

**UNIVERSIDAD NACIONAL AMAZÓNICA DE MADRE DE
DIOS
FACULTAD EDUCACIÓN
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN**



TESIS

**“Actividades lúdicas y habilidades interpersonales en estudiantes
de tercer grado de primaria Institución Educativa
Dos de Mayo de Tambopata, 2023”**

**PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADO EN EDUCACIÓN:
ESPECIALIDAD DE PRIMARIA E INFORMÁTICA**

AUTOR (ES):

Bach. GARCÍA TAPARA, Diego Alex

Bach. MENDOZA HANCCO, Jorge Luis

ASESOR:

- **QUIROZ BARRANTES, Miguel Gabriel**

Puerto Maldonado, enero del 2025

**UNIVERSIDAD NACIONAL AMAZÓNICA DE MADRE DE
DIOS
FACULTAD EDUCACIÓN
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN**



TESIS

**“Actividades lúdicas y habilidades interpersonales en estudiantes
de tercer grado de primaria Institución Educativa
Dos de Mayo de Tambopata, 2023”**

**PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADO EN EDUCACIÓN:
ESPECIALIDAD DE PRIMARIA E INFORMÁTICA**

AUTOR (ES):

Bach. GARCÍA TAPARA, Diego Alex

Bach. MENDOZA HANCCO, Jorge Luis

ASESOR:

- **QUIROZ BARRANTES, Miguel Gabriel**

Puerto Maldonado, enero del 2025

TURNITIN_DIEGO GARCÍA & JORGE MENDOZA

INFORME DE ORIGINALIDAD

11%

INDICE DE SIMILITUD

9%

FUENTES DE INTERNET

4%

PUBLICACIONES

8%

TRABAJOS DEL
ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1

hdl.handle.net

Fuente de Internet

6%

2

dspace.utb.edu.ec

Fuente de Internet

1%

3

Submitted to Universidad Cesar Vallejo

Trabajo del estudiante

1%

4

repositorio.autonoma.edu.pe

Fuente de Internet

1%

5

Submitted to uroosevelt

Trabajo del estudiante

1%

6

Submitted to Universidad Nacional
Amazonica de Madre de Dios

Trabajo del estudiante

1%

7

repositorio.ucv.edu.pe

Fuente de Internet

1%

8

repositorio.uct.edu.pe

Fuente de Internet

1%

9

1library.co

PRESENTACIÓN

La presente tesis enmarcada en investigar las actividades lúdicas y las habilidades interpersonales en estudiantes de tercer grado de primaria de la Institución Educativa Dos de Mayo de Tambopata, es una investigación que se presenta a la comunidad académica y a la sociedad con el fin de contribuir a la mejora de la educación en las variables que se ha propuesto profundizar.

El estudio analiza la importancia de las actividades lúdicas, los juegos cooperativos, la implementación de juegos en clases con fines de ayudar a los estudiantes en sus habilidades interpersonales, en la forma como se desenvuelven los estudiantes en diferentes contextos, y si que asumir diferentes juegos beneficia en su desarrollo personal y si les hace estar más predispuestos para gestionar sus aprendizajes. El hecho que los estudiantes se distraigan, se entretenga, compartan, disfruten con la práctica de juegos les permite estar más despejados, convivir en armonía y entablar buenas y sanas relaciones interpersonales.

INTRODUCCIÓN

La importancia de las actividades lúdicas en el desarrollo personal de los niños y en el desenvolvimiento como estudiantes hace voltear la mirada educativa de que si las estrategias metodológicas, pedagógicas, didácticas son las únicas formas para aprender. Ante ellos es que Candela & Benavides (2020) consideran que las actividades lúdicas o juegos que se practican en la escuela o donde los niños consideren oportuno. Practicar estas alternativas lúdicas ayudan a incentivar y tener mayor predisposición para que los niños aprendan de forma más didáctica, pedagógica, generando interés y distracción, que conlleva a estar mejor predispuestos para su propio aprendizaje

Esta investigación se propuso abordar esta brecha, explorando en profundidad la relación entre las actividades lúdicas y el desarrollo de las habilidades interpersonales en estudiantes de tercero de primaria.

En el Capítulo I. El planteamiento del problema. La explicación detallada del problema y postulaciones teóricas para su mejora.

En el Capítulo II. El marco teórico, se explora el estado del arte respecto a las variables estudiadas apoyándonos en los antecedentes que respaldan el estudio

En el Capítulo III. La metodología, la parte medular del estudio con la que se propuso un método para su intervención.

En el Capítulo IV. Los resultados de la investigación, que presentan los hallazgos obtenidos a través del análisis de los datos recopilados.

Al final, se proponen conclusiones y recomendaciones, que sintetizan los hallazgos principales y sus implicaciones tanto prácticas como teóricas. A ello, se añade las referencias bibliográficas y anexos destacados.

Índice

Presentación

Introducción

CAPÍTULO I: PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN	1
1.1. Descripción del problema.....	1
1.2. Formulación del problema.	3
1.3. Objetivos	3
1.4. Justificación.....	4
1.5. Variables	5
1.6. Operacionalización de Variables	6
CAPITULO II: MARCO TEÓRICO.....	8
2.1. Antecedentes de estudio	8
Internacionales.....	8
2.2. Marco teórico.....	11
2.3. Definición de términos.....	20
CAPITULO III: METODOLOGÍA DE INVESTIGACIÓN.....	22
3.1. Tipo de estudio.....	22
3.2. Diseño de estudio.....	22
3.3. Población y muestra.....	23
3.4. Métodos y técnicas.....	23
3.5 Tratamiento de datos	24
CAPÍTULO IV: RESULTADOS DE LA INVESTIGACIÓN	26
CONCLUSIONES.....	38
SUGERENCIAS.....	39
Anexo 1: Operalización de variables	
Anexo 2: Matriz de consistência.....	
Anexo 3: Instrumentos	
Anexo 4: Constancia de aplicación de investigación.....	
Anexo 5: Solicitudes y validaciones de investigación.....	

CAPÍTULO I: PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1. Descripción del problema

El crecimiento socioemocional del niño se inicia desde una edad temprana. En los primeros años, deben obtener respaldo emocional de su familia, su ambiente y en las relaciones interpersonales que establezcan en el colegio, ya que les permiten desempeñar tareas elementales con más autonomía y de forma autónoma, tanto en su desempeño social como académico.

En este contexto, el Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia (UNICEF, 2016) sustenta que el crecimiento socioafectivo del niño es esencial para su fortalecimiento socioemocional, ya que le facilita el manejo de su entorno. Debido a que, los alumnos deben prepararse bien a nivel académico y en su desarrollo personal y social; para tal cometido es recomendable que reciban una sólida educación.

Ylarragorry (2018) señala que en naciones latinoamericanas como Colombia, Brasil o Argentina, se está utilizando el ocio para fomentar relaciones sociales y fomentar valores en el desarrollo del comportamiento de los alumnos, reforzando así la búsqueda de un bien común. Igualmente, Drigas y Papouts (2018) sostienen que las competencias en habilidades interpersonales tienen un papel crucial en el progreso académico de los alumnos. Esto significa que la inteligencia no solo involucra pensamientos, sino también habilidades como ponerse en el lugar de otros, saber comunicarse y tener conexión con la sociedad; aspectos que les ayudan a relacionarse con los demás. Por eso, es muy importante tener buenas habilidades para relacionarse con los demás.

Esto ayuda a mejorar las relaciones, fomentar la socialización y la interacción en grupo (Goleman, 1999; Bar-On, y otros, 2018).

En Perú, Llamo (2020) descubrió que los alumnos se integran en la escuela como un lugar especial para relacionarse, después del hogar y su entorno más cercano, donde muestran diferentes niveles de emociones y afecto. Entre ellos, se encuentran estudiantes con una gran capacidad afectiva, que suelen ser comprensivos y demostrar entusiasmo para trabajar, pero también hay quienes muestran emociones negativas y necesitan atención especial. Por eso, es beneficioso que participen en actividades lúdicas en la escuela para fortalecer sus vínculos interpersonales.

Según el MINEDU (2012), es fundamental organizar actividades que permitan a los niños participar y desenvolverse de manera autónoma, considerando siempre sus capacidades, para que puedan realizar lo que deseen.

No obstante, durante las primeras investigaciones en la Institución Educativa Dos de Mayo se detectó una situación problemática. Aparentemente, los maestros muestran falta de creatividad o no valoran lo suficiente las actividades recreativas en el desarrollo educativo de los alumnos. Los alumnos de tercer grado muestran carencias en cuanto a actividades recreativas y en la creación de relaciones sólidas entre ellos, además de la ausencia de métodos interactivos por parte del profesor en relación a los temas estudiados. Esto provoca que los estudiantes se vean involucrados en comportamientos disruptivos durante las clases. La combinación de elementos no favorables provoca desajustes emocionales que obstaculizan el rendimiento académico de los alumnos.

Por lo tanto, la investigación se enmarca en analizar las actividades lúdicas como medio para gestionar habilidades interpersonales en estudiantes de tercero de primaria de una institución educativa pública.

1.2. Formulación del problema.

Problema General

¿Cuál es la relación que existe entre las actividades lúdicas y las habilidades interpersonales en estudiantes de tercero de primaria de la Institución Educativa Dos de Mayo de Tambopata, 2023?

Problema Específicos:

PE1: ¿Cuál es la relación entre las actividades lúdicas libres y las habilidades interpersonales en estudiantes de tercero de primaria de la Institución Educativa Dos de Mayo de Tambopata, 2023?

PE2: ¿Cuál es la relación entre las actividades lúdicas dirigidas y las habilidades interpersonales en estudiantes de tercero de primaria de la Institución Educativa Dos de Mayo de Tambopata, 2023?

PE3: ¿Cuál es la relación que las actividades lúdicas socioafectivas y las habilidades interpersonales en estudiantes de tercero de primaria de la Institución Educativa Dos de Mayo de Tambopata, 2023?

1.3. Objetivos

Objetivo general

Determinar la relación que existe entre las actividades lúdicas y las habilidades interpersonales en estudiantes de tercero de primaria de la Institución Educativa Dos de Mayo de Tambopata, 2023.

Objetivos específicos

OE1: Determinar la relación entre las actividades lúdicas libres y las habilidades interpersonales en estudiantes de tercero de primaria de la Institución Educativa Dos de Mayo de Tambopata, 2023.

OE2: Determinar la relación entre las actividades lúdicas dirigidas y las habilidades interpersonales en estudiantes de tercero de primaria de la Institución Educativa Dos de Mayo de Tambopata, 2023.

OE3: Determinar la relación entre las actividades lúdicas socioafectivas y las habilidades interpersonales en estudiantes de tercero de primaria de la Institución Educativa Dos de Mayo de Tambopata, 2023.

1.4. Justificación

Desde un enfoque teórico, este estudio examina contribuciones de revistas científicas, tesis y libros relevantes que sostienen que la realización de actividades interpersonales en los alumnos se consigue mediante el uso de estrategias lúdicas, siendo este uno de los pilares fundamentales en la educación. Por lo tanto, es de suma importancia fomentar en la práctica educativa cotidiana actividades lúdicas como instrumentos eficientes en el aprendizaje y la administración de competencias interpersonales.

Desde un enfoque pragmático, los hallazgos serán de gran utilidad para investigaciones venideras, ya que este estudio actual incorpora criterios y contribuciones de investigaciones previas para fortalecer su base teórica. Esto, a su vez, contribuirá a resolver el problema planteado y permitirá que los estudiantes adquieran conocimientos de forma más amena a través de actividades recreativas. Es fundamental que estas actividades sean cuidadosamente diseñadas por el docente, considerando que los estudiantes desempeñan un papel central en su disposición para el aprendizaje.

Desde la perspectiva metodológica, la investigación aplicará dos instrumentos validados y confiables para recabar información que se prepararán para recaudar información fehaciente de la muestra aleatoria que se establece en el propósito de la investigación.

1.5. Variables

X: Actividades lúdicas

Dimensiones: libre, dirigidas, socioafectiva

Y: Habilidades interpersonales

Dimensiones: Empatía, Relaciones interpersonales, Responsabilidad social

1.6. Operacionalización de Variables

VARIABLES	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIONES	INDICADORES
Actividades lúdicas	Nunes (2016) la forma de expresarse, emocionarse, distraerse, entretenerse, divertirse y de sano esparcimiento entre niños adultos.	<i>El estudio se medirá mediante un instrumento de tres dimensiones</i>	Libres	Reproducción Creación
			Dirigidas	Manifestación Dar a conocer
			Socioafectivas	Demostración Físico
				Emocional Intelectual
Habilidades interpersonales	Bar - On, & Parker (2018), son las destrezas que adquieren las personas o desarrollan que permiten desenvolverse o tener emociones entre dos o más persona	<i>Se medirá con un instrumento que contiene tres dimensiones</i>	Empatía	Comprender a los demás. Aprecia los sentimientos de los demás. Relaciones mutuas satisfactorias. Liderazgo Solución de conflictos
			Relaciones interpersonales	Manejar las emociones Generar actividades que motiven su desarrollo Contagiar emociones positivas
			Responsabilidad social	Reconocer las emociones de Los demás Identificar y crecer juntos

1.7. Hipótesis

Hipótesis general

H₁: Existe relación significativa entre las actividades lúdicas y las habilidades interpersonales en estudiantes de tercero de primaria de la Institución Educativa Dos de Mayo de Tambopata, 2023.

Hipótesis específicas

H₁: Existe relación significativa entre las actividades lúdicas libres y las habilidades interpersonales en estudiantes de tercero de primaria de la Institución Educativa Dos de Mayo de Tambopata, 2023.

H₂: Existe relación significativa entre las actividades lúdicas dirigidas y las habilidades interpersonales en estudiantes de tercero de primaria de la Institución Educativa Dos de Mayo de Tambopata, 2023.

H₃: Existe relación significativa entre las actividades lúdicas socioafectivas y las habilidades interpersonales en estudiantes de tercero de primaria de la Institución Educativa Dos de Mayo de Tambopata, 2023.

CAPITULO II: MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes de estudio

Internacionales

Por su parte, Párraga & Meza (2022) en Ecuador, tuvieron el objetivo de evaluar de la propuesta lúdica en la formación de la identidad y autonomía en niños. Estudio mixto descriptivo, utilizando la observación, análisis documental y de campo. Participaron 35 alumnos y 5 docente. Se descubrió que los alumnos muestran carencias en términos de creatividad y actividades recreativas, lo que implica la necesidad de implementar estrategias fundamentadas en el método lúdico que promuevan el crecimiento del pensamiento y la creatividad de los niños. El estudio concluye que la propuesta lúdica beneficia en el crecimiento integral de los niños.

En Ecuador, Torres & De Jesús (2022) realizaron un estudio acerca de la creatividad y la actividad simbólica en niños. Utilizaron el método de observación que involucró a 164 niños y 12 profesores. Tras analizar los datos, se pudo comprobar que la implementación de juegos simbólicos beneficia a los alumnos al potenciar su creatividad, alcanzando niveles superiores de pensamiento innovador y mostrando la iniciativa de los niños al realizar actividades acordes a sus habilidades. El estudio concluye resaltando el juego simbólico como un medio para estimular la imaginación de los niños.

Jiménez-Tamayo et al. (2022) en un estudio con la finalidad de analizar las actividades lúdicas en el fortalecimiento de la relaciones interpersonales e estudiantes de básica. Investigación descriptiva que utilizó como técnica la observación y como instrumento una escala de conducta estandarizada. Los

resultados de la investigación evidencian que los estudiantes de básico regular ecuatorianos encuestados no solían practicar juegos tradicionales en sus instituciones educativas, antes bien lo realizaban fueran de la institución educativa; se comprobó, además, que implementar, ejecutar juegos tradicionales entre los niños y adolescentes permite paliar, aminorar los malos comportamientos disruptivos de los estudiantes en sus colegios y en sus relaciones interpersonales con los amigos compañeros; los juegos ayudan a fortalecer sus valores, fomentar la comunicación y sobre todo, divirtiéndose entre todos los que practica.

Por su parte, Toro Jaramillo (2020) en Ecuador, tuvo el aplicar estrategias lúdicas para mejorar las relaciones interpersonales entre las niñas. Investigación cualitativa realizado a niñas de preescolar. Los hallazgos dan cuenta el hecho de practicar sanas relaciones interpersonales entre niñas permite sanas amistades y ayuda en el desarrollo integral, fortalecer su personalidad y hasta intervenir en el comportamiento social de las estudiantes en su institución educativa como con su entorno social.

Garrote et al (2019) se propusieron examinar el progreso de habilidades interpersonales a través del trabajo en equipo. El estudio se llevó a cabo con una muestra de 66 estudiantes a los que se le midió mediante una úbrica, se asumió un enfoque cuantitativo y descriptivo. Los resultados destacan la innovación de esta propuesta al promover la cooperación y la comunicación constructiva entre los estudiantes, en contraposición a la individualidad y la competencia que surge en las aulas cuando compiten por las notas y dejan de lado las relaciones o competencias interpersonales. Se concluye que trabajar en equipo en el ámbito educativo potencia el desarrollo de las relaciones y competencias interpersonales.

Nacionales

Llamo (2020) en un estudio realizado en Chiclayo con el Objetivo de analizar los juegos y las relaciones interpersonales en estudiantes de primaria. Realizó un estudio cuantitativo correlacional no experimental con 30 alumnos de tercer grado de primaria, utilizando dos encuestas. Los hallazgos

demuestran una correlación significativa de ($R= 0.910$). Esto nos lleva a deducir que los alumnos se integran en la escuela como un lugar privilegiado de socialización, después del hogar y su ambiente más próximo donde expresan sus emociones y afectos. Además, se concluye que los estudiantes asumen con criterio aspectos empáticos y demuestran predisposición y compañerismo para trabajar entre todos, a pesar de que alguna vez puedan tener alguna expresión emocional negativa, están dispuestos a solucionar todo y llevarse bien.

En su tesis, Osorio (2022) investigó sobre habilidades interpersonales mediante el aprendizaje colaborativo. Investigación sustantiva, correlacional. Los hallazgos demuestran una correlación positiva entre las variables estudiadas, lo que lleva a deducir que las competencias interpersonales que surgen en un entorno educativo facilitan el trabajo en equipo de manera cooperativa y la capacidad de asistencia mutua entre todos. Esto demuestra también que, si los alumnos establecen vínculos saludables y fraternos con sus compañeros, resulta beneficioso para fomentar el aprendizaje colaborativo.

En Chiclayo, Castillo (2020) realizó un estudio sobre cómo los niños de inicial que utilizan el juego simbólico y la creatividad. Este estudio se llevó a cabo con diseño cuasi experimental con la participación de 8 estudiantes, a los que se aplicó ficha de observación. Los hallazgos muestran que al principio todos los estudiantes tenían un nivel bajo, pero después de practicar juegos, el 85% mejoró en gran medida. Por lo tanto, se puede concluir que practicar juegos simbólicos ayuda a los estudiantes a pensar mejor, les da la oportunidad de probar nuevas ideas y encontrar soluciones a problemas.

Fernández y Durad (2024) en Lambayeque, tuvo el propósito de trabajar las actividades sociales por medio de las actividades lúdicas. Estudio cuantitativo, correlacional que tuvo como muestra a estudiantes de tercero de primaria a los que se les aplicó como instrumentos guías de observación. Hallazgos demuestran que el progreso del desarrollo de destrezas sociales se ve restringido cuando los propios docentes no saben programar actividades, como la lúdica,

para ayudar a los jóvenes, el trabajo académico excesivo no permite que los estudiantes se adentren en actividades más productivas e integradoras en la vida de los estudiantes.

Quezada & Rodríguez (2019) en Trujillo-Huanchaco tuvieron el objetivo de analizar la eficacia de la implementación de técnicas lúdicas en el desarrollo autónomo de los niños. Trabajo cuasi experimental practicado a un grupo de 10 estudiantes, y se les evaluó con una ficha de observación. Concluyeron que las tácticas recreativas, en las que predomina principalmente en el juego, ejercen un efecto positivo en el desarrollo creativo del niño y su propio desarrollo autónomo.

2.2. Marco teórico

V1: Actividades Lúdicas

Hacen referencia a los diferentes juegos que practican personas de diferentes edades en entornos sociales como la institución educativa, la familia o su entorno más cercano. En esta perspectiva, Candela & Benavides (2020) lo consideran actividades o juegos que se practican en la escuela o donde los niños consideren oportuno. Practicar estas alternativas lúdicas ayudan a incentivar y tener mayor predisposición para que los niños aprendan de forma más didáctica, pedagógica, generando interés y distracción, que conlleva a estar mejor dispuestos para su propio aprendizaje; además, les hace despertar el interés y desarrollar sus cualidades físicas, psicológicas y hasta espirituales, y de esta manera fortalecer su crecimiento personal.

En esa misma línea, se demuestra que la práctica de los juegos es etapa escolar, con el objetivo de promover un aprendizaje educativo y divertido, despertando el interés de los alumnos y estimulando su crecimiento físico, espiritual y mental. Estas actividades incentivan a los niños a obtener aprendizajes de manera más dinámica.

Según Woolfolk (2017), la práctica de los juegos son importantes en el desarrollo del niño en el aspecto cognitivo porque le permiten al niño al niño resolver situaciones significativas; cuando realizan diversos movimientos van

fortaleciendo su aspecto psicomotor; en el aspecto social la lúdica se expresa en el trabajo de actividades cooperativas o los mismos juegos cooperativos ; en el aspecto emocional – afectivo, los niños entablan amistades en ellos mismos como con niños de sus entorno más cercano .

Asimismo, para Flores y otros (2022) consideran que estas actividades promocionan en la mente y desarrollo de los estudiantes la imaginación, las habilidades físicas y la creatividad, las mismas que son habilidades fundamentales en el crecimiento personal.

Desde este punto de vista, el respaldo teórico de la presente investigación se encuentra en la teoría cognitiva de Jean Piaget y en la teoría de la cultura social de Lev Vygotsky (De Piaget, 2007). Según González y Rodríguez (2018), la teoría cognitiva de Jean Piaget destaca que, durante la infancia, el juego es la actividad principal.

El vínculo de los alumnos y lo que les atrae de manera natural es esencial para su crecimiento, transformándose en una actividad de relevancia. Desarrollo y formación equilibrados de los alumnos en la etapa preescolar. Piaget (1976) argumentaba que el ocio promueve el crecimiento intelectual y ayuda a potenciar las habilidades sensoriales de los alumnos, además de las destrezas motoras, la interpretación simbólica y el razonamiento, que son el fundamento para el progreso de todas las dimensiones físicas y cognitivas de los individuos. Además, es notable que las actividades lúdicas son una forma de aprendizaje más divertida, que involucra saberes y destrezas que el niño ya tiene pero que necesita perfeccionar.

Es crucial considerar al juego como una actividad básica en la niñez, les brinda la oportunidad de descubrir su entorno mediante actividades lúdicas. Mediante el juego, los niños cumplen con sus necesidades de integración social y autonomía, y suelen repetir las actividades recreativas que gozan. Desde las ópticas de Vygotsky (1988), el juego es un componente natural e integrador del crecimiento infantil, manifestándose en actividades de imaginación, expresión y en su propio desarrollo físico, social y emocional.

Dimensiones de las actividades lúdicas

Libres

Realizar actividades lúdicas que despierten la imaginación y la creatividad es lo más indicado en la primera infancia y/o en el desarrollo de la niñez. Estos pequeños individuos disfrutan de su libertad y encuentran maneras de incorporar el juego en todas sus interacciones, ya sea en eventos sociales, familiares o académicos. Según Vásquez (2017), las dinámicas recreativas que involucran la imaginación son clave para fomentar la creatividad en los niños, ya que les brindan la oportunidad de enfrentar desafíos y contratiempos de forma lógica y racional, lo que les ayuda a desarrollar habilidades para resolver problemas de la vida real. Por otra parte, se le brinda al niño la oportunidad de expandir su creatividad al explorar su entorno natural y social, momento en el cual incorpora un nuevo vocabulario al observar a los demás.

Según Da Silva (2009), jugar ayuda a los estudiantes a sentirse mejor al liberar tensiones y tristezas, permitiéndoles sacar la energía que tienen guardada. Esto les ayuda a sentirse más alegres y motivados para aprender. Mientras juegan, los niños pueden ser creativos y dejar volar su imaginación.

Por su parte, el Ministerio de Educación (2009), el juego simbólico es cuando usamos nuestra experiencia y creatividad para cambiar objetos y crear diferentes situaciones y contextos prácticos. En este tipo de juegos, es normal usar expresiones como "como si" o "yo dijera". El juego de hacer como si o de imaginar comienza alrededor de los dos años, cuando los niños empiezan a poder representar cosas en su mente. Este tipo de juego es muy común en niños de 2 a 7 años, especialmente en la etapa antes de que empiecen a razonar.

Se centra principalmente en el proceso de "asimilación" de las cosas en la lección básica, es decir, a través del juego, los estudiantes demostrar habilidades que ya son suyas, parte del comportamiento es "adaptarse o cambiar" la realidad según sus intereses. La recreación de la acción debe realizarse en una secuencia ordenada, porque, aunque se trata de un juego con elementos mayoritariamente ficticios, el niño intentará recrear la acción de forma veraz.

Se debe saber, que la complejidad del juego irá aumentando a medida que se conozcan mejor las diferentes acciones que se pueden incluir en el escenario y las funciones que debe cumplir cada personaje (Martínez 2002).

Dirigidas

En relación con esta dimensión, Silva (2009) sostiene que existen escuelas que recomiendan que las actividades lúdicas se implementen en las aulas, pero también en los hogares y en su entorno más cercano, ya que estos funcionan como orientadores y definen las normas de los juegos para que los alumnos expresen y desarrollen sus elementos fundamentales, incluyendo la autonomía.

En este sentido, Echeverri y Gómez (2012) sustentan el juego como característica principal se da como expresión cultural, artística y celebración. Cuando se practica es una expresión creativa y dinámica en el contexto que se ejecuta.

Es importante tener en cuenta que las actividades lúdicas se caracterizan por ser un medio de expresión personal para quienes participan. A través de estas actividades, los estudiantes en los centros educativos consiguen manifestar, acciones artísticas, deportivas, teatrales y escolares; suman a ello sus atributos y crecimiento personal en diversos contextos

Es por ello, que en cada salón de clases es fundamental promover dinámicas que fomenten la alegría, el entretenimiento y la generación de un ambiente feliz para los estudiantes. Las actividades se vuelven entretenidas tanto a nivel individual como colectivo.

Socioafectivas

Según la teoría de Vygotsky (1988), se cree que el juego es un elemento unificador y orgánico para los niños, fomentando habilidades sociales al permitirles interactuar con otros y compartir tradiciones culturales a través del juego, adaptándose a menudo a las conductas de sus compañeros. Asimismo, el juego promueve la creación de conexiones entre los adultos (padres, maestros, familiares) y los alumnos, fomentando la colaboración y la interacción socializada con estudiantes que asumen roles complementarios para su crecimiento personal.

De esta manera, los juegos se transforman en herramientas de colaboración que promueven el desarrollo integral de los niños, abarcando aspectos mentales, físicos, emocionales y sociales. En el trabajo con grupos, se fomenta la integración a través de estrategias lúdicas para realizar tareas específicas. Se emplean actividades como con globos, marionetas y diferentes recursos para enriquecer el proceso de aprendizaje (Lanfrancesco, 2012).

Según Vásquez (2017), durante la fase lúdica, los niños potencian su creatividad al enfrentarse a desafíos prácticos que suelen resolver de manera lógica, racional y deductiva. Además, favorece el desarrollo de la imaginación del niño mediante experiencias sociales y naturales.

Asimismo, Vásquez (2017) hace de manifiesto que en la etapa escolar les resulta agradable leer, hacer gestos, escuchar sonidos incluso los más sutiles, imitar, experimentar con diferentes sabores, descubrir su entorno, sentir texturas y jugar con objetos disponibles, todo esto debe incluir una actividad recreativa, ya que facilita que el niño lleve a cabo diversas acciones que contribuyan al desarrollo de sus habilidades naturales.

V2: Habilidades interpersonales

Se trata de las destrezas emocionales que se van adquiriendo a medida que se fortalece la conciencia social y emocional de los alumnos, ya sea en su entorno educativo o familiar. Según BarOn y Parker (2018), las habilidades

interpersonales se caracterizan por ser capacidades que impactan en función del entorno, ya que al interactuar con los demás creamos vínculos donde nuestras emociones están en juego. Dentro de esta destreza se consideran dimensiones como las relaciones interpersonales, la responsabilidad social y la empatía.

Para Azorín (2018) este tipo de capacidades se enmarcan como habilidades sociales, puesto que permite a los individuos entablar relaciones, conciliar, ser empáticos, contribuir y trabajar de manera cooperativa.

Desde la perspectiva de Slavin (2014 citado por Azorín 2018) este tipo de habilidades destacan o salen más a la luz cuando se observan, se muestran en grupos cooperativos, donde se comparten, se tejen relaciones interpersonales y hasta se ayudan mutuamente.

Según Arboleya (2016) la educación es una acción social, y por ende debe ser una herramienta que nos ayude a comprender situaciones importantes. Sin embargo, para aprender, es necesario estar motivado, ya que las emociones son clave en el proceso de adquirir conocimientos.

Autores como (Llamo) destaca en sus hallazgos que las relaciones interpersonales están perdiendo su naturaleza de ser social, el contacto directo y personalizado, transformándose en acciones más mediáticas (Llamo, 2020). Pareciera que la tecnología con sus computadoras, chips, celulares y las mismas redes sociales están violentando la naturaleza de ser social de las relaciones humanas interpersonales.

El sentido social que exhiben las personas, especialmente los estudiantes, no solo contribuye a establecer relaciones interpersonales, sino también a establecer relaciones sociales que les facilitan manifestar sus atributos y tratar ciertos impactos.

Al tener conciencia de nuestras emociones, podemos tener equilibrio y estar dispuestos a enfocarnos en la propia formación educativa. Al tener conciencia de nuestras emociones, podemos contribuir a nuestra propia comprensión. Desde la definición de las Habilidades interpersonales por parte de BarOn y

Parker (2018), es posible resaltar las siguientes competencias sociales en las relaciones humanas:

Dimensiones de las habilidades interpersonales

Empatía

La habilidad de percibir las emociones de los demás, comprender sus deseos y necesidades, es fundamental para establecer vínculos sociales y conexiones personales. Quienes poseen empatía son individuos capaces de escuchar y comprender a los demás, siendo muy apreciados y admirados por la sociedad en general. Además, tienen la habilidad de anticiparse a las necesidades de los demás, sacando provecho de las oportunidades que se les presentan.

La empatía se destaca como una destreza social innegable. Según Marc y Picard (1992), la clave está en nuestras habilidades previas para reconocerla, ya que al comprender nuestras emociones y motivarnos a nosotros mismos, logramos desarrollar la capacidad de percibir los sentimientos de los demás y empatizar con ellos. Es por eso que es fundamental fomentar la empatía desde una edad temprana en los alumnos. Esto les ayudará a desarrollar un profundo respeto, amabilidad y compromiso, así como a practicar la escucha activa sin juzgar lo que se comparte. De esta manera, podrán establecer relaciones genuinas y auténticas, sin máscaras ni apariencias.

Es muy importante enseñar a los niños a ponerse en el lugar de los demás desde que son pequeños. Esto les ayuda a aprender a respetar, ser sensibles, estar dispuestos a comprometerse y a escuchar atentamente sin juzgar. Esto les permitirá tener relaciones genuinas y sin ocultar nada. Según Goleman (2012), la empatía es muy importante en nuestra personalidad ya que nos ayuda a conectarnos con los demás al ponernos en su lugar, escucharlos y tratar de entender por qué actúan de cierta manera.

La empatía es una capacidad humana con mucho sentido social. No solo como habilidad para ponerse en el lugar del otro antes de juzgarlo, sino para ayudarlo, para animarlo, para respaldarlo.

Relaciones interpersonales

Si un niño quiere pasar tiempo con otros niños, estará mejorando sus amistades y su crecimiento personal. Según Roca (2014), es importante tener habilidades en todas las etapas de la vida porque nos ayudan a relacionarnos con los demás y a sentirnos mejor con nosotros mismos. Por otro lado, Monjas (2003) las describe como un grupo de acciones que son importantes para relacionarse con otras personas. Según esto, se puede decir que ser bueno socialmente ayuda a encajar en cualquier grupo. Esto se ve en actividades donde se promueve la interacción entre estudiantes, lo que les ayuda a mejorar sus relaciones con los demás.

Según Llamo (2020), es fundamental fomentar el respeto y la búsqueda del bienestar de todos para crear un ambiente psicológico y social en el que podamos desarrollar nuestra percepción de nosotros mismos y de los demás. Aprendemos a apreciar lo que tenemos y también entendemos lo importante que es compartir.

Además, otro elemento socioemocional es la compasión, ya que a través de ella podemos establecer vínculos emocionales con los demás y desarrollar habilidades humanas como la empatía, lo que nos permite identificarnos con los demás.

En las relaciones sociales siempre se destaca la comunicación como un canal de entendimiento y de expresión social, pero también como un proceso de comunicación de las relaciones interpersonales, ya que se refiere a la habilidad de recopilar datos sobre su entorno y distribuirlos al resto de la población (Llamo, 2020). El acto de comunicar implica la transmisión de signos (ruidos, gestos, contraseñas) con el fin de dar a conocer un mensaje y que pueda ser entendido y ejecutado por todas las personas.

Responsabilidad social

Ayuda al niño a desarrollar en su mente valores y criterios que le ayuden a crecer socialmente. Ser responsable de lo que haces también te ayuda a entender y ponerte en el lugar de los demás, lo que te permite conectar con situaciones que te puedan afectar. Por ejemplo, un niño que ve que su amigo se olvidó de traer su comida mientras él sí la trajo, puede sentir empatía y compartir lo que tiene. Esto no es solo solidaridad, es hacer algo bueno por la sociedad.

La adquisición de responsabilidad se logra a través del ejemplo, la orientación de los padres o las recomendaciones de los profesores en las aulas. El sentido de compromiso y la iniciativa propia son fundamentales para que los estudiantes y adolescentes aprendan a ser responsables. Ser responsable implica desarrollar un sentido de compromiso en las actividades que se deseen realizar por voluntad propia, así como respetar la autoridad que solicita hacer algo con el objetivo de mejorar y formarse, como ocurre en la escuela.

En relación a este tema, Llamo (2020) sostiene que es fundamental fomentar el respeto y la búsqueda del bienestar de todos para crear un ambiente psicológico y social donde podamos desarrollar nuestra percepción de nosotros mismos y de los demás. Aprendemos a apreciar lo que tenemos y también entendemos lo importante que es compartir, ya sea poco o mucho, con otros por razones sociales o para ayudar a los demás.

Además, otro elemento socioemocional es la compasión, ya que a través de ella podemos establecer vínculos emocionales con los demás y desarrollar habilidades humanas como la empatía, lo que nos permite identificarnos con los demás.

2.3. Definición de términos

Actividades Lúdicas

Candela & Benavides (2020) lo consideran actividades o juegos que se practican en la escuela o donde los niños consideren oportuno. Practicar estas alternativas lúdicas ayudan a incentivar y tener mayor predisposición para que los niños aprendan de forma más didáctica, pedagógica.

Libres

Según Vásquez (2017), las dinámicas recreativas que involucran la imaginación son clave para fomentar la creatividad en los niños, ya que les brindan la oportunidad de enfrentar desafíos y contratiempos de forma lógica y racional, lo que les ayuda a desarrollar habilidades para resolver problemas de la vida real

Dirigidas

Echeverri y Gómez (2012) sustentan el juego como característica principal se da como expresión cultural, artística y celebración. Cuando se practica es una expresión creativa y dinámica en el contexto que se ejecuta.

Socioafectiva

Según la teoría de Vygotsky (1988), se cree que el juego es un elemento unificador y orgánico para los niños, fomentando habilidades sociales al permitirles interactuar con otros y compartir tradiciones culturales a través del juego, adaptándose a menudo a las conductas de sus compañeros

Habilidades interpersonales

Son aquellas capacidades, habilidades que influyen en función del medio, dado que, al interactuar entre nosotros, forjamos estos vínculos que incluyen nuestras emociones. Dentro de esta destreza se consideran dimensiones como las relaciones interpersonales, la responsabilidad social y la empatía. (Baron y Parker, 2018).

Empatía

Es una manifestación de la propia personalidad para transmitirla al otro; es simplemente, empatizar con el otro, prestar atención a sus motivos para comportarse de tal o cual forma (Gardner, 2012)

Relaciones interpersonales

Son competencias imprescindibles en cada instante de nuestra existencia, a causa de nuestras relaciones con los demás. Contribuyen a fortalecer nuestra autoconfianza. Facilita la integración a cualquier colectivo sin sufrir ningún perjuicio, esto se puede ilustrar con actividades en las que se fomente y se practique el sentido social desde estudiantes Roca (2014).

Responsabilidad social

Se manifiesta en el contexto del bienestar colectivo, generando un entorno psicológico y social donde se manifiestan las percepciones de los objetos personales con los demás. Se adquiere el conocimiento de querer lo que se posee, pero también se admite que es provechoso compartir. Inca (2020).

CAPITULO III: METODOLOGÍA DE INVESTIGACIÓN

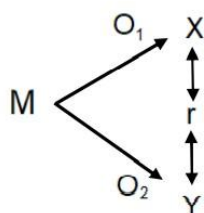
3.1. Tipo de estudio

El estudio es básico, según Hernández y Mendoza (2018), dado que busca explicar características y rasgos significativos de un fenómeno determinado; busca saber las situaciones predominantes mediante la descripción precisa objetos, procesos y personas en un determinado momento, es transversal; según este tipo de estudio no se manipulan las variables, se aprecia el fenómeno dado sin intervenir en él.

3.2. Diseño de estudio

Pertenece al diseño no experimental (Paitán et al., 2014) enmarcado en el corte transversal. Lo primero, porque estos tipos de estudios se hacen sin intervenir en las variables, donde la muestra se toma en su estado natural.

El diagrama que corresponde a la investigación es el siguiente:



Donde:

M = Muestra de estudio

O_x = Observación de la variable: Actividades lúdicas

O_y = Observación de la variable: Habilidades interpersonales

r = coeficiente de relación

3.3. Población y muestra.

Población

La población estuvo conformada por los estudiantes de tercer grado de primaria de la Institución Educativa Dos de Mayo de Puerto Maldonado, matriculados en el año académico 2023.

Tabla 2: Tamaño de la población

Institución Educativa Inicial Dos de Mayo	SECCIONES	Total
	A, B, C, D, F, G	210
	Total:	136

Muestra

Muestra será elegida de manera aleatoria en las aulas de las aulas de tercer grado de primaria. Pertenecen al tipo de muestreo aleatorio con los estudiantes que tienen asistencia el día de la aplicación de instrumentos.

Tabla 2: Tamaño de la muestra

Institución Educativa Inicial Miguel Grau	SECCIONES	Total
	A, B, C y D	136
	Total:	136

3.4. Métodos y técnicas.

Métodos

Se sustenta dentro del método científico, asumiendo el método hipotético-deductivo a partir del procedimiento de recolección de datos, que nos servirán para realizar el análisis descriptivo e inferencial.

Técnicas e instrumentos de recojo de datos:

TÉCNICAS: La observación, que nos permite tener mayor criterio en recojo de información.

INSTRUMENTOS: se estará utilizando los instrumentos de guías de observación que facilitarían su práctica y ejecución en la muestra de estudio.

TÉCNICAS	INSTRUMENTOS	FUENTE
• Observación	• Guía de observación.	• Estudiantes de 3ro de primaria

3.5 Tratamiento de datos

Procesamiento de datos

La tabulación y procesamiento estadístico se realizarán por programas estadísticos libres mediante el cual se generarán especificando estadística descriptiva e inferencial. Esto se realizará mediante programa Excel e IBM SPSS Statistic 25.

De recolección de datos:

Cuestionarios para ambas variables sobre Actividades lúdicas y habilidades interpersonales.

De análisis

Para observar las correlaciones se utilizarán estadígrafos que arrojen la prueba de normalidad, ya sean paramétricos o no paramétricos.

Procedimiento

Se validaron los instrumentos por jueces conocedores, luego se procedió a recoger datos y proceder a comprobar el grado de confiabilidad de instrumentos por medio de Alfa de Cronbach y se aplicó una prueba piloto.

Validez de instrumentos

Según Yuni y Urbano (2014) hacen referencia al grado válido que tiene el instrumento con el que se pretende medir. Al respecto la validación en el presente estudio será validados correspondientemente por tres jueces.

Tabla 1. Validez de Contenido por Juicio de Expertos del Instrumento Juegos cooperativos

Nº	Grado Académico	Nombres y apellidos del experto	Dictamen
1	Doctor	Manuel Felipe Guevara Duarez	Aplicable
2	Magister	Luis Urbina Puma	Aplicable
3	Magister	Miguel Quiroz Barrantes	Aplicable

Tabla 2. Validez de Contenido por Juicio de Expertos del Instrumento Habilidades interpersonales

Nº	Grado Académico	Nombres y apellidos del experto	Dictamen
1	Doctor	Manuel Felipe Guevara Duarez	Aplicable
2	Magister	Luis Urbina Puma	Aplicable
3	Magister	Miguel Quiroz Barrantes	Aplicable

Confiabilidad de instrumentos

Actividades lúdicas	
Alfa de Cronbach	N de elementos
,812	15

Habilidades interpersonales	
Alfa de Cronbach	N de elementos
,868	18

Reporte según los datos recolectados para verificar si el instrumento era válido y confiable se consideró a 25 unidades muestrales de una institución educativa pública con el apoyo de los profesores.

CAPÍTULO IV: RESULTADOS DE LA INVESTIGACIÓN

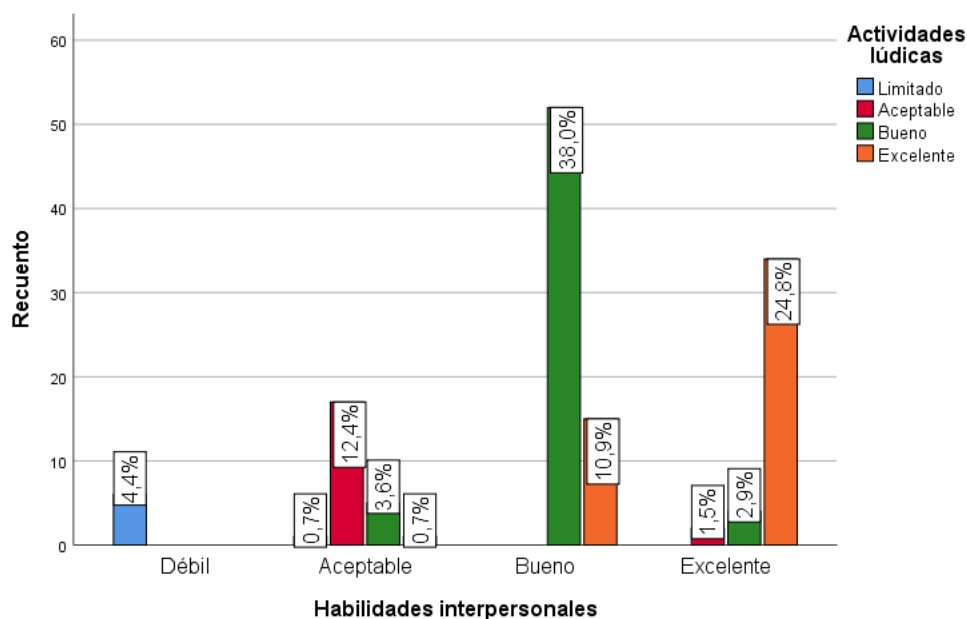
Tabla 3

Distribución de frecuencias de actividades lúdicas y habilidades interpersonales

			Actividades lúdicas				Total
			Limitado	Aceptable	Bueno	Excelente	
Habilidades interpersonales	Débil	Recuento	6	0	0	0	6
		% del total	4,4%	0,0%	0,0%	0,0%	4,4%
	Aceptable	Recuento	1	17	5	1	24
		% del total	0,7%	12,4%	3,6%	0,7%	17,5%
	Bueno	Recuento	0	0	52	15	67
		% del total	0,0%	0,0%	38,0%	10,9%	48,9%
	Excelente	Recuento	0	2	4	34	40
		% del total	0,0%	1,5%	2,9%	24,8%	29,2%
Total	Recuento	7	19	61	50	137	
	% del total	5,1%	13,9%	44,5%	36,5%	100,0%	

Gráfico 1

Distribución de frecuencias de actividades lúdicas y habilidades interpersonales



El 38,0% de los estudiantes consideran que las actividades lúdicas fortalecen de manera adecuada las habilidades interpersonales, El 24,8% de los estudiantes consideran que las actividades lúdicas fortalecen de manera excelente las habilidades interpersonales, y en menor porcentaje en otras categorías.

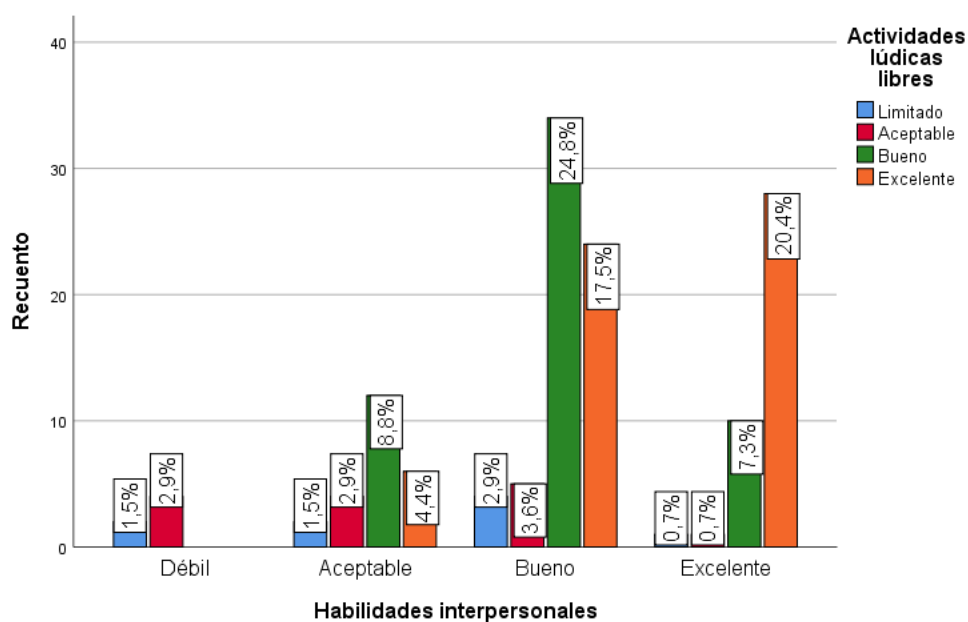
Tabla 4

Distribución de frecuencias de actividades lúdicas libres y habilidades interpersonales

			Actividades lúdicas libres				Total
			Limitado	Aceptable	Bueno	Excelente	
Habilidades interpersonales	Débil	Recuento	2	4	0	0	6
		% del total	1,5%	2,9%	0,0%	0,0%	4,4%
	Aceptable	Recuento	2	4	12	6	24
		% del total	1,5%	2,9%	8,8%	4,4%	17,5%
	Bueno	Recuento	4	5	34	24	67
		% del total	2,9%	3,6%	24,8%	17,5%	48,9%
	Excelente	Recuento	1	1	10	28	40
		% del total	0,7%	0,7%	7,3%	20,4%	29,2%
Total		Recuento	9	14	56	58	137
		% del total	6,6%	10,2%	40,9%	42,3%	100,0%

Gráfico 2

Distribución de frecuencias de actividades lúdicas libres y habilidades interpersonales



El 24,8% de los estudiantes consideran que las actividades lúdicas libres fortalecen de manera adecuada las habilidades interpersonales, El 20,4% de los estudiantes consideran que las actividades lúdicas libres fortalecen de manera excelente las habilidades interpersonales, y en menor porcentaje en otras categorías.

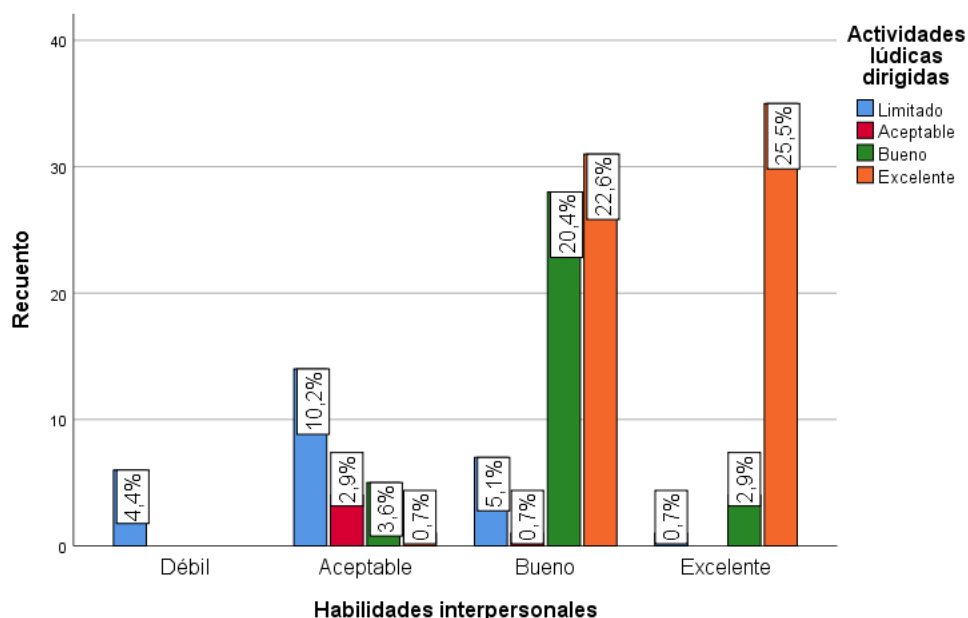
Tabla 5

Distribución de frecuencias de actividades lúdicas dirigidas y habilidades interpersonales

		Actividades lúdicas dirigidas					Total
		Limitado	Aceptable	Bueno	Excelente		
Habilidades interpersonales	Débil	Recuento	6	0	0	0	6
		% del total	4,4%	0,0%	0,0%	0,0%	4,4%
	Aceptable	Recuento	14	4	5	1	24
		% del total	10,2%	2,9%	3,6%	0,7%	17,5%
	Bueno	Recuento	7	1	28	31	67
		% del total	5,1%	0,7%	20,4%	22,6%	48,9%
	Excelente	Recuento	1	0	4	35	40
		% del total	0,7%	0,0%	2,9%	25,5%	29,2%
Total		Recuento	28	5	37	67	137
		% del total	20,4%	3,6%	27,0%	48,9%	100,0%

Gráfico 3

Distribución de frecuencias de actividades lúdicas dirigidas y habilidades interpersonales



El 25,5% de los estudiantes consideran que las actividades lúdicas dirigidas fortalecen de manera excelente las habilidades interpersonales, El 20,4% de los estudiantes consideran que las actividades lúdicas dirigidas fortalecen de manera adecuada las habilidades interpersonales, y en menor porcentaje en otras categorías.

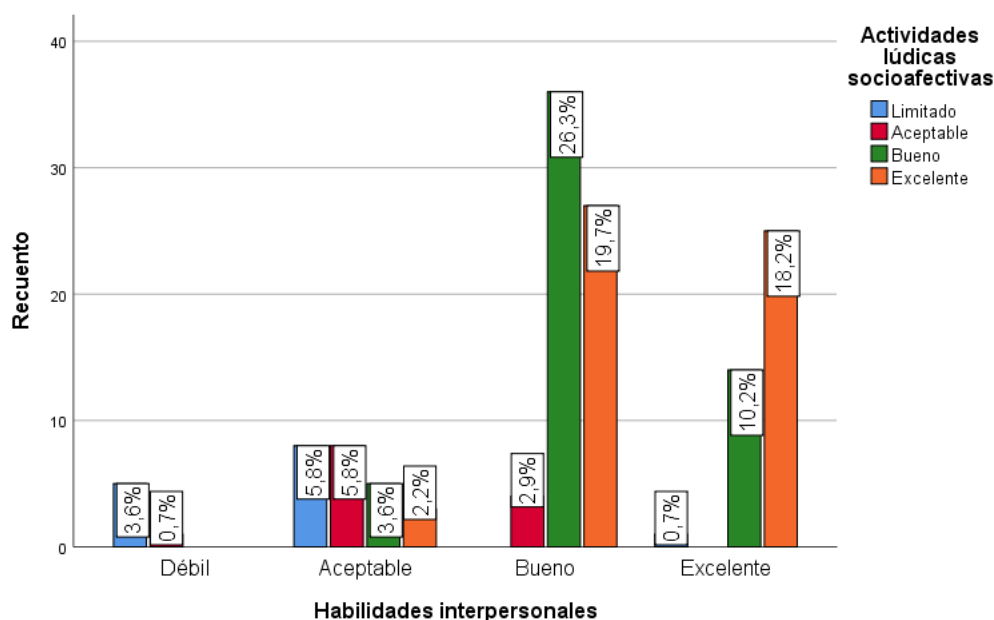
Tabla 6

Distribución de frecuencias de actividades lúdicas socioafectivas y habilidades interpersonales

Actividades lúdicas socioafectivas							Total
		Limitado	Aceptable	Bueno	Excelente		
Habilidades interpersonales	Débil	Recuento	5	1	0	0	6
		% del total	3,6%	0,7%	0,0%	0,0%	4,4%
	Aceptable	Recuento	8	8	5	3	24
		% del total	5,8%	5,8%	3,6%	2,2%	17,5%
	Bueno	Recuento	0	4	36	27	67
		% del total	0,0%	2,9%	26,3%	19,7%	48,9%
	Excelente	Recuento	1	0	14	25	40
		% del total	0,7%	0,0%	10,2%	18,2%	29,2%
Total	Recuento	14	13	55	55	137	
	% del total	10,2%	9,5%	40,1%	40,1%	100,0%	

Gráfico 4

Distribución de frecuencias de actividades lúdicas socioafectivas y habilidades interpersonales



El 26,3% de los estudiantes consideran que las actividades lúdicas socioafectivas fortalecen de manera adecuada las habilidades interpersonales, El 18,2% de los estudiantes consideran que las actividades lúdicas socioafectivas fortalecen de manera excelente las habilidades interpersonales, y en menor porcentaje en otras categorías.

Resultados inferenciales

La variable en estudio corresponde a un nivel ordinal. Para llevar a cabo la contrastación de las hipótesis planteadas en la investigación, se utilizó la prueba Tau de Kendall. Esta prueba, de carácter no paramétrico, se aplica con el propósito de establecer la asociación entre dos variables. La fórmula que define este método es la siguiente:

$$\tau = \frac{C_n - NC_n}{C_n + NC_n} \quad \tau \in [0,1]$$

Definimos:

τ = Coeficiente de Tau-b de Kendall

C_n = Pares concordantes

NC_n = Pares discordantes

Criterios de decisión:

Nivel de significancia:

- 5% = 0.05.

Regla de decisión:

- Si Sig. (bilateral) ≤ 0.05 se rechaza la hipótesis nula.

Prueba de hipótesis general:

Hipótesis general alterna ($H_i \leq 0.05$): Existe relación significativa entre las actividades lúdicas y las habilidades interpersonales en estudiantes de tercero de primaria de la Institución Educativa Dos de Mayo de Tambopata, 2023.

Hipótesis general nula ($H_0 > 0.05$): No existe relación significativa entre las actividades lúdicas y las habilidades interpersonales en estudiantes de tercero de primaria de la Institución Educativa Dos de Mayo de Tambopata, 2023.

Tabla 7

Prueba Tau_b de Kendall para hipótesis general

			Actividades lúdicas	Habilidades interpersonales
Tau_b de Kendall	Actividades lúdicas	Coeficiente de correlación	1,000	,731**
		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	137	137
		Coeficiente de correlación	,731**	1,000

	Habilidades interpersonales	Sig. (bilateral)	,000	.
		N	137	137

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

El resultado obtenido para el valor de Sig. (bilateral) es 0,000, lo cual es inferior a 0,05. Este resultado permite rechazar la hipótesis nula y confirmar la hipótesis general planteada en la investigación. Asimismo, el coeficiente de correlación alcanzó un valor de 0,731, lo que indica la presencia de una correlación alta y significativa entre las actividades lúdicas y las habilidades interpersonales.

Hipótesis específica 1

Hipótesis específica 1 (alterna) ($H_i \leq 0.05$): Existe relación significativa entre las actividades lúdicas libres y las habilidades interpersonales en estudiantes de tercero de primaria de la Institución Educativa Dos de Mayo de Tambopata, 2023.

Hipótesis específica 1 (nula) ($H_0 > 0.05$): No existe relación significativa entre las actividades lúdicas libres y las habilidades interpersonales en estudiantes de tercero de primaria de la Institución Educativa Dos de Mayo de Tambopata, 2023.

Tabla 8

Prueba Tau_b de Kendall para hipótesis específica 1

			Actividades lúdicas libres	Habilidades interpersonales
Tau_b de Kendall	Actividades lúdicas libres	Coeficiente de correlación	1,000	,390**
		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	137	137
	Coeficiente de correlación		,390**	1,000

	Habilidades interpersonales	Sig. (bilateral)	,000	.
		N	137	137

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

El resultado obtenido para el valor de Sig. (bilateral) es 0,000, lo cual es inferior a 0,05. Este resultado permite rechazar la hipótesis nula y confirmar la primera hipótesis específica planteada en la investigación. Asimismo, el coeficiente de correlación alcanzó un valor de 0,390, lo que indica la presencia de una correlación baja pero significativa entre las actividades lúdicas libres y las habilidades interpersonales.

Hipótesis específica 2

Hipótesis específica 2 (alterna) ($H_i \leq 0.05$): Existe relación significativa entre las actividades lúdicas dirigidas y las habilidades interpersonales en estudiantes de tercero de primaria de la Institución Educativa Dos de Mayo de Tambopata, 2023.

Hipótesis específica 2 (nula) ($H_0 > 0.05$): No existe relación significativa entre las actividades lúdicas dirigidas y las habilidades interpersonales en estudiantes de tercero de primaria de la Institución Educativa Dos de Mayo de Tambopata, 2023.

Tabla 9

Prueba Tau_b de Kendall para hipótesis específica 2

			Actividades lúdicas dirigidas	Habilidades interpersonales
Tau_b de Kendall	Actividades lúdicas dirigidas	Coeficiente de correlación	1,000	,621**
		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	137	137

	Habilidades interpersonales	Coeficiente de correlación	,621**	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	137	137

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

El resultado obtenido para el valor de Sig. (bilateral) es 0,000, lo cual es inferior a 0,05. Este resultado permite rechazar la hipótesis nula y confirmar la segunda hipótesis específica planteada en la investigación. Asimismo, el coeficiente de correlación alcanzó un valor de 0,621, lo que indica la presencia de una correlación moderada pero significativa entre las actividades lúdicas dirigidas y las habilidades interpersonales.

Hipótesis específica 3

Hipótesis específica 3 (alterna) ($H_i \leq 0.05$): Existe relación significativa entre las actividades lúdicas socioafectivas y las habilidades interpersonales en estudiantes de tercero de primaria de la Institución Educativa Dos de Mayo de Tambopata, 2023.

Hipótesis específica 3 (nula) ($H_0 > 0.05$): No existe relación significativa entre las actividades lúdicas socioafectivas y las habilidades interpersonales en estudiantes de tercero de primaria de la Institución Educativa Dos de Mayo de Tambopata, 2023.

Tabla 10

Prueba Tau_b de Kendall para hipótesis específica 3

			Actividades lúdicas socioafectivas	Habilidades interpersonales
Tau_b de Kendall	Actividades lúdicas socioafectivas	Coeficiente de correlación	1,000	,499**
		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	137	137

	Habilidades interpersonales	Coeficiente de correlación	,499**	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	137	137

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

El resultado obtenido para el valor de Sig. (bilateral) es 0,000, lo cual es inferior a 0,05. Este resultado permite rechazar la hipótesis nula y confirmar la tercera hipótesis específica planteada en la investigación. Asimismo, el coeficiente de correlación alcanzó un valor de 0,499, lo que indica la presencia de una correlación moderada pero significativa entre las actividades lúdicas socioafectivas y las habilidades interpersonales.

Discusión de resultados

Las actividades lúdicas se han convertido como parte de la enseñanza y el aprendizaje de los estudiantes; son de mucha ayuda y beneficio para los estudiantes que participen en actividades lúdicas en la escuela con el fin de fortalecer sus vínculos interpersonales. Siendo que las competencias en habilidades interpersonales tienen un papel crucial en el progreso académico de los alumnos. En este horizonte, el presente estudio se centró en analizar las actividades lúdicas y las habilidades interpersonales en estudiantes de tercero de primaria de la Institución Educativa Dos de Mayo de Tambopata, 2023.

Entre los hallazgos principales se indica una correlación significativa entre actividades lúdicas y las habilidades interpersonales en los estudiantes de tercero de primaria. A ello se suman hallazgos similares como los de Párraga & Meza (2022) en Ecuador, tuvieron el objetivo de evaluar de la propuesta lúdica en la formación de la identidad y autonomía en niños. Estudio mixto descriptivo, utilizando la observación, análisis documental y de campo. Participaron 35 alumnos y 5 docente. Se descubrió que los alumnos muestran carencias en términos de creatividad y actividades recreativas, lo que implica la necesidad de implementar estrategias fundamentadas en el método lúdico

que promuevan el crecimiento del pensamiento y la creatividad de los niños. El estudio concluye que la propuesta lúdica beneficia en el crecimiento integral de los niños.

Por otro lado, Llamo (2020) en un estudio realizado en Chiclayo con el Objetivo de analizar los juegos y las relaciones interpersonales en estudiantes de primaria. En su estudio cuantitativo correlacional no experimental con 30 alumnos de tercer grado de primaria, utilizando dos encuestas. Los hallazgos demuestran una correlación significativa de ($R= 0.910$) lo que indica que los alumnos se integran en la escuela como un lugar privilegiado de socialización, después del hogar y su ambiente más próximo donde expresan sus emociones y afectos; además los estudiantes asumen con criterio aspectos empáticos y demuestran predisposición y compañerismo para trabajar entre todos.

Asimismo, con el estudio de Fernández y Durad (2024) en Lambayeque, tuvo el propósito de trabajar las actividades sociales por medio de las actividades lúdicas. En su estudio cuantitativo, correlacional que tuvo como muestra a estudiantes de tercero de, los hallazgos demuestran que progreso el desarrollo de destrezas sociales se ve restringido cuando los propios docentes no saben programar actividades, como la lúdica, para ayudar a los jóvenes, el trabajo académico excesivo no permite que los estudiantes e adentren en actividades más productivas e integradoras en la vida de los estudiantes.

Por su parte, Toro Jaramillo (2020) en Ecuador, tuvo el aplicar estrategias lúdicas para mejorar las relaciones interpersonales entre las niñas. Investigación cualitativa realizado a niñas de preescolar. Los hallazgos dan cuenta el hecho de practicar sanas relaciones interpersonales entre niñas permite sanas amistades y ayuda en el desarrollo integral, fortalecer su personalidad y hasta intervenir en el comportamiento social de las estudiantes en su institución educativa como con su entorno social.

Teniendo en cuenta resultados favorables es bueno reconocer limitaciones de la presente investigación. En primer lugar, el tamaño de la muestra debió ser mayor para tener un panorama mas amplio y objetivo. Segundo lugar la

investigación se cómo aplicación de instrumentos se realizó en un solo día y no se intervino para nada en la variable dependiente, solo se observó. Tercer punto, no se puede descartar algunas otras variables que pueden relacionarse o influir en las habilidades interpersonales. Resultado que deben expresarse con mucho cuidado y aplicar en poblaciones o muestra más grandes.

En consideración a estos resultados, se sugiere que en futuras investigaciones el tamaño de la muestra sea mayor. Sería bueno poder realizar estos tipos de investigaciones de tipo aplicadas, para poder intervenir y mejorar de alguna forma a los niños.

CONCLUSIONES

1. Los hallazgos demuestran que considerar las actividades lúdicas permite a los estudiantes tener equilibradas habilidades interpersonales, se evidencia relación significativa alta ($r= 0,731$), lo que significa que debe haber predisposición para las actividades lúdicas para tener buenas habilidades interpersonales en estudiantes de tercero de primaria.
2. Se concluye que considerar las actividades lúdicas libres permite a los estudiantes tener equilibradas habilidades interpersonales, se evidencia relación significativa moderada ($r= 0,390$), lo que significa que debe haber predisposición para las actividades lúdicas de imaginación para tener buenas habilidades interpersonales.
3. Se concluye que considerar las actividades lúdicas dirigidas permite a los estudiantes tener equilibradas habilidades interpersonales, se evidencia relación significativa moderada ($r= 0,621$), lo que significa que debe haber predisposición para las actividades lúdicas expresivas para tener buenas habilidades interpersonales
4. Se concluye que considerar las actividades lúdicas socioafectivas permite a los estudiantes tener equilibradas habilidades interpersonales, se evidencia relación significativa moderada ($r= 0,390$), lo que significa que debe haber predisposición para las actividades lúdicas socioafectivas para tener buenas habilidades interpersonales.

SUGERENCIAS

1. A la institución educativa que se realizó el estudio que promueva actividades lúdicas mediante talleres, charlas, cursos, capacitaciones que les permita fortalecerse y empoderarse tanto a los profesores como a los estudiantes con fines de mejorar las habilidades interpersonales en los estudiantes.
2. A las docentes se les recomienda que deben capacitarse actividades lúdicas libres para que puedan intervenir con mejores criterios psicopedagógicos sobre habilidades interpersonales de los estudiantes.
3. A las docentes se les recomienda que deben capacitarse actividades lúdicas dirigidas para que puedan intervenir con mejores criterios psicopedagógicos sobre habilidades interpersonales de los estudiantes.
4. A las docentes se les recomienda que deben capacitarse actividades lúdicas socioafectivas para que puedan intervenir con mejores criterios psicopedagógicos sobre habilidades interpersonales de los estudiantes.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.

- Alvares Rodas, L. K. (2018). *Juegos didácticos activos en las relaciones interpersonales de los estudiantes de tercer grado de educación primaria, La Esperanza-2017*. [Tesis de doctorado, Universidad Cesar Vallejo].
https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/29465/alvares_rl.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Bar - On, T., y Parker, J. D. A. (2018). EQ-i:YV. *Inventario de Inteligencia Emocional de BarOn: versión para jóvenes* (R. Bermejo, C. Ferrándiz, M. Ferrando, M. D. Prieto y M. Sáenz, adaptadoras). Madrid: TEA Ediciones.
- BarOn, R. (1997). *Development of the BarOn EQ-I: A measure of emotional and social intelligence*. 105th Annual Convention of the American Psychological Association in Chicago.
- Bocanegra Rodriguez, L. E. (2021). Juego cooperativo y la incidencia en habilidades sociales en niños de 5 años de la IEI Dominguito Savio, Jesús María.
<https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/71522/LE-SD.pdf?sequence=1>.
- CANDELA BORJA, Y. M., & BENAVIDES BAILON, J. Actividades lúdicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes de básica superior. *ReHuSo [online]*. 2020, vol. 5, n. 3.
<https://doi.org/10.33936/rehuso.v5i3.3194>
- Castillo Castro, K. G. (2020). *Juego simbólico para estimular el desarrollo de la autonomía en niños de tres años de la Institución Educativa Inicial Particular Villa Catarina-Pimentel*. [Tesis de licenciatura, Universidad Cesar Vallejo].
https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/46676/Castillo_CKG-SD.pdf?sequence=1

De Piaget, T. D. D. C. (2007). *Desarrollo Cognitivo: Las Teorías de Piaget y de Vygotsky*. http://www.paidopsiquiatria.cat/archivos/teorias_desarrollo_cognitivo_07-09_m1.pdf, 29.

Díaz (2019) realizó un estudio con el objetivo de estudiar el juego libre y el desarrollo de la autonomía en estudiantes. [Tesis de maestría, Universidad Cesar Vallejo]. https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/39050/D%c3%adaz_NCE.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Drigas., S. and Papoutsis., C. 2018. "A New Layered Model on Emotional Intelligence" *Behavioral Sciences* 8, no. 5: 45. Recuperado de <https://bit.ly/3q0eMJh>

Educación, M. d. (2010) Propuestas pedagógicas de educación inicial, guías curriculares.

Elkonin, V. y. (1966,1980). Gómez, M. C. (10 de julio de 2015).

Fernandez Huaripata, A. C., & Durand Cobeñas, V. L. (2024). *Actividades lúdicas y habilidades sociales en los niños de tercer grado de Educación Primaria de la IE N° 10113 Santa Rosa de Jesús-Lambayeque*. [Tesis de licenciatura, Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo]. <https://repositorio.unprg.edu.pe/handle/20.500.12893/12489>

Figueroa Chambergo, Y. V. (2019). Juego libre en sectores para promover autonomía-estudiantes de cuatro años-institución educativa privada Santa Ana School–Chiclayo-2018. [Tesis de licenciatura, Universidad Cesar Vallejo]. https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/35832/Figueroa_CYV.pdf?sequence=1

Garrote, D., Jiménez, S., y Martínez, N. (2019). El Trabajo Cooperativo como Herramienta Formativa en los Estudiantes Universitarios. REICE.

Revista 40 Iberoamericana Sobre Calidad, Eficacia Y Cambio En Educación, 17(3). <https://doi.org/10.15366/reice2019.17.3.00>

Gómez Tatiana, M. O. (2015). La actividad lúdica como estrategia pedagógica para fortalecer el aprendizaje de los estudiantes y niñas de la institución educativa estudiantes Jesús de Praga.

Guilford, J.P. La creatividad presente, pasado y futuro. Buenos Aire (1978).

Goleman, D. (1995). La inteligencia emocional. Vergara Editorial. Buenos Aires, Argentina.

Goleman, D. (1999). *La práctica de la Inteligencia Emocional*. Paidós.

Hernández-Sampieri, R., & Mendoza Torres, C. P. M. (2018). Metodología de la investigación (Vol. 4). México^ eD. F DF: McGraw-Hill Interamericana.

Jiménez-Tamayo, R. J., Ludeña-Jaramillo, L. F., & Medina-León, C. S. (2022). Actividades lúdicas (juegos tradicionales) como dinamizador de las relaciones interpersonales. *Revista Científica y Arbitrada de Ciencias Sociales y Trabajo Social: Tejedora*. ISSN: 2697-3626, 5(9), 172-185. <https://publicacionescd.uleam.edu.ec/index.php/tejedora/article/view/285>

Lafrancesco, G. (2012). Las estrategias lúdicas. Colombia: Edit. Magisterio

Lázaro, S. M. (2019). *Desarrollo de habilidades sociales y de trabajo en equipo en el contexto universitario: aprendizaje cooperativo y entrenamiento en habilidades sociales* (Doctoral dissertation, Universidad de Extremadura). <https://dialnet.unirioja.es/servlet/dctes?codigo=246089>

Llamo Pérez, S. E. (2020). *Actividades lúdicas y las relaciones interpersonales en estudiantes de tercer grado de primaria, Institución Educativa N° 11030–Monsefú*. [Tesis de maestría, Universidad Cesar Vallejo]. https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/43498/Llamo_PSE.pdf?sequence=1

Harleng Burgo, L. C. (26 de enero 2017). Licenciatura en Pedagogía con Mención en Educación Infantil. Managua.

Osorio Romero, G. R. (2022). Relación entre habilidades interpersonales y aprendizaje cooperativo en estudiantes del VII Ciclo de una Institución Educativa–Lima, 2021. [Tesis post grado, Universidad Cesar Vallejo]. <https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/82231/-SD.pdf?sequence=1>.

Párraga, J. M. T., & Meza, A. K. T. (2022). Metodología lúdica en la construcción de la identidad y autonomía de los niños de Educación Inicial. *Revista EDUCARE-UPEL-IPB-Segunda Nueva Etapa* 2.0, 26 (Extraordinario), 459-475. <https://revistas.investigacion-upelipb.com/index.php/educare/article/view/1682>

TEORICOS, A. (1976). *Desarrollo cognitivo*. España: Fomtaine.

Piaget, J. (1971) *“El juego simbólico”* (3°ed.) Ginebra: Morata. S.L.

Ministerio de Educación (2009). *“Diseño Curricular Nacional”*. Lima: Mv Fenix E.I.R.L

Montessori, M. (s.f.). Diseño de materiales pensados específicamente para el desarrollo de cada uno de los sentidos.

Nunes, P. (2016). *Educación lúdica: técnicas y juegos pedagógicos* (5ta ed.). Bogotá: Sociedad de San Pablo.

Osorio Romero, G. R. (2023). *Relación entre habilidades interpersonales y aprendizaje cooperativo en estudiantes del VII Ciclo de una Institución Educativa–Lima, 2021*. [Tesis de maestría, Universidad Cesar Vallejo].

Quezada, A. N., & Rodríguez, L. E. (2019). *El método lúdico para desarrollar la autonomía en niños de cuatro años de la Institución Educativa Privada “Mundo en Acción”*. [Tesis de maestría, Universidad César

Vallejo]. <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/47147>

Toro Jaramillo, L. F. (2020). Fortalecimiento de las relaciones interpersonales desde los lenguajes expresivos por medio de estrategias lúdico pedagógicas en la institución educativa Jesús María-El Rosal. [Tesis de Licenciatura en Educación Prescolar, Institución Universitaria Tecnológico de Antioquia <https://dspace.tdea.edu.co/bitstream/handle/tdea/781/Relaciones%20interpersonales.pdf>

Torres, G., & De Jesús, C. (2022). *Rincón de juego simbólico en la autonomía de los estudiantes de 4 a 5 años* (Bachelor's thesis, Universidad Estatal Península de Santa Elena).

UNICEF Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia. (2016). *Todos los niños y niñas tienen derechos. Convención sobre los derechos del niño*. <https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=N1kjDAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA6&dq=convencion+de+los+derechos+del+ni%C3%B1o&ots=HRwYGLa7aH&sig=AuolomTwZjAOGg9zpxxFfUwlzcU#v=onepage&q&f=false>

UNICEF. (2019). *Cada niño aprende: Estrategia de Educación de UNICEF 2019– 2030*. <https://www.unicef.org/media/64846/file/Estrategia-educacion-UNICEF2019–2030.pdf>

ANEXO

Anexo 1: Operalización de variables

VARIABLES	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIONES	INDICADORES
Actividades lúdicas	Nunes (2016) la forma de expresarse, emocionarse, distraerse, entretenerse, divertirse y de sano esparcimiento entre niños adultos.	<i>El estudio se medirá mediante un instrumento de tres dimensiones</i>	libres	Reproducción Creación
			dirigidas	Manifestación Dar a conocer
				Demostración
			socioafectiva	Físico Emocional
				Intelectual
Habilidades interpersonales	Bar - On, & Parker (2018), son las destrezas que adquieren las personas o desarrollan que permiten desenvolverse o tener emociones entre dos o más persona	Se medirá con un instrumento que contiene tres dimensiones	Empatía	Comprender a los demás. Aprecia los sentimientos de los demás. Relaciones mutuas satisfactorias. Liderazgo Solución de conflictos
			Relaciones interpersonales	Manejar las emociones Generar actividades que motiven su desarrollo Contagiar emociones positivas
			Responsabilidad social	Reconocer las emociones de Los demás Identificar y crecer juntos

Anexo 2: Matriz de consistência

TÍTULO: ACTIVIDADES LÚDICAS Y HABILIDADES INTERPERSONALES EN ESTUDIANTES DE TERCERO DE PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DOS DE MAYO DE TAMBOPATA, 2025				
PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES / DIMENSIONES	METODOLOGÍA
PROBLEMA GENERAL	OBJETIVO GENERAL	HIPÓTESIS GENERAL	VARIABLE DE ESTUDIO 1	TIPO DE INVESTIGACIÓN
¿Cuál es la relación que existe entre las actividades lúdicas y las habilidades interpersonales en estudiantes de tercero de primaria de la Institución Educativa Dos de Mayo de Tambopata, 2023?	Determinar la relación que existe entre las actividades lúdicas y las habilidades interpersonales en estudiantes de tercero de primaria de la Institución Educativa Dos de Mayo de Tambopata, 2023.	Existe relación significativa entre las actividades lúdicas y las habilidades interpersonales en estudiantes de tercero de primaria de la Institución Educativa Dos de Mayo de Tambopata, 2023.	Variables (X) ACTIVIDADES LÚDICAS DIMENSIONES 1- Actividades libres 2-Actividades dirigidas 3-Actividades socioafectivas	Tipo: Básica Método: Hipotético-Deductivo Enfoque: Cuantitativo Nivel: descriptiva, correlacional. Diseño: no experimental Corte: Transversal Muestra: 136 estudiantes Técnica: Observación Instrumento: Guía de observación para ambas variables M = estudiantes de educación inicial V₁ = Estrategias lúdicas V₂ = Desarrollo de autonomía
PROBLEMAS ESPECÍFICOS	OBJETIVOS ESPECÍFICOS	HIPÓTESIS ESPECÍFICAS	VARIABLE DE ESTUDIO 2	Prueba estadística Se buscará demostrar si existe o no relación entre las variables propuestas. Mediante prueba de normalidad Técnica de Análisis de Datos IBMM Spss Statistics 25
PE1: ¿Cuál es la relación que existe entre las actividades lúdicas de imaginación y las habilidades interpersonales en estudiantes de tercero de primaria de la Institución Educativa Dos de Mayo de Tambopata, 2023? PE2: ¿Cuál es la relación que existe entre las actividades lúdicas expresivas y las habilidades interpersonales en estudiantes de tercero de primaria de la Institución	OE1: Determinar la relación que existe entre las actividades lúdicas de imaginación y las habilidades interpersonales en estudiantes de tercero de primaria de la Institución Educativa Dos de Mayo de Tambopata, 2023. OE2: Determinar la relación que existe entre las actividades lúdicas expresivas y las habilidades interpersonales en estudiantes de tercero de primaria de la Institución	H1: Existe relación significativa entre las actividades lúdicas de imaginación y las habilidades interpersonales en estudiantes de tercero de primaria de la Institución Educativa Dos de Mayo de Tambopata, 2023. H2: Existe relación significativa entre las actividades lúdicas expresivas y las habilidades interpersonales en estudiantes de tercero de primaria de la Institución	Variable (Y) HABILIDADES INTERPERSONALES DIMENSIONES 1- Empatía 2- Relaciones interpersonales 3- Responsabilidad social	

Educativa Dos de Mayo de Tambopata, 2023? PE3: ¿Cuál es la relación que existe entre las actividades lúdicas de desarrollo y las habilidades interpersonales en estudiantes de tercero de primaria de la Institución Educativa Dos de Mayo de Tambopata, 2023?	Educativa Dos de Mayo de Tambopata, 2023. OE3: Determinar la relación que existe entre las actividades lúdicas de desarrollo y las habilidades interpersonales en estudiantes de tercero de primaria de la Institución Educativa Dos de Mayo de Tambopata, 2023.	Educativa Dos de Mayo de Tambopata, 2023. H3: Existe relación significativa entre las actividades lúdicas de desarrollo y las habilidades interpersonales en estudiantes de tercero de primaria de la Institución Educativa Dos de Mayo de Tambopata, 2023.		
--	--	---	--	--

Anexo 3: Instrumentos

UNIVERSIDAD NACIONAL AMAZÓNICA DE MADRE DE DIOS
FACULTAD DE EDUCACIÓN
Escuela Académica Profesional de Educación

FICHA DE OBSERVACIÓN: ACTIVIDADES LÚDICAS

Estimado/a profesor/a, el presente instrumento tiene por finalidad analizar las actividades lúdicas entre los estudiantes/as, por esta razón es que solicitamos su apoyo brindándonos la información requerida. Le agradecemos de antemano su colaboración, la cual será un aporte para la presente investigación. Por favor, marcar con una equis la respuesta que considere.

Escala de valor.

Nunca = 1

A veces = 2

Casi siempre = 3

Siempre = 4

Nº	VARIABLE 1: ACTIVIDADES LÚDICAS				
	DIMENSIÓN 1: ACTIVIDADES LIBRES	1	2	3	4
1	Al estudiante le resulta fácil captar la idea de juego con los compañeros				
2	Entiende los elementos de la actividad lúdica que se propone en clase				
3	A partir de la explicación del /de la profesor/a propone iniciativas para jugar y no aburrirse				
4	Sigue las instrucciones de los juegos que proponen y cuando no entiende imagina la secuencia				
5	Tiene confianza en los juegos que realizan en el colegio				
6	Puede entender los juegos que realizan y lo llevan a ser creativo				
	DIMENSIÓN 2: ACTIVIDADES DIRIGIDAS	1	2	3	4
6	Sigue indicaciones durante la actividad lúdica				
7	Participa en juegos dramático representando personajes				
8	Reproduce instrucciones del profesor expresándolas				
9	Utiliza los gestos que requieren las actividades de juego				
10	El estudiante coordina los movimientos exigidos durante la actividad lúdica				
11	Realiza actividades que le hacen sentirse libre				
12	Las actividades lúdicas le permiten desenvolverse de manera divertida				
	DIMENSIÓN 3: ACTIVIDADES SOCIOAFECTIVAS	1	2	3	4
13	El estudiante usa las partes de su cuerpo para comunicar a sus compañeros				
14	El estudiante salta de manera continua durante la actividad lúdica				
15	El estudiante demuestra confianza durante la actividad				
16	El estudiante disfruta de todas las actividades				
17	El estudiante reconoce sus emociones durante las actividades que se desarrollan				
18	Las actividades académicas se realizan con sentido lúdico				

CUESTIONARIO SOBRE EL HABILIDADES INTERPERSONALES

(Modificado de Bar-On,, y Parker, 2018).

Estimado estudiante, el presente instrumento es parte de un estudio científico con la finalidad de recoger información valiosa sobre relaciones interpersonales, al mismo tiempo precisar que la encuesta es íntegramente anónima y sus resultados son de carácter confidencial.

No existen respuestas correctas o incorrectas, por favor responda sinceramente según su percepción, siendo necesario responder la totalidad de las preguntas.

Datos generales:

Instrucciones: Marca con una “X” solo una alternativa la que crea conveniente.

5=Siempre 4=Casi siempre 3=Rara vez 2=Casi nunca 1= Nunca

N.º	Ítems	categorías				
DIMENSIÓN 1: EMPATÍA		S	CS	RV	CN	N
01	Es bueno para comprender los sentimientos de la personas.					
02	Se detendría y ayudaría a un niño que llora por encontrar a sus padres, aun cuando tuviese algo que hacer en ese momento					
03	Es sensible a los sentimientos de las otras personas					
04	Intenta no herir los sentimientos de los demás.					
05	Sabe cómo se sienten las personas de su entorno.					
06	Piensa bien de todas las personas.					
07	Para él es fácil decirle a las personas cómo me siente					
DIMENSIÓN 2: RELACIONES INTERPERSONALES		S	CS	RV	CN	N
09	Le resulta fácil hacer amigos					
10	Los demás piensan que es una persona sociable					
11	Es capaz de respetar a los demás					
12	Tener amigos es importante y saber entenderlos es mejor					
13	Hace amigos fácilmente.					
DIMENSIÓN 3: RESPONSABILIDAD SOCIAL		S	CS	RV	CN	N
14	Asume como importante participar en las actividades que ayudan a su escuela y comunidad					
15	Considera que su participación en la comunidad es necesaria.					
16	Le es fácil comprender las cosas nuevas.					
17	No se da por vencido (a) ante un problema hasta que lo resuelve					
18	Le agrada hacer cosas para los demás.					

Anexo 4: Constancia de aplicación de investigación



GOBIERNO REGIONAL DE MADRE DE DIOS
DIRECCION REGIONAL DE EDUCACIÓN
INSTITUCION EDUCATIVA EMBLEMÁTICA "DOS DE MAYO"



"AÑO DE LA UNIDAD, LA PAZ Y EL DESARROLLO"
"MADRE DE DIOS CAPITAL DE LA BIODIVERSIDAD DEL PERÚ"

CONSTANCIA DE APLICACIÓN DE
INSTRUMENTOS DE TESIS

EL DIRECTOR DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA EMBLEMÁTICA
"DOS DE MAYO" DE PUERTO MALDONADO, QUIEN SUSCRIBE:

HACE CONSTAR:

Que, en la Institución Educativa Emblemática "Dos de Mayo" de Puerto Maldonado, los investigadores **Jorge Luis MENDOZA HANCCO** y **Diego Alex GARCÍA TAPARA**, aplicaron Instrumentos de Investigación denominado:

1. Actividades lúdicas
2. Habilidades interpersonales.

Dirigido a los estudiantes del tercer grado de primaria de nuestra institución educativa; los mismo tuvieron como fecha de aplicación los meses de octubre y noviembre del 2023.

Se expide la presente Constancia a solicitud de la parte interesada para los fines que estime conveniente.

Puerto Maldonado, 14 de diciembre del 2023.



Lic. Marcos Orlando Alviar Lujan
DIRECTOR (a)
I.E.E. DOS DE MAYO

Cc.
Archivo
MOAL-DIR.
Wmfch- Técnico Administrativo.

Anexo 5: Solicitudes y validaciones de investigación



UNIVERSIDAD NACIONAL AMAZÓNICA DE MADRE DE DIOS

FACULTAD DE EDUCACIÓN
Escuela Académica Profesional de Educación

Puerto Maldonado, 18 de noviembre del 2023

Señor (a) Dr. Manuel Felipe Guevara Duarez

DOCENTE DE LA UNAMAD

PRESENTE. -

Asunto: Validación de Instrumentos

Tenemos el agrado de dirigirnos a Ud. Para saludarlo cordialmente y al mismo tiempo hacer de su conocimiento que me encuentro realizando la investigación científica-pedagógica sobre el tema:

“Actividades lúdicas y habilidades interpersonales en estudiantes de tercer grado de primaria Institución Educativa Dos de Mayo de Tambopata, 2023”,

Como especialista en investigación científico-pedagógica con amplia experiencia en el tema. Solicito su colaboración para que emita su opinión sobre los instrumentos de recolección de datos adjuntos, a fin de calcular indicadores subjetivos de validez, Calificando elemento por elemento a partir de sus puntuaciones con la respectiva escala de respuesta.

Mucho apreciaremos pueda evaluar el referido documento, para ello adjuntamos lo siguiente:

La matriz de consistencia.

Instrumentos de recojo de información.

Fichas de evaluación del Instrumento.

Agradecemos a Ud. la atención a la presente, como también deseo expresarle la consideración más distinguida.

Atentamente

GARCÍA TAPARA, Diego Alex
76085501
Investigador

MENDOZA HANCCO, Jorge Luis
76784916
Investigador



UNIVERSIDAD NACIONAL AMAZÓNICA DE MADRE DE DIOS
FACULTAD DE EDUCACIÓN
Escuela Académica Profesional de Educación

FICHA DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO DE RECOJO DE INFORMACIÓN

JUICIO DE EXPERTOS

1. DATOS INFORMATIVOS

Apellido y Nombre del Informante	Especialidad del evaluador(a)	Cargo o Institución donde Labora	Nombre del Instrumento de Evaluación	Autor(a) del Instrumento
Manuel Felipe Guevara Duarez	Psicología y Educación	UNAMAD	GUÍA DE OBSERVACIÓN CUESTIONARIO: DISCIPLINA POSITIVA	Propio

Actividades lúdicas y habilidades interpersonales en estudiantes de tercer grado de primaria Institución Educativa Dos de Mayo de Tambopata, 2023

2. ASPECTOS DE VALIDACIÓN

INDICADORES	CRITERIOS	Deficiente 0-20%	Regular 21-40%	Buena 41-60%	Muy buena 61-80%	Excelente 81-100%
1. CLARIDAD	Está formulado con lenguaje apropiado				X	
2. OBJETIVIDAD	Está expresado en conductas observables				X	
3. ACTUALIDAD	Adecuado al avance de la ciencia y la tecnología.					X
4. ORGANIZACIÓN	Los ítems del instrumento reflejan organización lógica.				X	
5. SUFICIENCIA	Comprende los aspectos en cantidad y calidad.				X	
6. INTENCIONALIDAD	Adecuado para valorar aspectos de las estrategias.				X	
7. CONSISTENCIA	Basado en aspectos teórico científicos.					X
8. COHERENCIA	Entre los índices, indicadores y las dimensiones.				X	
9. METODOLOGIA	La estrategia responde al propósito del diagnóstico.				X	
10. PERTINENCIA	El instrumento es funcional para el propósito de la investigación				X	

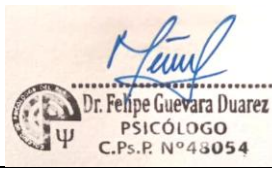
3. OPINIÓN DE VALIDACIÓN

Aplicable [X]

Aplicable después de corregir []

No aplicable []

4. PROMEDIO DE VALIDACIÓN

Puerto Maldonado, 19 de noviembre del 2023	40599776	 Dr. Felipe Guevara Duarez PSICÓLOGO C.Ps.R. N° 43054	958723285
Lugar y fecha	DNI	Firma del Experto	Teléfono

FICHA DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO DE RECOJO DE INFORMACIÓN

JUICIO DE EXPERTOS

1. DATOS INFORMATIVOS

Apellido y Nombre del Informante	Especialidad del evaluador(a)	Cargo o Institución donde Labora	Nombre del Instrumento de Evaluación	Autor(a) del Instrumento
Miguel Quiroz Barrantes	Psicología y Educación	UNAMAD	GUÍA DE OBSERVACIÓN: HABILIDADES INTERPERSONALES	Bar-On,, y Parker

TÍTULO: Disciplina positiva y normas de convivencia en estudiantes de sexto de primaria de la Institución Educativa Faustino Maldonado Tambopata, 2023

2. ASPECTOS DE VALIDACIÓN

INDICADORES	CRITERIOS	Deficiente 0-20%	Regular 21-40%	Buena 41- 60 %	Muy buena 61-80%	Excelente 81-100%
1. CLARIDAD	Está formulado con lenguaje apropiado				X	
2. OBJETIVIDAD	Está expresado en conductas observables				X	
3. ACTUALIDAD	Adecuado al avance de la ciencia y la tecnología.				X	
4. ORGANIZACIÓN	Los ítems del instrumento reflejan organización lógica.					X
5. SUFICIENCIA	Comprende los aspectos en cantidad y calidad.				X	
6. INTENCIONALIDAD	Adecuado para valorar aspectos de las estrategias.				X	
7. CONSISTENCIA	Basado en aspectos teórico científicos.				X	
8. COHERENCIA	Entre los índices, indicadores y las dimensiones.				X	
9. METODOLOGIA	La estrategia responde al propósito del diagnóstico.				X	
10. PERTINENCIA	El instrumento es funcional para el propósito de la investigación				X	

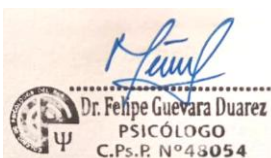
3. OPINIÓN DE VALIDACIÓN

Aplicable [X]

Aplicable después de corregir []

No aplicable []

4. PROMEDIO DE VALIDACIÓN

Puerto Maldonado, 19 de noviembre del 2023	40296523	 Dr. Felipe Guevara Duarez PSICÓLOGO C.P.S.R. N°48054	987892023
Lugar y fecha	DNI	Firma del Experto	Teléfono



UNIVERSIDAD NACIONAL AMAZÓNICA DE MADRE DE DIOS

FACULTAD DE EDUCACIÓN
Escuela Académica Profesional de Educación

Puerto Maldonado, 18 de octubre del 2023

Señor (a) Mg. Luis Urbina Puma

DOCENTE DE LA UNAMAD

PRESENTE. -

**Asunto: Validación de
Instrumentos**

Tenemos el agrado de dirigirnos a Ud. Para saludarlo cordialmente y al mismo tiempo hacer de su conocimiento que me encuentro realizando la investigación científica-pedagógica sobre el tema:

“Actividades lúdicas y habilidades interpersonales en estudiantes de tercer grado de primaria Institución Educativa Dos de Mayo de Tambopata, 2023”,

Como especialista en investigación científico-pedagógica con amplia experiencia en el tema. Solicito su colaboración para que emita su opinión sobre los instrumentos de recolección de datos adjuntos, a fin de calcular indicadores subjetivos de validez, Calificando elemento por elemento a partir de sus puntuaciones con la respectiva escala de respuesta.

Mucho apreciaremos pueda evaluar el referido documento, para ello adjuntamos lo siguiente:

1. La matriz de consistencia.
2. Instrumentos de recojo de información.
3. Fichas de evaluación del Instrumento.

Agradecemos a Ud. la atención a la presente, como también deseo expresarle la consideración más distinguida.

Atentamente

GARCÍA TAPARA, Diego Alex
76085501
Investigador

MENDOZA HANCCO, Jorge Luis
76784916
Investigador



Universidad Nacional Amazónica de Madre de Dios
Facultad de Educación
Escuela académico Profesional de Educación

FICHA DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO DE RECOJO DE INFORMACIÓN

JUICIO DE EXPERTOS

I. DATOS INFORMATIVOS

Apellido y Nombre del Informante	Especialidad del evaluador(a)	Cargo o Institución donde Labora	Nombre del Instrumento de Evaluación	Autor(a) del Instrumento
LUIS URBINA PUMA	Educación	Universidad Nacional Amazónica de Madre de Dios	GUÍA DE OBSERVACIÓN: ACTIVIDADES LÚDICAS	PROPIO
Actividades lúdicas y habilidades interpersonales en estudiantes de tercer grado de primaria Institución Educativa Dos de Mayo de Tambopata, 2023				

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN

INDICADORES	CRITERIOS	Deficiente 0-20%	Regular 21-40%	Buena 41- 60 %	Muy buena 61-80%	Excelente 81-100%
1. CLARIDAD	Está formulado con lenguaje apropiado				X	
2. OBJETIVIDAD	Está expresado en conductas observables				X	
3. ACTUALIDAD	Adecuado al avance de la ciencia y la tecnología.					X
4. ORGANIZACIÓN	Los ítems del instrumento reflejan organización lógica.				X	
5. SUFICIENCIA	Comprende los aspectos en cantidad y calidad.				X	
6. INTENCIONALIDAD	Adecuado para valorar aspectos de las estrategias.					X
7. CONSISTENCIA	Basado en aspectos teórico científicos.				X	
8. COHERENCIA	Entre los índices, indicadores y las dimensiones.					X
9. METODOLOGIA	La estrategia responde al propósito del diagnóstico.					X
10. PERTINENCIA	El instrumento es funcional para el propósito de la investigación				X	

III. OPINIÓN DE VALIDACIÓN

Aplicable [X] Aplicable después de corregir [] No aplicable []

IV.

Puerto Maldonado, 19 de octubre del 2023	44159226		950280837
Lugar y fecha	DNI	Firma del Experto	Teléfono



Universidad Nacional Amazónica de Madre de Dios
Facultad de Educación
Escuela académico Profesional de Educación

FICHA DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO DE RECOJO DE INFORMACIÓN

JUICIO DE EXPERTOS

I. DATOS INFORMATIVOS

Apellido y Nombre del Informante	Especialidad del evaluador(a)	Cargo o Institución donde Labora	Nombre del Instrumento de Evaluación	Autor(a) del Instrumento
LUIS URBINA PUMA	Educación	Universidad Nacional Amazónica de Madre de Dios	GUÍA DE OBSERVACIÓN: HABILIDADES INTERPERSONALES	Bar-On,, y Parker
Actividades lúdicas y habilidades interpersonales en estudiantes de tercer grado de primaria Institución Educativa Dos de Mayo de Tambopata, 2023				

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN

INDICADORES	CRITERIOS	Deficiente 0-20%	Regular 21-40%	Buena 41- 60 %	Muy buena 61-80%	Excelente 81-100%
1. CLARIDAD	Está formulado con lenguaje apropiado					X
2. OBJETIVIDAD	Está expresado en conductas observables				X	
3. ACTUALIDAD	Adecuado al avance de la ciencia y la tecnología.				X	
4. ORGANIZACIÓN	Los ítems del instrumento reflejan organización lógica.					X
5. SUFICIENCIA	Comprende los aspectos en cantidad y calidad.				X	
6. INTENCIONALIDAD	Adecuado para valorar aspectos de las estrategias.				X	
7. CONSISTENCIA	Basado en aspectos teórico científicos.				X	
8. COHERENCIA	Entre los índices, indicadores y las dimensiones.					X
9. METODOLOGIA	La estrategia responde al propósito del diagnóstico.				X	
10. PERTINENCIA	El instrumento es funcional para el propósito de la investigación				X	

III. OPINIÓN DE VALIDACIÓN

Aplicable [X]

Aplicable después de corregir []

No aplicable []

IV.

Puerto Maldonado, 19 de octubre del 2023	44159226		950280837
Lugar y fecha	DNI	Firma del Experto	Teléfono



UNIVERSIDAD NACIONAL AMAZÓNICA DE MADRE DE DIOS
FACULTAD DE EDUCACIÓN
Escuela Académica Profesional de Educación

Puerto Maldonado, 18 de octubre del 2023

Señor (a) Mg. Llen Alin Meza Orué

DOCENTE DE LA UNVIERSIDAD NACIONAL AMAZÓNICA DE MADRE DE DIOS

PRESENTE. -

Asunto: Validación de Instrumentos

Tenemos el agrado de dirigirnos a Ud. Para saludarlo cordialmente y al mismo tiempo hacer de su conocimiento que me encuentro realizando la investigación científica-pedagógica sobre el tema:

“Actividades lúdicas y habilidades interpersonales en estudiantes de tercer grado de primaria Institución Educativa Dos de Mayo de Tambopata, 2023”,

Como especialista en investigación científico-pedagógica con amplia experiencia en el tema. Solicito su colaboración para que emita su opinión sobre los instrumentos de recolección de datos adjuntos, a fin de calcular indicadores subjetivos de validez, Calificando elemento por elemento a partir de sus puntuaciones con la respectiva escala de respuesta.

Mucho apreciaremos pueda evaluar el referido documento, para ello adjuntamos lo siguiente:

La matriz de consistencia.

Instrumentos de recojo de información.

Fichas de evaluación del Instrumento.

Agradecemos a Ud. la atención a la presente, como también deseo expresarle la consideración más distinguida.

Atentamente

GARCÍA TAPARA, Diego Alex
76085501
Investigador

MENDOZA HANCCO, Jorge Luis
76784916
Investigador



UNIVERSIDAD NACIONAL AMAZÓNICA DE MADRE DE DIOS
FACULTAD DE EDUCACIÓN
Escuela Académica Profesional de Educación

FICHA DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO DE RECOJO DE INFORMACIÓN

JUICIO DE EXPERTOS

5. DATOS INFORMATIVOS

Apellido y Nombre del Informante	Especialidad del evaluador(a)	Cargo o Institución donde Labora	Nombre del Instrumento de Evaluación	Autor(a) del Instrumento
Llen Alin Meza Orué	Educación	UNAMAD	GUÍA DE OBSERVACIÓN: ACTIVIDADES LÚDICAS	Propio
Actividades lúdicas y habilidades interpersonales en estudiantes de tercer grado de primaria Institución Educativa Dos de Mayo de Tambopata, 2023				

6. ASPECTOS DE VALIDACIÓN

INDICADORES	CRITERIOS	Deficiente 0-20%	Regular 21-40%	Buena 41-60%	Muy buena 61-80%	Excelente 81-100%
1. CLARIDAD	Está formulado con lenguaje apropiado				X	
2. OBJETIVIDAD	Está expresado en conductas observables				X	
3. ACTUALIDAD	Adecuado al avance de la ciencia y la tecnología.				X	
4. ORGANIZACIÓN	Los ítems del instrumento reflejan organización lógica.				X	
5. SUFICIENCIA	Comprende los aspectos en cantidad y calidad.				X	
6. INTENCIONALIDAD	Adecuado para valorar aspectos de las estrategias.					X
7. CONSISTENCIA	Basado en aspectos teórico científicos.				X	
8. COHERENCIA	Entre los índices, indicadores y las dimensiones.				X	
9. METODOLOGÍA	La estrategia responde al propósito del diagnóstico.				X	
10. PERTINENCIA	El instrumento es funcional para el propósito de la investigación				X	

7. OPINIÓN DE VALIDACIÓN

Aplicable ☒]

Aplicable después de corregir [☐]

No aplicable [☐]

8. PROMEDIO DE VALIDACIÓN

Puerto Maldonado, 20 de octubre del 2023	44572679		982733620
Lugar y fecha	DNI	Firma del Experto	Teléfono

FICHA DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO DE RECOJO DE INFORMACIÓN

JUICIO DE EXPERTOS

5. DATOS INFORMATIVOS

Apellido y Nombre del Informante	Especialidad del evaluador(a)	Cargo o Institución donde Labora	Nombre del Instrumento de Evaluación	Autor(a) del Instrumento
Llen Alin Meza Orué	Educación	UNAMAD	CUESTIONARIO: NORMAS DE CONVIVENCIA	Bar-On,, y Parker

Actividades lúdicas y habilidades interpersonales en estudiantes de tercer grado de primaria Institución Educativa Dos de Mayo de Tambopata, 2023

6. ASPECTOS DE VALIDACIÓN

INDICADORES	CRITERIOS	Deficiente 0-20%	Regular 21-40%	Buena 41- 60 %	Muy buena 61-80%	Excelente 81-100%
1. CLARIDAD	Está formulado con lenguaje apropiado					X
2. OBJETIVIDAD	Está expresado en conductas observables					X
3. ACTUALIDAD	Adecuado al avance de la ciencia y la tecnología.					X
4. ORGANIZACIÓN	Los ítems del instrumento reflejan organización lógica.					X
5. SUFICIENCIA	Comprende los aspectos en cantidad y calidad.				X	
6. INTENCIONALIDAD	Adecuado para valorar aspectos de las estrategias.					X
7. CONSISTENCIA	Basado en aspectos teórico científicos.				X	
8. COHERENCIA	Entre los índices, indicadores y las dimensiones.				X	
9. METODOLOGIA	La estrategia responde al propósito del diagnóstico.				X	
10. PERTINENCIA	El instrumento es funcional para el propósito de la investigación				X	

7. OPINIÓN DE VALIDACIÓN

Aplicable [X]

Aplicable después de corregir []

No aplicable []

8. PROMEDIO DE VALIDACIÓN

Puerto Maldonado, 20 de octubre del 2023	44572679		98273362 0
Lugar y fecha	DNI	Firma del Experto	Teléfono