

**UNIVERSIDAD NACIONAL
JOSE FAUSTINO SÁNCHEZ CARRIÓN
FACULTAD DE EDUCACIÓN**



TESIS

**LOS JUEGOS AUTOCTONOS Y SU INFLUENCIA EN LA
SOCIALIZACION DE LOS ESTUDIANTES DEL PRIMER AÑO DE
EDUCACION SECUNDARIA DE LA I.E “LEONCIO PRADO”
PAUCAR 2019**

**PARA OBTENER LA LICENCIATURA EN EDUCACIÓN EN LA
ESPECIALIDAD DE EDUCACIÓN FÍSICA Y DEPORTES**

Presentado por:

WILLIAM DANNER BONILLA COLLAO

ASESOR:

Mg. JORGE LUIS MEJIA GARCIA

HUACHO – PERÚ

2019

**LOS JUEGOS AUTOCTONOS Y SU INFLUENCIA EN LA
SOCIALIZACION DE LOS ESTUDIANTES DEL PRIMER AÑO DE
EDUCACION SECUNDARIA DE LA I.E “LEONCIO PRADO”
PAUCAR 2019**

DEDICATORIA

A mis padres y hermanos por que fueron los que impulsaron mi formación profesional.

.

El autor

AGRADECIMIENTO

Agradecer el apoyo brindado por mis padres mis profesores y todos los que apoyaron en la realización de la presente tesis.

El autor

RESUMEN

La investigación titulado: “LOS JUEGOS AUTOCTONOS Y SU INFLUENCIA EN LA SOCIALIZACION DE LOS ESTUDIANTES DEL PRIMER AÑO DE EDUCACION SECUNDARIA DE LA I.E “LEONCIO PRADO” PAUCAR 2019.”, es un trabajo de investigación para obtener la licenciatura en Educación en Educación Física y Deporte - FE- UNJFSC.

La metodología que se empleó se encuentra dentro de la investigación básica es de tipo Básico, de nivel descriptivo, correlacional, no experimental y la hipótesis planteada fue: “Los juegos autóctonos ejercen influencia sobre la socialización de los estudiantes del primer año de educación secundaria de la I.E “Leoncio Prado”- Paucar 2019”. La población en estudio estuvo definida por 151 estudiantes de educación secundaria. En la investigación se determinó el uso de una muestra por conveniencia, es decir se consideran a los 31 estudiantes del primer año. El instrumento que se empleó fue el cuestionario, que se aplicó a la primera y segunda variable. Los resultados evidencian que existe influencia de los juegos autóctonos sobre la socialización de los estudiantes del primer año de educación secundaria de la I.E “Leoncio Prado”- Paucar 2019, ya que la correlación de Spearman que devuelve un valor de 0.738, de una buena asociación.

El autor

Palabras claves: Juegos Autóctonos, Juegos Cooperativos y Socialización, Proceso de Aprendizaje.

ABSTRACT

The research entitled: "AUTOCTONOS GAMES AND ITS INFLUENCE ON THE SOCIALIZATION OF STUDENTS OF THE FIRST YEAR OF SECONDARY EDUCATION OF THE IE" LEONCIO PRADO "PAUCAR 2019.", is a research work to obtain the degree in Education in Physical Education and Sport - FE- UNJFSC.

The methodology used is basic, basic, descriptive, correlational, non-experimental, and the hypothesis was: "Native games influence the socialization of students in the first year of high school education. the IE "Leoncio Prado" - Paucar 2019 ". The study population was defined by 151 high school students. In the research, the use of a sample was determined for convenience, that is, the 31 first-year students are considered. The instrument that was used was the questionnaire, which was applied to the first and second variables. The results show that there is an influence of the indigenous games on the socialization of the students of the first year of secondary education of the IE "Leoncio Prado" - Paucar 2019, since the Spearman correlation that returns a value of 0.738, of a good association

The author

Keywords: Indigenous Games, Cooperative Games and Socialization, Learning Process.

INDICE

DEDICATORIA.....	iii
AGRADECIMIENTO.....	iv
RESUMEN.....	v
ABSTRACT.....	vi
INDICE.....	vii
ÍNDICE DE TABLAS.....	ix
INDICE DE FIGURAS.....	x
CAPITULO I PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....	11
1.1. Descripción de la realidad problemática.....	11
1.2. Formulación de problema.....	12
1.2.1. Problema general.....	12
1.2.2. Problemas específicos.....	12
1.3. Justificación.....	13
1.3.1. Tecnológica.....	13
1.3.2. Pedagógica.....	13
1.3.3. Técnica.....	14
1.4. Limitaciones.....	14
1.5. Antecedentes.....	15
1.6. Objetivos.....	18
1.6.1. Objetivo general.....	18
1.6.2. Objetivos específicos.....	18
CAPITULO II MARCO TEÓRICO.....	20
2.1. Los juegos autóctonos.....	20
2.2. Socialización de los estudiantes.....	28
CAPITULO III METODOLOGIA.....	36
3.1. Hipótesis.....	36
3.1.1. Hipótesis general.....	36
3.1.2. Hipótesis específicas.....	36
3.2. Operacionalización de Variables.....	37
3.3. Tipo de estudio.....	38

3.4. Diseño del estudio.....	38
3.5. Población y muestra.....	38
3.5.1. Población	38
3.5.2. Muestra	39
3.6. Método de investigación	39
3.7. Técnicas e de recolección de datos	40
3.8. Método de análisis de datos	40
CAPITULO IV ANALISIS DE LOS RESULTADOS	42
4.1. Resultados descriptivo de las variables.....	42
4.2. Generalización entorno la hipótesis central	51
CAPITULO V DISCUSIÓN, CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	58
CONCLUSIONES.....	61
RECOMENDACIONES	62
REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS	63
Bibliografía.....	63
MATRIZ DE CONSISTENCIA.....	66

ÍNDICE DE TABLAS

TABLA N° 1 Operacionalización de la variable X	37
TABLA N° 2 Operacionalización de la variable Y	37
TABLA N° 3 Población de estudio	39
TABLA N° 4 Muestra de estudio	39
TABLA N° 5 Juegos Autoctonos	42
TABLA N° 6 Juegos Autoctonos de Bolitas	43
TABLA N° 7 Juegos Autoctonos de Rayuelos.....	44
TABLA N° 8 Juegos Autoctonos de Yases	45
TABLA N° 9 La Socializacion del Estudiante	46
TABLA N° 10 Capacidad de Relacionarse	48
TABLA N° 11 Insercion Social.....	49
TABLA N° 12 La Socializacion es un Aprendizaje	50
TABLA N° 13 Relación entre los juegos autóctonos y la socialización de los estudiantes	51
TABLA N° 14 Relación entre los juegos autóctonos y la dimensión capacidad para relacionarse.....	53
TABLA N° 15 Relación entre los juegos autóctonos y la dimensión inserción social.....	55
TABLA N° 16 Relación entre los juegos autóctonos y la dimensión socialización.....	56

INDICE DE FIGURAS

FIGURA N° 1 Juegos Autoctonos	43
FIGURA N° 2 Juegos Autóctonos de Bolitas	44
FIGURA N° 3 Juegos Autóctonos de Rayuelos	45
FIGURA N° 4 Juegos Autóctonos de Yaces	46
FIGURA N° 5 La Socialización del Estudiante.....	47
FIGURA N° 6 Capacidad de Relacionarse	48
FIGURA N° 7 Inserción Social	49
FIGURA N° 8 La Socialización es un Aprendizaje	50
FIGURA N° 9 Los juegos autóctonos y la socialización de los estudiantes	52
FIGURA N° 10 Los juegos autóctonos y la dimensión capacidad para relacionarse.....	54
FIGURA N° 11 . Los juegos autóctonos y la dimensión inserción social.....	55
FIGURA N° 12 Los juegos autóctonos y la dimensión socialización.....	57

CAPITULO I

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1. Descripción de la realidad problemática

El estudiante es una unidad biopsicosocial constituido por distintos aspectos que presentan diferentes grados de desarrollo, de acuerdo con sus características físicas, psicológicas, intelectuales y de su interacción con el medio ambiente.

Sin la influencia o tutoría de la familia difícilmente el ser humano desarrollaría todas sus facultades, dado que por naturaleza este es un ser social y no aislado. El ambiente social de un individuo cambia constantemente, los niños nacen en diferentes grupos sociales (tribu, grupos religiosos, etc.) que comparten algunas ideas, creencias, expectativas y patrones conductuales propias de cada una. El grupo familiar en que nace un niño afecta radicalmente las expectativas, roles e interrelaciones que tendrá a lo largo de su existencia.

Los niños pueden participar en su propia socialización, tienen una personalidad y formas especiales de interactuar con su familia y el ambiente a medida que va aprendiendo, puede modificar la conducta de sus padres, y de otros agentes socializadores. Aun los niños de muy corta edad son capaces de hacer de la socialización un proceso de dos sentidos: En ocasiones la socialización es casi automática y otras veces requiere muchísimo esfuerzo, pero, ¿Cómo se lleva a cabo? ¿En qué forma aprende la gente a adaptarse a situaciones nuevas y diferentes?

Para entender el proceso se deben examinar los diversos factores sociales que repercuten en el comportamiento, en particular a aquellos que influyen en el niño. En este caso se trata de la influencia de los padres en la socialización del niño.

"Piaget dice que la socialización es un proceso que transforma al individuo biológico en individuo social por medio de la transmisión y el aprendizaje de la cultura de su sociedad. Con la socialización el individuo adquiere las capacidades que le permiten participar como un miembro efectivo de los grupos y la sociedad global".

La escuela forma parte de uno de los principales agentes de socialización en los niños, es por ello que resulta de mayor importancia crear en los niños conductas que le ayuden a establecer relaciones con los demás. La importancia de obtener buenas relaciones radica en que durante toda nuestra vida somos seres sociales que pertenecemos a un mundo en el que existen reglas que van a regular nuestra conducta, es por ello que desde pequeños es importante fomentar las conductas pro sociales entendiendo con esto que el niño debe de apropiarse de actitudes que le ayuden a favorecer la convivencia y que le permitan tener un desarrollo integral, entendiendo con ello que el niño logre tener un equilibrio en todas sus etapas de desarrollo llámese socio afectivo, psicomotor, lenguaje, social etc en las diferentes etapas de su vida.

La investigación se desarrollara en la .E “Leoncio Prado”- Paucar 2019, donde hemos evidenciado que existe poca socialización de los estudiantes de educación secundaria.

1.2. Formulación de problema

1.2.1. Problema general

¿Qué influencia existe de los juegos autóctonos sobre la socialización de los estudiantes del primer año de educación secundaria de la I.E “Leoncio Prado”- Paucar 2019?

1.2.2. Problemas específicos

- ¿Qué influencia existe de los juegos autóctonos sobre la dimensión capacidad para relacionarse de los estudiantes del primer año de educación secundaria de la I.E “Leoncio Prado”- Paucar 2019?
- ¿Qué influencia existe de los juegos autóctonos sobre la dimensión inserción social de los estudiantes del primer año de educación secundaria de la I.E “Leoncio Prado”- Paucar 2019?
- ¿Qué influencia existe de los juegos autóctonos sobre la dimensión socialización como un aprendizaje de los estudiantes del primer año de educación secundaria de la I.E “Leoncio Prado”- Paucar 2019?

1.3. Justificación

1.3.1. Tecnológica

Desde este punto de vista el avance vertiginoso de la ciencia y la tecnología, abre un mundo de posibilidades para el desarrollo de competencias, pues facilita el acceso a la información virtual, es decir, la comunicación en tiempo real, brindando diversas formas de interactuar en los textos, artículos y otros, que mejoran y desarrollan la educación secundaria.

1.3.2. Pedagógica

Se justifica pedagógicamente porque el docente presenta nuevas ‘estrategias para determinar la relación del rol de docente y la socialización de ‘los

estudiantes de educación secundaria y que harán 'que su aprendizaje sea más constructivo y significativo.

1.3.3. Técnica

Se justifica técnicamente porque es comúnmente aceptado el hecho de que las personas no interpretamos de igual modo todas las situaciones problemáticas y, precisamente, ese es el indicativo que determina el desarrollo de competencias, es decir, que podemos usar distintos tipos de estrategias dependiendo del objetivo que nos marquemos frente a un problema.

1.4. Limitaciones

La investigación presentó las siguientes limitaciones:

a. Disponibilidad de tiempo

Toda vez que la investigación debió ser desarrollada, aplicada e interpretada por las investigadoras, quien, a su vez, tenía que desempeñar un trabajo en un horario laboral rígido, generó que la disponibilidad de tiempo sea limitada. Sin embargo, la disposición a cumplir con la investigación hizo que se coordinaran horarios y espacios además de la ayuda de otros colegas para superar esta limitación.

b. Limitados medios económicos

La ejecución de la investigación demandó una inversión económica que, dada su característica de autofinanciada por el propios investigador, tuvo ciertas limitaciones. A pesar de ello y, considerando la necesidad de aplicarla, se pudo costear los gastos asumiendo los gastos con ahorros personales.

1.5. Antecedentes

De León, (2011) en su tesis:

Rol del docente en el desarrollo físico y social del niño de primera infancia en Guatemala. Se concluye que el docente de educación es proactivo y deberá estar consciente del rol que desempeña. Su función educadora es la mayor influencia en el niño, que lo sigue como ejemplo de su diario vivir y toma de sus consejos y acciones para hacer las propias, este varía de acuerdo a la preparación aplicada del docente, etapa en la que se desarrollan las habilidades potenciales que se logran a través del conocimiento de su entorno, lo cual facilita su adaptación emocional para desarrollar su intelecto. (pág. 48)

Valentino, (2010), realizó su estudio de maestría titulado:

El rol del docente como orientador y el fomento de valores en estudiantes de educación básica. El mismo tuvo como objetivo establecer la relación entre el rol docente como orientador y el fomento de valores en los estudiantes de las escuelas de III etapa de educación básica de la parroquia Idelfonso Vázquez. El estudio se ubicó en el tipo de investigación descriptiva de campo con diseño correlacional de naturaleza no experimental-transeccional. La población estuvo conformada en una totalidad de 4614 sujetos, representados por 204 docentes y 4410 alumnos, tomando como muestra los 135 docentes y 367 estudiantes en atención a la fórmula de Sierra Bravo. (pág. 159)

Valentino, (2010) manifiesta:

La técnica de recolección de datos fue la observación descriptiva, aplicándose un cuestionario con 19 ítems dirigido a los docentes denominado ROLDOC, V-08, cuyas preguntas se estructuraron con una dirección positiva y en atención a la escala Tipo Lickert de 5 alternativas de respuesta y uno diseñado para los estudiantes denominó FOMENVAL, V-08, utilizando la escala de medición del diferencial semántico de Osgood. Del análisis de los datos obtenidos a través de los instrumentos se determinó la correlación a partir de la prueba de correlación de Rho Spearman mediante la aplicación del Programa Estadístico SPSS v. 10.0, entre el rol docente como orientador y el fomento de valores en los estudiantes de las escuelas de III etapa de educación básica de la parroquia Idelfonso Vázquez, cuyo resultado determinó un valor de 0,861, lo cual establece una correlación significativa en una tendencia positiva alta, lo que significa que en la medida en la cual varía una variable, en esa misma medida y proporción variará la otra variable. (pág. 159)

Dagurola, (2009) , realizó una investigación a nivel de maestría que título:

Rol del docente como orientador en el Aula y la Autoestima del Alumno. El propósito fundamental de la investigación fue determinar la relación entre el rol del docente como orientador en el aula y la autoestima del alumno de 7mo grado de la Escuela Básica Bolivariana “El mamón” del municipio Bolívar, estado Falcón. Se sustentó con la teoría humanista de Rogers y los factores de autoestima de Alcántara. El tipo de investigación fue descriptiva correlacional con un diseño no experimental. La población fueron 12

docentes y 67 estudiantes de la III etapa de educación básica. La técnica para la recolección de la información fue la encuesta y el instrumento fue un cuestionario, de allí que se diseñaron dos, uno para los docentes y otro para los alumnos, los cuales obtuvieron una confiabilidad de 0,84 y 0,89, respectivamente. Se concluyó se acepta la hipótesis de la investigación, la cual establece que el rol del docente como orientador en el aula se relaciona con la autoestima del alumno de la Escuela Básica Bolivariana “El mamón”, con un coeficiente de Omega de 0,5877. Estos resultados indican que a medida que los docentes orientan a los alumnos en el aula de clase en esa medida podrían mejorar el nivel de autoestima; es decir, a mayor orientación mayor autoestima. Los datos indican que el rol del docente como orientador implica una variación del 58,71% de la autoestima del alumno. De acuerdo con los datos mostrados, en la relación de las variables se observan la agrupación de los datos de forma ascendente; es decir, una tendencia positiva, en otras palabras que si la puntuación de la variable orientación del docente es alta de igual forma según las puntuaciones en la autoestima del alumno. (pág. 65)

Muñoz, (2008), investigó sobre

el Perfil del Orientador y su relación con el ejercicio profesional en la III etapa de Educación Básica. La investigación tuvo como objetivo analizar el perfil orientador y su relación con el ejercicio profesional en la III etapa de Educación Básica considerado para ello, los aportes teóricos de Díaz y Hernández (2003), Castejón y Zamora (2001), Vigotsky (1989), entre otros. El tipo de investigación fue descriptivo y correlacional de campo con un

diseño no experimental, transaccional, utilizando como población los 6 orientadores de la III etapa de Educación Básica de la U.E “Antonio José Almarza”, para lo cual se usó la muestra como instrumento de recolección de datos, elaborando un cuestionario con 30 ítemes, validado por siete expertos y cuya confiabilidad obtuvo 0,892. La técnica de análisis fue la distribución porcentual y la correlación de Pearson. Los resultados permitieron constatar que el perfil del egresado en esta licenciatura es de un generalista en la asesoría y consulta psicosocial, concebidas como un proceso de aprendizaje. Como profesional, es capaz de desempeñarse en forma eficiente en los distintos contextos donde interactúan las personas conformando sistemas humanos. Estos contextos pueden ser educativos, organizacionales, asistenciales, jurídicos y comunitarios. (pág. 86)

1.6. Objetivos

1.6.1. Objetivo general

Determinar la influencia que existe de los juegos autóctonos sobre la socialización de los estudiantes del primer año de educación secundaria de la I.E “Leoncio Prado”- Paucar 2019.

1.6.2. Objetivos específicos

- Fijar la influencia que existe de los juegos autóctonos sobre la dimensión capacidad para relacionarse de los estudiantes del primer año de educación secundaria de la I.E “Leoncio Prado”- Paucar 2019.

- Determinar la influencia que existe de los juegos autóctonos sobre la dimensión inserción social de los estudiantes del primer año de educación secundaria de la I.E “Leoncio Prado”- Paucar 2019.
- Establecer la influencia que existe de los juegos autóctonos sobre la dimensión socialización como un aprendizaje de los estudiantes del primer año de educación secundaria de la I.E “Leoncio Prado”- Paucar 2019.

CAPITULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. Los juegos autóctonos

2.1.1. Definición de juegos

El concepto de juego es tan amplio y variado que se escapa a una ubicación conceptual definitiva. Su significación es polisémica, pues implica un amplio abanico de significados.

PIAGET, (1973) “No sitúa la aparición o formación del juego hasta el 2º Estadio del Período sensomotor. En este periodo podemos observar que el niño reproduce determinadas conductas solamente por el placer que le ocasiona, como son sus sonidos guturales” (pág. 25)

PIAGET, (1973) “sus juegos de manos en campo visual, tomar y soltar objetos, etc Todas estas actividades son pre-ejercicios. Otro ejemplo es el de Huizinga (1979:18) que nos dice que la cultura humana brota del juego y se desarrolla en el juego. (pág. 25)

PIAGET, (1973) “Observamos que el concepto de juego es ambivalente (cualitativo-cuantitativo, pasado presente, ganar-perder, cierto-incierto) y se resiste a una definición categórica. Su significación es polisémica, pues implica un amplio abanico de significados y su lectura es múltiple”. (pág. 25)

PIAGET, (1973) “juego se usa en contextos diversos y con variedad de significados. etimológicamente indica que el juego está asociado a todo acto falto de seriedad o ligereza; tiene connotaciones tipo erótico, en muchas ocasiones también de tipo artístico y estético.” (pág. 26)

A pesar de las dificultades considero poner las siguientes:

PIAGET, (1973) “entiende el juego como un hacer de participación en el medio que permite la asimilación de la realidad para incorporarla al sujeto.” (pág. 26)

Características (PIAGET, 1973)

Todo juego posee unas características generalmente aceptadas por todos los autores, y por consiguiente podrían ayudarnos a diferenciar la actividad lúdica, de cualquier otra actividad humana. Estos rasgos diferenciales, son:

- ✓ Placentero.
- ✓ Espontáneo.
- ✓ Voluntario, en su forma original.
- ✓ Autotélico, tiene un fin en sí mismo.
- ✓ Exige la participación activa del jugador.
- ✓ Guarda ciertas relaciones con actividades que no son propiamente juego: creatividad, solución de problemas. (pág. 48)

En este apartado Cagigal, (1957) destaca las siguientes características para el juego:

- ✓ Acción libre.
- ✓ Espontaneidad.
- ✓ Desinterés.
- ✓ No tiene trascendencia.
- ✓ Fuera de la vida habitual.
- ✓ Limitación temporal y espacial.
- ✓ Reglamentada.
- ✓ Tensión. (págs. 10-17)

Para Moyles, (1990) los rasgos diferenciales que posee el juego son:

- Es procesual: debe aceptarse como un proceso, no necesariamente con un resultado pero capaz de tener alguno, si lo desea el participante.
- Es necesario, tanto para el niño como para el adulto.
- Está estructurado por el entorno, los materiales o contextos en que se produce.
- No es la antítesis del trabajo: ambos son parte de la totalidad de la vida del hombre. (pág. 31)

Funciones, Gonzales, (2000)

Son muchas las opiniones de las funciones del juego, por lo que enunciaremos algunas.

esta función del juego en la vida del niño potencia igualmente las distintas facetas de su desarrollo:

En lo biológico: al estimular las fibras nerviosas y lograr con ello la madurez adecuada del sistema nervioso.

En el ámbito psicomotor: tanto del cuerpo como de los sentidos. El niño va tomando, a través de la actividad lúdica conciencia de su propio cuerpo.

En lo Intelectual: jugando aprende, ya que estimula sus capacidades de pensamiento; obtiene nuevas experiencias; es una oportunidad de cometer aciertos y errores (solucionar problemas) y de descubrirse a sí mismo.

En lo Social: por el juego entra en contacto con otros niños, con los padres, maestros, con el mundo, aprendiendo normas de comportamiento, y conociendo el puesto que ocupa en el mundo y la aceptación, afirmación y reconocimiento de los demás.

En lo Afectivo: es una actividad que le procura placer, alegría, creatividad... y le sirve para descargar tensiones. (pág. 11)

Relación con las etapas evolutivas del niño Paredes, (2002)

Según Paredes (2003) y basándose en los trabajos de varios autores se distinguen los siguientes períodos en la evolución del juego con relación a las edades del niño:

Período de ludo-egocentrismo: oscila entre los 2 y los 6 años. Se suelen presentar juegos sencillos, individuales, totalmente egocéntricos, en los que el niño rechaza las reglas entendidas como una participación conjunta. Estos juegos poseen una estructura interna más simple. Blázquez (1986) los denomina de organización simple. (pág. 42)

Paredes, (2002) manifestó:

Período de coordinación y cooperación ludopráctica: podría corresponder a los niños cuyas edades oscilan entre los 6 y los 12 años. Cada vez cobra más interés la regla; aparece las nociones de competición y comunicación motriz. Los juegos en este nivel son de organización media y permiten participar a niños de distintos entornos en actividades cada vez más colectivas. Período de establecimiento y desarrollo del acuerdo ludopráxico: a partir de los 11-12 años los jóvenes empiezan a aceptar el pacto grupal con todas sus consecuencias. Progresivamente se introducen en actividades lúdicas más organizadas, aceptando de muy buen grado los deportes, al ser prácticas sometidas a organización más elevada. (pág. 45)

El juego esencial para los estudiantes.

PIAGET, (1973), manifiesta:

considera que el juego tiene estrecha relación entre el niño con su medio, es un modo de conocerlo, aceptarlo, modificarlo y construirlo. Tal como se observan las actividades lúdicas son herramientas que el niño elabora y desarrolla las estructuras mentales Tal como lo describe, Piaget , mediante los juegos el niño asimila las nuevas experiencias con los nuevos aprendizajes previos y lo va adaptando de acuerdo a sus necesidades, lo cual el juego es pura asimilación que consiste en modificar o cambiar la información que el niño recibe del medio externo de acuerdo con sus necesidades y exigencias individuales. (pág. 79)

El juego como esencia en la vida del niño.

Según Vygotsky, (1979)

el juego para que el niño es el medio más eficaz para construir sus aprendizajes, el juego es el alimento de sus emociones por eso se considera como fuente de su desarrollo. Sin embargo, el juego es un recurso o estrategia pedagógica muy valiosa para que los niños aprendan la matemática, porque le da un sentido vivencial y es la razón principal para aprender significativamente, el juego es la razón de ser de cada niño, nada puede estar ajeno en esta actividad, dicen los estudiosos que el niño que no juega es porque está enfermo. (pág. 65)

Los juegos tradicionales.

PIAGET, (1973),

considera que el pensamiento del niño, tiene mayor facilidad de ser estimulado a través de los juegos tradicionales porque es el medio que le permite explorar y vivencia situaciones propias de su entorno, no hay mayor alegría para el niño que jugar con lo que le gusta. La comunidad es el lugar en el cual me acuerdo cuando jugábamos a la comida, los frutos de algunas plantas eran las presas, las hojas servían de platos o a veces de verduras, los palitos representaban las leñas, durante todas estas actividades el niño va adquiriendo nociones de clasificación, seriación, cuantificación, cordialidad, conteo, resuelven problemas, asimismo desarrollo su socialización y practican valores y normas que le permiten integrarse cada día a la sociedad. (pág. 59)

Vygotsky, (1979),

considera que los juegos tradicionales es uno de los medios más importantes para transmitir nuestra cultura, es el juego, a través de él, el niño va asimilando hechos, patrones de vida, saber populares que contribuyen a la construcción de sus conocimientos y el desarrollo de su lengua. Siempre y cuando se realice en forma consciente, divertida y sin ninguna dificultad, dentro de un contexto. A través del juego el niño asimila toda su cultura, le da sentido a su vida porque se siente feliz con lo que hace, es decir el juego es una forma de vida del niño, dinamiza una serie de procesos mentales y sociales, en ella aprende a cumplir reglas, a relacionarse con los demás y a recrear y transformar patrones de vida de su entorno socio cultural. (pág. 78)

Importancia de los juegos tradicionales.

Montessori, (2003)

sostiene que el juego es una estrategia muy valiosa porque permite al niño desenvolverse con libertad, orden y autonomía, le motiva a escoger alternativas de solución para resolver sus problemas, a través del juego el niño explora, manipulan, asume roles, confronta sus ideas de manera libre sin necesidad de la ayuda del adulto, si nos damos cuenta, cuando el niño juega lo hace sin llamarnos, sin pedir ayuda porque lo que está haciendo es de su interés y tiene la capacidad suficiente para organizarse y tomar decisiones. (pág. 48)

Juegos Tradicionales más comunes Montessori, (2003)

El juego de las bolichas

Definición: Una bolicha es una pequeña esfera de vidrio, cerámica, arcilla, metal, cristal, acero, piedra, mármol, madera o porcelana que se utiliza en diversos juegos infantiles. Las bolichas tienen una gran variedad de nombres alternativos. Se les puede llamar canicas, bolitas, pelotitas, bolas, entre otros, según el país. Bolichas de diversos diseños y tamaños. (pág. 72)

Regla del juego de las bolichas Montessori, (2003)

Se dibuja el esquema del juego de las bolichas en el piso o se marca una circunferencia en la zona donde se va a jugar, dentro del cual cada jugador pone un número determinado de bolichas, el que logra sacarlas las bolichas de la circunferencia se las lleva. Pueden jugar cuantos jugadores se quiera a la vez, teniendo en cuenta de que hay que respetar el orden a la hora de tirar cada uno con su “bolicha”, para ello antes del comienzo se sortean los turnos. (pág. 72)

Juego del rayuelo, Montessori, (2003)**Definición:** “es un juego de iniciación infantil, que representa el conocimiento de uno mismo, de donde provienen el juego del laberinto, la petanca y el juego de la oca.” (pág. 73)

El juego de los yaces, Montessori, (2003)

Definición: Es un juego en el que principalmente influye la destreza de los participantes, y en mucha menor medida el azar.

Los yaces es un juego para ambos sexos; aunque es común que en algunas culturas donde este es un juego popular, sean las niñas a quienes se les relacione participando más en este pasatiempo. (pág. 73)

- Se declara ganador al equipo que cumpla las reglas indicadas por la docente, premiándoles su participación con el estímulo que el equipo de investigación haya previsto.

2.2. Socialización de los estudiantes

Rocher, (1990) “Es un conjunto de relaciones que establece el niño en su medio, así como también, en su forma de cooperación con los demás, en el cual desarrolla sus capacidades, habilidades, participando sin ningún temor de ser ajeno a su realidad” (pág. 54)

Para García, (1984): "la socialización es el proceso a través del cual el individuo adquiere el conocimiento, las habilidades y las disposiciones que les permiten actuar eficazmente como miembro de un grupo” (pág. 59)

Principales características de la socialización:

La socialización como capacidad para relacionarse Carrasco, (1988) “El ser humano no se realiza en solitario, sino en medio de otros individuos de su misma especie, de forma que, si careciera de esta relación de períodos fundamentales de su evolución, no podría vivir con normalidad en nuestra sociedad.” (pág. 85)

La socialización como vías de adaptación a las instituciones Carrasco, (1988) “Al menos, para no desentonar gravemente en la comunidad de manera que, según la psicología social, no es idéntica en todos los grupos, sino que se estructura en función de las exigencias sociales.” (pág. 85)

La socialización es una inserción social, Carrasco, (1988) “Introduce al individuo en el grupo y le convierte en un miembro del colectivo, en tanto que su conducta no sea desadaptativa de la más frecuente en sus componentes o se respeten las normas de tolerancia y de convivencia.” (pág. 86)

La socialización es convivencia con los demás Carrasco, (1988) “Sin ella, el hombre se empobrecería y se privaría de una fuente de satisfacciones básicas para el equilibrio mental. Esta convivencia cumple con el objetivo de llenar las necesidades fundamentales de afecto, de protección, de ayuda, etc.” (pág. 86)

La socialización cooperativa para el proceso de personalización Carrasco, (1988) “Porque el «yo» se relaciona con los otros y construye la «personalidad social» en el desempeño de los roles asumidos dentro del grupo”. (pág. 86)

La socialización como interiorización de normas, costumbres, valores y pautas

Carrasco, (1988) “Gracias a la cual el individuo conquista la capacidad de actuar humanamente” (pág. 86)

La socialización es aprendizaje. (Goode, 1983)

El hombre es un ser social, y en virtud de actividades socializadoras se consigue la relación con los demás. Las habilidades sociales son el resultado de predisposiciones genéticas y de las respuestas a las estimulaciones ambientales. Dada la importancia que tiene para la Psicología Social esta última característica, el siguiente apartado lo dedicaremos a examinar la socialización como aprendizaje. (pág. 49)

Por lo tanto, la socialización es un proceso inacabable, que se inicia en la 1ª infancia y dura toda la vida: Goode, (1983)

Adquisición gradual por parte del niño de las maneras de ser de los adultos que le rodean

Socialización Primaria

Desarrollo por parte del adulto de las conductas asociadas con lo que se espera de su posición dentro de la sociedad

Socialización Secundaria (Presupone un proceso previo de socialización primaria), para así poder afrontar las demandas de una sociedad constantemente cambiante. (pág. 75)

Teorías de la socialización

En un estudio realizado por Goode, (1983) divide la conducta del niño en 4 etapas básicas:

Desarrollo motor: En la cual el niño comienza a coordinar sus movimientos.

Conducta adoptiva: En el cual el niño empieza a relacionarse con lo que lo rodea y pueden ser objetos, animales o personas.

Desarrollo de lenguaje: Al año inicia a balbucear para decir sus primeras palabras y comienza su lenguaje y comunicación.

Conducta personal social: En el cual el niño comienza su interrelación con la sociedad, para el doctor Roberto Tocaven B. destaca que la vida social del preescolar esta circunscrita a la familia y al jardín de niños; la familia es la iniciadora de la vida social. El niño que no se sienta seguro, que está ansioso, que duda de su valor y de sus posibilidades, se encuentra ligado por lo general de manera parasitaria al adulto para obtener seguridad y protección (pág. 89)

Factores que influyen en la socialización García, (1984)

La primera infancia es el periodo en el que tiene lugar el proceso de socialización más intensamente, porque es cuando el ser es más apto para aprender. Desde que se nace se está aprendiendo y se continúa haciendo hasta la muerte, así como; no todos los niños gatean, caminan o hablan a la misma edad, tampoco para aprender hay una edad fija. Los niños difieren

uno de los otros en cuanto a su ritmo de aprendizaje de ahí la importancia de ofrecer estímulos experiencias o materiales que contribuyan en la adquisición del aprendizaje, ya que el proceso mismo lo realizan los propios niños. (pág. 87)

La socialización en la escuela, Rocher, (1990)

Los distintos aspectos del desarrollo individual, físico, psicológico, social, son interdependientes, todo el desarrollo se va dando de manera integral al medio social; las costumbres, las tradiciones influyen de manera diferente en cada miembro del grupo, el hombre es un ser eminentemente social que busca la compañía de sus semejantes y vive en grupos, ya vimos que según Piaget al nacer la persona está inmersa en el medio en el que lo rodea y solo poco a poco se va conociendo así mismo y al mundo circundante. Al principio parece que todo gira a su alrededor ya que ve la realidad impregnada de su propia objetividad. Esta etapa egocéntrica se caracteriza por el juego individual y se prolonga hasta los 6 y 7 años. A partir de esta edad se desarrolla un sentido mas objetivo: el niño reconoce en aquellos que le rodean a personas semejantes, descubre en los otros las mismas posibilidades que en si mismo, empieza a socializarse, comparte juegos y experiencias. Piaget dice que la inteligencia se vuelve objetiva socializándose (pág. 48)

Definición de autonomía Montessori, (2003)

El concepto de autonomía puede utilizarse en diferentes contextos, aludiendo siempre a las cualidades de la independencia. Por ejemplo, desde el punto de vista psíquico; la persona se transforma en autónoma cuando se

desprende del vínculo familiar para asumir otras responsabilidades que le permiten establecerse como individuo. Así también, visto desde el mundo laboral y económico la adquisición de la independencia y autonomía resulta fundamental porque se requiere de habilidades y capacidad crítica, creativa y productiva para el desarrollo y crecimiento de una identidad individual y social. Esta habilidad de independencia de la autonomía, desde el aspecto psíquico, y desde el mundo laboral y económico, demuestra la capacidad de la persona de desarrollar habilidades de autoconfianza para crecer y hacer frente a distintas situaciones que lo motiva a salir adelante. La autonomía que brinda a la persona la capacidad de socializarse en grupo y consigo misma, impulsada por su libertad, le permitirá interactuar en diferentes situaciones adecuándose a las normas o reglas. Entre ellas, aprender a escuchar a los demás, comunicarse con precisión, trabajar en grupo, valorar las opiniones de los demás, etc. (pág. 115)

Según PIAGET, (1973), “la autonomía es un procedimiento de educación social que enseña al niño a liberarse del egocentrismo para socializar su conducta y pensamiento con el objetivo de promover bienestar social y mejorar la calidad de las personas en general”. (pág. 81)

KANT, (2000)

señala la autonomía como el sentido de la voluntad que proporciona al ser humano el poder de decidir libremente en virtud de sus capacidades. En ese sentido, define la autonomía de la voluntad que hace referencia a la capacidad del hombre de proveerse de reglas de manera voluntaria y no

impuestas, viéndose condicionado por un fin y para sí mismo, permitiéndole establecerse en el medio, en tanto, esta capacidad del hombre de proveerse reglas equivale a una moralidad pura que se basa en el sentido de respeto y en la conciencia del deber (pág. 45)

Según Vygotsky, (1979),

la autonomía integra dinámicamente al niño con el entorno social que le pide ser parte de y que, asimismo, representa un papel importante en el aprendizaje escolar, que ayuda al niño a construir conocimientos desarrollando sus propias estrategias. En ese sentido, el autor refiere que la autonomía permite al niño asumir con independencia responsabilidades y desarrollar un papel activo en el proceso de aprendizaje permitiéndole así identificarse e interactuar con la sociedad. (pág. 98)

2.3. Definición de términos básicos.

Afectividad y aprendizaje: Dagurola, (2009) “La escuela disocia el aprendizaje de los sentimientos, al relegar así el mundo afectivo de la experiencia intelectual. Consecuentemente las personas actúan por sus razonamientos lógicos sin considerar las implicaciones humanas de sus actuaciones, sin sentir el conocimiento.” (pág. 78)

Capacidades. KANT, (2000) “El desarrollo de un país depende de la capacidad de su gente, por ello es necesario, estimular, dirigir y desarrollar su potencial. Es importante que los alumnos muestren autoconfianza, auto aceptación, autovaloración adecuada”. (pág. 120)

Capacidades cognitivas: Montessori, (2003) “Sin descartar la necesidad de adquirir habilidades y destrezas docentes, es imprescindible, para hacer frente a los problemas didácticos en las situaciones sociales de clase, desarrollar capacidades cognitivas, saber enfocar los conflictos, tener disposiciones para resolver problemas con creatividad” (pág. 96)

Comprensión. PIAGET, (1973) “La comprensión equivale al entendimiento, su propósito es sacar deducciones, adquirir el sentido de algo. consiste en asimilar, en adquirir lo que se está explicando, descubrir los conceptos básicos, y las ideas para que se transforme en conocimiento” (pág. 53)

Enseñanza y comunicación oral: Valentino, (2010) “La verdadera pedagogía se funda en una comunicación recíproca entre maestro y alumno. Poder hablar con más belleza, fuerza y convicción de lo que se ha experimentado. La comunicación es deseo y necesidad de conocer, capacidad de escucha, etc.” (pág. 72)

Habilidades. Cagigal, (1957)“es la capacidad y destreza, necesarias para el aprendizaje, como producto del manejo de habilidades y actividades. En tal sentido, el dominio de las habilidades debe conducir a logros en competencias y éstas, a ser un experto” (pág. 82)

Recursos de aprendizaje. Dagurola, (2009) “Se entiende por recursos para el aprendizaje al conjunto de procedimientos y estrategias que el estudiante debe poner en funcionamiento cuando se enfrenta con una tarea de aprendizaje.” (pág. 29)

CAPITULO III METODOLOGIA

3.1. Hipótesis

3.1.1. Hipótesis general

Los juegos autóctonos ejercen influencia sobre la socialización de los estudiantes del primer año de educación secundaria de la I.E “Leoncio Prado”- Paucar 2019.

3.1.2. Hipótesis específicas

- Los juegos autóctonos ejercen influencia sobre la dimensión capacidad para relacionarse de los estudiantes del primer año de educación secundaria de la I.E “Leoncio Prado”- Paucar 2019.

- Los juegos autóctonos ejercen influencia sobre la dimensión inserción social de los estudiantes del primer año de educación secundaria de la I.E “Leoncio Prado”- Paucar 2019.

- Los juegos autóctonos ejercen influencia sobre la dimensión socialización como un aprendizaje de los estudiantes del primer año de educación secundaria de la I.E “Leoncio Prado”- Paucar 2019.

3.2. Operacionalización de Variables

TABLA N° 1 Operacionalización de la variable X

Dimensiones	Indicadores	Ítems	Categorías	Intervalos
Juegos autóctonos de las bolitas	<ul style="list-style-type: none"> Se desplaza libremente en el espacio donde juega con las bolichas Selecciona las bolichas con las que va a jugar Tira bolichas 	5	Deficiente Aceptable Eficiente	5 -9 10 -14 15 -20
Juegos autóctonos del rayuelo	<ul style="list-style-type: none"> Dibuja un rayuelo en el piso o suelo Pone el pie en el cuadrado del rayuelo Mantiene los pies en los cuadrados del rayuelo Salta con un pie en los cuadrados del rayuelo 	5	Deficiente Aceptable Eficiente	5 -9 10 -14 15 -20
Juegos autóctonos de los yaces	<ul style="list-style-type: none"> Espera su turno para jugar con sus compañeros Tira la pelota y recoge los yaces Tira la pelota, da palmadas y recoge los yaces Se integra con facilidad al juego con sus compañeros 	5	Deficiente Aceptable Eficiente	5 -9 10 -14 15 -20
Juegos autóctonos		15	Deficiente Aceptable Eficiente	10 -29 20 -44 30 -60

TABLA N° 2 Operacionalización de la variable Y

Dimensiones	Indicadores	N ítems	Categorías	Intervalos
Capacidad para relacionarse.	<ul style="list-style-type: none"> El ser humano no se realiza en solitario. 	5	Bajo Medio Alto	5 -9 10 -14 15 -20
Inserción social	<ul style="list-style-type: none"> Respeten las normas de tolerancia y de convivencia. 	5	Bajo Medio Alto	5 -9 10 -14 15 -20
La socialización es un aprendizaje.	<ul style="list-style-type: none"> El hombre es un ser social, y en virtud de actividades socializadoras se consigue la relación con los demás. 	5	Bajo Medio Alto	5 -9 10 -14 15 -20
Socialización del estudiante		15	Bajo Medio Alto	10 -29 20 -44 30 -60

3.3. Tipo de estudio

Citando la clasificación que presentan Sánchez y Reyes (2002), según la naturaleza de los problemas, la presente es una investigación de tipo sustantiva porque trata de responder a problemas teóricos, busca principios y leyes generales que permitan organizar una teoría científica y está orientada a describir, explicar o predecir.

“La investigación explicativa está orientada al descubrimiento de los factores causales que han podido incidir o afectar la ocurrencia de un fenómeno” Roger Walabonso,(1998:p.7)

Y es **correlacional** por cuanto está interrelacionada en determinar a través de una muestra de sujetos, el grado de relación existente entre las variables identificadas.

3.4. Diseño del estudio

Según Hernández Sampieri Et, Al. (2003) “los diseños de investigación transeccional o transversal recolectan datos en un solo momento, en un tiempo único. Su propósito es describir variables y analizar su incidencia e interrelación en un momento dado”.

Por lo cual la presente investigación pertenece al Diseño **Transeccional** o conocido como **diseño Transversal** (No experimental), ya que se basa en las observaciones de los variables se demuestra y describe en un momento único, tal y conforme se presentan sin manipulación deliberadamente).

3.5. Población y muestra

3.5.1. Población

Es el conjunto de todos los elementos a los cuales se refiere la investigación.

Así mismo la define Balestrini Acuña (1998) como “Un conjunto finito o infinito de personas, cosas o elementos que presentan características comunes” (p.123).

El lugar elegido para la presente investigación es I.E. Leoncio Prado, Paucar 2019, con un total de población de 151 estudiantes de educación secundaria, distribuidas de la siguiente manera:

TABLA Nº 3 Población de estudio

Aula	Cantidad
Primero	31
Segundo	25
Tercero	32
Cuarto	29
Quinto	34
Total	151

Fuente: es I.E. Leoncio Prado, Paucar 2019

3.5.2. Muestra

La muestra que se usara será por conveniencia, es decir solo se consideran a estudiantes del primer año de secundaria.

TABLA Nº 4 Muestra de estudio

Aula	Cantidad
Primero	31
Total	31

Fuente: es I.E. Leoncio Prado, Paucar 2019

3.6. Método de investigación

El método empleado en este estudio fue el deductivo, porque se realizó una construcción teórica del objeto de estudio, asimismo, el diseño descriptivo -

correlacional, la operacionalización de las variables y la discusión de los resultados fueron determinados por la construcción realizada sobre los datos recogidos por los instrumentos, sin olvidar que estos datos se presentaron en forma sistematizada en tablas estadísticas, figuras y sus respectivos análisis interpretativos que posibilitaron la validación de las hipótesis con los estadísticos pertinentes. (Hernández et al, 2010).

3.7. Técnicas e de recolección de datos

Instrumentos utilizados

La técnica empleada en el desarrollo del presente estudio fue la Encuesta y el instrumento aplicado fue el Cuestionario

Para medir la variable Juegos autóctonos, se consideró la siguiente escala de Likert:

Siempre	(4)
Casi siempre	(3)
Algunas veces	(2)
Nunca	(1)

Para medir la variable la socialización del estudiante, se consideró la siguiente escala de Likert:

Siempre	(4)
Casi siempre	(3)
Algunas veces	(2)
Nunca	(1)

3.8. Método de análisis de datos

El procesamiento de la información consiste en desarrollar una estadística descriptiva e inferencial con el fin de establecer cómo los datos cumplen o no, con los objetivos de la investigación.

a. Descriptiva

Permitirá recopilar, clasificar, analizar e interpretar los datos de los ítems referidos en los cuestionarios aplicados a los estudiantes que constituyeron la muestra de población. Se empleará las medidas de tendencia central y de dispersión.

Luego de la recolección de datos, se procedió al procesamiento de la información, con la elaboración de cuadros y gráficos estadísticos, se utilizó para ello el SPSS (programa informático Statistical Package for Social Sciences versión 21.0 en español), para hallar resultados de la aplicación de los cuestionarios

- Análisis descriptivo por variables y dimensiones con tablas de frecuencias y gráficos.

b. Inferencial

Proporcionará la teoría necesaria para inferir o estimar la generalización o toma de decisiones sobre la base de la información parcial mediante técnicas descriptivas. Se someterá a prueba:

- La Hipótesis Central
- La Hipótesis específicas
- Análisis de los cuadros de doble entrada

Se hallará el **Coefficiente de correlación de Spearman**, ρ (ro) que es una medida para calcular de la correlación (la asociación o interdependencia) entre dos variables aleatorias continuas.

$$\rho = 1 - \frac{6 \sum D^2}{N(N^2 - 1)}$$

CAPITULO IV
ANALISIS DE LOS RESULTADOS

4.1. Resultados descriptivo de las variables.

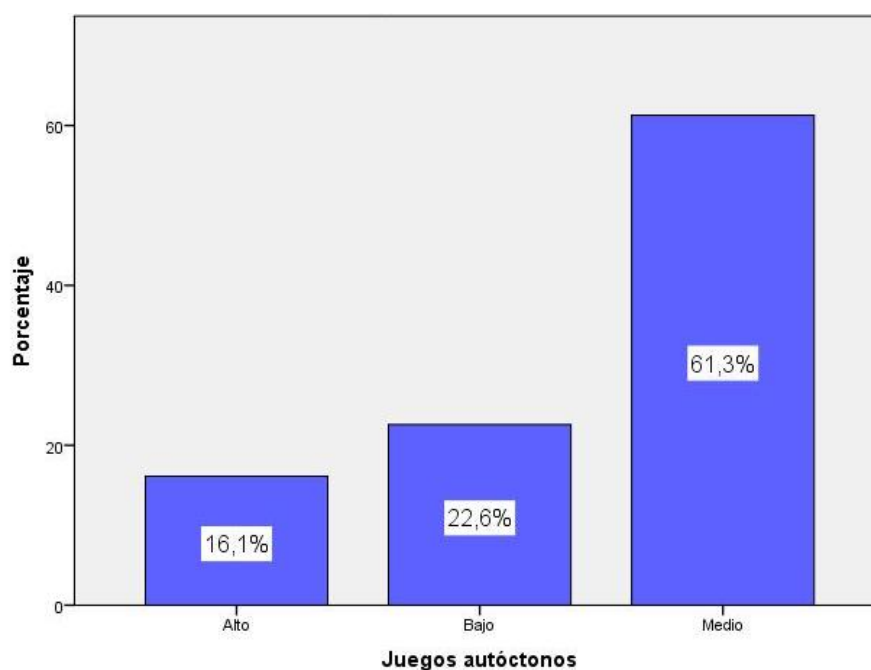
TABLA N° 5

Juegos autóctonos					
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Alto	5	16,1	16,1	16,1
	Bajo	7	22,6	22,6	38,7
	Medio	19	61,3	61,3	100,0
	Total	31	100,0	100,0	

Fuente: Cuestionario aplicado a estudiantes del primer año de educación secundaria de la I.E “Leoncio Prado”- Paucar 2019.

FIGURA N° 1

Juegos Autóctonos



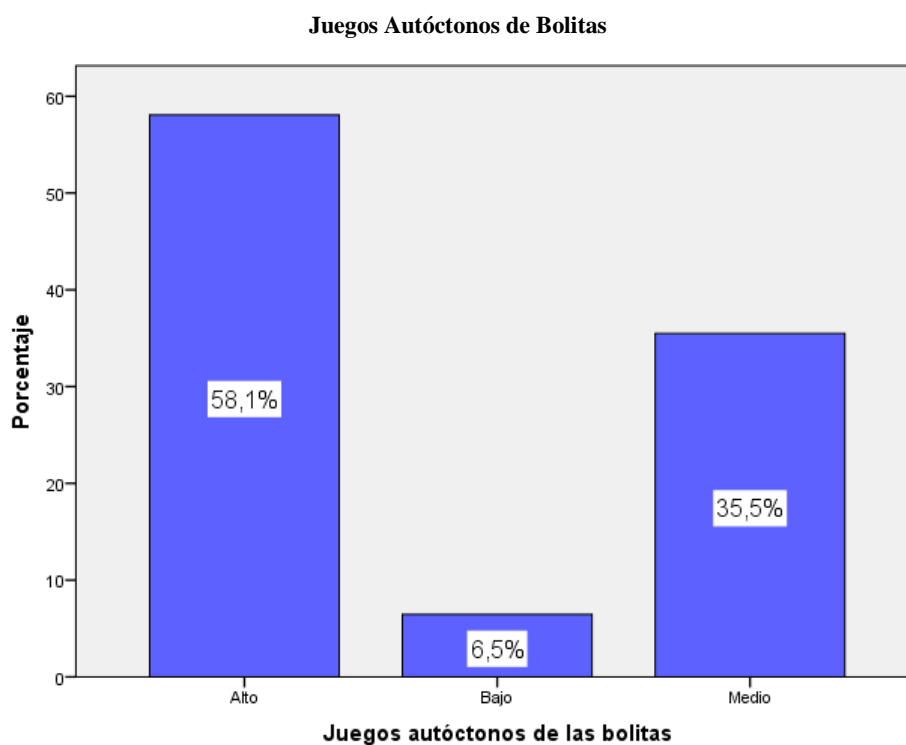
De la fig. 1, un 61,3% de los estudiantes del primer año de educación secundaria de la I.E “Leoncio Prado”- Paucar 2019 muestran un nivel medio en la variable juegos autóctonos, un 22,6% consiguieron un nivel bajo y un 16,1% obtuvieron un nivel alto.

TABLA N° 6

Juegos autóctonos de las bolitas					
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Alto	18	58,1	58,1	58,1
	Bajo	2	6,5	6,5	64,5
	Medio	11	35,5	35,5	100,0
	Total	31	100,0	100,0	

Fuente: Cuestionario aplicado a estudiantes del primer año de educación secundaria de la I.E “Leoncio Prado”- Paucar 2019.

FIGURA N° 2



De la fig. 2, un 58,1% de los estudiantes del primer año de educación secundaria de la I.E “Leoncio Prado”- Paucar 2019 muestran un nivel alto en la dimensión juegos autóctonos de las bolitas, un 35,5% consiguieron un nivel medio y un 6,5% obtuvieron un nivel bajo.

TABLA N° 7

Juegos autóctonos del rayuelo

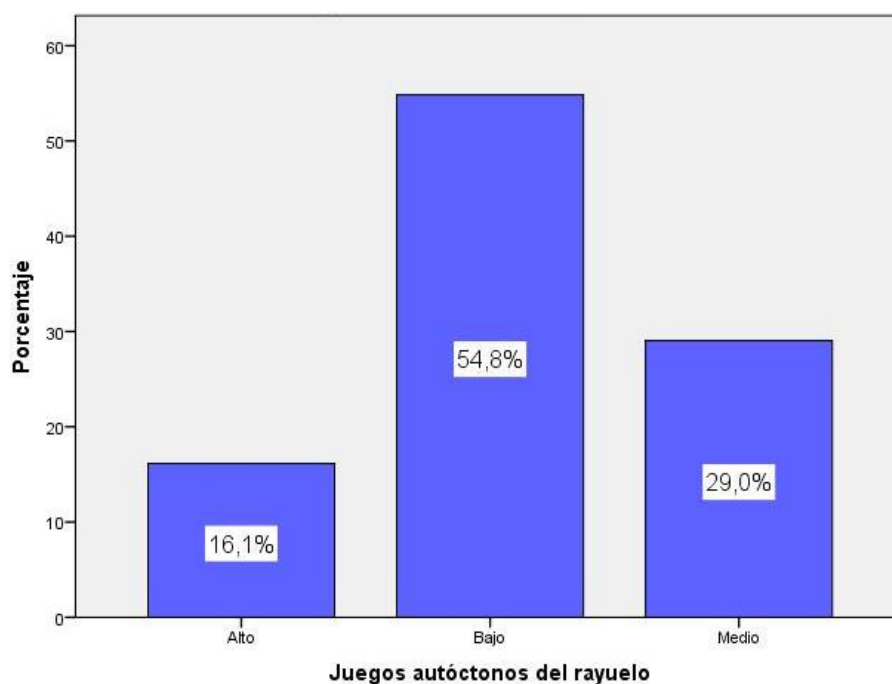
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Alto	5	16,1	16,1	16,1
	Bajo	17	54,8	54,8	71,0
	Medio	9	29,0	29,0	100,0
	Total	31	100,0	100,0	

Fuente: Cuestionario aplicado a estudiantes del primer año de educación secundaria de la I.E “Leoncio Prado”- Paucar 2019.

Para efectos de mejor apreciación y comparación se presenta la siguiente figura:

FIGURA N° 3

Juegos Autóctonos de Rayuelos



De la fig. 3, un 54,8% de los estudiantes del primer año de educación secundaria de la I.E “Leoncio Prado”- Paucar 2019 muestran un nivel bajo en la dimensión juegos autóctonos del rayuelo, un 29,0% consiguieron un nivel medio y un 16,1% obtuvieron un nivel alto.

TABLA N° 8

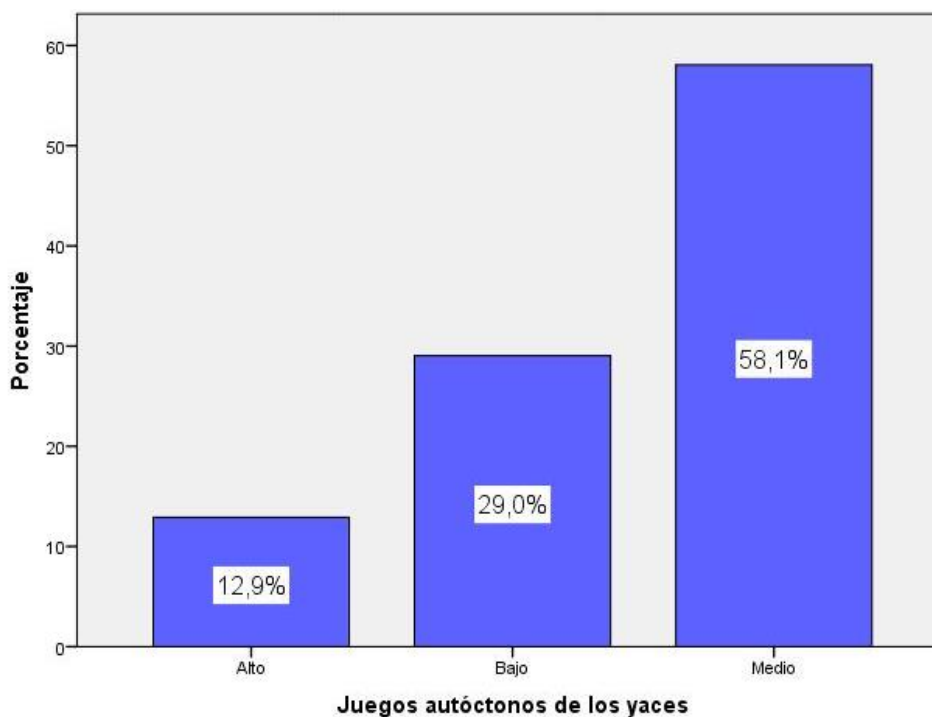
Juegos autóctonos de los yaces

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Alto	4	12,9	12,9	12,9
	Bajo	9	29,0	29,0	41,9
	Medio	18	58,1	58,1	100,0
	Total	31	100,0	100,0	

Fuente: Cuestionario aplicado a estudiantes del primer año de educación secundaria de la I.E “Leoncio Prado”- Paucar 2019.

FIGURA N° 4

Juegos Autóctonos de Yaces



De la fig. 4, un 58,1% de los estudiantes del primer año de educación secundaria de la I.E “Leoncio Prado”- Paucar 2019 muestran un nivel medio en la dimensión juegos autóctonos de los yaces, un 29,0% consiguieron un nivel bajo y un 12,9% obtuvieron un nivel alto.

TABLA N° 9

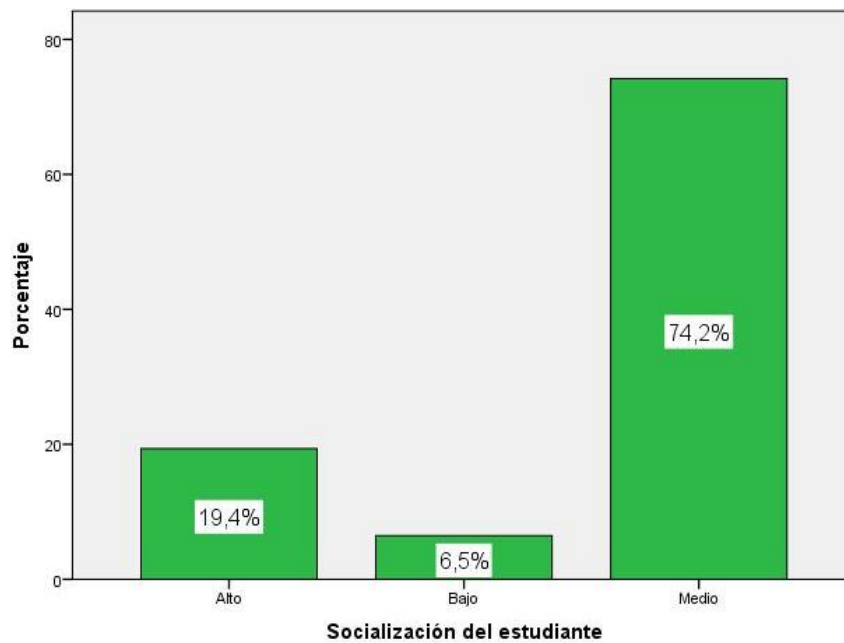
Socialización del estudiante

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Alto	6	19,4	19,4	19,4
	Bajo	2	6,5	6,5	25,8
	Medio	23	74,2	74,2	100,0
	Total	31	100,0	100,0	

Fuente: Cuestionario aplicado a estudiantes del primer año de educación secundaria de la I.E “Leoncio Prado”- Paucar 2019.

FIGURA N° 5

La Socialización del Estudiante



De la fig. 5, un 74,2% de los estudiantes del primer año de educación secundaria de la I.E “Leoncio Prado”- Paucar 2019 muestran un nivel medio en la variable socialización del estudiante, un 19,4% consiguieron un nivel alto y un 6,5% obtuvieron un nivel bajo.

TABLA N° 10

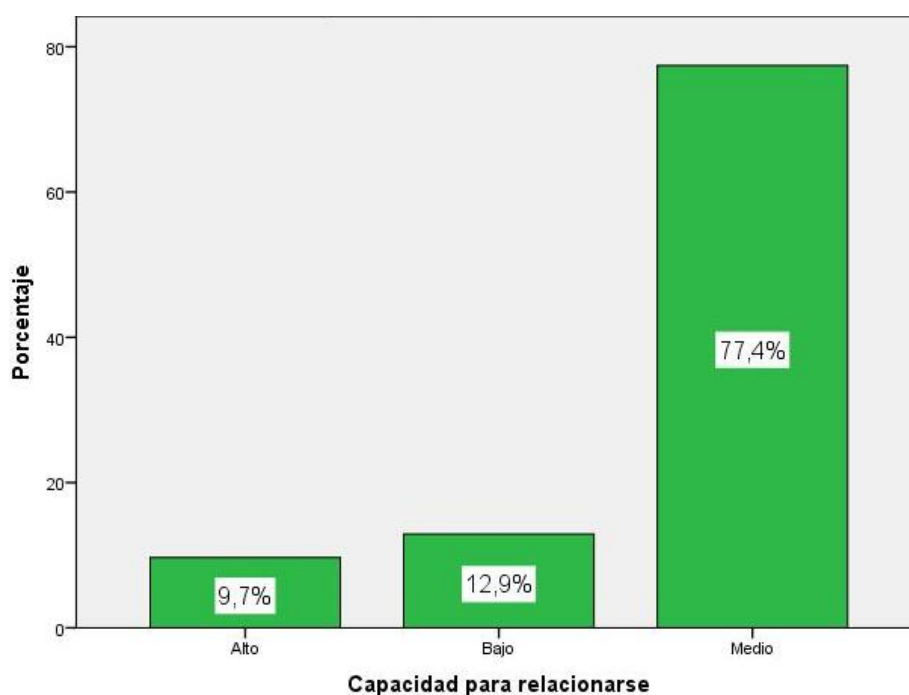
Capacidad para relacionarse

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Alto	3	9,7	9,7	9,7
	Bajo	4	12,9	12,9	22,6
	Medio	24	77,4	77,4	100,0
	Total	31	100,0	100,0	

Fuente: Cuestionario aplicado a estudiantes del primer año de educación secundaria de la I.E “Leoncio Prado”- Paucar 2019.

FIGURA N° 6

Capacidad de Relacionarse



De la fig. 6, un 74,2% de los estudiantes del primer año de educación secundaria de la I.E “Leoncio Prado”- Paucar 2019 muestran un nivel medio en la dimensión capacidad para relacionarse, un 12,9% consiguieron un nivel bajo y un 9,7% obtuvieron un nivel bajo.

TABLA N° 11

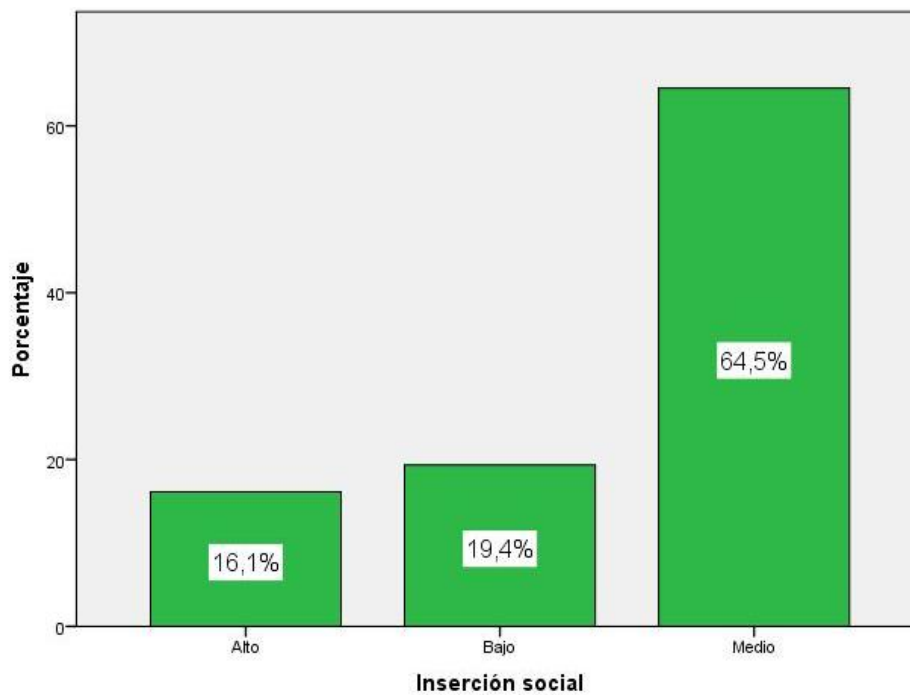
Inserción social

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Alto	5	16,1	16,1	16,1
	Bajo	6	19,4	19,4	35,5
	Medio	20	64,5	64,5	100,0
	Total	31	100,0	100,0	

Fuente: Cuestionario aplicado a estudiantes del primer año de educación secundaria de la I.E “Leoncio Prado”- Paucar 2019.

FIGURA N° 7

Inserción Social



De la fig. 7, un 64,5% de los estudiantes del primer año de educación secundaria de la I.E “Leoncio Prado”- Paucar 2019 muestran un nivel medio en la dimensión inserción social, un 19,4% consiguieron un nivel bajo y un 16,1% obtuvieron un nivel alto.

TABLA N° 12

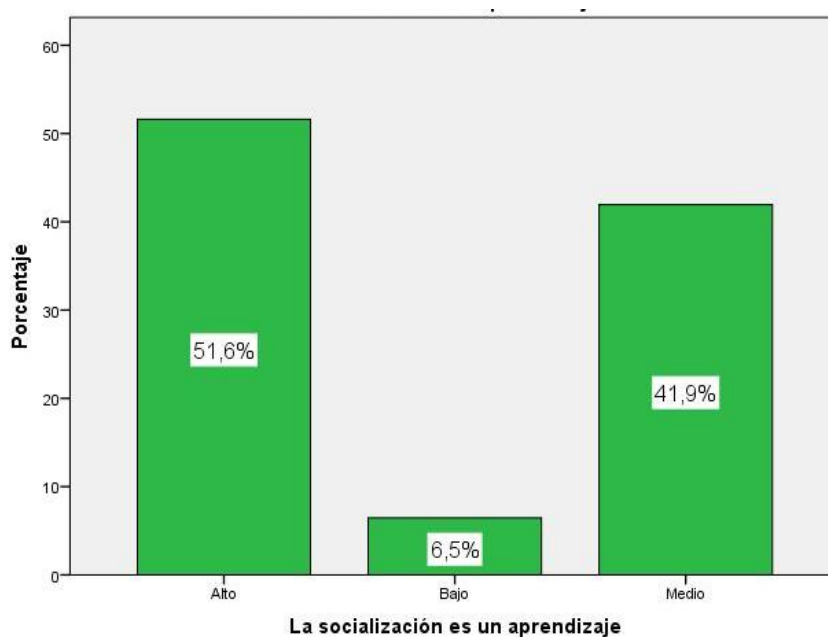
La socialización es un aprendizaje

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Alto	16	51,6	51,6	51,6
	Bajo	2	6,5	6,5	58,1
	Medio	13	41,9	41,9	100,0
	Total	31	100,0	100,0	

Fuente: Cuestionario aplicado a estudiantes del primer año de educación secundaria de la I.E “Leoncio Prado”- Paucar 2019.

FIGURA N° 8

La Socialización es un Aprendizaje



De la fig. 8, un 51,6% de los estudiantes del primer año de educación secundaria de la I.E “Leoncio Prado”- Paucar 2019 muestran un nivel alto en la dimensión la socialización es un aprendizaje, un 41,9% consiguieron un nivel medio y un 6,5% obtuvieron un nivel bajo.

4.2. Generalización entorno la hipótesis central

Hipótesis general

Hipótesis Alternativa **H_a**: Los juegos autóctonos ejercen influencia sobre la socialización de los estudiantes del primer año de educación secundaria de la I.E “Leoncio Prado”- Paucar 2019.

Hipótesis nula **H₀**: Los juegos autóctonos no ejercen influencia sobre la socialización de los estudiantes del primer año de educación secundaria de la I.E “Leoncio Prado”- Paucar 2019.

TABLA N° 13

Relación entre los juegos autóctonos y la socialización de los estudiantes

Correlaciones				
			Juegos autóctonos	Socialización del estudiante
Rho de Spearman	Juegos autóctonos	Coefficiente de correlación	1,000	,738**
		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	31	31
	Socialización del estudiante	Coefficiente de correlación	,738**	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	31	31

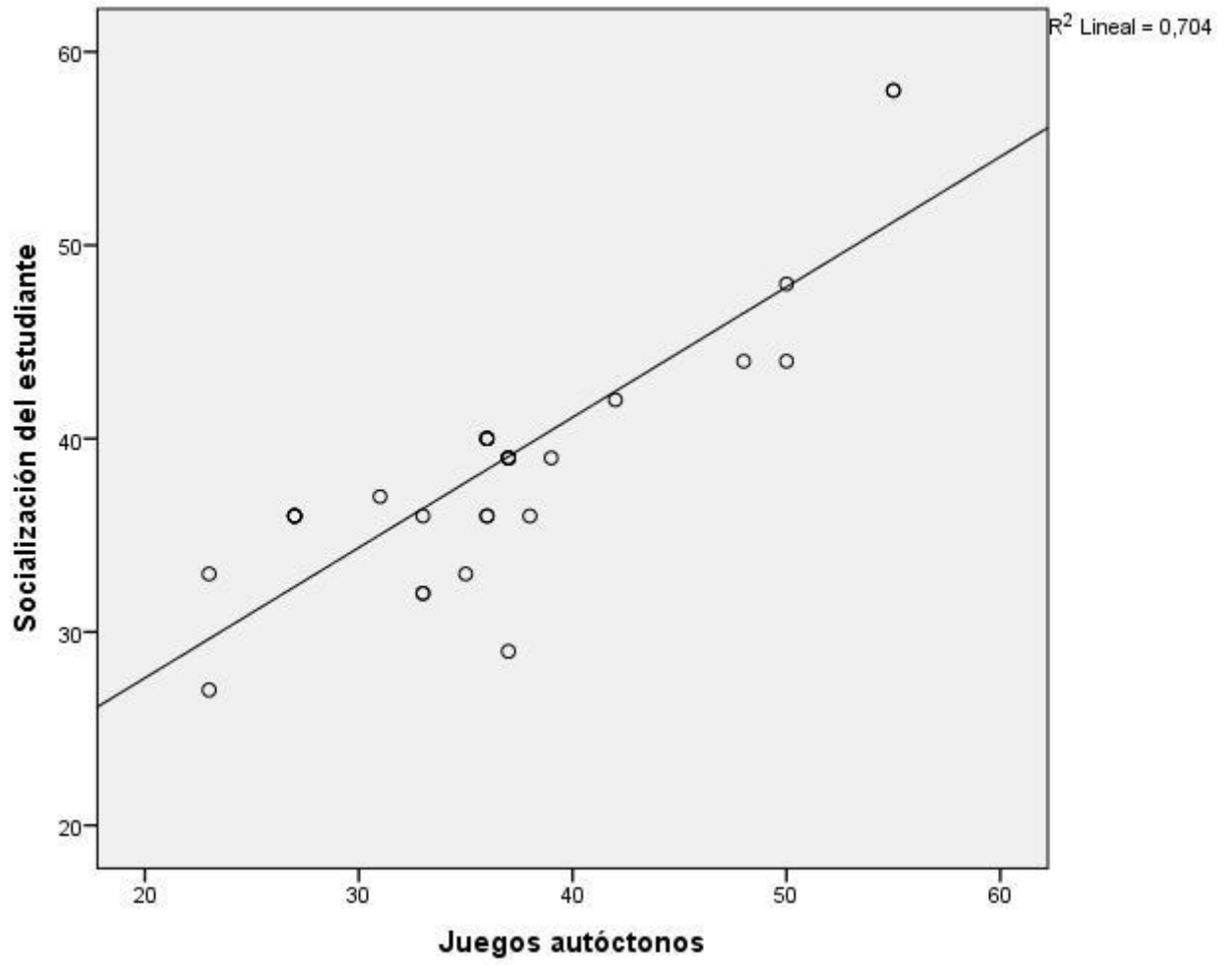
** La correlación es significativa al nivel 0,01 (bilateral).

Como se muestra en la tabla 13 se obtuvo un coeficiente de correlación de $r = 0.738$, con una $p = 0.000$ ($p < .05$) con lo cual se acepta la hipótesis alternativa y se rechaza la hipótesis nula. Por lo tanto se puede evidenciar estadísticamente que existe una influencia de los juegos autóctonos sobre la socialización de los estudiantes del primer año de educación secundaria de la I.E “Leoncio Prado”- Paucar 2019.

Se puede apreciar que el coeficiente de correlación es de una magnitud **buena**.

FIGURA N° 9

Los juegos autóctonos y la socialización de los estudiantes



Hipótesis específica 1

Hipótesis Alternativa **H_a**: Los juegos autóctonos ejercen influencia sobre la dimensión capacidad para relacionarse de los estudiantes del primer año de educación secundaria de la I.E “Leoncio Prado”- Paucar 2019.

Hipótesis nula **H₀**: Los juegos autóctonos no ejercen influencia sobre la dimensión capacidad para relacionarse de los estudiantes del primer año de educación secundaria de la I.E “Leoncio Prado”- Paucar 2019.

TABLA N° 14

Relación entre los juegos autóctonos y la dimensión capacidad para relacionarse

Correlaciones				
			Juegos autóctonos	Capacidad para relacionarse
Rho de Spearman	Juegos autóctonos	Coefficiente de correlación	1,000	,358*
		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	31	31
	Capacidad para relacionarse	Coefficiente de correlación	,358*	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	31	31

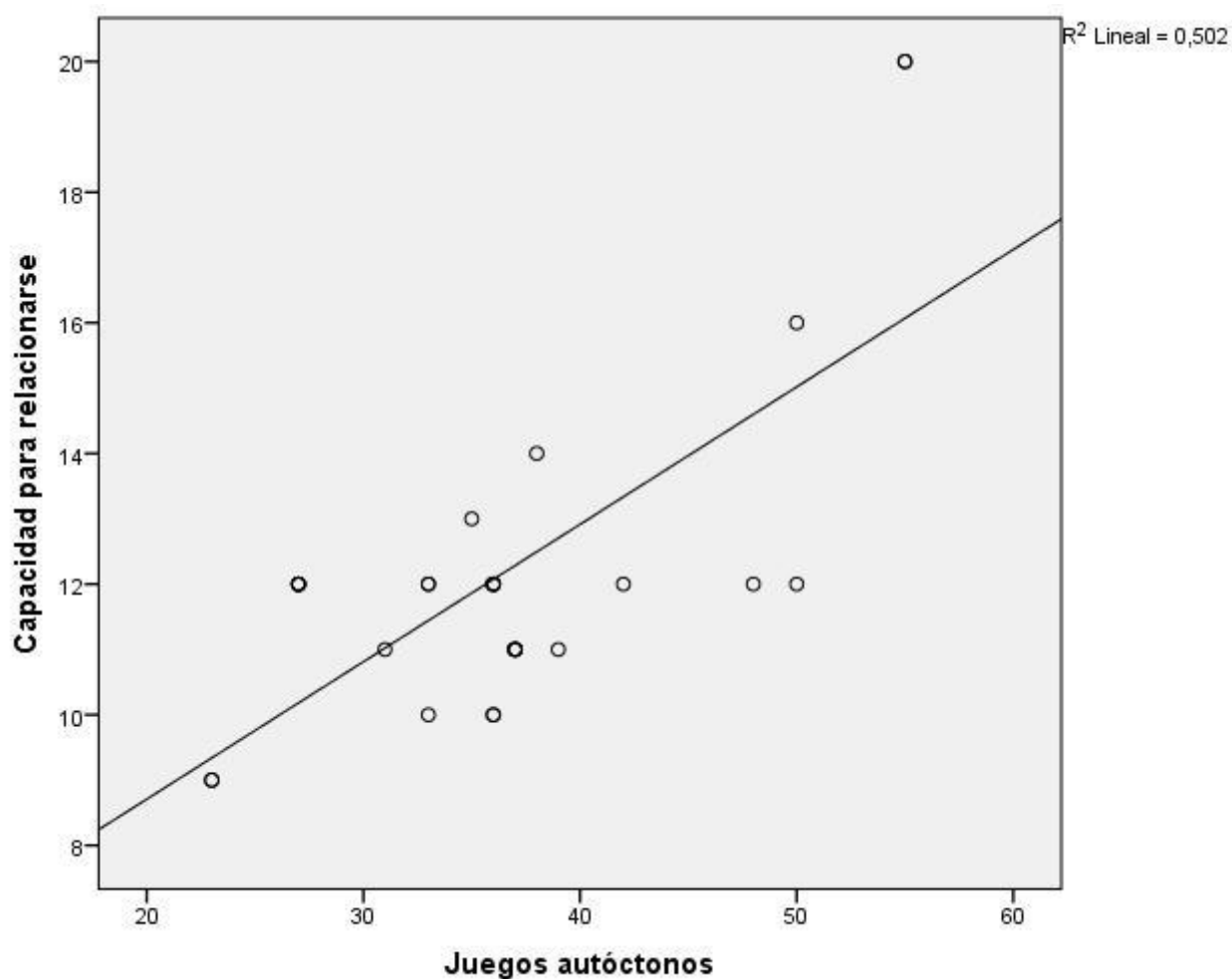
*. La correlación es significativa al nivel 0,05 (bilateral).

Como se muestra en la tabla 14 se obtuvo un coeficiente de correlación de $r = 0.358$, con una $p = 0.000$ ($p < .05$) con lo cual se acepta la hipótesis alternativa y se rechaza la hipótesis nula. Por lo tanto se puede evidenciar estadísticamente que existe influencia de los juegos autóctonos sobre la dimensión capacidad para relacionarse de los estudiantes del primer año de educación secundaria de la I.E “Leoncio Prado”- Paucar 2019

Se puede apreciar que el coeficiente de correlación es de una magnitud **baja**.

FIGURA N° 10

Los juegos autóctonos y la dimensión capacidad para relacionarse



Hipótesis específica 2

Hipótesis Alternativa **H_a**: Los juegos autóctonos ejercen influencia sobre la dimensión inserción social de los estudiantes del primer año de educación secundaria de la I.E “Leoncio Prado”- Paucar 2019.

Hipótesis nula **H₀**: Los juegos autóctonos no ejercen influencia sobre la dimensión inserción social de los estudiantes del primer año de educación secundaria de la I.E “Leoncio Prado”- Paucar 2019.

TABLA N° 15

Relación entre los juegos autóctonos y la dimensión inserción social

		Correlaciones	
		Juegos autóctonos	Inserción social
Rho de Spearman	Juegos autóctonos	1,000	,784**
			,000
		31	31
	Inserción social	,784**	1,000
		,000	
		31	31

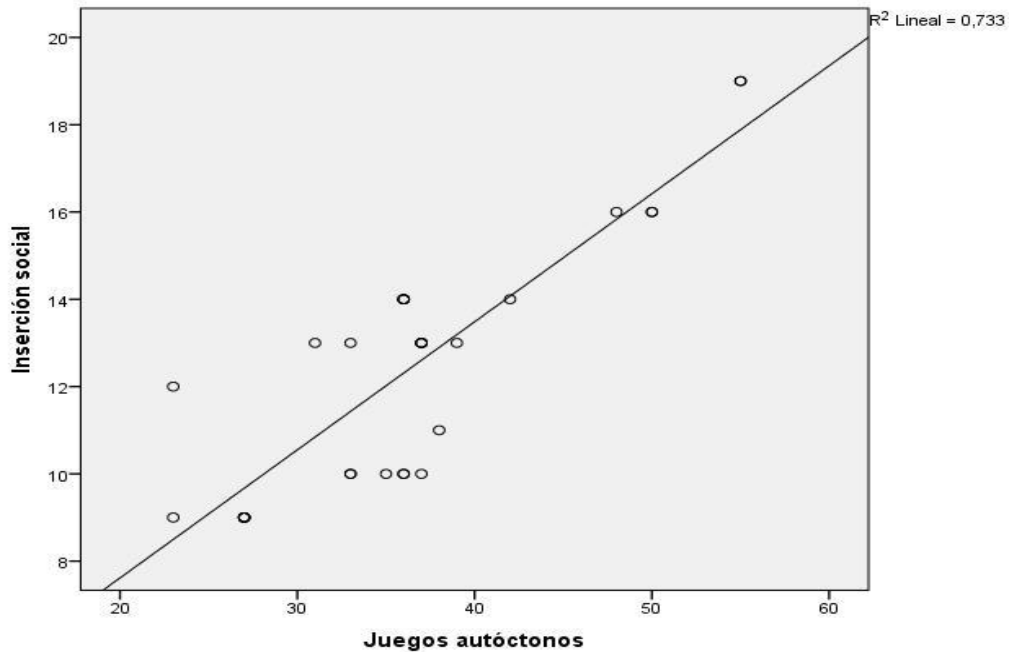
** La correlación es significativa al nivel 0,01 (bilateral).

Como se muestra en la tabla 15 se obtuvo un coeficiente de correlación de $r=0.784$, con una $p=0.000(p<.05)$ con lo cual se acepta la hipótesis alternativa y se rechaza la hipótesis nula. Por lo tanto se puede evidenciar estadísticamente que existe una influencia de los juegos autóctonos sobre la dimensión inserción social de los estudiantes del primer año de educación secundaria de la I.E “Leoncio Prado”- Paucar 2019.

Se puede apreciar que el coeficiente de correlación es de una magnitud **buena**.

FIGURA N° 11 .

Los juegos autóctonos y la dimensión inserción social



Hipótesis específica 3

Hipótesis Alternativa **H_a**: Los juegos autóctonos ejercen influencia sobre la dimensión socialización como un aprendizaje de los estudiantes del primer año de educación secundaria de la I.E “Leoncio Prado”- Paucar 2019.

Hipótesis nula **H₀**: Los juegos autóctonos no ejercen influencia sobre la dimensión socialización como un aprendizaje de los estudiantes del primer año de educación secundaria de la I.E “Leoncio Prado”- Paucar 2019.

TABLA N° 16
Relación entre los juegos autóctonos y la dimensión socialización

		Correlaciones		
			Juegos autóctonos	La socialización es un aprendizaje
Rho de Spearman	Juegos autóctonos	Coefficiente de correlación	1,000	,546**
		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	31	31
	La socialización es un aprendizaje	Coefficiente de correlación	,546**	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	31	31

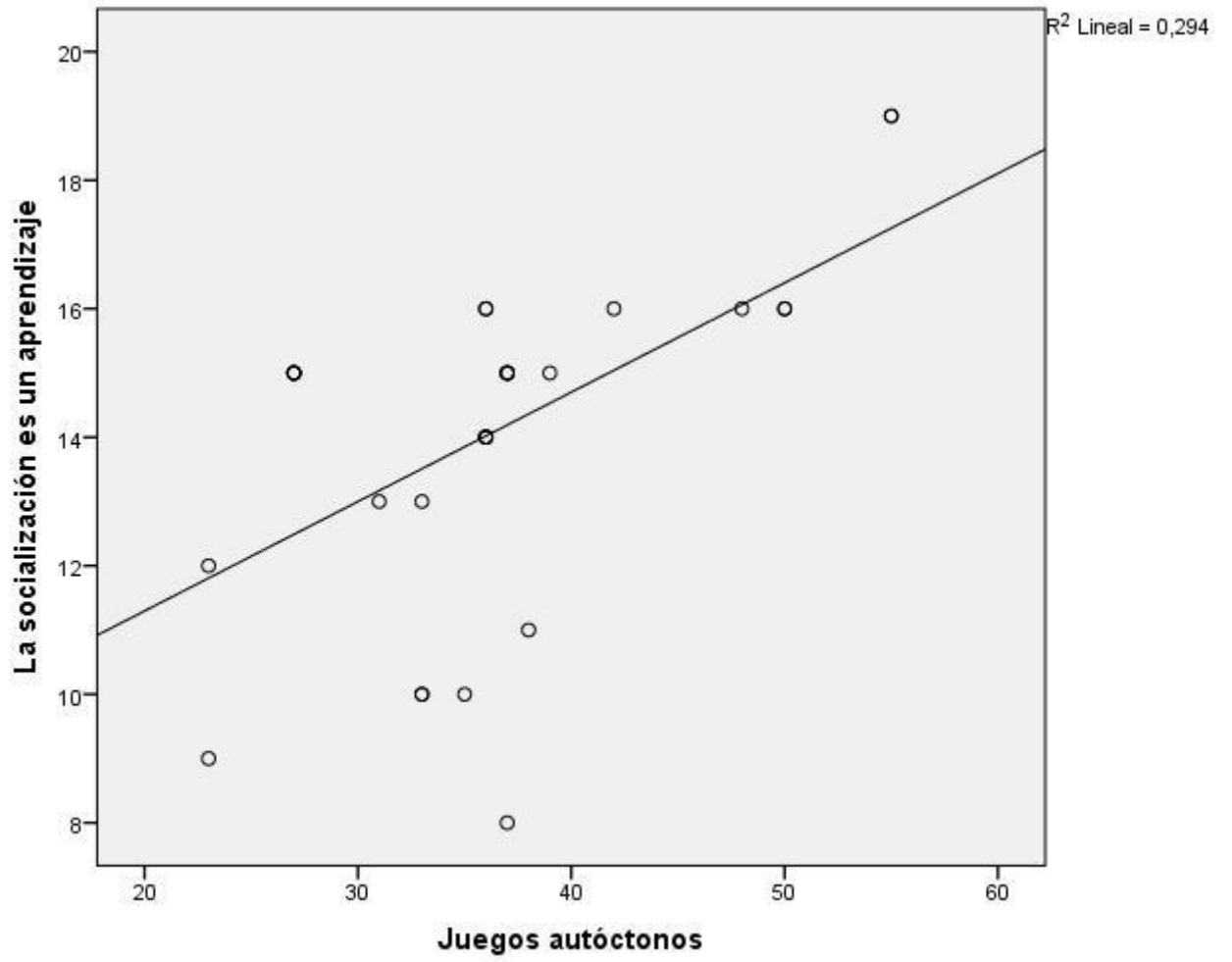
** La correlación es significativa al nivel 0,01 (bilateral).

Como se muestra en la tabla 16 se obtuvo un coeficiente de correlación de $r=0.546$, con una $p=0.008$ ($p<.05$) con lo cual se acepta la hipótesis alternativa y se rechaza la hipótesis nula. Por lo tanto se puede evidenciar estadísticamente que existe influencia de los juegos autóctonos sobre la dimensión socialización como un aprendizaje de los estudiantes del primer año de educación secundaria de la I.E “Leoncio Prado”- Paucar 2019.

Se puede apreciar que el coeficiente de correlación es de una magnitud **moderada**.

FIGURA N° 12

Los juegos autóctonos y la dimensión socialización



CAPITULO V

DISCUSIÓN, CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

DISCUSIÓN

El juego es uno de los comportamientos más naturales y frecuentes que se dan en la infancia. A través de los años, numerosos estudios del desarrollo infantil han centrado sus investigaciones en la observación y análisis de tan particular conducta, con el objeto de adquirir mayor información sobre las consecuencias evolutivas que el juego parece tener.

Actualmente hay muchos juegos en celulares y las plataformas web. Es posible que sean cada vez más escasos algunos juegos tradicionales y de barrio; sin embargo, son fundamentales para desarrollar habilidades como la competencia, la resolución de problemas, aprender trabajo en equipo, en juegos colaborativos y a desarrollar una percepción de la capacidad y límites.

La labor docente está dispuesta a diversas situaciones que se presentan en cada una de las escuelas, particularmente aquellas que se encuentran ubicadas en comunidades rurales las cuales presentan características propias, como son: escasez de servicios públicos, desnutrición, analfabetismo, una falta de socialización, entre otras. La escasa socialización que se da en las escuelas rurales no es algo que deba extrañarse, ya que debido a su ubicación geográfica las condiciones adecuadas de interacción social (principalmente entre padres-hijos) son poco visibles debido a diversas causas como las ocupaciones cotidianas entre otras.

Después de los análisis realizados se puede evidenciar que existe influencia de los juegos autóctonos sobre la socialización de los estudiantes del primer año de educación secundaria de la I.E “Leoncio Prado”- Paucar 2019, debido a la correlación de Spearman que devuelve

un valor de 0.738, representando una buena asociación. Similares resultados encontramos en los trabajos de Velasco(2001), “Juegos tradicionales como base de socialización de niños preescolares rurales, donde se evidencia que la poca socialización que se da en las escuelas rurales no es algo que deba extrañarse, ya que debido a su ubicación geográfica las condiciones adecuadas de interacción social (principalmente entre padres-hijos) son poco visibles debido a diversas causas como las ocupaciones cotidianas entre otras. Aunque la falta de una adecuada socialización sea propia de algunas escuelas rurales (como la mía), no quiere decir que así se tenga que aceptar, esto debe de tratarse de inmediato debido a que la poca interacción entre alumnos-alumnos, alumnos-padres, y alumnos-sociedad es un obstáculo que dificulta el correcto desarrollo de cada una de las actividades escolares. Y la de Del Rio(2013) en su tesis “El juego tradicional como herramienta para el desarrollo de la interculturalidad en el ámbito escolar”, donde se ha La poca socialización que se da en las escuelas rurales no es algo que deba extrañarse, ya que debido a su ubicación geográfica las condiciones adecuadas de interacción social (principalmente entre padres-hijos) son poco visibles debido a diversas causas como las ocupaciones cotidianas entre otras. Aunque la falta de una adecuada socialización sea propia de algunas escuelas rurales (como la mía), no quiere decir que así se tenga que aceptar, esto debe de tratarse de inmediato debido a que la poca interacción entre alumnos-alumnos, alumnos-padres, y alumnos-sociedad es un obstáculo que dificulta el correcto desarrollo de cada una de las actividades escolares.

Por afirmado concluimos que el juego ha demostrado ser una valiosa experiencia de aprendizaje, en la actualidad se ha superado en gran medida la tendencia a considerar el juego como una inofensiva “pérdida de tiempo” propia de la infancia Es un gran instrumento educativo, ya que los niños/as a través de él experimentan, aprenden, reflejan y transforman

la realidad, es decir, crecen a través del juego, por eso no debemos limitarles a la hora de realizar esta actividad lúdica..

CONCLUSIONES

De las pruebas realizadas podemos concluir:

- **Primera:** Existe influencia de los juegos autóctonos sobre la socialización de los estudiantes del primer año de educación secundaria de la I.E “Leoncio Prado”- Paucar 2019, debido a la correlación de Spearman que devuelve un valor de 0.738, representando una **buena** asociación.
- **Segunda:** Existe influencia de los juegos autóctonos sobre la dimensión capacidad para relacionarse de los estudiantes del primer año de educación secundaria de la I.E “Leoncio Prado”- Paucar 2019, debido a la correlación de Spearman que devuelve un valor de 0.358, representando una **baja** asociación.
- **Tercera:** Existe una influencia de los juegos autóctonos sobre la dimensión inserción social de los estudiantes del primer año de educación secundaria de la I.E “Leoncio Prado”- Paucar 2019. La correlación de Spearman que devuelve un valor de 0.784, representando una **buena** asociación.
- **Cuarta:** Existe influencia de los juegos autóctonos sobre la dimensión socialización como un aprendizaje de los estudiantes del primer año de educación secundaria de la I.E “Leoncio Prado”- Paucar 2019., porque la correlación de Spearman que devuelve un valor de 0.546, representando una **moderada** asociación.

RECOMENDACIONES

- **Primero:** Se recomienda a los docentes promover los juegos autóctonos porque es una de las mejores formas de socializar, los niños que viven en un entorno cercano se conocen y quedan para quedar a jugar, incluso no es necesario quedar, el simple hecho de estar en la calle con un saltador o con una pelota, ya hace que otros niños se acerquen y jueguen juntos.
- **Segundo:** Sensibilizar a los padres para que practique juegos autóctonos con sus hijo, ya que aporta un sentido rítmico al cuerpo, a través de muchos juegos, danzas o bailes el niño se familiariza con las pausas asociadas a los movimientos.
- **Tercero:** A los padres se les sugiere que en casa practiquen los juegos que fomentan la seguridad en sí mismo de los niños y hacen que se desenvuelvan con más facilidad con los demás. Tienen que fiarse de los demás compañeros y el vínculo de confianza les crea una seguridad en sí mismo.

REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS

Bibliografía

Cagigal, J. (1957). Hombres y deporte. . Madrid, : Taurus.

Carrasco. (1988). Personalidad y Socialización. Madrid:: Taurus.

Dagurola. (2009). Rol del docente como orientador en el Aula y la Autoestima del Alumno.
Venezuela: Municipio de Bolivar.

De León, B. (2011). La relación familia escuela y su repercusión en la autonomía y
responsabilidad de los niños/as. . Guatemala: Documento presentado en el XII
Congreso.

García, S. (1984). Orientación familiar. México: Limusa. Ginsburg y Opper . Ptagetyla teoría
del desarrollo intelectual . Mexico: Prcntice - Hall.

Gonzales, G. (2000). El juego libre en la ludoteca. . Madrid: Fundación crecer Jugando, 2,
4-5.

Goode, \$. (1983). Principios(de(sociología. Mexico: Trillas.

KANT, I. (2000). Lógica, Un manual de lecciones, . Madrid: Akal.

Montessori, M. (2003). Mo El método de la pedagogía científica : aplicado a la educación
de la infancia. . Italia: Biblioteca Nueva.

Moyles, J. (1990). El juego en la Educación Infantil y Primaria. Madrid: Ediciones Morata
S.L. .

Muñoz. (2008). Perfil del Orientador y su relación con el ejercicio profesional en la III etapa
de Educación Básica. España: Almarza.

Paredes, J. (2002). El deporte como juego: un análisis cultural. . España: Universidad de Alicante.

PIAGET, J. (1973). Key Thinkers in Linguistics and the Philosophy of Language - Credo Reference». search.credoreference.com . USA: Springer.

Rocher, G. (1990). Introducción a la Sociología general. Barcelona: Herder. Barcelona: Herder.

Valentino, M. (2010). El rol del docente como orientador y el fomento de valores en estudiantes de educación básica. Maracaibo: Universidad de Zulia.

Vygotsky, L. (1979). El desarrollo de los procesos psicológicos superiores. . Barcelona: Crítica.

ANEXOS

MATRIZ DE CONSISTENCIA
LOS JUEGOS AUTOCTONOS Y SU INFLUENCIA EN LA SOCIALIZACION DE LOS ESTUDIANTES DEL PRIMER AÑO DE EDUCACION SECUNDARIA DE LA I.E “LEONCIO PRADO” PAUCAR 2019

PROBLEMAS	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES E INDICADORES				
<p><u>Problema general</u> ¿Qué influencia existe de los juegos autóctonos sobre la socialización de los estudiantes del primer año de educación secundaria de la I.E “Leoncio Prado”- Paucar 2019?</p> <p><u>Problema específicos</u> ¿Qué influencia existe de los juegos autóctonos sobre la dimensión capacidad para relacionarse de los estudiantes del primer año de educación secundaria de la I.E “Leoncio Prado”- Paucar 2019?</p> <p>¿Qué influencia existe de los juegos autóctonos sobre la dimensión inserción social de los estudiantes del primer año de educación secundaria de la I.E “Leoncio Prado”- Paucar 2019?</p> <p>¿Qué influencia existe de los juegos autóctonos sobre la dimensión socialización como un aprendizaje de los estudiantes del primer año de educación secundaria de la I.E “Leoncio Prado”- Paucar 2019?</p>	<p><u>Objetivo general</u> Determinar la influencia que existe de los juegos autóctonos sobre la socialización de los estudiantes del primer año de educación secundaria de la I.E “Leoncio Prado”- Paucar 2019.</p> <p><u>Objetivos específicos</u> Fijar la influencia que existe de los juegos autóctonos sobre la dimensión capacidad para relacionarse de los estudiantes del primer año de educación secundaria de la I.E “Leoncio Prado”- Paucar 2019.</p> <p>Determinar la influencia que existe de los juegos autóctonos sobre la dimensión inserción social de los estudiantes del primer año de educación secundaria de la I.E “Leoncio Prado”- Paucar 2019.</p> <p>Establecer la influencia que existe de los juegos autóctonos sobre la dimensión socialización como un aprendizaje de los estudiantes del primer año de educación secundaria de la I.E “Leoncio Prado”- Paucar 2019.</p>	<p><u>Hipótesis general</u> Los juegos autóctonos ejercen influencia sobre la socialización de los estudiantes del primer año de educación secundaria de la I.E “Leoncio Prado”- Paucar 2019</p> <p><u>Hipótesis específicas</u> Los juegos autóctonos ejercen influencia sobre la dimensión capacidad para relacionarse de los estudiantes del primer año de educación secundaria de la I.E “Leoncio Prado”- Paucar 2019.</p> <p>Los juegos autóctonos ejercen influencia sobre la dimensión inserción social de los estudiantes del primer año de educación secundaria de la I.E “Leoncio Prado”- Paucar 2019.</p> <p>Los juegos autóctonos ejercen influencia sobre la dimensión socialización como un aprendizaje de los estudiantes del primer año de educación secundaria de la I.E “Leoncio Prado”- Paucar 2019.</p>	VARIABLE INDEPENDIENTE (X): JUEGOS AUTOCTONOS				
			DIMENSIONES	INDICADORES	ITEM	INDICES	
			Juegos autóctonos de las bolitas	<ul style="list-style-type: none"> Se desplaza libremente en el espacio donde juega con las bolichas Selecciona las bolitas con las que va a jugar Tira bolichas 	5	Nunca Algunas veces Casi siempre Siempre	
			Juegos autóctonos del rayuelo	<ul style="list-style-type: none"> Dibuja un rayuelo en el piso o suelo Pone el pie en el cuadrado del rayuelo Salta con un pie en los cuadrados del rayuelo 	5		
			Juegos autóctonos de los yaces	<ul style="list-style-type: none"> Espera su turno para jugar con sus compañeros Tira la pelota y recoge los yaces Tira la pelota, da palmadas y recoge los yaces Se integra con facilidad al juego con sus compañeros 	5		
			TOTAL		15		
			VARIABLE DEPENDIENTE (Y): DESARROLLO DE LA SOCIALIZACIÓN				
			DIMENSIONES	INDICADORES	ITEM	INDICES	
			Capacidad para relacionarse.	<ul style="list-style-type: none"> El ser humano no se realiza en solitario. 	5	Nunca Algunas veces Casi siempre Siempre	
			Inserción social	<ul style="list-style-type: none"> Respeten las normas de tolerancia y de convivencia. 	5		
La socialización como un aprendizaje.	<ul style="list-style-type: none"> El hombre es un ser social, y en virtud de actividades socializadoras 	5					

				se consigue la relación con los demás.		
				TOTAL	15	

MATRIZ DE DATOS

N	Juegos autóctonos																	V1	Socialización del estudiante																	V1				
	Juegos autóctonos de las bolitas						Juegos autóctonos del rayuelo					Juegos autóctonos de los yaces							ST1	Capacidad para relacionarse					Inserción social					La socialización es un aprendizaje					ST1					
	1	2	3	4	5	S1	6	7	8	9	10	S2	11	12	13	14	15			S3	1	2	3	4	5	S4	6	7	8	9	10	S5	11	12			13	14	15	S5
1	3	3	2	2	3	13	2	2	2	2	3	11	2	2	2	2	3	11	35	Medio	3	3	3	2	2	13	2	2	2	2	2	10	2	2	2	2	2	10	33	Medio
2	2	2	1	2	2	9	2	2	1	1	1	7	2	2	1	1	1	7	23	Bajo	2	2	2	1	2	9	2	2	2	2	1	9	2	2	2	2	1	9	27	Bajo
3	3	3	3	4	3	16	3	3	4	4	3	17	3	3	4	4	3	17	50	Alto	3	3	3	3	4	16	3	3	3	3	4	16	3	3	3	3	4	16	48	Alto
4	3	4	4	4	2	17	2	3	2	2	2	11	2	3	2	2	2	11	39	Medio	3	2	2	2	11	2	3	3	3	2	13	4	3	3	3	2	15	39	Medio	
5	3	4	3	4	2	16	2	3	3	3	2	13	2	3	3	3	2	13	42	Medio	3	2	2	3	2	12	2	3	3	3	3	14	4	3	3	3	3	16	42	Medio
6	2	4	1	4	2	13	2	2	1	1	1	7	2	2	1	1	1	7	27	Bajo	2	2	2	4	2	12	2	2	2	2	1	9	4	4	4	2	1	15	36	Medio
7	3	4	4	4	2	17	2	1	2	2	2	9	2	3	2	2	2	11	37	Medio	3	2	2	2	2	11	2	3	3	3	2	13	4	3	3	3	2	15	39	Medio
8	2	4	4	4	2	16	2	2	2	2	2	10	2	2	2	2	2	10	36	Medio	2	2	2	2	2	10	2	2	2	2	2	10	4	4	4	2	2	16	36	Medio
9	4	4	4	4	3	19	3	4	4	4	3	18	3	4	4	4	3	18	55	Alto	4	4	4	4	4	20	3	4	4	4	4	19	3	4	4	4	4	19	58	Alto
10	3	4	4	4	2	17	2	1	2	2	2	9	2	3	2	2	2	11	37	Medio	3	2	2	2	2	11	2	3	3	3	2	13	4	3	3	3	2	15	39	Medio
11	2	4	1	4	2	13	2	2	1	1	1	7	2	2	1	1	1	7	27	Bajo	2	2	2	4	2	12	2	2	2	2	1	9	4	4	4	2	1	15	36	Medio
12	2	4	4	1	2	13	2	2	2	2	2	10	2	2	2	2	2	10	33	Medio	2	2	2	2	4	12	2	2	2	2	2	10	2	2	2	2	2	10	32	Medio
13	3	4	3	4	2	16	2	1	1	1	2	7	2	3	3	3	2	13	36	Medio	3	2	2	3	2	12	2	3	3	3	3	14	2	3	3	3	3	14	40	Medio
14	3	4	3	4	2	16	2	1	1	1	2	7	2	3	3	3	2	13	36	Medio	3	2	2	3	2	12	2	3	3	3	3	14	2	3	3	3	3	14	40	Medio
15	3	3	3	4	3	16	3	1	4	4	3	15	3	3	4	4	3	17	48	Alto	3	1	1	3	4	12	3	3	3	3	4	16	3	3	3	3	4	16	44	Medio
16	3	2	2	2	2	11	2	1	2	2	2	9	2	3	2	2	2	11	31	Medio	3	2	2	2	2	11	2	3	3	3	2	13	2	3	3	3	2	13	37	Medio
17	2	3	2	1	3	11	2	3	2	2	2	11	2	3	2	2	2	11	33	Medio	2	1	1	2	4	10	2	3	3	3	2	13	2	3	3	3	2	13	36	Medio
18	3	3	3	4	3	16	3	3	4	4	3	17	3	3	4	4	3	17	50	Alto	3	1	1	3	4	12	3	3	3	3	4	16	3	3	3	3	4	16	44	Medio
19	2	2	1	2	2	9	2	2	1	1	1	7	2	2	1	1	1	7	23	Bajo	2	2	2	1	2	9	2	2	2	2	4	12	2	2	2	2	4	12	33	Medio
20	2	3	3	3	3	14	3	2	2	2	3	12	3	2	2	2	3	12	38	Medio	2	3	3	3	3	14	3	2	2	2	2	11	3	2	2	2	2	11	36	Medio
21	2	4	1	4	2	13	2	2	1	1	1	7	2	2	1	1	1	7	27	Bajo	2	2	2	4	2	12	2	2	2	2	1	9	4	4	4	2	1	15	36	Medio
22	3	4	4	4	2	17	2	1	2	2	2	9	2	3	2	2	2	11	37	Medio	3	2	2	2	2	11	2	3	3	3	2	13	4	3	3	3	2	15	39	Medio
23	2	4	1	4	2	13	2	2	1	1	1	7	2	2	1	1	1	7	27	Bajo	2	2	2	4	2	12	2	2	2	2	1	9	4	4	4	2	1	15	36	Medio
24	3	4	4	4	2	17	2	1	2	2	2	9	2	3	2	2	2	11	37	Medio	3	2	2	2	2	11	2	2	2	2	2	10	4	1	1	1	1	8	29	Bajo
25	2	4	4	4	2	16	2	2	2	2	2	10	2	2	2	2	2	10	36	Medio	2	2	2	2	2	10	2	2	2	2	2	10	4	4	4	2	2	16	36	Medio
26	4	4	4	4	3	19	3	4	4	4	3	18	3	4	4	4	3	18	55	Alto	4	4	4	4	4	20	3	4	4	4	4	19	3	4	4	4	4	19	58	Alto
27	3	4	4	4	2	17	2	1	2	2	2	9	2	3	2	2	2	11	37	Medio	3	2	2	2	2	11	2	3	3	3	2	13	4	3	3	3	2	15	39	Medio
28	2	4	1	4	2	13	2	2	1	1	1	7	2	2	1	1	1	7	27	Bajo	2	2	2	4	2	12	2	2	2	2	1	9	4	4	4	2	1	15	36	Medio
29	2	4	4	1	2	13	2	2	2	2	2	10	2	2	2	2	2	10	33	Medio	2	2	2	2	4	12	2	2	2	2	2	10	2	2	2	2	2	10	32	Medio
30	3	4	3	4	2	16	2	1	1	1	2	7	2	3	3	3	2	13	36	Medio	3	2	2	3	2	12	2	3	3	3	3	14	2	3	3	3	3	14	40	Medio
31	3	4	3	4	2	16	2	1	1	1	2	7	2	3	3	3	2	13	36	Medio	3	2	2	3	2	12	2	3	3	3	3	14	2	3	3	3	3	14	40	Medio



**UNIVERSIDAD NACIONAL
JOSÉ FAUSTINO SÁNCHEZ CARRIÓN
FACULTAD DE EDUCACION**

CUESTIONARIO

VARIABLE LOS JUEGO AUTOCTONOS

Se agradece de antemano su colaboración, garantizándole que la información que Ud. nos brinda es anónima y en estricta reserva.

4	3	2	1
Siempre	Casi siempre	A veces	Nunca

Nº	ITEMS	4	3	2	1
Juego de la bolitas					
1.	Se desplaza libremente en el espacio donde juega con las bolichas				
2.	Selecciona las bolichas con las que va a jugar				
3.	Tira bolichas				
4.	Cuenta Bolichas				
5.	Muestra creatividad durante el juego de las bolitas				
Juegos del rayuelo					
6.	Dibuja un rayuelo en el piso o suelo	4	3	2	1
7.	Pone el pie en el cuadrado del rayuelo				
8.	Mantiene los pies en los cuadrados del rayuelo				
9.	Salta con un pie en los cuadrados del rayuelo				
10.	Tira la chapa o tapa en la figura del rayuelo				
Juegos de los yaces					
11.	Espera su turno para jugar con sus compañeros	4	3	2	1
12.	Tira la pelota y recoge los yaces				
13.	Tira la pelota, da palmadas y recoge los yaces,				
14.	Se integra con facilidad al juego con sus compañeros				
15.	Sigue instrucciones verbales de la docente.				

VARIABLE SOCIALIZACIÓN					
Capacidad para relacionarse		4	3	2	1
1.	El estudiante se relaciona con facilidad con sus compañeros de aula				
2.	Comparte experiencia con sus amigos de aula				
3.	Desarrolla su inteligencia interpersonal				
4.	Los estudiantes llegan a la escuela con pobre socialización				
Inserción social		4	3	2	1
5.	Respeto las ideas de su compañeros				
6.	Se limita a recibir información y aprende y son los adultos los encargados de ir corrigiéndole				
7.	La comunidad donde vive permite que se socialice mas				
8.	La socialización primaria del niño se da en la familia				
La socialización es un aprendizaje.		4	3	2	1
9.	Comparte y aprende con sus compañeros				
10.	La escuela es una institución socializadora por si misma en la educación de todos los niños				
11.	El grupo moldea psicológicamente al estudiante				
12.	Los temas tratados en el aula permiten al estudiante socializarlos en casa.				

JURADO EVALUADOR

Mg. Ricardo de la Cruz Duran
PRESIDENTE

Dra. Norvina Marlena Marcelo Angulo
SECRETARIO

Mg. Herminia León Vilca
VOCAL

Mg. Jorge Luis Mejía García
ASESOR