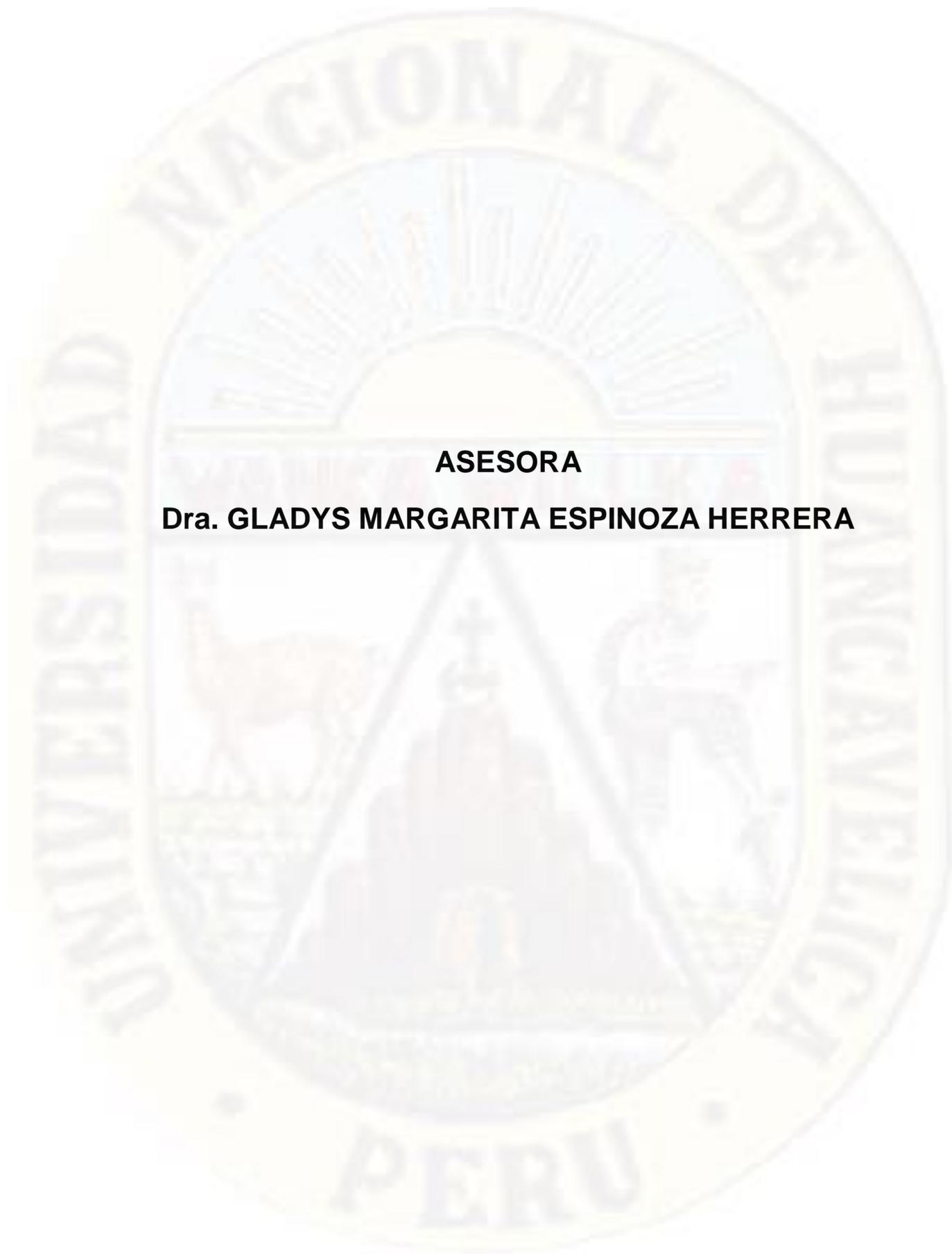
Con el calificativo: Aprobado  Por Mayeria  
Desaprobado

Y para constancia se extiende la presente ACTA, en la ciudad de Huancavelica, a los veintitrés días del mes de noviembre del año 2019.

  
Dra. Antonieta del Pilar URIOL ALVA  
Presidente del Jurado

  
Dra. María Dolores AGUILAR CORDOVA  
Secretario del Jurado

  
Mg. Giovanna Victoria CANO AZAMBUJA  
Vocal del Jurado



**ASESORA**

**Dra. GLADYS MARGARITA ESPINOZA HERRERA**

## **DEDICATORIA**

### **A DIOS OMNIPOTENTE**

Gracias por derramar sus bendiciones sobre mí y llenarme de su fuerza, para vencer todos los obstáculos desde el principio de mi vida.

### **A MIS FAMILIARES**

Gracias por todo el esfuerzo y sacrificio para brindarme todo el amor, comprensión, el apoyo incondicional y la confianza en cada momento de mi vida y sobre todo en mis estudios universitarios de postgrado.

## ÍNDICE

Portada.....	i
Dedicatoria .....	ii
Índice.....	iii
Resumen .....	v
Abstract .....	vi
Introducción .....	vii

### CAPÍTULO I

<b>1. EL PROBLEMA.....</b>	<b>11</b>
1.1. Planteamiento del problema.....	11
1.2. Formulación del problema .....	14
1.3. Objetivos de la investigación .....	14
1.4. Justificación del estudio.....	15

### CAPÍTULO II

<b>2. MARCO TEÓRICO .....</b>	<b>17</b>
2.1. Antecedentes de la investigación .....	17
2.2. Bases teóricas.....	28
2.3. Formulación de hipótesis.....	57
2.4. Definición de términos.....	58
2.5. Identificación de variables .....	61
2.6. Definición operativa de variables e indicadores .....	63

### CAPÍTULO III

<b>3. METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN .....</b>	<b>65</b>
3.1. Tipo de investigación.....	65
3.2. Nivel de investigación.....	65
3.3. Método de investigación.....	65
3.4. Diseño de investigación.....	66
3.5. Población, muestra y muestreo .....	66
3.6. Técnicas e instrumentos de recolección de datos .....	68

3.7. Técnicas de procesamiento y análisis de datos .....	72
3.8. Descripción de la prueba de hipótesis .....	73

#### **CAPÍTULO IV**

<b>4. PRESENTACIÓN DE RESULTADOS .....</b>	<b>74</b>
4.1. Presentación e interpretación de datos .....	74
4.2. Contratación de hipótesis .....	92
4.3. Discusión de resultados .....	104
<b>CONCLUSIONES.....</b>	<b>108</b>
<b>RECOMENDACIONES.....</b>	<b>110</b>
<b>REFERENCIAS IBLIOGRÁFICAS .....</b>	<b>111</b>
<b>ANEXOS .....</b>	<b>116</b>

## RESUMEN

El presente trabajo de investigación tiene como propósito demostrar en qué medida la aplicación de los juegos didácticos influye en la socialización y el rendimiento académico de los estudiantes de la I.E. “Reymundo Pimentel Calle” M/Mx. de la localidad de Muchapampa. Esta investigación es de tipo aplicada, ya que su interés está dado en la aplicación, utilización y consecuencias prácticas de los conocimientos, por lo que busca demostrar la relación de causalidad existente entre las variables de estudio, y de nivel explicativo, porque ha buscado explicar la relación de causalidad, para ello, se utilizó el diseño experimental de modalidad cuasi-experimento. En el estudio se trabajó con una población de 24 estudiantes de los diferentes grados de estudio que pertenecen a la Institución Educativa “Reymundo Pimentel Calle” M/Mx. de la localidad de Muchapampa de Coracora en Ayacucho, en el año 2015, de la cual, se extrajo una muestra de 15 estudiantes pertenecientes a 3º grado (8 estudiantes) y 5º grado (7 estudiantes), constituyendo los estudiantes del 3º grado el grupo experimental y los de 5º grado el grupo de control; sobre quienes se empleó dos instrumentos (lista de cotejo y actas de evaluación integral), el primero para medir la socialización y el segundo para medir el rendimiento académico. Asimismo, el método utilizado en la presente investigación fue el cuantitativo y en cuanto al método de procesamiento de datos se ha empleado la estadística descriptiva e inferencial. La tabulación de datos ha permitido la contrastación de la hipótesis general y de las específicas, valiéndose de la prueba estadística T-student por tratarse de muestras menores, llegando a la conclusión que los juegos didácticos influye en la optimización de la socialización y mejora del rendimiento académico de los estudiantes de la I.E. “Reymundo Pimentel Calle” M/Mx. de la localidad de Muchapampa.

**Palabras clave:** Juego, juegos didácticos, socialización, socialización personal, socialización colectiva, rendimiento académico

## ABSTRACT

This research aims to demonstrate how the application of educational games influences the socialization and academic performance of students I.E. "Reymundo Pimentel Street" M/Mx. of the town of Muchapampa. This research is of applied type, since their interest is given in the application, use and practical consequences of knowledge, which seeks to demonstrate the causal link between the study variables and explanatory level, because he has sought to explain causation, for this, the experimental design of quasi-experiment mode was used. The study worked with a population of 24 students of different grades of study that belong to School "Reymundo Pimentel Callet" M/Mx. of the town of Muchapampa of Coracora in Ayacucho, in 2015, of which a sample of 15 students from 3rd grade (8 students) and 5th grade (7 students) extracted, forming students 3rd grade experimental group and 5th grade the control group; on those two instruments (checklist and comprehensive assessment records), the first to measure socialization and the second was used to measure academic performance. Also, the method used in this research was quantitative and as for the data processing method has been used descriptive and inferential statistics. The tabulation of data has allowed the testing of hypotheses general and specific, using the statistical test T-student for being smaller samples, concluding that educational games influences the optimization of socialization and improved performance students' academic I.E. "Reymundo Pimentel Street" M/Mx. of the town of Muchapampa.

**Keywords:** Game, educational games, socialization, personal socialization, collective socialization, academic performance.

## INTRODUCCIÓN

En las últimas décadas se han conocido resultados alarmantes de la calidad educativa del Perú en el contexto latinoamericano, es así que se han realizado diversas pruebas como las del Laboratorio Latinoamericano de Evaluación de la Calidad de la Educación (LLECE); Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO) y el Programa para la Evaluación Internacional de Alumnos (PISA), en la cuales se desnudan solo algunas de las consecuencias reflejadas en el rendimiento de los escolares, particularmente en el sector estatal. Actualmente se ha reconocido que esta problemática, por ser, histórica es compleja pues confluyen en ella una serie de factores, que exigen iniciativas de investigación, que estas sean complementadas y sustentadas con el conocimiento del fenómeno en el día a día del aula. Precisamente, ante la realidad descrita, en el presente estudio se apuesta por el juego que al ser empleado como una estrategia didáctica puede sumar en la mejora del sistema educativo peruano, ya que el juego se configura como una estrategia lúdica de carácter didáctico de gran valor educativo ya que ayuda al estudiante a lograr aprendizajes pertinentes y significativos lo que se ve reflejado en el mejoramiento de su rendimiento académico. Asimismo, el juego, como forma de actividad humana, posee un gran potencial emotivo y motivacional que al ser utilizado con fines docentes, fundamentalmente en la institución educativa contribuye a potencializar la socialización del estudiante.

Es así que a través de las actividades didácticas basadas en el juego, niñas y niños aprenden a conocer no sólo su cuerpo sino también sus potencialidades desarrollando su personalidad y encontrando un lugar en la comunidad, aprende conceptos, reviven situaciones, solucionan problemas, expresan sus necesidades fundamentales, entre otros.

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

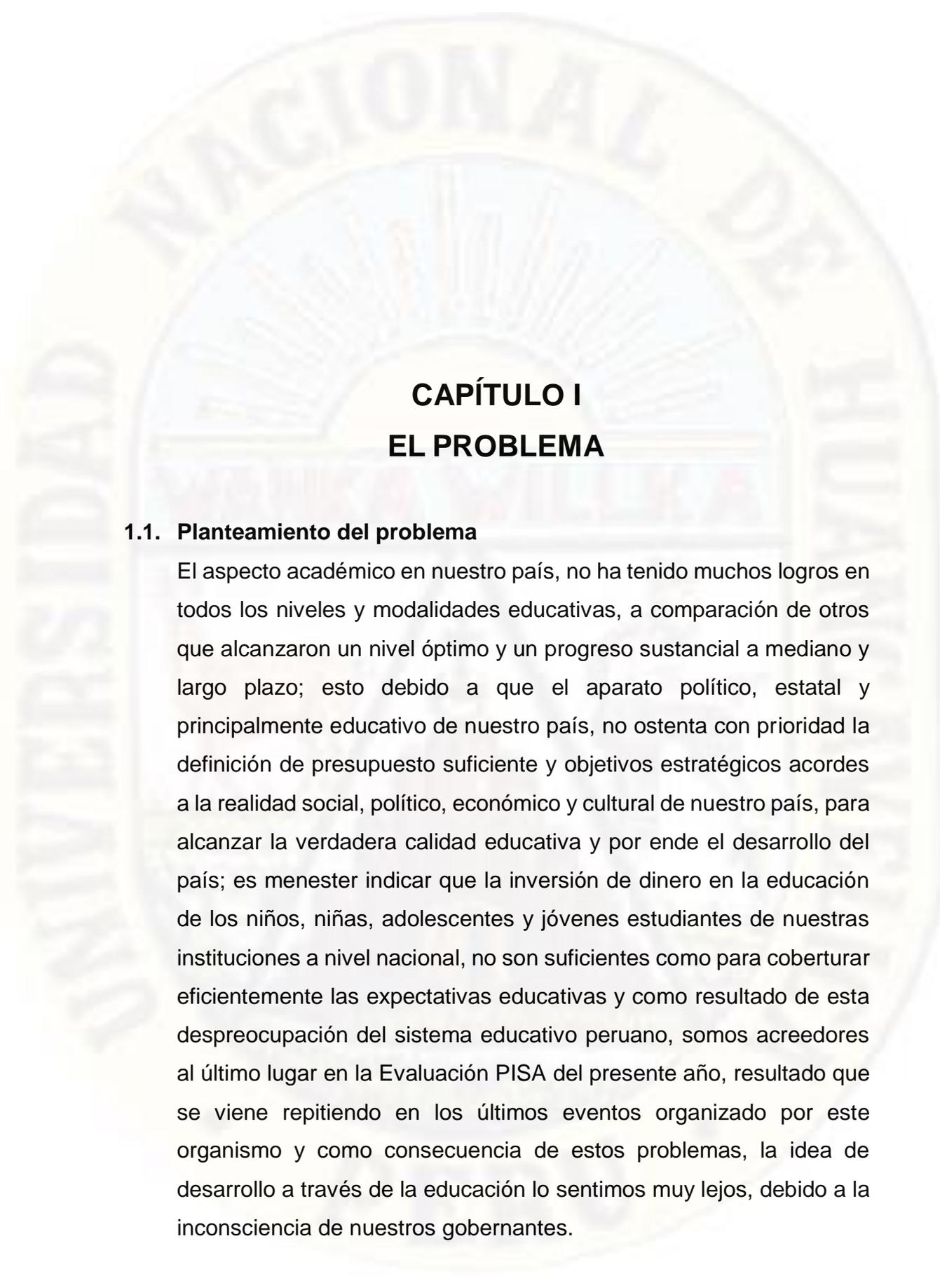
En el Capítulo I: El Problema; se analiza la problemática de estudio, se formulan los problemas y objetivos de la investigación, así como las consideraciones que justifican el estudio.

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 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: Presentación de resultados; se exponen, analizan e interpretan los datos obtenidos mediante el empleo de los instrumentos, luego se discuten los resultados obtenidos y a partir de ello se procede con la inferencia mediante la técnica de estadística paramétrica (T- student) para comprobar mediante el razonamiento lógico las hipótesis de investigación.

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



# CAPÍTULO I

## EL PROBLEMA

### 1.1. Planteamiento del problema

El aspecto académico en nuestro país, no ha tenido muchos logros en todos los niveles y modalidades educativas, a comparación de otros que alcanzaron un nivel óptimo y un progreso sustancial a mediano y largo plazo; esto debido a que el aparato político, estatal y principalmente educativo de nuestro país, no ostenta con prioridad la definición de presupuesto suficiente y objetivos estratégicos acordes a la realidad social, político, económico y cultural de nuestro país, para alcanzar la verdadera calidad educativa y por ende el desarrollo del país; es menester indicar que la inversión de dinero en la educación de los niños, niñas, adolescentes y jóvenes estudiantes de nuestras instituciones a nivel nacional, no son suficientes como para cubrir las expectativas educativas y como resultado de esta despreocupación del sistema educativo peruano, somos acreedores al último lugar en la Evaluación PISA del presente año, resultado que se viene repitiendo en los últimos eventos organizado por este organismo y como consecuencia de estos problemas, la idea de desarrollo a través de la educación lo sentimos muy lejos, debido a la inconsciencia de nuestros gobernantes.

Este fenómeno que aqueja a muchos países, “el bajo rendimiento académico” por no insertar políticas educativas que mejoren la actitud de desarrollo y socializadora de los estudiantes, es uno de los problemas que más preocupan no solo a padres y maestros de la institución en mención, sino también a toda la comunidad educativa en general. El impacto psicológico en el estudiante que aprende y necesita lograr competencias, origina una actitud cohibida y cerrada que refleja sufrimiento y puede dejar secuelas negativas en su desarrollo, afectando su desarrollo emocional, físico y por ende su calidad de vida. Se estima que una cantidad mesurable de la población escolar a nivel de nuestro país, presenta bajo rendimiento escolar porque toma una actitud personal aislada y cohibida, no se integra fácilmente al trabajo en equipo y como consecuencia no hay logros favorables en su desarrollo emocional y educativo, por lo que los costos económicos y sociales del problema son enormes y cuantiosos, por lo mismo que el gobierno no se atreve a invertir en una educación de calidad, con programas, enfoques y políticas actuales diseñados con carácter de pertinencia a la realidad nuestra. Asimismo las causas de actitud poco sociable de los estudiantes, principalmente del medio rural son diversas y para su tratamiento se requiere de un diagnóstico correcto y exhaustivo.

Dentro de esa lista de causas encontramos por ejemplo: política educativa que no corresponde a nuestra realidad, diseño curricular nacional con enfoque desfasado e incoherente, deficiente presupuesto para la Educación según el PBI, pobreza y extrema pobreza en nuestro país, el desempleo, factor docente, mala alimentación entre otros.

Las deficiencias nutricionales hoy en día son más comunes de lo que imaginamos, desgraciadamente son silenciosos pero letales que van causando daños en el comportamiento de nuestros hijos, ocasionando graves problemas de atención y aprendizaje, si no

consideramos un tratamiento adecuado a éste problema, no obtendremos buenos resultados en el mediano y largo plazo.

Esta realidad de tener estudiantes en el nivel secundario con actitud poco sociable, sin proyecto de vida y sin ninguna iniciativa, no es ajeno en nuestra Región Ayacucho y específicamente a la Provincia de Parinacochas; como pueblo ubicado en el ande peruano y un tanto olvidado por el gobierno central y local, tiene también ciertas dificultades en el sistema educativo, por deficiencias administrativas en gestión, manejo de los documentos técnico pedagógicos por parte de los docentes, la no aplicación de estrategias metodológicas más coherentes que estimulen actitudes positivas con alegría e iniciativas que partan de los mismos estudiantes, como los juegos lúdicos que ayudan mucho en la parte de la socialización de los estudiantes de todos los niveles educativos; lo cierto es que nuestros estudiantes desde que se inician en la vida escolar, necesitan una atención especial con estrategias que fortalezcan esa relación con sus compañeros para llegar a alcanzar la socialización que actualmente en todos los estratos sociales los vemos día a día y como problema que de alguna forma aqueja el normal desarrollo psicosocial del niño y niña requiere una especial atención, para cuando lleguen a la adolescencia no tengan problemas de carácter anímico, social y sobre todo con problemas de rendimiento académico.

Por las consideraciones hechas en la parte precedente, se ha visto por conveniente abordar esta problemática con la intención de mejorar la relación de estudiantes con sus pares, con sus profesores y de alguna forma esa relación amical y de confianza que debe existir con sus padres; y estamos seguros que el resultado de la aplicación de estrategias con incorporación de juegos lúdicos y didácticos en las actividades pedagógicas de los estudiantes de la I.E. "Reymundo Pimentel Calle" M/Mx. de la localidad de Muchapampa, va influir positivamente en la actitud socializadora y por ende en la mejora del

rendimiento académico.

## **1.2. Formulación del problema**

### **1.2.1. Problema general**

¿En qué medida la aplicación de los juegos didácticos mejora la socialización y el rendimiento académico de los estudiantes de la I.E. “Reymundo Pimentel Calle” M/Mx. de la localidad de Muchapampa?

### **1.2.2. Problemas específicos**

**P.E.1:** ¿En qué medida la aplicación de los juegos didácticos mejora la socialización personal de los estudiantes de la I.E. “Reymundo Pimentel Calle” M/Mx. de la localidad de Muchapampa?

**P.E.2:** ¿En qué medida la aplicación de los juegos didácticos mejora la socialización colectiva de los estudiantes de la I.E. “Reymundo Pimentel Calle” M/Mx. de la localidad de Muchapampa?

**P.E.3:** ¿En qué medida la aplicación de los juegos didácticos mejora el rendimiento académico de los estudiantes de la I.E. “Reymundo Pimentel Calle” M/Mx. de la localidad de Muchapampa?

## **1.3. Objetivos de la investigación**

### **1.3.1. Objetivo general**

Demostrar en qué medida la aplicación de los juegos didácticos mejora la socialización y el rendimiento académico de los estudiantes de la I.E. “Reymundo Pimentel Calle” M/Mx. de la localidad de Muchapampa.

### **1.3.2. Objetivos específicos**

**O.E.1:** Determinar en qué medida la aplicación de los juegos didácticos mejora la socialización personal de los estudiantes de la I.E. “Reymundo Pimentel Calle” M/Mx. de la localidad de Muchapampa.

**O.E.2:** Determinar en qué medida la aplicación de los juegos didácticos mejora la socialización colectiva de los estudiantes de la I.E. “Reymundo Pimentel Calle” M/Mx. de la localidad de Muchapampa.

**O.E.3:** Determinar en qué medida la aplicación de los juegos didácticos mejora el rendimiento académico de los estudiantes de la I.E. “Reymundo Pimentel Calle” M/Mx. de la localidad de Muchapampa.

### **1.4. Justificación del estudio**

La educación es un medio formativo que implica las interacciones y cambios en el contexto general; en tal sentido se concibe que la realidad se expresa a través de esta, debido a que mantiene y reproduce los mecanismos principales de la sociedad, de ahí su importancia como base para el estudio la actividad lúdica en la Educación Básica Regular a nivel del contexto nacional, regional y local. De allí que en la búsqueda de mejorar el rendimiento académico de los estudiantes y otros aspectos educativos, esta investigación tiene como propósito final, diseñar una estrategia didáctica con la incorporación de los juegos didácticos en la actividad pedagógica, con la intención de estimular la atención y mantener activa la predisposición de los estudiantes durante el acto pedagógico diario.

En este orden de ideas, la importancia de esta investigación

coadyuvará en la mejora de la socialización de los estudiantes, la misma que debe ser como punto de inicio para finalmente como producto de este, se logre mejorar el rendimiento académico que es el objetivo final de esta investigación. El incorporar los juegos como estrategia didáctica en el quehacer educativo, implica la integración activa y participativa del educando con su realidad, permitiéndole valorar el número y el trabajo en equipo, con el fin de que los alumnos puedan conocer y participar activamente en la construcción de sus aprendizajes con un clima social afectivo y de mucha interrelación. Con los aspectos previos que deslindan el hecho de la investigación, lo que se espera es contribuir a mejorar los siguientes aspectos:

- **Educativo:** Esta investigación servirá como base para mejorar el aspecto pedagógico, en todas las áreas, con la implementación de una serie de juegos lúdicos como estrategias para abordar el logro de aprendizajes significativos con participación motivadora, divertida y socializadora de los estudiantes; donde podrá experimentar mayor atención, emoción, interés y concentración.
- **En lo Social:** Una actividad pedagógica con inclusión de juegos lúdicos, donde participen todos los estudiantes incluidos los docentes, que le permitan a cada uno la mejora del rendimiento académico que producen estos juegos ellos una mayor interacción, la comunicación horizontal, la confianza y una integración por medio de los cuales van perdiendo la timidez y se abre la ventana de la participación y deliberación.
- **En lo Personal:** Mediante la aplicación de los juegos lúdicos dentro de las actividades pedagógicas, se intenta trabajar la parte de la motivación, es decir se busca en los estudiantes una actitud abierta, dispuesta a trabajar con más ganas, dedicación y en tonos grupales que les permita interactuar con toda libertad.



## CAPÍTULO II

### MARCO TEÓRICO

#### 2.1. Antecedentes de la investigación

Aquellos trabajos que guardan relación con el presente estudio en relación a las variables de estudio se describen a continuación:

##### 2.1.1. A nivel internacional

García, P. (2013) realizó la investigación titulada *Juegos educativos para el aprendizaje de la matemática*. (Tesis) para optar el grado de licenciada en Pedagogía con Orientación en Administración y Evaluación Educativa en la Universidad Rafael Landívar en Quetzaltenango, Guatemala. La metodología empleada en la investigación fue de tipo experimental, analítico y prospectivo, con una población-muestra de 60 estudiantes, con edades entre 15 a 18 años, a quienes se les aplicó una prueba inicial, intermedia y final, lo que ha permitido el respectivo análisis e interpretación de la investigación. La investigadora en su estudio arribó a las siguientes conclusiones: Los resultados obtenidos por el grupo experimental en comparación al grupo control comprueban que los juegos educativos para el aprendizaje de la matemática son funcionales. La aplicación de juegos educativos, incrementa el

nivel de conocimiento y aprendizaje de la matemática, en alumnos del ciclo básico, indicando así el logro de los objetivos previamente planteados. El juego es aprendizaje, como tal, modifica la forma en que los estudiantes pueden realizar actividades que además de interrelacionarlos con su entorno inmediato, y también le brindan conocimiento que mejora el nivel de su aprendizaje. Se determinó la influencia de la metodología activa, en contraposición con la tradicional, demuestra un progreso en el aprendizaje de los alumnos, pues los juegos educativos cumplen un fin didáctico que desarrolla las habilidades del pensamiento. Los juegos educativos indican el logro concreto de las competencias, pues permiten que la mente de los alumnos sea más receptiva.

Contreras, L. (2010) realizó la investigación titulada *Estrategias lúdicas para el aprendizaje significativo de las ciencias biológicas en educación básica*. (Tesis) para optar el grado de magíster scientiarum en Enseñanza de la Biología en la Universidad del Zulia en Maracaibo, Venezuela. La metodología empleada en la investigación fue de tipo descriptivo y de diseño no experimental, con una población-muestra de 30 docentes, a quienes se les aplicó un cuestionario, lo que ha permitido el respectivo análisis e interpretación de la investigación. La investigadora en su estudio arribó a las siguientes conclusiones: En relación con las estrategias tradicionales de enseñanza de las Ciencias Biológicas empleadas por los docentes de Educación Básica en los liceos del Municipio Escolar 1, Parroquia Francisco Ochoa del Estado Zulia, se obtuvo una Alta tendencia en los docentes a una mayor utilización de estrategias que promueven la formación de grupos de aprendizaje donde todos

intervienen por igual, empleando para ello la comunicación bidireccional, polidireccional y unidireccional así como el debate como táctica de socialización del aprendizaje. Respecto a las estrategias innovadoras de enseñanza de las Ciencias Biológicas empleadas por los docentes de Educación Básica en los liceos del Municipio Escolar 1, Parroquia Francisco Ochoa del Estado Zulia, el promedio obtenido indicó una Muy Alta, tendencia al empleo de estrategias innovadoras por parte de los docentes investigados, predominando la utilización de tácticas tales como organizadores previos, diferenciación progresiva, reconciliación integradora y, en menor medida, la resolución de problemas. Por último, en cuanto al diseño de las estrategias lúdicas para el aprendizaje significativo de las Ciencias Biológicas en Educación Básica en los liceos del Municipio Escolar 1, Parroquia Francisco Ochoa del Estado Zulia, se concluye que en el marco de un mayor predominio de estrategias socializadas e innovadoras es posible implementar estrategias basadas en las actividades lúdicas para lograr un aprendizaje significativo porque permiten que los estudiantes desarrollen actitudes favorables hacia el aprendizaje de las Ciencias Biológicas.

Chica, R. (2008) realizó la investigación titulada *Las estrategias lúdicas en el ejercicio de la lectura como recurso de potenciación de comprensión lectora en la Escuela Particular Mixta Matutina N° 828 "Colinas de la Alborada", segundo año básico, período lectivo 2007-2008*. (Tesis) para optar el grado de master en Educación y Desarrollo Social en la Universidad Tecnológica Equinoccial en Guayaquil, Ecuador. La metodología empleada en la investigación fue de tipo exploratorio y descriptivo, con una población de 915

estudiantes, siendo su muestra de 90 estudiantes, a quienes se les aplicó encuestas, cuestionarios, entrevistas y diálogos, lo que ha permitido el respectivo análisis e interpretación de la investigación. La investigadora en su estudio arribó a las siguientes conclusiones: Se determinó que las técnicas lúdicas mejoran la comprensión lectora porque le permite al estudiante desarrollar la capacidad de análisis y oralidad, demostrándolo en exposiciones, oratorias, calificaciones, lectura y escritura de crear sus propios cuentos. Se determinó que las técnicas lúdicas optimizan la labor del docente como mediador entre las estrategias de enseñanza con los estudiantes. Se determinó que las técnicas lúdicas propician un aprendizaje significativo, mediante la comprensión de textos y la composición de los mismos. Se determinó que las técnicas lúdicas constituyen la columna vertebral de la enseñanza y aprendizaje del docente y el alumno; en el ámbito más completo y amplio; entendiendo que entre una de las herramientas pedagógicas que deben innovar y mantener en constante fortalecimiento son las técnicas lúdicas para estar seguros de la formación de personas capaces de emitir un criterio propio. Por último, se determinó que el juego en la enseñanza y aprendizaje genera nuevos modelos de relación y comunicación en niños y adultos.

Hernández, C. (2006) realizó la investigación titulada *El juego como medio de socialización en el tercer grado de preescolar en el "Instituto Simón Bolívar"*. (Tesis) para optar el grado de licenciada en Educación en la Universidad Pedagógica Nacional en Ciudad de México, D.F., México. La metodología empleada en la investigación fue de tipo cualitativa en la modalidad investigación acción, con una población conformada por todos los estudiantes del tercer grado de preescolar, con

edades entre 5 a 6 años, en donde se aplicó un cuaderno de trabajo de campo para ir analizando el problema de estudio. La investigadora en su estudio arribó a las siguientes conclusiones: Se determinó que las actividades a realizar deben ser guiadas por el docente y cada una con una acción diferente, para que el niño pueda aprender la diversidad de actividades lúdicas en las que puede participar y disfrutar. Se evidencio que el estudio en cuestión, tuvo éxito ya que se esperaba menos cooperación de los alumnos, pero conforme se fueron dando las actividades, los alumnos fueron cambiando su actitud radicalmente y ese fue el detonador que impulso a llevar las actividades con más profesionalismo y entrega, porque finalmente el estudio es para mejorar las relaciones sociales entre los niños de nivel preescolar. Se evidenció que las debilidades que se encontraron al principio fueron la timidez, la apatía y la inseguridad entre los niños, pero con el tiempo y las diferentes actividades llevadas a cabo, los niños fueron mostrando paulatinamente su personalidad, dejaron fluir sus emociones y su espontaneidad, esto fue lo que enriqueció las actividades del proyecto. Por último, se evidenció que las fortalezas del estudio de acción docente aplicado son la buena actitud, el profesionalismo, la entrega, el compromiso, la paciencia y el cariño hacia los niños.

### **2.1.2. A nivel nacional**

Aguinaga, S. (2015) realizó la investigación titulada *Relación entre el juego de roles y desarrollo de la asertividad en la asignatura de ventas y atención al cliente*. (Tesis) para optar el grado de maestro en Educación en la Universidad San Martín de Porres en Lima. La metodología empleada en la investigación fue de diseño observacional, con una población

de 189 estudiantes, siendo su muestra de 91 estudiantes, y además se consideró incluir en el estudio a 15 docentes, aplicándose un cuestionario para los docentes, un cuestionario y una práctica calificada para los estudiantes del curso, lo que ha permitido el respectivo análisis e interpretación de la investigación. El investigador en su estudio arribó a las siguientes conclusiones: Se determinó que existe relación significativa entre el juego de roles y desarrollo de asertividad de los estudiantes de la asignatura: Ventas y atención al cliente del primer ciclo semestre 2014-II de la carrera administración bancaria de la sede principal IFB CERTUS. Se determinó que existe relación significativa entre la estrategia de enseñanza juego de roles y las habilidades sociales de los estudiantes de la asignatura: Ventas y atención al cliente del primer ciclo semestre 2014-II de la carrera administración bancaria de la sede principal IFB CERTUS. Se determinó que existe relación significativa entre el rol activo del protagonista en el juego de roles y la comunicación verbal de los estudiantes de la asignatura: ventas y atención al cliente del primer ciclo semestre 2014-I de la carrera administración bancaria de la sede principal IFB CERTUS. Por último, se determinó que existe relación significativa entre la aplicación estratégica de un rol pasivo del protagonista en el juego de roles y la comunicación no verbal de los estudiantes de la asignatura: Ventas y atención al cliente del primer ciclo semestre 2014-II de la carrera administración bancaria de la sede principal IFB CERTUS.

Monrroy, M. (2012) realizó la investigación titulada *Desempeño docente y rendimiento académico en matemática de los alumnos de una Institución Educativa de Ventanilla – Callao*.

(Tesis) para optar el grado de maestro en Educación en la Universidad San Ignacio de Loyola en Lima. La metodología empleada en la investigación fue de tipo y diseño descriptivo correlacional, con una población-muestra de 94 estudiantes, con edades entre los 11 a 13 años, a quienes se les aplicó una encuesta y una prueba de rendimiento académico en el área de matemática, lo que ha permitido el respectivo análisis e interpretación de la investigación. La investigadora en su estudio arribó a las siguientes conclusiones: Se comprobó que existe una correlación positiva entre rendimiento académico en matemática con las prácticas pedagógicas, responsabilidad en funciones laborales, relaciones interpersonales y con desempeño docente. Se encontró una correlación positiva entre el rendimiento académico y las prácticas pedagógicas del desempeño docente. Se determinó que existe una correlación positiva entre el rendimiento académico y la responsabilidad en funciones laborales del desempeño docente, aspecto que incide en mayor medida en comparación con las otras dimensiones. Se determinó que existe una correlación positiva entre el rendimiento académico y las relaciones interpersonales del desempeño docente.

Lezama, J. (2011) realizó la investigación titulada *Aplicación de los juegos didácticos basados en el enfoque significativo utilizando material concreto, mejora el logro de aprendizaje en el área de matemática, de los estudiantes del tercer grado sección única de educación primaria, de la Institución Educativa "República Federal Socialista de Yugoslavia", de Nuevo Chimbote, en el año 2011.* (Tesis) para optar el grado de magister en Educación en la Universidad Católica Los Ángeles en Chimbote. La metodología empleada en la

investigación fue de tipo cuantitativa y de diseño pre-experimental, con una población-muestra de 12 estudiantes, con edades entre los 8 a 9 años, a quienes se les aplicó una encuesta y un cuestionario, lo que ha permitido el respectivo análisis e interpretación de la investigación. La investigadora en su estudio arribó a las siguientes conclusiones: Se encontró que al evaluar el logro de aprendizajes en el área de Matemática a través de un pre-test, el 92% de los estudiantes presentan un nivel de logro de aprendizaje en inicio, es decir C, siendo esto un reflejo de que la metodología utilizada no se relaciona con la configuración del logro de aprendizaje de los alumnos, generando que ellos no se sientan motivados para lograr el desarrollo de habilidades necesarias que les conllevaran a la mejora sustancial de las capacidades propuestas para el área. Luego, al estimar el logro de aprendizajes en el área de matemática a través de un post-test, se encontró que el 100% de los estudiantes presentan un logro previsto, es decir A, en sus aprendizajes en el área de Matemática, se infiere que la estrategia didáctica utilizada se relaciona con el logro de aprendizaje de los estudiantes y que posibilita que ellos desarrollen las habilidades propuestas para el desarrollo de las capacidades matemáticas. Por último, se determinó que la aplicación de los juegos didácticos basados en el enfoque significativo utilizando material concreto, mejora significativamente el logro de aprendizajes en el área de matemática de los estudiantes del tercer grado sección única de educación primaria, de la Institución Educativa “República Federal Socialista de Yugoslavia”, de Nuevo Chimbote, en el año 2011.

Roque, J. (2009) realizó la investigación titulada *Desempeño*

*Influencia de la enseñanza de la matemática basada en la resolución de problemas en el mejoramiento del rendimiento académico.* (Tesis) para optar el grado de magister en Educación en la Universidad Nacional Mayor de San Marcos en Lima. La metodología empleada en la investigación fue de tipo cuantitativa y de diseño cuasi-experimental, con una población-muestra de 56 estudiantes, con edades entre los 17 a 25 años, a quienes se les aplicó una encuesta y una lista de cotejo sobre la enseñanza de la matemática, lo que ha permitido el respectivo análisis e interpretación de la investigación. El investigador en su estudio arribó a las siguientes conclusiones: Se encontró que los niveles de rendimiento académico de los estudiantes del Primer ciclo de la EP de Enfermería de la FCS fueron muy bajos al iniciar el semestre académico, es decir antes de aplicar la estrategia de enseñanza de la matemática BRP, pues la mayoría absoluta de ellos (82%) tuvieron puntuaciones entre 21 a 38 puntos. Bajos niveles que se expresaban y explicaban por las diversas dificultades que adolecían en su proceso de resolución de problemas: memorización de fórmulas, desconocimiento de estrategias de solución y, sobre todo, desconocimiento de la enseñanza de la matemática mediante la resolución de problemas. Empero, después de aplicar la estrategia de enseñanza de la matemática mediante la resolución de problema se constató que existen diferencias estadísticamente significativas en el nivel del rendimiento académico del grupo de estudiantes que recibió el tratamiento de la estrategia de enseñanza de la matemática BRP, con respecto al grupo de estudiantes al que no se le aplicó dicho tratamiento; puesto que el nivel de significancia entre estos grupos fue de 0.008, es decir que hubo diferencias estadísticamente significativa entre

sus medias, pues el grupo control después tuvo una media numérica de 41.89 mientras que el grupo experimental después lo tuvo de 51.39, es decir éste tenía un puntaje mayor que el primero en más de nueve puntos (9.5), siendo su t calculada 2.237, en consecuencia se apreció que hubo un mejor rendimiento en la resolución de problemas en el grupo experimental. También, se constató que existe una diferencia estadísticamente significativa en tres de las cuatro dimensiones (interpreto, elaboro un plan, ejecuto un plan y verifico) entre el grupo de estudiantes que recibió la enseñanza de la matemática BRP, con respecto al grupo que no lo recibió, pues el nivel de significancia entre estos grupos fue de 0,198; 0.002; 0,012 y 0,002 respectivamente, habiéndose verificado que el grupo control después tuvo una media numérica de 41.89 y el grupo experimental después de 51.39; es decir, éste tenía un puntaje mayor de 9 que el primero; siendo su t (calculada)= 2.237; aunque en la dimensión interpreto y comprendo no existe diferencia entre las medias de estos grupos, pues su nivel de significancia fue de 0.198.

### **2.1.3. A nivel regional**

Chávez, N. y Huamán, T. (2000) realizaron la investigación titulada *Influencia de los juegos recreativos grupales en el desarrollo de habilidades para la clasificación de figuras geométricas en los alumnos del 1er grado del C.E. N° 36003-Huancavelica*. Cuyo objetivo deseado fue: proponer y establecer juegos recreativos grupales para desarrollar habilidades en la clasificación de figuras geométricas según tamaño, forma y color, en los alumnos del 1er. Grado. La hipótesis para contrastar fue la siguiente: si los alumnos del 1er grado, realizan juegos recreativos grupales en formas

adecuada y eficaz, entonces lograran desarrollar su habilidades en la clasificación de figuras geométricas, según tamaño, forma y color. Durante el proceso de la investigación se utilizó como método general, el método científico, respaldados por los métodos específicos del método histórico, experimental y estadístico, con el diseño cuasi experimental con pre y post test con ambos grupos control y experimental, para la recopilación de datos se utilizó la técnica bibliográfica (fichaje) y evaluación educativa, como instrumentos las fichas y hojas de evaluación cuyos resultados se procesaron con la estadística descriptiva e inferencial donde queda determinado la influencia de los juegos recreativos grupales en la clasificación de figuras geométricas, que podemos afirmar que es posible desarrollar significativamente en los niños de 05 a 08 años, desarrollar habilidades en la clasificación de figuras geométricas. Por lo cual los resultados obtenidos de la “t” de Student conjugo con nuestra hipótesis de investigación, descartando la hipótesis nula. La aplicación de los planes de actividades significativa tuvo una duración de dos meses, para mejorar en el desarrollo de habilidades en la clasificación de figuras de figuras geométricas.

Esteban, E. (2000) realizó la investigación titulada *El Método inductivo-deductivo en función a los juegos aritméticos en el aprendizaje de la cuatro operaciones fundamentales de la matemática en el C.E. N° 36011, San Cristóbal-Huancavelica*. Cuyo problema fue: ¿Qué método didáctico debe utilizar preferentemente el docente del nivel primario para optimizar el aprendizaje de las cuatro operaciones fundamentales de la matemática en los alumnos del 3er. Grado “A” del C.E. N° 36011, San Cristóbal-Huancavelica. El tipo de investigación fue

de carácter tecnológico o aplicado y la hipótesis de investigación fue definida de la siguiente manera: La aplicación didáctica del método inductivo-deductivo en función a los juegos aritméticos, optimiza el aprendizaje de las cuatro operaciones fundamentales de la matemática en el 3er. Grado "A" del C.E. N° 36011, San Cristóbal-Huancavelica; y su objetivo fue: Aplicar y validar la unidad didáctica de método inductivo-deductivo en función a los juegos aritméticos en el aprendizaje de las cuatro operaciones fundamentales de la matemática en el 3er. Grado "A" del C.E. N° 36011, San Cristóbal-Huancavelica; la muestra de estudios estuvo conformada por 42 alumnos de ambos sexos, con un promedio de edad de 8 a 9 años; de las cuales 20 alumnos conformaron el grupo experimental (3er. Grado "A") y 22 alumnos conformaron el grupo de control (3er. Grado "B"), el diseño utilizado para la hipótesis fue: el diseño experimental pre-test, post-test con dos grupos o muestras de estudio una experimental y otra de control.

## **2.2. Bases teóricas**

### **2.2.1. Juegos didácticos**

#### **2.2.1.1. Definición**

Para autores como Montessori, citada en Newson (citado por Chacón, 2001) "el juego didáctico se define como una actividad lúdica organizada para alcanzar fines educativos" (p. 26). Según Delgado (2011) el juego didáctico o llamado también educativo es aquel que permite cumplir un fin didáctico, en donde se desarrolle la atención, memoria, comprensión y conocimientos en el individuo. Para Lezama (2011) "es aquel juego, que además de su función recreativa,

contribuye a desarrollar y potenciar las distintas capacidades objeto de la intervención educativa, ya sea a nivel psicomotor, cognoscitivo, afectivo, social o moral” (p. 19). Al respecto, García (2013) afirma:

El juego didáctico se configura como una técnica participativa de la enseñanza, que desarrolla métodos de dirección y conducta correcta, para estimular la disciplina, con un adecuado nivel y contribuir al logro de la motivación por las asignaturas; que brinda una gran variedad de procedimientos para el aprendizaje. (p. 11)

A partir de la definiciones expuestas en los párrafos anteriores sobre los juegos didácticos, en la presente investigación se concibe al juego didáctico como el conjunto de actividades agradables, cortas, divertidas, con reglas que posibilitan en el estudiante el desarrollo de sus actitudes, habilidades, capacidades y competencias repercutiendo favorablemente en su desarrollo físico, moral, artístico, intelectual y emocional.

#### **2.2.1.2. Elementos de los juegos didácticos**

En este tipo de juegos se combinan el método visual, la palabra de los maestros y las acciones de los educandos con los juguetes, materiales, piezas etc. Así, el educador o la educadora dirige la atención de éstos, los orienta, y logra que precisen sus ideas y amplíen su experiencia (García, 2007).

En cada juego didáctico se destacan tres elementos:

- **El objetivo didáctico:** es el que precisa el juego y su contenido. Por ejemplo, si se propone el juego «Busca la pareja», lo que se quiere es que los infantes desarrollen la habilidad de correlacionar objetos diversos como naranjas, manzanas, etc. El objetivo educativo se les plantea en correspondencia con los conocimientos y modos de conducta que hay que fijar.
- **Las acciones lúdicas:** constituyen un elemento imprescindible del juego didáctico. Estas acciones deben manifestarse claramente y, si no están presentes, no hay un juego, sino tan solo un ejercicio didáctico. Estimulan la actividad, hacen más ameno el proceso de la enseñanza y acrecientan la atención voluntaria de los educandos. Un rasgo característico de la acción lúdica es la manifestación de la actividad con fines lúdicos; por ejemplo, cuando arman un rompecabezas ellos van a reconocer qué cambios se han producido con las partes que lo forman.

Los maestros deben tener en cuenta que, en esta edad, el juego didáctico es parte de una actividad dirigida o pedagógica, pero no necesariamente ocupa todo el tiempo que esta tiene asignado.

- **Las reglas del juego:** que constituyen un elemento organizativo del mismo. Estas reglas son las que van a determinar qué y cómo hacer las cosas, y además, dan la pauta de cómo cumplimentar las actividades planteadas.

### **2.2.1.3. Características de los juegos didácticos**

Para Chacón (2001) todo juego didáctico para que sea considerado como tal debe reunir las siguientes características:

Intención didáctica

Objetivo didáctico.

Reglas, limitaciones y condiciones.

Un número de jugadores.

Una edad específica.

Diversión.

Tensión.

Trabajo en equipo.

Competición.

### **2.2.1.4. Objetivos de los juegos didácticos**

Para Chacón (2001) el juego didáctico debería contar con una serie de objetivos que le permitirán al docente establecer las metas que se desean lograr con los alumnos, entre los objetivos se pueden mencionar: plantear un problema que deberá resolverse en un nivel de comprensión que implique ciertos grados de dificultad. Afianzar de manera atractiva los conceptos, procedimientos y actitudes contempladas en el programa. Ofrecer un medio para trabajar en equipo de una manera agradable y satisfactoria. Reforzar habilidades que el niño necesitará más adelante. Educar porque constituye un medio para familiarizar a los jugadores con las ideas y datos de numerosas asignaturas. Brindar un ambiente de estímulo tanto para la creatividad intelectual como para la emocional.

Y finalmente, desarrollar destrezas en donde el niño posee mayor dificultad.

#### **2.2.1.5. Pasos para elaborar un juego didáctico**

De acuerdo con Chacón (2001) los pasos que se deberían tener en cuenta para elaborar un juego didáctico son:

- Dado un objetivo idear la estructura o adaptar uno preestablecido.
- Planificar a través de un análisis de posibilidades y elección de las mejores ideas.
- Diseñar la idea a través de un bosquejo o dibujo preliminar.
- Visualizar el material más adecuado.
- Establecer las reglas del juego cuantas sean necesarias, precisas y muy claras
- Prevenir posibles dificultades, como el espacio, el tiempo disponible, número de jugadores.
- Imaginar el juego como si fuera una película.
- Ensayar un mínimo de tres veces para verificar si se logran los objetivos.
- Aplicar con niños y elaborar un registro de todo lo que ocurra para mejorarlo o simplificarlo.
- Evaluar los conocimientos adquiridos de acuerdo al objetivo para verificar la intención didáctica.

#### **2.2.1.6. Clasificación de los juegos didácticos**

Calero (2003) plantea la clasificación de los juegos de acuerdo con su función educativa:

- **Los juegos que interesan a la movilidad (motores):** estos juegos tienden al desarrollo muscular, mediante ejercicios de músculos de brazos, piernas, etc., hasta juegos con aparatos.
- **Juegos propios para la educación de los sentidos (sensitivos):** se realizan utilizando diversos objetos que educan la mano, oído, la vista, etc. Se emplean estos procedimientos en forma progresiva.
- **Los juegos para desenvolver la inteligencia (intelectuales):** estos juegos se realizan mediante la experimentación y la curiosidad infantil que tienden al desarrollo de la inteligencia.
- **Los juegos para el cultivo de la sensibilidad y la voluntad (efectivos):** en estos caben todos aquellos juegos que tienden al desarrollo de los instintos sociales. La elección de los juegos efectivos toca al hogar y a la escuela, con el fin de evitar la proliferación de juegos que no conducen a la formación de buenos hábitos.
- **Juegos artísticos:** satisfacen principalmente el libre juego de la imaginación, en los que es más viva la ilusión, propenden a la cultura estética de los niños según sus tendencias, habilidades y aptitudes. Pueden ser: pintorescos, épicos, arquitectónicos, de imitación plástica, dramáticos.

#### **2.2.1.7. Teorías educativas del juego**

Los hermanos Gallagher (1994) plantean un grupo de teorías que tratan de explicar la relación que existe entre el juego y el proceso de desarrollo del niño al

momento de aprender, dentro de este grupo se encuentran las que hasta el momento han planteado Gross, Piaget y Vygotsky, estas son:

#### **A. Teoría del juego como anticipación funcional**

Esta teoría fue planteada por Karl Groos, quien manifiesta en su teoría el papel del juego como fenómeno de desarrollo del pensamiento y de la actividad. Su teoría se basa en los estudios de Darwin que indica que sobreviven las especies mejor adaptadas a las condiciones cambiantes del medio. Por ello el juego es una preparación para la vida adulta y la supervivencia.

Para Groos, el juego es pre ejercicio de funciones necesarias para la vida adulta, porque contribuye en el desarrollo de funciones y capacidades que preparan al niño para poder realizar las actividades que desempeñará cuando sea grande. Esta tesis de la anticipación funcional ve en el juego un ejercicio preparatorio necesario para la maduración que no se alcanza sino al final de la niñez, y que sirve precisamente para jugar y de preparación para la vida.

Este teórico, estableció un precepto: “el gato jugando con el ovillo aprenderá a cazar ratones y el niño jugando con sus manos aprenderá a controlar su cuerpo”. Además de esta teoría, propone una teoría sobre la función simbólica. Desde su punto de vista, del pre-ejercicio nacerá el símbolo al plantear que el perro que agarra a otro activa su instinto y hará la ficción. Desde esta perspectiva hay ficción simbólica porque el contenido de los símbolos es

inaccesible para el sujeto (no pudiendo cuidar bebés verdaderos, hace el “como si” con sus muñecos).

En conclusión, Groos define que la naturaleza del juego es biológico e intuitivo y que prepara al niño para desarrollar sus actividades en la etapa de adulto, es decir, lo que hace con una muñeca cuando niño, lo hará con un bebé cuando sea grande.

### **B. Teoría Piagetana**

Teoría formulada por Jean Piaget, quien considera que el juego forma parte de la inteligencia del niño, porque representa la asimilación funcional o reproductiva de la realidad según cada etapa evolutiva del individuo. En su teoría nos plantea que las capacidades sensorio-motrices, simbólicas o de razonamiento, como aspectos esenciales del desarrollo del individuo, son las que condicionan el origen y la evolución del juego. Piaget asocia tres estructuras básicas del juego con las fases evolutivas del pensamiento humano: el juego es simple ejercicio (parecido al animal); el juego simbólico (abstracto, ficticio); y el juego reglado (colectivo, resultado de un acuerdo de grupo). Su teoría se centra principalmente en la cognición sin dedicar demasiada atención a las emociones y las motivaciones de los niños. Es “una inteligencia” o una “lógica”, el tema eje de su investigación, que adopta diferentes formas a medida que la persona se desarrolla. Presenta una teoría del desarrollo por etapas. Cada etapa supone la consistencia y la

armonía de todas las funciones cognitivas en relación a un determinado nivel de desarrollo. También implica discontinuidad, hecho que supone que cada etapa sucesiva es cualitativamente diferente a la anterior, incluso teniendo en cuenta que durante la transición de una etapa a otra, se pueden construir e incorporar elementos de la etapa anterior.

Piaget divide el desarrollo cognitivo en cuatro etapas: la etapa sensomotriz (desde el nacimiento hasta los dos años), la etapa pre operativa (de los dos a los seis años), la etapa operativa o concreta (de los seis o siete años hasta los once) y la etapa del pensamiento operativo formal (desde los doce años aproximadamente en lo sucesivo).

La característica principal de la etapa sensomotriz es que la capacidad del niño por representar y entender el mundo y, por lo tanto, de pensar, es limitada. Sin embargo, el niño aprende cosas del entorno a través de las actividades, la exploración y la manipulación constante. Los niños aprenden gradualmente sobre la permanencia de los objetos, es decir, de la continuidad de la existencia de los objetos que no ven.

Durante la segunda etapa, la etapa pre-operativa el niño representa el mundo a su manera (juegos, imágenes, lenguaje y dibujos fantásticos) y actúa sobre estas representaciones como si creyera en ellas.

En la etapa operativa o concreta, el niño es capaz de asumir un número limitado de procesos lógicos,

especialmente cuando se le ofrece material para manipularlo y clasificarlo, por ejemplo. La comprensión todavía depende de experiencias concretas con determinados hechos y objetos y no de ideas abstractas o hipotéticas. A partir de los doce años, se dice que las personas entran a la etapa del pensamiento operativo formal y que a partir de este momento tienen capacidad para razonar de manera lógica y formular y probar hipótesis abstractas.

Piaget ve el desarrollo como una interacción entre la madurez física (organización de los cambios anatómicos y fisiológicos) y la experiencia. Es a través de estas experiencias que los niños adquieren conocimiento y entienden. De aquí el concepto de constructivismo y el paradigma entre la pedagogía constructivista y el currículum. Según esta aproximación, el currículum empieza con los intereses de lo aprendiendo que incorpora información y experiencias nuevas a conocimiento y experiencias previas. La teoría de Piaget sitúa la acción y la resolución autodirigida de problemas directamente al centro del aprendizaje y el desarrollo. A través de la acción, lo aprendiendo descubre cómo controlar el mundo.

### **C. Teoría Vygotskyana**

Según Lev S. Vigotsky, el juego surge como necesidad de reproducir el contacto con lo demás. Naturaleza, origen y fondo del juego son fenómenos de tipo social, y a través del juego se presentan

escenas que van más allá de los instintos y pulsaciones internas individuales.

Para este teórico, existen dos líneas de cambio evolutivo que confluyen en el ser humano: una más dependiente de la biología (preservación y reproducción de la especie), y otra más de tipo sociocultural (ir integrando la forma de organización propia de una cultura y de un grupo social).

Finalmente Vigotsky establece que el juego es una actividad social, en la cual gracias a la cooperación con otros niños, se logran adquirir papeles o roles que son complementarios al propio. También este autor se ocupa principalmente del juego simbólico y señala como el niño transforma algunos objetos y lo convierte en su imaginación en otros que tienen para él un distinto significado, por ejemplo, cuando corre con la escoba como si ésta fuese un caballo, y con este manejo de las cosas se contribuye a la capacidad simbólica del niño.

#### **2.2.1.8. Importancia del juego en el campo educativo**

No hay diferencia entre jugar y aprender, porque cualquier juego que presente nuevas exigencias al niño o niña, se ha de considerar como una oportunidad de aprendizaje; es más, en el juego el niño aprende con una facilidad notable porque están especialmente predispuestos para recibir lo que les ofrece la actividad lúdica a la cual se dedican con placer. Además la atención, la memoria y el ingenio se agudizan en el juego, todo estos aprendizajes, que el niño realiza cuando juega, pueden ser transferidos posteriormente

a situaciones no lúdicas. Al respecto Colmenares (2009) afirma:

La relación que tiene el juego con el desarrollo del individuo y el aprendizaje es estrecha, ya que el juego es un factor importante y potenciador del desarrollo tanto físico como psíquico del ser humano, especialmente en su etapa infantil. (p. 102)

El desarrollo infantil está plenamente vinculado con el juego, debido a que además de ser una actividad natural y espontánea a la que el niño y niña le dedica todo el tiempo posible, a través de él, desarrolla su personalidad y habilidades sociales, sus capacidades intelectuales y psicomotoras. En general le proporciona las experiencias que le enseñan a vivir en sociedad, a conocer sus posibilidades y limitaciones, a crecer y madurar. Cualquier capacidad del niño se desarrolla más eficazmente en el juego que fuera de él.

Es así que para Chacón (2001) el juego didáctico es muy importante porque permite el desarrollo de habilidades por áreas de desarrollo y dimensión académica, entre las cuales se pueden mencionar:

- **Del área físico-biológica:** capacidad de movimiento, rapidez de reflejos, destreza manual, coordinación y sentidos.
- **Del área socio-emocional:** espontaneidad, socialización, placer, satisfacción, expresión de sentimientos, aficiones, resolución de conflictos, confianza en sí mismos.

- **Del área cognitiva-verbal:** imaginación, creatividad, agilidad mental, memoria, atención, pensamiento creativo, lenguaje, interpretación de conocimiento, comprensión del mundo, pensamiento lógico, seguimiento de instrucciones, amplitud de vocabulario, expresión de ideas.
- **De la dimensión académica:** apropiación de contenidos de diversas asignaturas, pero en especial, de lectura, escritura y matemática donde el niño presenta mayores dificultades.

## **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 concibe que la socialización se constituye como un estado propio del sujeto que le permite conocer, comunicarse y tener una conducta de interacción con el entorno físico y social en el que se encuentra inmerso, acorde con ciertas pautas culturales.

#### **2.2.2.2. Elementos de la socialización**

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

- **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.

- **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. Es la internalización de submundos (realidades parciales que contrastan con el mundo de base adquirido en la socialización primaria) institucionales o basados en instituciones.

### **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. La socialización y desarrollo con los demás**

El desarrollo de la socialización no solo está determinado por las influencias del medio social en el que él niño se desarrolla, sino que además, es fruto de las interacciones que mantiene en él, tanto con adultos como con otros, y de la atmósfera, general de los grupos e instituciones sociales en los que se desenvuelve.

Según Barone (2007) existen algunos factores sociales que promueven el desarrollo de los niños:

- Darles oportunidades de comprender la perspectiva de los otros, de “ponerse en su lugar” y entender los sentimientos o necesidades de los demás.
- Expresar de modo firme ante un niño los propios principios morales de actuación (principios de justicia, de equidad, de búsqueda del bienestar

social). Estos principios le servirán como guía a la hora de enfrentar situaciones problemáticas y también como modelos para ir generando los propios y valores.

- Actuar ante y con el niño de acuerdo con dichos principios morales. Los comportamientos reales siempre transmiten más que los expresados verbalmente.
- Establecer un marco de interacciones en las que el niño sienta que sus opiniones y sus puntos de vista son respetados, considerados y compartidos por aquellos que le rodean y lo quieren.
- Tener expectativas elevadas con respecto a las capacidades del niño para actuar de modo justo y ético.

#### **2.2.2.5. 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.

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.

#### **2.2.1.6. La socialización escolar**

La socialización que se da en la escuela es de dos tipos, principalmente: socialización por medio del juego, donde los niños no necesitan atenerse a más reglas que las impuestas por ellos mismos. El juego favorece el proceso de socialización escolar y estos están influenciados por los estímulos del medio ambiente. Y la socialización normada que se da en la sala de clases, donde los niños deben aprender a obedecer las reglas impuestas por la institución a través de los profesores.

### **2.2.1.7. Teoría sociocultural y la educación**

La finalidad de la educación es promover el desarrollo del ser humano. Diremos que es muy importante ya que le permite estimular y movilizar el pensamiento y de llegar a cambiar en colaboración con los demás descubriendo en la cooperación el fundamento de la vida social.

La educación siempre va delante del desarrollo, para así estimularlo, gracias a fomentar el aprendizaje. Existe una valoración positiva de las diferencias individuales lo que ejerce un aprendizaje entre iguales. La interacción social con otras personas, es fuente de aprendizaje y promueve el desarrollo.

Visto el problema desde una perspectiva sociocultural como la definida por Vygotsky, no nos debería extrañar que la estructura semiótica del sujeto refleje relaciones de sentido. Quizá lo verdaderamente extraordinario sea la sobreabundancia de relaciones dominadas por el significado, que se presentan en nuestro ámbito cultural. ¿Cuál es la razón? Nuestra cultura, fiel reflejo de nuestras formas de vida, nos lleva a tratar los objetos de una manera especial, no en términos de entidades individuales, sino como expresiones de una categoría determinada.

### **2.2.1.8. Importancia de la socialización en la vida**

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.

### **2.2.3. Rendimiento académico**

#### **2.2.3.1. Definición**

Chadwick (1979) concibe al rendimiento académico como la expresión de capacidades y de características psicológicas del estudiante desarrolladas y actualizadas a través del proceso de enseñanza-aprendizaje que le posibilita obtener un nivel de funcionamiento y logros académicos a lo largo de un período o semestre, que se sintetiza en un calificativo final (cuantitativo en la mayoría de los casos) evaluador del nivel alcanzado. Al respecto, Kaczynska (1986) afirma:

El rendimiento académico es el fin de todos los esfuerzos y todas las iniciativas escolares del maestro, de los padres de los mismos alumnos; el valor de la escuela y el maestro se juzga por los conocimientos adquiridos por los alumnos.

(p. 83)

García y Palacios (1991) después de realizar un análisis comparativo de diversas definiciones del rendimiento académico, concluyen que hay un doble

punto de vista, estático y dinámico, que atañen al sujeto de la educación como ser social. En general, el rendimiento escolar es caracterizado del siguiente modo: el rendimiento en su aspecto dinámico responde al proceso de aprendizaje, como tal está ligado a la capacidad y esfuerzo del alumno. En su aspecto estático comprende al producto del aprendizaje generado por el alumno y expresa una conducta de aprovechamiento. El rendimiento está ligado a medidas de calidad y a juicios de valoración. El rendimiento es un medio y no un fin en sí mismo. El rendimiento está relacionado a propósitos de carácter ético que incluye expectativas económicas, lo cual hace necesario un tipo de rendimiento en función al modelo social vigente. Para Figueroa (2004) “es el conjunto de transformaciones operadas en el educando, a través del proceso enseñanza-aprendizaje, que se manifiesta mediante el crecimiento y enriquecimiento de la persona en formación” (p. 126). Es así que Rodríguez (2005) sostiene:

El rendimiento académico es el resultado del proceso educativo que expresa los cambios que se han producido en el alumno, en relación con los objetivos previstos. Estos cambios no sólo se refieren al aspecto cognoscitivo, sino que involucran al conjunto de hábitos, destrezas, habilidades, actitudes, aspiraciones, ideales, intereses, inquietudes, realizaciones, etc., que el

alumno debe adquirir. Es decir, el rendimiento escolar no sólo se refiere a la cantidad y calidad de conocimientos adquiridos por el alumno en la escuela, sino a todas las manifestaciones de su vida. (p. 62)

En suma, en el presente estudio se define al rendimiento académico como una medida de las capacidades del alumno, que expresa lo que éste ha aprendido a lo largo del proceso formativo.

#### **2.2.3.2. Características del rendimiento académico**

Según García y Palacios (1991) las características fundamentales del rendimiento académico son:

- **Adaptación:** lograr rendimientos óptimos el alumno va aprendiendo a adaptarse a las circunstancias subjetivas y objetivas de su medio social.
- **Desarrollo:** el desarrollo del rendimiento académico necesita de práctica constante de un conjunto de aptitudes para avanzar cualitativamente.
- **Capacidad forjadora:** se logra después de adquirir un pensamiento crítico ante el mundo, la sociedad y los conocimientos en general.
- **Memorísticos:** tienen un valor muy relativo si es que no se emplean, de manera selectiva.
- **Reflexivos y/o críticos:** son los que deben ser impulsados insistentemente en todos los niveles.
- **Aplicativos y prácticos:** son esenciales y necesarios cuando están relacionados con los

aspectos teóricos asimilados y su constante relación práctica e intelectual.

- **Creativos:** son los aportes nuevos o diferentes que el estudiante muestra en base a sus conocimientos previos y a sus prácticas de vida.

### **2.2.3.3. Indicadores del rendimiento académico**

Según Monrroy (2012) los indicadores del rendimiento académico están constituidos básicamente por la tasa de éxito, tasa de repitencia y tasa de deserción, que tienen conceptos, fórmulas e interpretaciones canónicas. Además, todas ellas, por su carácter de tasas, están referidas a su evolución en el tiempo y pueden dar lugar a enriquecer evaluaciones de carácter más medular o cualitativo.

Desde otro punto de vista, en el plano práctico, dentro la literatura especializada Gutiérrez (2003) discrimina cinco consideraciones acerca del rendimiento académico:

- Rendimiento académico medido como promoción de estudiantes comparando el número de alumnos que ingresan a cada nivel o grado con los que pasan al siguiente.
- Rendimiento académico medido como el promedio de notas obtenido por el alumno durante el período en que se realiza el estudio.
- Rendimiento académico medido como variable dicotómica entre no repitencia y repitencia.
- Rendimiento académico medido como promedio de notas ponderado, dando un peso a cada aspecto de rendimiento.

- Rendimiento académico medido considerando las notas obtenidas por el alumno, el número de materias aprobadas sobre materias cursadas y el tiempo que tarda en aprobarlas.

#### **2.2.3.4. Tipos de rendimiento académico**

Figuroa (2004) explica que el rendimiento académico puede ser de dos tipos:

##### **A. Rendimiento académico individual**

Es el que se manifiesta en la adquisición de conocimientos, experiencias, hábitos, destrezas, habilidades, actitudes, aspiraciones, etc.; lo que permitirá al profesor tomar decisiones pedagógicas posteriores. Se divide en:

- **Rendimiento general:** que se manifiesta mientras el estudiante va al colegio, en el aprendizaje de las líneas de acción educativa y hábitos culturales y en la conducta del alumno.
- **Rendimiento específico:** que se da en la resolución de los problemas personales, desarrollo en la vida profesional, desarrollo en la vida profesional, familiar y social que se les presentan en el futuro. Se evalúa la vida afectiva del alumno, se considera su conducta parcialmente; sus relaciones con el maestro, con su modo de vida y con los demás.

##### **B. Rendimiento académico social**

La institución educativa al influir sobre un individuo, no se limita a éste sino que a través del mismo

ejerce influencia de la sociedad en que se desarrolla.

Se considera factores de influencia social; el campo geográfico de la sociedad donde se sitúa el estudiante, el campo demográfico constituido por el número de personas a las que se extiende la acción educativa.

Tal como se observa el rendimiento académico Individual es el que se evalúa en forma general y de manera específica lo que ayudan a enriquecer la acción educativa.

#### **2.2.3.5. Factores que influyen en el rendimiento académico**

Según López (2008) existen varios factores que influyen en el rendimiento académico. Hay un consenso entre los psicólogos y pedagogos en ligar el rendimiento escolar con la capacidad intelectual del alumno y efectivamente, es lo primero que se descarta cuando hay problemas de bajo rendimiento. No obstante, en el rendimiento académico intervienen múltiples factores: personalidad, motivación, nivel socio-económico, ambiente familiar, etc., que para su mayor comprensión, en el estudio de los factores que intervienen en el rendimiento académico, se han dividido los factores en tres grupos:

##### **A. Factores endógenos**

Estos están referidos a las características inherentes al individuo. Siendo éstas: la inteligencia, la maduración nerviosa, personalidad, intereses, motivación, etc. Por ello, no conviene esperar que

todos obtengan el mismo desempeño en la realización de las mismas actividades.

- **Inteligencia:** este aspecto es considerado como elemento más importante en el rendimiento académico. Muchos autores consideran como la habilidad para aprender y aplicar lo aprendido. En vista que la inteligencia es la capacidad para solucionar problemas o desarrollar resultados y productos que son valiosos en uno o más ámbitos culturales; cabe señalar que, no todas las personas tienen los mismos intereses y capacidades y aprendemos en formas diferentes.
- **Personalidad:** como factor condicionante, es el conjunto de rasgos cognitivos, motivacionales y afectivos que influyen en el rendimiento académico. Es por ello que, un alumno con personalidad extrovertida suele comportarse de manera diferente que el introvertido, influyendo también en su rendimiento.
- **Integridad del sistema nervioso:** es necesario e indiscutible destacar que el sistema nervioso maduro, íntegro y en buen estado influirá y condicionará un aprendizaje y un rendimiento adecuado y, en general, en todo el comportamiento del individuo.

## **B. Factor exógeno**

Estos están referidos a las condiciones externas en el cual se desarrolla y se desenvuelve el estudiante.

Entre los factores externos tenemos:

- **Ambiente familiar:** la familia es fundamental en la vida de toda persona, debido a que influye significativamente en su desarrollo. Es el ambiente donde los intercambios afectivos, valores, ideales; es decir; normas, metas y actitudes que van asimilando tienen que ver con sus necesidades y deseos. La estructura familiar, el tipo de ambiente familiar, la calidad de educación impartida por los padres influirá en el aprendizaje del estudiante. Algunos tipos de educación familiar traen consecuencias negativas en el rendimiento académico; como por ejemplo, la educación autoritaria y permisiva, la educación desigual de los padres, falta de amor por los hijos, la incoherencia de las actitudes paternas, la falta de tranquilidad y estabilidad en la vida familiar, son factores que colocan al estudiante en un clima de inseguridad afectiva poco propicia para una buena educación.

### **C. Factor socio-económico**

La influencia estimuladora del medio ambiente es de vital importancia, sobre todo en los estadios iniciales de desarrollo, lo cual va a condicionar su futuro desenvolvimiento individual en el proceso de aprendizaje y, por tanto, en su rendimiento académico. La escuela y toda su comunidad suele influir en la adaptación y rendimiento académico del estudiante, pero de manera directa es el profesor el que condiciona dicho rendimiento, el cual es

expresado en un puntaje como reflejo de tal rendimiento.

#### **2.2.3.6. Importancia del juego en el rendimiento académico**

El juego ha sido una forma de aprender a través de los tiempos. Ha servido para fomentar el trabajo en equipo cooperativo y colaborativo, favorecer la sociabilidad según el contexto cultural y social, y desarrollar la capacidad creativa, crítica y comunicativa del sujeto. De los diversos significados que se le otorgan a la actividad del juego, se destaca su función en el aprendizaje y en la interacción social. Bajo esta perspectiva, resulta necesario que en la educación se integre el juego como una herramienta pedagógica, ya que a través de éste, el niño y la niña aprenden de manera placentera y divertida, se expresan y se comunican lo que contribuye a mejorar su rendimiento escolar. Además, producen, exploran y comparan sus aprendizajes previos con la realidad exterior, lo que implica una participación activa del sujeto. De este modo va creciendo y desarrollándose íntegramente, preparándose para la vida adulta.

El juego se ajusta a los ritmos y necesidades de aprendizaje de los educandos, aumenta la motivación para el logro de los objetivos educativos, es una actividad que se puede realizar de manera individual y grupal, estimula la creatividad y espontaneidad de cada sujeto, favorece la socialización y el flujo de información por medio de la comunicación verbal y no verbal.

Con todo, podemos decir que el juego es una fuente inestimable de aprendizaje, porque es contacto y conocimiento con el ambiente, porque jugando los niños experimentan e investigan.

El niño aprende mientras juega, debido a que en esta actividad obtiene nuevas experiencias, siendo una buena oportunidad para cometer aciertos o errores, para aplicar sus conocimientos y solucionar problemas. Los niños aprenden gran parte del conocimiento básico y muchas destrezas durante las actividades lúdicas, a través de las cuales aprenden observando a los demás y participando ellos mismos. El juego es siempre acción, reflexión e investigación experimental del mundo, por ello se puede afirmar que no hay diferencia entre jugar y aprender, porque cualquier juego que presente nuevas exigencias al niño es una oportunidad de aprendizaje y de mejorar su rendimiento académico.

### **2.3. Formulación de hipótesis**

#### **2.3.1. Hipótesis general**

La aplicación de los juegos didácticos mejora significativamente en la socialización y el rendimiento académico de los estudiantes de la I.E. “Reymundo Pimentel Calle” M/Mx. de la localidad de Muchapampa.

#### **2.3.2. Hipótesis específicas**

**H.E.1:** La aplicación de los juegos didácticos mejora significativamente en la socialización personal de los estudiantes de la I.E. “Reymundo Pimentel Calle” M/Mx. de la localidad de Muchapampa.

**H.E.2:** La aplicación de los juegos didácticos mejora significativamente en la socialización colectiva de los estudiantes de la I.E. “Reymundo Pimentel Calle” M/Mx. de la localidad de Muchapampa.

**H.E.3:** La aplicación de los juegos didácticos mejora significativamente en el rendimiento académico de los estudiantes de la I.E. “Reymundo Pimentel Calle” M/Mx. de la localidad de Muchapampa.

## **2.4. Definición de términos**

### **2.4.1. Aprendizaje**

Es un proceso activo en el cual cumplen un papel fundamental la atención, la memoria, la imaginación, el razonamiento que el alumno realiza para elaborar y asimilar los conocimientos que va construyendo y que debe incorporar en su mente en estructuras definidas y coordinadas. (Serrano citado por Sarmiento, 2007)

### **2.4.2. Confianza**

Es un valor que se manifiesta cuando la persona se siente respetado, comprendido, alentado y acogido, en el contexto de una relación dialogante y respetuosa. (Acosta, 2008)

### **2.4.3. Educación**

Proceso social permanente y continuo que consiste en la enseñanza y aprendizaje del hombre, desde que nace hasta que deje de existir, sea escolarizado o no, sea espontánea o intencional. (Areche 2011)

#### **2.4.4. Enseñanza**

Es una actividad socio-comunicativa y cognitiva que dinamiza los aprendizajes significativos en ambientes ricos y complejos (aula, aula virtual, aula global o fuera del aula), síncrona o síncronamente. (Sarmiento, 2007)

#### **2.4.5. Indicador del rendimiento académico**

Es un elemento que se emplea para indicar la tasa de éxito, tasa de repitencia y tasa de deserción que se da en el contexto escolar. (Monrroy, 2012)

#### **2.4.6. Juego**

Consiste en la participación activa en actividades físicas o mentales placenteras con el fin de conseguir una satisfacción emocional. (Pugmire-Stoy, 1996)

#### **2.4.7. Juego didáctico**

Es una técnica participativa de la enseñanza, que desarrolla métodos de dirección y conducta correcta, para estimular la disciplina, con un adecuado nivel y contribuir al logro de la motivación por las asignaturas; que brinda una gran variedad de procedimientos para el aprendizaje. (García, 2013)

#### **2.4.8. Ludismo**

Derivado de juego. Que tiene relación con aquellas actividades en las que el principal procedimiento consiste precisamente en jugar. (Chica, 2008)

#### **2.4.9. Rendimiento**

Se configura como la proporción entre el producto o el resultado obtenido y los medios utilizados. (Real Academia de la Lengua Española, 2016)

#### **2.4.10. Rendimiento académico**

Es el conjunto de transformaciones operadas en el educando, a través del proceso enseñanza-aprendizaje, que se manifiesta mediante el crecimiento y enriquecimiento de la persona en formación. (Figuroa, 2004)

#### **2.4.11. 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)

#### **2.4.12. Socialización escolar**

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

#### **2.4.13. 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)

#### **2.4.14. 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. Identificación de variables**

### **2.5.1. Variable independiente**

Juegos Didácticos

Es una técnica participativa de la enseñanza, que desarrolla métodos de dirección y conducta correcta, para estimular la disciplina, con un adecuado nivel y contribuir al logro de la motivación por las asignaturas; que brinda una gran variedad de procedimientos para el aprendizaje. (García, 2013)

#### **2.5.1.1. Dimensiones**

**D1:** Planificación.

**D2:** Organización.

**D3:** Ejecución.

### **2.5.2. Variable dependiente**

Socialización y Rendimiento académico

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).

Rodríguez (2005) sostiene que el rendimiento académico es el resultado del proceso educativo que expresa los cambios que se han producido en el alumno, en relación con los objetivos previstos. Estos cambios no sólo se refieren al aspecto cognoscitivo, sino que involucran al conjunto de hábitos, destrezas, habilidades, actitudes, aspiraciones, ideales, intereses, inquietudes, realizaciones, etc., que el alumno debe adquirir. Es decir, el rendimiento escolar no sólo se refiere a la cantidad y calidad de conocimientos adquiridos por el alumno

en la escuela, sino a todas las manifestaciones de su vida. (p. 62)

#### **2.5.2.1. Dimensiones**

**D1:** Socialización personal.

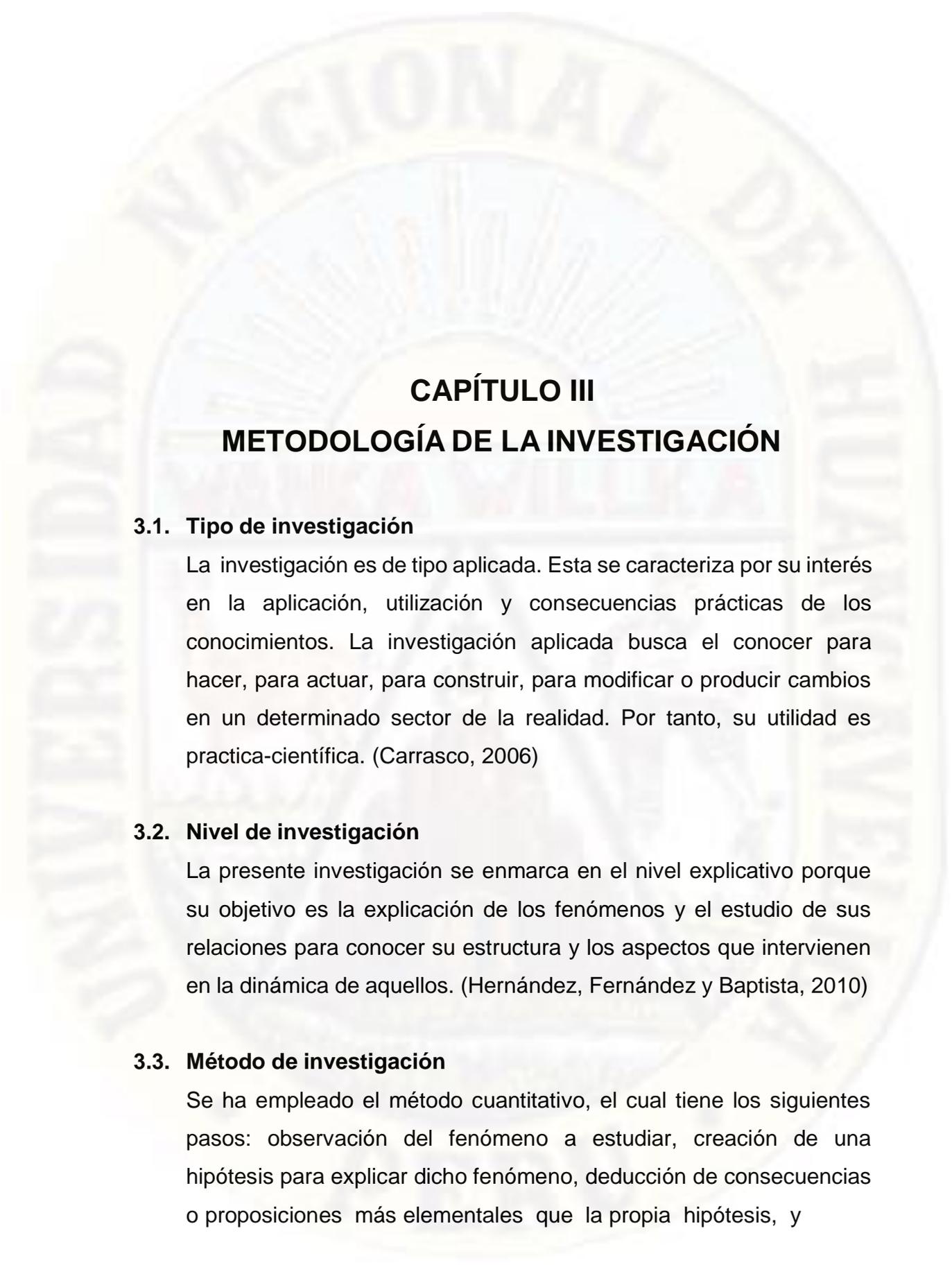
**D2:** Socialización colectiva.

**D3:** Rendimiento académico.

## 2.6. Definición operativa de variables e indicadores

VARIABLES	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIONES	INDICADORES
VARIABLE X: Juegos didácticos	Es una técnica participativa de la enseñanza, que desarrolla métodos de dirección y conducta correcta, para estimular la disciplina, con un adecuado nivel y contribuir al logro de la motivación por las asignaturas; que brinda una gran variedad de procedimientos para el aprendizaje. (García, 2013)	En esta investigación la variable X se ha desarrollado de manera adecuada en diferentes actividades pedagógicas a través talleres en donde se han empleado los juegos didácticos.	Planificación	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Selección de los juegos.</li> <li>▪ Implementación de los juegos.</li> </ul>
			Organización	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Secuencia de juegos.</li> <li>▪ Reglas de juego.</li> </ul>
			Ejecución	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Ensayo de los juegos para corregir errores.</li> <li>▪ Aplicación de los juegos como estrategia didáctica.</li> </ul>
VARIABLE Y: Socialización y rendimiento académico	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). Rodríguez (2005) sostiene que el rendimiento académico es el resultado del proceso educativo que expresa los cambios que se han producido en el alumno, en relación con los objetivos previstos. Estos cambios no sólo	En esta investigación la variable Y se ha evaluado mediante la aplicación de una lista de cotejo sobre la socialización, constituida por 20 ítems según sus dimensiones: socialización personal y socialización colectiva, y mediante la aplicación de las actas de evaluación integral del rendimiento académico que está constituida por las notas de todas áreas curriculares.	Socialización personal	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Interrelación con los demás.</li> <li>▪ Actitud positiva hacia los demás.</li> </ul>
			Socialización colectiva	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Desarrollo grupal.</li> <li>▪ Trabajo en equipo.</li> </ul>
			Rendimiento académico	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Rendimiento académico muy bajo.</li> <li>▪ Rendimiento académico bajo.</li> </ul>

	<p>se refieren al aspecto cognoscitivo, sino que involucran al conjunto de hábitos, destrezas, habilidades, actitudes, aspiraciones, ideales, intereses, inquietudes, realizaciones, etc., que el alumno debe adquirir. Es decir, el rendimiento escolar no sólo se refiere a la cantidad y calidad de conocimientos adquiridos por el alumno en la escuela, sino a todas las manifestaciones de su vida.</p>		<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Rendimiento académico regular.</li> <li>▪ Rendimiento académico alto.</li> </ul>
--	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------



## **CAPÍTULO III**

### **METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN**

#### **3.1. Tipo de investigación**

La investigación es de tipo aplicada. Esta se caracteriza por su interés en la aplicación, utilización y consecuencias prácticas de los conocimientos. La investigación aplicada busca el conocer para hacer, para actuar, para construir, para modificar o producir cambios en un determinado sector de la realidad. Por tanto, su utilidad es practica-científica. (Carrasco, 2006)

#### **3.2. Nivel de investigación**

La presente investigación se enmarca en el nivel explicativo porque su objetivo es 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. (Hernández, Fernández y Baptista, 2010)

#### **3.3. Método de investigación**

Se ha empleado el método cuantitativo, el cual tiene los siguientes pasos: observación del fenómeno a estudiar, creación de una hipótesis para explicar dicho fenómeno, deducción de consecuencias o proposiciones más elementales que la propia hipótesis, y

verificación o comprobación de la verdad de los enunciados deducidos comparándolos con la experiencia. Este método obliga al científico a combinar la reflexión racional o momento racional (la formación de hipótesis y la deducción) con la observación de la realidad o momento empírico (la observación y la verificación). (Hernández, Fernández y Baptista, 2010)

### 3.4. Diseño de investigación

El diseño de investigación es el conjunto de estrategias procedimentales y metodológicas definidas y elaboradas previamente para desarrollar el proceso de investigación. (Carrasco, 2006).

El diseño seleccionado de acuerdo con la naturaleza del problema, es el diseño cuasi-experimental; cuya representación esquemática es la siguiente:

<b>G.E.</b>	<b>O<sub>1</sub></b>	<b>X</b>	<b>O<sub>2</sub></b>
<b>G.C.</b>	<b>O''<sub>1</sub></b>		<b>O''<sub>2</sub></b>

**En donde:**

G.E.= Grupo experimental.

G.C.= Grupo de control.

O<sub>1</sub>= Evaluación pre test del grupo experimental.

O''<sub>1</sub>= Evaluación pre test del grupo de control.

O<sub>2</sub>= Evaluación pos test del grupo experimental.

O''<sub>2</sub>= Evaluación pos test del grupo de control.

X= Estimulo experimental.

- = Indica que los grupos de estudio no son equivalentes.

### 3.5. Población, muestra y muestreo

#### 3.5.1. Población

Tal como señala Vara (2012) la población es un “conjunto de

sujetos o cosas que tiene una o más propiedades en común, se encuentran en un espacio o territorio y varían en el transcurso del tiempo” (p. 221). La población llamada también universo, comprende la gran diversidad de unidades que forman las necesidades, no solamente puede referirse a personas si no a cosas o hechos de interés social.

Al respecto, la población de presente estudio está conformada por 15 estudiantes (tercero y quinto grado) pertenecientes a la Institución Educativa “Reymundo Pimentel Calle” M/Mx. de la localidad de Muchapampa de Cora Cora en Ayacucho, en el año 2015, distribuidos de la siguiente manera:

<b>INSTITUCIÓN EDUCATIVA “REYMUENDO PIMENTEL CALLE” DE MUCHAPAMPA - CORA CORA - AYACUCHO - 2015</b>				
<b>GRADO</b>	<b>SECCIÓN</b>	<b>SEXO</b>		<b>TOTAL DE ESTUDIANTES</b>
		<b>H</b>	<b>M</b>	
Tercer grado	Única	6	2	8
Quinto grado	Única	6	1	7
<b>TOTAL</b>		<b>12</b>	<b>3</b>	<b>15</b>

FUENTE: Nómina de asistencia de la I.E. “Reymundo Pimentel Calle” de Muchapampa - Cora Cora - Ayacucho.

### **3.5.2. Muestra**

Según Vara (2012) la muestra “es el conjunto o una parte de casos extraídos de la población, seleccionado por algún método racional, siempre parte de la población, que se somete a observación científica en representación del conjunto con el propósito de obtener resultados validos” (p. 223).

Al respecto, en el presente estudio la muestra ha quedado conformada por los estudiantes pertenecientes al 3º y 5º grado

de estudio, que hacen un total de 15 estudiantes, distribuidos de la siguiente manera:

<b>INSTITUCIÓN EDUCATIVA “REYMUNDO PIMENTEL CALLE” DE MUCHAPAMPA - CORA CORA - AYACUCHO - 2015</b>			
<b>GRUPO</b>	<b>GRADO</b>	<b>SECCIÓN</b>	<b>MUESTRA</b>
Grupo experimental	Tercer	Única	8
Grupo de control	Quinto	Única	7
<b>TOTAL</b>			<b>15</b>

FUENTE: Nómina de asistencia de la I.E. “Reymundo Pimentel Calle” de Muchapampa - Cora Cora - Ayacucho.

### **3.5.3. Muestreo**

En atención a lo señalado por Vara (2012) en el presente estudio se ha seleccionado el muestreo no probabilístico de tipo intencional o criterial, que se caracteriza por que el muestreo se realiza sobre la base del conocimiento y criterios del investigador. Este tipo de muestreo se basa, primordialmente, en la experiencia que tiene el investigador con la población.

### **3.6. Técnicas e instrumentos de recolección de datos**

Teniendo en cuenta la naturaleza de la investigación, las técnicas e instrumentos de recolección de datos empleadas serán:

- a) La técnica de la observación y su instrumento la lista de cotejo que se ha empleado con la finalidad de determinar la socialización (variable dependiente). En tal sentido, las características del instrumento se detallan en la siguiente ficha técnica:

## FICHA TÉCNICA

CARACTERÍSTICAS	
Nombre del instrumento	Lista de cotejo sobre la socialización.
Autor	Willian Inca Cauti
Dirigido	A los estudiantes de la Institución Educativa “Reymundo Pimentel Calle” de Muchapampa - Cora Cora - Ayacucho.
Procedencia	Universidad de Huancavelica.
Propósito	Determinar el nivel de socialización de los estudiantes de la Institución Educativa “Reymundo Pimentel Calle” de Muchapampa - Cora Cora - Ayacucho.
Forma de administración	Individual.
# de ítems	20 ítems.
Dimensiones a evaluar	D1: Socialización personal (10 ítems) D2: Socialización colectiva (10 ítems)
Escala de valoración	No (0 punto) Si ( 1 punto)
Categorías	Bajo [0-8> Regular [8-14> Alto [14-20]

En cuanto a la validación de la lista de cotejo, se utilizó la técnica de opinión de expertos y su instrumento el informe de juicio de expertos, esta acción según lo establecido por la Escuela de Post Grado de la Universidad Nacional de Huancavelica estuvo bajo responsabilidad del asesor metodólogo designado por la Universidad que recae en la persona del docente de la experiencia curricular.

En cuanto a la confiabilidad de lista de cotejo, se utilizó el coeficiente Kuder – Richardson (KR 20). Este tratamiento requiere de una sola administración del instrumento de medición, el cual produce valores que oscilan entre cero y uno. Su empleo se debe cuando la escala obedece a dos puntajes, por lo que puede ser

utilizado para determinar la confiabilidad en escalas cuyos ítems son dicotómicos al tener como respuestas solo dos alternativas. (Palella y Martins, 2006) Su fórmula determina el grado de consistencia y precisión.

$$KR20 = \left[ \frac{k}{k-1} \right] \left[ 1 - \frac{S_t^2 - \sum p \cdot q}{S_t^2} \right]$$

Dónde:

- K es el número de preguntas o ítems.
- $\sum p \cdot q$  sumatoria de las proporciones observadas.
- $S_t^2$  es la varianza de los valores totales de observaciones.

Para la confiabilidad de la lista de cotejo que mide la variable pendiente (socialización y rendimiento académico) se determinó un valor mayor a 0.8, con lo que podemos afirmar que el instrumento es muy altamente confiable.

$$KR20 = \left[ \frac{20}{20-1} \right] \left[ 1 - \frac{1,18}{5,760} \right]$$

$$KR20 = \left[ \frac{20}{19} \right] [1 - 0,20486111] = 0,838$$

- b) La técnica del análisis documental y su instrumento las actas de evaluación integral que se ha empleado con la finalidad de determinar el rendimiento académico de los estudiantes (variable dependiente). En tal sentido, las características del instrumento se detallan en la siguiente ficha técnica:

## FICHA TÉCNICA

CARACTERÍSTICAS	
Nombre del instrumento	Acta de evaluación integral del rendimiento académico.
Autor	Willian Inca Cauti
Dirigido	A los estudiantes de la Institución Educativa “Reymundo Pimentel Calle” de Muchapampa - Cora Cora - Ayacucho.
Procedencia	Universidad de Huancavelica.
Propósito	Determinar el nivel de rendimiento académico de los estudiantes de la Institución Educativa “Reymundo Pimentel Calle” de Muchapampa - Cora Cora - Ayacucho.
Forma de administración	Individual.
# de áreas curriculares	11 áreas curriculares.
Escala de valoración	Escala vigesimal de 00 - 20.
Categorías	Muy bajo [00-10> Bajo [11-13> Regular [14-17> Alto [18-20]

En cuanto a la validación del acta de evaluación integral, se utilizó la técnica de opinión de expertos y su instrumento el informe de juicio de expertos, esta acción según lo establecido por la Escuela de Post Grado de la Universidad Nacional de Huancavelica estuvo bajo responsabilidad del asesor metodólogo designado por la Universidad que recae en la persona del docente de la experiencia curricular.

En cuanto a la confiabilidad de lista de cotejo, se utilizó el coeficiente Kuder – Richardson (KR 20). Este tratamiento requiere de una sola administración del instrumento de medición, el cual produce valores que oscilan entre cero y uno. Su empleo se debe

cuando la escala obedece a dos puntajes, por lo que puede ser utilizado para determinar la confiabilidad en escalas cuyos ítems son dicotómicos al tener como respuestas solo dos alternativas. (Palella y Martins, 2006) Su fórmula determina el grado de consistencia y precisión.

$$KR20 = \left[ \frac{k}{k-1} \right] \left[ 1 - \frac{S_t^2 - \sum p \cdot q}{S_t^2} \right]$$

Dónde:

- $\sum p \cdot q$  sumatoria de las proporciones observadas.
- $S_t^2$  es la varianza de los valores totales de observaciones.
- K es el número de preguntas o ítems.

Para la confiabilidad de la lista de cotejo que mide la variable pendiente (socialización y rendimiento académico) se determinó un valor mayor a 0.9, con lo que podemos afirmar que el instrumento es muy altamente confiable.

$$KR20 = \left[ \frac{11}{11-1} \right] \left[ 1 - \frac{0,49}{3,000} \right]$$

$$KR20 = \left[ \frac{11}{10} \right] [1 - 0,16333333] = 0,922$$

### 3.7. Técnicas de procesamiento y análisis de datos

Para el procesamiento y análisis de datos se siguió la siguiente secuencia:

- a) **Clasificación de datos**, en donde los datos que han sido recogidos de los respectivos instrumentos han sido clasificados.
- b) **Codificación de los datos**, que ha consistido en codificar la información recogida con los respectivos instrumentos en la muestra de estudio.

- c) **Calificación**, que ha consistido en darle la puntuación que corresponde según el instrumento aplicado, este criterio de evaluación se hecho de acuerdo a la matriz del instrumento.
- d) **Tabulación estadística**, en donde se ha elaborado una data donde se encuentren todos los códigos de los sujetos muestrales y en su calificación se ha aplicado estadígrafos que han permitido determinar cuáles son las características de la distribución de los datos, y por la naturaleza de la investigación se ha empleado la media aritmética y desviación estándar.

Media aritmética:

$$\bar{X} = \frac{\sum x_i}{n}$$

Desviación estándar:

$$S = \sqrt{\frac{\sum (x_i - \bar{x})^2}{n}}$$

- e) **La interpretación**, en donde los datos se han de presentar en tablas y gráficos, y serán interpretados en función de la variable dependiente “socialización y rendimiento académico” y sus dimensiones: socialización personal, socialización colectiva y rendimiento académico.

### 3.8. Descripción de la prueba de hipótesis

Para la contrastación de hipótesis se ha tomado en cuenta la prueba T de Student por tratarse de muestras pequeñas ( $n \leq 30$ ). Asimismo, los datos estadísticos se han procesado con el Software de análisis estadístico Excel versión 2013; para tal efecto se utilizará la siguiente relación:

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

## CAPÍTULO IV

### PRESENTACIÓN DE RESULTADOS

#### 4.1. Presentación e interpretación de datos

A continuación se presentan los resultados obtenidos de la aplicación de la lista de cotejo y de las actas de evaluación integral para determinar el nivel de socialización y rendimiento académico de los estudiantes de la Institución Educativa “Reymundo Pimentel Calle” M/Mx. de la localidad de Muchapampa, en el año 2015. Los instrumentos empleados han sido estructurados en función a las dimensiones de la variable dependiente, tal como se detalla a continuación:

V.D.	Dimensiones	Peso
Socialización y rendimiento académico	D1: Socialización personal	33.3%
	D2: Socialización colectiva	33.3%
	D3: Rendimiento académico	33.4%
<b>Total</b>		<b>100%</b>

Ambos instrumentos (lista de cotejo y actas de evaluación integral) fueron empleados de la siguiente manera:

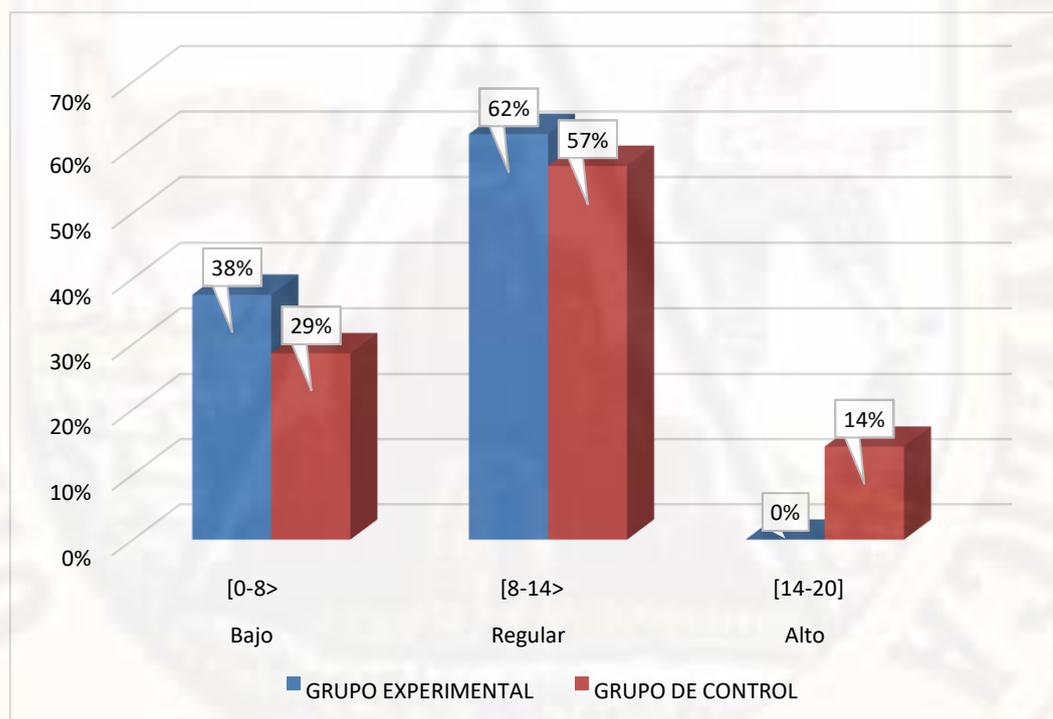
- a. Evaluación pre test.** Para determinar el nivel de socialización y rendimiento académico de los estudiantes integrantes de la muestra de estudio (3º y 5º) se emplearon la lista de cotejo y las actas de evaluación integral con el fin de determinar el nivel de las dimensiones: socialización personal, socialización colectiva y rendimiento académico antes de desarrollar el experimento (juegos didácticos) planteado en la investigación.
- b. Evaluación post test.** Luego de la aplicación del experimento (juegos didácticos) se procedió a realizar la evaluación de salida para determinar en qué medida la exposición al taller de juegos didácticos mejora la socialización y rendimiento académico.

Tabla 1:

Resultados generales sobre la socialización de los estudiantes del grupo experimental y de control en la evaluación pre test.

CATEGORIAS	RANGOS	GRUPO EXPERIMENTAL		GRUPO DE CONTROL	
		f(i)	h(i)%	f(i)	h(i)%
Bajo	[0 - 8>	3	38%	2	29%
Regular	[8 - 14>	5	62%	4	57%
Alto	[14 - 20]	0	0%	1	14%
TOTAL		8	100%	7	100%
$\bar{X}$		9,25		10,29	
$S^2$		7,36		18,57	

Fuente: Data de resultados de la aplicación de la lista de cotejo sobre la socialización en la evaluación pre test.



**Gráfico 1.** Resultados generales sobre la socialización de los estudiantes del grupo experimental y de control en la evaluación pre test.

## Interpretación

En la tabla N° 1 se presenta los resultados generales obtenidos de la aplicación de la lista de cotejo sobre la socialización de los estudiantes de la Institución Educativa “Reymundo Pimentel Calle” M/Mx. de la localidad de Muchapampa, en el año 2015; con la finalidad de determinar el nivel de socialización de los estudiantes del grupo experimental y de control en la **evaluación pre test**.

En el grupo experimental se observa que 3 estudiantes que equivalen el 38% de la muestra de estudio presentan un nivel bajo de socialización y 5 estudiantes que equivalen el 62% de la muestra de estudio presentan un nivel regular de socialización. Determinándose a la vez, que los estudiantes integrantes del grupo experimental han obtenido una media aritmética de 9,25 puntos que los ubica en un nivel regular de socialización.

En cuanto al grupo de control se observa que 2 estudiantes que equivalen el 29% de la muestra de estudio presentan un nivel bajo de socialización, que 4 estudiantes que equivalen el 57% de la muestra de estudio presentan un nivel regular y que 1 estudiante que equivale el 14% de la muestra de estudio presenta un nivel alto de socialización. Determinándose a la vez, que los estudiantes integrantes del grupo de control han obtenido una media aritmética de 10,29 puntos que los ubica en un nivel regular de socialización.

De lo observado podemos concluir que ambos grupos de estudiantes (grupo experimental y de control) se encuentran equilibrados, por lo que no existe diferencias singifcativas entre ambos.

Tabla 2:

Resultados generales sobre la socialización de los estudiantes del grupo de control y experimental en la evaluación post test.

CATEGORIAS	RANGOS	GRUPO DE CONTROL		GRUPO EXPERIMENTAL	
		f(i)	h(i)%	f(i)	h(i)%
Bajo	[0 - 8>	3	43%	0	0%
Regular	[8 - 14>	3	43%	1	12%
Alto	[14 - 20]	1	14%	7	88%
TOTAL		7	100%	8	100%
$\bar{X}$		8,86		17,88	
$S^2$		31,48		12,70	

Fuente: Data de resultados de la aplicación de la lista de cotejo sobre la socialización en la evaluación post test.

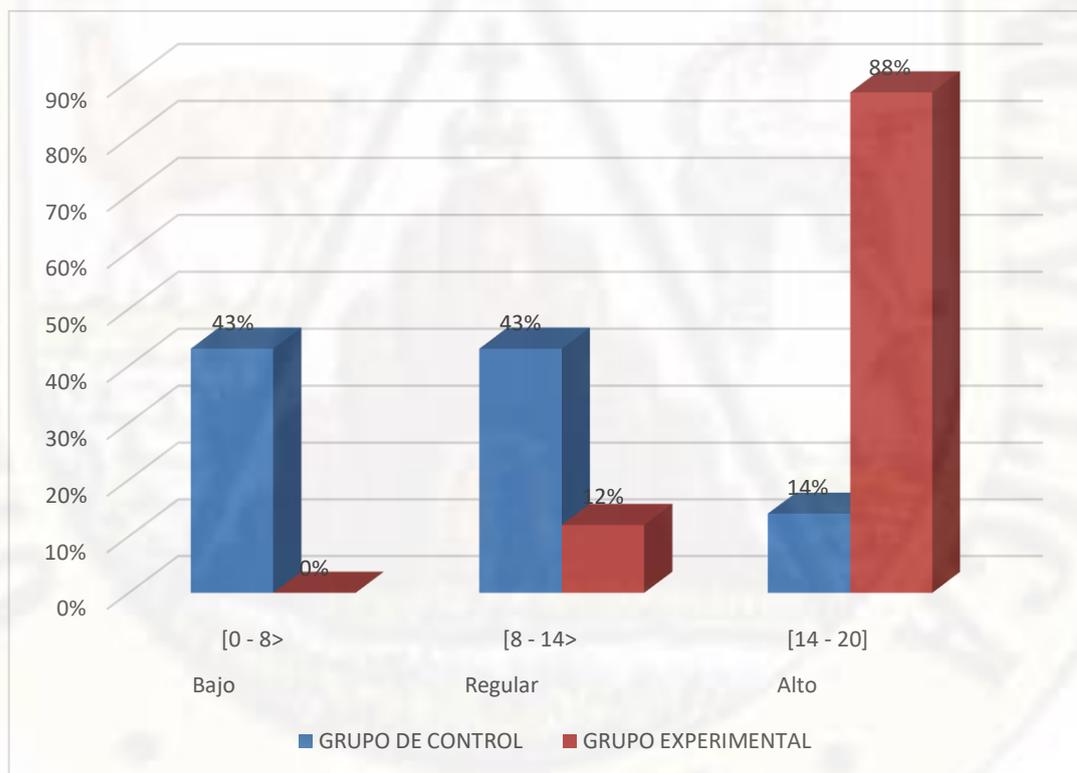


Gráfico 2. Resultados generales sobre socialización de los estudiantes del grupo de control y experimental en la evaluación post test.

## Interpretación

En la tabla N° 2 se presenta los resultados generales obtenidos de la aplicación de la lista de cotejo sobre la socialización de los estudiantes de la Institución Educativa “Reymundo Pimentel Calle” M/Mx. de la localidad de Muchapampa, en el año 2015; con la finalidad de determinar el nivel de socialización de los estudiantes del grupo de control y grupo experimental en la **evaluación post test**.

En el grupo de control se observa que 3 estudiantes que equivalen el 43% de la muestra de estudio presentan un nivel bajo de socialización, que 3 estudiantes que equivalen el 43% de la muestra de estudio presentan un nivel regular y 1 estudiante que equivale el 13% de la muestra de estudio presenta un nivel alto de socialización. Determinándose a la vez, que los estudiantes integrantes del grupo de control han obtenido una media aritmética de 8,86 puntos que los ubica en un nivel regular de socialización. En cuanto al grupo experimental se observa que 1 estudiante que equivale el 12% de la muestra de estudio presenta un nivel regular de socialización y que 7 estudiantes que equivalen el 88% de la muestra de estudio presentan un nivel alto de socialización. Determinándose a la vez, que los estudiantes integrantes del grupo experimental han obtenido una media aritmética de 17,88 puntos que los ubica en un nivel alto de socialización. De lo observado podemos concluir que existe una notoria diferencia en el nivel de socialización en el grupo experimental luego de haberse aplicado el taller de los juegos didácticos, lo que implica que existan diferencias significativas entre ambos grupos de estudiantes (grupo de control y experimental).

Tabla 3:

Resultados sobre la dimensión 1: socialización personal de los estudiantes del grupo experimental y de control en la evaluación pre test.

CATEGORIAS	RANGOS	GRUPO EXPERIMENTAL		GRUPO DE CONTROL	
		f(i)	h(i)%	f(i)	h(i)%
Bajo	[0 - 4>	5	62%	2	29%
Regular	[4 - 7>	3	38%	4	57%
Alto	[7 - 10]	0	0%	1	14%
TOTAL		8	100%	7	100%
$\bar{X}$		4,25		5,43	
$S^2$		2,21		7,95	

Fuente: Data de resultados de la aplicación de la lista de cotejo sobre la

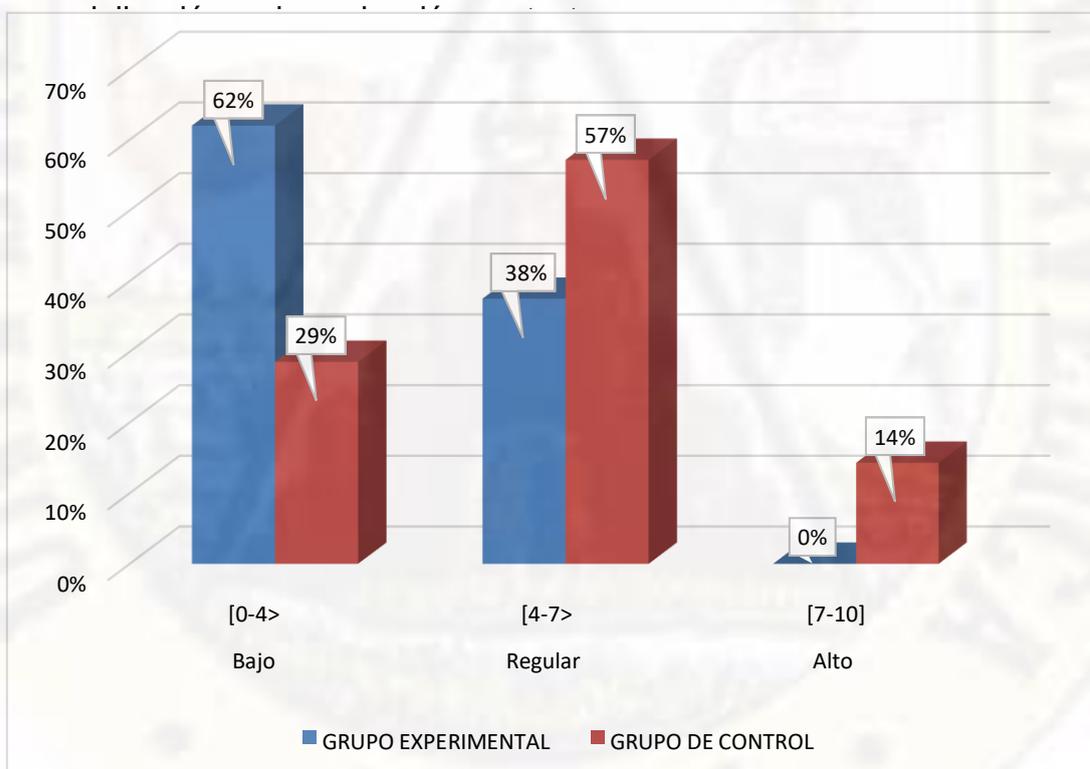


Gráfico 3. Resultados sobre la dimensión 1: socialización personal de los estudiantes del grupo experimental y de control en la evaluación pre test.

## Interpretación

En la tabla N° 3 se presenta los resultados de la dimensión 1: socialización personal, obtenidos de la aplicación de la lista de cotejo a los estudiantes de la Institución Educativa “Reymundo Pimentel Calle” M/Mx. de la localidad de Muchapampa, en el año 2015; con la finalidad de determinar el nivel de socialización personal de los estudiantes del grupo experimental y de control en la **evaluación pre test**.

En el grupo experimental se observa que 5 estudiantes que equivalen el 62% de la muestra de estudio presentan un nivel bajo de socialización personal y 3 estudiantes que equivalen el 38% de la muestra de estudio presentan un nivel regular de socialización personal. Determinándose a la vez, que los estudiantes integrantes del grupo experimental han obtenido una media aritmética de 4,25 puntos que los ubica en un nivel bajo de socialización personal.

En cuanto al grupo de control se observa que 2 estudiantes que equivalen el 29% de la muestra de estudio presentan un nivel bajo de socialización personal, que 4 estudiantes que equivalen el 57% de la muestra de estudio presentan un nivel regular y que 1 estudiante que equivale el 14% de la muestra de estudio presenta un nivel alto de socialización personal. Determinándose a la vez, que los estudiantes integrantes del grupo de control han obtenido una media aritmética de 5,43 puntos que los ubica en un nivel regular de socialización personal.

De lo observado podemos concluir que ambos grupos de estudiantes (grupo experimental y de control) se encuentran equilibrados, por lo que no existe diferencias singifcativas entre ambos.

Tabla 4:

Resultados sobre la dimensión 1: socialización personal de los estudiantes del grupo de control y experimental en la evaluación post test.

CATEGORIAS	RANGOS	GRUPO DE CONTROL		GRUPO EXPERIMENTAL	
		f(i)	h(i)%	f(i)	h(i)%
Bajo	[0 - 4>	4	57%	0	0%
Regular	[4 - 7>	2	29%	1	12%
Alto	[7 - 10]	1	14%	7	88%
TOTAL		7	100%	8	100%
$\bar{X}$		4,43		9,25	
$S^2$		7,62		3,36	

Fuente: Data de resultados de la aplicación de la lista de cotejo sobre la socialización en la evaluación post test.

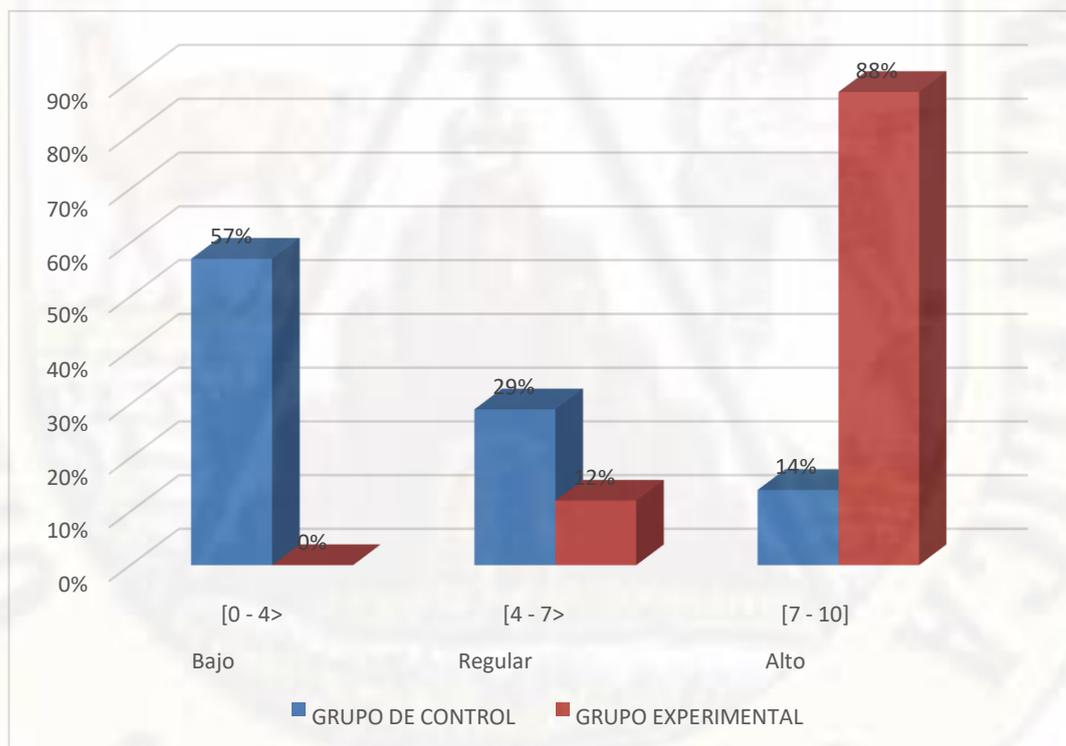


Gráfico 4. Resultados sobre la dimensión 1: socialización personal de los estudiantes del grupo de control y experimental en la evaluación post test.

## Interpretación

En la tabla N° 4 se presenta los resultados de la dimensión 1: socialización personal, obtenidos de la aplicación de la lista de cotejo a los estudiantes de la Institución Educativa “Reymundo Pimentel Calle” M/Mx. de la localidad de Muchapampa, en el año 2015; con la finalidad de determinar el nivel de socialización personal de los estudiantes del grupo de control y experimental en la **evaluación post test**.

En el grupo de control se observa que 4 estudiantes que equivalen el 57% de la muestra de estudio presentan un nivel bajo de socialización personal, que 2 estudiantes que equivalen el 29% de la muestra de estudio presentan un nivel regular y que 1 estudiante que equivale el 14% de la muestra de estudio presenta un nivel alto de socialización personal. Determinándose a la vez, que los estudiantes integrantes del grupo de control han obtenido una media aritmética de 4,43 puntos que los ubica en un nivel regular de socialización personal.

En cuanto al grupo experimental se observa que 1 estudiante que equivale el 12% de la muestra de estudio presenta un nivel regular de socialización personal y 7 estudiantes que equivalen al 88% de la muestra de estudio presentan un nivel alto de socialización personal. Determinándose a la vez, que los estudiantes integrantes del grupo experimental han obtenido una media aritmética de 9,25 puntos que los ubica en un nivel alto de socialización personal.

De lo observado podemos concluir que existe una notoria diferencia en el nivel de socialización personal en el grupo experimental luego de haberse aplicado el taller de los juegos didácticos, lo que implica que existan diferencias significativas entre ambos grupos de estudiantes (grupo de control y experimental).

Tabla 5:  
Resultados sobre la dimensión 2: socialización colectiva de los estudiantes del grupo experimental y de control en la evaluación pre test.

CATEGORIAS	RANGOS	GRUPO EXPERIMENTAL		GRUPO DE CONTROL	
		f(i)	h(i)%	f(i)	h(i)%
Bajo	[0 - 4>	4	50%	3	43%
Regular	[4 - 7>	4	50%	4	57%
Alto	[7 - 10]	0	0%	0	0%
TOTAL		8	100%	7	100%
$\bar{X}$		5,00		4,86	
$S^2$		3,14		2,81	

Fuente: Data de resultados de la aplicación de la lista de cotejo sobre la socialización en la evaluación pre test.

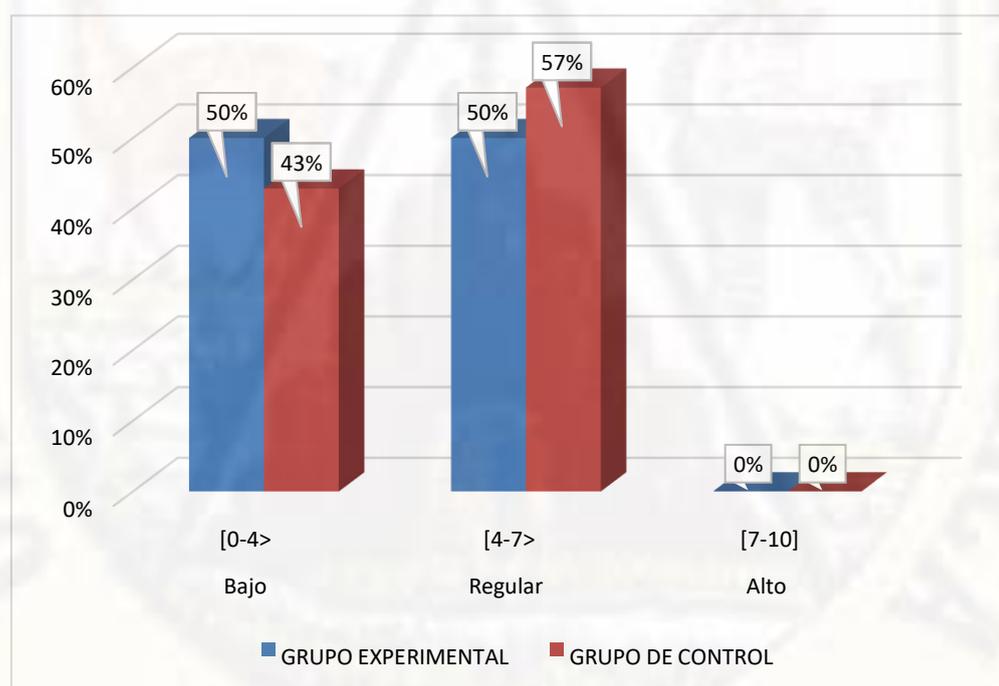


Gráfico 5. Resultados sobre la dimensión 2: socialización colectiva de los estudiantes del grupo experimental y de control en la evaluación pre test.

## Interpretación

En la tabla N° 5 se presenta los resultados de la dimensión 2: socialización colectiva, obtenidos de la aplicación de la lista de cotejo a los estudiantes de la Institución Educativa “Reymundo Pimentel Calle” M/Mx. de la localidad de Muchapampa, en el año 2015; con la finalidad de determinar el nivel de socialización colectiva de los estudiantes del grupo experimental y de control en la **evaluación pre test**.

En el grupo experimental se observa que 4 estudiantes que equivalen el 50% de la muestra de estudio presentan un nivel bajo de socialización colectiva y 4 estudiantes que equivalen el 50% de la muestra de estudio presentan un nivel regular de socialización colectiva. Determinándose a la vez, que los estudiantes integrantes del grupo experimental han obtenido una media aritmética de 5,00 puntos que los ubica en un nivel regular de socialización colectiva.

En cuanto al grupo de control se observa que 3 estudiantes que equivalen el 43% de la muestra de estudio presentan un nivel bajo de socialización colectiva y 4 estudiantes que equivalen el 57% de la muestra de estudio presentan un nivel regular de socialización colectiva. Determinándose a la vez, que los estudiantes integrantes del grupo de control han obtenido una media aritmética de 4,86 puntos que los ubica en un nivel regular de socialización colectiva.

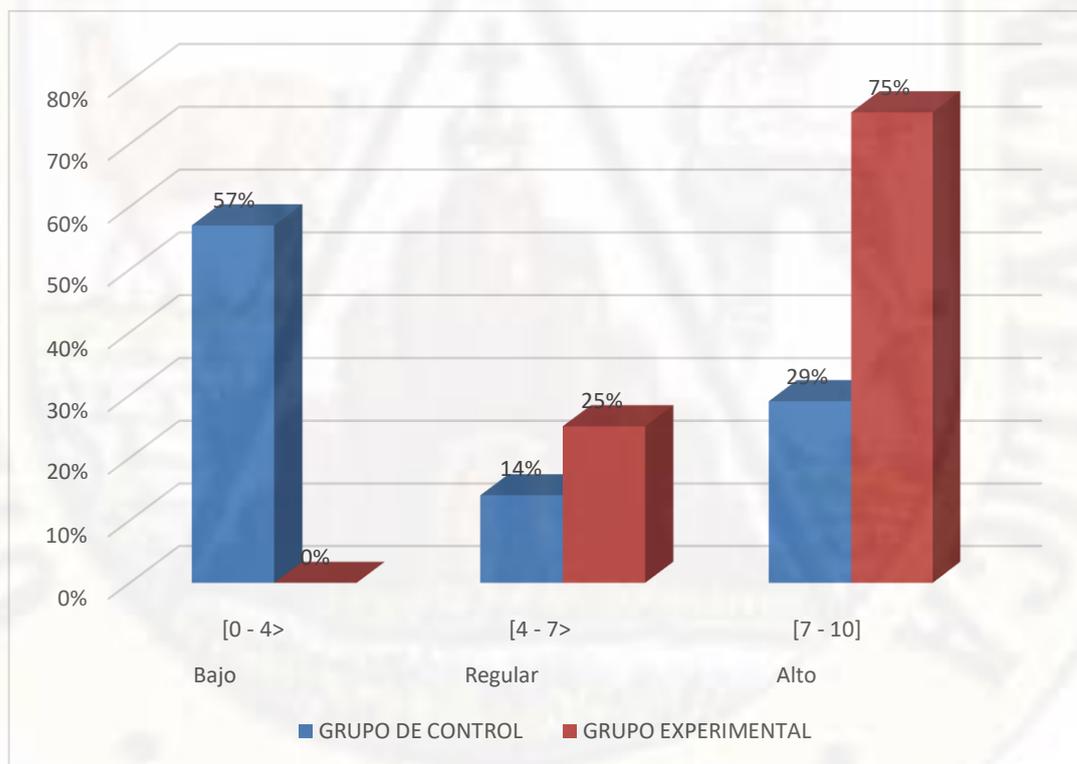
De lo observado podemos concluir que ambos grupos de estudiantes (grupo experimental y de control) se encuentran equilibrados, por lo que no existe diferencias singifcativas entre ambos.

Tabla 6:

Resultados sobre la dimensión 2: socialización colectiva de los estudiantes del grupo de control y experimental en la evaluación post test.

CATEGORIAS	RANGOS	GRUPO DE CONTROL		GRUPO EXPERIMENTAL	
		f(i)	h(i)%	f(i)	h(i)%
Bajo	[0 - 4>	4	57%	0	0%
Regular	[4 - 7>	1	14%	2	25%
Alto	[7 - 10]	2	29%	6	75%
TOTAL		7	100%	8	100%
$\bar{X}$		4,71		8,63	
$S^2$		11,57		3,98	

Fuente: Data de resultados de la aplicación de la lista de cotejo sobre la socialización en la evaluación post test.



**Gráfico 6.** Resultados sobre la dimensión 2: socialización colectiva de los estudiantes del grupo de control y experimental en la evaluación post test.

## Interpretación

En la tabla N° 6 se presenta los resultados de la dimensión 2: socialización colectiva, obtenidos de la aplicación de la lista de cotejo a los estudiantes de la Institución Educativa “Reymundo Pimentel Calle” M/Mx. de la localidad de Muchapampa, en el año 2015; con la finalidad de determinar el nivel de socialización colectiva de los estudiantes del grupo experimental y de control en **la evaluación post test**.

En el grupo de control se observa que 4 estudiantes que equivalen el 57% de la muestra de estudio presentan un nivel bajo de socialización colectiva, 1 estudiante que equivalen el 14% de la muestra de estudio presenta un nivel regular y 2 estudiantes que equivalen el 29% de la muestra de estudio presentan un nivel alto de socialización colectiva. Determinándose a la vez, que los estudiantes integrantes del grupo de control han obtenido una media aritmética de 4,71 puntos que los ubica en un nivel regular de socialización colectiva.

En cuanto al grupo experimental se observa que 2 estudiantes que equivalen el 25% de la muestra de estudio presenta un nivel regular de socialización colectiva y 6 estudiantes que equivalen al 75% de la muestra de estudio presentan un nivel alto de socialización colectiva. Determinándose a la vez, que los estudiantes integrantes del grupo experimental han obtenido una media aritmética de 8,63 puntos que los ubica en un nivel alto de socialización colectiva.

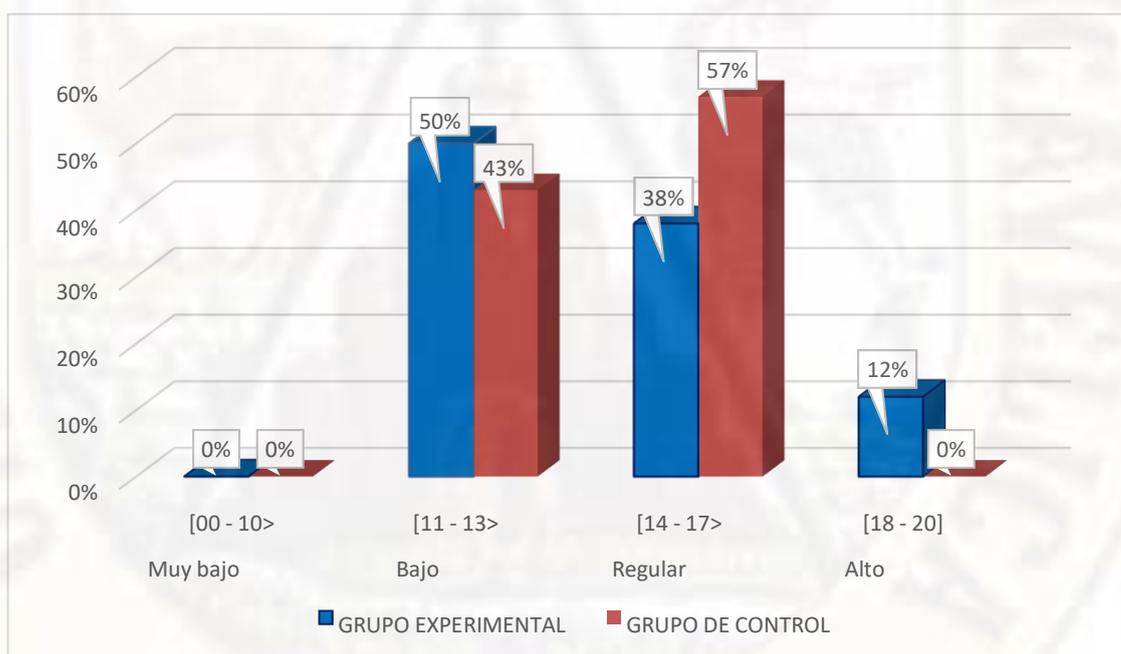
De lo observado podemos concluir que existe una notoria diferencia en el nivel de socialización colectiva en el grupo experimental luego de haberse aplicado el taller de los juegos didácticos, lo que implica que existan diferencias significativas entre ambos grupos de estudiantes (grupo de control y experimental).

Tabla 7:

Resultados sobre la dimensión 3: rendimiento académico de los estudiantes del grupo experimental y de control en la evaluación pre test.

CATEGORIAS	RANGOS	GRUPO EXPERIMENTAL		GRUPO DE CONTROL	
		f(i)	h(i)%	f(i)	h(i)%
Muy bajo	[00 - 10>	0	0%	0	0%
Bajo	[11 - 13>	4	50%	3	43%
Regular	[14 - 17>	3	38%	4	57%
Alto	[18 - 20]	1	12%	0	0%
TOTAL		8	100%	7	100%
$\bar{X}$		14,20		13,81	
$S^2$		5,93		3,38	

Fuente: Data de resultados de la aplicación de las actas de evaluación integral sobre el rendimiento académico en la evaluación pre test.



**Gráfico 7.** Resultados sobre la dimensión 3: rendimiento académico de los estudiantes del grupo experimental y de control en la evaluación pre test.

## Interpretación

En la tabla N° 7 se presenta los resultados de la dimensión 3: rendimiento académico, obtenidos de la aplicación de las actas de evaluación integral a los estudiantes de la Institución Educativa “Reymundo Pimentel Calle” M/Mx. de la localidad de Muchapampa, en el año 2015; con la finalidad de determinar el nivel de rendimiento académico de los estudiantes del grupo experimental y de control en la **evaluación pre test**.

En el grupo experimental se observa que 4 estudiantes que equivalen el 50% de la muestra de estudio presentan un nivel bajo, 3 estudiantes que equivalen el 38% de la muestra de estudio presentan un nivel regular de rendimiento académico, y 1 estudiante que equivale al 12% de la muestra de estudio presenta un nivel alto de rendimiento académico. Determinándose a la vez, que los estudiantes integrantes del grupo experimental han obtenido una media aritmética de 14,20 puntos que los ubica en un nivel regular de rendimiento académico.

En cuanto al grupo de control se observa que 3 estudiantes que equivalen el 43% de la muestra de estudio presentan un nivel bajo de rendimiento académico y 4 estudiantes que equivalen el 57% de la muestra de estudio presentan un nivel regular de rendimiento académico. Determinándose a la vez, que los estudiantes integrantes del grupo experimental han obtenido una media aritmética de 13,81 puntos que los ubica en un nivel bajo de rendimiento académico.

De lo observado podemos concluir que ambos grupos de estudiantes (grupo experimental y de control) se encuentran equilibrados, por lo que no existe diferencias singifcativas entre ambos.

Tabla 8:  
Resultados sobre la dimensión 3: rendimiento académico de los estudiantes del grupo de control y experimental en la evaluación post test.

CATEGORIAS	RANGOS	GRUPO DE CONTROL		GRUPO EXPERIMENTAL	
		f(i)	h(i)%	f(i)	h(i)%
Muy bajo	[00 - 10>	1	13%	0	0%
Bajo	[11 - 13>	6	74%	4	57%
Regular	[14 - 17>	1	13%	3	43%
Alto	[18 - 20]	0	0%	0	0%
TOTAL		8	100%	7	100%
$\bar{X}$		11,83		13,55	
$S^2$		1,85		2,57	

Fuente: Data de resultados de la aplicación de las actas de evaluación integral sobre el rendimiento académico en la evaluación post test.

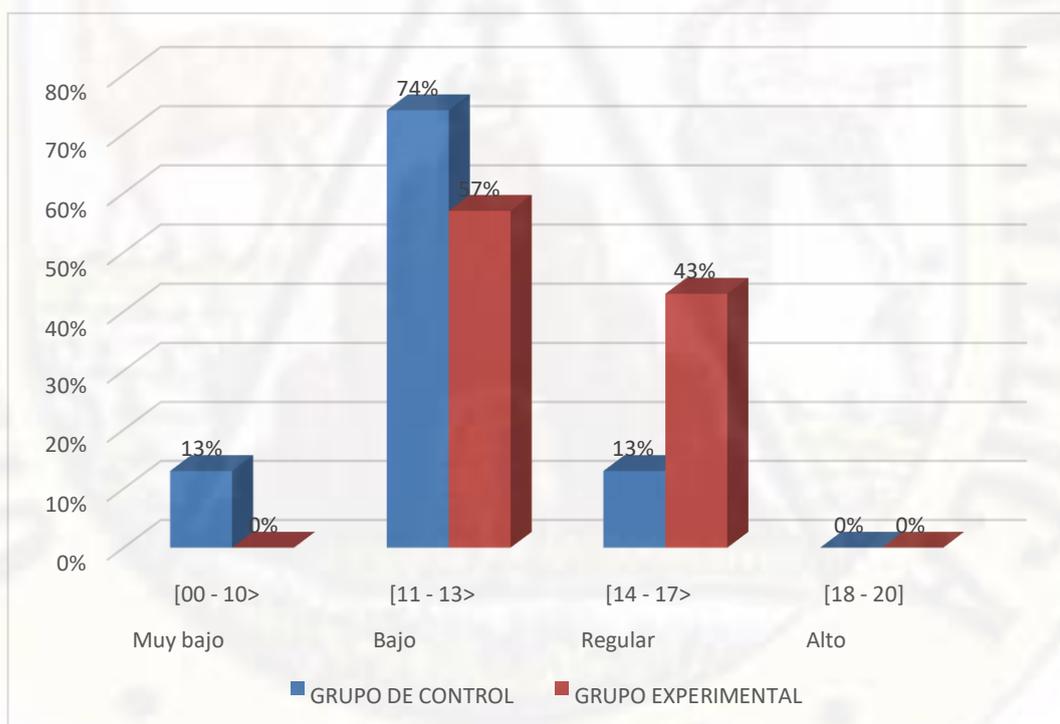


Gráfico 8. Resultados sobre la dimensión 3: rendimiento académico de los estudiantes del grupo experimental y de control en la evaluación post test.

## Interpretación

En la tabla N° 8 se presenta los resultados de la dimensión 3: rendimiento académico, obtenidos de la aplicación de las actas de evaluación integral a los estudiantes de la Institución Educativa “Reymundo Pimentel Calle” M/Mx. de la localidad de Muchapampa, en el año 2015; con la finalidad de determinar el nivel de rendimiento académico de los estudiantes del grupo de control y experimental en la **evaluación post test**.

En el grupo de control se observa que 1 estudiante que equivale el 13% de la muestra de estudio presentan un nivel muy bajo de rendimiento académico, 6 estudiantes que equivalen el 74% de la muestra de estudio presentan un nivel bajo y 1 estudiante que equivale el 13% de la muestra de estudio presenta un nivel regular de rendimiento académico. Determinándose a la vez, que los estudiantes integrantes del grupo de control han obtenido una media aritmética de 11,83 puntos que los ubica en un nivel bajo de rendimiento académico.

En cuanto al grupo experimental se observa que 4 estudiantes que equivalen el 57% de la muestra de estudio presentan un nivel bajo de rendimiento académico y 3 estudiantes que equivalen el 43% de la muestra de estudio presentan un nivel regular de rendimiento académico. Determinándose a la vez, que los estudiantes integrantes del grupo experimental han obtenido una media aritmética de 13,55 puntos que los ubica en un nivel bajo de rendimiento académico.

De lo observado podemos concluir que existe una notoria diferencia en el nivel de rendimiento académico en el grupo experimental luego de haberse aplicado el taller de los juegos didácticos, lo que implica que existan diferencias significativas entre ambos grupos de estudiantes (grupo experimental y de control).

## 4.2. Contrastación de hipótesis

A continuación se realiza la validación de las hipótesis de investigación mediante la prueba de T-de student por tratarse de una muestra menor a 30 datos:

### 4.2.1. Contrastación de la hipótesis específica N° 1 en el Pre Test

La aplicación de los juegos didácticos mejora significativamente en la socialización personal de los estudiantes de la I.E. "Reymundo Pimentel Calle" M/Mx. de la localidad de Muchapampa.

#### Formulación de hipótesis estadísticas y su interpretación

$H_0: \mu_x = \mu_y$  No existen diferencias significativas entre el grupo de control y el grupo experimental en la prueba de entrada.

$H_1: \mu_x \neq \mu_y$  Existen diferencias significativas entre el grupo de control y el grupo experimental en la prueba de entrada.

#### 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 a usar

Debido a que las muestras son pequeñas,  $n=7$  para el grupo de control y;  $m=8$  grupo experimental, se eligió la distribución de T-student, que tiene la siguiente fórmula:

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

Cálculo del valor de  $T_c$ :

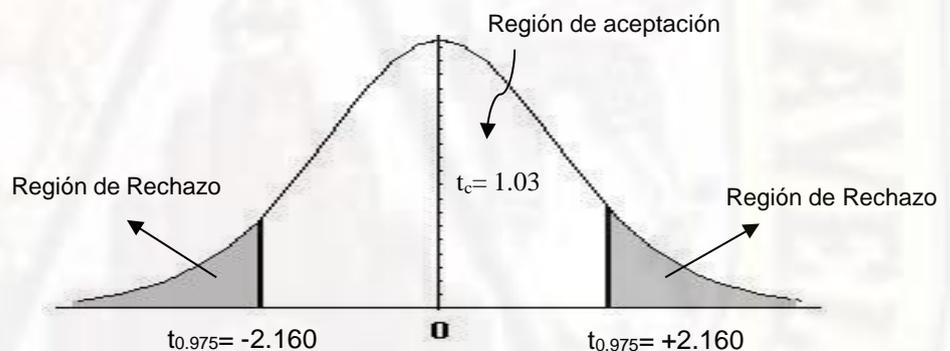
Pre Test	Grupo de Control	Grupo Experimental
$\bar{x}$	$X_x = 5,43$	$X_y = 4,25$
<b>Muestra</b>	$n = 7$	$m = 8$
<b>S<sup>2</sup></b>	$S^2_x = 7,95$	$S^2_y = 2,21$

Ahora se reemplazan los datos en la fórmula y se obtiene:  $t_c = 1.03$

Se procede a ubicar el valor de T - student con  $n+m-2 = 13$  grados de libertad, hallando el siguiente valor de tabla:

$$T \text{ tabla} = T(1-\alpha/2; n+m-2) = T(0.975; 13) = \pm 2.160$$

Luego, se ubica el valor de la regla de student;  $t_c = 1.03$  en la distribución la cual se encuentra en la zona de aceptación.



### Toma de decisión

Como  $t_c = 1.03$  pertenece a la región de aceptación, se rechaza la hipótesis alterna y se acepta la hipótesis nula; lo que permite afirmar que no existen diferencias significativas entre ambos grupos de estudio (grupo de control y el grupo experimental) en la prueba de entrada (evaluación pre test) a un nivel de

confianza del 95% y significancia del 5%, es decir que ambos grupos de estudio se encuentran en igualdad de condiciones antes de realizarse el experimento.

#### **4.2.2. Contrastación de la hipótesis específica N° 1 en el Post Test**

La aplicación de los juegos didácticos mejora significativamente en la socialización personal de los estudiantes de la I.E. "Reymundo Pimentel Calle" M/Mx. de la localidad de Muchapampa.

##### **Formulación de hipótesis estadísticas y su interpretación**

$H_0: \mu_x = \mu_y$  No existen diferencias significativas entre el grupo de control y el grupo experimental en la prueba de salida.

$H_1: \mu_x \neq \mu_y$  Existen diferencias significativas entre el grupo de control y el grupo experimental en la prueba de salida.

##### **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 a usar**

Debido a que las muestras son pequeñas,  $n=7$  para el grupo de control y;  $m=8$  grupo experimental, se eligió la distribución de T-student, que tiene la siguiente fórmula:

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

Cálculo del valor de  $T_c$ :

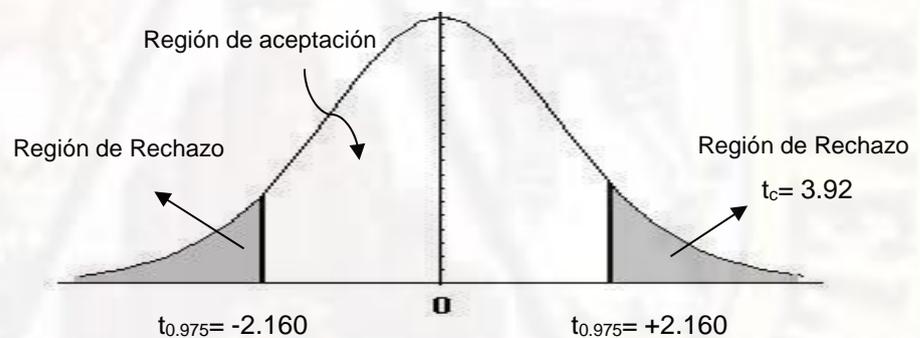
Post Test	Grupo de Control	Grupo Experimental
$\bar{x}$	$X_y = 4,43$	$X_x = 9,25$
Muestra	$n = 7$	$m = 8$
$S^2$	$S^2_y = 7,62$	$S^2_x = 3,36$

Ahora se reemplazan los datos en la fórmula y se obtiene:  $t_c = 3.92$

Se procede a ubicar el valor de T - Student con  $n+m-2 = 13$  grados de libertad, hallando el siguiente valor de tabla:

$$T \text{ tabla} = T(1-\alpha/2; n+m-2) = T(0.975; 13) = \pm 2.160$$

Luego, se ubica el valor de la regla de Student;  $t_c = 3.92$  en la distribución la cual se encuentra en la zona de rechazo.



### Toma de decisión

Como  $t_c = 3.92$  pertenece a la región de rechazo, se acepta la hipótesis alterna y se rechaza la hipótesis nula; lo que permite afirmar que existen diferencias significativas entre ambos grupos de estudio (grupo de control y el grupo experimental) en la prueba de salida (evaluación post test) a un nivel de confianza del 95% y significancia del 5%, es decir, la aplicación

de los juegos didácticos mejora significativamente en la socialización personal de los estudiantes de la I.E. “Reymundo Pimentel Calle” M/Mx. de la localidad de Muchapampa.

#### 4.2.3. Contrastación de la hipótesis específica N° 2 en el Pre Test

La aplicación de los juegos didácticos mejora significativamente en la socialización colectiva de los estudiantes de la I.E. “Reymundo Pimentel Calle” M/Mx. de la localidad de Muchapampa.

##### Formulación de hipótesis estadísticas y su interpretación

$H_0: \mu_x = \mu_y$  No existen diferencias significativas entre el grupo de control y el grupo experimental en la prueba de entrada.

$H_1: \mu_x \neq \mu_y$  Existen diferencias significativas entre el grupo de control y el grupo experimental en la prueba de entrada.

##### 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 a usar

Debido a que las muestras son pequeñas,  $n=7$  para el grupo de control y;  $m=8$  grupo experimental, se eligió la distribución de T-student, que tiene la siguiente fórmula:

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

Cálculo del valor de  $T_c$ :

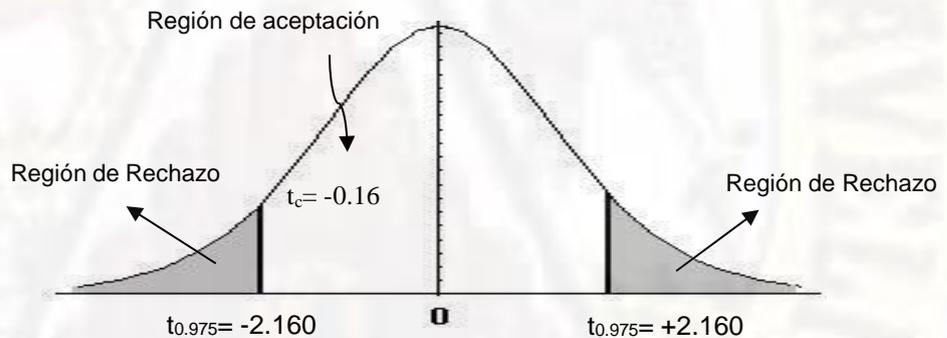
Pre Test	Grupo de Control	Grupo Experimental
$\bar{x}$	$X_x = 4,86$	$X_y = 5,00$
Muestra	$n = 7$	$m = 8$
$S^2$	$S^2_x = 2,81$	$S^2_y = 3,14$

Ahora se reemplazan los datos en la fórmula y se obtiene:  $t_c = -0.16$

Se procede a ubicar el valor de T - student con  $n+m-2= 13$  grados de libertad, hallando el siguiente valor de tabla:

$$T \text{ tabla} = T(1-\alpha/2; n+m-2) = T(0.975; 13) = \pm 2.160$$

Luego, se ubica el valor de la regla de student;  $t_c = -0.16$  en la distribución la cual se encuentra en la zona de aceptación.



### Toma de decisión

Como  $t_c = -0.16$  pertenece a la región de aceptación, se rechaza la hipótesis alterna y se acepta la hipótesis nula; lo que permite afirmar que no existen diferencias significativas entre ambos grupos de estudio (grupo de control y el grupo experimental) en la prueba de entrada (evaluación pre test) a un nivel de

confianza del 95% y significancia del 5%, es decir que ambos grupos de estudio se encuentran en igualdad de condiciones antes de realizarse el experimento.

#### 4.2.4. Contrastación de la hipótesis específica N° 2 en el Post Test

La aplicación de los juegos didácticos mejora significativamente en la socialización colectiva de los estudiantes de la I.E. "Reymundo Pimentel Calle" M/Mx. de la localidad de Muchapampa.

##### Formulación de hipótesis estadísticas y su interpretación

$H_0: \mu_x = \mu_y$  No existen diferencias significativas entre el grupo de control y el grupo experimental en la prueba de salida.

$H_1: \mu_x \neq \mu_y$  Existen diferencias significativas entre el grupo de control y el grupo experimental en la prueba de salida.

##### 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 a usar

Debido a que las muestras son pequeñas,  $n=7$  para el grupo de control y;  $m=8$  grupo experimental, se eligió la distribución de T-student, que tiene la siguiente fórmula:

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

Cálculo del valor de  $T_c$ :

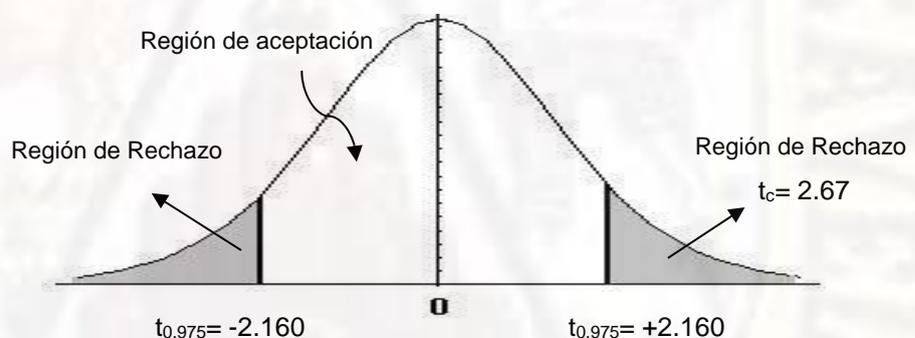
Post Test	Grupo de Control	Grupo Experimental
$\bar{x}$	$X_y = 4,71$	$X_x = 8,63$
Muestra	$n = 7$	$m = 8$
$S^2$	$S^2_y = 11,57$	$S^2_x = 3,98$

Ahora se reemplazan los datos en la fórmula y se obtiene:  $t_c = 2.67$

Se procede a ubicar el valor de T - Student con  $n+m-2 = 13$  grados de libertad, hallando el siguiente valor de tabla:

$$T \text{ tabla} = T(1-\alpha/2; n+m-2) = T(0.975; 13) = \pm 2.160$$

Luego, se ubica el valor de la regla de Student;  $t_c = 2.67$  en la distribución la cual se encuentra en la zona de rechazo.



### Toma de decisión

Como  $t_c = 2.67$  pertenece a la región de rechazo, se acepta la hipótesis alterna y se rechaza la hipótesis nula; lo que permite afirmar que existen diferencias significativas entre ambos grupos de estudio (grupo de control y el grupo experimental) en la prueba de salida (evaluación post test) a un nivel de confianza del 95% y significancia del 5%, es decir, la aplicación

de los juegos didácticos mejora significativamente en la socialización colectiva de los estudiantes de la I.E. "Reymundo Pimentel Calle" M/Mx. de la localidad de Muchapampa.

#### 4.2.5. Contratación de la hipótesis específica N° 3 en el Pre Test

La aplicación de los juegos didácticos mejora significativamente en el rendimiento académico de los estudiantes de la I.E. "Reymundo Pimentel Calle" M/Mx. de la localidad de Muchapampa.

#### Formulación de hipótesis estadísticas y su interpretación

$H_0: \mu_x = \mu_y$  No existen diferencias significativas entre el grupo de control y el grupo experimental en la prueba de entrada.

$H_1: \mu_x \neq \mu_y$  Existen diferencias significativas entre el grupo de control y el grupo experimental en la prueba de entrada.

#### 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 a usar

Debido a que las muestras son pequeñas,  $n=7$  para el grupo de control y;  $m=8$  grupo experimental, se eligió la distribución de T-student, que tiene la siguiente fórmula:

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

Cálculo del valor de  $T_c$ :

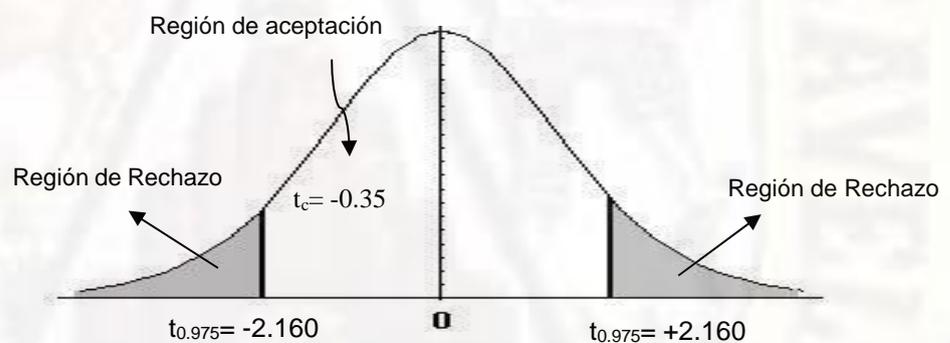
Pre Test	Grupo de Control	Grupo Experimental
$\bar{x}$	$X_x = 13,81$	$X_y = 14,20$
Muestra	$n = 7$	$m = 8$
$S^2$	$S^2_x = 3,38$	$S^2_y = 5,93$

Ahora se reemplazan los datos en la fórmula y se obtiene:  $t_c = -0.35$

Se procede a ubicar el valor de T - student con  $n+m-2 = 13$  grados de libertad, hallando el siguiente valor de tabla:

$$T \text{ tabla} = T(1-\alpha/2; n+m-2) = T(0.975; 13) = \pm 2.160$$

Luego, se ubica el valor de la regla de student;  $t_c = -0.35$  en la distribución la cual se encuentra en la zona de aceptación.



### Toma de decisión

Como  $t_c = -0.35$  pertenece a la región de rechazo, se rechaza la hipótesis alterna y se acepta la hipótesis nula; lo que permite afirmar que no existen diferencias significativas entre ambos grupos de estudio (grupo de control y el grupo experimental) en la prueba de entrada (evaluación pre test) a un nivel de

confianza del 95% y significancia del 5%, es decir que ambos grupos de estudio se encuentran en igualdad de condiciones antes de realizarse el experimento.

#### 4.2.6. Contrastación de la hipótesis específica 3 en el Post Test

La aplicación de los juegos didácticos mejora significativamente en el rendimiento académico de los estudiantes de la I.E. "Reymundo Pimentel Calle" M/Mx. de la localidad de Muchapampa.

#### Formulación de hipótesis estadísticas y su interpretación

$H_0: \mu_x = \mu_y$  No existen diferencias significativas entre el grupo de control y el grupo experimental en la prueba de salida.

$H_1: \mu_x \neq \mu_y$  Existen diferencias significativas entre el grupo de control y el grupo experimental en la prueba de salida.

#### 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 a usar

Debido a que las muestras son pequeñas,  $n=7$  para el grupo de control y;  $m=8$  grupo experimental, se eligió la distribución de T-student, que tiene la siguiente fórmula:

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

Cálculo del valor de  $T_c$ :

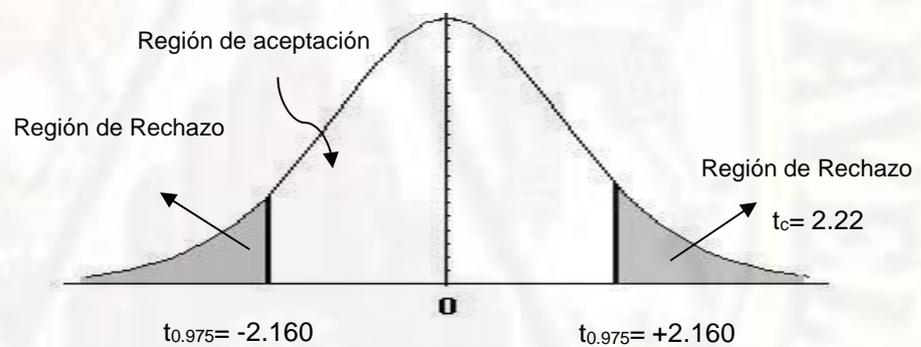
Post Test	Grupo de Control	Grupo Experimental
$\bar{x}$	$X_y = 11,83$	$X_x = 13,55$
Muestra	$n = 8$	$m = 7$
$S^2$	$S^2_y = 1,85$	$S^2_x = 2,57$

Ahora se reemplazan los datos en la fórmula y se obtiene:  $t_c = 2.22$

Se procede a ubicar el valor de T - Student con  $n+m-2 = 13$  grados de libertad, hallando el siguiente valor de tabla:

$$T \text{ tabla} = T(1-\alpha/2; n+m-2) = T(0.975; 13) = \pm 2.160$$

Luego, se ubica el valor de la regla de Student;  $t_c = 2.22$  en la distribución la cual se encuentra en la zona de rechazo.



### Toma de decisión

Como  $t_c = 2.22$  pertenece a la región de rechazo, se acepta la hipótesis alterna y se rechaza la hipótesis nula; lo que permite afirmar que existen diferencias significativas entre ambos grupos de estudio (grupo de control y el grupo experimental) en la prueba de salida (evaluación post test) a un nivel de confianza del 95% y significancia del 5%, es decir, la aplicación

de los juegos didácticos mejora significativamente en el rendimiento académico de los estudiantes de la I.E. “Reymundo Pimentel Calle” M/Mx. de la localidad de Muchapampa.

#### **4.2.7. Validación de la hipótesis general**

En la hipótesis general se manifiesta que: *La aplicación de los juegos didácticos mejora significativamente en la socialización y el rendimiento académico de los estudiantes de la I.E. “Reymundo Pimentel Calle” M/Mx. de la localidad de Muchapampa.*

La validación de esta hipótesis se realiza de manera indirecta, es decir mediante la validación de las hipótesis específicas en la prueba post test. Debido a que las variables de las hipótesis específicas son indicadores de las variables de la hipótesis general. Es decir, entre las hipótesis específicas y la hipótesis general existe la relación de las partes al todo. Habiendo sido validadas las partes, lógicamente el todo también queda validado.

Por otro parte los datos presentados en las diferentes tablas confirman el hecho de que efectivamente la aplicación de los juegos didácticos mejora significativamente la socialización y el rendimiento académico de los estudiantes de la I.E. “Reymundo Pimentel Calle” M/Mx. de la localidad de Muchapampa.

#### **4.3. Discusión de resultados**

A continuación se realiza la discusión de los resultados considerando las hipótesis planteadas, el marco teórico relacionado a las variables de estudio y la evidencia empírica obtenida con los instrumentos de recolección de datos.

Los hallazgos contrastan que los estudiantes (GE.) que participaron de las actividades pedagógicas en el taller de juegos didácticos, presentaron un desarrollo considerable en su socialización y rendimiento académico, hecho que no ocurrió de la misma manera con los estudiantes del grupo de control.

Estos resultados se contrastan con los hallazgos de García (2013) quien sostiene en su trabajo de investigación que la aplicación de juegos educativos incrementa el nivel de conocimiento y aprendizaje de la matemática en los alumnos lo que contribuye al logro de los objetivos previamente planteados, por lo que el juego es aprendizaje, y como tal, modifica la forma en que los estudiantes pueden realizar actividades que además de interrelacionarlos con su entorno inmediato, también le brindan conocimiento que mejora el nivel de su aprendizaje. Al respecto, Lezama (2011) afirma en su estudio que la aplicación de los juegos didácticos basados en el enfoque significativo utilizando material concreto, mejora significativamente el logro de aprendizajes en el área de matemática. Por su parte Hernández (2006) sostiene en su trabajo de investigación que el juego es un recurso muy potente en la socialización del estudiante ya que permite eliminar algunas limitaciones para la socialización que ciertos estudiantes presentan como la timidez, la apatía y la inseguridad.

La realización de la presente investigación a la luz de los argumentos planteados permite afirmar que la socialización y el rendimiento académico, se han mejorado, conforme a la participación progresiva de los estudiantes a los juegos didácticos.

En cuanto a la información presentada en las bases teóricas respecto a las variables de estudio, según García (2013) los juegos didácticos se configuran como una técnica participativa de la enseñanza, que desarrolla métodos de dirección y conducta correcta, para estimular la disciplina, con un adecuado nivel y contribuir al logro de la motivación por las asignaturas; que brinda una gran variedad de

procedimientos para el aprendizaje. Mientras que la socialización para Gimeno (1999) se configura como 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. Y el rendimiento académico como el resultado del proceso educativo que expresa los cambios que se han producido en el alumno, en relación con los objetivos previstos. Estos cambios no sólo se refieren al aspecto cognoscitivo, sino que involucran al conjunto de hábitos, destrezas, habilidades, actitudes, aspiraciones, ideales, intereses, inquietudes, realizaciones, etc., que el alumno debe adquirir. Es decir, el rendimiento escolar no sólo se refiere a la cantidad y calidad de conocimientos adquiridos por el alumno en la escuela, sino a todas las manifestaciones de su vida. (Rodríguez, 2005)

Por otro lado en relación a las hipótesis en estas se manifiestan lo siguiente:

En la hipótesis específica N° 1; se dice que: La aplicación de los juegos didácticos mejora significativamente en la socialización personal de los estudiantes de la I.E. "Reymundo Pimentel Calle" M/Mx. de la localidad de Muchapampa. En efecto, se observa que en las tablas N° 3 y N° 4 el grupo experimental presenta una mejora en su socialización personal que se demuestra con el incremento de 4,25 puntos a 9,25 puntos; lo cual no ocurre con el grupo de control.

En la hipótesis específica N° 2; se dice que: La aplicación de los juegos didácticos mejora significativamente en la socialización colectiva de los estudiantes de la I.E. "Reymundo Pimentel Calle" M/Mx. de la localidad de Muchapampa. En efecto, se observa que en las tablas N° 5 y N° 6 el grupo experimental presenta una mejora en su socialización colectiva que se demuestra con el incremento de 5,00 puntos a 8,63 puntos; lo cual no ocurre con el grupo de control.

En la hipótesis específica N° 3; se dice que: La aplicación de los

juegos didácticos mejora significativamente en el rendimiento académico de los estudiantes de la I.E. “Reymundo Pimentel Calle” M/Mx. de la localidad de Muchapampa. En efecto, se observa que en las tablas N° 7 y N° 8 el grupo experimental presenta una mejora en su rendimiento académico que se demuestra con el incremento de 11,83 puntos a 14,20 puntos; lo cual no ocurre con el grupo de control. De manera global se puede decir que la aplicación en los juegos didácticos mejora significativamente la socialización y el rendimiento académico de los estudiantes del tercer grado de educación secundaria de la Institución Educativa “Reymundo Pimentel Calle” M/Mx. de la localidad de Muchapampa.

## CONCLUSIONES

- 1) En base a los resultados obtenidos en la investigación se ha logrado determinar que los juegos didácticos mejoran significativamente la socialización y el rendimiento académico de los estudiantes de la Institución Educativa “Reymundo Pimentel Calle” M/Mx. de la localidad de Muchapampa. Efectivamente los datos presentados en las tablas N° 1 y 8, correspondiente a la evaluación post test de la socialización y rendimiento académico, reflejan una media aritmética del grupo experimental superior a la del grupo de control, situación que se atribuye a la aplicación de los juegos didácticos.
- 2) En base a los resultados obtenidos en la investigación se ha logrado determinar que los juegos didácticos mejoran significativamente la socialización personal de los estudiantes de la Institución Educativa “Reymundo Pimentel Calle” M/Mx. de la localidad de Muchapampa. Efectivamente los datos presentados en la tabla N° 4, correspondiente a la evaluación post test de la socialización personal, reflejan una media aritmética del grupo experimental superior a la del grupo de control, situación que se atribuye a la aplicación de los juegos didácticos.
- 3) En base a los resultados obtenidos en la investigación se ha logrado determinar que los juegos didácticos mejoran significativamente la socialización colectiva de los estudiantes de la Institución Educativa “Reymundo Pimentel Calle” M/Mx. de la localidad de Muchapampa. Efectivamente los datos presentados en la tabla N° 6, correspondiente a la evaluación post test de la socialización personal, reflejan una media aritmética del grupo experimental superior a la del grupo de control, situación que se atribuye a la aplicación de los juegos didácticos.
- 4) En base a los resultados obtenidos en la investigación se ha logrado determinar que los juegos didácticos mejoran significativamente el

rendimiento académico de los estudiantes de la Institución Educativa “Reymundo Pimentel Calle” M/Mx. de la localidad de Muchapampa. Efectivamente los datos presentados en la tabla N° 8, correspondiente a la evaluación post test de la socialización personal, reflejan una media aritmética del grupo experimental superior a la del grupo de control, situación que se atribuye a la aplicación de los juegos didácticos.

## RECOMENDACIONES

- 1) A las autoridades del Ministerio de Educación, impulsar permanente programas, capacitaciones o especializaciones y otros de formación docente, orientados a desarrollar las competencias y capacidades profesionales del docente, sobre todo capacitarlos en el uso de estrategias lúdicas (juegos didácticos) que desarrollen no solo el lado cognitivo, sino también el emocional, físico, artístico y moral del estudiante, por lo que se recomienda la utilización en las actividades pedagógicas de los juegos didácticos.
- 2) A las autoridades de la Dirección Regional de Educación de Ayacucho, promover y difundir de manera permanente la utilización de los juegos didácticos en las aulas de clase como medio para mejorar los niveles de socialización y rendimiento académico de los educandos en la región, ya que su aplicación genera efectos positivos en el proceso de enseñanza y aprendizaje.
- 3) Al personal directivo de la Institución Educativa “Máximo de la Cruz Solórzano”, brindar facilidades para crear un ambiente adecuado a su personal docente impulsando la creación de talleres en donde se emplee de manera didáctica los juegos para mejorar la socialización y rendimiento académico y en su defecto mejorar la calidad educativa.
- 4) A los docentes de la Institución Educativa “Máximo de la Cruz Solórzano”, implementar en sus proyectos educativos de aula, la utilización de los juegos didácticos, a fin de buscar en ellos, no solo el desarrollo de su socialización y mejora de su rendimiento académico sino también el desarrollo de otras capacidades, habilidades y destrezas relacionadas con lo físico, artístico y moral.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

### A. Libros

- Barone, L. (2007). *Escuela para maestros*. Enciclopedia de Pedagogía Práctica. Barcelona, España: Ibérica.
- Baumrind, D. (1989). *Rearing competent children*. San Francisco, EE.UU.: Jossey-Bass.
- Calero, M. (2003). *Educación jugando*. Ciudad de México D.F., México: Alfaomega.
- Carrasco Díaz, S. (2006). *Metodología de la investigación científica*. Lima, Perú: San Marcos.
- Chadwick, C. (1979). *Teorías del aprendizaje*. Santiago, Chile: Tecla.
- Gallagher, J. (1994). *Creativity: Its identification and stimulation: Teaching the gifted child*. New York, EE.UU.: Paramount Publishing.
- García, F., y Musitu, G. (1999). *Manual AF-5*. Madrid, España: TEA.
- Gimeno, J. (1999). *Autoconcepto, sociabilidad y rendimiento escolar* (Única ed.). Madrid, España: Fondo Editorial del Ministerio de Educación y Ciencia.
- Hernández Sampieri, R., Fernández Collado, C., & Baptista Lucio, P. (2010). *Metodología de la investigación* (Quinta ed.). Ciudad de México D.F, México: Mc Graw-Hill.
- Kaczinska, M. (1986). *El rendimiento escolar y la inteligencia*. Buenos Aires, Argentina: Paidós.
- Moreau, L. (1998). *Mediación y solución de conflictos en la escuela*. Buenos Aires, Argentina: Paidós.
- Palella, S., y Martins, F. (2006). *Metodología de la investigación cuantitativa* (2a. ed. ed.). Caracas: FEDUPEL.
- Vara, A. (2012). *Desde la idea hasta la sustentación: Siete pasos para una tesis exitosa. Un método efectivo para las ciencias empresariales*. Lima, Perú: Instituto de Investigación de la Facultad de Ciencias Administrativas y Recursos Humanos de la USMP.

## **B. Revistas**

- Colmenares, X. (2009). *La lúdica en el aprendizaje de las matemáticas*. Revista del Instituto de Estudios en Educación de la Universidad del Norte, 10(140), 138.
- Figueroa, C. (2004). *El fracaso escolar en barriadas marginales de Málaga*. *Revista didáctica de las Matemáticas*, 25(6), 126.

## **C. Tesis**

- Aguinaga, S. (2015). *Relación entre el juego de roles y desarrollo de la asertividad en la asignatura de ventas y atención al cliente*. (Tesis de maestría). Universidad San Martín de Porres, Lima, Perú.
- Areche, V. (2011). *La gestión institucional y la calidad en el servicio educativo según la percepción de los docentes y padres de familia del 3°, 4° y 5° de secundaria del Colegio "María Auxiliadora" de Huamanga - Ayacucho, 2011*. (Tesis de maestría), Universidad Nacional Mayor de San Marcos, Lima, Perú.
- Chávez, N., y Huamán, T. (2000). *Influencia de los juegos recreativos grupales en el desarrollo de habilidades para la clasificación de figuras geométricas en los alumnos del 1er grado del C.E. N° 36003-Huancavelica*. (Tesis de maestría). Universidad Nacional de Huancavelica, Huancavelica, Perú.
- Chica, R. (2008). *Las estrategias lúdicas en el ejercicio de la lectura como recurso de potenciación de comprensión lectora en la Escuela Particular Mixta Matutina N° 828 "Colinas de la Alborada", segundo año básico, período lectivo 2007-2008*. (Tesis de maestría). Universidad Tecnológica Equinoccial, Guayaquil, Ecuador.
- Contreras, L. (2010). *Estrategias lúdicas para el aprendizaje significativo de las ciencias biológicas en educación básica*. (Tesis de maestría). Universidad del Zulia, Maracaibo, Venezuela.
- Esteban, E. (2000). *El Método inductivo-deductivo en función a los juegos aritméticos en el aprendizaje de la cuatro operaciones*

- fundamentales de la matemática en el C.E. N° 36011, San Cristóbal-Huancavelica.* (Tesis de maestría). Universidad Nacional de Huancavelica, Huancavelica, Perú.
- Flores, D. (2010). *La escuela agente de socialización de los niños.* (Tesis de licenciatura). Universidad de Cuenca, Cuenca, Ecuador.
- García, O., y Palacios, R. (1991). *Factores condicionantes del aprendizaje en Lógica Matemática.* (Tesis de maestría). Universidad San Martín de Porres, Lima, Perú.
- García, P. (2013). *Juegos educativos para el aprendizaje de la matemática.* (Tesis de licenciatura). Universidad Rafael Landívar, Quetzaltenago, Guatemala.
- Gutiérrez, J. (2003). *Relación entre el desempeño docente y el rendimiento académico de los alumnos de la EBR de Lima.* (Investigación ordinaria). Instituto de Investigación de la UNE, Lima, Perú.
- Hernández, C. (2006). *El juego como medio de socialización en el tercer grado de preescolar en el "Instituto Simón Bolívar".* (Tesis de licenciatura). Universidad Pedagógica Nacional, Ciudad de México D.F., México.
- Lezama, J. (2011). *Aplicación de los juegos didácticos basados en el enfoque significativo utilizando material concreto, mejora el logro de aprendizaje en el área de matemática, de los estudiantes del tercer grado sección única de educación primaria, de la Institución Educativa "República federal Socialista de Yugoslavia", de Nuevo Chimbote, en el año 2011.* (Tesis de maestría). Universidad Católica Los Ángeles, Chimbote, Perú.
- López, O. (2008). *La inteligencia emocional y las estrategias de aprendizaje como predictores del rendimiento en estudiantes universitarios.* (Tesis de maestría). Universidad Nacional Mayor de San Marcos, Lima, Perú.
- Monrroy, M. (2012). *Desempeño docente y rendimiento académico en matemática de los alumnos de una Institución Educativa de*

*Ventanilla – Callao.* (Tesis de maestría). Universidad San Ignacio de Loyola, Lima, Perú.

Rodríguez, R. (2005). *Niveles de inteligencia emocional y de autoeficacia en el rendimiento escolar en alumnos con alto y bajo desempeño académico.* (Tesis de maestría). Universidad Ricardo Palma, Lima, Perú.

Roque, J. (2009). *Desempeño Influencia de la enseñanza de la matemática basada en la resolución de problemas en el mejoramiento del rendimiento académico.* (Tesis de maestría). Universidad Nacional Mayor de San Marcos, Lima, Perú.

#### **D. Enlaces digitales**

Chacón, P. (2001). El Juego Didáctico como estrategia de enseñanza y aprendizaje. Obtenido de <http://grupodidactico2001.com/PaulaChacon.pdf>

Delgado, I. (2011). *El juego infantil: su metodología* . Obtenido de <https://books.google.com.gt/?pg=PA313&dq=Londo%C3%B1o+juegos+educativos&sa=X&ei=XO0iUZrVEo6C8ATCq4GoBw&hl=en#v=onepage&q=Londo%C3%B1o%20juegos%20educativos&f=false>

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/>

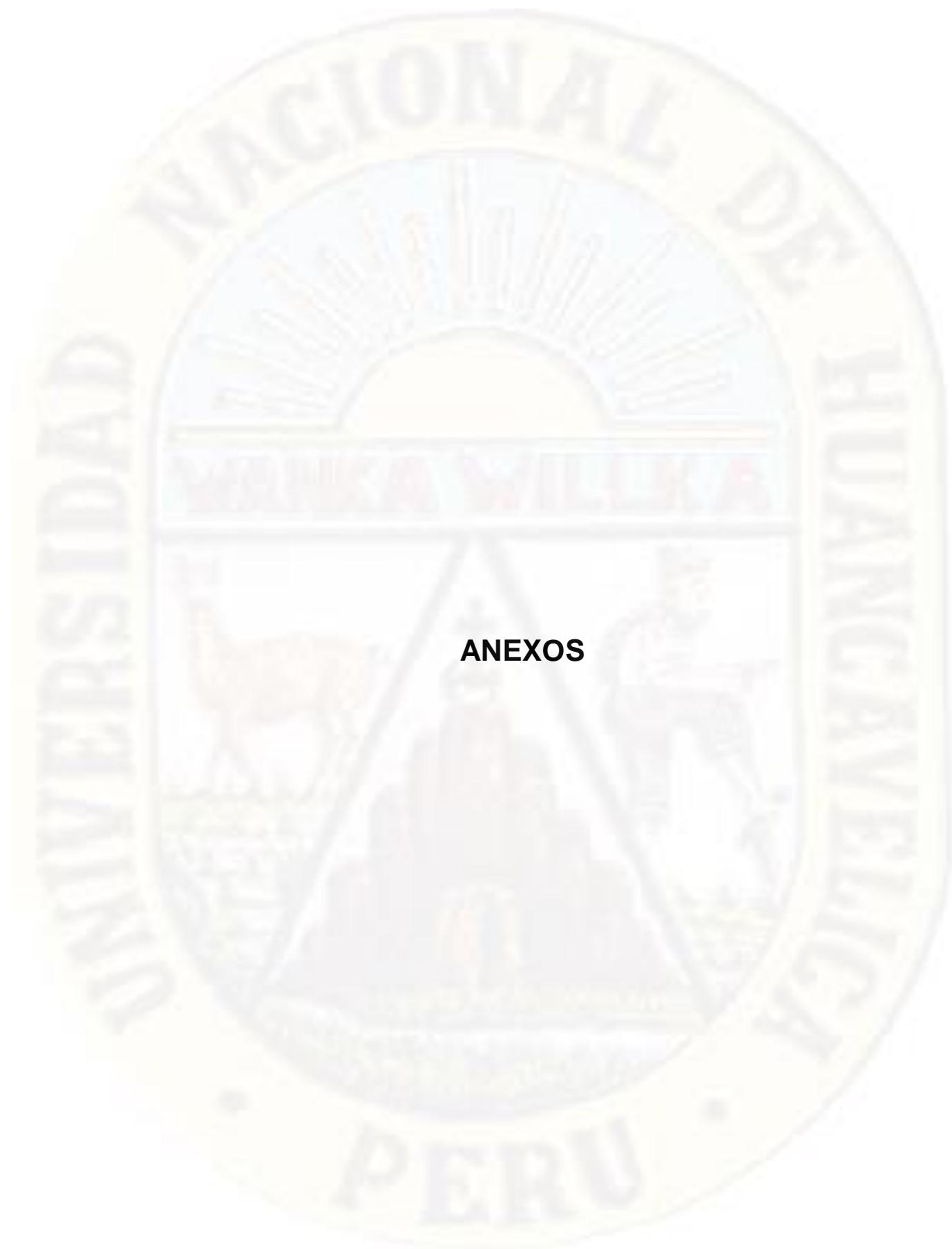
García, A. (2007). *El juego. La clasificación de los juegos. Otros tipos de juegos comunes en la primera infancia.* Obtenido de <http://www.waece.org/enciclopedia/resultado2.php?id=10110>

RAE. (2001). *Diccionario de la Lengua Española.* Obtenido de <http://dle.rae.es/?id=CqSKDLk>

Sarmiento, M. (2007). *Enseñanza y Aprendizaje.* Obtenido de <http://www.tdx.cat/bitstream/handle/10803/8927/D->

TESIS\_CAPITULO\_2.pdf;jsessionid=A44A8C20D5B376BCDD000  
EE1B869667F?sequence=4





**ANEXOS**

## ANEXO Nº 01: MATRIZ DE CONSISTENCIA

**TÍTULO:** Aplicación de juegos didácticos en las actividades pedagógicas, para optimizar la socialización y mejorar el rendimiento académico.

PROBLEMAS	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES	METODOLOGIA
<p><b>Problema General</b> ¿En qué medida la aplicación de los juegos didácticos mejora la socialización y el rendimiento académico de los estudiantes de la I.E. “Reymundo Pimentel Calle” M/Mx. de la localidad de Muchapampa?</p> <p><b>Problemas Específicos</b> <b>P.E.1</b> ¿En qué medida la aplicación de los juegos didácticos mejora la socialización personal de los estudiantes de la I.E. “Reymundo Pimentel Calle” M/Mx. de la localidad de Muchapampa?</p>	<p><b>Objetivo General</b> Demostrar en qué medida la aplicación de los juegos didácticos mejora la socialización y el rendimiento académico de los estudiantes de la I.E. “Reymundo Pimentel Calle” M/Mx. de la localidad de Muchapampa.</p> <p><b>Objetivos Específicos</b> <b>O.E.1</b> Determinar en qué medida la aplicación de los juegos didácticos mejora la socialización personal de los estudiantes de la I.E. “Reymundo Pimentel Calle” M/Mx. de la localidad de</p>	<p><b>Hipótesis General</b> La aplicación de los juegos didácticos mejora significativamente en la socialización y el rendimiento académico de los estudiantes de la I.E. “Reymundo Pimentel Calle” M/Mx. de la localidad de Muchapampa.</p> <p><b>Hipótesis Específicas</b> <b>H.E.1</b> La aplicación de los juegos didácticos mejora significativamente en la socialización personal de los estudiantes de la I.E. “Reymundo Pimentel Calle” M/Mx. de la localidad de Muchapampa.</p>	<p>Variable X: Juegos didácticos</p> <p>Dimensiones: D1: Planificación. D2: Organización. D3: Ejecución.</p> <hr/> <p>Variable Y: Socialización y rendimiento académico</p> <p>Dimensiones: D1: Socialización personal. D2: Socialización colectiva. D3: Rendimiento académico.</p>	<p><b>Tipo:</b> Investigación de tipo aplicada.</p> <p><b>Nivel:</b> Investigación de nivel explicativa.</p> <p><b>Método:</b> El método empleado en el presente estudio será el cuantitativo.</p> <p><b>Diseño:</b> Experimental de modalidad cuasi-experimento con grupo de control:</p> <p><b>Población:</b> Está conformada por 24 estudiantes de los diferentes grados de estudio de la I. E. “Reymundo Pimentel Calle” M/Mx. de la localidad de Muchapampa de Cora Cora, en el año 2015.</p> <p><b>Muestra:</b> Ha quedado conformada 15 estudiantes (8</p>

<p><b>P.E.2</b> ¿En qué medida la aplicación de los juegos didácticos mejora la socialización colectiva de los estudiantes de la I.E. “Reymundo Pimentel Calle” M/Mx. de la localidad de Muchapampa?</p> <p><b>P.E.3</b> ¿En qué medida la aplicación de los juegos didácticos mejora el rendimiento académico de los estudiantes de la I.E. “Reymundo Pimentel Calle” M/Mx. de la localidad de Muchapampa?</p>	<p>Muchapampa.</p> <p><b>O.E.2</b> Determinar en qué medida la aplicación de los juegos didácticos mejora la socialización colectiva de los estudiantes de la I.E. “Reymundo Pimentel Calle” M/Mx. de la localidad de Muchapampa.</p> <p><b>O.E.3</b> Determinar en qué medida la aplicación de los juegos didácticos mejora el rendimiento académico de los estudiantes de la I.E. “Reymundo Pimentel Calle” M/Mx. de la localidad de Muchapampa.</p>	<p><b>H.E.2</b> La aplicación de los juegos didácticos mejora significativamente en la socialización colectiva de los estudiantes de la I.E. “Reymundo Pimentel Calle” M/Mx. de la localidad de Muchapampa.</p> <p><b>H.E.3</b> La aplicación de los juegos didácticos mejora significativamente en el rendimiento académico de los estudiantes de la I.E. “Reymundo Pimentel Calle” M/Mx. de la localidad de Muchapampa.</p>	<p>del 3º) y (7 del 5º) de la I. E. “Reymundo Pimentel Calle” M/Mx. de la localidad de Muchapampa.</p> <p><b>Técnica:</b> Observación y análisis documental.</p> <p><b>Instrumentos:</b> Lista de cotejo y actas d evaluación integral. .</p> <p><b>Técnicas de procesamiento y análisis de datos:</b> Clasificación, codificación, calificación, tabulación estadística e interpretación de los datos.</p> <p><b>Prueba de hipótesis:</b> Se ha empleado, por tratarse de muestras pequeñas (<math>n \leq 30</math>) T-student.</p>
-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

**ANEXO Nº 02: INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS**  
**LISTA DE COTEJO PARA MEDIR LA SOCIALIZACIÓN**

Observador (a):.....Fecha: .....

Circunstancias en que fue observado(a):.....

DIMENSIONES	INDICADORES	ÍTEMS	OPCIONES	
			SI	NO
Socialización personal	Interrelación con los demás.	01. El estudiante acepta el contacto físico de sus compañeros.		
		02. El estudiante establece con facilidad círculos de amistad.		
		03. El estudiante utiliza normas de cortesía sencilla y cotidiana para relacionarse con sus demás compañeros.		
		04. El estudiante comparte sus materiales con los compañeros que no tienen.		
		05. El estudiante le gusta ayudar a sus demás compañeros en las tareas que él ha desarrollado o entiende.		
	Actitud positiva hacia los demás.	06. El estudiante escucha atentamente a los demás.		
		07. El estudiante respeta las opiniones de los demás.		
		08. El estudiante es paciente y tolerante con sus demás compañeros.		
		09. El estudiante respeta el orden de intervención de sus demás compañeros.		
		10. El estudiante acepta las sugerencias de sus demás compañeros cuando ha cometido un error.		
Socialización colectiva	Desenvolvimiento grupal.	11. El estudiante demuestra facilidad para integrarse en un grupo.		
		12. El estudiante participa activamente en la toma de decisiones del grupo.		

		13. El estudiante interviene para formular y responder preguntas o complementar con pertinencia dentro del grupo.		
		14. El estudiante se adapta con facilidad a las exigencias del grupo.		
		15. El estudiante solicita e intercambia información con facilidad dentro del grupo.		
	Trabajo en equipo.	16. El estudiante es invitado por otros a participar en el trabajo en equipo.		
		17. El estudiante organiza con facilidad actividades para trabajar en equipo.		
		18. El estudiante respeta las reglas establecidas por el equipo de trabajo.		
		19. El estudiante muestra cooperación cuando trabaja en equipo.		
		20. El estudiante aporta contribuciones que favorecen el trabajo en equipo.		

# ANEXO N° 03: FICHAS DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO



ANEXO N° 02

UNIVERSIDAD NACIONAL DE HUANCAMELICA  
(CREADO POR LA LEY N°25265)



ESCUELA DE POSGRADO  
UNIDAD DE POSGRADO DE LA FACULTAD DE EDUCACIÓN  
VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN  
POR CRITERIO DE JUECES

I. DATOS GENERALES

- 1.1 Apellido y nombre del Juez : Guerrero Salazar Fernando  
 1.2 Cargo e institución donde labora : U.N. San Luis Gonzaga de Ica  
 1.3 Nombre del instrumento evaluado: Lista de Cotejo  
 1.4 Autor del instrumento : Willian Inca Cauti

II. ASPECTO DE LA VALIDACIÓN

INDICADORES	CRITERIOS	DEFICIENTE 1	BAJA 2	REGULAR 3	BUENA 4	MUY BUENA 5
1. CLARIDAD	Esta formulado con lenguaje apropiado y Comprensible.					X
2. OBJETIVIDAD	Permite medir hechos observables					X
3. ACTUALIDAD	Adecuado al avance de la ciencia y tecnología					X
4. ORGANIZACIÓN	Presentación ordenada					X
5. SUFICIENCIA	Comprende aspectos de las variables en cantidad y calidad suficiente					X
6. PERTINENCIA	Permite conseguir datos de acuerdo a los objetivos planteados					X
7. CONSISTENCIA	Pretende conseguir datos basados en teorías o modelos teóricos					X
8. COHERENCIA	Entre variables, indicadores y los ítems					X
9. METODOLOGÍA	La estrategia responde al propósito de la investigación					X
10. APLICACIÓN	Los datos permiten un tratamiento estadístico pertinente					X
CONTEO TOTAL DE MARCAS (Realice el conteo en cada una de las categorías de la escala)						10
		A	B	C	D	E

Coefficiente de validez =  $1 \times A + 2 \times B + 3 \times C + 4 \times D + 5 \times E = \frac{50}{50}$

III. CALIFICACIÓN GLOBAL (Ubique el coeficiencia de validez obtenido en el intervalo respectivo y marque con un aspa en el círculo asociado)

CATEGORÍA	INTERVALO
Desaprobado ○	[0,00-0,60]
Observado ○	<0,60-0,70]
Aprobado (X) ○	<0,70-1,00]

IV. CALIFICACIÓN DE APLICABILIDAD

.....  
 Aplicable.....  
 LUGAR: Huancavelica, 04 de 06 del 2015

*Willian Inca Cauti*  
 DR. WILLIAN INCA CAUTI  
 DOCTOR EN MEDIO AMBIENTE  
 Y DESARROLLO SOSTENIBLE  
 FIRMA DEL JUEZ



ANEXO N° 02

UNIVERSIDAD NACIONAL DE HUANCAMELICA

(CREADO POR LA LEY N°25265)

ESCUELA DE POSGRADO

UNIDAD DE POSGRADO DE LA FACULTAD DE EDUCACIÓN

VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

POR CRITERIO DE JUECES



I. DATOS GENERALES

- 1.1 Apellido y nombre del Juez : Quispe Calderón Julio Cesar
- 1.2 Cargo e institución donde labora : Universidad Nacional de Canteo
- 1.3 Nombre del instrumento evaluado: Lista de Catejo
- 1.4 Autor del instrumento : Willian Inca Cauti

II. ASPECTO DE LA VALIDACIÓN

INDICADORES	CRITERIOS	DEFICIENTE 1	BAJA 2	REGULAR 3	BUENA 4	MUY BUENA 5
1. CLARIDAD	Esta formulado con lenguaje apropiado y Comprensible.				X	
2. OBJETIVIDAD	Permite medir hechos observables				X	
3. ACTUALIDAD	Adecuado al avance de la ciencia y tecnología				X	
4. ORGANIZACIÓN	Presentación ordenada				X	
5. SUFICIENCIA	Comprende aspectos de las variables en cantidad y calidad suficiente				X	
6. PERTINENCIA	Permite conseguir datos de acuerdo a los objetivos planteados				X	
7. CONSISTENCIA	Pretende conseguir datos basados en teorías o modelos teóricos				X	
8. COHERENCIA	Entre variables, indicadores y los ítems				X	
9. METODOLOGÍA	La estrategia responde al propósito de la investigación				X	
10. APLICACIÓN	Los datos permiten un tratamiento estadístico pertinente				X	
CONTEO TOTAL DE MARCAS (Realice el conteo en cada una de las categorías de la escala)		A	B	C	D	E

Coefficiente de validez =  $1 \times A + 2 \times B + 3 \times C + 4 \times D + 5 \times E = \frac{40}{50}$

III. CALIFICACIÓN GLOBAL (Ubique el coeficiencia de validez obtenido en el intervalo respectivo y marque con un aspa en el círculo asociado)

CATEGORÍA	INTERVALO
Desaprobado	[0,00-0,60]
Observado	<0,60-0,70]
Aprobado	<0,70-1,00]

IV. CALIFICACIÓN DE APLICABILIDAD

.....  
 Aplicable  
 LUGAR: Huancavelica 04 de 06 del 2015

.....  
 Dr. Julio Cesar Quispe Calderon  
 ESP. FILOSOFIA PSICOLOGIA CC.SS.  
 C.P.Pe. 1321525996  
 FIRMA DEL JUEZ



# UNIVERSIDAD NACIONAL DE HUANCAVELICA

(CREADO POR LA LEY N°25265)

## ESCUELA DE POSGRADO

UNIDAD DE POSGRADO DE LA FACULTAD DE EDUCACIÓN

### VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

#### POR CRITERIO DE JUECES



#### I. DATOS GENERALES

- 1.1 Apellido y nombre del Juez : Díaz Rengifo Hernán
- 1.2 Cargo e institución donde labora : U.N. San Luis Gonzaga
- 1.3 Nombre del instrumento evaluado: Lista de Cotejo
- 1.4 Autor del instrumento : William Inca Cauti

#### II. ASPECTO DE LA VALIDACIÓN

INDICADORES	CRITERIOS	DEFICIENTE	BAJA	REGULAR	BUENA	MUY BUENA
		1	2	3	4	5
1. CLARIDAD	Esta formulado con lenguaje apropiado y comprensible.					X
2. OBJETIVIDAD	Permite medir hechos observables					X
3. ACTUALIDAD	Adecuado al avance de la ciencia y tecnología					X
4. ORGANIZACIÓN	Presentación ordenada					X
5. SUFICIENCIA	Comprende aspectos de las variables en cantidad y calidad suficiente					X
6. PERTINENCIA	Permite conseguir datos de acuerdo a los objetivos planteados					X
7. CONSISTENCIA	Pretende conseguir datos basados en teorías o modelos teóricos					X
8. COHERENCIA	Entre variables, indicadores y los ítems					X
9. METODOLOGÍA	La estrategia responde al propósito de la investigación					X
10. APLICACIÓN	Los datos permiten un tratamiento estadístico pertinente					X
CONTEO TOTAL DE MARCAS (Realice el conteo en cada una de las categorías de la escala)		A	B	C	D	E

$$\text{Coeficiente de validez} = 1 \times A + 2 \times B + 3 \times C + 4 \times D + 5 \times E =$$

50

50

III. CALIFICACIÓN GLOBAL (Ubique el coeficiencia de validez obtenido en el intervalo respectivo y marque con un aspa en el círculo asociado)

CATEGORÍA	INTERVALO
Desaprobado	[0,00-0,60]
Observado	<0,60-0,70]
Aprobado	<0,70-1,00]

#### IV. CALIFICACIÓN DE APLICABILIDAD

.....  
Aplicable  
 LUGAR: Huancavelica 04 de 06 del 2015

  
**Hernán Díaz Rengifo**  
 Doctor en Educación  
 Reg. 140  
 FIRMA DEL JUEZ









