

"Año de la Universalización de la Salud"



UNIVERSIDAD NACIONAL DE HUANCAMELICA



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

TESIS

**ACTIVIDAD LÚDICA COMO ESTRATEGÍA DIDÁCTICA EN LA
SOCIALIZACIÓN DE LOS ESTUDIANTES DE UNA INSTITUCIÓN
EDUCATIVA DE AYACUCHO**

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN: DIDÁCTICA CURRICULAR

PRESENTADO POR:

Bach. DIANA JOSEFINA ESCOBAR LUCANA

PARA OPTAR EL GRADO ACADÉMICO DE MAESTRO EN:

CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

MENCIÓN: ADMINISTRACIÓN Y PLANIFICACIÓN

DE LA EDUCACIÓN

HUANCAMELICA – PERÚ

2020

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 Universalización de la Salud"

ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TESIS

Ante el Jurado conformado por los docentes: Dr. Humberto Guillermo GARAYAR TASAYCO,
Dra. María Dolores AGUILAR CORDOVA y Mg. Ubaldo CAYLLAHUA YARASCA.

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.

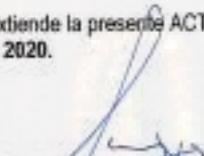
El Candidato al GRADO DE MAESTRO EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN; MENCIÓN:
ADMINISTRACIÓN Y PLANIFICACIÓN DE LA EDUCACIÓN.

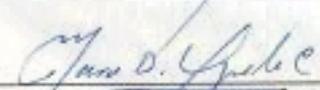
Doña, Diana Josefina ESCOBAR LUCANA, procedió a sustentar su trabajo de Investigación
titulado: ACTIVIDAD LUDICA COMO ESTRATEGIA DIDACTICA EN LA SOCIALIZACIÓN DE LOS
ESTUDIANTES DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DE AYACUCHO , Mediante Resolución
Directoral N° 091 -2020-EPG-R/UNH, fija la hora y fecha para el acto de sustentación de la
tesis.

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

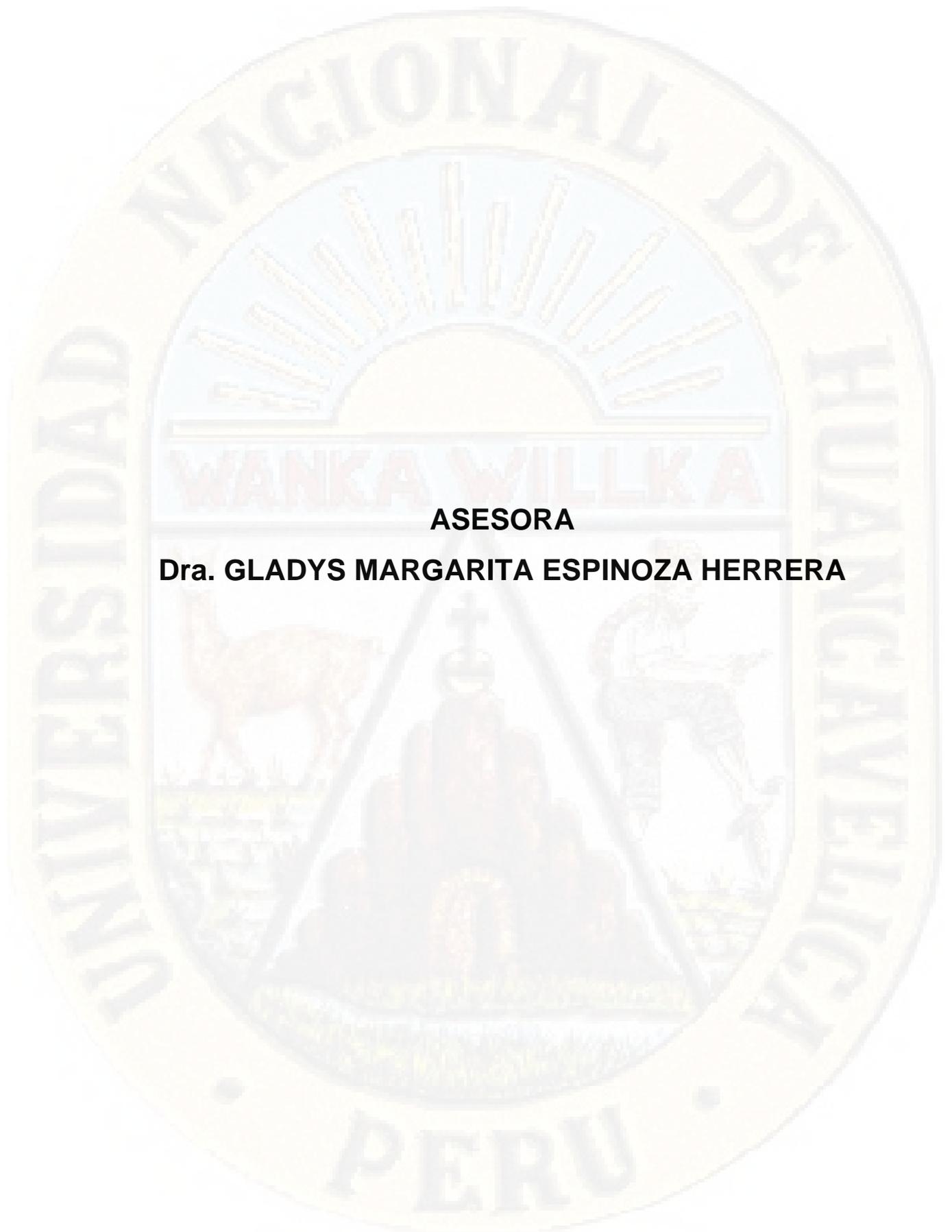
Con el calificativo: Aprobado Por: Mayoría
Desaprobado

Y para constancia se extiende la presente ACTA, en la ciudad de Huancavelica, a los un día del
mes de febrero del año 2020.


Dr. Humberto Guillermo GARAYAR TASAYCO
Presidente del Jurado


Dra. María Dolores AGUILAR CORDOVA
Secretario del Jurado


Mg. Ubaldo CAYLLAHUA YARASCA
Vocal del Jurado



ASESORA

Dra. GLADYS MARGARITA ESPINOZA HERRERA

DEDICATORIA

El presente trabajo es dedicado a mi familia, por su aprecio y apoyo en tiempos difíciles, cuyo afecto resulta invaluable por la situación misma de la primacía de la unidad familiar, quienes han sido parte fundamental y los principales protagonistas de este “sueño alcanzado”.

A mi esposo y a mis hijos del cual aprendí aciertos en momentos más oportuno, con su apoyo, consejos, comprensión, amor, refuerzo en los momentos difíciles. Me han dado todo lo que soy como persona, mis valores, mis principios, mi carácter, mi empeño, mi perseverancia, mi coraje para conseguir mis objetivos.

A mis profesores, gracias por su valioso tiempo, por su apoyo, así como por la sabiduría que me transmitieron en el desarrollo de mi formación profesional.

Sé que estas palabras no son suficientes para expresar mi agradecimiento, pero espero que, con ellas, se den a entender mis sentimientos de aprecio y cariño a todos mis compañeros que somos parte del presente proyecto.

AGRADECIMIENTO

En primer lugar a Dios por haberme guiado por el camino de la felicidad hasta ahora; en segundo lugar a cada uno de los que son parte de mi familia, mi esposo mis hijos; por siempre haberme dado su fuerza y apoyo incondicional que me han ayudado y llevado hasta donde estoy ahora.

Por último a mis compañeros de tesis porque en esta armonía grupal lo hemos logrado y a mi asesor de tesis quién nos ayudó en todo momento. Al directivo, docentes, administrativos y estudiantes de la Institución Educativa N°24221 “Mónica Pimentel Valdivia” M/MX-P. de Coracora, provincia de Parinacochas, región de Ayacucho; ya que han brindado las condiciones adecuadas para desarrollar en su amplitud el presente trabajo de investigación.

RESUMEN

El presente trabajo de investigación tiene como propósito determinar en qué medida la actividad lúdica como estrategia didáctica mejora la socialización de los alumnos del 2° grado de educación primaria de la Institución Educativa N° 24221 "Mónica Pimentel Valdivia" M/Mx-P de Coracora. El estudio es de tipo aplicado, de nivel explicativo y con diseño de investigación experimental en la modalidad pre-experimento con un "Pre Test y Post Test" con un solo grupo (experimental). El estudio tiene una población conformada por 42 niños (2° "A" y "B") siendo la muestra 19 de ellos pertenecientes al 2° "A" de la referida institución educativa, a quienes se les aplicó un instrumento de recolección de datos (ficha de observación) para determinar la socialización de los alumnos. Asimismo, en cuanto al método de procesamiento de datos se ha empleado la estadística descriptiva e inferencial. Según los resultados obtenidos en la investigación la actividad lúdica como estrategia didáctica responde al problema planteado, por lo que mejora el desarrollo de la socialización de los alumnos del 2° grado de educación primaria de la Institución Educativa N° 24221 "Mónica Pimentel Valdivia" M/Mx-P de Coracora, tal como se demuestra en la prueba de inferencia respectiva.

En conclusión podemos decir que la actividad lúdica como estrategia didáctica ha influido significativamente en la mejora de la socialización de los alumnos, así podemos ver la tabla 10 que se halla un valor de T calculado = 7,55 que es mayor al valor T tabla = 1.734 que permite afirmar que el desarrollo de la socialización de los estudiantes del 2° grado de educación primaria de la Institución Educativa N° 24221 "Mónica Pimentel Valdivia" M/Mx-P de Coracora, se debe a la aplicación de la actividad lúdica como estrategia didáctica.

Palabras claves: Actividades lúdicas, dramatización, juego de roles, crucigramas, socialización, autonomía, integración y comunicación.

ABSTRACT

The purpose of this research is to determine the extent to which play activity as a didactic strategy improves the socialization of the students of the 2nd grade of primary education of Institution Educativa N° 24221 "Mónica Pimentel Valdivia" M / Mx-P de Coracora. The study is of an applied type, of explanatory level and with design of experimental research in the modality pre-experiment with a "Pre Test and Post Test" with a single group (experimental). The study has a population made up of 42 children (2nd "A" and "B"), the sample being 19 of them belonging to the 2nd "A" of the referred educational institution, who were given a data collection instrument of observation to determine the socialization of students. Likewise, as far as the method of data processing is concerned, descriptive and inferential statistics have been used. According to the results obtained in the research, the play activity as a didactic strategy responds to the problem, so it improves the socialization of the students of the second grade of primary education of the Educational Institution N ° 24221 "Mónica Pimentel Valdivia" M / Mx-P of Coracora, as demonstrated in the respective inference test.

In conclusion we can say that play activity as a didactic strategy has significantly influenced the improvement of students' socialization, so we can see Table 10 that there is a calculated value of $T = 7.55$ which is greater than the value $T_{table} = 1,734$ that allows to affirm that the development of the socialization of the students of the second grade of primary education of the Educational Institution N ° 24221 "Mónica Pimentel Valdivia" M / Mx-P of Coracora, must be applied of the ludic activity like didactic strategy .

Keywords: Play activities, dramatization, role play, crosswords, socialization, autonomy, integration and communication.

ÍNDICE

Portada	i
Dedicatoria.....	iv
Agradecimiento	v
Resumen	vi
Abstract.....	vii
Índice	viii
Introducción	x

CAPÍTULO I

1. EL PROBLEMA.....	13
1.1.Planteamiento del problema	13
1.2.Formulación del problema.....	15
1.2.1. Problema general	15
1.2.2. Problemas específicos	15
1.3.Objetivos de la investigación	15
1.3.1. Objetivo general	15
1.3.2. Objetivos específicos	16
1.4.Justificación.....	16

CAPÍTULO II

2. MARCO TEÓRICO	18
2.1.Antecedentes de la investigación	18
2.1.1. A nivel internacional	18
2.1.2. A nivel nacional	20
2.1.3. A nivel regional.....	22
2.2.Bases teóricas	23
2.2.1. Actividad lúdica	23
2.2.2. Socialización	32
2.3.Formulación de hipótesis.....	39

2.3.1. Hipótesis general.....	39
2.3.2. Hipótesis específicas.....	39
2.4. Definición de términos.....	39
2.5. Identificación de variables.....	41
2.5.1. Variable independiente.....	41
2.5.2. Variable dependiente.....	42
2.6. Operacionalización de variables.....	43
CAPÍTULO III	
3. METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN.....	44
3.1. Tipo de investigación.....	44
3.2. Nivel de investigación.....	44
3.3. Método de investigación.....	45
3.4. Diseño de investigación.....	45
3.5. Población, muestra y muestreo.....	46
3.5.1. Población.....	46
3.5.2. Muestra.....	46
3.5.3. Muestreo.....	46
3.6. Técnicas e Instrumentos de recolección de datos.....	47
3.6.1. Técnica.....	47
3.6.2. Instrumento.....	47
3.7. Técnicas de procesamiento y análisis de datos.....	48
3.8. Descripción de la prueba de hipótesis.....	48
CAPÍTULO IV	
4. PRESENTACIÓN DE RESULTADOS.....	49
4.1. Presentación e interpretación de datos.....	49
4.2. Contrastación de hipótesis.....	59
4.3. Discusión de resultados.....	67
CONCLUSIONES.....	69
RECOMENDACIONES.....	70
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	71
ANEXOS.....	73

INTRODUCCIÓN

El presente trabajo surge por la necesidad de evaluar el trabajo docente en el desarrollo de las actividades lúdicas como estrategia didáctica para la socialización del niño, detectando problemáticas específicas en el manejo de actividades lúdicas en el aula y la monotonía que puede causar un objeto lúdico al emplear sólo su función evidente sin ver todas sus posibilidades de uso.

Además permite demostrar las ventajas y/o desventajas de la actividad lúdica como estrategia básica para el desarrollo de la socialización. Con el propósito de diseñar una guía didáctica sobre los diferentes usos que puede darse a los juguetes en la jornada diaria.

En este contexto el presente trabajo de investigación está estructurado de la siguiente manera:

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

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

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

En el Capítulo IV: 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.

The logo of the Universidad Nacional de Huancayo is a large, semi-circular emblem. It features a central sun with rays, a banner below it with the word 'WANKAYULLKA', and a figure of a person at the bottom. The text 'UNIVERSIDAD NACIONAL DE HUANCAYO' is written around the perimeter of the emblem.

CAPÍTULO I

EL PROBLEMA

1.1. Planteamiento del problema

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

En ésta época de la competitividad los centros educativos tienen su parte, ya que en algunos de ellos también se trata de incorporar al niño al mundo del trabajo, lo cual no es negativo, lo malo es que no se le deja que goce su tiempo libre. De tal manera que si se observa detenidamente esta problemática, como el hecho de que las cargas docentes y extracurriculares dejan muy poco margen de tiempo al niño para el juego libre, considerado incluso en ocasiones como algo banal. En cuanto al espacio, las modernas ciudades resultan escenario inadecuado para el juego infantil, por el riesgo del tránsito y la ausencia de áreas previstas a tal fin. Es así que sumado a ello, las viviendas carecen igualmente de condiciones para dicha actividad, y

en las urbanizaciones es más frecuente que se prevean los espacios para los automóviles que para el juego de sus pequeños habitantes. Todo ello va sumando a que los niños y niñas tengan carencias para desarrollar su lado lúdico y lo que esto implica, por otra parte, está la existencia de adultos quienes no ejercitan actividades lúdicas y ni mucho menos estimulan a los niños con juegos y juguetes educativos en el hogar.

La Educación Primaria en nuestro país, al igual que los otros niveles, arrastra también grandes fallas, entre ellas está la carencia de recursos didácticos atractivos, la falta de integración de los padres y representantes al proceso educativo de sus hijos, la utilización de estrategias dinámicas y activas, entre otros. No obstante se denota una marcada falta de actualización y preparación de los docentes, así como su creatividad e iniciativa se encuentra limitada al desconocer cómo llevar a cabo el juego aplicando aún modelos tradicionales al tener al niño sentado solo trabajando directamente en la hoja realizando actividades pasivas que no son del disfrute infantil.

Toda esta serie de factores básicos del nivel primaria pueden afectar un proceso de socialización de los niños. En este sentido, es importante que tanto docentes como representantes entiendan, que el juego es una actividad a utilizar no sólo para entretener al niño, sino que, por el contrario, el juego es una de las estrategias más importantes dentro del complejo proceso de socialización del niño y que un juguete este diseñado o no con propósitos de enseñanza, constituye en sí mismo un medio de conocimiento del mundo, y un objeto que propicia ese conocimiento. Por ello, se ha puesto interés en tratar esta problemática, de manera particular en la Institución Educativa N° 24221 "Mónica Pimentel Valdivia" -M/Mx-P de la ciudad de Coracorapara mejorar los problemas de aprendizaje existentes así como la socialización de los estudiantes, utilizando para ello una potente estrategia didáctica como son las actividades lúdicas.

1.2. Formulación del problema

1.2.1. Problema general

¿En qué medida la actividad lúdica como estrategia didáctica mejora la socialización de los alumnos del 2° grado de educación primaria de la Institución Educativa N° 24221 "Mónica Pimentel Valdivia" M/Mx-P de Coracora?

1.2.2. Problemas específicos

P.E.1: ¿En qué medida la actividad lúdica como estrategia didáctica mejora la integración de los alumnos del 2° grado de educación primaria de la Institución Educativa N° 24221 "Mónica Pimentel Valdivia" M/Mx-P de Coracora?

P.E.2: ¿En qué medida la actividad lúdica como estrategia didáctica mejora la comunicación de los alumnos del 2° grado de educación primaria de la Institución Educativa N° 24221 "Mónica Pimentel Valdivia" M/Mx-P de Coracora?

P.E.3: ¿En qué medida la actividad lúdica como estrategia didáctica mejora la autonomía de los alumnos del 2° grado de educación primaria de la Institución Educativa N° 24221 "Mónica Pimentel Valdivia" M/Mx-P de Coracora?

1.3. Objetivos de la investigación

1.3.1. Objetivo general

Determinar en qué medida la actividad lúdica como estrategia didáctica mejora la socialización de los alumnos del 2° grado de educación primaria de la Institución Educativa N° 24221 "Mónica Pimentel Valdivia" M/Mx-P de Coracora.

1.3.2. Objetivos específicos

O.E.1: Determinar en qué medida la actividad lúdica como estrategia didáctica mejora la integración de los alumnos del 2° grado de educación primaria de la Institución Educativa N° 24221 "Mónica Pimentel Valdivia" M/Mx-P de Coracora.

O.E.2: Determinar en qué medida la actividad lúdica como estrategia didáctica mejora la comunicación de los alumnos del 2° grado de educación primaria de la Institución Educativa N° 24221 "Mónica Pimentel Valdivia" M/Mx-P de Coracora.

O.E.3: Determinar en qué medida la actividad lúdica como estrategia didáctica mejora la autonomía de los alumnos del 2° grado de educación primaria de la Institución Educativa N° 24221 "Mónica Pimentel Valdivia" M/Mx-P de Coracora.

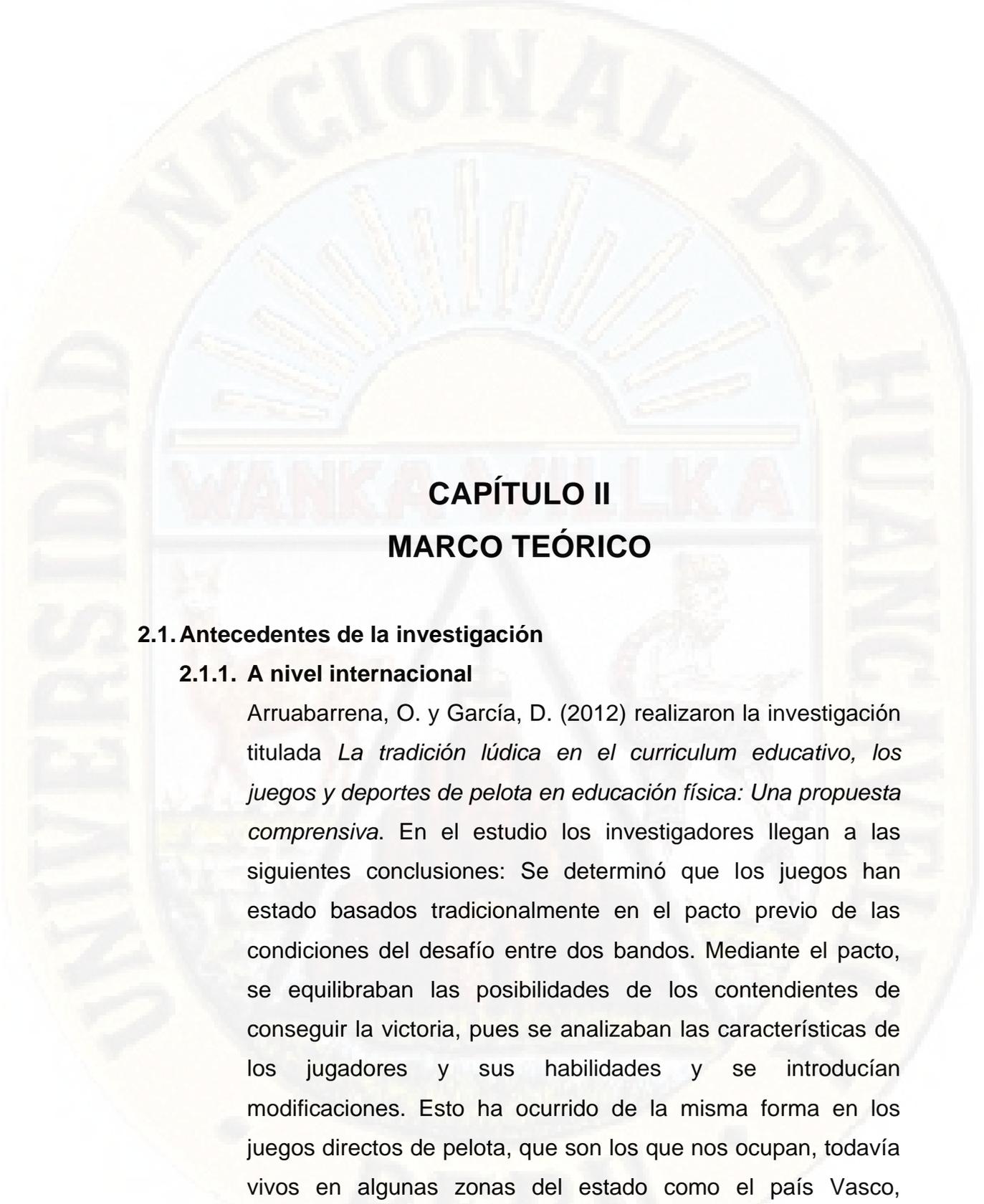
1.4. Justificación

El estudio de la presente investigación es importante porque si nos referimos a educación primaria ésta es decisiva en el desarrollo y aprendizaje de los niños desde los primeros años de vida, capacitándoles para la integración activa en la sociedad. El juego y el juguete son pilares fundamentales en la educación inicial y primaria, puesto que en esta etapa el niño desarrolla lo fundamental en la selección pertinente y secuencial de las actividades, partiendo de las más elementales pero que tenga la significación para los niños y niñas lo que quiere decir que en base a ellas se van desarrollando nuevas destrezas y a futuro construyendo nuevos aprendizajes.

Entonces la educación Inicial y primaria es el conjunto de estrategias que estimulan y conducen al niño a potenciar sus habilidades, capacidades, intereses y necesidades básicas en un marco de valores y lineamientos éticos, tanto de sus padres como de las personas que son responsables de sus cuidados y enseñanza, procurando así su desarrollo integral.

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

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



CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes de la investigación

2.1.1. A nivel internacional

Arruabarrena, O. y García, D. (2012) realizaron la investigación titulada *La tradición lúdica en el curriculum educativo, los juegos y deportes de pelota en educación física: Una propuesta comprensiva*. En el estudio los investigadores llegan a las siguientes conclusiones: Se determinó que los juegos han estado basados tradicionalmente en el pacto previo de las condiciones del desafío entre dos bandos. Mediante el pacto, se equilibraban las posibilidades de los contendientes de conseguir la victoria, pues se analizaban las características de los jugadores y sus habilidades y se introducían modificaciones. Esto ha ocurrido de la misma forma en los juegos directos de pelota, que son los que nos ocupan, todavía vivos en algunas zonas del estado como el país Vasco, Navarra o el país Valenciano. Este conocimiento de dichos juegos proviene de una investigación de índole etnográfica

desarrollada en el 2007 con el objetivo de rescatar, catalogar y describir los juegos directos de pelota vascos y valencianos. A partir de este trabajo, los autores proponen el diseño de una progresión didáctica para la introducción de estas actividades en las sesiones de educación física de secundaria. Y lo hacemos desde una perspectiva comprensiva, en la cual el alumnado tiene gran protagonismo no solo en la práctica, sino en el diseño de los desafíos. De este modo, se trata de que el alumnado identifique las modificaciones del juego y los efectos que ellas producen para, con ello, proponer desafíos a otros equipos. Dicha práctica, además, será evaluada por todas las partes. En definitiva, se trata de poner sobre la mesa una propuesta moderna basada en antiguos juegos de pelota.

Rocha, M. (2009) investigó sobre *La actividad lúdica, el niño de 6 años y la enseñanza primaria*. El trabajo que aquí se presenta se refiere a una encuesta realizada en 2006, con el fin de entender la aplicación de los impactos de La escuela primaria de 9 años en 8 clases de primer año de las escuelas municipales de una ciudad de Sao Paulo. Ellos fueron objeto análisis de las prácticas educativas más típicas realizadas en estas actividades educativas, con especial énfasis en las condiciones ofrecidas a actividad lúdica. La metodología utilizada fue la observación participante, la entrevista (con los maestros, madres/padres / tutores y estudiantes de 6 años) y el cuestionario (para guiar los preescolares pedagógicos para los niños que asistieron en 2005). El material empírico identificado grandes dificultades para la inserción de la actividad de juego en contextos escolares. Estos resultados nos permiten preguntarnos: (i) si las escuelas condiciones incluyen juegos como parte del plan de estudios (como documentos oficiales

prescritos) y (ii) ¿Cuáles son las implicaciones de este nuevo forma de educación en el desarrollo psicológico de los niños brasileños.

2.1.2. A nivel nacional

Cabello, G. (2014) realizó la investigación titulada *Matemática recreativa y resolución de problemas en la educación primaria*. En el estudio la investigadora arribó a las siguientes conclusiones: Se puso a notación que matemáticos, antropólogos y otros científicos han estudiado la relación que existe entre el juego o actividad lúdica y la matemática. Si analizamos el proceso en la educación básica (Educación Inicial y Primaria) son pocos los docentes que suelen aplicar y desarrollar la matemática recreativa, a pesar que son conscientes que es una de las necesidades de los niños y niñas por naturaleza. Ahora, precisemos el sentido de la matemática recreativa en el aula. Para ello empezaremos por el deslinde etimológico del término "recreativo" proviene del verbo "recrear el cual significa crear de nuevo", es decir, propiciar en el estudiante el placer intrínseco por el descubrimiento de algo nuevo y es en este contexto que reaparecen los juegos. Al respecto, A. Bishop en su libro *Mathematical Enculturation* sostiene que existen una serie de actividades relacionadas con las matemáticas que son universales, tales como: contar, localizar, medir, dibujar, explicar y jugar; además, considera las posibles conexiones entre el juego y la matemática.

Gonzales, S. y Morales, S. (2013) realizaron la investigación titulada *Programa de actividades lúdicas en la adaptación del pre escolar hospitalizado, Hospital Regional Docente de las*

Mercedes, Chiclayo. En el estudio los investigadores arribaron a las siguientes conclusiones: Se determinó que la hospitalización en niños(as) conlleva a desajustes biopsicosociales; se interrumpe el juego, la relación familiar, el horario de alimentación; etc., dejando de lado los "derechos de los niños hospitalizados". Entonces nos preguntamos ¿Cómo influye un programa de actividades lúdicas en la Adaptación del pre escolar hospitalizado en Hospital Regional Docente Las Mercedes? La hipótesis fue: el programa de actividades lúdicas influye significativamente en la adaptación del pre escolar. El objetivo fue determinar la influencia del programa de actividades lúdicas en la adaptación del pre escolar hospitalizado. La investigación es de tipo cuantitativo, cuasi experimental de corte longitudinal, la población fue 50 niños pre escolares, constituida por un grupo experimental de 20 y un grupo control 30 pre escolares, se determinó aleatoriamente, el muestreo fue de tipo probabilístico. Se aplicó un pre test y post test a los niños pre escolares luego se creó una base de datos en el sistema estadístico SPSS para Windows (versión 18.00; 2010) para el procesamiento de variables y para realizar el análisis estadístico se utilizó la prueba de t-student. Los resultados fueron; en el pre test del grupo control el 97% niños desadaptados, el grupo experimental un 100% de este grupo estuvo en la misma condición de desadaptación, luego de aplicar el programa el 90% de niños pre escolares están adaptados y el 10% regularmente adaptados, llegando a la conclusión que los puntajes promedio del grupo Experimental en Post test es de 17.25 mayor que en el pre test que fue de 9.80.

2.1.3. A nivel regional

Paytan, S. y Carbajal, R. (2008) realizaron la investigación titulada *La danza de la trilla y su influencia en la socialización de los niños de 5 años en el CE. Inicial N° 143 de Huancavelica*. En este trabajo, el enunciado del problema del trabajo es ¿La práctica de la danza de la Trilla influye en la Socialización de los niños de 5 años de edad del C:E: Inicial N° 143 de Huancavelica?. Siendo la variable independiente: La danza de la Trilla y la variable dependiente: Socialización El método que se utilizó es experimental, el diseño corresponde al cuasi experimental y el tipo de investigación es aplicado. Se aplicó la encuesta de entrada y salida y los resultados no sirvieron para identificar a los grupos experimental y de control, siendo así que la sección "los conejitos" se trabajó como grupo experimental por tener menor grado de socialización y la sección "las fresitas" sirvió como grupo control. Al finalizar se aplicó una encuesta de salida en ambas secciones para comprobar en qué medida mejoró la socialización de los niños. El análisis estadístico dio como resultado, la aceptación de la hipótesis alterna, es decir que practicando la danza de la Trilla se mejora la socialización de los niños de 05 años, pues en la encuesta de salida se elevó notablemente la socialización, superando el grupo control, que en la encuesta de entrada tenía mejor resultado. El resultado estadístico demuestra que con la práctica de esta danza se mejora la socialización de los niños de 5 años de edad, ya que los niños introvertidos superaron en gran medida esta conducta.

2.2. Bases teóricas

2.2.1. Actividad lúdica

2.2.1.1. Definición

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

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

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

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

Considerando los aportes de los autores anteriormente citados, en el presente estudio se define por actividad lúdica como a aquella actividad regida por el juego, que implica una serie de procedimientos o medios sistematizados para organizar y desarrollar la actividad

del niño. Es así que la actividad lúdica, favorece en la infancia la autoconfianza, la autonomía y la formación de la personalidad, convirtiéndose así en una actividad no solo recreativa sino también educativa, en tanto ayuda a conocer la realidad, permite al niño afirmarse y favorece su proceso socializador.

2.2.1.2. Componente estructural de las actividades lúdicas

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

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

El juego es una actividad, naturalmente feliz, que desarrolla integralmente la personalidad del hombre y en particular su capacidad creadora. Como actividad pedagógica tiene un marcado carácter didáctico y cumple con los elementos intelectuales, prácticos, comunicativos y valorativos de manera lúdica.

Para tener un criterio más profundo sobre el concepto de juego tomaremos uno de sus

aspectos más importantes, su contribución al desarrollo de la capacidad creadora en los jugadores, toda vez que este influye directamente en sus componentes estructurales: intelectual-cognitivo, volitivo-conductual, afectivo-motivacional y las aptitudes.

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

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

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

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

Los juegos, durante cientos de generaciones, han constituido la base de la educación del hombre de manera espontánea, permitiendo la transmisión de las normas de convivencia social, las mejores tradiciones y el desarrollo de la capacidad creadora. Esta última como elemento básico de la personalidad del individuo que le permitan aceptar los retos, en situaciones difíciles y resolver los problemas que surgen en la vida. Los juguetes didácticos son el soporte material con que se desarrolla el método para el cumplimiento del objetivo, permitiendo con su utilización el desarrollo de las habilidades, los hábitos, las capacidades y la formación de valores del estudiante. El juego como recurso metodológico se recomienda su estudio e implementación en aquellos temas conflictivos para el estudiante o que la práctica señale que tradicionalmente es repelido por el alumno pero que constituya un objetivo básico y transferible a diversas esferas de la actividad o por la repercusión de su aplicación en su profesión o la vida cotidiana.

2.2.1.3. Principios de la actividad lúdica

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

- **La participación:** es el principio básico de la actividad lúdica que expresa la manifestación activa de las fuerzas físicas e intelectuales del estudiante. La participación es una necesidad intrínseca del ser humano, porque se realiza, se encuentra a sí mismo, negársela es impedir que lo haga, no participar significa dependencia, la aceptación de valores ajenos, y en el plano didáctico implica un modelo

verbalista, enciclopedista y reproductivo, ajeno a lo que hoy día se demanda. La participación del estudiante constituye el contexto especial específico que se implanta con la aplicación del juego.

- **El dinamismo:** expresa el significado y la influencia del factor tiempo en la actividad lúdica. Todo juego tiene principio y fin, por lo tanto el factor tiempo tiene en éste el mismo significado primordial que en la vida. Además, el juego es movimiento, desarrollo, interacción activa en la dinámica del proceso pedagógico.
- **El entretenimiento:** refleja las manifestaciones amenas e interesantes que presenta la actividad lúdica, las cuales ejercen un fuerte efecto emocional en el estudiante y puede ser uno de los motivos fundamentales que propicien su participación activa en el juego. El valor didáctico de este principio consiste en que el entretenimiento refuerza considerablemente el interés y la actividad cognoscitiva de los estudiantes, es decir, el juego no admite el aburrimiento, las repeticiones, ni las impresiones comunes y habituales; todo lo contrario, la novedad, la singularidad y la sorpresa son inherentes a éste.
- **El desempeño de roles:** está basado en la modelación lúdica de la actividad del estudiante, y refleja los fenómenos de la imitación y la improvisación.
- **La competencia:** se basa en que la actividad lúdica reporta resultados concretos y expresa los tipos fundamentales de motivaciones para participar de

manera activa en el juego. El valor didáctico de este principio es evidente: sin competencia no hay juego, ya que ésta incita a la actividad independiente, dinámica, y moviliza todo el potencial físico e intelectual del estudiante.

2.2.1.4. Dimensiones de la actividad lúdica

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

A. Desempeño de roles

Cuando se desea que alguien comprenda lo más íntimamente posible una conducta o situación, se le pide que "se ponga en el lugar" de quien la vivió en la realidad. Si en lugar de evocarla mentalmente se asume el rol y se revive dramáticamente la situación, la comprensión íntima resulta mucho más profunda y esclarecedora. En esto consiste el Role - Playing o desempeño de roles: representar (teatralizar) una situación típica (un caso concreto) con el objeto de que se tome real, visible, vívido, de modo que se comprenda mejor la actuación de quien o quienes deben intervenir en ella en la vida real.

B. Crucigramas

Un crucigrama es un pasatiempo escrito que consiste en escribir en una plantilla una serie de palabras en orden vertical y horizontal que se cruzan entre sí.

El primer crucigrama apareció en el periódico New York World de los estados Unidos. Para el desarrollo del juego, en la plantilla se proponen dos baterías de definiciones, una horizontal y otra vertical. Igualmente la plantilla está dividida en casillas blancas que corresponden a letras individuales y negras que sirven para separar palabras.

C. Dramatizaciones

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

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

2.2.1.5. Aspectos metodológicos de las actividades lúdicas

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

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

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

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

- Seleccionar y ambientar el lugar.
- Elegir adecuadamente el juego.
- Explicar el juego paso a paso.
- Utilizar el ejemplo.
- Terminar el juego en el tiempo adecuado.

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

2.2.1.6. Importancia de las actividades lúdicas

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

- Se ocupan del estudio de la conducta estudiantil como un todo, las variaciones de la conducta individual de sus miembros como tales, las relaciones entre equipos de trabajo, formular leyes o principios y derivar técnicas que aumenten la eficiencia de los estudiantes.
- Provocan una reunión de esfuerzos y una estrecha colaboración entre participantes con una actitud estimulante para lograr un trabajo total.
- Colaboran de modo especial para que personas y estudiantes entren en contacto más objetivo con la

realidad de los ambientes; cuestionan dichas realidades, ya sea tal como se presentan, o en su desarrollo; desencadenan un auténtico proceso de aprendizaje, asistemático y mucho más existencial-comunitario.

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

2.2.2. Socialización

2.2.2.1. Definición

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

encuentran inmersos, las integran en su persona para poder adaptarse a dicho entorno” (Gimeno, 1999, p. 138).

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

A partir de las definiciones expuestas en los párrafos anteriores sobre la socialización, en el presente estudio se 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.

2.2.2.3. Características de la socialización

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

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

2.2.2.4. Dimensiones de la socialización

Según Kamii (2012) estas son:

A. Integración

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

B. Comunicación

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

C. Autonomía

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

2.2.2.5. 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.

2.2.2.6. Importancia de la socialización

La socialización es importante porque permite a los niños y niñas elegir con criterio a sus amigos, crear amistades sanas, vencer la timidez, compartir con los demás, trabajar en equipo y otros beneficios.

Como bien se sabe el ser humano a nacido para ser sociable, desde el vientre de la madre, hasta el último día de vida el hombre ha de desarrollar experiencias socialmente relevantes, de aquí la importancia de enseñar a los pequeños, pautas de conductas para mantener buenas relaciones con los demás, que son la

base de una buena inteligencia emocional.

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

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

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

hombres y mujeres más felices.

2.3. Formulación de hipótesis

2.3.1. Hipótesis general

La actividad lúdica como estrategia didáctica mejora significativamente la socialización de los alumnos del 2° grado de educación primaria de la Institución Educativa N° 24221 "Mónica Pimentel Valdivia" M/Mx-P de Coracora.

2.3.2. Hipótesis específicas

H.E.1: La actividad lúdica como estrategia didáctica mejora significativamente la integración de los alumnos del 2° grado de educación primaria de la Institución Educativa N° 24221 "Mónica Pimentel Valdivia" M/Mx-P de Coracora.

H.E.2: La actividad lúdica como estrategia didáctica mejora significativamente la comunicación de los alumnos del 2° grado de educación primaria de la Institución Educativa N° 24221 "Mónica Pimentel Valdivia" M/Mx-P de Coracora.

H.E.3: La actividad lúdica como estrategia didáctica mejora significativamente la autonomía de los alumnos del 2° grado de educación primaria de la Institución Educativa N° 24221 "Mónica Pimentel Valdivia" M/Mx-P de Coracora.

2.4. Definición de términos

2.4.1. Actividad

Es un conjunto de operaciones o tareas propias de una

persona. (Rodríguez, 2012)

2.4.2. Actividad lúdica

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

2.4.3. Crucigrama

Un crucigrama es un pasatiempo escrito que consiste en escribir en una plantilla una serie de palabras en orden vertical y horizontal que se cruzan entre sí. (Rodríguez, 2012)

2.4.4. Desempeño de roles

Es representar (teatralizar) una situación típica (un caso concreto) con el objeto de que se tome real, visible, vívido, de modo que se comprenda mejor la actuación de quien o quienes deben intervenir en ella en la vida real. (Ramírez, 1999).

2.4.5. Dramatización

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

2.4.6. Lúdico

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

(Gimeno 1999)

2.4.7. Socialización

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

(Gimeno 1999)

2.4.8. Socialización escolar

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

2.4.9. Socialización primaria

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

2.4.10. Socialización secundaria

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

2.5. Identificación de variables

2.5.1. Variable independiente

Actividad Lúdica

Se refieren a aquellas actividades en donde se refleja la necesidad del ser humano, de comunicarse, de sentir, de expresarse y de producir una serie de emociones orientadas

hacia el entretenimiento, la diversión y el esparcimiento, que nos llevan a gozar, reír, gritar e inclusive llorar en una verdadera fuente generadora de emociones. (Rodríguez, 2012)

2.5.1.1. Dimensiones

D1: Desempeño de roles.

D2: Crucigramas.

D3: Dramatización.

2.5.2. Variable dependiente

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)

2.5.1.2. Dimensiones

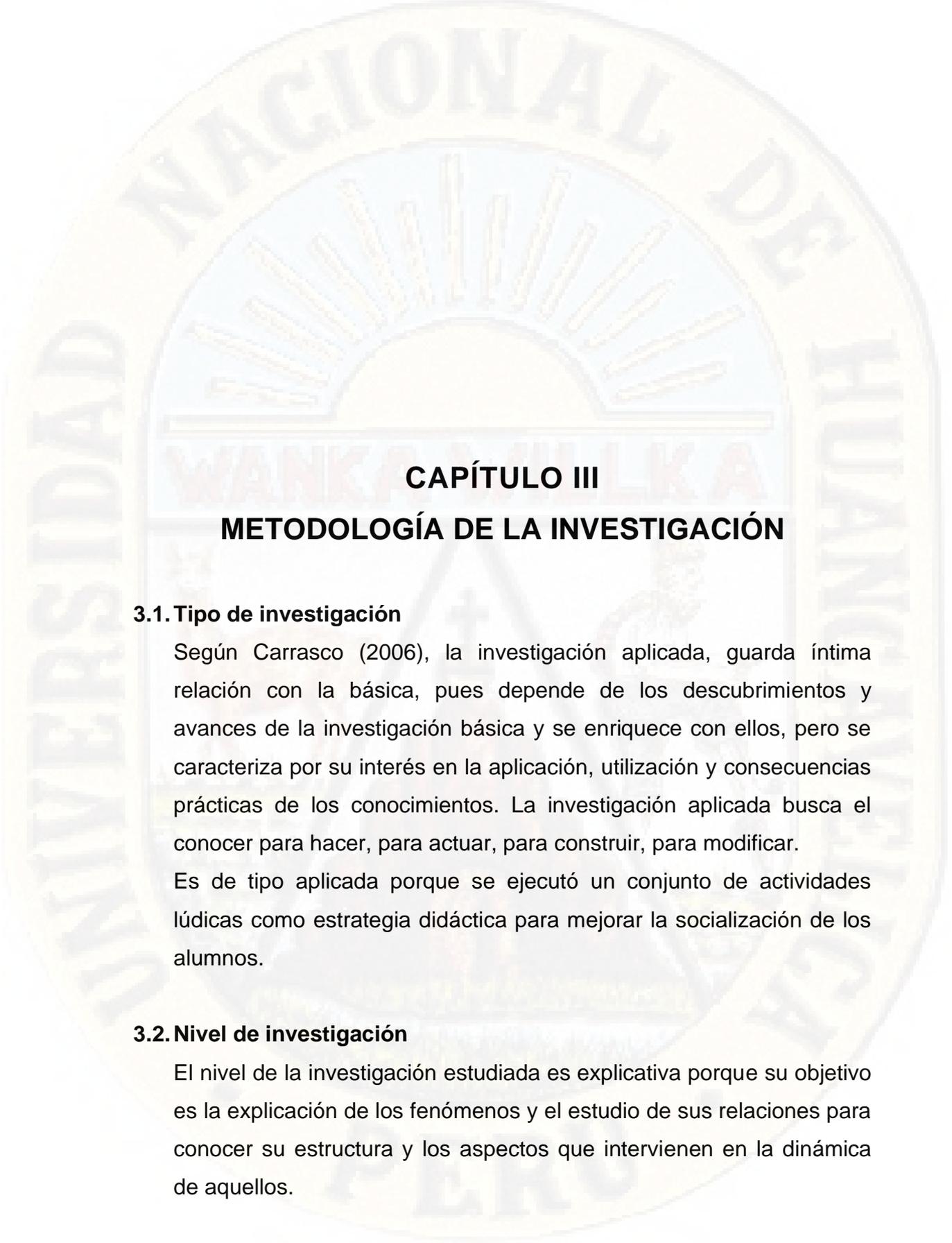
D1: Integración.

D2: Comunicación.

D3: Autonomía.

2.6. Operacionalización de Variables

VARIABLES	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIONES	INDICADORES
VARIABLE X: Actividad lúdica	Se refieren a aquellas actividades en donde se refleja la necesidad del ser humano, de comunicarse, de sentir, de expresarse y de producir una serie de emociones orientadas hacia el entretenimiento, la diversión y el esparcimiento, que nos llevan a gozar, reír, gritar e inclusive llorar en una verdadera fuente generadora de emociones. (Rodríguez, 2012)	En esta investigación la variable X se ha desarrollado de manera adecuada en diferentes actividades pedagógicas en donde se ha empleado diversas estrategias: antes, durante y después de lecturas contextualizadas.	Desempeño de roles	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Relacionado con la sesión de aprendizaje. ▪ Trabajo grupal. ▪ Lecturas seleccionadas.
			Crucigramas	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Trabajo grupal. ▪ Enciclopedias y diccionarios. ▪ Incentivos.
			Dramatizaciones	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Capaces de desarrollar representaciones. ▪ Emite juicios críticos.
VARIABLE Y: Socialización	Mecanismo por el cual las personas interiorizan las reglas de su entorno sociocultural donde se encuentran inmersos, las integran en su persona para poder adaptarse a dicho entorno. (Gimeno 1999)	En esta investigación la variable Y ha sido medida mediante la aplicación de una ficha de observación sobre la comprensión lectora constituida por 30 ítems según las dimensiones: comprensión lectora literal, comprensión lectora inferencial y comprensión lectora criterial.	Integración	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Respeto y amistad. ▪ Alegría y ayuda. ▪ Integra al grupo. ▪ Motivación y colaboración.
			Comunicación	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Espontaneo. ▪ Respeta opiniones ▪ Dialoga con los demás. ▪ Expresa sus opiniones.
			Autonomía	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Participación en cualquier actividad. ▪ Cumple las reglas. ▪ Manifiesta seguridad. ▪ Tiene iniciativa y comparte.



CAPÍTULO III

METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

3.1. Tipo de investigación

Según Carrasco (2006), la investigación aplicada, guarda íntima relación con la básica, pues depende de los descubrimientos y avances de la investigación básica y se enriquece con ellos, pero 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.

Es de tipo aplicada porque se ejecutó un conjunto de actividades lúdicas como estrategia didáctica para mejorar la socialización de los alumnos.

3.2. Nivel de investigación

El nivel de la investigación estudiada es explicativa 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.

En el presente estudio se explicó que la actividad lúdica como estrategia didáctica mejora significativamente el nivel de socialización de los alumnos del 2° grado de educación primaria de la Institución Educativa N° 24221 "Mónica Pimentel Valdivia" M/Mx-P de Coracora.

3.3. Método de investigación

El método cuantitativo es aquella que permite examinar los datos de manera científica, o más específicamente en forma numérica, generalmente con ayuda de herramientas del campo de la estadística. Se utilizó en el presente trabajo de investigación el método cuantitativo en la recolección de los datos para probar las hipótesis con base a la medición numérica y el análisis estadístico escalas valorativas.

3.4. Diseño de investigación

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

Existen dos tipos de diseños de la investigación, la experimental y la no experimental.

La presente investigación corresponde al Preexperimental:

G.E: O₁ X O₂

Donde:

G.E: Grupo experimental.

O₁: Evaluación pre-test

O₂: Evaluación post-test

X: Actividades lúdicas

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 en la presente investigación estuvo constituida por 42 niños y niñas de la Institución Educativa N° 24221 “Mónica Pimentel Valdivia” M/Mx-P de Coracora.

Sexo \ Grado	2° Sección A	2° Sección B	Total
Varones	10	18	28
Mujeres	09	05	14
TOTAL	19	23	42

3.5.2. Muestra

La muestra de estudio en la presente investigación estuvo constituida por 19 niños y niñas del 2° grado de educación primaria sección “A” de la Institución Educativa N° 24221 “Mónica Pimentel Valdivia” M/Mx-P de Coracora.

3.5.3. Muestreo

La muestra considerada ha sido seleccionada mediante el muestreo no probabilístico de tipo intencionado (Vara, 2012). Se ha seleccionado a aquellos alumnos que asisten diariamente a clases para participar de las actividades investigativas.

3.6. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

3.6.1. Técnica

La técnica para el desarrollo del presente estudio es la observación. (Carrasco, 2006)

Representa una de las técnicas más valiosas para evaluar el desarrollo del aprendizaje. A través de ella se puede percibir las habilidades conceptuales, procedimentales y actitudinales del estudiante, en forma detallada y permanente, con el propósito de brindarle orientación y realimentación cuando así lo requiera para garantizar el aprendizaje. Sin embargo, en cada situación de aprendizaje se deben estructurar dichas observaciones partiendo del objetivo que se pretende alcanzar. Para la verificación de tales aspectos, se puede hacer uso de instrumentos tales como: lista de cotejo, escala de estimación, guías de observación, entrevistas, entre otros.

En este caso se ha observado el nivel de socialización de los alumnos del 2° grado de educación primaria de la Institución Educativa N° 24221 "Mónica Pimentel Valdivia" M/Mx-P de Coracora.

3.6.2. Instrumento

El instrumento para la recolección de datos es una ficha de observación, consiste en un listado de aspectos a evaluar (contenidos, habilidades, conductas, etc.), al lado de los cuales se puede adjuntar un tic (visto bueno, o una "X" si la conducta es no lograda, por ejemplo), un puntaje, una nota o un concepto. Es un instrumento estructurado que registra la ausencia o presencia de un determinado rasgo, conducta o secuencia de acciones. La escala se caracteriza por ser dicotómica, es decir, que acepta solo dos alternativas: si, no; lo logra, no lo logra; presente, ausente; entre otros.

El instrumento fue una ficha de observación sobre socialización de los alumnos del 2° grado de educación primaria de la Institución Educativa N° 24221 "Mónica Pimentel Valdivia" M/Mx-P de Coracora.

3.7. Técnicas de procesamiento y análisis de datos

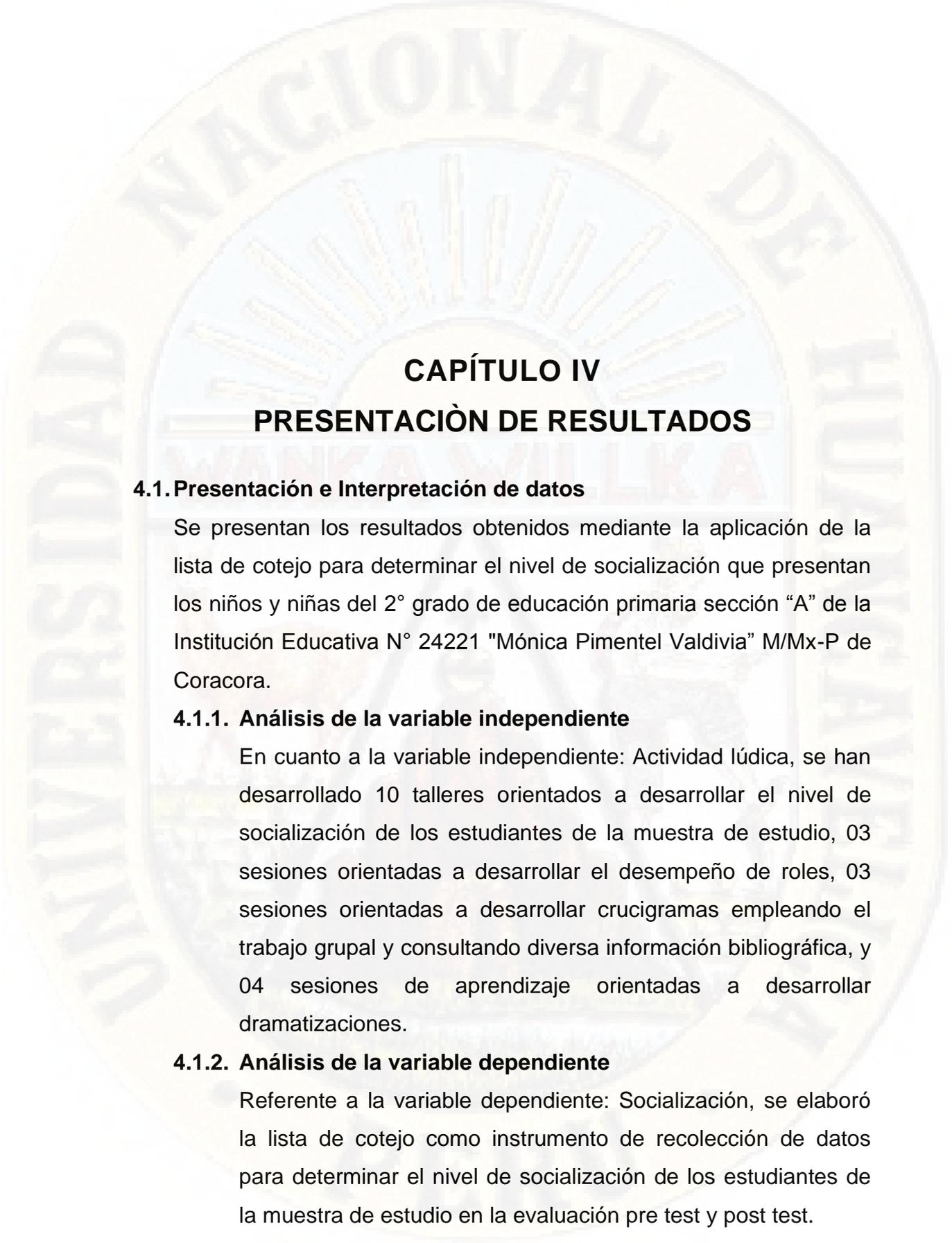
Una vez aplicado los instrumentos y recogidos los datos han pasado por los siguientes procesos:

- Codificación de los datos. Consiste en codificar la información recogida con el instrumento de recolección de información en nuestra muestra de estudio.
- Calificación: Se refiere a darle la puntuación que corresponde según el instrumento aplicado, este criterio de evaluación fue de acuerdo a la matriz del instrumento.
- La Tabulación Estadística: Una vez obtenido los datos se agrupan en función de las dimensiones de la variable organizada en tablas y figuras estadísticas.
- La Interpretación: Una vez agrupados los datos esto se interpretan cualitativamente, el dato está en función de las categorías.

3.8. Descripción de la prueba de hipótesis

Las hipótesis de trabajo fueron demostradas a través del método estadístico paramétrico t de Student por tratarse de una muestra pequeña; utilizando la siguiente fórmula:

$$t_c = \frac{\bar{D}\sqrt{n}}{S_D}$$



CAPÍTULO IV

PRESENTACIÓN DE RESULTADOS

4.1. Presentación e Interpretación de datos

Se presentan los resultados obtenidos mediante la aplicación de la lista de cotejo para determinar el nivel de socialización que presentan los niños y niñas del 2° grado de educación primaria sección “A” de la Institución Educativa N° 24221 “Mónica Pimentel Valdivia” M/Mx-P de Coracora.

4.1.1. Análisis de la variable independiente

En cuanto a la variable independiente: Actividad lúdica, se han desarrollado 10 talleres orientados a desarrollar el nivel de socialización de los estudiantes de la muestra de estudio, 03 sesiones orientadas a desarrollar el desempeño de roles, 03 sesiones orientadas a desarrollar crucigramas empleando el trabajo grupal y consultando diversa información bibliográfica, y 04 sesiones de aprendizaje orientadas a desarrollar dramatizaciones.

4.1.2. Análisis de la variable dependiente

Referente a la variable dependiente: Socialización, se elaboró la lista de cotejo como instrumento de recolección de datos para determinar el nivel de socialización de los estudiantes de la muestra de estudio en la evaluación pre test y post test.

Tabla 1

Nivel de socialización de los niños y niñas del 2° grado de educación primaria sección “A” de la Institución Educativa N° 24221 “Mónica Pimentel Valdivia” M/Mx-P de Coracora en la evaluación pre test

Categorías	f	h
Alto [20 - 30]	1	5%
Medio [10 - 20>	8	42%
bajo [0 - 10>	10	53%
Total	19	100%
Promedio	$\bar{x} =$	9.84
Valor mínimo	Min	4.00
Valor Máximo	Max	20.00

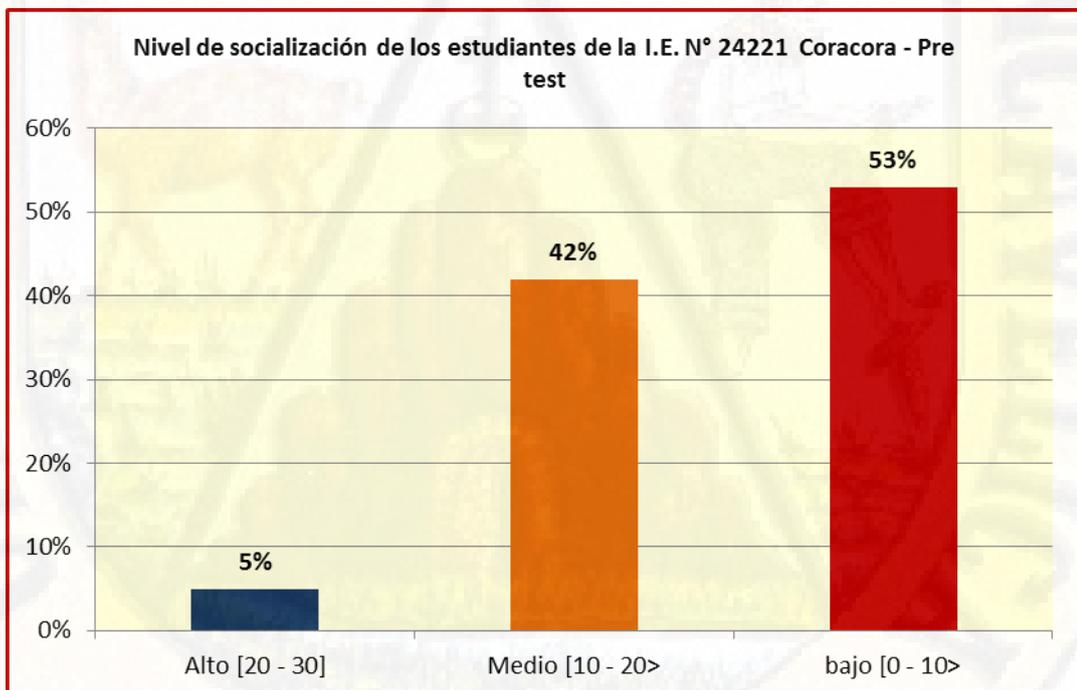


Gráfico 1. Nivel de socialización de los niños y niñas del 2° grado de educación primaria sección “A” de la Institución Educativa N° 24221 “Mónica Pimentel Valdivia” M/Mx-P de Coracora en la evaluación pre test.

Interpretación

La tabla N° 01 presenta los resultados obtenidos con el instrumento de recolección de datos para determinar el nivel de socialización que presentan los niños y niñas del 2° grado de educación primaria sección "A" de la Institución Educativa N° 24221 "Mónica Pimentel Valdivia" M/Mx-P de Coracora en la evaluación pre test.

De la tabla se puede apreciar que 1 estudiante que representa el 5% presenta un alto nivel de socialización, 8 estudiantes que representa el 42% presentan un nivel medio de socialización, mientras que 10 estudiantes que representa un 53% presenta un nivel bajo de socialización en la evaluación pre test.

De los resultados obtenidos se puede apreciar que el menor puntaje obtenido es 4 puntos que lo ubica en la categoría de bajo, mientras que el puntaje máximo obtenido en la evaluación pre test es 20 puntos que ubica en la categoría de alto a un estudiante.

En general se puede observar que se ha obtenido un promedio de 9,84 puntos que indica que los estudiantes de la muestra de estudio presentan un nivel bajo de socialización en la evaluación pre test.

Tabla 2

Nivel de socialización de los niños y niñas del 2° grado de educación primaria sección “A” de la Institución Educativa N° 24221 “Mónica Pimentel Valdivia” M/Mx-P de Coracora en la evaluación post test

Categorías	f	h%
Alto [20 - 30]	12	63%
Medio [10 - 20>	6	32%
Bajo [0 - 10>	1	5%
Total	19	100%
Promedio	$\bar{x} =$	20,21
Valor mínimo	Min	8.00
Valor Máximo	Max	27.00

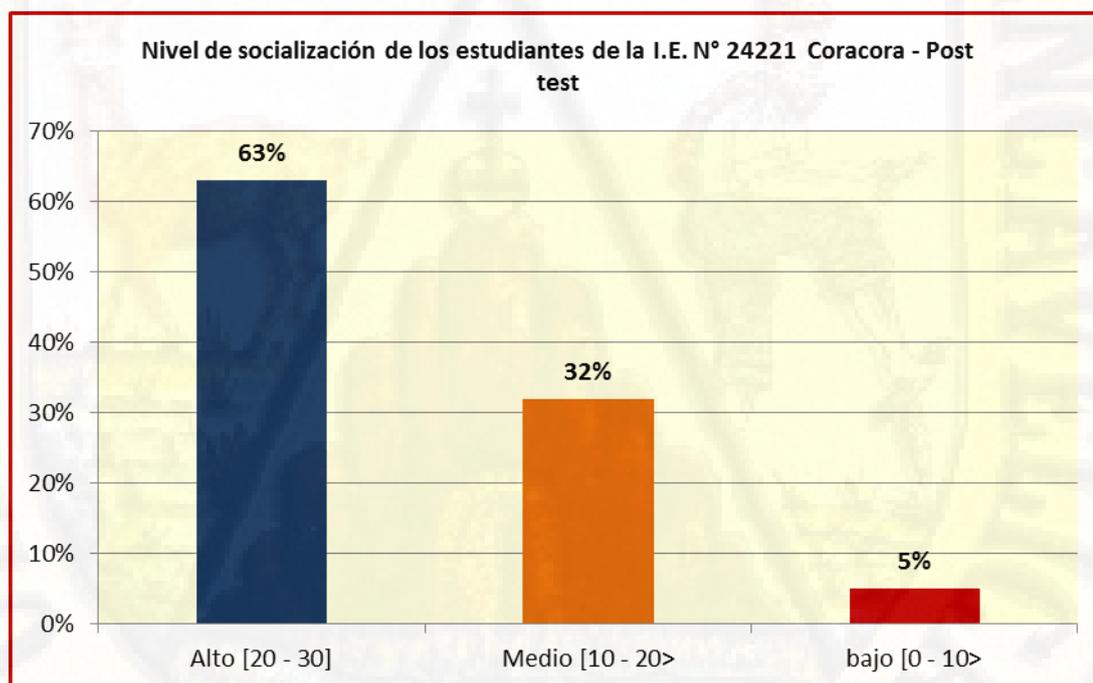


Gráfico 2. Nivel de socialización de los niños y niñas del 2° grado de educación primaria sección “A” de la Institución Educativa N° 24221 “Mónica Pimentel Valdivia” M/Mx-P de Coracora en la evaluación post test

Interpretación

La tabla N° 02 presenta los resultados obtenidos con el instrumento de recolección de datos para determinar el nivel de socialización que presentan los niños y niñas del 2° grado de educación primaria sección "A" de la Institución Educativa N° 24221 "Mónica Pimentel Valdivia" M/Mx-P de Coracora en la evaluación post test.

De la tabla se puede apreciar que 12 estudiantes que representa el 63% presenta un alto nivel de socialización, 6 estudiantes que representa el 32% presentan un nivel medio de socialización, mientras que 1 estudiante que representa un 5% presenta un nivel bajo de socialización en la evaluación post test.

De los resultados obtenidos se puede apreciar que el menor puntaje obtenido es 8 puntos que lo ubica en la categoría de bajo, mientras que el puntaje máximo obtenido en la evaluación post test es 27 puntos que ubica en la categoría de alto a un estudiante.

En general se puede observar que se ha obtenido un promedio de 20,21 puntos que indica que los estudiantes de la muestra de estudio presentan un nivel alto de socialización en la evaluación post test, mejora significativa en comparación a la evaluación pre test que se le atribuye a la actividad lúdica como experimento de investigación.

Tabla 3

Nivel de integración de los niños y niñas del 2° grado de educación primaria sección “A” de la Institución Educativa N° 24221 “Mónica Pimentel Valdivia” M/Mx-P de Coracora en la evaluación pre test

Categorías	f	h%
Alto [7 - 10]	1	5%
Medio [4 - 7>	7	37%
Bajo [0 - 4>	11	58%
Total	19	100%
Promedio	$\bar{x} =$	3,05
Valor mínimo	Min	1.00
Valor Máximo	Max	7.00

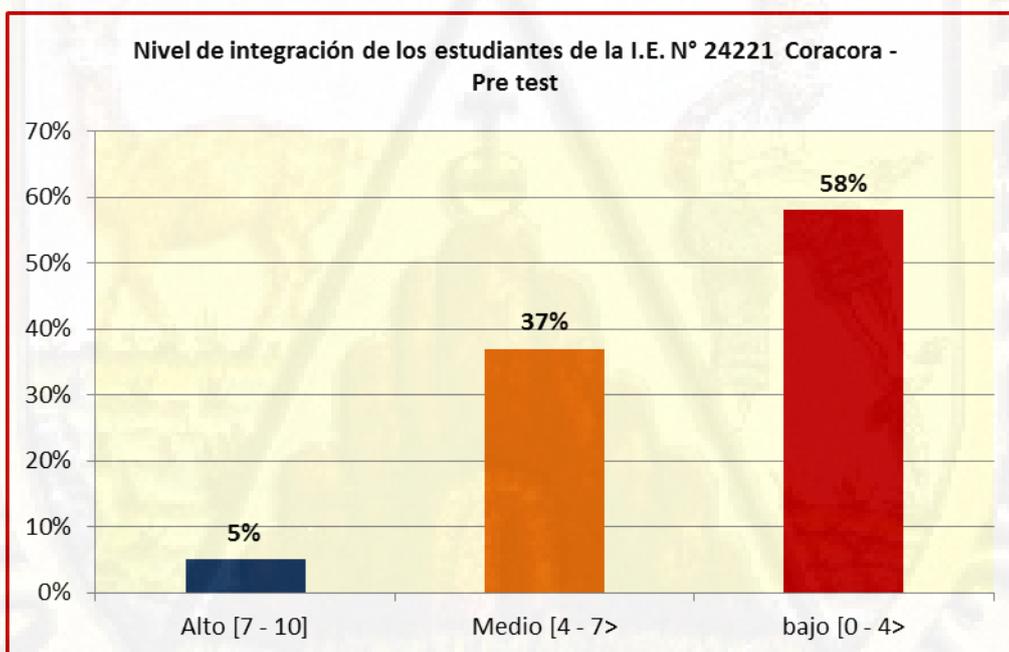


Gráfico 3. Nivel de integración de los niños y niñas del 2° grado de educación primaria sección “A” de la Institución Educativa N° 24221 “Mónica Pimentel Valdivia” M/Mx-P de Coracora en la evaluación pre test.

Interpretación

La tabla N° 03 presenta los resultados obtenidos con el instrumento de recolección de datos para determinar el nivel de integración que presentan los niños y niñas del 2° grado de educación primaria sección "A" de la Institución Educativa N° 24221 "Mónica Pimentel Valdivia" M/Mx-P de Coracora en la evaluación pre test.

De la tabla se puede apreciar que 1 estudiante que representa el 5% presenta un alto nivel de integración, 7 estudiantes que representa el 37% presentan un nivel medio de integración, mientras que 11 estudiantes que representa un 58% presenta un nivel bajo de integración en la evaluación pre test.

De los resultados obtenidos se puede apreciar que el menor puntaje obtenido es 1 punto que lo ubica en la categoría de bajo, mientras que el puntaje máximo obtenido en la evaluación pre test es 7 puntos que ubica en la categoría de alto a un estudiante.

En general se puede observar que se ha obtenido un promedio de 3,05 puntos que indica que los estudiantes de la muestra de estudio presentan un nivel bajo de integración en la evaluación pre test.

Tabla 4

Nivel de integración de los niños y niñas del 2° grado de educación primaria sección “A” de la Institución Educativa N° 24221 “Mónica Pimentel Valdivia” M/Mx-P de Coracora en la evaluación post test

Categorías	f	h%
Alto [7 - 10]	12	63%
Medio [4 - 7>	6	32%
Bajo [0 - 4>	1	5%
Total	19	100%
Promedio	$\bar{x} =$	6,84
Valor mínimo	Min	3.00
Valor Máximo	Max	10.00

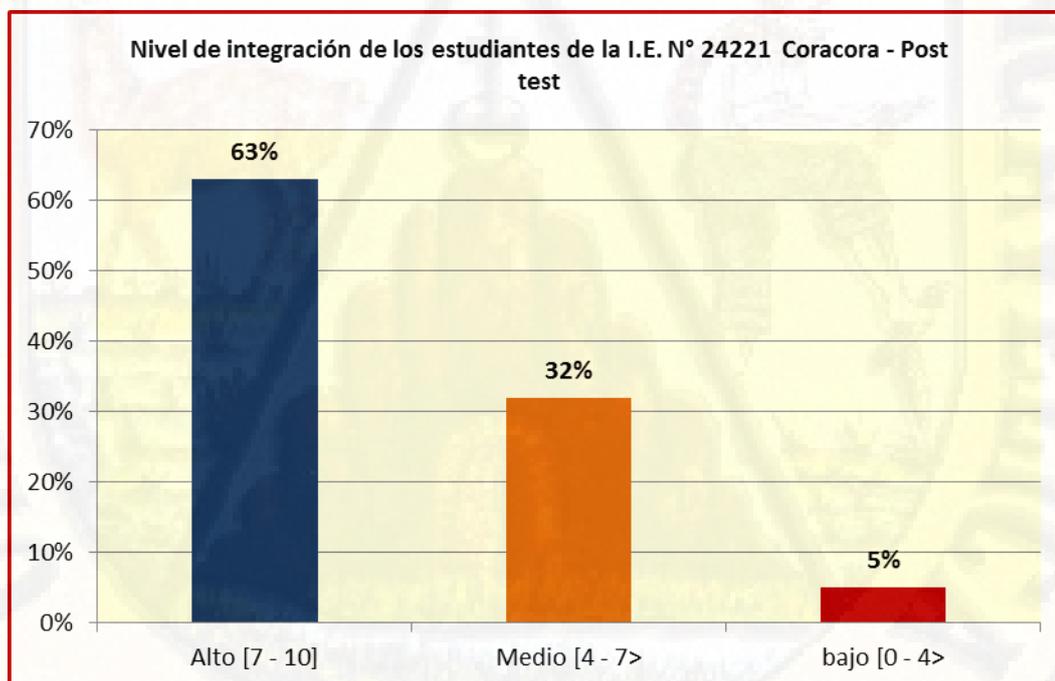


Gráfico 4. Nivel de integración de los niños y niñas del 2° grado de educación primaria sección “A” de la Institución Educativa N° 24221 “Mónica Pimentel Valdivia” M/Mx-P de Coracora en la evaluación post test.

Interpretación

La tabla N° 04 presenta los resultados obtenidos con el instrumento de recolección de datos para determinar el nivel de integración que presentan los niños y niñas del 2° grado de educación primaria sección "A" de la Institución Educativa N° 24221 "Mónica Pimentel Valdivia" M/Mx-P de Coracora en la evaluación post test.

De la tabla se puede apreciar que 12 estudiantes que representa el 63% presenta un alto nivel de integración, 6 estudiantes que representa el 32% presentan un nivel medio de integración, mientras que 1 estudiante que representa un 5% presenta un nivel bajo de integración en la evaluación post test.

De los resultados obtenidos se puede apreciar que el menor puntaje obtenido es 3 puntos que lo ubica en la categoría de bajo, mientras que el puntaje máximo obtenido en la evaluación post test es 10 puntos que ubica en la categoría de alto a un estudiante.

En general se puede observar que se ha obtenido un promedio de 6,84 puntos que indica que los estudiantes de la muestra de estudio presentan un nivel alto de integración en la evaluación post test, mejora significativa en comparación a la evaluación pre test que se le atribuye a la actividad lúdica como experimento de investigación.

Tabla 5

Nivel de comunicación de los niños y niñas del 2° grado de educación primaria sección “A” de la Institución Educativa N° 24221 “Mónica Pimentel Valdivia” M/Mx-P de Coracora en la evaluación pre test

Categorías	f	h%
Alto [7 - 10]	1	5%
Medio [4 - 7>	8	42%
Bajo [0 - 4>	10	53%
Total	19	100%
Promedio	$\bar{x} =$	3,42
Valor mínimo	Min	1.00
Valor Máximo	Max	7.00

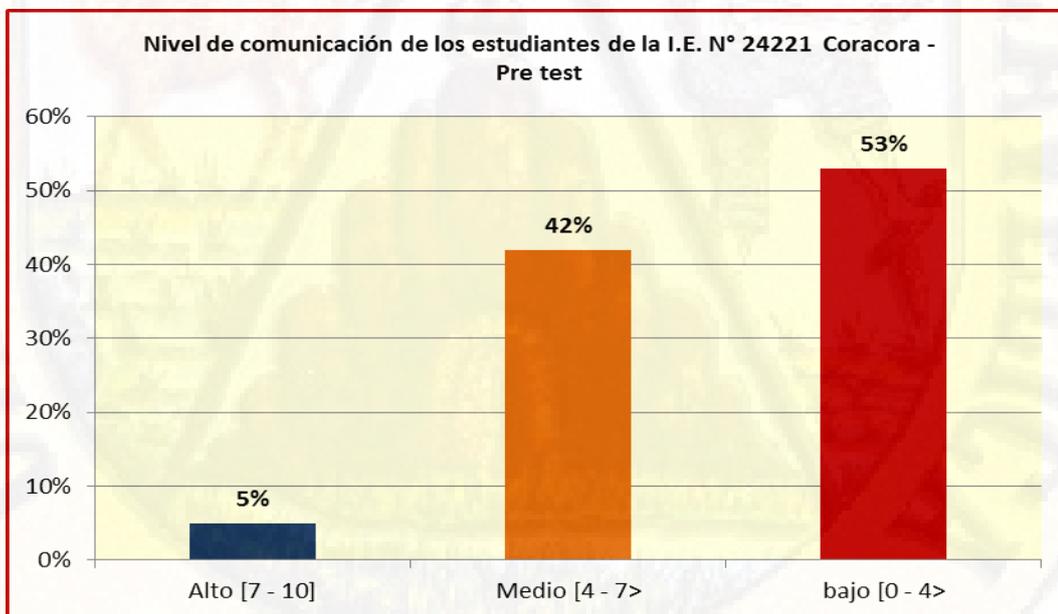


Gráfico 5. Nivel de comunicación de los niños y niñas del 2° grado de educación primaria sección “A” de la Institución Educativa N° 24221 “Mónica Pimentel Valdivia” M/Mx-P de Coracora en la evaluación pre test.

Interpretación

La tabla N° 05 presenta los resultados obtenidos con el instrumento de recolección de datos para determinar el nivel de comunicación que presentan los niños y niñas del 2° grado de educación primaria sección "A" de la Institución Educativa N° 24221 "Mónica Pimentel Valdivia" M/Mx-P de Coracora en la evaluación pre test.

De la tabla se puede apreciar que 1 estudiante que representa el 5% presenta un alto nivel de comunicación, 8 estudiantes que representa el 42% presentan un nivel medio de comunicación, mientras que 10 estudiantes que representa un 53% presenta un nivel bajo de comunicación en la evaluación pre test.

De los resultados obtenidos se puede apreciar que el menor puntaje obtenido es 1 punto que lo ubica en la categoría de bajo, mientras que el puntaje máximo obtenido en la evaluación pre test es 7 puntos que ubica en la categoría de alto a un estudiante.

En general se puede observar que se ha obtenido un promedio de 3,42 puntos que indica que los estudiantes de la muestra de estudio presentan un nivel bajo de comunicación en la evaluación pre test.

Tabla 6

Nivel de comunicación de los niños y niñas del 2° grado de educación primaria sección “A” de la Institución Educativa N° 24221 “Mónica Pimentel Valdivia” M/Mx-P de Coracora en la evaluación post test.

Categorías	f	h%
Alto [7 - 10]	10	53%
Medio [4 - 7>	8	42%
Bajo [0 - 4>	1	5%
Total	19	100%
Promedio	$\bar{x} =$	6,74
Valor mínimo	Min	3.00
Valor Máximo	Max	9.00

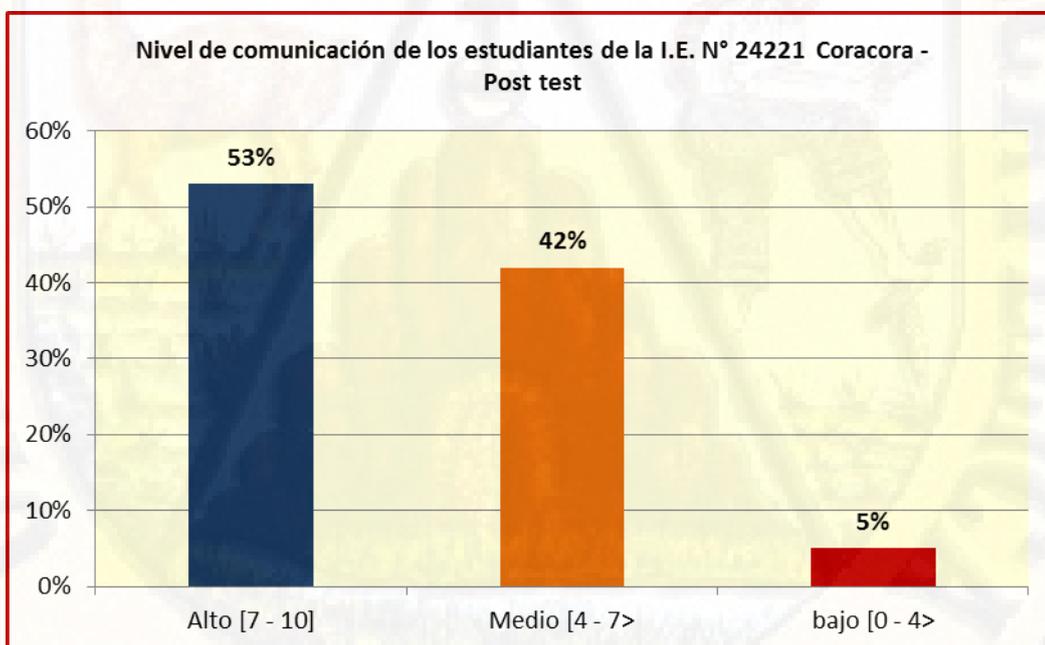


Gráfico 6. Nivel de comunicación de los niños y niñas del 2° grado de educación primaria sección “A” de la Institución Educativa N° 24221 “Mónica Pimentel Valdivia” M/Mx-P de Coracora en la evaluación post test

Interpretación

La tabla N° 06 presenta los resultados obtenidos con el instrumento de recolección de datos para determinar el nivel de comunicación que presentan los niños y niñas del 2° grado de educación primaria sección "A" de la Institución Educativa N° 24221 "Mónica Pimentel Valdivia" M/Mx-P de Coracora en la evaluación post test.

De la tabla se puede apreciar que 10 estudiantes que representa el 53% presenta un alto nivel de comunicación, 8 estudiantes que representa el 42% presentan un nivel medio de comunicación, mientras que 1 estudiante que representa un 5% presenta un nivel bajo de comunicación en la evaluación post test.

De los resultados obtenidos se puede apreciar que el menor puntaje obtenido es 3 puntos que lo ubica en la categoría de bajo, mientras que el puntaje máximo obtenido en la evaluación post test es 9 puntos que ubica en la categoría de alto a un estudiante.

En general se puede observar que se ha obtenido un promedio de 6,74 puntos que indica que los estudiantes de la muestra de estudio presentan un nivel alto de comunicación en la evaluación post test, mejora significativa en comparación a la evaluación pre test que se le atribuye a la actividad lúdica como experimento de investigación.

Tabla 7

Nivel de Autonomía de los niños y niñas del 2° grado de educación primaria sección “A” de la Institución Educativa N° 24221 “Mónica Pimentel Valdivia” M/Mx-P de Coracora en la evaluación pre test.

Categorías	f	h%
Alto [7 - 10]	0	0%
Medio [4 - 7>	9	47%
Bajo [0 - 4>	10	53%
Total	19	100%
Promedio	$\bar{x} =$	3,37
Valor mínimo	Min	1.00
Valor Máximo	Max	6.00

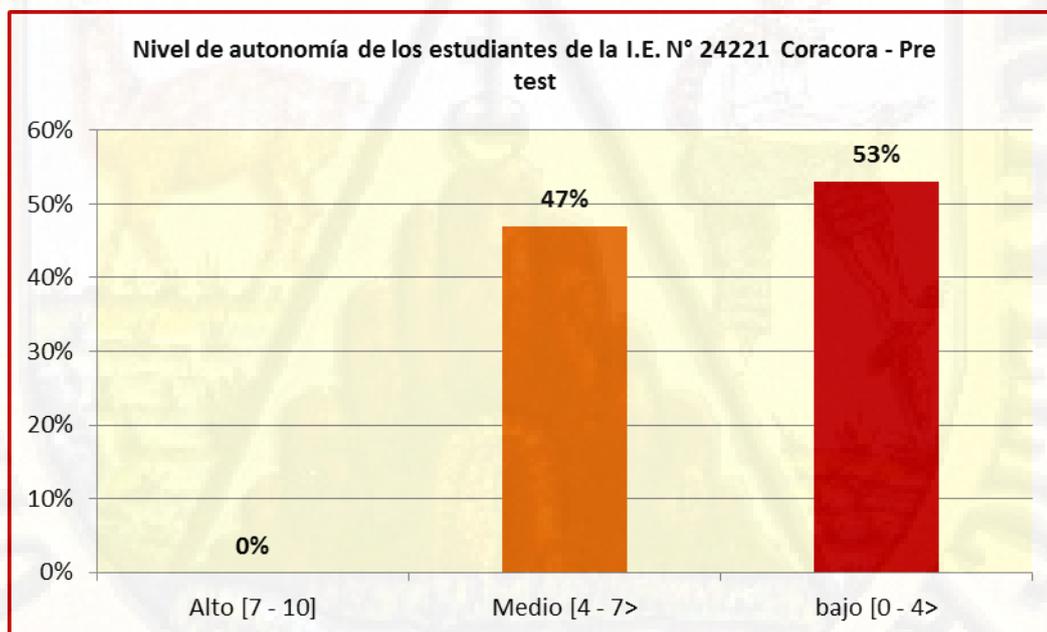


Gráfico 7. Nivel de Autonomía de los niños y niñas del 2° grado de educación primaria sección “A” de la Institución Educativa N° 24221 “Mónica Pimentel Valdivia” M/Mx-P de Coracora en la evaluación pre test.

Interpretación

La tabla N° 07 presenta los resultados obtenidos con el instrumento de recolección de datos para determinar el nivel de Autonomía que presentan los niños y niñas del 2° grado de educación primaria sección "A" de la Institución Educativa N° 24221 "Mónica Pimentel Valdivia" M/Mx-P de Coracora en la evaluación pre test.

De la tabla se puede apreciar que no hay evidencias en el nivel alto de Autonomía, 9 estudiantes que representa el 47% presentan un nivel medio de Autonomía, mientras que 10 estudiantes que representa un 53% presenta un nivel bajo de Autonomía en la evaluación pre test.

De los resultados obtenidos se puede apreciar que el menor puntaje obtenido es 1 punto que lo ubica en la categoría de bajo, mientras que el puntaje máximo obtenido en la evaluación pre test es 6 puntos que ubica en la categoría de alto a un estudiante.

En general se puede observar que se ha obtenido un promedio de 3,37 puntos que indica que los estudiantes de la muestra de estudio presentan un nivel bajo de Autonomía en la evaluación pre test.

Tabla 8

Nivel de Autonomía de los niños y niñas del 2° grado de educación primaria sección “A” de la Institución Educativa N° 24221 “Mónica Pimentel Valdivia” M/Mx-P de Coracora en la evaluación post test.

Categorías	f	h%
Alto [7 - 10]	13	68%
Medio [4 - 7>	5	27%
Bajo [0 - 4>	1	5%
Total	19	100%
Promedio	$\bar{x} =$	6,63
Valor mínimo	Min	2.00
Valor Máximo	Max	9.00

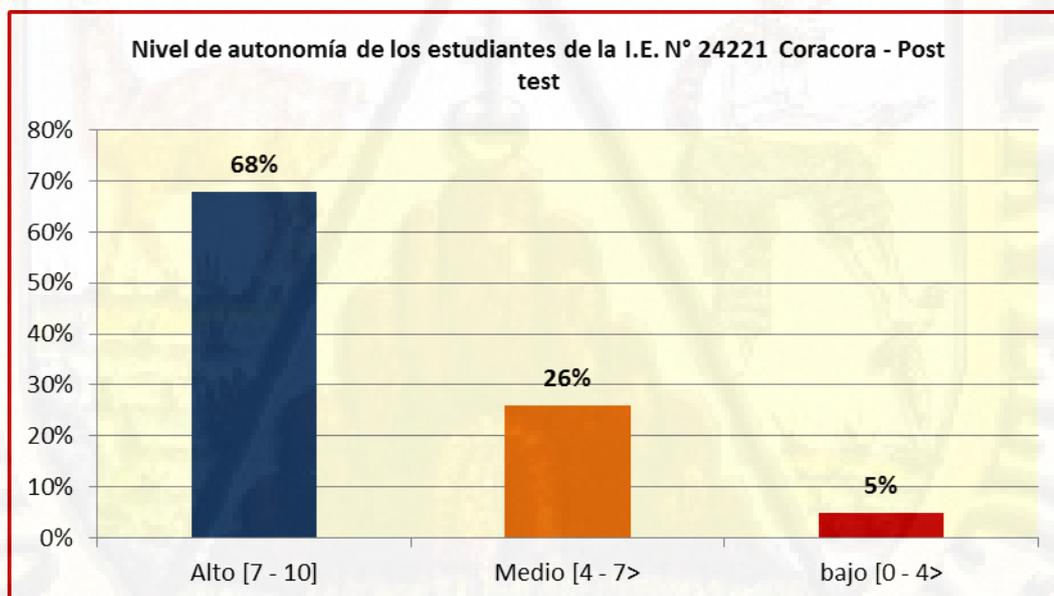


Gráfico 8. Nivel de Autonomía de los niños y niñas del 2° grado de educación primaria sección “A” de la Institución Educativa N° 24221 “Mónica Pimentel Valdivia” M/Mx-P de Coracora en la evaluación post test.

Interpretación

La tabla N° 08 presenta los resultados obtenidos con el instrumento de recolección de datos para determinar el nivel de Autonomía que presentan los niños y niñas del 2° grado de educación primaria sección "A" de la Institución Educativa N° 24221 "Mónica Pimentel Valdivia" M/Mx-P de Coracora en la evaluación post test.

De la tabla se puede apreciar que 13 estudiantes que representa el 68% presenta un alto nivel de Autonomía, 5 estudiantes que representa el 27% presentan un nivel medio de Autonomía, mientras que 1 estudiante que representa un 5% presenta un nivel bajo de Autonomía en la evaluación post test.

De los resultados obtenidos se puede apreciar que el menor puntaje obtenido es 2 puntos que lo ubica en la categoría de bajo, mientras que el puntaje máximo obtenido en la evaluación post test es 9 puntos que ubica en la categoría de alto a un estudiante.

En general se puede observar que se ha obtenido un promedio de 6,63 puntos que indica que los estudiantes de la muestra de estudio presentan un nivel alto de Autonomía en la evaluación post test, mejora significativa en comparación a la evaluación pre test que se le atribuye a la actividad lúdica como experimento de investigación.

Tabla 9

Nivel de la socialización por dimensiones los niños y niñas del 2° grado de educación primaria sección “A” de la Institución Educativa N° 24221 "Mónica Pimentel Valdivia" M/Mx-P de Coracora en la evaluación pre test y post test.

DIMENSIONES	PRE TEST		POST TEST		DIFERENCIA	
	□	h%	□	h%	□	h%
D1: Integración	3.05	31%	6.84	68%	3.79	37%
D2: Comunicación	3.42	34%	6.74	67%	3.32	33%
D3: Autonomía	3.37	34%	6.63	66%	3.26	32%
Socialización	9.84	33%	20.21	67%	10.37	34%

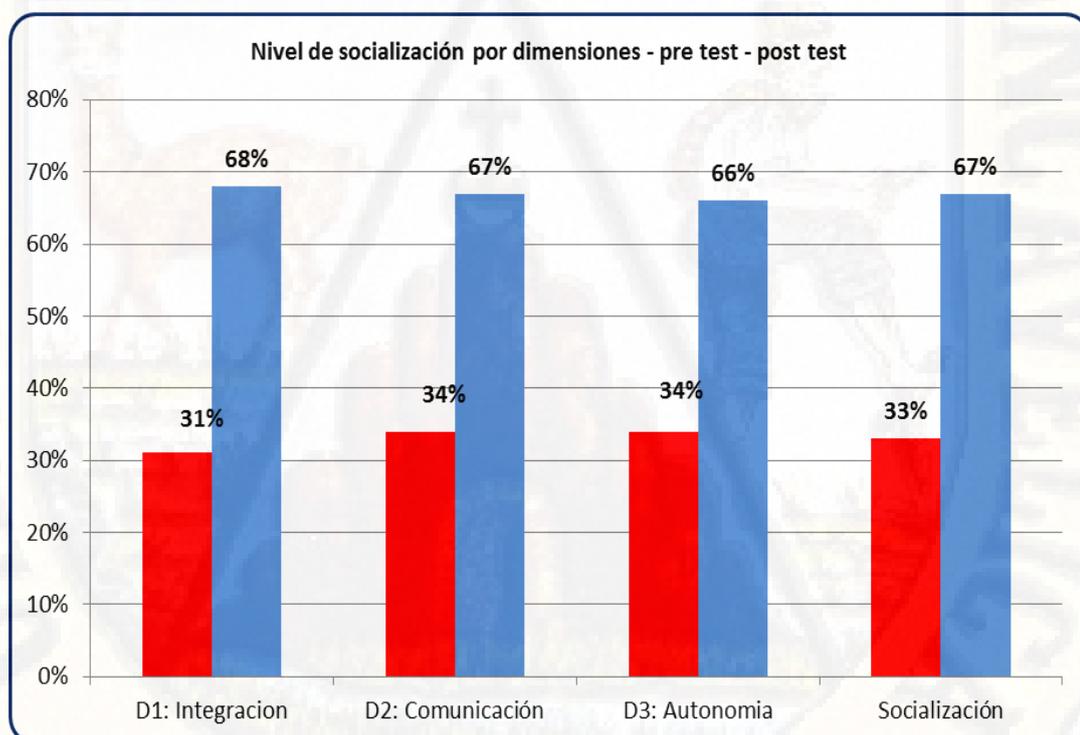


Gráfico 9. Nivel de la socialización por dimensiones los niños y niñas del 2° grado de educación primaria sección “A” de la Institución Educativa N° 24221 "Mónica Pimentel Valdivia" M/Mx-P de Coracora en la evaluación pre test y post test.

Interpretación

La tabla N° 09 presenta los resultados obtenidos mediante la aplicación del instrumento de recolección de datos para determinar el nivel de socialización de los niños y niñas del 2° grado de educación primaria sección "A" de la Institución Educativa N° 24221 "Mónica Pimentel Valdivia" M/Mx-P de Coracora en la evaluación pre test y post test.

En la dimensión 1: Integración, se puede apreciar que de un promedio de 3,05 que representa 31% de logro en el pre test, se incrementa a un promedio de 6,84 que representa un 68% de logro en el post test, mejora del 37% que se obtiene luego de la aplicación de la actividad lúdica como experimento de investigación.

En la dimensión 2: Comunicación, se puede apreciar que de un promedio de 3,42 que representa 34% de logro en el pre test, se incrementa a un promedio de 6,74 que representa un 67% de logro en el post test, mejora del 33% que se obtiene luego de la aplicación de la actividad lúdica como experimento de investigación.

En la dimensión 3: Autonomía, se puede apreciar que de un promedio de 3,37 que representa 34% de logro en el pre test, se incrementa a un promedio de 6,63 que representa un 66% de logro en el post test, mejora del 32% que se obtiene luego de la aplicación de la actividad lúdica como experimento de investigación.

En general en la variable socialización se puede apreciar que de un promedio de 9,84 que representa 33% de logro en el pre test, se incrementa a un promedio de 20,21 que representa un 67% de logro en el post test, mejora del 34% que se obtiene luego de la aplicación de la actividad lúdica como experimento de investigación con lo cual se demuestra descriptivamente la eficacia del experimento para la mejora de la socialización en la muestra de estudio.

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 general

HG: La actividad lúdica como estrategia didáctica mejora significativamente la socialización de los alumnos del 2° grado de educación primaria de la Institución Educativa N° 24221 "Mónica Pimentel Valdivia" M/Mx-P de Coracora.

Formulación de Hipótesis Estadísticas y su interpretación

Ho: $\mu_x = \mu_y$ No existen diferencias significativas en el nivel de socialización en los estudiantes de la muestra de estudio entre la evaluación pre test y post test.

Ha: $\mu_x > \mu_y$ El nivel de socialización en la evaluación post es significativamente mayor al nivel de socialización en la evaluación pre test.

Nivel de significancia

Se ha seleccionado un 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

De acuerdo al tamaño de la muestra se tiene $n = 19$ en el grupo experimental eligiendo la prueba T-Student, que tiene la siguiente fórmula:

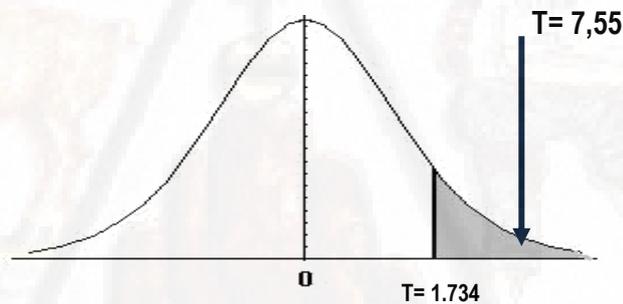
$$t_c = \frac{\bar{D}\sqrt{n}}{S_D}$$

Calculo de la T-Student

Tabla N° 10

Datos	Grupo experimental
D	10,36
n	19
SD	5,9834
Tc	7,55
GL	18
Tt	1.734

Luego de reemplazar los datos en la fórmula se obtiene un $T_c = 7,55$ el cual pasamos a ubicar en la distribución T-Student con $GL = 18$ correspondiente un $T_{tabla} = 1.734$ ubicando los resultados en el siguiente gráfico:



Toma de decisión

Como el valor de T calculado = 7,55 es mayor al valor T tabla = 1.734 que se ubica en la zona de rechazo, por lo que se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna, concluyendo que la aplicación de la actividad lúdica como estrategia didáctica mejora significativamente la socialización de los alumnos del 2° grado de educación primaria de la Institución Educativa N° 24221 "Mónica Pimentel Valdivia" M/Mx-P de Coracora con lo cual queda comprobada la hipótesis general.

4.2.2. Contrastación de las hipótesis específicas

Comprobación de la hipótesis específica N° 01

HE1: La actividad lúdica como estrategia didáctica mejora significativamente la integración de los alumnos del 2° grado de educación primaria de la Institución Educativa N° 24221 "Mónica Pimentel Valdivia" M/Mx-P de Coracora.

Formulación de Hipótesis Estadísticas y su interpretación

Ho: $\mu_x = \mu_y$ No existen diferencias significativas en el nivel de integración en los estudiantes de la muestra de estudio entre la evaluación pre test y post test.

Ha: $\mu_x > \mu_y$ El nivel de integración en los estudiantes de la muestra de estudio en la evaluación post es significativamente mayor al nivel de integración en la evaluación pre test.

Nivel de significancia

Se ha seleccionado un 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

De acuerdo al tamaño de la muestra se tiene $n = 19$ en el grupo experimental eligiendo la prueba T-Student, que tiene la siguiente fórmula:

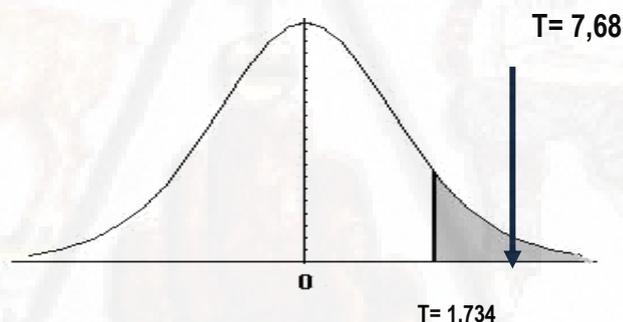
$$t_c = \frac{\bar{D}\sqrt{n}}{S_D}$$

Calculo de la T-Student

Tabla N° 11

Datos	Grupo experimental
D	3,78
n	19
SD	2,1493
Tc	7,68
GL	18
Tt	1.734

Luego de reemplazar los datos en la fórmula se obtiene un $T_c = 7,68$ el cual pasamos a ubicar en la distribución T-Student con $GL = 18$ correspondiente un $T_{tabla} = 1.734$ ubicando los resultados en el siguiente gráfico:



Toma de decisión

Como el valor de T calculado = 7,68 es mayor al valor T tabla = 1.734 que se ubica en la zona de rechazo, por lo que se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna, concluyendo que la aplicación de la actividad lúdica como estrategia didáctica mejora significativamente la integración de los alumnos del 2° grado de educación primaria de la Institución Educativa N° 24221 "Mónica Pimentel Valdivia" M/Mx-P de Coracora con lo cual queda comprobada la hipótesis específica N° 1.

Comprobación de la hipótesis específica N° 02

HE2: La actividad lúdica como estrategia didáctica mejora significativamente la comunicación de los alumnos del 2° grado de educación primaria de la Institución Educativa N° 24221 "Mónica Pimentel Valdivia" M/Mx-P de Coracora.

Formulación de Hipótesis Estadísticas y su interpretación.

Ho: $\mu_x = \mu_y$ No existen diferencias significativas en el nivel de comunicación en los estudiantes de la muestra de estudio entre la evaluación pre test y post test.

Ha: $\mu_x > \mu_y$ El nivel de comunicación en los estudiantes de la muestra de estudio en la evaluación post es significativamente mayor al nivel de comunicación en la evaluación pre test.

Nivel de significancia

Se ha seleccionado un 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

De acuerdo al tamaño de la muestra se tiene $n = 19$ en el grupo experimental eligiendo la prueba T-Student, que tiene la siguiente fórmula:

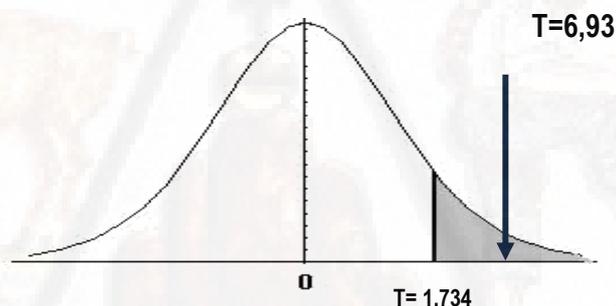
$$t_c = \frac{\bar{D}\sqrt{n}}{S_D}$$

Calculo de la T-Student

Tabla N° 12

Datos	Grupo experimental
D	3,32
n	19
SD	2,0830
Tc	6,93
GL	18
Tt	1.734

Luego de reemplazar los datos en la fórmula se obtiene un $T_c = 6,93$ el cual pasamos a ubicar en la distribución T-Student con $GL = 18$ correspondiente un $T_{tabla} = 1.734$ ubicando los resultados en el siguiente gráfico:



Toma de decisión

Como el valor de T calculado = 6,93 es mayor al valor T tabla = 1.734 que se ubica en la zona de rechazo, por lo que se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna, concluyendo que la aplicación de la actividad lúdica como estrategia didáctica mejora significativamente la comunicación de los alumnos del 2° grado de educación primaria de la Institución Educativa N° 24221 "Mónica Pimentel Valdivia" M/Mx-P de Coracora con lo cual queda comprobada la hipótesis específica N° 2.

Comprobación de la hipótesis específica N° 03

HE3: La actividad lúdica como estrategia didáctica mejora significativamente la autonomía de los alumnos del 2° grado de educación primaria de la Institución Educativa N° 24221 "Mónica Pimentel Valdivia" M/Mx-P de Coracora.

Formulación de Hipótesis Estadísticas y su interpretación

Ho: $\mu_x = \mu_y$ No existen diferencias significativas en el nivel de autonomía en los estudiantes de la muestra de estudio entre la evaluación pre test y post test.

Ha: $\mu_x > \mu_y$ El nivel de autonomía en los estudiantes de la muestra de estudio en la evaluación post es significativamente mayor al nivel de autonomía en la evaluación pre test.

Nivel de significancia

Se ha seleccionado un 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

De acuerdo al tamaño de la muestra se tiene $n = 19$ en el grupo experimental eligiendo la prueba T-Student, que tiene la siguiente fórmula:

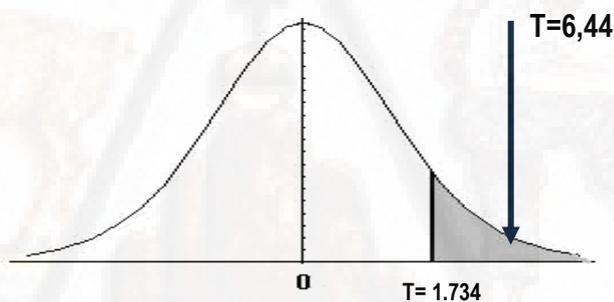
$$t_c = \frac{\bar{D}\sqrt{n}}{S_D}$$

Calculo de la T-Student

Tabla N° 13

Datos	Grupo experimental
D	3,26
n	19
SD	2,2071
Tc	6,44
GL	18
Tt	1.734

Luego de reemplazar los datos en la fórmula se obtiene un $T_c = 6,44$ el cual pasamos a ubicar en la distribución T-Student con $GL = 18$ correspondiente un $T_{tabla} = 1.734$ ubicando los resultados en el siguiente gráfico:



Toma de decisión

Como el valor de T calculado = 6,44 es mayor al valor T tabla = 1.734 que se ubica en la zona de rechazo, por lo que se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna, concluyendo que la aplicación de la actividad lúdica como estrategia didáctica mejora significativamente la autonomía de los alumnos del 2° grado de educación primaria de la Institución Educativa N° 24221 "Mónica Pimentel Valdivia" M/Mx-P de Coracora con lo cual queda comprobada la hipótesis específica N° 3.

4.3. Discusión de resultados

A continuación se realiza la discusión de los resultados contrastando los antecedentes del estudio, el marco teórico de la investigación y los resultados obtenidos con los instrumentos de recolección de datos.

La hipótesis general dice: La actividad lúdica como estrategia didáctica mejora significativamente la socialización de los alumnos del 2° grado de educación primaria de la Institución Educativa N° 24221 "Mónica Pimentel Valdivia" M/Mx-P de Coracora, en efecto los resultados en la tabla 10 indican que se ha obtenido en la prueba T de student un T calculado de 7,55 que es mayor al T tabla que es 1,734 resultado que indica que se ha mejorado significativamente el nivel de socialización de los estudiantes de la muestra de estudio luego de la aplicación de la actividad lúdica como estrategia didáctica.

Los resultados encontrados tienen concordancia con lo enunciado por Arruabarrena y garcía (2012) quien en su investigación "La tradición lúdica en el curriculum educativo, los juegos y deportes de pelota en educación física: Una propuesta comprensiva]" concluye que los juegos han estado basados tradicionalmente en el pacto previo de las condiciones del desafío entre dos bandos de estudiantes mediante el pacto, se equilibraban las posibilidades de los contendientes de conseguir la victoria, pues se analizaban las características de los jugadores y sus habilidades y se introducían modificaciones, el estudio indica que el juego de la pelota mantienen la vivacidad de los estudiantes y son los mas potentes para el desarrollo de la actividad lúdica. De otro lado tenemos el aporte de Paytan (2008) quien en su investigación titulada "La danza de la trilla y su influencia en la socialización de los niños de 5 años en el CE. Inicial N° 143 de Huancavelica" concluye que resultado estadístico demuestra que con la práctica de esta danza se mejora la socialización de los niños de 5 años de edad, ya que los niños introvertidos superaron en gran medida esta conducta.

De otro lado en el marco teórico se tiene el aporte de Rodríguez (2012) quien sostiene que las actividades lúdicas se refieren a aquellas actividades en donde se refleja la necesidad del ser humano, de comunicarse, de sentir, de expresarse y de producir una serie de emociones orientadas hacia el entretenimiento, la diversión y el esparcimiento, que nos llevan a gozar, reír, gritar e inclusive llorar en una verdadera fuente generadora de emociones. Para Solórzano y Tariguano (2010) las actividades lúdicas pueden ser libres o dirigidas, siendo ambas importantes por lo que han de ser complementarios por las ventajas que poseen y para contrarrestar su inconveniente.

La hipótesis específica N° 01 sostiene que: La actividad lúdica como estrategia didáctica mejora significativamente la integración de los alumnos del 2° grado de educación primaria de la Institución Educativa N° 24221 "Mónica Pimentel Valdivia" M/Mx-P de Coracora, en efecto en la tabla N° 11 según la prueba T de student se obtiene un $T_c=7,68$ el cual es mayor al $T_t=1,734$ lo que indica que existe una mejora significativa en el nivel de integración en los estudiantes de la muestra de estudio confirmando la eficacia de la actividad lúdica como experimento en la investigación.

La hipótesis específica N° 02 sostiene que: La actividad lúdica como estrategia didáctica mejora significativamente la comunicación de los alumnos del 2° grado de educación primaria de la Institución Educativa N° 24221 "Mónica Pimentel Valdivia" M/Mx-P de Coracora, en efecto en la tabla N° 12 según la prueba T de student se obtiene un $T_c=6,93$ el cual es mayor al $T_t=1,734$ lo que indica que existe una mejora significativa en el nivel de comunicación en los estudiantes de la muestra de estudio confirmando la eficacia de la actividad lúdica como experimento en la investigación.

La hipótesis específica N° 03 sostiene que: La actividad lúdica como estrategia didáctica mejora significativamente la autonomía de los alumnos del 2° grado de educación primaria de la Institución

Educativa N° 24221 "Mónica Pimentel Valdivia" M/Mx-P de Coracora, en efecto en la tabla N° 13 según la prueba T de student se obtiene un $T_c=6,44$ el cual es mayor al $T_t=1,734$ lo que indica que existe una mejora significativa en el nivel de autonomía en los estudiantes de la muestra de estudio confirmando la eficacia de la actividad lúdica como experimento en la investigación.

En conclusión se está en condiciones de afirmar que existe una mejora significativa en el nivel de socialización en los alumnos del 2° grado de educación primaria de la Institución Educativa N° 24221 "Mónica Pimentel Valdivia" M/Mx-P de Coracora por efecto de la aplicación de la actividad lúdica como estrategia didáctica, con lo cual queda validada la presente investigación.

CONCLUSIONES

1. Se ha logrado determinar que la actividad lúdica como estrategia didáctica mejora significativamente la socialización de los alumnos del 2° grado de educación primaria de la Institución Educativa N° 24221 "Mónica Pimentel Valdivia" M/Mx-P de Coracora, en efecto según la tabla N° 09 de un promedio de 9,84 (33% de logro) en el pre test, se incrementa a un promedio de 20,21 (67% de logro) en el post test, situación que se logra luego de la aplicación del experimento de la actividad lúdica.
2. Se ha logrado determinar que la actividad lúdica como estrategia didáctica mejora significativamente la integración de los alumnos del 2° grado de educación primaria de la Institución Educativa N° 24221 "Mónica Pimentel Valdivia" M/Mx-P de Coracora, en efecto según la tabla N° 09 de un promedio de 3,05 (31% de logro) en el pre test, se incrementa a un promedio de 6,84 (68% de logro) en el post test, situación que se logra luego de la aplicación del experimento de la actividad lúdica.
3. Se ha logrado determinar que la actividad lúdica como estrategia didáctica mejora significativamente la comunicación de los alumnos del 2° grado de educación primaria de la Institución Educativa N° 24221 "Mónica Pimentel Valdivia" M/Mx-P de Coracora, en efecto según la tabla N° 09 de un promedio de 3,42 (34% de logro) en el pre test, se incrementa a un promedio de 6,74 (67% de logro) en el post test, situación que se logra luego de la aplicación del experimento de la actividad lúdica.
4. Se ha logrado determinar que la actividad lúdica como estrategia

didáctica mejora significativamente la autonomía de los alumnos del 2° grado de educación primaria de la Institución Educativa N° 24221 "Mónica Pimentel Valdivia" M/Mx-P de Coracora, en efecto según la tabla N° 09 de un promedio de 3,37 (34% de logro) en el pre test, se incrementa a un promedio de 6,63 (66% de logro) en el post test, situación que se logra luego de la aplicación del experimento de la actividad lúdica.

RECOMENDACIONES

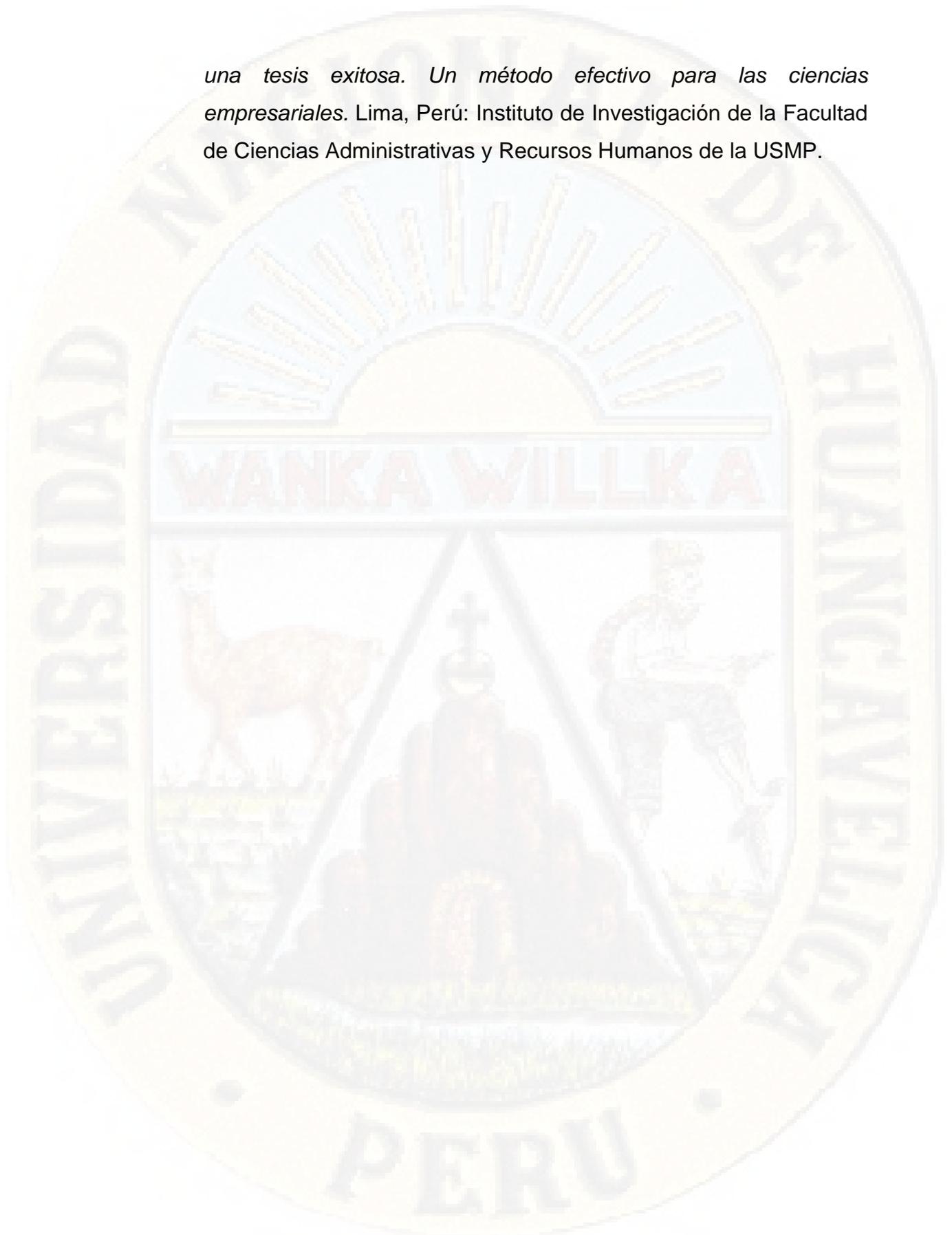
1. Es recomendable que las áreas de Taco y Dramatización cuenten con recursos atractivos que permitan centrar la atención del niño.
2. Se recomienda a los docentes, rescatar el uso de los rompecabezas, como instrumentos de aprendizaje para las diversas áreas del conocimiento y de integración de los niños en edad escolar.
3. Implementar el uso de juegos cooperativos con más frecuencia.
4. Tomando en consideración, que el nivel de primaria es esencial para el desarrollo integral del individuo, es importante gestionar la dotación de las instituciones con recursos actualizados y prácticas a través de los cuales se mejore el proceso de enseñanza.

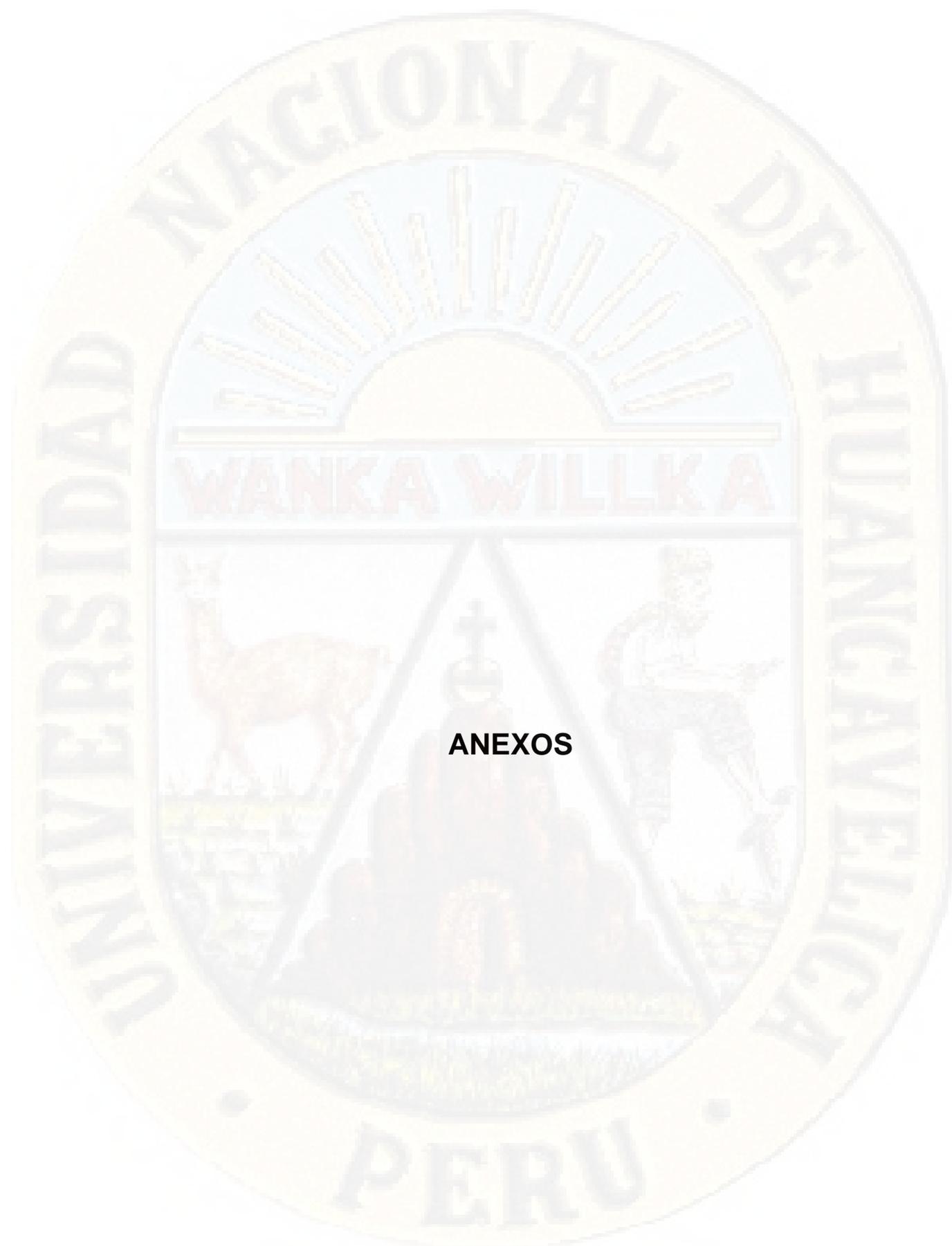
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Agallo A. (2003). *Dinámicas de grupos*. Guatemala: Piedra Santa.
- Alvarado, O. (1998). *Proyecto Educativo Institucional UDEGRAF S.A.* Lima.
- Antunez, S. (1997). *Del proyecto educativo a la programación de aula*.
- Arruabarrena, O. y García, D. (2012). *La tradición lúdica en el curriculum educativo, los juegos y deportes de pelota en educación física: Una propuesta comprensiva*. (Tesis de maestría). Universidad de Valencia, Valencia, España.
- Baumrind, D. (1989). *Rearing competent children*. San Francisco, EE.UU.: Jossey-Bass.
- Cabello, G. (2014). *Matemática recreativa y resolución de problemas en la educación primaria*. (Tesis de maestría). Universidad Nacional Mayor de San Marcos, Lima, Perú.
- Calero, Mavilo (1998). *Proyecto Educativo Institucional*. Editorial San Marcos. Perú.
- Carrasco, S. (2006). *Metodología de la investigación científica*. Lima, Perú: San Marcos.
- Correa, C. (1997). *Gerencia estratégica institucional, visión, misión, metas y objetivos*. Edit. Magisterio. Bogotá - Colombia.
- Fernández, V. (2015). *Importancia de la socialización en los niños y niñas*.
Obtenido de <http://www.educando.edu.do/articulos/familia/importancia-de-la-socializacin-en-los-nios-y-nias/>
- Flores, D. (2010). *La escuela agente de socialización de los niños*. (Tesis de licenciatura), Universidad de Cuenca, Cuenca, Ecuador.
- 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.

- Gonzales, S. y Morales, S. (2013). *Programa de actividades lúdicas en la adaptación del pre escolar hospitalizado, Hospital Regional Docente de las Mercedes, Chiclayo*. (Tesis de licenciatura). Universidad Católica Santo Toribio de Mogrovejo, Chiclayo, Perú.
- Hernández, G. (2003) *Evaluación de gestión en los centros educativos*. Univ. Mayor de San Marcos. Lima.
- Huaranga, O. (1999). *Proyecto de Desarrollo Institucional* Edit. San Marcos. Lima.
- Kamii, C. (2012). *Reinventando la aritmética III*. Madrid: Aprendizaje Visor
- Ministerio de Educación. (2003) *Programa de Capacitación Del Director. MÓDULOS I, II, III, IV, V*. Lima.
- Ministerio de Educación. *Rutas de Aprendizaje Fascículo para Gestión de los Aprendizajes en la Instituciones educativas*.
- Moreau, L. (1998). *Mediación y Solución de Conflictos en la Escuela*. Buenos Aires, Argentina: Paidós.
- Nerici, I. (1998). *Hacia una didáctica general dinámica*. BCP.
- Ortiz, D. (2004). *Psicología y Pedagogía*. México: Grijalbo.
- Paytan, S. y Carbajal, R. (2008). *La danza de la trilla y su influencia en la socialización de los niños de 5 años en el CE. Inicial N° 143 de Huancavelica*. (Tesis de licenciatura), Universidad Nacional de Huancavelica, Huancavelica, Perú.
- Posada, R. (2014). *La lúdica como estrategia didáctica*. (Tesis de maestría). Universidad Nacional de Colombia, Bogotá, Colombia.
- Rocha, M. (2009). *La actividad lúdica, el niño de 6 años y la enseñanza primaria*. *Revista de Psicología*, 13(2), 203-212.
- Rodríguez, S. (2012). *Teoría y práctica de la orientación educativa*. Barcelona, España: P.P.U.
- Tzic, J. (2012). *Actividades lúdicas y su incidencia en el logro de competencias*. (Tesis de licenciatura). Universidad Rafael Landívar, Quetzaltenango, Guatemala.
- 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.





ANEXOS

ANEXO Nº 01: MATRIZ DE CONSISTENCIA

Título: Actividad lúdica como estrategia didáctica en la socialización de los estudiantes de una Institución Educativa de Ayacucho.

PROBLEMAS	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES	METODOLOGIA
<p>Problema General ¿En qué medida la actividad lúdica como estrategia didáctica mejora la socialización de los alumnos del 2° grado de educación primaria de la Institución Educativa N° 24221 "Mónica Pimentel Valdivia" M/Mx-P de Coracora?</p> <p>Problemas Específicos P.E.1 ¿En qué medida la actividad lúdica como estrategia didáctica mejora la integración de los alumnos del 2° grado de educación primaria de la Institución Educativa N° 24221 "Mónica Pimentel Valdivia" M/Mx-P de Coracora?</p>	<p>Objetivo General Determinar en qué medida la actividad lúdica como estrategia didáctica mejora la socialización de los alumnos del 2° grado de educación primaria de la Institución Educativa N° 24221 "Mónica Pimentel Valdivia" M/Mx-P de Coracora.</p> <p>Objetivos Específicos O.E.1 Determinar en qué medida la actividad lúdica como estrategia didáctica mejora la integración de los alumnos del 2° grado de educación primaria de la Institución Educativa N° 24221 "Mónica Pimentel</p>	<p>Hipótesis General La actividad lúdica como estrategia didáctica mejora significativamente la socialización de los alumnos del 2° grado de educación primaria de la Institución Educativa N° 24221 "Mónica Pimentel Valdivia" M/Mx-P de Coracora.</p> <p>Hipótesis Específicas H.E.1 La actividad lúdica como estrategia didáctica mejora significativamente la integración de los alumnos del 2° grado de educación primaria de la Institución Educativa N° 24221 "Mónica Pimentel Valdivia" M/Mx-P de Coracora.</p>	<p>Variable X: Actividad lúdica Dimensiones: D1: Desempeño de roles. D2: Crucigramas. D3: Dramatización.</p> <hr/> <p>Variable Y: Socialización Dimensiones: D1: Integración. D2: Comunicación. D3: Autonomía.</p>	<p>Tipo: Investigación aplicada. Nivel: Investigación explicativa. Método: Ha sido el cuantitativo. Diseño: Experimental de modalidad preexperimental.</p> <p style="text-align: center;">G.E: O₁ X O₂</p> <p>Población: Está conformada por todos los niños (36) de la Institución Educativa N° 24221 "Mónica Pimentel Valdivia" M/Mx-P de Coracora. Muestra: Ha quedado conformada por todos 19 estudiantes del 2° "A" de la institución educativa en mención. Muestreo: Se ha seleccionado</p>

<p>P.E.2 ¿En qué medida la actividad lúdica como estrategia didáctica mejora la comunicación de los alumnos del 2° grado de educación primaria de la Institución Educativa N° 24221 "Mónica Pimentel Valdivia" M/Mx-P de Coracora?</p> <p>P.E.3 ¿En qué medida la actividad lúdica como estrategia didáctica mejora la autonomía de los alumnos del 2° grado de educación primaria de la Institución Educativa N° 24221 "Mónica Pimentel Valdivia" M/Mx-P de Coracora?</p>	<p>Valdivia" M/Mx-P de Coracora.</p> <p>O.E.2 Determinar en qué medida la actividad lúdica como estrategia didáctica mejora la comunicación de los alumnos del 2° grado de educación primaria de la Institución Educativa N° 24221 "Mónica Pimentel Valdivia" M/Mx-P de Coracora.</p> <p>O.E.3 Determinar en qué medida la actividad lúdica como estrategia didáctica mejora la autonomía de los alumnos del 2° grado de educación primaria de la Institución Educativa N° 24221 "Mónica Pimentel Valdivia" M/Mx-P de Coracora.</p>	<p>H.E.2 La actividad lúdica como estrategia didáctica mejora significativamente la comunicación de los alumnos del 2° grado de educación primaria de la Institución Educativa N° 24221 "Mónica Pimentel Valdivia" M/Mx-P de Coracora.</p> <p>H.E.3 La actividad lúdica como estrategia didáctica mejora significativamente la autonomía de los alumnos del 2° grado de educación primaria de la Institución Educativa N° 24221 "Mónica Pimentel Valdivia" M/Mx-P de Coracora.</p>		<p>el muestreo no probabilístico intencionado.</p> <p>Técnicas: Observación.</p> <p>Instrumentos: Lista de cotejo.</p> <p>Técnicas de procesamiento y análisis de datos: Se ha empleado la clasificación, codificación, calificación, tabulación estadística e interpretación de los datos.</p> <p>Prueba de hipótesis: Por tratarse de un estudio con muestras pequeñas, y por ser experimental se ha empleado la prueba t-student.</p>
--	---	--	--	--

ANEXO Nº 02: INSTRUMENTO DE RECOLECCIÓN DE DATOS

FICHA DE OBSERVACIÓN SOBRE LA SOCIALIZACIÓN

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

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

.....

Objetivo: Determinar la socialización de los alumnos del 2° grado en la institución educativa N° 24221 “Mónica Pimentel Valdivia M/MX-P” de Coracora.

Nº	ACTIVIDADES	EVALUACIÓN	
		Si	No
DIMENSIÓN 1: INTEGRACIÓN			
01	Juega con sus compañeros del aula.		
02	Respetar las normas establecidas en la ejecución de los juegos.		
03	Tiende a formar grupos facilidad con los de su mismo género y con el género opuesto.		
04	Diferencia por si mismo lo correcto de lo incorrecto y tiende a respetarlo.		
05	Respetar las normas de convivencia.		
06	Respetar el turno de participación.		
07	Respetar las opiniones de los demás.		
08	Participa en las tareas grupales.		
09	Se muestra responsable frente a sus compañeros.		
10	Colabora en las actividades del aula.		
DIMENSIÓN 2: COMUNICACIÓN			
11	Escucha con atención las explicaciones e informaciones que le da el adulto.		
12	Responde a algunas preguntas que se le hace.		
13	Se expresa a través de su cuerpo, incorporando en sus movimientos equilibrio y dirección.		
14	Demuestra agrado al realizar actividades de expresión corporal.		

15	Entona canciones sencillas, siguiendo el ritmo y la melodía.		
16	Utiliza instrumentos rítmicos como (pandereta, tamborcitos, palitos) y acompaña canciones.		
17	Participa en bailes y danzas en forma espontánea y creativa.		
18	Imita y representa situaciones cotidianas como (mamá, profesora)		
19	Es comunicativo y alegre.		
20	Comenta acerca de las acciones que le producen molestia.		
21	Se expresa con claridad.		
22	Comprende indicaciones simples.		
DIMENSIÓN 3: AUTONOMÍA			
23	Dice su nombre.		
24	Expresa su edad.		
25	Expresa sus sentimientos y emociones, mostrando afecto de manera espontánea, compartiendo sus cosas.		
26	Ayuda a mantener limpia el aula.		
27	Muestra capacidad para establecer empatía.		
28	Muestra sentido del humor.		
29	Posee iniciativa para llevar a cabo los juegos.		
SUBTOTAL			
TOTAL			

ANEXO Nº 03: FICHA DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO



UNIVERSIDAD NACIONAL DE HUANCAMELICA

(CREADO POR LA LEY Nº 25265)

ESCUELA DE POSGRADO

UNIDAD DE POSGRADO DE LA FACULTAD DE

CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

POR CRITERIO DE JUECES



I. DATOS GENERALES

- 1.1 Apellido y nombre del Juez : Ramos Cruz Jesus Miguel
- 1.2 Cargo e institución donde labora : U.N. San Luis Gonzaga de Ica
- 1.3 Nombre del instrumento evaluado: Ficha de Observación
- 1.4 Autor del instrumento : Diana Josefina Escobar Lucana

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

Coeficiente 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. 10 de 12 del 2019

Dr. JESUS MIGUEL RAMOS CRUZ
 DIRECTOR GENERAL (*)
 FIRMA DEL DEPARTAMENTO



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: Ficha de Observación
- 1.4 Autor del instrumento : Diana Josefina Escobar Lucana

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

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 10 de 12 del 2019


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



ANEXO N° 02

UNIVERSIDAD NACIONAL DE HUANCVELICA

(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 Cañete
- 1.3 Nombre del instrumento evaluado: Ficha de Observación
- 1.4 Autor del instrumento : Diana Josefina Escobar Lucana

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 <input type="radio"/>	[0,00-0,60]
Observado <input type="radio"/>	<0,60-0,70]
Aprobado <input checked="" type="radio"/>	<0,70-1,00]

IV. CALIFICACIÓN DE APLICABILIDAD

.....
Aplicable
.....

LUGAR: Huancavelica 10 de 12 del 2019

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

ANEXO N° 05: EVIDENCIA FOTOGRÁFICA



Momento de la aplicación de la ficha de observación sobre la socialización en los alumnos del 2° grado "A" en la Institución Educativa N° 24221 "Mónica Pimentel Valdivia M/MX-P" de Coracora en Ayacucho.



Momento de la aplicación de la ficha de observación sobre la socialización en los alumnos del 2° grado "A" en la Institución Educativa N° 24221 "Mónica Pimentel Valdivia M/MX-P" de Coracora en Ayacucho.