



Habilidades lúdicas para mejorar el aprendizaje de socialización en los estudiantes de quinto grado de primaria.

**TESIS PARA OBTENER EL GRADO ACADÉMICO DE:
MAESTRO EN ADMINISTRACION DE LA EDUCACION.**

AUTOR:

Br. Espíritu Angulo, Daniel Dámaso

ASESOR:

Dr. Espinoza Polo, Francisco Alejandro

SECCIÓN:

Educación e Idiomas

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Gestión y Calidad Educativa

PERÚ – 2018.

Página del jurado



Dr. B. Valer, Edwin
Presidente



Dr. Meléndez Rosales, Jorge Luis
Secretario



Dr. Espinoza Polo, Francisco Alejandro
Vocal

Dedicatoria

Con profundo reconocimiento a mis padres Alejandro y Macaria, por darme la vida, a los niños que han sido fuente de mi inspiración.

A Dios y a mis dos tesoros Francys y Gysleny y a mi esposa que son la luz que ilumina mi camino, que es la razón de mi desarrollo personal y profesional.

Daniel.

Agradecimiento

Al culminar esta tesis quiero agradecer a Dios por permitirme dar la vida y existir para él, por ser mi guía en todo el momento para culminar esta nueva etapa de mi vida.

A mis padres por darme la vida y hacer posible con su apoyo para poder realizarme como profesional y realizar este trabajo de investigación con la intención de contribuir a los niños y padres de nuestras escuelas y mejorar nuestros aprendizajes sembrando nuevos talentos con dedicación y valores.

A los doctores y maestros de la escuela de postgrado de la Universidad “Cesar Vallejo” de Trujillo; por compartir sus experiencias profesionales y fortalecer nuestra capacidad intelectual.

A los niños, niñas y padres de familia de la comunidad de Yurajhuanca Distrito de Simón Bolívar, que participaron para ser posible este trabajo de investigación.

A mis compañeros de clase, con quiénes hemos intercambiado conocimientos para llegar al objetivo de esta maestría.

Daniel

Presentación

SEÑORES MIEMBROS DEL JURADO:

Presento ante ustedes la tesis titulada “**Habilidades lúdicas para mejorar el aprendizaje de socialización en los estudiantes de quinto grado de primaria**” con la finalidad de determinar en qué medida se vinculan las Habilidades lúdicas y el aprendizaje de socialización, en cumplimiento del Reglamento de Grados y Títulos de Escuela de Postgrado de la Universidad César Vallejo para obtener el Grado Académico de Magister en Administración de la Educación.

De esta manera se deja a vuestra consideración, el informe final de investigación expresando de antemano el agradecimiento por los aportes y sugerencias de mejora.

El Autor

Índice

	Pág.
CARÁTULA	
PÁGINAS PRELIMINARES	
Página del jurado	ii
Dedicatoria	iii
Agradecimiento	iv
Declaratoria de autenticidad	v
Presentación	vi
Índice	vii
RESUMEN	x
ABSTRACT	xi
I. INTRODUCCION:	
1.1 Realidad problemática	14
1.2 Trabajos previos	17
1.3 Teorías relacionadas al tema	25
1.4 Formulación del problema.....	35
1.5 Justificación del estudio.....	35
1.6 Hipótesis	36
1.7 Objetivos.....	37
II. MÉTODO:	
2.1 Diseño de investigación.....	37
2.2 Variables, operacionalización.....	38
2.3 Población y muestra	41
2.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos, validez y confiabilidad....	41
2.5 Métodos de análisis de datos.....	44
2.6 Aspectos éticos	45
III. RESULTADOS:	45
IV. DISCUSIÓN:	64
V. CONCLUSIONES:	67
VI. RECOMENDACIONES:	68
VII. REFERENCIAS:	69

ANEXOS:

- ✓ ANEXO 01: Matriz de consistencia de la investigación.
- ✓ ANEXO 02: Matriz de consistencia.
- ✓ ANEXO 03: Matriz de operacionalización de variables.
- ✓ ANEXO 04: Matriz de validación de instrumentos.
- ✓ ANEXO 05: Data de la variable, "Habilidades Lúdicas" dimensiones e ítem
- ✓ ANEXO 06: Data de la variable, "Aprendizajes de Socialización"
Dimensiones e ítems:
- ✓ Anexo 07: Validez y confiabilidad estadística de instrumentos.
Validez y confiabilidad del cuestionario sobre Habilidades Lúdicas.
- ✓ Anexo 08: Validez y confiabilidad estadística de instrumentos.
Validez y confiabilidad del cuestionario sobre Aprendizajes de Socialización.
- ✓ ANEXO 09: Aplicación de cuestionarios.
- ✓ ANEXO 10: Acta de aprobación de turniting.
- ✓ ANEXO 11: Evidencias fotográficas.

Índice de tablas y figuras:

TABLAS

		Pág.
Tabla 1	Conciencia de sí mismo en los estudiantes de del quinto grado de Educación Primaria de la EPM. N° 34030 de Yurajhuanca - Simón Bolívar - Pasco.	44
Tabla 2	Libertad en el movimiento en los estudiantes de del quinto grado de Educación Primaria de la EPM. N° 34030 de Yurajhuanca - Simón Bolívar – Pasco	45
Tabla 3	Trabajo en equipo en los estudiantes de del quinto grado de Educación Primaria de la EPM. N° 34030 de Yurajhuanca - Simón Bolívar – Pasco	46
Tabla 4	Variable 01- “HABILIDADES LUDICAS” en los estudiantes de del quinto grado de Educación Primaria de la EPM. N° 34030 de Yurajhuanca - Simón Bolívar - Pasco.	47
Tabla 5	Desarrollo físico en los estudiantes de del quinto grado de Educación Primaria de la EPM. N° 34030 de Yurajhuanca - Simón Bolívar – Pasco	48
Tabla 6	Relaciones sociales en los estudiantes de del quinto grado de Educación Primaria de la EPM. N° 34030 de Yurajhuanca - Simón Bolívar – Pasco.	49
Tabla 7	Dimensión temporal en los estudiantes de del quinto grado de Educación Primaria de la EPM. N° 34030 de Yurajhuanca - Simón Bolívar – Pasco.	49
Tabla 8	Variable 02- “APRENDIZAJES DE SOCIALIZACIÓN” en los estudiantes de del quinto grado de Educación Primaria de la EPM. N° 34030 de Yurajhuanca - Simón Bolívar - Pasco.	50

Tabla 9	Tabla 09: Prueba de Kolmogorov-Smirnov – Shapiro Wilk para una muestra con dos variables.	51
Tabla 10	Coeficientes de Rho Spearman entre las variables de Competencias Habilidades lúdicas y Aprendizajes de socialización.	52
Tabla 11	Coeficiente de correlación <i>Rho</i> Spearman entre Conciencia de sí mismo y Aprendizajes de socialización.	53
Tabla 12	Coeficiente de correlación <i>Rho</i> Spearman entre Libertad de movimiento y Aprendizajes de socialización.	54
Tabla 13	Coeficiente de correlación <i>Rho</i> Spearman entre Trabajo en equipo y Aprendizajes de socialización.	56
Tabla 14	Coeficiente de correlación <i>Rho</i> Spearman entre las competencias Habilidades lúdicas y Aprendizajes de socialización.	57

		Pág.
Figura 1	Conciencia de sí mismo en los estudiantes de del quinto grado de Educación Primaria de la EPM. N° 34030 de Yurajhuanca - Simón Bolívar - Pasco.	44
Figura 2	Libertad en el movimiento en los estudiantes de del quinto grado de Educación Primaria de la EPM. N° 34030 de Yurajhuanca - Simón Bolívar - Pasco.	45
Figura 3	Trabajo en equipo en los estudiantes de del quinto grado de Educación Primaria de la EPM. N° 34030 de Yurajhuanca - Simón Bolívar – Pasco	46
Figura 4	Variable 01- “HABILIDADES LUDICAS” en los estudiantes de del quinto grado de Educación Primaria de la EPM. N°	47

34030 de Yurajhuanca - Simón Bolívar - Pasco.

- | | | |
|----------|--|----|
| Figura 5 | Desarrollo físico en los estudiantes de del quinto grado de Educación Primaria de la EPM. N° 34030 de Yurajhuanca - Simón Bolívar – Pasco | 48 |
| Figura 6 | Relaciones sociales en los estudiantes de del quinto grado de Educación Primaria de la EPM. N° 34030 de Yurajhuanca - Simón Bolívar – Pasco. | 49 |
| Figura 7 | Dimensión temporal en los estudiantes de del quinto grado de Educación Primaria de la EPM. N° 34030 de Yurajhuanca - Simón Bolívar – Pasco. | 49 |

RESUMEN

El presente trabajo de investigación tuvo como objetivo determinar el efecto de las habilidades lúdicas en el aprendizaje de socialización en los estudiantes del quinto grado de primaria.

La presente investigación es de tipo correlacional explicativo, porque se analiza relaciones causa efecto, con un diseño transaccional. La muestra estuvo dirigida a 25 estudiantes del quinto grado con secciones A - B de ambos sexos de la Escuela Primaria de Menores N° 34030 ubicado en el centro poblado de Yurajhuanca del Distrito de Simón Bolívar Provincia y Departamento de Pasco.

Las técnicas de recolección de datos empleada para la presente investigación fueron la encuesta acompañados de sus respectivos instrumentos que son: Los Cuestionarios sobre Habilidades Lúdicas y el Aprendizaje de Socialización.

En las técnicas de investigación la recolección de datos empleados fueron la encuesta y la observación sistemática los instrumentos utilizados fueron el cuestionario. La investigación llegó a determinar que existe influencia significativa de $\alpha=0.05$ en las habilidades lúdicas y el aprendizaje de socialización en los estudiantes de educación primaria de Yurajhuanca, cuyos valores generales son: $r=0,871^{**}$ y $r^2= 0,881^{**}$. Las conclusiones se interpretan en términos aplicados para seguir desarrollando habilidades lúdicas para elevar el aprendizaje de socialización, coincidiendo con estudios anteriores y fundamentos teóricos para elevar el descubrimiento de los conocimientos de aprendizajes en los estudiantes de nuestra población aplicada.

Palabras claves: Habilidades lúdicas, aprendizaje de socialización.

ABSTRACT

The present research work had as I objectify determine the effect of the ludic abilities in the learning of socialization in the fifth elementary education grade's students.

The present research is of kind he correlates because he analyses cause and effect relationships, with a transactional design. The sample it was directed to 25 students of the fifth grade with sections to - placed ° 34030 N Young Persons' in that Primary School sex B inhabited centre of Yurajhuanca of the Simón Bolívar Province District and Pasco Department.

The datum used for the present research harvest techniques were the poll accompanied with his respective instruments that are: The Questionnaires on Ludic Abilities and the Socialization Learning.

In the research techniques the Datum used harvest the poll and the systematic observation were the used instruments they were the questionnaire. The research managed to determine that ludic ability significant influence $\alpha=0.05$ exists and the learning of socialization in the education students gave priority of Yurajhuanca, whose general values are: $r= 0,871^{**}$ and $r_2= 0,881^{**}$. The conclusions They interpret one in applied terms to go on developing ludic to raise the learning socialization abilities Coinciding with previous studies and theoretic bases To raise the discovery of the knowledges of learnings in the our applied population students.

Key words: Related to games Abilities, socialization learning.

I.- INTRODUCCIÓN:

1.1 Realidad problemática

En el contexto internacional el estudio sobre las habilidades lúdicas son fuentes que nos permite formular preguntas de investigación con referencia al tema, sobre la dejadez del desarrollo de los diferentes juegos lúdicos como fuente de distracción mental en los estudiantes del nivel educación primaria de menores, en las diferentes escuelas urbanas o rurales; en tal sentido según los planteamientos se menciona en un proyecto titulado "Reflexiones sobre los juegos infantiles populares", la vida lúdica estaba comprometido para estudiar a cuarenta docentes de escuelas rurales. Desde el principio de análisis estos maestros se dedicaron a trabajaron en forma práctica y organizada, mediante un plan de sistematización de observación y registro que adopta los juegos infantiles y lúdicas. Según estudios realizados por Pavia (2002), New York.

Sin embargo, los mejores hombres no son aquellos que han esperado oportunidades, si no los que las han buscado y aprovechado a tiempo, el estudio sobre las actividades lúdicas y su importancia en niños y niñas de educación primaria, las herramientas de aprendizaje nos proporciona la oportunidad de construir el propio concepto mediante el proceso la asimilación y acomodación.

Las actividades lúdicas son fuentes muy importantes para el desarrollo físico, intelectual y psicológico de los estudiantes, a la vez nos sirven para fomentar la comunicación, nos contribuyen a la expansión de necesidades y pueden ser utilizados como fuente de aprendizaje. Pavia (2002). Menciona en un proyecto titulado "Reflexiones sobre los juegos infantiles populares", New York

Por otra parte, todo educador en su ejercicio de rol prepara el ambiente, selecciona materiales adecuados, enseña determinados juegos, los enriquece y respeta las preferencias. Por esta razón, se recomienda, utilizarlas como herramienta básica para la adquisición de competencias, como medio de comunicación sin olvidar la contribución que ofrece al desarrollo corporal de los niños y niñas de educación primaria. Pavia (2002).

Por otra parte la presente pedagogía, ha utilizado de los juegos lúdicos; mejorar el desarrollo corporal y estimular el proceso educativo, teniendo como punto las muestras de los estudiantes, desde un análisis bajo las cuales se concluye las faltas de orientaciones académicas y recreativas, en algunas carecen de espacios adecuados a falta de interés, para integrarse en la realización de actividades recreativas. Dávila (2003), menciona en su tesis de investigación titulado "Todo niño tiene derecho a dominar aquellos conocimientos y destrezas lúdicas" Madrid España.

La finalidad de utilizar el juego lúdico en el desarrollo de los aprendizajes y en la enseñanza de la matemática u otras áreas con referencia, desarrollando mediante un desarrollo de tipo descriptiva, allí se demuestra la importancia del juego en la enseñanza del juego, para el desarrollo de las facultades del estudiante como fuente de imaginación creadora. Yubero, (2008) menciona en su tesis titulado "Aprendizajes de socialización". Madrid España.

El libertinaje, son las facultades físicas como emocionales, nos señala que el docente se esfuerce y promueve que los juegos lúdicos por parte de los niños debe tener como finalidad de responden a la ideología mental de los estudiantes.

A nivel Nacional, teniendo como fuente de investigación al desarrollo del niño, como miembros del grupo relacionados con valores de cultura de la sociedad, menciona que las sociedades están determinadas por quienes participan en una situación cognitiva del que hacen, de las relaciones establecidas entre los objetos y las personas, que comprende la integración de una cultura de acuerdo al contexto donde se ubica. Así mismo, la sociedad proporciona a diferentes contextos, con distintos tipos de experiencias, que van a condicionar el desarrollo de los nuevos juegos mentales y lúdicos para el desarrollo de los conocimientos y del aprendizaje.

Los problemas adicionales en este sentido, consiste en entender que la socialización es un proceso de interacción, los estudiantes son los protagonistas que poseen distintas posibilidades de influencia social,

durante un período variable y en segmentos específicos de la relación humana con la interacción del medio natural que la rodee.

También entender que a lo largo del ciclo de la vida podemos atravesar diversos momentos para comenzar nuevas fases de nuestra Psicología Social, Cultura y Educación de socialización, por ejemplo cuando asumimos nuestro primer empleo, o cuando llegamos a la vejez y tenemos que realizar una nueva socialización como perspectiva biológica, cognitiva y socio-cultural.

Por tal razón los modelos de los aprendizajes de los conocimientos, en el desarrollo de los juegos lúdicos en las Instituciones educativas rurales de Simón Bolívar- Pasco, hoy en el día se proponen a desarrollar desde la operacionabilidad didáctica de los principios constructivistas, sobretodo afirmando que los juegos lúdicos son aprendizajes ancestrales, de manera que llenan en nuestros cabezas contenidos de habilidades que destacan cómodamente, en nichos de nuestro cerebro.

Los aprendizajes más efectivos, que se realizan dentro de nuestro entorno social de nuestra comunidad, surgirán cuando continuamos un ritmo espiralado, llevando acabo y practicando diariamente con los estudiantes del Distrito de Simón Bolívar en su Centro Educativo de Yurajhuanca.

Se extenderá la profundización de la información adquirida previamente; que cumple la construcción del pensamiento complejo, que se iniciara desde el desarrollo de nuestras actitudes personales.

A partir del análisis de las relaciones entre los estilos de socialización familiar y los valores en la adolescencia y jóvenes se encuentran en una dimensión de apoyo que viene hacer el sentido, de comodidad en presencia de los agentes familiares confirmándose la aceptación y aprobación como persona.

En este sentido, mediante el proceso de socialización se transmiten los valores culturales que permiten que las personas desarrollen sus comportamientos a otras, construyendo esquemas que se superan ante los demás y sobre sus expectativas de relación.

Estas socializaciones son medios efectivos que la participación social y del individuo posibilitan el mantenimiento de la sociedad de la que el individuo

Socializado forma parte, como un proceso de interés mutuo tanto para el individuo como para la sociedad en relación con su supervivencia.

Se da en los primeros años de vida de los grados menores y se remite al núcleo familiar; para buscar la caracterización por ser una fuente de energía afectiva, donde depende de la porción del aprendizaje del niño, significa que varía de acuerdo a la evolución del individuo, de nuestra comunidad para ser significativa por lo que se considera, que las personas adultas disponen de reglas de juego, para que el niño intervenga en las elecciones y los identifiquen casi automáticamente.

Esta investigación pretende desarrollar las habilidades psi motrices de los estudiantes del nivel primario; precisando el afecto en las dimensiones dependientes.

Estos análisis, me permiten formular preguntas sobre la aplicación de los juegos lúdicos, por ejemplo:

¿Dentro de las habilidades lúdicas, como debemos mejorar los aprendizajes para una buena socialización educativa primaria del Distrito de Simón Bolívar?

1.2 Trabajos previos

Al inspeccionar las publicaciones de investigación en la presente, se ha constatado que existen estudios que tratan acerca de las habilidades lúdicas; para el mejoramiento de los diversos aprendizajes como fuentes de socialización, para que nuestros estudiantes de primaria se integren entre estos se tienen los siguientes:

A nivel Internacional: Se ha encontrado los trabajos de:

Dávila (2003) En su tesis titulado “El Juego de la Ludoteca”, desarrollado en la Universidad de España, Como síntesis del desarrollo argumental sobre los resultados del trabajo, el investigador presenta las conclusiones haciendo referencia concreta a los objetivos propuestos que los juegos lúdicos, son movimientos de actividades voluntarias que se transmiten sin interés dentro de ciertos límites fijos del espacio, consentida y completamente, provista de fines acompañada de un sentimiento de tensión y alegría, en términos históricos se puede señalar que existe un lugar de

ciertos juegos infantiles que no son más que antiguos juegos abandonados por los adultos.

Por esta razón los juegos lúdicos, hoy en el día son desarrollados casi con poco interés debido al avance de las tecnologías, que otros países traen a nuestro país, caso que en los anterioridades no se daban estos casos, la humanidad buscaban alternativas de destrezas y habilidades para crear nuevos juegos para compartir diferentes habilidades de socialización, extraídos de acuerdo al alcance personal.

Pestalozzi (1846 - 1827) educador Suizo del siglo XX, en su tesis titulado "Los juegos como habilidades lúdicas", Como síntesis del desarrollo argumental sobre los resultados del trabajo, el investigador presenta las conclusiones haciendo referencia concreta a los objetivos propuestos, los juegos como habilidades lúdicas surge que el niño debe experimentar con objetos concretos antes que pueda formar ideas abstractas.

Abre un nuevo rumbo a la educación moderna; generadora de pautas verdaderas y normas secuenciales, como responsabilidad lúdica como elemento pedagógico esencial para el desarrollo de conocimientos que genera los pasos a la socialización.

El desarrollo de las habilidades lúdicas son agentes del hombre, para su formación integral, dirigida en el desarrollo de capacidades analíticas laboral politécnica que supera saber y el hacer, con habilidades y destrezas innovadoras, con actitudes solidarias y cooperativas.

Todo estos conjuntos direccionales de las habilidades lúdicas son formas de influir comportamientos de diversas habilidades cognitivas, para descubrir nuevos conocimientos que se adquieren a ritmo de la vida, desde la perspectiva biológica podemos entender como herencia biológica de mecanismos necesarios para adaptarnos a la sociedad, de manera que las personas al nacer ya venimos preparados para ser capaces de llevar a término el proceso de socialización.

Estos enfoques se enfrentan a la idea de aquellos autores que defienden que el hombre al nacer, ya posee ciertas virtudes sobre la existencia de diferentes habilidades cognitivas, para interactuar con los demás de los miembros de la sociedad.

Di Sante, (1996).en el estudio de su tesis titulado “Habilidades lúdicas como procesos de enseñanzas”. Madrid España, Como síntesis del desarrollo argumental sobre los resultados del trabajo, el investigador presenta las conclusiones haciendo referencia concreta a los objetivos propuestos del trabajo, donde la inteligencia del desarrollo lúdico es un conjunto de organizaciones con fines de mejorar aprendizaje, buscando la existencia de toda persona rumbo a la modificación de su estructura cognitiva, de la inteligencia, del movimiento y permanencia del aprendizaje lúdico, para mejorar mediante un desarrollo adecuado, como forma de aprendizaje mediado.

Podemos mencionar que la falta de seguimiento, de la retroalimentación y acompañamiento en las capacitaciones sobre desarrollos de los juegos lúdicos es una forma de socialización en los estudiantes, buscando nuevas innovaciones educativas para ello los docentes debemos seguir enseñando y no dejando al lado los juegos lúdicos que nos conducirán a buscar una significatividad de los mismos, lo cual comprometerán a los estudiantes y padres de familia , a un aprendizaje de manera significativa, es decir, relacionara las nuevas ideas que se transmiten con las ideas ancestrales lúdicas.

En tanto que Rajadell, (2000) en la revista española de Pedagogía con el título “Estrategias para el desarrollo de procedimientos” España, como síntesis del desarrollo argumental sobre los resultados del trabajo, el investigador presenta las conclusiones haciendo referencia concreta a los objetivos propuestos que el juego lúdico son entendidos como actividades de la humanidad, potencializa el desarrollo de las habilidades de aprendizajes lúdicas, superando el desarrollo de las edades, del nivel social, cultural, y étnica.

Como también el desarrollo didáctico de la creatividad, definida como actividades lúdicas que ejercitan la psicomotricidad, desde las más activas físicas, hasta las más tranquilas, esto significa que el juego lúdico ofrece las posibilidades de vivir, descubrir, imaginar y comunicar, así como una dimensión saludable, higiénica, preventiva y terapéutica para los estudiantes de primaria.

Argumentando a ello, los juegos lúdicos son importantes para convertir el proceso de enseñanza-aprendizaje para la socialización de grupos humanos, en un momento más agradable y participativo, pero debemos tener en cuenta la práctica pedagógica para la interacción entre los contenidos y el aprendizaje.

Esto significa entonces, que el juego lúdico ancestral es productivo, observadas desde el punto de vista pedagógico, dependiendo muy claros los objetivos a alcanzarse en el momento adecuado del proceso de enseñanza aprendizaje.

Por otro lado, se entiende que la socialización guarda relación con distintos aspectos del desarrollo que tiene lugar a lo largo de la vida, tratándose como un proceso de adaptación que, además de aceptar las reglas culturales de un grupo, conlleva el desarrollo de novedades y cambios para adaptarse mejor a las nuevas circunstancias.

La base de todo el proceso lúdico, es la entrada y adaptación de la persona a la comunidad y para ello, es necesario que la persona aprenda tanto los significados como las costumbres del grupo al que pertenece aceptando su modelo cultural.

Debo concluir haciendo referencia que: el juego lúdico no lo ha inventado el hombre; sino surgió a lo largo de la vida de acuerdo a la necesidad de los comportamientos como la persecución, la lucha y la caza, que en los sucesivos se iban perfeccionando en una simulación jovial, carente de peligro y dramatismo, que sustentó eficazmente en el aprendizaje para la vida.

Como también los comportamientos lúdicos, surgió a comienzos de la prehistoria donde el hombre ya jugaba. Testimonios gráficos referentes a juegos aparecen pintados en las paredes de los templos y tumbas, por esta razón los juegos lúdicos son para todos los seres humanos, con el propósito de prepararlos a enfrentar situaciones problemáticas, de aprendizaje o de desarrollo social.

A nivel nacional: También encontramos diversos trabajos relacionados a nuestra teoría, por ello damos de conocer de:

Cervantes, (2006) tesis, titulado “Juegos didácticos o lúdico-educativos”, como síntesis del desarrollo argumental sobre los resultados del trabajo, el

investigador presenta las conclusiones haciendo referencia concreta a los objetivos propuestos que la actividad lúdica es atractiva y motivadora, capta la atención de los estudiantes de primaria hacia los contenidos, con propósitos educativos.

Los juegos lúdicos didácticos son actividades recreativas que se encuentran incluidas dentro del programa pedagógico de acuerdo al contexto real, que surge de la necesidad de los niños durante la etapa escolar, estos estudios se desarrollan dentro del aula buscando una situación real que parte de los conocimientos sociales de los estudiantes para llevarla a cabo.

Pues todo ello, significa entonces que los juegos lúdicos; están desarrollados, con fines educativos, que hacen de la clase más interesante y te facilita el trabajo docente, principalmente en diversas áreas de desarrollo cognitivo, y valorado como una dimensión muy importante para la búsqueda de la socialización e integradora de los niños en la etapa escolar.

Debo concluir haciendo referencia que: La definición de las actividades lúdicas son los impulsos vitales de todo ser humano, tal como se integran en las diversas actividades colectivas de los grupos y como también individuales.

Estos impulsos constituyen, un sistema de integración humana implícito en el desempeño de las funciones y actividades sociales, buscando así el conocimiento práctico y teórico que en los sucesivos nos permitirán esclarecer algunos fenómenos grupales de la vida escolar, a que se desarrollen con gran magnitud los diversos juegos lúdicos, que afinara el sentido motriz y la coordinación motora para mejorar nuestras posibilidades eficazmente en el desarrollo de una metodología de aprendizaje.

Por lo tanto es un conjunto de series de procedimientos sistematizados, donde la lúdica organiza y desarrolla la actividad del grupo, fundamentando los conocimientos de nuevos aprendizajes en la socialización, buscadas a partir de la teoría de la dinámica grupal.

Por otra parte, CHAVEZ, (2009) en su tesis de investigación titulado: "Guía didáctica y motivadora de práctica de socializaciones lúdicas para el incremento de nivel de logro de capacidades intelectuales y procedimentales en educación primaria - 2009" para la Escuela de

Postgrado de la Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle.

El desarrollo integral de la persona mediante el juego y la creatividad, contribuye a la formación de los seres humanos autónomos, creadores y felices, en el proceso de enseñanza-aprendizaje puesto que la enseñanza tiene pleno sentido en su referencia creativo de comprender a los seres humanos.

La investigación metodológica, llegó a las siguientes conclusiones:

El resultado mediante la aplicación de la Guía Didáctica Motivadora, no solamente desarrolla el rendimiento académico del aprendizaje de las capacidades intelectuales lúdicas, sino además comprende el enlace de la teoría con la práctica, mejorando así nuestros aprendizajes que nos permite la inferencia para ser llevada a la práctica experimental siguiendo los pasos del método Hipotético-Deductivo y el uso de medios y materiales sencillos del entorno institucional primaria, el autor relaciono con la vida social del educando en su misma localidad.

Por ello es digno aportar la importancia experimental de los aprendizajes lúdicos como competencias básicas educativas argumentando así la incorporación al currículo escolar con nuevas herramientas, básicas para sumergirnos dentro de la comunidad educativa buscando los cambios profundos y significativos.

Debo concluir haciendo referencia que: Las competencias básicas de los juegos lúdicos figuran como referente fundamental para determinar los aprendizajes de socialización que se consideran importantes para los estudiantes desde un planteamiento integrador y orientado a la aplicación de los saberes adquiridos y previos, donde según los estudios el currículo establece, las concreciones que los centros educativos primarios incluyen obligatoriamente en su proyecto educativo, el desarrollo de las habilidades lúdicas como fuentes de competencias que tendrá mucha relevancia para su desempeño en las diversas actividades sensorio motrices.

Al respecto, Dávila (2003), en su tesis de investigación titulado "Todo niño tiene derecho a dominar aquellos conocimientos y destrezas lúdicas" como síntesis del desarrollo argumental sobre los resultados del trabajo, el investigador presenta las conclusiones haciendo referencia concreta a los

objetivos propuestos, que probablemente utilizará en la existencia; diferentes roles de convivencias teniendo un derecho de vivir naturalmente y feliz, donde un grupo de estudiantes se desarrollaran progresivamente cada uno a su capacidad plena.

En tal sentido, es verídico que el juguete es un instrumento lúdico, que nos permite potencializar nuestros conocimientos pedagógicos en la concepción inmediata de toda actividad lúdica, como podrá influir en el desarrollo de la formación de niños y niñas. Los juguetes no es educativo ni didáctico, pero los juegos que realizan cada uno de ellos califican de manera espontánea en lo educativo a didáctico así nos ayuda a mejorar los aprendizajes en la socialización dentro del entorno comunitario.

Por ello frente a todo, debo determinar que la vida frente a la comunidad educativa, es una forma de disfrutarlos, ya que la vida se relaciona dentro de los espacios cotidianos en que se produce la distracción y el disfrute, el goce, y el acompañado de la distensión que fomentan las diversas actividades simbólicas provenientes de nuestra imaginación en relación a los juegos.

La lúdica es una manera de vivir la cotidianidad, es decir se siente placer y se busca el valor lo que acontece, observando como una forma de satisfacción física, espiritual y mental. Por tanto la actividad lúdica nos proporciona el desarrollo de nuestras aptitudes, que las relacionamos con el sentido del humor en todas las personas, buscando de esta forma entonces la socialización de estudiantes en primaria, estos juegos se deben relacionar con el mundo exterior de manera asertiva y cognitiva para mejorar los cambios de destrezas dentro del entorno familiar, social y educativa y así mejora nuestros conocimientos de cambio.

Debo concluir haciendo referencia que: Lo importante es la adaptación a las nuevas necesidades e intereses con fines educativos. En ese sentido el docente de educación inicial y primario, debemos desarrollar las diferentes actividades lúdicas como estrategias metodológicas y pedagógicas, pues de esta manera nos ayuda a responder satisfactoriamente la formación integral y colectiva del niño y la niña en la formación primaria.

Por tanto cabe definir que los juegos lúdicos, son medios de acción y efecto en la socialización mutua de los niños de primaria, entendiendo de esta

manera, que el jugar es pasar el tiempo de forma activa y divertida, que tiene como finalidad la recreación, estos se desarrollan de manera más libre, pues la definición expresa las formas de las actividades lúdicas presentes en la sociedad; determinadas como un conjunto de efectos de valor estético que dan por resultados la combinación de algo.

A nivel local:

Seguidamente, MORALES (2003) mediante su tesis titulada “Juegos y actividades lúdica-recreativas”, como síntesis del desarrollo argumental sobre los resultados del trabajo, el investigador presenta las conclusiones haciendo referencia concreta a los objetivos propuestos, que el estudio de los juguetes, desde un punto de vista histórico y pedagógico emerge similitudes en las culturas heterogéneas, la muñeca, al igual que el balón, el cascabel, la peonza y las figuras de animales, aparecen en casi todas las civilizaciones.

Por lo tanto, lo que significa entonces es que los juegos lúdicos tradicionales son fuentes de inspiración que aparecieron con fines pedagógicos, para llevar también implícitas la utilización de recursos empleados para la ejecución de aprendizajes como formas de socialización, referentes a la creación y empleo de juguetes que han sufrido un proceso evolutivo paralelo al juego.

Debo concluir haciendo referencia que: Durante nuestra existencia quien no ha disfrutado o ha visto disfrutas a los niños, mediante diferentes juegos tradicionales, pues esto nos fluye como un desarrollo pedagógico, en donde cada uno de nosotros estábamos descubriendo la importancia de los juegos lúdicos, para que así afinar nuestro pensamiento y despertar la creatividad de implantar otros juegos didácticos nuevos, en relación de un grupo de personas de la misma edad, en relación a los costumbres y tradiciones de la comunidad de nuestro entorno social.

MANCCO, F. (2007) tesis titulada: “La influencia del método de proyectos en el logro de competencias del área de Ciencia y Ambiente en el nivel Primaria de menores del Colegio Nacional Mixto Manuel González Prada de Huaycán” llegó a las siguientes conclusiones:

A). Los alumnos que reciben clases con el método tradicional presentan mayores dificultades en el logro de competencias

B). Los alumnos del Nivel Primaria del Colegio Mixto, que recibieron clases con el método de Proyecto, presentaron un incremento significativo en el logro de competencias del Área de Ciencia y Ambiente.

1.3 Teorías relacionadas al tema

1.3.2 Habilidades lúdicas

1.3.2.1 Definiciones

Son entendidas como un medio de materiales lúdicas que asume el juego desde el punto de vista didáctico, implica que este sea utilizado en muchos casos para manipular y controlar a los estudiantes de primaria, dentro de los ambientes escolares en los cuales se aprende jugando; violando de esta forma la esencia y las características del juego como experiencia cultural y como experiencia ligada a la vida. Bajo este punto de vista el juego lúdico, mejora en el espacio libre-cotidiano la diversa habilidad es muy diferente al juego dentro de un espacio normado e institucionalizado como es la escuela, hace referencia Dávila (2003).

La lúdica es una actividad del desarrollo humano que forma el desarrollo psicosocial, el encuentro de saberes, la formación de la personalidad, encierra un grupo de actividades como una forma de placer, el goce, la actividad creativa y el descubrimiento de nuevos conocimientos. Las lúdicas nos favorecen nuevos aprendizaje de socialización, placentero y constituye la mejora de los niños y niñas brindándoles mejores posibilidades de expresión y satisfacción en donde se entrelaza el goce, la actividad creativa y el conocimiento, haciéndonos referencia según Dávila (2003).

Este conjunto de actividades son elementos activos que desata la potencialidad excesiva de todas sus formas, busca el desarrollo de todos los sentidos: vista, olfato, tacto, audición, quienes necesitan de una estimulación y ejercitación para su desarrollo. Así mismo, en la medida en que el niño y la niña reciben estímulos y presiones para el encuentro de información que fortalece la práctica, motora y desarrollo intelectual hace referencia Dávila (2003).

Para que un niño o niña de Educación primaria la cual oscila entre los 6 y 12 años, las lúdicas se conviertan en una actividad cotidiana, su desarrollo evolutivo en gran medida está marcado por el ejercicio y práctica de las

mismas que se inician en su entorno familiar y más tarde se prolongan al sistema preescolar, referencia adquirido por Di Sante, (1996).

Esto se desprende del hecho de que la escuela como institución primaria, ha visto disminuir su necesidad de una formación intelectual que capaciten al niño y niña en edad preescolar en lo que anteriormente tenía en su casa y en la vida social. Es así como la teoría pedagógica de hoy enfatiza la necesidad de utilizar más intensamente las actividades lúdicas como proceso educativo formal a nivel de la escuela como institución encargada del mismo.

En tal sentido el motivo de consideración del tema las actividades lúdicas en el aula del escolar como estrategia que permite estimular de manera determinante el desarrollo del niño o niña, debido que a través de estas actividades se pueden fortalecer los valores, estimular la integración, reforzar aprendizaje, promover el seguimiento de instrucciones, el desarrollo psíquico, físico y motor, estimular la creatividad, además de ofrecer igualdad de oportunidades y condiciones para la participación del estudiante como parte de un grupo diferente al familiar lo cual con lleva a la formación ciudadana, referencia adquirido por Di Sante, (1996).

A través de la expresión lúdica, el pequeño en edad escolar puede ejercitar la observación, la asociación de ideas, la expresión oral; facilitándole de esta forma la adquisición de conocimientos previstos en la planificación y proyectos. Es por ello, nos permite un vuelco de todo ser y una liberación energética que se conoce en la alegría que se siente y se transmite al aspecto lúdico. La alegría, sentimiento muchas veces relegado de los hábitos de enseñanza, es la expresión del ser que curiosear, explora, construye y comparte con otros el descubrimiento de la realidad y el despliegue de su propia creatividad.

Menciona que la teoría pedagógica de hoy enfoca más en la necesidad de utilizar intensamente las diversas actividades lúdicas, en donde los juguetes y la ludoteca son elementos básicos catalogados para el desarrollo del proceso educativo formal a nivel escolar, la psicomotricidad se presenta como un factor predominante para el avance del aprendizaje lúdico social y su adaptación al entorno, por tanto el niño y la niña deben moverse para aprender y deben aprender para moverse a causa de lo que

reciben del ambiente, tanto externa como internamente que caracterizan su propia naturaleza.

Una de las primeras relaciones entre cuerpo y aprendizaje, lo constituye el encuentro cuando el niño o niña entra a una institución educativa, la relación cuerpo y aprendizaje se da a través de la mediación que desarrolla el docente, durante el espacio afectivo del aprendizaje. La mediación corporal nos favorecer la comunicación afectiva, el aprendizaje significativo y la salud, produciéndose en el proceso educativo, se dinamiza a través del tono emocional, en gestos, posturas, movimientos, toque, miradas, suspensión, la manera de cargar, el uso de la voz, el desplazamiento y la rítmica, autónoma y progresiva de acuerdo a su nivel de desarrollo social. Nuestras dimensiones encontradas para este estudio de las habilidades lúdicas son:

1.3.1.1 Conciencia de sí mismo:

De juego y del campo en el que se manifiesta esta conducta, dado por el espacio del individuo y de las relaciones que produce, de esta manera constituye el motor del desarrollo en la medida en la que crea continuamente zonas de desarrollo próximo.

La lúdica constituye una actitud favorable al gozo, a la diversión, al pasatiempo e ingenio de la imaginación y la fantasía cada individuo; como espacio de expresión y socialización de acuerdo a reglas constituidas y aceptadas por los participantes, es entendido dentro del desarrollo.

1.3.1.2 Libertad en el movimiento

El concepto de juego, es como una acción u ocupación libre, que se desarrolla dentro de límites de tiempo y espacio determinados, según reglas obligatorias, aunque libremente aceptadas, acción que tiene su fin en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría, así como de la conciencia de que en la vida cotidiana, es diferente, no se trata del lugar que al juego corresponda entre las demás manifestaciones de la cultura, sino en qué grado la cultura misma ofrece un carácter de juego; aporta un nuevo elemento a lo que llamamos la "dualidad" del juego, es más que un fenómeno meramente fisiológico o una reacción psíquica condicionada; es una función llena de sentido.

1.3.1.3 Trabajo en equipo

Un elemento importante que se pudo observar y que vale la pena resaltar es la importancia que se le da al trabajo en equipo, los niños adoptan una conducta sobre un mismo trabajo lúdico, se convierte la tarea en un acto cooperativo; en los talleres de padres e hijos, observamos que muchos padres no solo hacían la actividad del taller en conjunto con sus hijos, sino que participan en las decisiones y formas bajo el cual las estaban haciendo, donde el padre lleva el liderazgo en la actividad a realizarse, delegando funciones y juntos haciendo un trabajo en equipo orientado y guiado por el adulto.

El rol del estudiante que egresa de Educación Primaria, se hace referencia en cuatro aprendizajes significativos y fundamentales:

- aprender a conocer.
- aprender a hacer.
- aprender a convivir y
- aprender a ser.

En consecuencia, una planificación y evaluación educativa concibe con las características de integralidad al igual de los procesos de enseñanza y las estrategias didácticas, coherentes al desarrollo del niño o la niña en esta edad, se señalan a continuación:

Aprender a Conocer

Consiste el comprender a reconocerse a sí mismo(a) como parte diferente y, a su vez, integrante de su entorno inmediato.

Aprende y valora las diferencias y similitudes de género, a reconocer los miembros de la familia, la comunidad y la escuela, de esta manera se adquiere conocimientos a través de la interpretación de códigos lingüísticos, matemáticos, científicos y sociales.

Manteniendo una facilidad de comunicación, expresión, curiosidad inteligencia, sentido crítico y autonomía de juicio. Utiliza el lenguaje oral en diferentes situaciones y contextos: conversando, cantando, recitando, narrando cuentos o anécdotas, identificando palabras escritas; así como en las escrituras textuales simples en un contexto significativo.

Reconoce el ambiente estableciendo relaciones de causa-efecto, de espacio y tiempo, la cuantificación y elementos tecnológicos relacionados con su edad y nivel de desarrollo.

Aprender a Hacer

Se expresa creativamente a través de actividades artísticas: la pintura, el dibujo, el modelado, la música, la expresión corporal, representaciones de personajes y situaciones.

Buscando la capacidad de actividades y juegos que requieren de grandes movimientos y destrezas motoras finas con orientación hacia acciones pertinentes.

Utiliza los objetos, juguetes, instrumentos y materiales disponibles como un medio para su aprendizaje y modificar su entorno.

Realiza juegos y actividades de aprendizaje con diversos materiales con la ayuda del adulto, otros niños o niñas y por iniciativa propia.

Aplica procesos de pensamiento, experiencias y conocimientos en las diversas situaciones y problemas de su vida diaria.

Participa con otras personas en actividades y creaciones colectivas en diferentes entornos: la escuela, la familia y la comunidad.

Aprender a Convivir.

Los sujetos se identifican como persona y se inicia en la toma de conciencia como ser social en una familia y comunidad, con normas, hábitos, valores y costumbres.

Estableciendo así relaciones sociales a través del juego, el dialogo y otras situaciones de la vida diaria, con otros niños y demás miembros de la familia, comunidad y escuela.

Para así demostrar el interés por otras personas y practicar la solidaridad y la cooperación mutua.

Aprender a ser

Establece relaciones afectuosas, de confianza, de respeto y pertenencia en su familia y su comunidad.

Participa del trabajo en grupo y mantiene relaciones interpersonales abiertas y positivas.

Se muestra como un ser original y creativo, capaz de demostrar curiosidad y espontaneidad en sus acciones, tiene iniciativa y toma decisiones acordes a su edad.

Se reconoce como un yo dinámico que valora y disfruta de las actividades físicas, lingüísticas, musicales, sociales, estéticas y lúdicas.

Desarrolla una conciencia ecológica de amor por la naturaleza, por las personas y por su entorno particular.

Manifiesta sentimientos positivos hacia las personas del otro sexo, de respeto y solidaridad, comenzando a reconocer sus emociones.

Estos aprendizajes son integradoras, debido a que el conocimiento infantil se produce en un proceso que implica componentes cognitivos, interactiva, afectiva y emocional, así como su aplicación y comunicación en el contexto social y cultural.

1.3.2 Aprendizaje de socialización

1.3.2.1 Definiciones

Yubero, (2008); menciona que la socialización es un proceso que puede decir que el ser humano desde que nace es un ser social, destinado a vivir en un mundo social y que, para ello, necesita la ayuda de los demás; como ser social va construyendo poco a poco a través de la interacción con los otros, en un proceso continuo de socialización. Así, el proceso será un aprendizaje de las conductas sociales consideradas adecuadas dentro del contexto donde se encuentra el estudiante en desarrollo junto con las normas y valores que rigen estos patrones conductuales.

Es más, a medida que los niños maduran física, cognoscitiva y emocionalmente buscan su independencia de los adultos, por lo que es necesario el paso del control externo al autocontrol hace imprescindible la interiorización de las normas y valores característicos de la cultura donde deben insertarse. Es un proceso de influencia entre una persona y sus semejantes, un proceso que resulta de aceptar las pautas de comportamiento social y de adaptarse a ellas.

La socialización de aprendizajes son procesos de adaptación del individuo a la sociedad, para poder adaptarse el individuo tiene que interiorizar, mediante procesos de aprendizaje, las normas y juicios de valores comportándose de forma adecuada a las exigencias sociales. Ocupando

un lugar fundamental a las interacciones entre el individuo y los elementos del sistema social, de ellas, depende que se produzca adecuadamente la socialización y la persona adquiera su dimensión social, podemos decir que el proceso de socialización es el mecanismo que permite al individuo hacerse miembro de los diferentes elementos que componen el sistema social, estos son muy numerosos y complejos, Yubero, (2008).

La socialización se puede describir desde dos puntos de vista:

Objetivamente; cuando el flujo de la sociedad ejerce en el individuo; un proceso que moldea al sujeto y lo adapta a las condiciones de una sociedad determinada.

Subjetivamente; cuando a partir de una respuesta el individuo procesa informaciones entre una persona y sus semejantes, que resulta aceptar las pautas de comportamiento social y de adaptarse en las distintas etapas entre la infancia y la vejez, sino también en personas que cambian de cultura.

La socialización es vista por los sociólogos como un proceso, mediante el cual se inculca la cultura a los miembros de la sociedad, a través de él, la cultura se va transmitiendo de generación en generación, los individuos aprenden conocimientos específicos, desarrollan sus potencialidades y habilidades necesarias para la participación adecuada en la vida social adaptándose al comportamiento organizado de esta manera se inicia desde las dimensiones.

Nuestras dimensiones encontradas para este estudio de los aprendizajes de socialización son:

a) Desarrollo físico: se refiere al espacio físico donde se produce el aprendizaje, ubicación, condiciones y características ambientales, Instituciones educativas, espacio familiares y comunitarios; implica razones que cuando y como se utilizan.

b) Relaciones sociales: es el mundo relacional en que se establecen los espacios quienes se relacionan y en qué circunstancias, mediante la interacción del niño y niña o viceversa; adulto, niño, materiales niño, de acuerdo al entorno social, representando la efectividad de los espacios y

tipo de actividades a los que están destinados y vinculados a las diversas funciones como se utilizan y para que utilizarlos.

c) Dimensión temporal: se refiere a la planificación del tiempo en una jornada o rutina diaria de atención, a las actividades pedagógicas dirigidas al grupo social del niño o la niña, de formas colectivas de pequeños grupos e individuales, para el desarrollo de actividades de recreación, de alimentación, descanso y aseo personal.

Olds y Feldman (2001) en las dimensiones del conocimiento refiere en ayudar a los estudiantes a integrar el conocimiento nuevo con las estrategias que ya se tienen para buscar una orientación relacionado con el conocimiento nuevo, que involucran que la afirmación ocurre en el mundo del niño y es significativo, pero no es la totalidad de la historia. Cada uno sigue escribiendo su propia historia de desarrollo humano mientras vive". De esta manera, los agentes de socialización son aquellas personas que hacen posible la efectividad de la estructura y proceso social, pasándose de la exclusividad de la familia a la influencia de otros agentes externos a la misma.

Así, y aunque la familia siga siendo el centro del mundo social del niño, empieza pronto a interesarse por personas diferentes a las de su hogar, siendo especialmente importante el grupo de iguales, el cual alcanzará su máxima relevancia en el período de la adolescencia, para la construcción de su propio mundo social, en el que se reproducen.

Por tanto, Sánchez y Goudena, (1996), afirma las dimensiones de los aprendizajes como formas de adquisición de conocimientos sociales, ya que las demandas que les exigen los iguales les permiten progresar en su integración. Por tanto, los estudiantes, en interacción con sus compañeros, desarrollan las destrezas necesarias para su socialización y para el logro de su independencia social; para formar parte de un grupo.

Dichas normas y valores podrán actuar entonces como potenciadores de la socialización familiar o bien como una influencia diferencial del proceso iniciado en la familia.

Los estudiantes buscarán entonces el apoyo en los amigos que comparten sus mismas creencias, constituyéndose éstos en fuente de afecto y orientación social frente a los modelos comportamentales que les

ofrecen las personas en las que más se confiará con relación a la intimidad y el apoyo, constituyendo para ellos un entorno seguro donde socializarse sin crítica, ni dirección.

En estas edades, los padres, suelen mostrar una especial preocupación por el grupo de amigos de los hijos, sintiéndose impotentes frente a su influencia. Sin embargo, la influencia de la relación paterno-filial anterior a la adolescencia juega un papel decisivo, y por ello los esfuerzos socializadores deben iniciarse desde la niñez más temprana, los patrones familiares de éxito en la socialización incluyen la seguridad del vínculo afectivo, el aprendizaje por observación del comportamiento de los padres y la capacidad de respuesta mutua entre padres e hijos.

Por otra parte la socialización primaria finaliza cuando el concepto del otro generalizado se ha establecido en la conciencia del individuo, cualquier proceso posterior que induce al individuo ya socializado a nuevos sectores del mundo objetivo de su sociedad, donde el individuo descubre que el mundo de sus padres no es el único. La carga afectiva es reemplazada por técnicas pedagógicas que facilitan el aprendizaje caracterizándose por la división social del trabajo y por la distribución social del conocimiento de los sujetos.

Berger y Luckman: afirma que las realidades sociales varían a través del tiempo y el espacio, pero es necesario fomentar el fenómeno que es independiente de la voluntad del individuo sobre la cual pueden completarse, en una teoría amplia de la acción social sin perder lógica interna a partir de que el individuo necesita cumplir un modo de ser, sentir y pensar.

Existen diversos agentes de socialización, que juegan un papel de mayor o menor importancia según las características peculiares de la sociedad, de la etapa en la vida del sujeto y de su posición en la estructura social, en la medida que la sociedad se va haciendo más compleja y diferenciada, el proceso de socialización debe, cumplir las funciones de homogeneizar y diferenciar a los miembros de la sociedad.

Se puede decir que las dimensiones del aprendizaje son agentes de socialización que cada persona procesa el comienzo natural inmediato del grupo familiar, pero éste pronto se amplía con otros grupos.

En la historia de la humanidad, la familia ha sido la agencia de socialización más importante en la vida del individuo, sin embargo, la importancia sigue siendo capital la familia es el primer agente en el tiempo, durante un lapso más o menos prolongado tiene prácticamente el monopolio de la socialización y, además, especialmente durante la infancia, muchas veces selecciona de manera directa o indirecta a las otras agencias, escogiendo la escuela a la que van los niños, procurando seleccionar los amigos con los cuales se junta, controlando los diversos accesos.

1.4 Formulación del problema

1.4.1 General

¿En que medida las habilidades lúdicas mejoran el aprendizaje de socialización en los estudiantes de quinto grado de Educación Primaria?

1.4.2 Especifico

A- ¿En que medida la conciencia de sí mismo mejoran el aprendizaje de socialización de los estudiantes de quinto grado de Educación Primaria?

B- ¿En que medida la libertad en el movimiento mejoran el aprendizaje de socialización de los estudiantes de quinto grado de Educación Primaria?

C- ¿En que medida la ejecución de trabajo en equipo mejoran el aprendizaje de socialización de los estudiantes de quinto grado de Educación Primaria?

1.5 Justificación del estudio

La realización de la investigación es de gran importancia y se justifica en los siguientes aspectos:

1.5.1 Relevancia social: porque todas las soluciones están dirigidas a los miembros de una sociedad educativa; al beneficiarse uno de sus miembros los resultados impactan en la sociedad que los incluye. La investigación tiene una trascendencia social, ética y valorativa; porque se orienta a mejorar problemas educativos en los estudiantes de primaria quienes serán los beneficiarios directos, así como los docentes que se encargaran en impulsar y convivir, para lograr un aprendizaje significativo óptimo.

1.5.2 Distinción teórica: Nos permite, organizar, sistematizar y crear cierto grados de conocimientos científicos y teóricos a través de la

práctica para la comunidad educativa y otras personas que se interesen en el análisis de las variables: habilidades lúdicas y el aprendizaje significativo; dicha información será el resultado de una búsqueda exhaustiva de fuentes de información.

1.5.3 Distinción Metodológica: posibilita la construcción de instrumentos de recolección de datos; sobre las habilidades lúdicas, estos instrumentos fueron validados y confiabilizados.

La forma ordenada como se siguió la ruta de los aprendizajes significativos es característica de la esencia de la personalidad, por tanto, dichos instrumentos y diseño podrán ser utilizados por otros investigadores que se apoyen en esta metodología.

1.5.4 Distinción Práctica: porque al desarrollar las habilidades lúdicas, se fortalece el aprendizaje significativo en sus distintas dimensiones: al mismo tiempo es necesario encomendar para su aplicación de nuestra teoría en la etapa escolar primaria.

1.6 Hipótesis

1.6.1 General

Hi: Las habilidades lúdicas mejoran significativamente el aprendizaje de socialización en los estudiantes de quinto grado de Educación Primaria.

Ho: Las habilidades lúdicas no mejoran significativamente el aprendizaje de socialización en los estudiantes de quinto grado de Educación Primaria.

1.6.2 Específicos

A- La conciencia de sí mismo mejora significativamente el aprendizaje de socialización de los estudiantes de quinto grado de Educación Primaria.

B- La libertad de movimiento mejora significativamente el aprendizaje de socialización en los estudiantes de quinto grado de primaria.

C- El trabajo en equipo mejora significativamente el aprendizaje de socialización en los estudiantes de quinto grado de primaria.

1.7 Objetivos

1.7.1 General

Determina la mejora de las habilidades lúdicas en el aprendizaje de socialización en los estudiantes de quinto grado de primaria.

1.7.2 Específicos

A- Determina la mejora de la conciencia de sí mismo en el aprendizaje de socialización en los estudiantes de quinto grado de primaria.

B- Determina la mejora de la libertad en el movimiento en el aprendizaje de socialización en los estudiantes de quinto grado de primaria.

C- Determina la mejora del trabajo en equipo en el aprendizaje de socialización en los estudiantes de quinto grado de primaria.

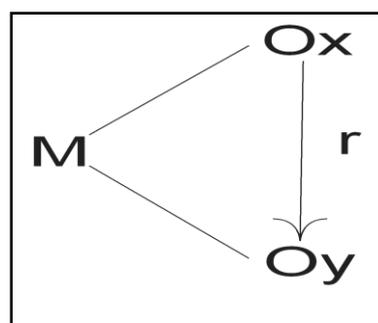
II. MÉTODO:

2.1 Diseño de investigación

El presente trabajo de investigación es: No experimental transaccional correlacional causal. Nuestro diseño de trabajo es **no experimental** porque se realiza sin manipular deliberadamente las variables (habilidades lúdicas y aprendizaje de socialización); **es transaccional**, porque se recolectan datos en un solo instante; es correlacional por que se mide el grado de relación entre habilidades lúdicas y aprendizaje de socialización; **es causal**, porque se mide la génesis de las habilidades lúdicas en el aprendizaje socializado.

Debemos recordar que la **causalidad implica correlación**, pero no toda correlación significa causalidad.

El gráfico que corresponde a este diseño es el siguiente:



En tal sentido de nuestro estudio la interpretación es lo siguiente:

M = Es la muestra donde se realiza el estudio, es decir 25 estudiantes del nivel primario de quinto grado en una Institución Educativa.

O₁ = Habilidades Lúdicas,

O₂ = Aprendizaje de Socialización.

r= Coeficiente de correlación entre las variables de estudio.

2.2 Variables, operacionalización

2.2.1 Variables

Variable 1: Habilidades Lúdicas.

Los juegos como habilidades lúdicas, son tipos de actividades físicas y mentales que está presente en todos los seres humanos, donde constituye una actividad de gran importancia para el desarrollo integral del niño.

Donde va descubriendo poco a poco el mundo que les rodea; pero no solo eso, jugar constituye el buen desarrollo psicomotriz. (Di Sante, 1996).

Dimensiones:

D1: Conciencia de sí mismo.

D2: Libertad en el movimiento.

D3: Trabajo en equipo.

Variable 2: Aprendizaje de Socialización.

El aprendizaje de socialización es un proceso que puede decidir que el ser humano desde que nace es un ser social, destinado a vivir en un mundo social para ello necesita la ayuda de los demás, el aprendizaje son conductas sociales consideradas adecuadas dentro del contexto donde se encuentra el estudiante en desarrollo junto con las normas y valores que rigen los patrones conductuales. Yubero, (2008);

Dimensiones:

D1: Desarrollo físico.

D2: Relaciones sociales.

D3: Dimensión temporal.

2.2.2 Operacionalización de variables:

Definición conceptual	Definición operacional	dimensiones	Indicadores	Esc me
<p>Los juegos como habilidades lúdicas, son tipos de actividades físicas y mentales que está presente en todos los seres humanos, donde constituye una actividad de gran importancia para el desarrollo integral del niño</p> <p>Donde va descubriendo poco a poco el mundo que les rodea; pero no solo eso, jugar constituye el buen desarrollo psicomotriz. (Di Sante, 1996).</p>	<p>Las habilidades lúdicas desde el entendimiento sobre el aprendizaje de socialización, se evaluará en las dimensiones: cognitivas, y organizativas, a través del cuestionario de habilidades lúdicas constituido por 15 ítems.</p>	D₁: Conciencia de sí mismo.	<ul style="list-style-type: none"> - Individuo y el espacio. - Motor del desarrollo. - Actitud favorable al gozo. - Expresión y socialización. 	Esc int
		D₂: Libertad en el movimiento.	<ul style="list-style-type: none"> - Acción u ocupación libre. - Según reglas obligatorias. - Sentimiento de tensión y alegría. - Conciencia de la vida cotidiana. - Manifestaciones de la cultura. 	
		D₃: Trabajo en equipo.	<ul style="list-style-type: none"> - Trabajo en equipo. - Talleres de padres e hijos. - Participación en las decisiones y formas. - Delegar funciones. 	
<p>El aprendizaje de socialización es un proceso que puede decidir que el ser humano desde que nace es un ser social, destinado a vivir en un mundo social para ello necesita la ayuda de los demás, el aprendizaje son conductas sociales consideradas adecuadas dentro del contexto donde se encuentra el estudiante en desarrollo junto con las normas y valores que rigen los patrones conductuales. Yubero, (2008);</p>	<p>Para evaluar el aprendizaje de socialización se consideraron las dimensiones: método apropiado, de motivación y de comunicación. Los procesos de la toma de decisiones, a través del cuestionario del aprendizaje de socialización constituido por 15 ítems.</p>	D₁: Desarrollo físico.	<ul style="list-style-type: none"> - Espacio físico. - Condiciones y características ambientales. - Familias comunitarias. 	Esc inter
		D₂: Relaciones sociales.	<ul style="list-style-type: none"> - Establecen espacios. - La interacción del niño y niña. - Entorno social. - Efectividad de los espacios. - Tipo de actividades. 	
		D₃: Dimensión temporal.	<ul style="list-style-type: none"> - Planificación del tiempo. - Actividades pedagógicas. - Desarrollo de actividades. 	

Εσχαλα πιγεσιμαλ:

Escala:	%
Mala	0 - 10
Regular	11 - 15
Bueno	16 - 17
Muy Bueno	18 - 20

2.3 Población y muestra

2.3.1 Población

Estudiantes del quinto grado de las secciones “A” y “B” del nivel primario de La Escuela Primaria de Menores N° 34030 de Yurajhuanca, Distrito de Simón Bolívar.

2.3.2 Muestra

El presente estudio, como materia de investigación, estuvo dirigido a una muestra de 25 estudiantes del quinto grado con secciones A - B de ambos sexos de la Escuela Primaria de Menores N° 34030 ubicado en el centro poblado de Yurajhuanca del Distrito de Simón Bolívar Provincia y Departamento de Pasco, como se indica en el siguiente cuadro:

A.- Cuadro estadístico de Estudiantes de quinto grado de la EPM N° 34030 Yurajhuanca - Simón Bolívar:

GRADOS:	SECCION	GENERO:		TOTALES
		Hombres	Mujeres	
Quinto	A	05	08	13
Quinto	B	04	08	12
TOTALES:		11	16	25

2.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos, validez y confiabilidad:

Las técnicas, son procedimientos sistematizados, por lo tanto en la presente investigación, la técnica fue seleccionada teniendo en cuenta lo que se investiga, el porqué, para qué y cómo se investiga.

Los instrumentos son medios auxiliares para recoger y registrar los datos obtenidos.

La técnica empleada en la presente investigación es la encuesta, con sus respectivos instrumentos que son: Cuestionarios sobre Habilidades Lúdicas y Aprendizaje de Socialización. Tal como se detallaran en seguida:

A.- Cuestionario sobre habilidades lúdicas:

Tiene como propósito determinar el nivel de la variable **Habilidades lúdicas** en los Estudiantes de quinto grado de la EPM N° 34030 Yurajhunaca - Simón Bolívar. El cual ha sido estructurado en función de sus dimensiones: Conciencia de sí mismo, Libertad en el movimiento y Trabajo en equipo. El cuestionario consta de **05 ítems cada uno**.

a) FICHA TÉCNICA:

Nombre del instrumento: Habilidades lúdicas.

Autor: Br. Daniel Dámaso, Espíritu Angulo

Administración: Individual

Procedencia: Programa de Maestría en Administración de la Educación, Escuela de Postgrado de la Universidad César Vallejo- Trujillo.

Año: 2017

Aplicación: estudiantes.

Duración: 35 minutos

Usos: Estudiante de quinto grado de las secciones "A" y "B" de Educación Primaria de la EPM. N° 34030 de Yurajhuanca - Simón Bolívar - Pasco.

Dimensiones a medir: Conciencia de sí mismo, Libertad en el movimiento y Trabajo en equipo

N° total de Ítems: 15 ítems.

b) DESCRIPCION DE PRUEBA:

Se presenta el instrumento del cuestionario elaborado sobre habilidades lúdicas partiendo de la variable general, dividida en tres dimensiones: Conciencia de sí mismo, Libertad en el movimiento y Trabajo en equipo. Cada una de ellas con sus respectivos indicadores.

Conciencia en sí mismo: Identifica la realidad problemática, identifica la conducta de la realidad personal y formula problemas considerando su formación y destreza en el desarrollo próximo.

Libertad en el movimiento: Define conceptos de ocupación en los tiempos determinados, analiza, resume e infiere su reacción psíquica y psicológica.

Trabajo en equipo: Maneja técnicas e instrumentos de recolección y procesamiento, presentación de resultados, validación, prueba de hipótesis y conclusiones.

En base a estas dimensiones e indicadores se plantearon los ítems, que hacen un total de 15 preguntas; cada pregunta tiene cinco alternativas de respuestas:

Muy bueno (3 puntos), Bueno (2 puntos), Regular (1 punto), Malo (0 puntos).

B- CUESTIONARIO SOBRE APRENDIZAJES DE SOCIALIZACIÓN:

Tiene como propósito determinar el nivel de **la variable de Aprendizaje de socialización en los** Estudiantes de quinto grado de la EPM N° 34030 Yurajhunaca - Simón Bolívar. El cual ha sido estructurado en función de sus dimensiones: Desarrollo físico, Relaciones sociales y Dimensión temporal. El cuestionario consta de **05 ítems cada uno.**

a) FICHA TÉCNICA:

Nombre del instrumento: Aprendizaje de socialización.

Autor: Br. Daniel Dámaso, Espíritu Angulo

Administración: Individual

Procedencia: Programa de Maestría en Administración de la Educación, Escuela de Postgrado de la Universidad César Vallejo- Trujillo.

Año: 2017

Aplicación: estudiantes.

Duración: 35 minutos

Usos: Estudiante de quinto grado de las secciones "A" y "B" de Educación Primaria de la EPM. N° 34030 de Yurajhuanca - Simón Bolívar - Pasco.

Dimensiones a medir: Desarrollo físico, Relaciones sociales y Dimensión temporal.

N° total de ítems: 15 ítems.

b) DESCRIPCION DE PRUEBA:

Se presenta el instrumento del cuestionario elaborado sobre Aprendizajes de socialización partiendo de la variable general, dividida en tres dimensiones: Desarrollo físico, Relaciones sociales y Dimensión temporal. Cada una de ellas con sus respectivos indicadores.

Desarrollo físico: Identifica la realidad del lugar y el espacio, identifica las características ambientales, formula problemas considerando las implicancias socio culturales.

Relaciones sociales: Define conceptos de espacios con quienes se relacionan en los tiempos determinados, analiza, resume e infiere su afectividad vinculados con quienes se relacionan.

Dimensión temporal: Maneja técnicas de planificación del tiempo, de los instrumentos y de las actividades pedagógicas, presentando un resultado y una validación, prueba de hipótesis sobre la recreación personal.

En base a estas dimensiones e indicadores se plantearon los ítems, que hacen un total de 15 preguntas; cada pregunta tiene cinco alternativas de respuestas:

Muy bueno (3 puntos), Bueno (2 puntos), Regular (1 punto), Malo (0 puntos).

2.5 Métodos de análisis de datos:

Para el análisis estadístico se procedió a tabular los datos obtenidos, construyendo tablas de frecuencia y gráficos estadísticos con sus correspondientes análisis e interpretaciones. En el análisis estadístico inferencial se hará uso del “Coeficiente de Correlación de Pearson” o “Rho spearman”, según prueba de Kolmogorov - smirnov, para hallar la relación entre las variables de estudio y sus dimensiones.

También se utilizará la prueba “T” de Student para determinar el nivel de significancia y así poder contrastar la hipótesis de investigación, usando los siguientes criterios de significación estadística: $p > 0,05$: relación no significativa, $p < 0,05$: relación significativa que obtendremos un resultado adecuado de acuerdo a nuestra variable.

Los datos recolectados para la contrastación de las hipótesis, en que se obtendrán los grados de agrupación entre las variables de habilidades lúdicas y aprendizaje de socialización, y sus respectivas dimensiones, para ser procesados utilizando la prueba de kolmogorov-Smirnov, para la

función de su nivel de significancia bilateral determinando si se usa la fórmula de Pearson o la fórmula de Rho Spearman (Si $p > 0.05$ se usará Pearson y si $p < 0.05$ se usará Rho Spearman).

Para la interpretación del grado de relación positiva entre las variables se tendrá en cuenta la siguiente valoración:

INTERVALO GRADO DE RELACIÓN

0 – 10 Mala

11 – 15 Regular

16 – 17 Buena

18 – 20 Muy Buena

Para la evaluación de la influencia se realizara el análisis de varianza (ANOVA) del análisis de regresión y el coeficiente de determinación para medir el porcentaje de influencia de las habilidades lúdicas y aprendizajes de socialización en los estudiantes de primaria de Yurajhuanca.

2.6 Aspectos éticos

Los principios básicos de la conducta humana y educativa, se fundamentan en el hecho de realizarlas a base de la diversas habilidades lúdicas y su aceptación por el desarrollo intelectual de los aprendizajes significados en los estudiantes, docentes y padres de familia, a medida que sea de crecimiento para toda la sociedad en la que se contextualiza los pensamientos lógicos y cognoscitivos.

El presente trabajo de investigación tiene que considerar diversos principios de valores y éticos. En esta investigación se salvaguardó la identidad de las agentes comunitarios que solo el investigador conoce y puede identificar así mismo tuvo en cuenta el consentimiento informado de parte de los integrantes de la muestra de estudio.

Por otro lado la recolección de datos fue imparcial y los datos recogidos reflejan la realidad de estudio.

Las citas de los autores son expresados estrictamente en orden alfabético en las referencias bibliográficas respetando el derecho intelectual y la autoría de la información utilizada en la estructuración del trabajo de investigación. Di Sante, (1996).

III. RESULTADOS:

A.- RESULTADOS DEL CUESTIONARIO SOBRE HABILIDADES LÚDICAS.

Tabla N° 01: Conciencia de sí mismo en los estudiantes de quinto grado de Educación Primaria de la EPM. N° 34030 de Yurajhuanca.

CONCIENCIA DE SI MISMO:					
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Regular	5	20,0	20,0	20,0
	Bueno	8	32,0	32,0	52,0
	Muy Bueno	12	48,0	48,0	100,0
	Total	25	100,0	100,0	

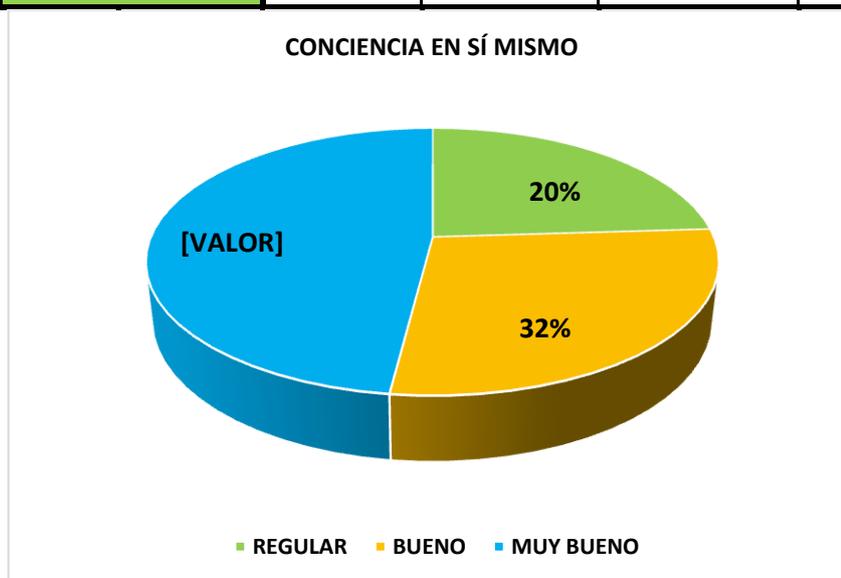


Figura 01: Conciencia de sí mismo en los estudiantes de quinto grado de Educación Primaria de la EPM. N° 34030 de Yurajhuanca.

Interpretación:

En la siguiente tabla se predomina la dimensión de conciencia de sí mismo, con el valor de la categoría Regular de 20,0%, el 32,0 % muestra una categoría Bueno y una muestra Muy bueno de 48.0 % presenta muy buen nivel de desarrollo de conciencia de sí mismo en las habilidades lúdicas, efectuados por 25 participante de las secciones de “A” y “B” de La Escuela Primaria de Menores N° 34030 de Yurajhuanca, Distrito de Simón Bolívar.

El análisis determinante de la tabla, refleja que los estudiantes en su mayoría tienen Muy bueno nivel de desarrollo de habilidades lúdicas; esto quiere decir que los niños tienen dificultades para desarrollar una conciencia de sí mismo que las actitudes no son favorables en las actividades de gozo y la expresión en la socialización.

Tabla N° 02: Libertad en el movimiento en los estudiantes de quinto grado de Educación Primaria de la EPM. N° 34030 de Yurajhuanca.

LIBERTAD EN EL MOVIMIENTO					
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Regular	6	24,0	24,0	24,0
	Bajo	7	28,0	28,0	52,0
	Muy Bueno	12	48,0	48,0	100,0
	Total	25	100,0	100,0	

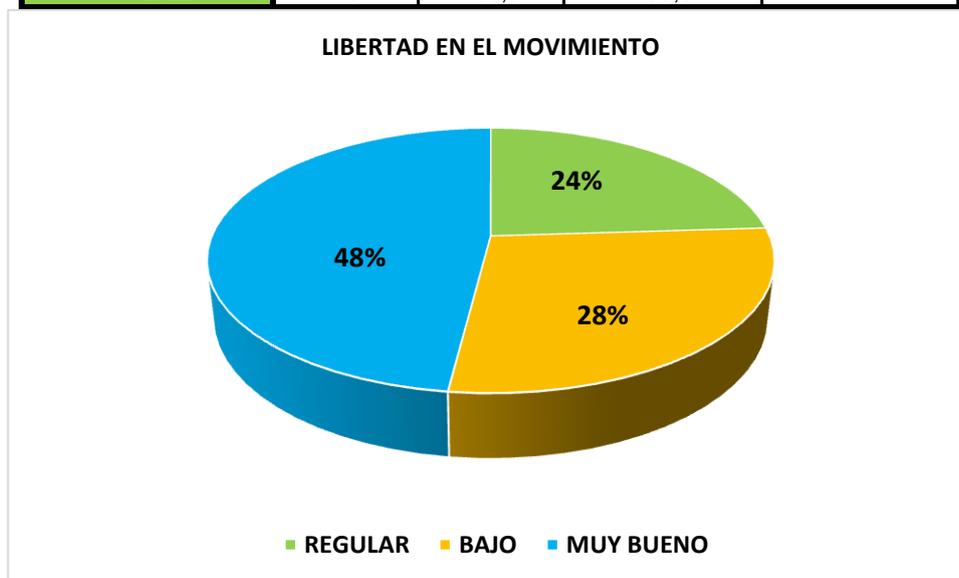


Figura 02: Libertad en el movimiento en los estudiantes de quinto grado de Educación Primaria de la EPM. N° 34030 de Yurajhuanca.

Interpretación:

En la siguiente tabla se predomina la dimensión de Libertad en el movimiento, con el valor de la categoría Regular de 24,0%, el 28,0 % muestra una categoría Bajo y una muestra Muy bueno de 48.0 % presenta muy buen nivel de desarrollo de libertad en el movimiento en las habilidades lúdicas, efectuados por 25 participante de las secciones de “A” y “B” de La Escuela Primaria de Menores N° 34030 de Yurajhuanca, Distrito de Simón Bolívar.

El análisis determinante de la tabla, refleja que los estudiantes en su mayoría tienen Muy bueno nivel de desarrollo de habilidades lúdicas; esto quiere decir que el valor del porcentaje refleja que los estudiantes tienen deficiente nivel de Libertad en el movimiento, que las actitudes no son favorables porque no

relacionan sentimientos de tensión y ocupación en la conciencia de la vida cotidiana.

Tabla N° 03: Trabajo en equipo en los estudiantes de quinto grado de Educación Primaria de la EPM. N° 34030 de Yurajhuanca.

TRABAJO EN EQUIPO					
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Regular	5	20,0	20,0	20,0
	Medio	8	32,0	32,0	52,0
	Muy Bueno	12	48,0	48,0	100,0
	Total	25	100,0	100,0	

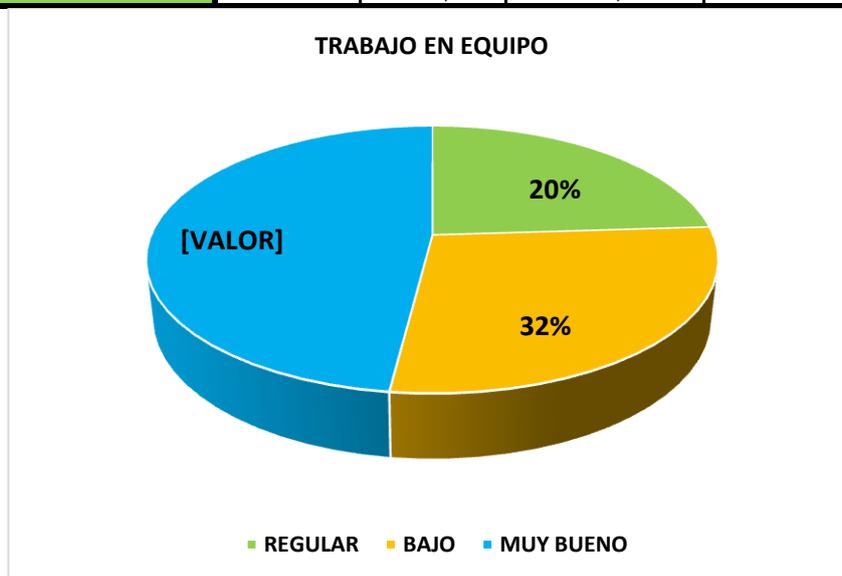


Figura 03: Trabajo en equipo en los estudiantes de quinto grado de Educación Primaria de la EPM. N° 34030 de Yurajhuanca.

Interpretación:

En la siguiente tabla se predomina la dimensión de trabajo en equipo, con el valor de la categoría Regular de 20,0%, el 20,0 % muestra una categoría Bajo y una muestra Muy bueno de 48.0 % presenta muy buen nivel de desarrollo de trabajo en equipo en las habilidades lúdicas, efectuados por 25 participante de las secciones de “A” y “B” de La Escuela Primaria de Menores N° 34030 de Yurajhuanca, Distrito de Simón Bolívar.

El análisis determinante de la tabla, refleja que los estudiantes en su mayoría tienen Muy bueno nivel de desarrollo de habilidades lúdicas; esto quiere decir que donde el valor del porcentaje Bajo refleja que los estudiantes tienen deficiente

nivel de desarrollo en las actitudes de trabajo en equipo, estas no son favorables en las actividades de talleres de padres e hijos para tomar decisiones y delegar funciones.

Tabla N° 04: Variable 01- “HABILIDADES LÚDICAS” en los estudiantes de quinto grado de Educación Primaria de la EPM. N° 34030 de Yurajhuanca.

HABILIDADES LÚDICAS					
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Bueno	5	20,0	20,0	20,0
	Muy Bueno	20	80,0	80,0	100,0
	Total	25	100,0	100,0	

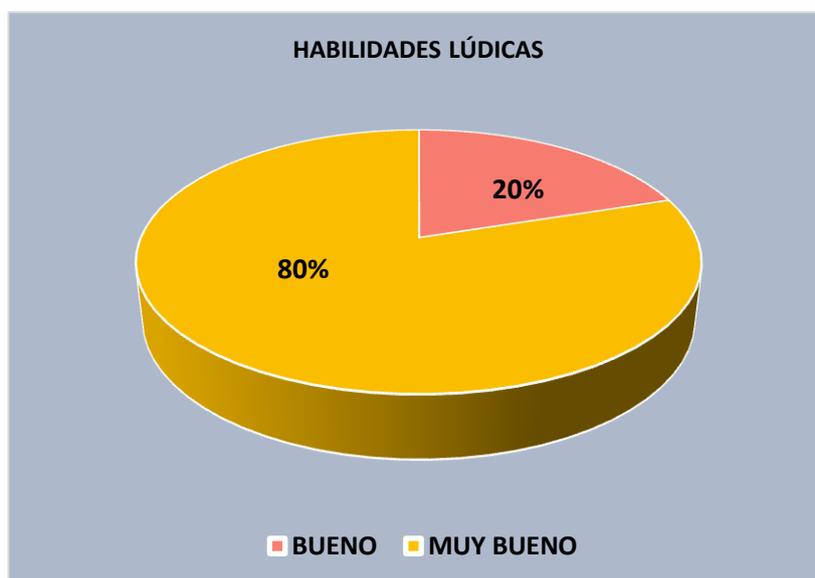


Figura 04: Variable 01- “HABILIDADES LUDICAS” en los estudiantes de quinto grado de Educación Primaria de la EPM. N° 34030 de Yurajhuanca.

Interpretación:

En la tabla 04: se presentan los resultados obtenidos con el cuestionario sobre la Variable 1 Competencias de Habilidades Lúdicas en los estudiantes de quinto grado de las secciones de “A” y “B” de la Escuela Primaria de Menores N° 34030 de Yurajhuanca, Distrito de Simón Bolívar.

En la tabla se observa que el, 80% de la muestra es Muy bueno, el 20% de la muestra es Bueno y no hay muestra Regular ni Mala.

B.- RESULTADOS DEL CUESTIONARIO SOBRE APRENDIZAJES DE SOCIALIZACIÓN.

Tabla N° 05: Desarrollo físico en los estudiantes de quinto grado de Educación Primaria de la EPM. N° 34030 de Yurajhuanca.

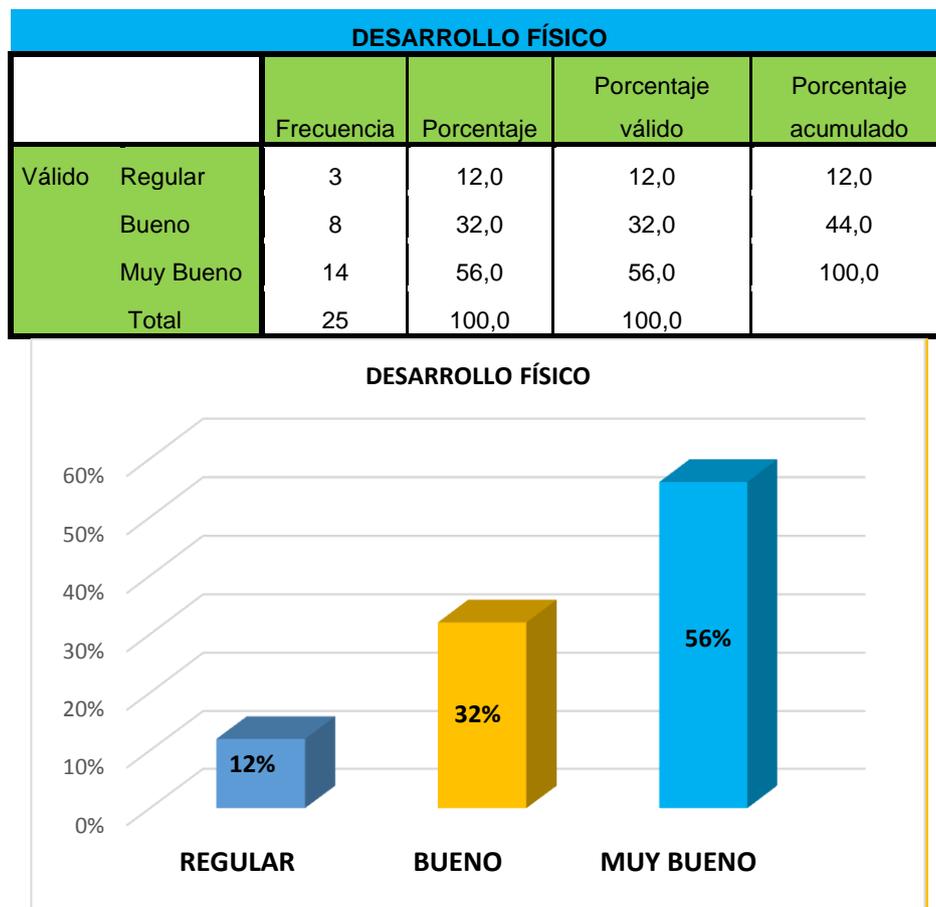


Figura 05: Desarrollo físico en los estudiantes de quinto grado de Educación Primaria de la EPM. N° 34030 de Yurajhuanca.

Interpretación:

En la siguiente tabla se predomina la dimensión de desarrollo físico, con el valor de la categoría Regular de 12,0%, el 32,0 % muestra una categoría Bueno y una muestra Muy bueno de 52,0 % presenta muy buen nivel de desarrollo de desarrollo físico en los aprendizajes de socialización, efectuados por 25 participante de las secciones de “A” y “B” de La Escuela Primaria de Menores N° 34030 de Yurajhuanca, Distrito de Simón Bolívar.

El análisis determinante de la tabla, refleja que los estudiantes en su mayoría tienen Muy bueno nivel de desarrollo de aprendizajes de socialización; esto quiere decir que donde el valor del porcentaje Regular refleja que los estudiantes tienen deficiente nivel de desarrollo físico, estas no son favorables en las condiciones y características ambientales de las familias comunitarias.

Tabla N° 06: Relaciones Sociales en los estudiantes de quinto grado de Educación Primaria de la EPM. N° 34030 de Yurajhuanca.

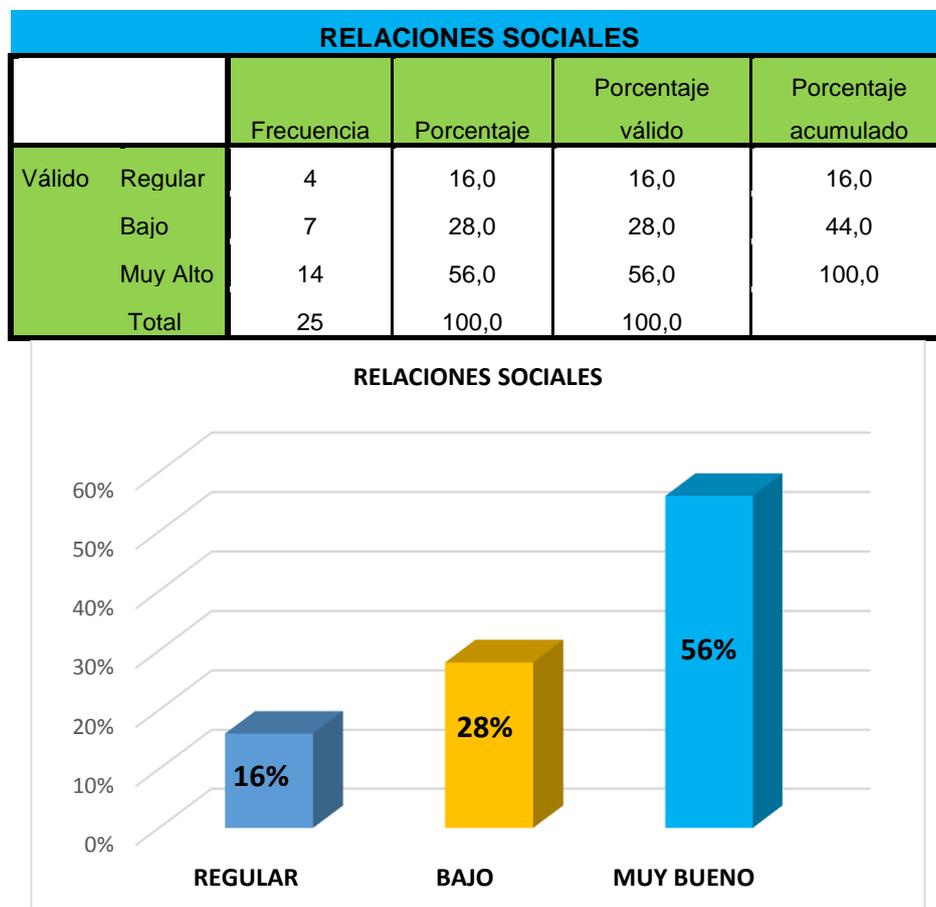


Figura 06: Relaciones Sociales en los estudiantes de quinto grado de Educación Primaria de la EPM. N° 34030 de Yurajhuanca.

Interpretación:

En la siguiente tabla se predomina la dimensión de relaciones sociales, con el valor de la categoría Regular de 16,0%, el 28,0 % muestra una categoría Bajo y una muestra Muy bueno de 56.0 % presenta muy buen nivel de desarrollo de relaciones sociales en las aprendizajes de socialización, efectuados por 25 participante de las secciones de “A” y “B” de La Escuela Primaria de Menores N° 34030 de Yurajhuanca, Distrito de Simón Bolívar.

El análisis determinante de la tabla, refleja que los estudiantes en su mayoría tienen Muy bueno nivel de desarrollo de aprendizajes de socialización; esto quiere decir que donde el valor del porcentaje Regular refleja que los estudiantes tienen deficiente nivel de desarrollo en las Relaciones sociales, estas no son

favorables en las actividades de interacción del niño dentro de su entorno social para su efectividad de actividades.

Tabla N° 07: Dimensión temporal en los estudiantes de quinto grado de Educación Primaria de la EPM. N° 34030 de Yurajhuanca.

DIMENSIÓN TEMPORAL					
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Regular	5	20,0	20,0	20,0
	Bajo	9	36,0	36,0	56,0
	Muy Bueno	11	44,0	44,0	100,0
	Total	25	100,0	100,0	

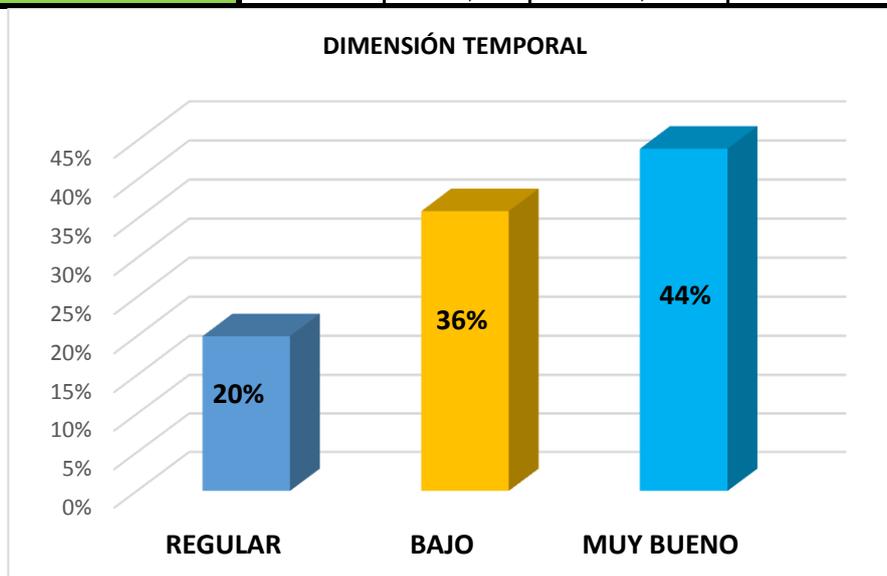


Figura 07: Dimensión temporal en los estudiantes de quinto grado de Educación Primaria de la EPM. N° 34030 de Yurajhuanca.

Interpretación:

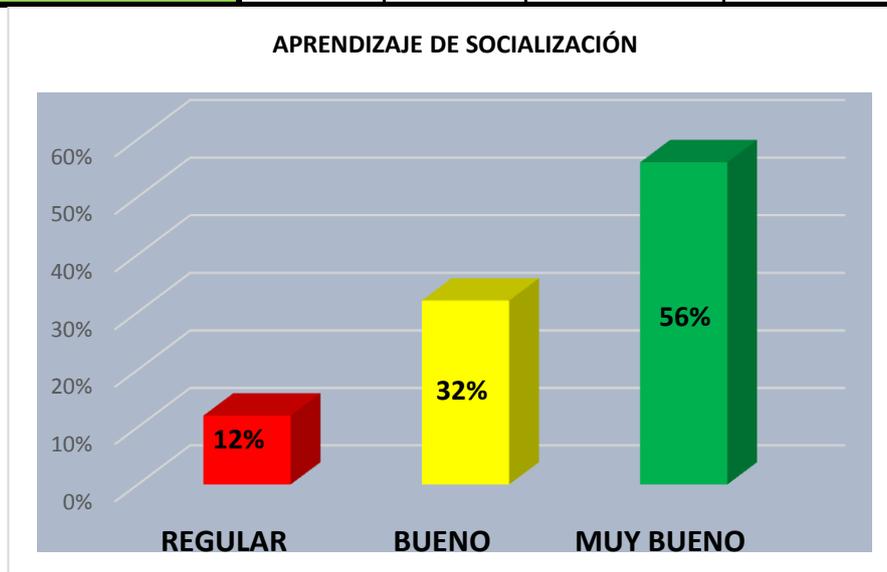
En la siguiente tabla se predomina la dimensión de dimensión temporal, con el valor de la categoría Regular de 20,0%, el 36,0 % muestra una categoría Bueno y una muestra Muy bueno de 44,0 % presenta muy buen nivel de desarrollo de dimensión temporal en los aprendizajes de socialización, efectuados por 25 participante de las secciones de “A” y “B” de La Escuela Primaria de Menores N° 34030 de Yurajhuanca, Distrito de Simón Bolívar.

El análisis determinante de la tabla, refleja que los estudiantes en su mayoría tienen Muy bueno nivel de desarrollo de aprendizajes de socialización; esto quiere decir que donde el valor del porcentaje Regular refleja que los estudiantes

tiene deficiente nivel de desarrollo en las actitudes de planificación del tiempo, estas no son favorables en las actividades pedagógicas en los desarrollos de actividades.

Tabla N° 08: Variable 02- “APRENDIZAJES DE SOCIALIZACIÓN” en los estudiantes de quinto grado de Educación Primaria de la EPM. N° 34030 de Yurajhuanca.

APRENDIZAJES DE SOCIALIZACIÓN					
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Regular	3	12,0	12,0	12,0
	Bueno	8	32,0	32,0	44,0
	Muy Bueno	14	56,0	56,0	100,0
	Total	25	100,0	100,0	



Interpretación:

En la tabla 08: se presentan los resultados obtenidos con el cuestionario sobre la Variable 2, Competencias de Aprendizajes de socialización en los estudiantes de quinto grado de la Escuela Primaria de Menores N° 34030 de Yurajhuanca, Distrito de Simón Bolívar.

En la tabla se observa que el, 56% de la muestra es Muy bueno, el 32% de la muestra es Bueno y el 12% demanda una muestra Regular.

2.7- COEFICIENTE DE CORRELACIÓN DE RHO SPEARMAN ENTRE LAS VARIABLES DE ESTUDIO:

Tabla 09: Prueba de Kolmogorov-Smirnov – Shapiro Wilk para una muestra con dos variables

PRUEBA DE KOLMOGOROV-SMIRNOV PARA UNA MUESTRA								
	Conciencia en sí mismo	Libertad en el movimiento	Trabajo en Equipo	Habilidades Lúdicas	Desarrollo Físico	Relaciones Sociales	Dimensión temporal	Aprendizajes de socialización
N	25	25	25	25	25	25	25	25
Parámetros normales ^{a,b}	Media	2,2400	2,2800	2,8000	2,4400	2,4000	2,2400	2,4400
	Desviación estándar	,79162	,79162	,40825	,71181	,76376	,77889	,71181
Máximas diferencias extremas	Absoluta	,298	,298	,488	,344	,344	,275	,344
	Positivo	,182	,182	,312	,216	,216	,181	,216
	Negativo	-,298	-,298	-,488	-,344	-,344	-,275	-,344
Estadístico de prueba		,298	,298	,488	,344	,344	,275	,344
Sig. asintótica (bilateral)		,000 ^c	,000 ^c	,000 ^c	,000 ^c	,000 ^c	,000 ^c	,000 ^c

a. La distribución de prueba es normal.

b. Se calcula a partir de datos.

c. Corrección de significación de Lilliefors.

Interpretación:

En la tabla 09 se presenta los resultados obtenidos de la prueba de kolmogorov-Smirnov aplicado a las variables de estudio (Habilidades lúdicas y aprendizajes de socialización) y sus dimensiones efectuado de cada uno.

Se observa que los niveles de significancia bilateral obtenidos, en todos los casos, son menores a $\alpha=0.05$; este valor indica que los datos implican que la distribución es normal; por lo tanto debe considerarse una prueba no paramétrica y en este caso se aplica la prueba de correlación de Rho Spearman.

Tabla 10: Coeficientes de Rho Spearman entre las variables de Competencias Habilidades Lúdicas y Aprendizajes de socialización.

		Desarrollo Físico	Relaciones Sociales	Dimensión temporal	Aprendizajes de socialización
Conciencia en sí mismo	Correlación de Pearson	,881**	,910**	,968**	,881**
	Sig. (bilateral)	,000	,000	,000	,000
	N	25	25	25	25
Libertad en el movimiento	Correlación de Pearson	,871**	,893**	,938**	,871**
	Sig. (bilateral)	,000	,000	,000	,000
	N	25	25	25	25
Trabajo en Equipo	Correlación de Pearson	,881**	,910**	,968**	,881**
	Sig. (bilateral)	,000	,000	,000	,000
	N	25	25	25	25
Habilidades Lúdicas	Correlación de Pearson	,881**	,910**	,968**	,881**

	Sig. (bilateral)	,000	,000	,000	,000
	N	25	25	25	25

Interpretación:

En la tabla 10 se presenta los resultados obtenidos de la prueba Rho Spearman. Donde se puede verificar el grado de correlación obtenida para la demostración, siendo las siguientes la correlaciones que existe entre la variable 1 (Habilidades lúdicas) y la variable 2 (Aprendizajes de socialización) cuyo resultado es ,871** por tanto la correlación es significativa, de igual manera se puede visualizar las demás correlaciones de las dimensiones que pertenecen a la primera variable con la variable 2 por ejemplo la correlación de Conciencia de sí mismo, trabajo en equipo y la variable 2 (Aprendizajes de socialización) es ,881**

2.8- PRUEBA DE HIPÓTESIS:

Pasando a la contratación de las hipótesis, se realizó teniendo como referencia el marco teórico y los resultados estadísticos descriptivos antes mencionados. A continuación se presenta la validación de las hipótesis específicas y luego de la hipótesis general mediante las pruebas estadísticas: Coeficiente de Correlación de Rho Spearman.

1º: Formulación de las Hipótesis Estadísticas y su interpretación.

COMPROBANDO LA HIPÓTESIS ESPECÍFICA Nº 1

A- La conciencia de sí mismo mejora significativamente el aprendizaje de socialización de los estudiantes de quinto grado de Educación Primaria.

A continuación, se empleará la estadística inferencial, mediante los pasos siguientes:

HIPÓTESIS ALTERNA: HO: P=0	HIPÓTESIS ALTERNA: HA: P ≠0
Las habilidades lúdicas no mejoran significativamente el aprendizaje de socialización en los estudiantes de quinto grado de Educación Primaria.	Las habilidades lúdicas mejoran significativamente el aprendizaje de socialización en los estudiantes de quinto grado de Educación Primaria.

Nivel de significación:

$\alpha = 005$ (prueba bilateral)

Estadígrafo de Prueba:

Tabla 11: Coeficiente de correlación *Rho* Spearman entre Conciencia de sí mismo y Aprendizajes de socialización.

Variables entradas/eliminadas ^a			
Modelo	Variables entradas	Variables eliminadas	Método
1	Aprendizajes de socialización		Entrar

a. Variable dependiente: Conciencia en sí mismo
 b. Todas las variables solicitadas introducidas.

Resumen del modelo				
Modelo	R	R cuadrado	R cuadrado ajustado	Error estándar de la estimación
1	,881 ^a	,777	,767	,38194

a. Predictores: (Constante), Aprendizajes de socialización

El coeficiente de determinación, obtenido es de 0.777 este estadígrafo indica que la conciencia de sí mismo mejora en un 77.7% de los aprendizajes de socialización, observados en los estudiantes de quinto grado de la Escuela Primaria de Menores N° 34030 de Yurajhuanca, Distrito de Simón Bolívar.

De la misma manera se tiene el estadígrafo Anova, cuyos resultados se aprecian en el siguiente cuadro:

ANOVA ^a						
Modelo		Suma de cuadrados	gl	Media cuadrática	F	Sig.
1	Regresión	11,685	1	11,685	80,098	,000 ^b
	Residuo	3,355	23	,146		
	Total	15,040	24			

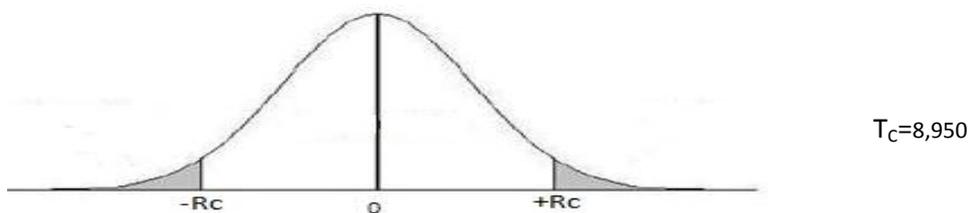
a. Variable dependiente: Conciencia en sí mismo
 b. Predictores: (Constante), Aprendizajes de socialización

Este estadígrafo indica un Sig. De 0.000, resultado que demuestra que el modelo de regresión en los estudiantes de quinto grado de la Escuela Primaria de Menores N° 34030 de Yurajhuanca, Distrito de Simón Bolívar. tiene validez puesto que es menor que el nivel de significancia de 5%.(0.05), es decir la base de datos está dentro del margen de error estimado.

Coeficientes ^a						
Modelo		Coeficientes no estandarizados		Coeficientes estandarizados	T	Sig.
		B	Error estándar	Beta		
1	(Constante)	-,112	,278		-,402	,691
	Aprendizajes de socialización	,980	,110	,881	8,950	,000

a. Variable dependiente: Conciencia en sí mismo

Tenemos la región crítica:



$$Rc = t \text{ de Tabla} = \pm 1,99$$

Se decide por:

El programa SPSS 30 refleja un T calculado de $8,950 > Rc = 1,99$ entonces se rechaza la hipótesis nula (H_0) y se acepta la hipótesis alterna (H_a). Con estos resultados estadísticos, se puede definir que la conciencia de si mismo en el aprendizaje de socialización mejora significativamente en estudiantes del quinto grado de la Escuela Primaria de Menores N° 34030 de Yurajhuanca, Distrito de Simón Bolívar.

Finalmente, mencionaré que el coeficiente de determinación indica que la conciencia de si mismo mejora significativamente en un 77,7% de los aprendizajes de socialización en estudiantes del quinto grado.

COMPROBANDO LA HIPÓTESIS ESPECÍFICA N° 2

B- La libertad de movimiento mejora significativamente el aprendizaje de socialización en los estudiantes de quinto grado de primaria.

A continuación, se empleará la estadística inferencial, mediante los pasos siguientes:

HIPÓTESIS ALTERNA: $H_0: P=0$

HIPÓTESIS ALTERNA: $H_A: P \neq 0$

Las habilidades lúdicas no mejoran significativamente el aprendizaje de socialización en los estudiantes de quinto grado de Educación Primaria.	Las habilidades lúdicas mejoran significativamente el aprendizaje de socialización en los estudiantes de quinto grado de Educación Primaria.
---	--

Nivel de significación:

$\alpha = 005$ (prueba bilateral)

Estadígrafo de Prueba:

Tabla 12: Coeficiente de correlación *Rho* Spearman entre Libertad de movimiento y Aprendizajes de socialización.

Variables entradas/eliminadas ^a			
Modelo	Variables entradas	Variables eliminadas	Método
1	Aprendizajes de socialización		Entrar

a. Variable dependiente: Libertad en el movimiento
b. Todas las variables solicitadas introducidas.

Resumen del modelo				
Modelo	R	R cuadrado	R cuadrado ajustado	Error estándar de la estimación
1	,871 ^a	,759	,748	,41686

a. Predictores: (Constante), Aprendizajes de socialización

El coeficiente de determinación, obtenido es de 0.759 este estadígrafo indica que la libertad en el movimiento mejora en un 75.9% de los aprendizajes de socialización en los estudiantes del quinto grado de la Escuela Primaria de Menores N° 34030 de Yurajhuanca, Distrito de Simón Bolívar.

De la misma manera se tiene el estadígrafo Anova, cuyos resultados se aprecian en el siguiente cuadro:

ANOVA ^a						
Modelo		Suma de cuadrados	gl	Media cuadrática	F	Sig.
1	Regresión	12,563	1	12,563	72,298	,000 ^b
	Residuo	3,997	23	,174		

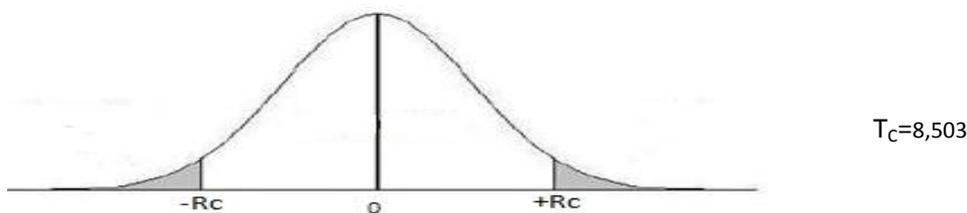
Total	16,560	24		
a. Variable dependiente: Libertad en el movimiento				
b. Predictores: (Constante), Aprendizajes de socialización				

Este estadígrafo indica un Sig. De 0.000, resultado que demuestra que el modelo de regresión en los estudiantes de quinto grado de la Escuela Primaria de Menores N° 34030 de Yurajhuanca, Distrito de Simón Bolívar. tiene validez puesto que es menor que el nivel de significancia de 5%. (0.05), es decir la base de datos está dentro del margen de error estimado.

Coeficientes ^a						
Modelo		Coeficientes no estandarizados		Coeficientes estandarizados	T	Sig.
		B	Error estándar	Beta		
1	(Constante)	-,240	,303		-,792	,437
	Aprendizajes de socialización	1,016	,120	,871	8,503	,000

a. Variable dependiente: Libertad en el movimiento

Tenemos la región crítica:



$$Rc = t \text{ de Tabla} = \pm 1,99$$

Se decide por:

El programa SPSS 30 refleja un T calculado de $8,503 > Rc = 1,99$ entonces se rechaza la hipótesis nula (H_0) y se acepta la hipótesis alterna (H_a). Con estos resultados estadísticos, se puede definir que la libertad en el movimiento, en el aprendizaje de socialización mejora significativamente en estudiantes de quinto grado de la Escuela Primaria de Menores N° 34030 de Yurajhuanca, Distrito de Simón Bolívar.

Finalmente, mencionaré que el coeficiente de determinación indica que la libertad en el movimiento mejora significativamente en un 75,9% del aprendizaje de socialización estudiantes de quinto grado.

COMPROBANDO LA HIPÓTESIS ESPECÍFICA Nº 3

C- El trabajo en equipo mejora significativamente el aprendizaje de socialización en los estudiantes de quinto grado de primaria.

A continuación, se empleará la estadística inferencial, mediante los pasos siguientes:

HIPÓTESIS ALTERNA: HO: P=0	HIPÓTESIS ALTERNA: HA: P ≠0
Las habilidades lúdicas no mejoran significativamente el aprendizaje de socialización en los estudiantes de quinto grado de Educación Primaria.	Las habilidades lúdicas mejoran significativamente el aprendizaje de socialización en los estudiantes de quinto grado de Educación Primaria.

Nivel de significación:

$\alpha = 005$ (prueba bilateral)

Estadígrafo de Prueba:

Tabla 13: Coeficiente de correlación *Rho* Spearman entre Trabajo en equipo y Aprendizajes de socialización.

Variables entradas/eliminadas ^a			
Modelo	Variables entradas	Variables eliminadas	Método
1	Aprendizajes de socialización		Entrar

a. Variable dependiente: Trabajo en Equipo
b. Todas las variables solicitadas introducidas.

Resumen del modelo				
Modelo	R	R cuadrado	R cuadrado ajustado	Error estándar de la estimación
1	,881 ^a	,777	,767	,38194

a. Predictores: (Constante), Aprendizajes de socialización

El coeficiente de determinación, obtenido es de 0.777 este estadígrafo indica que el trabajo en equipo mejora en un 77.7% en los aprendizajes de socialización en los estudiantes de quinto grado de la Escuela Primaria de Menores Nº 34030 de Yurajhuanca, Distrito de Simón Bolívar.

De la misma manera se tiene el estadígrafo Anova, cuyos resultados se aprecian en el siguiente cuadro:

ANOVA ^a						
Modelo		Suma de cuadrados	gl	Media cuadrática	F	Sig.
1	Regresión	11,685	1	11,685	80,098	,000 ^b
	Residuo	3,355	23	,146		
	Total	15,040	24			

a. Variable dependiente: Trabajo en Equipo

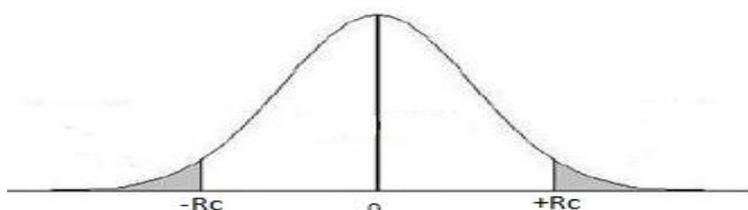
b. Predictores: (Constante), Aprendizajes de socialización

Este estadígrafo indica un Sig. De 0.000, resultado que demuestra que el modelo de regresión en los estudiantes de quinto grado de la Escuela Primaria de Menores N° 34030 de Yurajhuanca, Distrito de Simón Bolívar.tiene validez puesto que es menor que el nivel de significancia de 5%.(0.05), es decir la base de datos está dentro del margen de error estimado.

Coeficientes ^a						
Modelo		Coeficientes no estandarizados		Coeficientes estandarizados	t	Sig.
		B	Error estándar	Beta		
1	(Constante)	-,112	,278		-,402	,691
	Aprendizajes de socialización	,980	,110	,881	8,950	,000

a. Variable dependiente: Trabajo en Equipo

Tenemos la región crítica:



$T_c=8,950$

$$Rc= t \text{ de Tabla} = \pm 1,99$$

Se decide por:

El programa SPSS 30 refleja un T calculado de $8,950 > Rc = 1,99$ entonces se rechaza la hipótesis nula (H_0) y se acepta la hipótesis alterna (H_a). Con estos resultados estadísticos, se puede definir que el trabajo en equipo

mejora significativamente en estudiantes de quinto grado de la Escuela Primaria de Menores N° 34030 de Yurajhuanca, Distrito de Simón Bolívar.

Finalmente, mencionaré que el coeficiente de determinación indica que el trabajo en equipo mejora significativamente en un 77,7% de los aprendizajes de socialización en los estudiantes de quinto grado.

COMPROBANDO LA HIPÓTESIS GENERAL:

1º: Formulación de las Hipótesis Estadísticas y su interpretación.

HIPÓTESIS ALTERNA: HO: P=0	HIPÓTESIS ALTERNA: HA: P ≠0
Las habilidades lúdicas no mejoran significativamente el aprendizaje de socialización en los estudiantes de quinto grado de Educación Primaria.	Las habilidades lúdicas mejoran significativamente el aprendizaje de socialización en los estudiantes de quinto grado de Educación Primaria.

Nivel de significación:

$\alpha = 005$ (prueba bilateral)

Estadígrafo de Prueba:

Tabla 14: Coeficiente de correlación *Rho* Spearman entre las competencias Habilidades lúdicas y Aprendizajes de socialización.

Variables entradas/eliminadas ^a			
Modelo	Variables entradas	Variables eliminadas	Método
1	Aprendizajes de socialización		Entrar

a. Variable dependiente: Habilidades Lúdicas
b. Todas las variables solicitadas introducidas.

Resumen del modelo

Modelo	R	R cuadrado	R cuadrado ajustado	Error estándar de la estimación
1	,881 ^a	,777	,767	,38194

a. Predictores: (Constante), Aprendizajes de socialización

El coeficiente de determinación, obtenido es de 0.777 este estadígrafo indica que las habilidades lúdicas mejora en un 77.7% en los aprendizajes de

socialización en los estudiantes de quinto grado de la Escuela Primaria de Menores N° 34030 de Yurajhuanca, Distrito de Simón Bolívar.

De la misma manera se tiene el estadígrafo Anova, cuyos resultados se aprecian en el siguiente cuadro:

ANOVA ^a						
Modelo		Suma de cuadrados	Gl	Media cuadrática	F	Sig.
1	Regresión	11,685	1	11,685	80,098	,000 ^b
	Residuo	3,355	23	,146		
	Total	15,040	24			

a. Variable dependiente: Habilidades Lúdicas

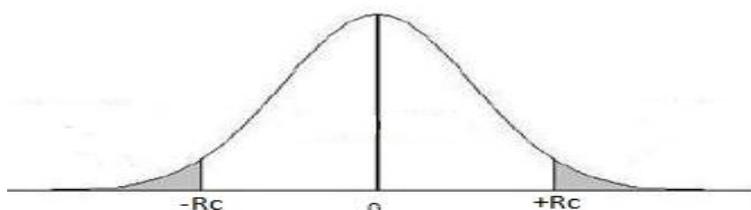
b. Predictores: (Constante), Aprendizajes de socialización

Este estadígrafo indica un Sig.de 0.000, resultado que demuestra que el modelo de regresión en los estudiantes de quinto grado de la Escuela Primaria de Menores N° 34030 de Yurajhuanca, Distrito de Simón Bolívar.tiene validez puesto que es menor que el nivel de significancia de 5%.(0.05), es decir la base de datos está dentro del margen de error estimado.

Coeficientes ^a						
Modelo		Coeficientes no estandarizados		Coeficientes estandarizados	T	Sig.
		B	Error estándar	Beta		
1	(Constante)	-,112	,278		-,402	,691
	Aprendizajes de socialización	,980	,110	,881	8,950	,000

a. Variable dependiente: Habilidades Lúdicas

Tenemos la región crítica:



$$Rc = t \text{ de Tabla} = \pm 1,99$$

Se decide por:

El programa SPSS 30 refleja un T calculado de $8,950 > R_c = 1,99$ entonces se rechaza la hipótesis nula (H_0) y se acepta la hipótesis alterna (H_a). Con estos resultados estadísticos, se puede definir que las habilidades lúdicas mejora significativamente en estudiantes de quinto grado de la Escuela Primaria de Menores N° 34030 de Yurajhuanca, Distrito de Simón Bolívar.

Finalmente, mencionaré que el coeficiente de determinación indica que las habilidades lúdicas mejoran significativamente en un 77,7% en los aprendizajes de socialización en los estudiantes de quinto.

IV. DISCUSIÓN:

La discusión de resultados se realiza contrastando los hallazgos encontrados con lo señalado en el marco teórico y los antecedentes de investigación donde se ha determina la existencia de la relación directa entre las variables: habilidades lúdicas y aprendizaje de socialización; ya que se ha obtenido un coeficiente de correlación entre las variables de estudio de prueba de Rho Spearman 0,881 que indica un buen nivel de las habilidades lúdicas, le corresponde un satisfactorio aprendizaje de socialización o a un deficiente nivel de habilidades lúdicas, le corresponde un insatisfactorio aprendizaje de socialización.

Por otro lado se ha obtenido un coeficiente de determinación de $R^2 = 0,777$; que indica que las habilidades lúdicas explica el desarrollo del aprendizaje de socialización en un 77,7 % de los casos observados en los estudiantes del quinto grado de educación primaria.

Estos resultados se contrastan con otras investigaciones llevadas a cabo entre ellos tenemos a Martín Pavia (2002) quien en su proyecto titulado "Reflexiones sobre los juegos infantiles populares", New York afirma que las actividades lúdicas son fuentes muy importantes para el desarrollo físico, intelectual y psicológico de los estudiantes, a la vez nos sirven para fomentar la comunicación, nos contribuyen y corrobora a los resultados en la expansión de las necesidades y las determinaciones de las dimensiones, estos pueden ser utilizados como fuente de aprendizaje de la socialización en los estudiantes de educación primaria.

Lo señalado guarda relación con la información del marco teórico sustentada por Dávila (2003) en su tesis de investigación titulado "Todo niño tiene derecho a dominar aquellos conocimientos y destrezas lúdicas" Madrid España, quien define que en el desarrollo de la pedagogía, se ha utilizado los juegos lúdicos para mejorar el desarrollo corporal y estimular el proceso educativo, teniendo como punto las muestras de los estudiantes según las dimensiones, desde un análisis bajo las cuales se concluye las faltas de orientaciones académicas y recreativas, en algunas carecen de espacios adecuados a falta de interés, para integrarse en la realización de actividades recreativas, por ello cada aprendizaje significativo requerirá de un conjunto indispensable de mejorar las habilidades que permitan el cumplimiento exitoso de sus objetivos. Estas acciones tienen, además, un carácter consciente, individual y creador.

En la hipótesis específica N° 1; se señala que Existe una relación significativa en la conciencia de sí mismo en el aprendizaje de socialización de los estudiantes del quinto grado de Educación Primaria. Esta hipótesis se valida al obtener un coeficiente de correlación Rho de Spearman equivalente a ,881** que indica una correlación positiva es decir a un buen nivel de habilidades lúdicas, le corresponde un satisfactorio aprendizaje de socialización o a un deficiente nivel de habilidades lúdicas, le corresponde un insatisfactorio aprendizaje de socialización. Por otro lado se obtenido un coeficiente de determinación de $R^2 = ,777$ indica que las habilidades lúdicas se relacionan con el aprendizaje de socialización a un 77,7% de los casos observados en los estudiantes del quinto grado de educación primaria.

En la hipótesis específica N° 2; se señala que Existe una relación significativa en la libertad de movimiento en el aprendizaje de socialización de los estudiantes del quinto grado de Educación Primaria. Esta hipótesis se valida al obtener un coeficiente de correlación Rho de Spearman equivalente a ,871** que indica una correlación positiva es decir a un buen nivel de habilidades lúdicas, le corresponde un satisfactorio aprendizaje de socialización o a un deficiente nivel de habilidades lúdicas, le corresponde un insatisfactorio aprendizaje de socialización. Por otro lado se obtenido un coeficiente de determinación de $R^2 = 0,759$ indica que las habilidades lúdicas se relacionan con el aprendizaje de

socialización a un 75,9% de los casos observados en los estudiantes del quinto grado de educación primaria.

En la hipótesis específica N° 3; se señala que Existe una relación significativa en el trabajo en equipo en el aprendizaje de socialización de los estudiantes del quinto grado de Educación Primaria. Esta hipótesis se valida al obtener un coeficiente de correlación Rho de Spearman equivalente a ,881** que indica una correlación positiva es decir a un buen nivel de habilidades lúdicas, le corresponde un satisfactorio aprendizaje de socialización o a un deficiente nivel de habilidades lúdicas, le corresponde un insatisfactorio aprendizaje de socialización. Por otro lado se obtenido un coeficiente de determinación de $R^2 = 0,777$ indica que las habilidades lúdicas se relacionan con el aprendizaje de socialización a un 77,7% de los casos observados en los estudiantes del quinto grado de educación primaria.

Concluyendo puedo determinar que las habilidades lúdicas guardan el grado de relación significativamente, en el aprendizaje de socialización en los estudiantes del quinto grado de educación primaria.

IV. CONCLUSIONES:

PRIMERO: Se ha logrado determinar que las habilidades lúdicas mejoran significativamente en un 77,7% en los aprendizajes de socialización en los estudiantes de quinto grado, estas se relacionan en el proyecto de vida de los estudiantes en relación a los padres de familia llevando así una práctica adecuada. Esto se refleja en el coeficiente de correlación de Rho Spearman.

SEGUNDO: Se determinó que la conciencia de si mismo de las variables de habilidades lúdicas y aprendizaje de socialización se relaciona significativamente en un 77.7% con el proyecto de vida de los estudiantes y agentes educativos a través de un manejo fluido de informaciones de conocimientos para mantener un ambiente saludable como resultado bueno.

TERCERO: Se determinó que la libertad en el movimiento de las variables habilidades lúdicas y aprendizajes de socialización se relacionan significativamente en un 75,9% con el proyecto de vida de los estudiantes y agentes educativos, esto refleja en el coeficiente de correlación de Rho Spearman dando una metodología adecuada.

CUARTO: Se determinó determinar que el trabajo en equipo de las variables habilidades lúdicas y aprendizajes de socialización se relacionan significativamente en un 77,7% con el proyecto de vida de los estudiantes y agentes educativos, quiere decir que en esta encuesta nos resultó bueno, a la vez se refleja en el coeficiente de correlación de Rho Spearman desarrollado en todas las tablas.

V. RECOMENDACIONES:

Primero: Al Director de la gestión pedagógica de la Dirección Regional de Educación de Pasco, se da a conocer que se debe implementar en las instituciones educativas de Educación Primaria ,círculos de autoformación en el desarrollo de habilidades Lúdicas con asistencia técnica especializada, ya que se ha determinado su incidencia positiva en el desarrollo académico de los estudiantes, por ello esta actividad podría llevarse a cabo de manera transversal y permanente durante los años lectivos venideros, ya que estos juegos afianzan el desarrollo psicosocial para una buena socialización frente a la sociedad.

Segunda: Al Director de la Unidad de Gestión Educativa de Pasco, implementar programas de aprendizajes de ludoteca para mejorar el desempeño de los estudiantes y docentes, ya que se han observado que existen algunas deficiencias académicas debido a los desconocimientos por algunos profesores de las instituciones educativas del cercado del Departamento de Pasco, esta actividad podría llevarse a cabo en forma sistemática durante el año lectivo 2018.

Tercera: A los directores y Directoras de las instituciones educativas del cercado del Departamento de Pasco; fomentar en los docentes y estudiantes el desarrollo de una cultura evaluativa ancestral y permanente que movilice a los profesores a su formación continua y superación constante tanto a nivel de desarrollo de habilidades investigativa como en el mejoramiento de su desempeño, en relación continuo y apoyo de los padres de familia circunstantes a nuestra Institución Educativa.

VII. REFERENCIAS:

Ángeles, (2002) *Revista Historia de los juegos en el desarrollo de habilidades.* Valencia, España.

Cervantes, (2006) *en el centro virtual, tesis, titulado “Juegos didácticos o lúdico-educativos”* México.

CHAVEZ, (2009) *“Guía didáctica y motivadora de práctica de socializaciones lúdicas para el incremento de nivel de logro de capacidades intelectuales y procedimentales en educación primaria. Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle.* Lima.

Dávila (2003), *en su tesis de investigación titulado “Todo niño tiene derecho a dominar aquellos conocimientos y destrezas lúdicas”* Madrid España.

Dávila (2003) *En su tesis titulado “El Juego de la Ludoteca”, desarrollado en la Universidad de España.* Madrid España.

Di Sante, (1996). *Habilidades lúdicas como procesos de enseñanzas.* España. Madrid España.

Fidias, (1997). *El proyecto de investigación sobre actividades lúdicas.* Caracas.

Huerta, (2000) *Práctica de la educación básica.* México.

Jiménez, (2002) *Lúdica y recreación.* Magisterio Colombia.

MANCCO, F. (2007) *tesis titulada: “La influencia del método de proyectos en el logro de competencias del área de Ciencia y Ambiente en el nivel Primaria de menores del Colegio Nacional Mixto Manuel González Prada de Huaycán”* Lima Perú.

Pavia (2002), *menciona en un proyecto titulado “Reflexiones sobre los juegos infantiles populares”,* New York

Pestalozzi (1846 - 1827) *educador Suizo del siglo XX, en su tesis titulado “Los juegos como habilidades lúdicas”.* Madrid España.

Rajadell, (2000) *en la revista española de Pedagogía con el título “Estrategias para el desarrollo de procedimientos.* España.

Rajadell, (2001) *Revista española de Pedagogía: Estrategias para el desarrollo de procedimientos.* España.

Yubero, (2008); *Aprendizajes de socialización.* Madrid España.

ANEXOS:

ANEXO 01: Matriz de consistencia de la investigación:

TITULO: “Habilidades lúdicas para mejorar el aprendizaje de socialización en los estudiantes de quinto grado de primaria”

PROBLEMAS	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	METODOLOGÍA		
General	General	General	Variable 1: Habilidades Lúdicas:		
¿En que medida las habilidades lúdicas mejoran el aprendizaje de socialización en los estudiantes de quinto grado de Educación Primaria?	Determina la mejora de las habilidades lúdicas en el aprendizaje de socialización en los estudiantes de quinto grado de primaria.	Hi: Las habilidades lúdicas mejoran significativamente el aprendizaje de socialización en los estudiantes de quinto grado de Educación Primaria. Ho: Las habilidades lúdicas no mejoran significativamente el aprendizaje de socialización en los estudiantes de quinto grado de Educación Primaria.	Dimensiones	Indicadores	Instrum
			D₁: Conciencia de sí mismo.	<ul style="list-style-type: none"> - Individuo y el espacio. - Motor del desarrollo. - Actitud favorable al gozo. - Expresión y socialización. 	Cuestionario sobre habilidades lúdicas.
			D₂: Libertad en el movimiento.	<ul style="list-style-type: none"> - Acción u ocupación libre. - Según reglas obligatorias. - Sentimiento de tensión y alegría. - Conciencia de la vida cotidiana. - Manifestaciones de la cultura. 	
			D₃: Trabajo en equipo.	<ul style="list-style-type: none"> - Trabajo en equipo. - Talleres de padres e hijos. - Participación en las decisiones y formas. - Delegar funciones. 	
Específicos	Específicos	Específicas	Variable 2: Aprendizaje de socialización:		
			Dimensiones	Indicadores	Instrum

<p>A- ¿En que medida la conciencia de sí mismo mejoran el aprendizaje de socialización de los estudiantes de quinto grado de Educación Primaria?</p> <p>B- ¿En que medida la libertad en el movimiento mejoran el aprendizaje de socialización de los estudiantes de quinto grado de Educación Primaria?</p> <p>C- ¿En que medida la ejecución de trabajo en equipo mejoran el aprendizaje de socialización de los estudiantes de quinto grado de Educación Primaria?</p>	<p>A- Determina la mejora de la conciencia de sí mismo en el aprendizaje de socialización en los estudiantes de quinto grado de primaria</p> <p>B- Determina la mejora de la libertad en el movimiento en el aprendizaje de socialización en los estudiantes de quinto grado de primaria.</p> <p>C- Determina la mejora del trabajo en equipo en el aprendizaje de socialización en los estudiantes de quinto grado de primaria.</p>	<p>A- La conciencia de sí mismo mejora significativamente el aprendizaje de socialización de los estudiantes de quinto grado de Educación Primaria.</p> <p>B- La libertad de movimiento mejora significativamente el aprendizaje de socialización en los estudiantes de quinto grado de primaria.</p> <p>C- El trabajo en equipo mejora significativamente el aprendizaje de socialización en los estudiantes de quinto grado de primaria.</p>	<p>D₁:</p> <p>Desarrollo físico.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Espacio físico. - Condiciones características ambientales. - Familias comunitarias. 	<p>Questionario sobre aprendizaje significativo.</p>	1
			<p>D₂:</p> <p>Relaciones sociales.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Establecen espacios. - La interacción del niño y niña. - Entorno social. - Efectividad de los espacios. - Tipo de actividades. 		2
			<p>D₃:</p> <p>Dimensión temporal.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Planificación del tiempo. - Actividades pedagógicas. - Desarrollo de actividades. 		3
						4
						5
						6
						7
						8
						9
						10
						11
						12
						13
						14
						15

ANEXO 02: Matriz de consistencia:

TÍTULO: Habilidades lúdicas para mejorar el aprendizaje de socialización de los estudiantes de quinto grado de primaria

TITULO	PROBLEMA	OBJETIVOS	
Habilidades lúdicas para mejorar el aprendizaje de socialización de los estudiantes de quinto grado de primaria.	¿En que medida las habilidades lúdicas mejoran el aprendizaje de socialización en los estudiantes de quinto grado de Educación Primaria?	<p>Objetivo General: Determina la mejora de las habilidades lúdicas en el aprendizaje de socialización en los estudiantes de quinto grado de primaria.</p> <p>Específicos A- Determina la mejora de la conciencia de sí mismo en el aprendizaje de socialización en los estudiantes de quinto grado de primaria. B- Determina la mejora de la libertad en el movimiento en el aprendizaje de socialización en los estudiantes de quinto grado de primaria. C- Determina la mejora del trabajo en equipo en el aprendizaje de socialización en los estudiantes de quinto grado de primaria.</p>	<p>General: Hi: Las h... significativam... socialización... grado de Edu... Ho: Las ha... significativam... socialización... grado de Edu... Específicos A- La conc... significativam... socialización... grado de Edu... B- La libe... significativam... socialización... grado de prin... C- El tra... significativam... socialización... grado de prin...</p>

ANEXO N° 03: Matriz de operacionalización de variables.

VARIABLES	DIMENSIONES E INDICADORES	TIPO Y DISEÑO DE INVESTIGACIÓN	MÉTODO, TÉCNICAS E INSTRUMENTOS	POBLACIÓN Y MUESTRA DE ESTUDIO
Habilidades Lúdicas.	<p>a) Conciencia de sí mismo:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Individuo y el espacio. - Motor del desarrollo. - Actitud favorable al gozo. - Expresión y socialización. <p>b) Libertad en el movimiento:</p> <ul style="list-style-type: none"> - acción u ocupación libre. - Según reglas obligatorias. - Conciencia de la vida cotidiana. 	<p>Tipo de estudio: Correlacional explicativo.</p>	<p>Método: Hipotético – deductivo.</p> <p>Técnica: Encuesta, técnica de investigación social para la indagación, exploración y recolección de datos,</p>	<p>Estudiantes del n... primario del Distrito... Simón Bolívar. El presente estu... como materia... investigación, est... dirigido a una mue...</p>

	<ul style="list-style-type: none"> - Manifestaciones de la cultura. c) Trabajo en equipo: - Trabajo en equipo. - Talleres de padres e hijos. - Participación en las decisiones y formas. 	<p>Diseño de investigación:</p> <p>Correlacional explicativo.</p>	<p>mediante preguntas formuladas directa o indirectamente a los sujetos que constituyen la unidad de análisis del estudio de investigación.</p> <p>Instrumentos:</p> <p>Cuestionario de habilidades lúdicas y cuestionario de aprendizajes de socialización.</p>	<p>de 25 estudiantes quinto grado secciones A - B ambos sexos de Escuela Primaria Menores N° 34 ubicado en el ce poblado Yurajhuanca del Dis de Simón Bol Provincia Departamento Pasco,</p>
<p>Aprendizajes de socialización.</p>	<ul style="list-style-type: none"> a) Desarrollo físico: - Espacio físico. - Condiciones y características ambientales. b) Relaciones sociales: - Establecer espacios. - Interacción del niño y la niña. - Espacios y tipo de actividades. c) Dimensión temporal: - Planificación del tiempo. - Actividades pedagógicas. - Desarrollo de actividades. 			

ANEXO Nº 04: MATRIZ DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS:

1. **NOMBRE DEL INSTRUMENTO** : FICHA DE EVALUACIÓN DE HABILIDADES LÚDICAS.
2. **OBJETIVO** : Determinar el grado de competencias socioemocionales
que posee los estudiantes de Educación Primaria.
3. **DIRIGIDO A** : Estudiantes de quinto grado de Educación Primaria.
4. **APELLIDOS Y NOMBRES DEL EVALUADOR:** Francisco Alejandro, Espinoza Polo
5. **GRADO ACADÉMICO DEL EVALUADOR:** Doctor
6. **VALORACIÓN:**
Siempre (X)
Casi siempre ()
A veces. ()
Nunca ()
7. **RECOMENDACIONES FINALES:**

.....

.....


Dr. Francisco Alejandro Espinoza Polo
DNI: 17839286

MATRIZ DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO

- 1.- NOMBRE DEL INSTRUMENTO** : FICHA DE EVALUACIÓN DE COMPETENCIAS DE APRENDIZAJES DE SOCIALIZACION.
- 2.- OBJETIVO** : Determinar el grado de competencias socioemocionales que posee los estudiantes de Educación Primaria.
- 3.- DIRIGIDO A** : Estudiantes de quinto grado de Educación Primaria.
- 4.- APELLIDOS Y NOMBRES DEL EVALUADOR:** Francisco Alejandro, Espinoza Polo
- 5.- GRADO ACADÉMICO DEL EVALUADOR:** Doctor
- 6.- VALORACIÓN:**
- Siempre ()
- Casi siempre ()
- A veces. ()
- Nunca ()
- 7.- RECOMENDACIONES FINALES:**

.....


Dr. Francisco Alejandro Espinoza Polo
DNI: 17839286

1.- NOMBRE DEL INSTRUMENTO : FICHA DE EVALUACIÓN DE HABILIDADES LÚDICAS.

2.- OBJETIVO : Determinar el grado de competencias socioemocionales

que posee los estudiantes de Educación Primaria.

3.- DIRIGIDO A : Estudiantes de quinto grado de Educación Primaria.

4.- APELLIDOS Y NOMBRES DEL EVALUADOR: Ever, Zúñiga Espinoza

5.- GRADO ACADÉMICO DEL EVALUADOR: Magister

6.- VALORACIÓN:

Siempre (X)

Casi siempre ()

A veces. ()

Nunca ()

7.- RECOMENDACIONES FINALES:

.....

.....



Mag. Ever, Zúñiga Espinoza
DNI. N° 04031332

MATRIZ DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO

- 1.- NOMBRE DEL INSTRUMENTO** : FICHA DE EVALUACIÓN DE COMPETENCIAS DE APRENDIZAJES DE SOCIALIZACION.
- 2.- OBJETIVO** : Determinar el grado de competencias socioemocionales que posee los estudiantes de Educación Primaria.
- 3.- DIRIGIDO A** : Estudiantes de quinto grado de Educación Primaria.
- 4.- APELLIDOS Y NOMBRES DEL EVALUADOR:** Ever, Zúñiga Espinoza
- 5.- GRADO ACADÉMICO DEL EVALUADOR:** Magister.
- 6.- VALORACIÓN:**
- Siempre (X)
- Casi siempre ()
- A veces. ()
- Nunca ()
- 7.- RECOMENDACIONES FINALES:**

.....



Mag. Ever, Zúñiga Espinoza
DNI. N° 04031332

1.- NOMBRE DEL INSTRUMENTO : FICHA DE EVALUACIÓN DE HABILIDADES LÚDICAS.

2.- OBJETIVO : Determinar el grado de competencias
socioemocionales

que posee los estudiantes de Educación Primaria.

3.-DIRIGIDO A : Estudiantes de quinto grado de Educación Primaria.

4.- APELLIDOS Y NOMBRES DEL EVALUADOR: Clelia Janet, Vargas Guillermo

5.- GRADO ACADÉMICO DEL EVALUADOR: Magister

6.- VALORACIÓN:

Siempre (X)

Casi siempre ()

A veces. ()

Nunca ()

7.- RECOMENDACIONES FINALES:

.....

.....



.....
Mag. Clelia Janet, Vargas Guillermo
DNI. N° 40366007

MATRIZ DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO

- 1.- NOMBRE DEL INSTRUMENTO** : FICHA DE EVALUACIÓN DE COMPETENCIAS DE APRENDIZAJES DE SOCIALIZACIÓN.
- 2.- OBJETIVO** : Determinar el grado de competencias socioemocionales que posee los estudiantes de Educación Primaria.
- 3.- DIRIGIDO A** : Estudiantes de quinto grado de Educación Primaria.
- 4.- APELLIDOS Y NOMBRES DEL EVALUADOR:** Clelia Janet, Vargas Guillermo
- 5.- GRADO ACADÉMICO DEL EVALUADOR:** Magister
- 6.- VALORACIÓN:**
- Siempre (X)
- Casi siempre ()
- A veces. ()
- Nunca ()
- 7.- RECOMENDACIONES FINALES:**

.....



.....

Mag. Clelia Janet, Vargas Guillermo
DNI. N° 40366007

ANEXO 05: Datos de la variable, "Habilidades Lúdicas" dimensiones e ítems:

Nº PART.	CONCIENCIA DE SI MISMO					D1	LIBERTAD EN EL MOVIMIENTO					D2	TRABAJO EN EQUIPO					D3	ST.
	P1	P2	P3	P4	P5		P6	P7	P8	P9	P10		P11	P12	P13	P14	P15		
1	3	3	3	3	3	15	3	3	3	3	3	15	3	3	3	3	3	15	45
2	3	3	3	3	3	15	3	3	3	3	3	15	3	3	3	3	3	15	45
3	3	3	3	3	3	15	3	3	3	3	3	15	3	3	3	3	3	15	45
4	3	3	3	3	3	15	3	3	3	3	3	15	3	3	3	3	3	15	45
5	3	3	3	3	3	15	3	3	3	3	3	15	3	3	3	3	3	15	45
6	3	3	3	3	3	15	3	3	3	3	3	15	3	3	3	3	3	15	45
7	3	3	3	3	3	15	3	3	3	3	3	15	3	3	3	3	3	15	45
8	3	2	3	3	3	14	3	3	3	3	3	15	3	3	3	3	3	15	44
9	3	2	3	2	3	13	2	3	3	3	3	14	3	2	3	3	3	14	41
10	3	2	3	2	3	13	2	3	2	3	3	13	2	2	3	3	3	13	39
11	2	2	3	2	3	12	2	2	2	3	3	12	2	2	2	2	3	11	35
12	2	2	2	2	3	11	2	2	2	2	3	11	2	2	2	2	3	11	33
13	2	2	2	2	2	10	2	2	2	2	2	10	2	2	2	2	2	10	30
14	2	2	2	2	2	10	2	2	2	2	2	10	2	2	2	2	2	10	30
15	2	2	2	2	2	10	2	2	2	2	2	10	2	2	2	2	2	10	30
16	2	2	2	2	2	10	2	2	2	2	2	10	2	2	2	2	2	10	30
17	2	2	2	2	2	10	2	2	1	2	2	9	2	2	2	2	2	10	29
18	1	2	2	1	2	8	2	1	1	2	1	7	2	2	2	1	2	9	24
19	1	1	2	1	2	7	2	1	1	1	1	6	1	2	1	1	2	7	20
20	1	1	2	1	2	7	1	1	1	1	1	5	1	2	1	1	1	6	18
21	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	5	15
22	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	5	15
23	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	5	15
24	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	5	15
25	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	5	15

**ANEXO 06: Data de la variable, “Aprendizajes de Socialización”
dimensiones e ítems:**

Nº PART.	DESARROLLO FISICO					D1	RELACIONES SOCIALES					D2	DIMENSION TEMPORAL					D3	S.T.
	P1	P2	P3	P4	P5		P6	P7	P8	P9	P10		P11	P12	P13	P14	P15		
1	3	3	3	3	3	15	3	3	3	3	3	15	3	3	3	3	3	15	45
2	3	3	3	3	3	15	3	3	3	3	3	15	3	3	3	3	3	15	45
3	3	3	3	3	3	15	3	3	3	3	3	15	3	3	3	3	3	15	45
4	3	3	3	3	3	15	3	3	3	3	3	15	3	3	3	3	3	15	45
5	3	3	3	3	3	15	3	3	3	3	3	15	3	3	3	3	3	15	45
6	3	3	3	3	3	15	3	3	3	3	3	15	3	3	3	3	3	15	45
7	3	3	3	3	3	15	3	3	3	3	3	15	3	3	3	3	3	15	45
8	3	3	3	3	3	15	3	3	3	3	3	15	3	3	3	3	3	15	45
9	3	3	3	2	3	14	3	3	3	3	3	15	3	3	2	3	3	14	43
10	3	3	3	2	3	14	3	3	2	3	2	13	2	3	2	2	3	12	39
11	3	3	2	2	3	13	2	3	2	2	2	11	2	3	2	2	3	12	36
12	3	3	2	2	2	12	2	3	2	2	2	11	2	2	2	2	2	10	33
13	3	3	2	2	2	12	2	3	2	2	2	11	2	2	2	2	2	10	33
14	3	2	2	2	2	11	2	3	2	2	2	11	2	2	2	2	2	10	32
15	2	2	2	2	2	10	2	2	2	2	2	10	2	2	2	2	2	10	30
16	2	2	2	2	2	10	2	2	2	2	2	10	2	2	2	2	2	10	30
17	2	2	2	2	2	10	2	2	1	2	2	9	2	2	2	2	2	10	29
18	2	2	1	2	2	9	2	2	1	2	2	9	2	2	1	2	2	9	27
19	2	2	1	2	2	9	2	2	1	2	1	8	1	2	1	2	2	8	25
20	2	2	1	1	2	8	2	2	1	2	1	8	1	1	1	1	2	6	22
21	2	1	1	1	1	6	2	2	1	1	1	7	1	1	1	1	1	5	18
22	2	1	1	1	1	6	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	5	16
23	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	5	15
24	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	5	15
25	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	5	15

Anexo 07: Validez y confiabilidad estadística de instrumentos.
Validez y confiabilidad del cuestionario sobre Habilidades Lúdicas

Resumen de procesamiento de casos			
		N	%
Casos	Válido	25	100,0
	Excluido ^a	0	,0
	Total	25	100,0

a. La eliminación por lista se basa en todas las variables del procedimiento.

Estadísticas de fiabilidad	
Alfa de Cronbach	N de elementos
,912	15

Estadísticas de total de elemento				
	Media de escala si el elemento se ha suprimido	Varianza de escala si el elemento se ha suprimido	Correlación total de elementos corregida	Alfa de Cronbach si el elemento se ha suprimido
D1- Conciencia de sí mismo.	19,96	2,373	,807	,787
D2- Libertad en el movimiento.	21,00	1,833	,923	,676
D3- Trabajo en equipo.	21,44	3,340	,641	,938

Anexo 08: Validez y confiabilidad estadística de instrumentos.
Validez y confiabilidad del cuestionario sobre Aprendizajes de Socialización.

Resumen de procesamiento de casos			
		N	%
Casos	Válido	25	100,0
	Excluido ^a	0	,0
	Total	25	100,0

a. La eliminación por lista se basa en todas las variables del procedimiento.

Estadísticas de fiabilidad	
Alfa de Cronbach	N de elementos
,985	3

Estadísticas de total de elemento				
	Media de escala si el elemento se ha suprimido	Varianza de escala si el elemento se ha suprimido	Correlación total de elementos corregida	Alfa de Cronbach si el elemento se ha suprimido
D1- Desarrollo físico.	20,48	4,010	,984	,981
D2- Relaciones sociales.	21,48	3,343	,971	,977
D3- Dimensión temporal.	21,40	3,250	,978	,974

✓ **ANEXO 09:** Aplicación de Cuestionarios:

UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO
FACULTAD DE EDUCACIÓN E IDIOMAS

“AÑO DEL SERVICIO AL BUEN CIUDADANO”

CUESTIONARIO DE HABILIDADES LÚDICAS EN LOS ESTUDIANTES DE PRIMARIA

NOMBRES Y

APELLIDOS:.....

FECHA:.....

INSTRUCCIONES:

- Lea atentamente cada interrogante y marca con una aspa (X) la respuesta que crees conveniente:

DIMENSIONES	ÍTEMS Y/O CUESTIONARIO	OPCIÓN DE RESPUESTA			
		Muy bueno	Bueno	Regular	Mala
D1- CONCIENCIA DE SI MISMO	1.- Compartir los juegos tradicionales en el espacio social, sería.				
	2.- La conducta que manifiesta los estudiantes en el momento del desarrollo Lúdico, es.				
	3.- Las habilidades y los compartimientos que desarrollas como motor de desarrollo con tus compañeros de estudio son.				
	4.- Las actividades de gozo como forma de diversión en el entorno estudiantil, son.				
	5.- Durante el desarrollo de las habilidades lúdicas la expresión de socialización entre tus compañeros de estudio, son.				
D 2- LIBERTAD EN EL MOVIMIENTO	6.- Los compartimientos que poseen los estudiantes durante el desarrollo de los juegos tradicionales como una acción u ocupación libre, es.				
	7.- Durante la ejecución de estas habilidades lúdicas las reglas son obligatorias, de manera que tus resultados sería.				
	8.- Los estudiantes que poseen un sentimiento de tensión y alegría en el disfrute de ciertas habilidades son.				
	9.- La conciencia que se desarrolla en la vida cotidiana de todos los estudiantes de la Institución es.				
	10.- Los estudiantes de tu sección, poseen una manifestación de cultural frente a estos juegos de manera.				
D 3- TRABAJO EN EQUIPO	11.- Las habilidades que se realizan en equipos dentro de tu sección, funcionan de manera.				
	12.- Para desarrollar estas habilidades los talleres de padres e hijos funcionan de manera.				
	13.- La sociedad comunitaria de tu entorno, participan en las decisiones y formas con liderazgo de manera,				
	14.- Se considera un liderazgo frente al desarrollo de las habilidades lúdicas, ¿De qué manera?				
	15.- Si es que se delegan diversas funciones para esta aplicación de los juegos tradicionales, sería.				

UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

FACULTAD DE EDUCACIÓN E IDIOMAS

“AÑO DEL SERVICIO AL BUEN CIUDADANO”

CUESTIONARIO DE APRENDIZAJES DE SOCIALIZACION EN LOS ESTUDIANTES DE PRIMARIA:

NOMBRES Y

APELLIDOS:.....

FECHA:.....

INSTRUCCIONES:

- Lea atentamente cada interrogante y marca con una aspa (X) la respuesta que crees conveniente:

DIMENSIONES	ÍTEMS Y /O CUESTIONARIO	OPCIÓN DE RESPUESTA				
		SI	NO	SE	NO	SE
D1- DESARROLLO FISICO.	1.- El espacio físico para desarrollar esta habilidades son.					
	2.- El espacio que cuenta la Institución educativa para desarrollas estas habilidades lúdicas, es.					
	3.- Los aprendizajes que se desarrollan para mejorar estas habilidades, son.					
	4.- Las condiciones y características que poseen los ambientes de la Institución, es.					
	5.- Las condiciones y características que poseen los ambientes del entorno familiar, es					
D 2- RELACIONES SOCIALES.	6.- Las relaciones que se establecen frente a los espacios Institución Educativa y comunidad, son.					
	7.- Los aprendizajes de socialización frente a la interacción del niño y niña, adulto o viceversa , es.					
	8.- El clima del entorno social para desarrollar estas habilidades de socialización, sería.					
	9.- La ejecución de los desarrollos de socialización dentro de la sociedad nos representa una efectividad del espacio, de manera.					
D 3- DIMENSION TEMPORAL.	10.- La socialización y la ejecución de habilidades lúdicas, frente al tipo de actividades en que se ejecuta, es.					
	11.- Si los docentes de tu Institución planifican con tiempo estas actividades lúdicas, el aprendizaje de socialización sería.					
	12.- Si las autoridades de tu comunidad planifican con tiempo el desarrollo de estas actividades lúdicas, el aprendizaje de socialización sería.					
	13.- Las actividades pedagógicas que influyen los docentes dentro de tu Institución para el desarrollo de la socialización, consideras.					
	14.- El desarrollo de actividades individuales para desarrollar una socialización lúdica y adecuada, consideras.					
	15.- Si tu maestra del aula realiza una actividad lúdica ,usted consideras una socialización del aprendizaje.					



MINISTERIO DE EDUCACIÓN
DIRECCIÓN REGIONAL DE EDUCACIÓN PASCO
UNIDAD DE GESTIÓN EDUCATIVA PASCO
I.E. N° 34030 "RAUL PORRAS BARRENECHEA" YURAJHUANCA.

LA DIRECTORA DE LA INSTITUCION EDUCATIVA N° 34030 "RAUL PORRAS
BARRENECHEA" DE YURAJHUANCA, QUE SUSCRIBE;

HACE CONSTAR:

Que, el Br. Daniel Dámaso, Espíritu Angulo estudiante del programa de MAESTRÍA EN ADMINISTRACIÓN DE LA EDUCACIÓN de la Universidad "CESAR VALLEJO" – Trujillo ha realizado la aplicación de los instrumentos de recolección de datos: Cuestionario sobre habilidades lúdicas y Cuestionario sobre Aprendizajes de Socialización a los estudiantes del quinto grado de las secciones "A y B" que forman parte de la Institución Educativa N° 34030 de Yurajhuanca, Simón Bolívar, Pasco.

Se otorga la presente a solicitud del interesado y para los fines que estime conveniente.

Yurajhuanca, 10 de junio del 2017.

Atentamente:




DIRECCIÓN DE LA I.E. N°34030

ACTA DE APROBACIÓN DE ORIGINALIDAD

Yo, Francisco Alejandro Espinoza Polo, docente de la experiencia curricular de desarrollo del proyecto de investigación, del ciclo IV; y revisor del trabajo académico titulado: titulado:

“Habilidades lúdicas para mejorar el aprendizaje de socialización en los estudiantes de quinto grado de primaria” del estudiante: **Espíritu Angulo, Daniel Dámaso** he constatado por medio del uso de la herramienta turnitin lo siguiente:

Que el citado trabajo académico tiene un índice de similitud de **23 %**, verificable en el reporte de originalidad del programa turnitin, grado de coincidencia mínimo que convierte el trabajo en aceptable y no constituye plagio, en tanto cumple con todas las normas del uso de citas y referencias establecidas por la Universidad César Vallejo.

Cerro de Pasco, 22 de Febrero del 2018


Dr. Francisco Alejandro Espinoza Polo
DNI: 17839286

Francisco Alejandro Espinoza Polo
Desarrollo del Proyecto de Investigación
DNI: 17839286

DECLARACIÓN JURADA

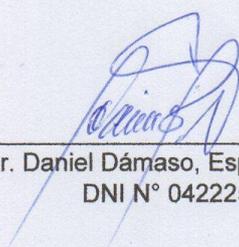
Yo, Br. Daniel Dámaso, Espíritu Angulo identificada con DNI N° 04222560 estudiante del Programa de Maestría en Gestión Pública de la Escuela de Postgrado de la Universidad César Vallejo, con la tesis titulada **“Habilidades lúdicas para mejorar el aprendizaje de socialización en los estudiantes de quinto grado de primaria”**

Declaro bajo juramento que:

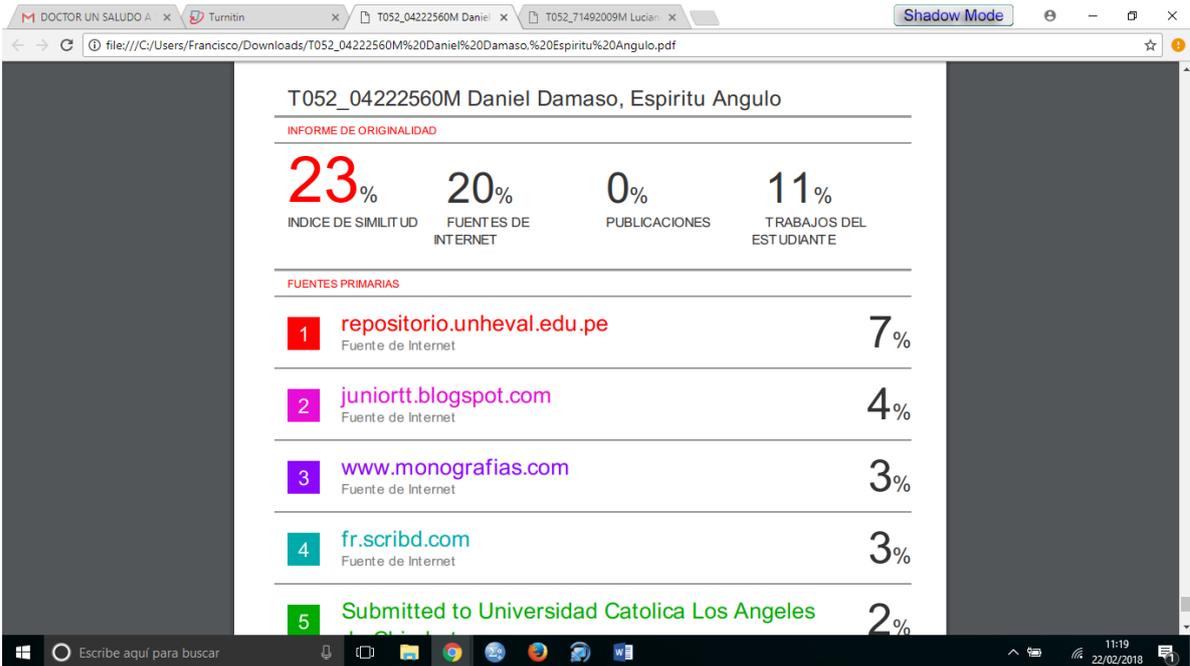
- 1) La tesis es de mi autoría.
- 2) He respetado las normas internacionales de citas y referencias para las fuentes consultadas. Por tanto, la tesis no ha sido plagiada ni total ni parcialmente.
- 3) La tesis no ha sido auto plagiado; es decir, no ha sido publicada ni presentada anteriormente para obtener algún grado académico previo o título profesional.
- 4) Los datos presentados en los resultados son reales, no han sido falseados, ni duplicados, ni copiados y por tanto los resultados que se presenten en la tesis se constituirán en aportes a la realidad investigada.

De identificarse la falta de fraude (datos falsos), plagio (información sin citar a autores), auto plagio (presentar como nuevo algún trabajo de investigación propio que ya ha sido publicado), piratería (uso ilegal de información ajena) o falsificación (representar falsamente las ideas de otros), asumo las consecuencias y sanciones que de mi acción se deriven, sometiéndome a la normatividad vigente de la Universidad César Vallejo.

Cerro de Pasco, marzo del 2018.




Br. Daniel Dámaso, Espíritu Angulo
DNI N° 04222560



DOCTOR UN SALUDO A x Turnitin x T052_04222560M Daniel x T052_71492009M Lucian x Shadow Mode

file:///C:/Users/Francisco/Downloads/T052_04222560M%20Daniel%20Damaso.%20Espiritu%20Angulo.pdf

T052_04222560M Daniel Damaso, Espiritu Angulo

INFORME DE ORIGINALIDAD

23%	20%	0%	11%
INDICE DE SIMILITUD	FUENTES DE INTERNET	PUBLICACIONES	TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1	repositorio.unheval.edu.pe	7%
2	juniortt.blogspot.com	4%
3	www.monografias.com	3%
4	fr.scribd.com	3%
5	Submitted to Universidad Catolica Los Angeles	2%

Escribe aquí para buscar 11:19 22/02/2018

ANEXO 11: Evidencias fotográficas



Los estudiantes desarrollando las encuestas del cuestionario.



Desarrollando algunas habilidades lúdicas.



Estudiantes desarrollando sus diversas habilidades y destrezas.



Visita con los estudiantes para desarrollar algunos juegos sobre habilidades lúdicas.