



Universidad Nacional Mayor de San Marcos

Universidad del Perú. Decana de América

Facultad de Educación

Escuela Profesional de Educación Física

**Actividades lúdicas y relación en las habilidades
sociales en los estudiantes de 1ro de primaria de una
institución educativa pública de Lima, año 2022**

TESIS

Para optar el Título Profesional de Licenciada en Educación
Física

AUTOR

Cristina Solansh Brenda HUAROTO SONCCO

ASESOR

Dr. Mitchell Alberto ALARCON DIAZ

Lima, Perú

2024



Reconocimiento - No Comercial - Compartir Igual - Sin restricciones adicionales

<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>

Usted puede distribuir, remezclar, retocar, y crear a partir del documento original de modo no comercial, siempre y cuando se dé crédito al autor del documento y se licencien las nuevas creaciones bajo las mismas condiciones. No se permite aplicar términos legales o medidas tecnológicas que restrinjan legalmente a otros a hacer cualquier cosa que permita esta licencia.

Referencia bibliográfica

Huaroto, C. (2024). *Actividades lúdicas y relación en las habilidades sociales en los estudiantes de 1ro de primaria de una institución educativa pública de Lima, año 2022*. [Tesis de pregrado, Universidad Nacional Mayor de San Marcos, Facultad de Educación, Escuela Profesional de Educación Física]. Repositorio institucional Cybertesis UNMSM.

Metadatos complementarios

Datos de autor	
Nombres y apellidos	Cristina Solansh Brenda Huaroto Soncco
Tipo de documento de identidad	DNI
Número de documento de identidad	48175908
URL de ORCID	https://orcid.org/0009-0008-4879-7967
Datos de asesor	
Nombres y apellidos	Mitchell Alberto Alarcón Diaz
Tipo de documento de identidad	DNI
Número de documento de identidad	09728050
URL de ORCID	https://orcid.org/0000-0003-0027-5701
Datos del jurado	
Presidente del jurado	
Nombres y apellidos	Hernando Diaz Andia
Tipo de documento	DNI
Número de documento de identidad	06045204
Miembro del jurado 1	
Nombres y apellidos	Lucia Mireya Soria Villanueva
Tipo de documento	DNI
Número de documento de identidad	06708188
Miembro del jurado 2	
Nombres y apellidos	Luis Martin Chávez Alvan
Tipo de documento	DNI
Número de documento de identidad	07295790
Miembro del jurado 3	
Nombres y apellidos	-
Tipo de documento	-

Número de documento de identidad	
Datos de investigación	
Línea de investigación	Recreación y tiempo libre
Grupo de investigación	No aplica
Agencia de financiamiento	Autofinanciado
Ubicación geográfica de la investigación	I. E. N° 1137 José Antonio Encinas País: Perú Departamento: Lima Provincia: Lima Distrito: Santa Anita Latitud: -12.05015 Longitud: 76.96337
Año o rango de años en que se realizó la investigación	2022
URL de disciplinas OCDE	http://purl.org/pe-repo/ocde/ford#5.03.01





ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TESIS

N° 005-2024-EPEF-FE/UNMSM

En la ciudad de Lima, a los 02 días del mes de abril de 2024, siendo las 08:00 horas, se reunió en acto público el Jurado Examinador para la sustentación de la Tesis titulada: "ACTIVIDADES LÚDICAS Y RELACIÓN EN LAS HABILIDADES SOCIALES EN LOS ESTUDIANTES DE 1RO DE PRIMARIA DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PÚBLICA DE LIMA, AÑO 2022", que presenta el Bachiller HUAROTO SONCCO CRISTINA SOLANSH BRENDA, para optar el Título Profesional de Licenciada en Educación Física.

Luego de la exposición y absueltas las preguntas del Jurado Examinador se procedió a la calificación individual y secreta, habiendo sido evaluado *MUY BUENO*....., con la calificación de *Dieciocho*..... (18.).

Como testimonio del acto realizado, cada uno de los miembros del jurado procedió a suscribir la presente ACTA para que sea remitida a las instancias correspondientes, a fin de que se expida previo trámite administrativo, el diploma que acredite al bachiller como Licenciado en Educación Física.

En señal de conformidad, siendo las *09:00* horas se suscribe la presente acta, dándose por concluido el acto.

Dr. HERNANDO DIAZ ANDIA
Presidente

Dr. MITCHELL ALBERTO ALARCON DIAZ
Asesor

Mg. LUCIA MIREYA SORIÁ VILLANUEVA
Jurado Informante

Mg. LUIS MARTÍN CHAVEZ ALVAN
Jurado Informante

CERTIFICADO DE SIMILITUD

RESOLUCIÓN RECTORAL-002616-2023-R/UNMSM
Adenda: RESOLUCIÓN RECTORAL-007284-2023-R/UNMSM

Yo Mitchell Alberto Alarcon Diaz en mi condición de asesor acreditado con DICTAMEN DICTAMEN VIRTUAL No 078-2023-EPEF-FE/UNMSM de la tesis de investigación, cuyo título es **Actividades lúdicas y relación en las habilidades sociales en los estudiantes de 1ro de primaria de una institución educativa pública de Lima, año 2022**, presentado por la bachiller **Cristina Solansh Brenda Huaroto Soncco** para optar título de Licenciado en Educación Física **CERTIFICO** que se ha cumplido con lo establecido en la Directiva de Originalidad y de Similitud de Trabajos Académicos, de Investigación y Producción Intelectual. Según la revisión, análisis y evaluación mediante el software de similitud textual, el documento evaluado cuenta con el porcentaje de 19% de similitud, nivel **PERMITIDO** para continuar con los trámites correspondientes y para su **publicación en el repositorio institucional**.

Se emite el presente certificado en cumplimiento de lo establecido en las normas vigentes, como uno de los requisitos para la obtención del grado/ título/ especialidad correspondiente.

Firma del Asesor  DNI: 09728050

Nombres y apellidos del asesor: Mitchell Alberto Alarcon Diaz



Índice General

I.	Introducción.....	1
1.1.	Planteamiento del problema.....	1
1.1.1.	<i>Determinación del problema</i>	1
1.1.2.	<i>Formulación del problema</i>	3
1.1.3.	<i>Problema general</i>	3
1.1.4.	<i>Problemas específicos</i>	3
1.2.	Objetivos de investigación	3
1.2.1.	<i>General</i>	3
1.2.2.	<i>Específicos</i>	4
1.3.	Justificación o importancia.....	4
1.4.	Limitaciones de la investigación.....	5
II.	Revisión de la literatura	6
2.1.	Marco teórico	6
2.2.	Antecedentes del estudio.....	6
2.3.1.	<i>Antecedentes Internacionales</i>	6
2.3.2.	<i>Antecedentes Nacionales</i>	8
2.3.	Bases teóricas	11
2.4.1.	<i>Teoría estructuralista de Jean Piaget</i>	11
2.4.2.	<i>Teoría sociocultural de Lev Vigotsky</i>	12
2.4.3.	<i>Actividades Lúdicas</i>	13
2.4.4.	<i>Teoría del Aprendizaje Social de Albert Bandura</i>	15
2.4.5.	<i>Habilidades sociales</i>	16
2.4.	Definición de términos básicos	20

IV. III. Hipótesis y variables	22
3.1. Hipótesis.....	22
3.1.1. Hipótesis general	22
3.1.2. Hipótesis específicas.....	22
3.2. Variables.....	23
3.3. Operacionalización de las variables	24
V. Materiales y métodos	26
5.1. Área de estudio.....	26
5.2. Diseño de investigación	26
5.3. Población y muestra	27
5.3.1. <i>Población</i>	27
5.3.2. <i>Muestra</i>	28
5.4. Procedimientos, técnica e instrumentos de recolección de información.....	29
5.4.1. <i>Procedimientos</i>	29
5.4.2. <i>Técnica e instrumentos</i>	29
5.5. Análisis estadístico.....	32
VI. Resultados.....	33
6.1. Presentación y análisis de los resultados.....	33
6.1.1. <i>Resultados descriptivos</i>	33
6.1.2. <i>Resultados inferenciales</i>	44
VII. Discusión.....	51
VIII. Conclusiones y recomendaciones	56
IX. Referencias.....	59
X. Anexos	67

Índice de tablas

Tabla 1 Población de estudiantes	28
Tabla 2 <i>Muestra seleccionada de estudiantes</i>	28
Tabla 3 Validez del Instrumento Escala de Actividades lúdicas	30
Tabla 4 Validez del Instrumento Escala de Habilidades Sociales	30
Tabla 5 <i>Fiabilidad del Instrumento actividades lúdicas</i>	31
Tabla 6 <i>Fiabilidad del Instrumento Habilidades Sociales</i>	32
Tabla 7 <i>Niveles de la variable actividades lúdicas</i>	33
Tabla 8 <i>Niveles de la dimensión desarrollo de habilidades</i>	34
Tabla 9 <i>Niveles de la dimensión consolidación de conocimientos</i>	35
Tabla 10 <i>Niveles de la dimensión de fortalecimiento de valores</i>	36
Tabla 11 <i>Niveles de la variable habilidades sociales (HS)</i>	37
Tabla 12 <i>Niveles de la dimensión primeras habilidades sociales</i>	38
Tabla 13 <i>Niveles de las habilidades avanzadas</i>	39
Tabla 14 <i>Niveles de las habilidades relacionadas con los sentimientos</i>	40
Tabla 15 Niveles de las habilidades alternativas frente a la agresión	41
Tabla 16 <i>Niveles de las alternativas frente al estrés</i>	42
Tabla 17 <i>Niveles de habilidades de planificación</i>	43
Tabla 18 Contrastación de hipótesis general	44
Tabla 19 Contrastación de primera hipótesis específica	45
Tabla 20 Contrastación de segunda hipótesis específica	46
Tabla 21 Contrastación de tercera hipótesis específica	47
Tabla 22 <i>Contrastación de cuarta hipótesis específica</i>	48
Tabla 23 Contrastación de cuarta hipótesis específica	49
Tabla 24 Contrastación de cuarta hipótesis específica	50

Resumen

Este acto investigativo propuso determinar cómo se relacionan las actividades lúdicas (AL) y las habilidades sociales (HS) en estudiantes de escala primaria de una institución educativa pública de Lima, año 2022. La investigación es de enfoque cuantitativo-correlacional, de tipo básica, de diseño no experimental; considerando como marco muestral a 109 discentes, como instrumento se utilizó un cuestionario por constructo de estudio. Los resultados evidenciaron un nivel “Óptimo” con un 68.8% en las AL y un nivel “Adecuado” con un 67.9% en HS. Asimismo, se evidenció una significancia entre los constructos de estudio ($p=0,000 < \alpha 0,05$ y $R_h= 0,817$) que existe una relación directa entre AL y HS en los discentes. En conclusión, existe una relación significativa casi perfecta entre AL y HS.

Palabras Clave: *Actividades sociales, Habilidades sociales*

Abstract

This investigative act proposed to determine how recreational activities (LA) and social skills (HS) are related in primary school students of a public educational institution in Lima, year 2022. The research has a quantitative-correlational approach, of a basic type, non-experimental design; Considering 109 students as a sampling frame, a questionnaire per study construct was used as an instrument. The results showed an “Optimal” level with 68.8% in the AL and an “Adequate” level with 67.9% in HS. Likewise, a significance is evident between the study constructs ($p=0.000 < 0.05$ and $R_h= 0.817$) that there is a direct relationship between AL and HS in the students. In conclusion, there is an almost perfect significant relationship between AL and HS.

Keywords: Social activities, social skills

I. Introducción

1.1. Planteamiento del problema

1.1.1. Determinación del problema

A rango global, la pandemia por el Covid-19 generó problemas en la regulación de la interacción social en los niños, donde el movimiento y el juego fueron catalogados como impacto adverso para los niños (Gallaedo-Honostroza & Díaz-Valera, 2023). Así mismo, se notó el incremento de dispositivos electrónicos, en su gran mayoría más de un 70% de infantes señalaron que se sintieron afectados al no poder salir a espacios de recreación y entretenimiento. Por otro lado, los altos índices de déficit de habitualidad fueron una de las causas principales que limitaron la realización de actividades lúdicas en casa, es decir casi un 40% de las viviendas no contaban con espacios suficientes y adecuados (Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia, UNICEF, 2021).

En la misma línea, el uso de las tecnologías en los niños y adolescentes se ha vuelto imprescindible formando parte de su vida cotidiana, es decir en la actualidad se ha vuelto de gran peligro debido al incontrolable tiempo que este grupo etario le dedica al uso de las diferentes herramientas tecnológicas, mostrando deficientes niveles de habilidades sociales, limitando su interacción y su motivación por realizar actividades o juegos con sus pares (Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia, UNICEF, 2023). En tal sentido, según Almaraz et al. (2019) la ausencia de habilidades interpersonales conlleva a que los individuos adquieran comportamientos y actitudes disfuncionales en el contexto familiar y educativo.

A nivel nacional, en Perú, a raíz de la pandemia por la Covid-19 y debido a que los adolescentes se vieron abruptamente obligados adaptarse a llevar su rutina académica en modalidad virtual disminuyó la actividad social de los adolescentes en su mayoría agravando sus problemas conductuales y emocionales, asimismo generando un impacto negativo en sus

habilidades sociales (Mateo , 2022). Por otro lado, se afirma que niños y adolescentes hacen uso excesivo de herramientas tecnológicas realizando actividades de entretenimiento evidenciando que la mayoría de tiempo estaban solos sin interactuar con su medio y con otras personas (INEI, 2020).

De igual modo, se ha incrementado abruptamente aumentando en un 32% del año 2018 a 2022 el acceso a internet a través de dispositivos móviles perdiendo la noción del exterior (La República, 2022), asimismo los niños y adolescentes reconocen que el uso de dispositivos tecnológicos para conectarse en línea les absorbe la mayor parte de sus tiempo, además ellos mismos reconocen que sus pares dan más importancia a sus amistades en línea que las reales (Pillaca, 2020).

En el contexto local, en el departamento de Lima, no fue ajeno a la realidad nacional en tanto la pandemia generó un retraso en la socialización, es decir en el desarrollo de habilidades interpersonales alejándose de actividades rutinarias como jugar, interactuar con sus amigos, perdiendo la conexión con su medio real (Andina , 2022). Es decir, los niños y niñas se vieron limitados a convivir con el exterior, además al no adquirir experiencias de aprendizaje vivencial y de socialización se ven afectados en el desarrollo de sus habilidades interpersonales (Castillo & Sandoval , 2022).

En consecuencia, en la Institución Educativa en intervención se observa que los escolares en su mayoría presentan problemas para interactuar positivamente con su pares en el entorno escolar, si bien los niños naturalmente buscan relacionarse en muchos casos no le va bien por ejemplo presentado dificultades para iniciar una conversación, para integrarse a los grupos y colaborar con sus compañeros, a su vez ello afecta a su desempeño en las clases de educación física debido a que presentan dificultades para expresarse con los demás de forma natural y directa.

A partir de todo lo descrito en líneas anteriores, surge el interés por plantear y desarrollar el presente estudio, formulando la siguiente problemática:

1.1.2. Formulación del problema

1.1.3. Problema general

¿Cómo se relaciona las actividades lúdicas y las habilidades sociales en estudiantes del nivel primaria de una institución educativa pública de Lima, año 2022?

1.1.4. Problemas específicos

P1. ¿Cómo se relacionan las actividades lúdicas y las habilidades sociales básicas en estudiantes del nivel primaria de una institución educativa pública de Lima, año 2022?

P2. ¿Cómo se relacionan las actividades lúdicas y las habilidades sociales avanzadas en estudiantes del nivel primaria de una institución educativa pública de Lima, año 2022?

P3. ¿Cómo se relacionan las actividades lúdicas y las habilidades sociales relacionadas con el manejo de sentimientos en estudiantes del nivel primaria de una institución educativa pública de Lima, año 2022?

P4. ¿Cómo se relacionan las actividades lúdicas en las habilidades alternativas en estudiantes del nivel primaria de una institución educativa pública de Lima, año 2022?

P5. ¿Cómo se relacionan las actividades lúdicas y las habilidades para hacer frente al estrés en estudiantes del nivel primaria de una institución educativa pública de Lima, año 2022?

P6. ¿Cómo se relacionan las actividades lúdicas en las habilidades sociales de planificación en estudiantes del nivel primaria de una institución educativa pública de Lima, año 2022?

1.2. Objetivos de investigación

1.2.1. General

Determinar cómo se relacionan las actividades lúdicas y las habilidades sociales en estudiantes del nivel primaria de una institución educativa pública de Lima, año 2022.

1.2.2. Específicos

O1. Identificar cómo se relacionan las actividades lúdicas y las habilidades sociales básicas en estudiantes del nivel primaria de una institución educativa pública de Lima, año 2022.

O2. Precisar cómo se relacionan las actividades lúdicas y las habilidades sociales avanzadas en estudiantes del nivel primaria de una institución educativa pública de Lima, año 2022.

O3. Analizar cómo se relacionan las actividades lúdicas y las habilidades sociales relacionadas con el manejo de sentimientos en estudiantes del nivel primaria de una institución educativa pública de Lima, año 2022.

O4. Examinar cómo se relacionan las actividades lúdicas y las habilidades alternativas en estudiantes del nivel primaria de una institución educativa pública de Lima, año 2022.

O5. Determinar cómo se relacionan las actividades lúdicas y las habilidades para hacer frente al estrés en estudiantes del nivel primaria de una institución educativa pública de Lima, año 2022.

O6. Demostrar cómo se relacionan las actividades lúdicas y las habilidades sociales de planificación en estudiantes del nivel primaria de una institución educativa pública de Lima, año 2022.

1.3. Justificación o importancia

Teóricamente, esta pericia se realizó con la finalidad de proveer mayores registros al existente acerca de competencias lúdicas y la implicancia sobre las habilidades sociales en la etapa escolar. En tanto este estudio plateó contribuir como precedente y base teórica para posteriores pesquisas, debido a que, en el ámbito nacional, expuso una problemática vigente desde el análisis social, por tanto, se espera concientizar a la población en el uso correcto de las actividades lúdicas las cuales fomentan el desarrollo de determinadas destrezas y

habilidades ya que lo lúdico implica el despertar del interés y curiosidad del niño del mundo que lo rodea.

En la parte práctica, la pesquisa se justificó porque propuso concientizar a la sociedad de la vital importancia que tiene realizar actividades lúdicas desde edades tempranas para que en su vida adulta puedan enfrentarse e insertarse a la sociedad de manera efectiva, relacionándose sin ningún problema y puedan hacer uso de las diferentes habilidades intrapersonales que son tan imprescindibles en la vida cotidiana, de tal manera que, sirva de referencia para futuros investigadores quienes también tengan interés en replicar el tema de estudio.

En la parte metodológica, en el desarrollo de esta investigación se aplicó a diferentes técnicas e instrumentos adecuados de acuerdo a la naturaleza del objeto de estudio, previa validación por expertos y de carácter confiable, con objetividad que servirán para ser aplicados en futuras investigaciones de temas similares. Es decir, se buscó dejar recursos contundentes y específicos que puedan ser de ayuda para futuras investigaciones y puedan desarrollar eficazmente.

1.4. Limitaciones de la investigación

Las limitaciones de la presente investigación fueron de disponibilidad de tiempo de los informantes, es decir al programar la aplicación de los instrumentos en horas extracurriculares fue difícil consensuar un solo horario con los estudiantes de la Institución Educativa.

II. Revisión de la literatura

2.1. Marco teórico

En este estudio se desarrolló las teorías referentes a los constructos de estudio, la primera es la teoría estructuralista de Jean Piaget quien aporta que el juego desempeña un papel crucial en el desarrollo cognitivo de los niños. La segunda, la teoría sociocultural de Lev Vygotsky, quien hace énfasis en el papel del entorno social y el lenguaje en el juego y en el desarrollo infantil en general. La tercera, menciona a la teoría Aprendizaje Social (Albert Bandura), en la cual se enfatiza el papel crucial del entorno social en el desarrollo de habilidades sociales y comportamientos. Y la cuarta, hace referencia a la teoría del aprendizaje sociocultural de Goldstein quien aporta con la definición de los tipos de habilidades sociales que desarrollan los individuos.

2.2. Antecedentes del estudio

2.3.1. Antecedentes Internacionales

En Irlanda-Europa, O’Keeffe y McNally (2021) en su investigación de tipo descriptiva, denominada *Uncharted territory: teachers’ perspectives on play in early childhood classrooms in Ireland during the pandemic* buscaron analizar la relevancia de las funciones lúdicas en el proceso de enseñanza en modalidad virtual en los infantes del nivel primaria; asimismo, se han encuestado a 310 docentes; entonces, los resultados evidenciaron que más de un 80% de docentes manifestó que es necesario aplicar estrategias lúdicas como el juego durante las clases, a su vez casi en su totalidad (99%) manifestaron tener la intención de aplicar este tipo de estrategias al retorno de las clases presenciales. Finalmente se concluyó, que las actividades lúdicas favorecen el proceso de enseñanza de los infantes. De tal manera esta investigación contribuye a entender que la incorporación de las actividades lúdicas favorece el desarrollo educativo de los niños.

En Colombia, Perdomo-España y Vargas-Jacobo (2020) en su investigación de naturaleza cuantitativa, nivel correlacional, titulada *Fortalecimiento de las relaciones interpersonales a partir de la implementación de un secuencia didáctica* dieron a conocer la repercusión de funciones lúdicas en el curso de competencias interpersonales en los escolares del nivel primaria, para ello se encuestó a 24 infantes y los resultados evidenciaron que la relación entre los constructos de estudio fue significativa ($p < 0.05$), asimismo se estableció que la implementación de estrategias pedagógicas mejoran las competencias interpersonales en el ámbito escolar. Se concluyó, las funciones lúdicas influyen en el curso de las competencias interpersonales en los discentes. De tal manera esta investigación evidencia que las actividades lúdicas estimulan y mejoran las habilidades de manera divertida y significativa.

En Loja-Ecuador Jiménez-Tamayo et al. (2022) en su estudio de tipo descriptivo denominado *Actividades lúdicas (juegos tradicionales) como dinamizador de las relaciones interpersonales* estableció estudiar la influencia de estrategias pedagógicas tradicionales en las habilidades interpersonales, para ello se encuestó a 38 discentes de una institución educativa, en tanto los resultados evidenciaron que más del 50% conocen los juegos tradicionales pero no los ponen en práctica en el ambiente escolar, a su vez de los que lo hacen manifestaron que el desarrollo de las actividades lúdicas les permitió fortalecer el trabajo en equipo (47%), la acción colaborativa (29%), mejorar acciones comportamentales frente a sus pares (14%) y aumentar la comunicación (10%). Se concluyó, que las funciones lúdicas repercuten en la mejora de las destrezas interpersonales. De tal manera esta investigación contribuye a visibilizar la relevancia de las tareas lúdicas fomentando y promoviendo la cooperación, enseñando a los infantes a trabajar juntos.

En Tucumán-Argentina, León y Lacunza (2020) en su investigación de tipo básica y cuantitativa, de diseño correlacional, denominada *Autoestima y habilidades colectivas en infantes de San Miguel de Tucumán-Argentina* determinó el grado de relación entre el

autoestima y las habilidades sociales en niños del nivel primaria; por otro lado, se encuestó a 193 infantes, en tanto se evidenció que los escolares poseían habilidades sociales (16%) y familiares (23%), asimismo se mostró una relación correlacional baja entre los constructos de estudio ($r=0,148$). Finalmente, se concluyó que el grado de relación entre la variable es débil en los escolares del nivel primaria. Por ello esta investigación evidencia que la puesta en marcha de labores lúdicas promueve la autogestión y resistencia emocional.

2.3.2. Antecedentes Nacionales

Alomias (2022) en su estudio *Juegos cooperativos y las habilidades sociales en los docentes de educación primaria de la I.E N°31352 de Pangoa-Junín, 2022*, planteó establecer la relación entre actividades cooperativas y habilidades interpersonales en infantes del nivel primaria. Un estudio cuantitativo, tipo descriptivo, correlacional, con un marco muestral conformado por discentes (27) quienes respondieron a un cuestionario. De los resultados se obtuvo un nivel medio en ambos constructos de estudio con un valor porcentual mayor al 50%, asimismo se evidenció una alta significancia correlacional ($r=0,715$) con un valor de $p<0,05$. Se concluyó, que se determinó relación entre los constructos de estudio en los infantes del nivel primaria. Por ello este estudio contribuye a entender que los juegos físicos y actividades cooperativas mejoran las habilidades sociales.

Barrantes (2020) en su investigación *Juegos integrales y las competencias sociales en los estudiantes del 1er grado de la I.E "Prisma" – Monsefú*, tuvo como finalidad establecer la relación de las funciones cooperativas en las habilidades interpersonales en escolares en escala primaria, bajo una metodología cuantificable, de tipo descriptivo-correlacional, su marco muestral estuvo constituida por infantes (24) del nivel primaria. De los hallazgos se obtuvo un nivel "En proceso" con un 42% para actividades cooperativas y un 63% para habilidades interpersonales, a su vez se mostró evidencia significativa correlacional alta y directa ($r=0,899$) con un valor de $p<0,05$. Se concluyó, que existe relación significativa entre los constructos de

estudio. De tal manera esta investigación evidenció que la aplicación de juegos cooperativos permite el equilibrio en la vida de los niños al fortalecer sus habilidades sociales.

Gamarra (2020) en su estudio *Habilidades sociales y aprendizaje cooperativo en estudiantes en una institución educativa pública, Chancay, 2020*, planteó establecer el relacionamiento de las destrezas interpersonales y actividades cooperativas en escolares de escala primaria. Un estudio de enfoque cuantificable, descriptivo-correlativo. Su universo muestral estuvo constituido por discentes (72) del 5to grado del nivel primaria. De los hallazgos se obtuvo un valor porcentual mayoritario en el nivel alto para habilidades interpersonales (67%), y actividades cooperativas (75%), asimismo se obtuvo evidencia significativa ($Rho=0,6039$) entre los constructos de estudio. Concluyendo, que se estableció una correlación entre los constructos de estudio en los infantes del nivel primaria. En tanto este estudio contribuye a despertar la curiosidad de los infantes, lo que los motiva a explorar y aprender en su medio social.

Valiente y Hernández (2020) en su pericia denominada *Capacidades colectivas en niños de nivel primaria en una red educativa rural multigrado*, plantearon estudiar las habilidades sociales en niños del nivel primaria, un estudio de tipo descriptivo diseño no experimental, encuestaron a 100 escolares y los resultados precisaron que las capacidades colectivas se localizan en un rango medio según el 70% de los encuestados, seguido por el nivel bajo con un 25% y tan solo un 5% en un nivel bueno, asimismo según tipo las más desarrolladas en un nivel medio fueron las HS para hacer amigos (65%), las emocionales (59%), las conversacionales y relacionarse con adultos ambas con un 57% y las menos desarrolladas fueron las HS básicas (46%) y la de solucionar problemas interpersonales(53%), finalmente concluyeron que el desarrollo de HS es débil en tanto es necesario la aplicación de un programa dirigido a los discentes. En tal sentido esta investigación permite afirmar que el

desarrollo de habilidades sociales en los infantes permite expresar sus emociones y pensamientos de manera segura y constructiva.

Asimismo, Gormas (2023) en su investigación titulada *Funciones lúdica y agilidades sociomotrices en escolares del 3er grado de primaria de una I.E - Huaycán*, de enfoque cuantitativo, no experimental, diseño correlacional de corte transversal, determinó la relación entre los constructos de estudio de los discentes del nivel primaria, encuestó a 60 discentes y los hallazgos señalaron que la relación entre las variables es significativa ($p < 0.05$) ya que se obtuvo coeficientes de correlación de 0.957, finalmente concluyó que si hay una mayor desarrollo de funciones lúdicas mejoran las agilidades sociomotrices en los escolares. Por ello esta investigación evidencia que las actividades lúdicas mejoran la coordinación, equilibrio y destreza motora de los infantes.

2.3. Bases teóricas

2.4.1. Teoría estructuralista de Jean Piaget

Los estudios principales del autor involucran el curso cognitivo temprano de los infantes (Bellomo, 2023). Este autor fundamentó la importancia del juego como una actividad crucial en el desarrollo cognitivo y social, especialmente durante la etapa sensoriomotora donde los juegos se enfocan en la exploración física y el tacto (Peña , 2014). Además, enfatizó el papel vital del juego en la socialización y en el aprendizaje de agilidades sociales; por intermedio del juego, los niños adquieren la capacidad de compartir, cooperar y comprender las normas sociales (Camarillo & Barboza , 2020). Según Piaget, el desarrollo cognitivo ocurre en varias etapas, lo que implica que las funciones lúdicas evolucionan a medida que los niños progresan en estas fases (Villacis et al., 2023). Es decir, desde la perspectiva de este autor, las actividades lúdicas, adaptadas a cada fase del desarrollo, desempeñan un papel fundamental en el crecimiento tanto cognitivo como social de los niños.

La teoría de Jean Piaget examina la actividad lúdica del juego como una indicación del progreso intelectual de un niño, sostiene que a medida que un niño envejece, atraviesa diversas etapas de desarrollo, lo que conlleva cambios en la complejidad de las funciones cognitivas y en la percepción de la realidad (González-Villavicencio et al., 2022). Según el autor, el juego sirve como un indicador del desarrollo del niño y de su progresión a través de las diferentes etapas cognitivas. Las transformaciones cognitivas estructurales modifican la forma en que el niño interactúa con su entorno. El juego se convierte así en un medio a través del cual el niño se adapta y se ajusta gradualmente a la realidad (Calvo-Ferrer, 2018). De esta manera, el juego facilita el desarrollo de una variedad de habilidades, incluyendo motricidad, coordinación, habilidades analíticas, imaginación, así como la mejora de la atención y concentración (Gallardo & Gallardo, 2018).

En la misma línea, según Montero (2017) la teoría de Piaget, el juego de los niños varía en expresión a medida que pasan por diferentes etapas de desarrollo:

- Etapa sensoriomotora (0-2 años): Durante los primeros meses de vida, las actividades de entretenimiento son limitadas debido a las restricciones de la edad y la falta de comprensión del entorno. Con la creciente movilidad, el juego se vuelve más evidente, lo que aumenta las interacciones del niño con su entorno.

- Etapa preoperatoria (2-7 años): el juego se vuelve más frecuente y se caracteriza por el uso de la imaginación y la creatividad. No hay límites impuestos y el juego se guía por los deseos y creencias del niño, sin centrarse exclusivamente en la lógica realista.

- Etapa de operaciones concretas (7-12 años): En este rango de edad, las actividades en las que participan los niños se vuelven más desafiantes. Los juegos incorporan reglas y parámetros para fortalecer el pensamiento reflexivo, presentando diversas situaciones para resolver.

- Etapa de funciones formales (12 años en adelante): el razonamiento está altamente desarrollado, lo que se refleja en la complejidad y exigencia de los juegos planteados y ejecutados por los niños.

2.4.2. Teoría sociocultural de Lev Vygotsky

El autor argumenta que las habilidades de una persona se adquieren en un contexto social. En tanto Vygotsky, por su parte, sostiene que los seres humanos dejaron de ser meros receptores pasivos de conocimiento en la década de los ochenta y se convirtieron en constructores activos del mismo. Esto implica que interpretan lo que sucede en su entorno mediante sus sentidos y construyen su cognición a partir de sus propios procesos cognitivos (Guerra, 2020).

Bajo este enfoque, los infantes adquieren conocimientos a través de la interacción social, obteniendo nuevas competencias cognitivas como un proceso lógico de integración en un estilo de vida particular. Las actividades compartidas les permiten internalizar las estructuras de pensamiento y comportamiento de la sociedad que les rodea. Factores tanto externos como internos, como el entorno familiar y el ambiente sociocultural, influyen en la capacidad del niño para entender (Moscoso, Carrión, González, Chirú, & Muñoz, 2020).

Desde esta perspectiva, se enfatiza el juego como actividad lúdica que se manifiesta como una necesidad social, una forma de interactuar con quienes rodean al individuo. Al cooperar con otros, un niño puede asumir distintos roles complementarios al suyo, lo que se convierte en un escenario práctico para su desarrollo afectivo, social e intelectual. El juego implica también el uso de funciones cognitivas superiores como el lenguaje, la percepción, el pensamiento, la memoria y la atención, entre otros aspectos (Sánchez-Domínguez et al., 2020).

Además, desde la perspectiva de Vygotsky, el juego proporciona un medio para que el niño satisfaga deseos que no puede realizar en la vida real debido a las limitaciones de su edad. Inicialmente, el juego se basa en la acción sobre la imaginación; es decir, el niño utiliza elementos que se asemejan a lo que desea para facilitar su imaginación. Con el tiempo, esta relación se invierte, y el juego se transforma en un instrumento para estimular y expandir la imaginación del niño (Partida, 2022).

2.4.3. Actividades Lúdicas

Según Córdoba et al. (2017) indican que las actividades lúdicas son formas significativas de expresar pensamientos y emociones profundas que a veces no pueden ser reveladas directamente. Durante el juego, los problemas internos se externalizan, reduciendo el impacto de experiencias negativas. Al contemplar la incorporación de tácticas lúdicas en el desarrollo del proceso educacional, se sugiere una forma de actividad que no solo es atractiva y se orienta a combatir el sedentarismo, sino que también tiene un valor intrínseco de creación.

En este contexto, jugar implica recrear, volver a crear, imaginar, descubrir cosas nuevas y tener respuestas óptimas.

En tal sentido, estas actividades lúdicas se han recomendado en diversas propuestas educativas por sus beneficios incomparables, como el fomento de la motivación, la promoción de la participación activa y dinámica de los estudiantes, el desarrollo del intelecto lógico-creativo, el fortalecimiento de la cooperación y la socialización, así como la capacidad para plantear soluciones creativas a los desafíos que surgen en el contexto educativo (Lara & Herrán, 2016).

Según Sanz (2019) son la forma espontánea de autoexpresión para los niños. Cuando juegan, están ejercitando todas sus habilidades y capacidades, como correr, saltar, usar sus reflejos y mejorar su coordinación motora. Los niños tienden a comunicarse y expresarse a través del juego, explorando su entorno, interactuando con otros y aprendiendo normas de comportamiento. Además, estas actividades les permiten integrarse socialmente y adquirir valores fundamentales.

Según Echeverri y Gómez (como se citó en Ramírez, 2018), las actividades lúdicas tienen las dimensiones descritas en los siguientes párrafos:

- **Desarrollo de habilidades:** Esta área busca identificar y extraer las diferentes actitudes y habilidades que brinda las actividades lúdicas para hacer frente a la vida cotidiana como realidad.
- **Consolidación de conocimientos:** En esta área sostienen aquellos criterios que se encargarán de encontrarle la herramienta de lo lúdico como medio pedagógico para el proceso de enseñanza-aprendizaje.
- **Fortalecimiento de valores:** En esta categoría la lúdica netamente busca encontrar y disponer como estrategia diversos mecanismos de interacción fomentando a que involucren el desarrollo de valores morales.

2.4.4. Teoría del Aprendizaje Social de Albert Bandura

Bandura es un influyente teórico en el campo del aprendizaje, centrando su trabajo en los aspectos sociales y de la personalidad del proceso de aprendizaje. Su contribución más notable es la teoría del aprendizaje social, que subraya la relevancia de la contemplación y la semejanza en el curso de aprendizaje. Según esta teoría, el aprendizaje se lleva a cabo mediante la observación activa de modelos significativos en el entorno, implicando la atención, retención y reproducción de la conducta observada. Adicionalmente, Bandura presentó el concepto de autoeficacia, el cual hace referencia a las convicciones que una persona tiene acerca de su habilidad para ejecutar tareas particulares. También propuso el concepto de determinismo recíproco, destacando la interacción continua entre el individuo, el entorno y la conducta. En esencia, Bandura plantea que el aprendizaje es un proceso activo que implica observación, imitación, autoevaluación y la interrelación dinamista entre el individuo y su entorno. Esta teoría ha tenido un impacto significativo en la psicología y la educación, y su enfoque en los aspectos sociales y cognitivos del aprendizaje sigue siendo relevante hoy en día Núñez (2022).

En consonancia, el teórico también enfatiza en la aptitud de aprender por intermedio de la observación, sin depender de modelos o instrucciones directas, lo que permite a los aprendices procesar información y transformarla en representaciones que guían su comportamiento futuro. Esta capacidad de aprendizaje por observación es especialmente relevante cuando el aprendiz no tiene experiencia de primera mano en la tarea en cuestión (Villagómez-Cabezas et al., 2023).

Teoría del aprendizaje sociocultural de Goldstein

Las habilidades sociales, según la teoría del aprendizaje sociocultural de Goldstein son competencias innatas que las personas adquieren a lo largo de los años. Estas habilidades incluyen aptitudes y destrezas que facilitan la adaptación social y la interacción con otros individuos (Andrade et al., 2020). La teoría de Goldstein también permite identificar

comportamientos sociales positivos o negativos mediante la observación directa, lo que ayuda a calificar las interacciones sociales en la sociedad (Medellín & Ojeda, 2020). Goldstein (1983, como se citó en Arzate-Morales et al., 2023) se demostró que las habilidades sociales se definen como un conjunto de diversos componentes conductuales que permiten a las personas ser más adaptables en su vida diaria, en tanto se concretan en varios niveles de competencia y son reconocidas como dominios que contribuyen al desarrollo humano.

En consonancia, el eje de la teoría sugerida por Goldstein prepondera el desarrollo de una variedad de factores actitudinales y cognoscitivos desarrollados a lo largo del tiempo de vida de los seres humanos en sus primeros años, que, de igual forma, poseen una funcionalidad social en relación con la adaptación o desajuste, favoreciéndose o perjudicando el establecimiento de relaciones con otras personas. Además, la forma en que se conceptualiza la teoría permite identificar conductas que se dirigen al nivel contextual de socialización a través de la observación directa de los individuos, ayudando así a evaluar las conductas en una sociedad como positivas o negativas (Medellín & Ojeda, 2022).

2.4.5. Habilidades sociales

Según Navarro-Patón et al. (2019) la forma en que las personas se desenvuelven socialmente tiene un impacto crucial en su capacidad para adaptarse a diversos contextos en la vida. En tanto se afirma que los entornos educativos desempeñan un papel fundamental en el desarrollo de comportamientos adecuados en las interacciones sociales, lo que facilita la adaptación y aceptación en las relaciones interpersonales. Las habilidades sociales, que incluyen aspectos cognitivos y emocionales, son fundamentales para resolver eficazmente las situaciones y problemas que surgen en la sociedad, y están influenciadas por las condiciones del entorno en el que se aprenden.

Por tanto, según Sosa y Salas-Blas (2020) la fomentación del desarrollo de habilidades concernientes en la socialización, en las estructuras cognitivas y en los patrones emocionales

prepondera la adecuación de los comportamientos de los individuos en la resolución de forma efectiva en las situaciones y problemas emanados de la sociedad y, a su vez, se encuentran supeditadas a las condiciones concomitantes que el propio medio subsistencia direcciona su aprendizaje; por lo cual, según Flores (2021) las habilidades sociales reflejan la satisfacción de las necesidades originadas de las exigencias relacionadas con las experiencias y circunstancias en donde cada individuo muestra su repertorio actitudinal y habilidades direccionado a su resolución.

Las habilidades sociales, se componen de varios elementos comportamentales que se manifiestan en las interacciones sociales. Estos incluyen sentimientos, actitudes, perspectivas e intenciones expresadas de manera adecuada y respetuosa hacia los demás, lo que facilita la resolución efectiva de problemas y la reducción de conflictos (Estratada, 2019). En contextos académicos, las habilidades sociales también están relacionadas con las interacciones entre individuos y se evalúan mediante actitudes y comportamientos basados en experiencias y modelos parentales (Perpiña, 2022)

En este sentido, la socialización implica comportamientos no verbales y comunicación efectiva, lo que resulta en interacciones positivas en la sociedad. Estos comportamientos incluyen movimientos corporales y gestos que respaldan el mensaje transmitido y fomentan la apertura de opiniones, trabajo colaborativo e integración social. Las habilidades sociales se desarrollan principalmente en la infancia, estableciendo las bases para las relaciones interpersonales. Estas habilidades están influenciadas por las estructuras cognitivas y comportamentales y están moldeadas por factores culturales y circunstanciales (Mendoza-Medina, 2021).

Según Pacheco y Osorno (2021) avance y la promoción de las habilidades sociales de una persona están estrechamente relacionados con las primeras etapas de la vida humana. En la infancia, comienzan a desarrollarse los primeros signos de interacciones interpersonales, al

mismo tiempo que se manifiestan las capacidades y habilidades necesarias para estas interacciones. Por lo tanto, las habilidades sociales se fundamentan en el funcionamiento de las estructuras cognitivas y conductuales, que se ven influenciadas por comportamientos pro sociales. Estos comportamientos, a su vez, están mayormente determinados por factores circunstanciales y culturales que rodean a los individuos.

En la misma línea, el desarrollo de habilidades sociales en la infancia se relaciona con patrones de desarrollo en otras áreas y está asociado negativamente con problemas de comportamiento a corto y largo plazo, lo que puede afectar el rendimiento académico y personal (Frogner et al., 2021). Asimismo, las habilidades y capacidades necesarias para desenvolverse adecuadamente en situaciones sociales específicas influyen en el aprendizaje de las técnicas básicas de comunicación entre personas. Para lograr una comunicación efectiva en la sociedad, es esencial adoptar comportamientos estructurados que se aprendan de manera progresiva y secuencial. La adquisición exitosa de habilidades sociales está vinculada a la previa incorporación de conductas básicas de sociabilidad, lo que facilita una interacción satisfactoria con los demás individuos (Ortiz & Sánchez, 2023).

La conexión entre habilidades sociales y desarrollo individual se basa en la adquisición de conductas básicas de sociabilidad, que se aprenden en contextos familiares y académicos. Estas conductas permiten la interacción satisfactoria con otros individuos y autoridades, reflejando niveles de aceptación y competencia en el proceso de socialización (Ochoa et al., 2020). La falta de desarrollo de habilidades sociales adecuadas puede conducir a desequilibrios psicológicos y dificultades para adaptarse a los cambios sociales, lo que a su vez puede afectar la toma de decisiones y provocar problemas (Saavedra et al., 2022)

En consonancia, Goldstein (1987, como se citó en Alquina et al., 2023) clasificó las habilidades sociales en seis grupos como se muestra a continuación.

- **Primeras habilidades sociales**, en relación con la evaluación de cómo las personas

pueden facilitar el establecimiento y mantenimiento de relaciones con los demás, se consideran las habilidades que implican la capacidad de escucha activa, el inicio y la continuidad de las conversaciones, el respeto y el manejo de la presentación personal e interpersonal.

- **Habilidades sociales avanzadas**, en lo que respecta a la formación de grupos, se evalúa la habilidad de los individuos para asumir responsabilidades, cooperar con los demás y mostrar respeto. El análisis de este grupo se centra en la competencia individual para participar activamente, seguir las normas y tener la capacidad de disculparse en situaciones de interacción entre personas.

- **Habilidades relacionadas con los sentimientos**, cuando se trata de entender cómo las emociones afectan las relaciones humanas, el autoconocimiento y la empatía son fundamentales para las interacciones entre las personas. La habilidad para expresar y comprender sentimientos no solo facilita la comunicación, sino que también promueve relaciones interpersonales saludables en la sociedad.

- **Habilidades alternativas a la agresión**, comprender y gestionar las emociones de manera efectiva es clave para evitar problemas y conflictos. Esto se refleja en la capacidad asertiva de las personas, que incluye el control de impulsos, la defensa de la dignidad humana y la prevención de situaciones complejas durante las interacciones.

- **Habilidades de planificación**, centradas en la capacidad humana para definir metas individuales y grupales, alcanzar objetivos establecidos y determinar el proceso para lograr propósitos de vida, estas habilidades son esenciales. La importancia de la toma de decisiones personales influye en el nivel de habilidades necesarias para satisfacer las necesidades sociales durante las interacciones entre personas.

- **Las habilidades para hacer frente al estrés**, son técnicas y enfoques que las personas pueden utilizar para reducir, controlar o gestionar los niveles de estrés en sus vidas. Estas habilidades pueden variar desde técnicas de relajación, como la respiración profunda y

la meditación, hasta la gestión del tiempo, la resolución de problemas y el establecimiento de límites adecuados.

2.4. Definición de términos básicos

- **Actividad lúdica:** la participación en actividades lúdicas mejora las habilidades visuales, táctiles y auditivas, además de proporcionar una percepción más fluida del tiempo y el espacio. Estas actividades implican movimientos corporales coordinados y livianos. Además, los juegos también contribuyen a acelerar el desarrollo del lenguaje, estimulan la creatividad, fomentan la observación, fortalecen la determinación y mejoran la paciencia (Caballero-Calderón , 2021).

- **Lúdica:** actividades que involucran diversión, entretenimiento y aprendizaje, suelen ser recreativas y tienen como finalidad proporcionar placer y disfrute a menudo a través de la participación activa y el juego (Piedra , 2018).

- **Juego:** se describe como una actividad recreativa que se basa en enfoques educativos y tiene como objetivo facilitar el desarrollo de habilidades en áreas motoras, cognitivas y socioafectivas. Este proceso implica el uso de técnicas como retroalimentación, modelado, entrenamiento y resolución de problemas, entre otras estrategias pedagógicas (Lip, 2022).

- **Habilidad:** es un comportamiento o pensamiento específico que se integra en una estrategia más amplia. (Ramírez-Corone et al., 2020).

- **Habilidades sociales:** Se refieren a la capacidad de interactuar de manera efectiva y adecuada con otras personas en diversas situaciones sociales, desarrollar estas habilidades o puede mejorar significativamente tus relaciones personales y tu éxito en situaciones sociales y profesionales (Del Carmen, 2019).

- **Desarrollo socioafectivo:** Involucra aspectos de personalidad, tanto como la conducta y comportamiento, sentimientos y emociones, de acuerdo a ello en la etapa de la infancia se relaciona con la promoción de habilidades que permiten el proceso de socialización,

desarrollo de vínculos afectivos adquisición de costumbres y hábitos (Cifuentes , 2015).

- **Relaciones intrapersonales:** Son los vínculos vivenciales que se entabla con cualquier persona del entorno social, es decir es aquella interacción social con los individuos dependiendo del espacio y contexto, es indispensable para la vida debido a que permite integración en la sociedad y comprensión de la realidad (Perales et al., 2014).

- **Pedagogía:** Comprende el estudio de la educación, en tanto su finalidad consistente en promover prácticas y metodologías que permita la formación de las personas (Cossio, 2014).

- **Aprendizaje:** se habla del proceso mediante el cual se obtienen habilidades, conocimientos, valores o comportamientos a través de la educación, experiencias u observación. Este proceso implica un análisis desde diferentes perspectivas teóricas, lo que lo convierte en un proceso mental significativo tanto para individuos como para animales o sistemas oficiales (Lazo & Horna, 2018).

IV. III. Hipótesis y variables

3.1. Hipótesis

3.1.1. Hipótesis general

Existe una relación directa entre las actividades lúdicas y las habilidades sociales en los estudiantes de 1ro de primaria de una institución educativa pública de Lima, año 2022

3.1.2. Hipótesis específicas

H1. Existe una relación directa entre las actividades lúdicas y las habilidades sociales básicas en los estudiantes de 1ro de primaria de una institución educativa pública de Lima, año 2022

H2. Existe una relación directa entre las actividades lúdicas y las habilidades sociales avanzadas en los estudiantes de 1ro de primaria de una institución educativa pública de Lima, año 2022

H3. Existe una relación directa entre las actividades lúdicas y las habilidades sociales relacionadas con el manejo de sentimientos en los estudiantes de 1ro de primaria de una institución educativa pública de Lima, año 2022

H4. Existe una relación directa entre las actividades lúdicas y las habilidades alternativas a la agresión en los estudiantes de 1ro de primaria de una institución educativa pública de Lima, año 2022

H5. Existe una relación directa entre las actividades lúdicas y las habilidades para hacer frente al estrés en los estudiantes de 1ro de primaria de una institución educativa pública de Lima, año 2022

H6. Existe una relación directa entre las actividades lúdicas y las habilidades de planificación en los estudiantes de 1ro de primaria de una institución educativa pública de Lima, año 2022

3.2. Variables

3.2.1. Definición conceptual de Actividades lúdicas

Ofrecen una manera significativa de expresar pensamientos y emociones profundas que a veces no pueden ser comunicadas directamente, tiene un valor intrínseco de creatividad que implica recrear, imaginar, descubrir cosas nuevas y encontrar soluciones óptimas (Córdoba et al., 2017).

3.2.2. Definición operacional de Actividades lúdicas

La variable de estudio se midió a través de la escala de habilidades sociales de Goldstein: lúdica como instrumento para la enseñanza, lúdica como expresión de la cultura, lúdica como herramienta de juego, lúdica como actitud frente a la vida o dimensión humana (Alquinaga et al., 2023).

3.2.3. Definición conceptual de habilidades sociales

Se refiere a la conglomeración de diferentes componentes comportamentales que se logran connotar en el accionar de los individuos en la subsistencia en el nivel social, en donde sus diferentes sentimientos, actitudes, perspectivas e intenciones desenvueltas de forma adecuada en un contexto de respeto hacia las demás personas (Estratada, 2019).

3.2.4. Definición operacional de habilidades sociales

La variable de estudio se midió a través de la escala de habilidades sociales de Goldstein: Primeras habilidades sociales, avanzadas, relacionadas con los sentimientos, alternativas a la agresión (Alquinaga et al., 2023).

3.3. Operacionalización de las variables

Variable	Definición Conceptual	Definición Operacional	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala y Valores	Niveles y Rangos					
ACTIVIDADES LÚDICAS	Ofrecen una manera significativa de expresar pensamientos y emociones profundas que a veces no pueden ser comunicadas directamente, tiene un valor intrínseco de creatividad que implica recrear, imaginar, descubrir cosas nuevas y encontrar soluciones óptimas (Córdoba et al., 2017).	Se midió a través de las dimensiones	Desarrollo de habilidades	Autonomía	1-6	1: Casi nunca 2: Algunas veces 3: Casi siempre	Óptimo Moderado No óptimo					
				Iniciativa propia								
				Expresa opiniones								
			Consolidación de conocimientos	Estrategias	7-12							
				Lógicos								
				Representaciones								
			Fortalecimiento de valores	Respeto opiniones	13-20							
				Integra al grupo								
				Motivación y colaboración								
				Respeto y amistad								
			HABILIDADES SOCIALES	Se refiere a la conglomeración de diferentes componentes comportamentales que se logran connotar en el accionar de los individuos en la subsistencia en el nivel social (Estrada, 2019).	Se midió a través de las dimensiones			Primeras habilidades sociales	Iniciar conversaciones	1-5	1: Casi nunca 2: Algunas veces 3: Casi siempre	Adecuada Moderada Inadecuada
									Iniciaciones sociales			
Buscar soluciones												
Agradecer a los demás												
Habilidades sociales avanzadas	Solicitar ayuda	6-10										
	Integrarse al grupo											
	Escuchar instrucciones											
	Defender las opiniones propias											
Habilidades relacionadas con los sentimientos	Expresa y emociones	11-15										
	Reconocer y enfrentar miedos											
	Convencer a los demás											

				Persistir en ideales		
			Habilidades alternativas a la agresión	Compartir con cortesía	16-21	
				Ofrecer ayuda		
				Resolución de conflictos		
			Habilidades para hacer frente al estrés	Asertividad	22-28	
				Aceptar el no		
				Control personal		
			Habilidades de planificación	Organización y toma de decisiones	29-32	
				Autorreconocimiento de habilidades		
				Crear actividades		

V. Materiales y métodos

5.1. Área de estudio

El lugar de intervención de este estudio será en la I. E. N° 1137 José Antonio Encinas, geográficamente se ubica a una latitud (-12.05015) y longitud (76.96337) en la provincia de Lima, distrito de Santa Anita, es un centro educativo que presta servicios en los todos los niveles de Básica Regular, la cual pertenece a la Dirección Regional Ate con código modular 0318949 y bajo supervisión de la Unidad de Gestión Local Ate, según tipo de gestión y forma es Pública Directa Escolarizada, según género es mixto, en tanto en el nivel primaria, cuenta con un servicio continuo mañana y tarde, asimismo con un total de 959 estudiantes matriculados en el año 2022, con un promedio de 30 alumnos por aula u sección (Estadística de la Calidad Educativa , 2022).

5.2. Diseño de investigación

Este estudio se llevó a cabo utilizando un método cuantitativo, ya que se enfocó en cuantificar las variables de investigación. Se empleó un enfoque organizado y sistemático que implicó seguir un plan estructurado y secuencial. El objetivo principal fue establecer relaciones estadísticas y analizar los niveles que existen entre los conceptos y sus componentes (Hernández-Sampieri & Mendoza, 2018).

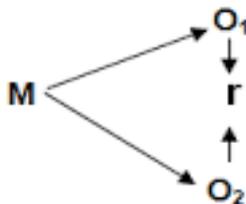
Asimismo, según Arias y Covinos (2021) según la clasificación, este estudio se clasifica como investigación básica, este tipo de investigación se enfoca en la generación de nuevos conocimientos sobre temas específicos. En este caso, el enfoque se centró en recopilar información y contribuir a un nivel teórico sin considerar las implicaciones prácticas en la realidad o contexto estudiado.

El nivel de este estudio se clasificó como descriptivo, según la tipología de investigación elegida. Este enfoque descriptivo se centra en analizar el contexto en el que ocurren los eventos o

fenómenos, con el objetivo de comprender los resultados de unidades de análisis específicas (Hernández-Sampieri & Mendoza, 2018).

El estudio realizado se basó en un enfoque de investigación no experimental, lo que significa que no implicó la manipulación de variables. En este tipo de estudios, se pone mayor énfasis en descubrir y comprender una variable en su estado natural, observando cómo se manifiesta en el contexto de estudio, en lugar de realizar intervenciones o cambios controlados (Hernández-Sampieri & Mendoza, 2018).

En consonancia, el nivel de estudio fue correlativo, Dado que se pretende establecer la relación entre las variables que son elementos constitutivos en consideración. (Hernández-Sampieri & Mendoza, 2018). Así como se muestra a continuación:



Dónde:

M = Muestra

O1 =Actividades lúdicas

O2 =Habilidades Sociales

r = Correlación |

5.3. Población y muestra

5.3.1. Población

La población se refiere a un grupo de elementos que comparten características similares, y en el contexto de la investigación, sirve como la principal fuente de información. A través de esta población, fue posible obtener información sobre el estado del fenómeno o variable que se está estudiando (Hernández-Sampieri & Mendoza, 2018). Por ello, en esta investigación la población estuvo conformada por 150 estudiantes del primer grado del nivel primario de una institución educativa pública en Lima, año 2022.

Tabla 1

Población de estudiantes

Grado	Número de estudiantes
1ro	150
Total	150

Nota: Elaboración propia

5.3.2. Muestra

Asimismo, la muestra es un conjunto más reducido de individuos seleccionados por el investigador para participar en la recopilación de datos. Por lo tanto, en este contexto, el universo muestral lo constituyeron 109 discentes del primer grado del nivel primario de las secciones A (37); B (37), C (33) y D (33) de una institución educativa pública de Lima, año 2022.

Tabla 2

Muestra seleccionada de estudiantes

Grado y sección	Muestra
1°- sección A	37
1°- sección B	37
1°- sección C	33
1°- sección D	33
Total	109

Nota: Elaboración propia

5.4.Procedimientos, técnica e instrumentos de recolección de información

5.4.1. Procedimientos

En relación a la recopilación de datos, se comenzó obteniendo la autorización de la institución educativa para llevar a cabo la investigación. Luego, se coordinó con los profesores, proporcionándoles las instrucciones y objetivos del estudio, así como los permisos necesarios para involucrar a los estudiantes. Durante la administración de los cuestionarios, se evaluaron diversas dimensiones relacionadas con las actividades lúdicas y habilidades sociales.

5.4.2. Técnica e instrumentos

En este estudio, se optó por utilizar la encuesta como técnica, debido a que permite un enfoque científico y contribuye al progreso social mediante la administración adecuada de instrumentos (Arias J. , 2020). En el contexto de esta investigación, como instrumento se utilizó la ficha de observación ya que el objetivo principal es el de evidenciar el comportamiento sin necesidad de interferirlo. Es una técnica que nos permite observar al fenómeno, recabar información para después analizarla (Menchú, 2017)

En tanto, para actividades lúdicas se utilizó la Escala de actividades lúdicas en relación a las 3 dimensiones como son: Desarrollo de habilidades, consolidación de conocimientos, fortalecimiento de valores; constituido por 32 ítems, con una escala de valorización de Casi Nunca (1), Algunas veces (2) y Casi siempre (3) y con una escala de medición de Óptimo, Moderado, No óptimo. Asimismo, para habilidades sociales se empleó el instrumento denominado Escala de habilidades sociales en relación a las 6 dimensiones como son: las habilidades sociales básicas, avanzadas, relacionadas con el manejo de sentimientos, alternativas, para hacer frente al estrés y de planificación; constituido por 20 ítems, con una escala de valorización de Casi Nunca (1), Algunas veces (2) y Casi siempre (3) y con una escala de medición de Adecuada, Moderada,

Inadecuada. Por otro lado, por ser de elaboración propia los instrumentos estuvieron sujetos a validación por juicio de expertos con el fin de determinar su eficacia y pertinencia de aplicabilidad.

Tabla 3

Validez del Instrumento Escala de Actividades lúdicas

Nombre del validador	Institución	Puntaje
Ada Justa de la Cruz Ordoñez	UNMSM	60%
	UNMSM	%
	UNMSM	%

Nota: Elaboración propia

Nombre del validador	Institución	Puntaje
Juan Carlos Cabrejos Ramos	UNMSM	60%
	UNMSM	%
	UNMSM	%

Nota: Elaboración propia

Nombre del validador	Institución	Puntaje
Quintana Otero Ramiro Norberto	UNMSM	60%
	UNMSM	%
	UNMSM	%

Nota: Elaboración propia

Tabla 4

Validez del Instrumento Escala de Habilidades Sociales

Nombre del validador	Institución	Puntaje
Ada Justa de la Cruz Ordoñez	UNMSM	60%
	UNMSM	%
	UNMSM	%

Nota: Elaboración propia

Nombre del validador	Institución	Puntaje
Juan Carlos Cabrejos Ramos	UNMSM	60%
	UNMSM	%
	UNMSM	%

Nota: Elaboración propia

Nombre del validador	Institución	Puntaje
Quintana Otero Ramiro Norberto	UNMSM	60%
	UNMSM	%
	UNMSM	%

Nota: Elaboración propia

A su vez se determinó la fiabilidad, según Arias (2020) hace alusión a la medida en que un instrumento proporciona hallazgos coherentes y consistentes, tanto en términos de datos como de técnicas, cuando se ejecuta velozmente a la misma población, obteniendo resultados similares en cada ocasión.

Tabla 5

Fiabilidad del Instrumento actividades lúdicas

Estadísticas de fiabilidad	
Alfa de Cronbach	N de elementos
,980	20

Nota: Reporte estadístico SPSS

Tabla 6

Fiabilidad del Instrumento Habilidades Sociales

Estadísticas de fiabilidad	
Alfa de Cronbach	N de elementos
,988	32

Nota: Reporte estadístico SPSS

5.5. Análisis estadístico

En la fase de elaboración del informe de esta investigación, se llevó a cabo un proceso de análisis. Después de recopilar la información, las respuestas fueron digitalizadas utilizando Microsoft Excel y posteriormente transferidas al software estadístico SPSS. Este programa se utilizó para obtener tanto resultados descriptivos como inferenciales. En el análisis descriptivo, se crearon tablas y gráficos para detallar el comportamiento de las variables. En cuanto a los resultados inferenciales, se realizó primero una prueba de normalidad para identificar la distribución de los datos. Posteriormente, se eligió la prueba estadística de correlación (Rho de Spearman) para llevar a cabo el análisis inferencial.

VI. Resultados

6.1. Presentación y análisis de los resultados

6.1.1. Resultados descriptivos

Tabla 7

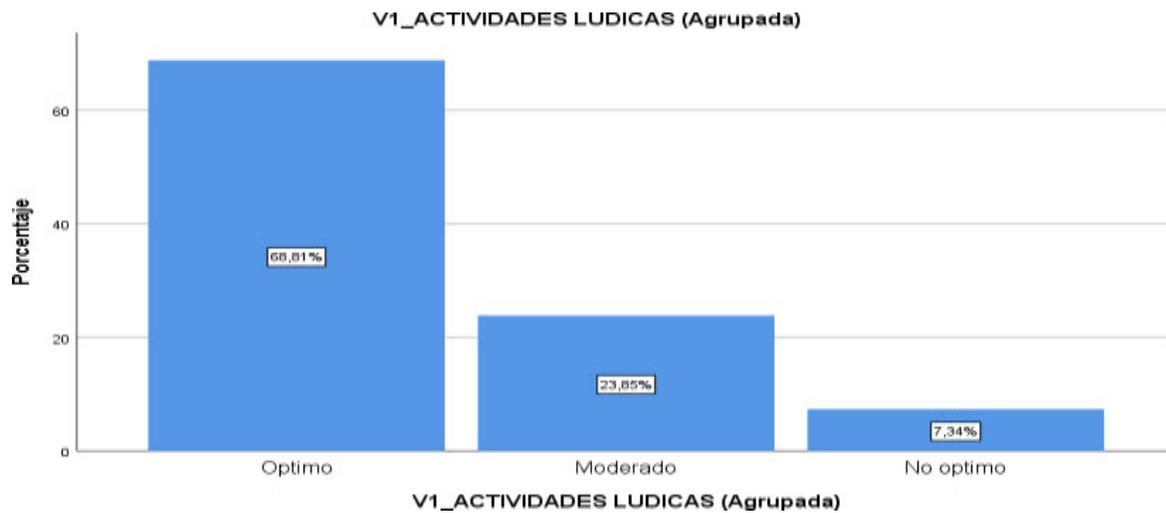
Niveles de la variable actividades lúdicas

Variable Actividades Lúdicas					
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Óptimo	75	68,8	68,8	68,8
	Moderado	26	23,9	23,9	92,7
	No óptimo	8	7,3	7,3	100,0
Total		109	100,0	100,0	

Nota: Reporte estadístico SPSS

Figura 1

Niveles de la variable actividades lúdicas (AL)



En alusión a las representaciones anteriores, a las actividades lúdicas se observa que el 68.81% de discentes se encuentra en nivel óptimo, el 23.85% se encuentra en el nivel moderado y el 7.34% no óptimo.

Tabla 8

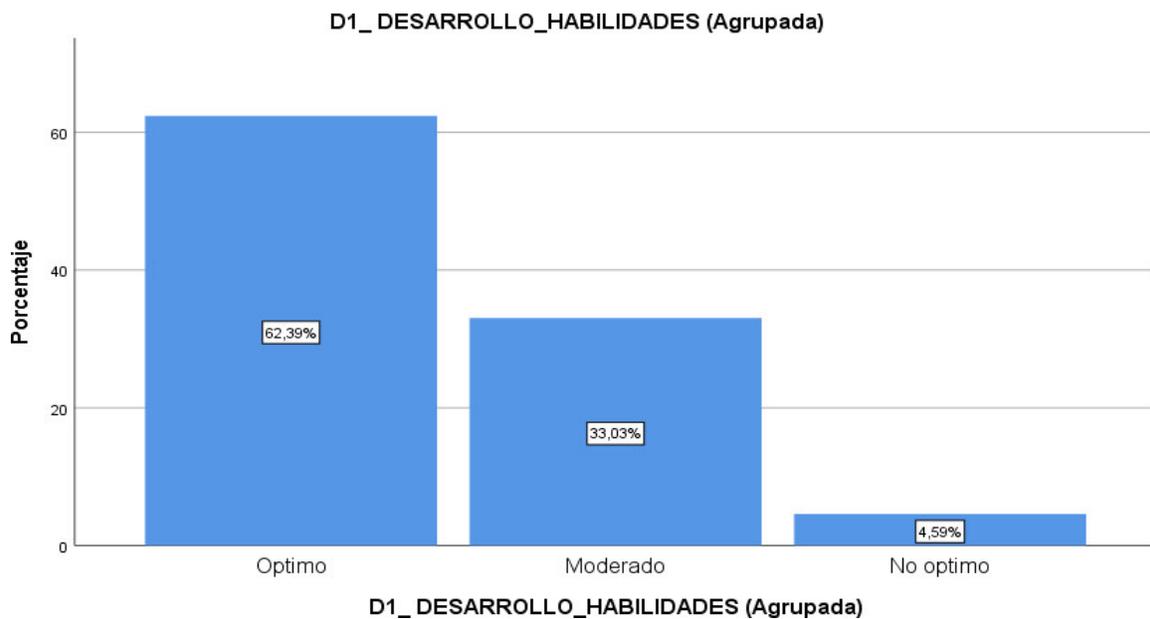
Niveles de la dimensión desarrollo de habilidades

Dimensión desarrollo de habilidades					
Válido		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
	Óptimo	68	62,4	62,4	62,4
	Moderado	36	33,0	33,0	95,4
	No óptimo	5	4,6	4,6	100,0
	Total	109	100,0	100,0	

Nota: Reporte estadístico SPSS

Figura 2

Niveles de la dimensión desarrollo de habilidades



En alusión a las representaciones anteriores el desarrollo de habilidades se observa que el 62.39% de infantes se encuentra en un nivel óptimo, el 33.03% se encuentra en el nivel moderado y el 4.59% no óptimo.

Tabla 9

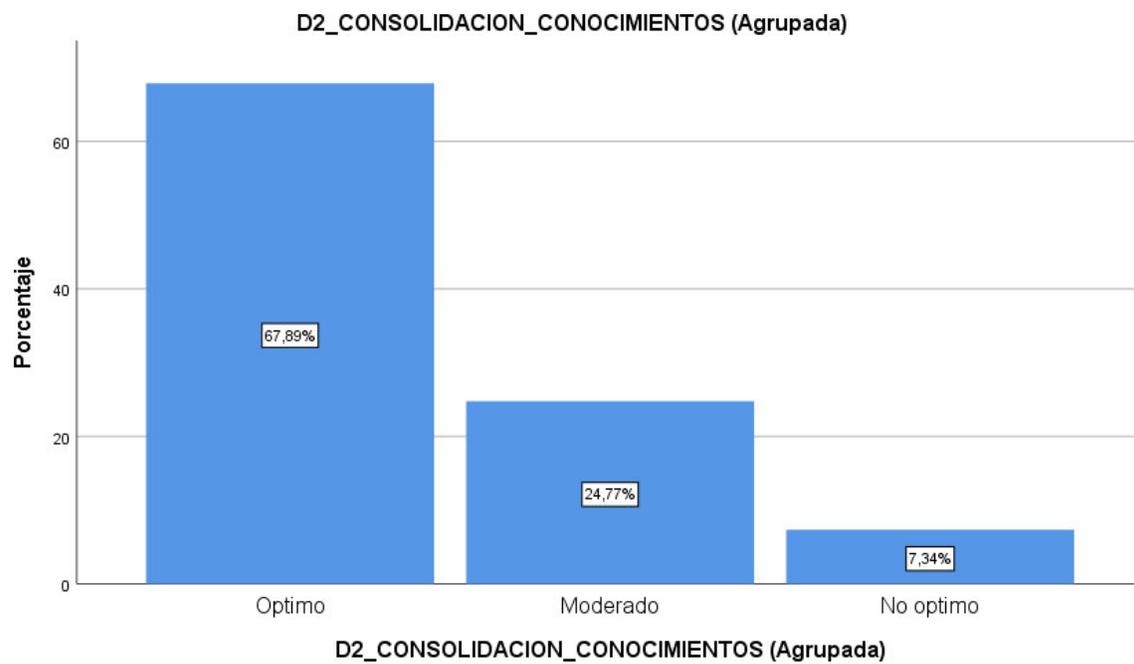
Niveles de la dimensión consolidación de conocimientos

Dimensión consolidación de conocimientos					
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Óptimo	74	67,9	67,9	67,9
	Moderado	27	24,8	24,8	92,7
	No óptimo	8	7,3	7,3	100,0
	Total	109	100,0	100,0	

Nota: Reporte estadístico SPSS

Figura 3

Niveles de la dimensión consolidación de conocimientos



En las representaciones anteriores, se observa que el 67.89% de estudiantes posee una consolidación de conocimientos óptimo, el 24.77% se encuentra en el nivel moderado y el 7.34% no óptimo.

Tabla 10

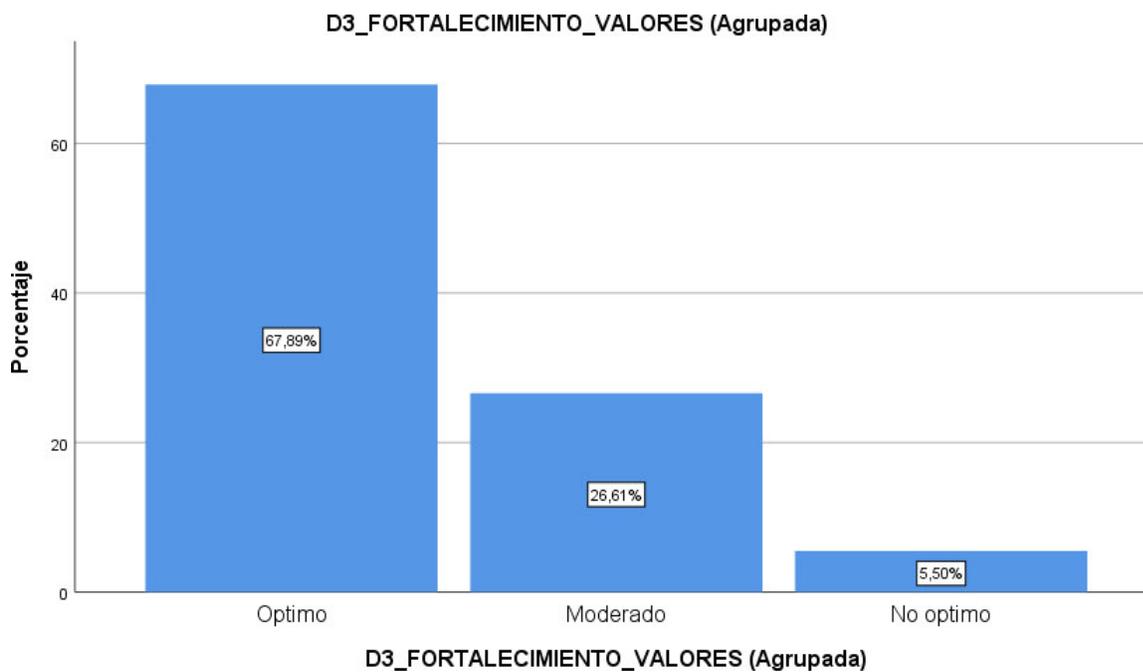
Niveles de la dimensión de fortalecimiento de valores

		Dimensión de fortalecimiento de valores			
Válido		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
	Óptimo	74	67,9	67,9	67,9
	Moderado	29	26,6	26,6	94,5
	No óptimo	6	5,5	5,5	100,0
	Total	109	100,0	100,0	

Nota: Reporte estadístico SPSS

Figura 4

Niveles de la dimensión fortalecimiento de valores



En alusión a las representaciones anteriores se observa que el 67.89% de alumnos posee el fortalecimiento de valores óptimo, el 26.61% se encuentra en el nivel moderado y el 5.50% no óptimo.

Tabla 11

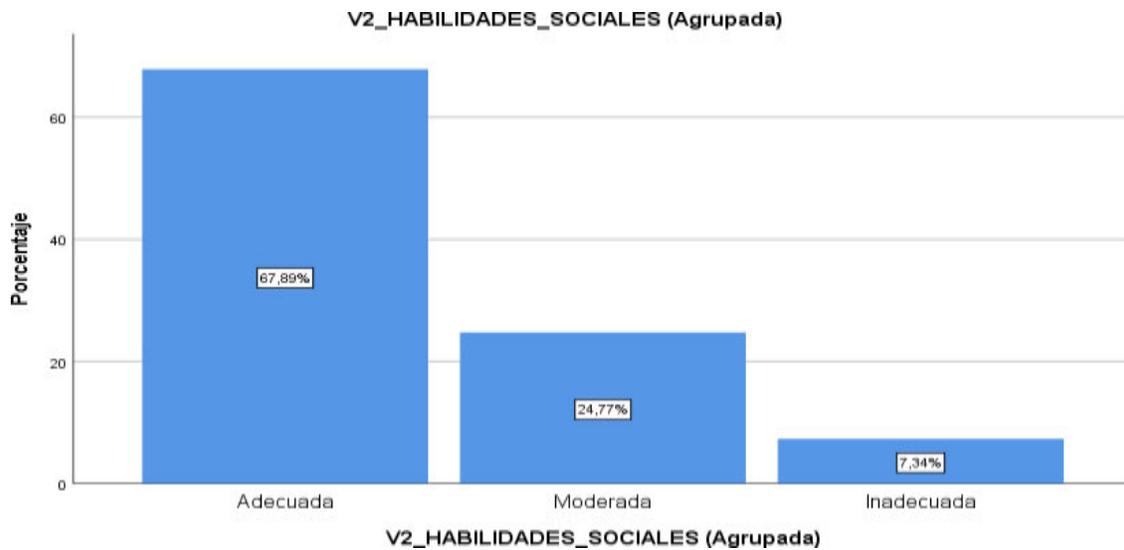
Niveles de la variable habilidades sociales (HS)

Variable Habilidades Sociales					
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Adecuada	74	67,9	67,9	67,9
	Moderada	27	24,8	24,8	92,7
	Inadecuada	8	7,3	7,3	100,0
	Total	109	100,0	100,0	

Nota: Reporte estadístico SPSS

Figura 5

Niveles de la variable habilidades sociales



En alusión a las representaciones precedentes se precisa que el 67.89% de estudiantes posee habilidades sociales adecuadas, el 24.77% se encuentra en el nivel moderado y el 7.34% inadecuada.

Tabla 12

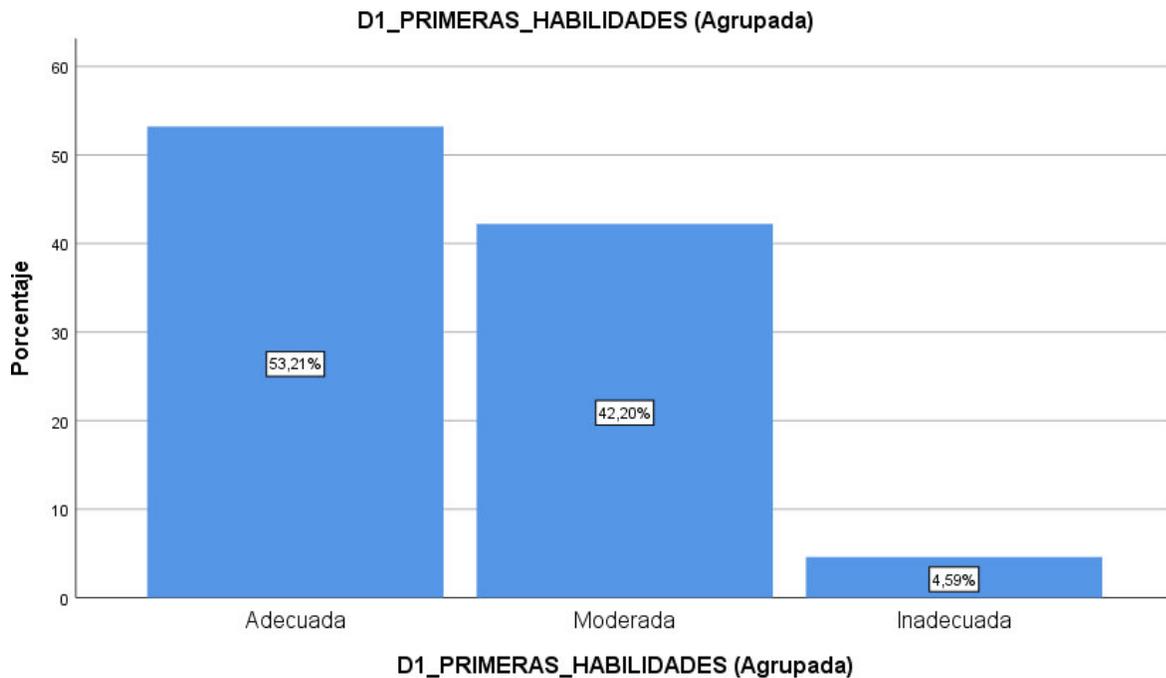
Niveles de la dimensión primeras habilidades sociales

		Dimensión primeras HS			
Válido		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
	Adecuada	58	53,2	53,2	53,2
	Moderada	46	42,2	42,2	95,4
	Inadecuada	5	4,6	4,6	100,0
	Total	109	100,0	100,0	

Nota: Reporte estadístico SPSS

Figura 6

Niveles de la dimensión primeras habilidades



En alusión a las representaciones anteriores, se precisa que el 53.21% de estudiantes posee las primeras habilidades adecuada, el 42.20% se encuentra en el nivel moderado y el 4.59% inadecuada.

Tabla 13

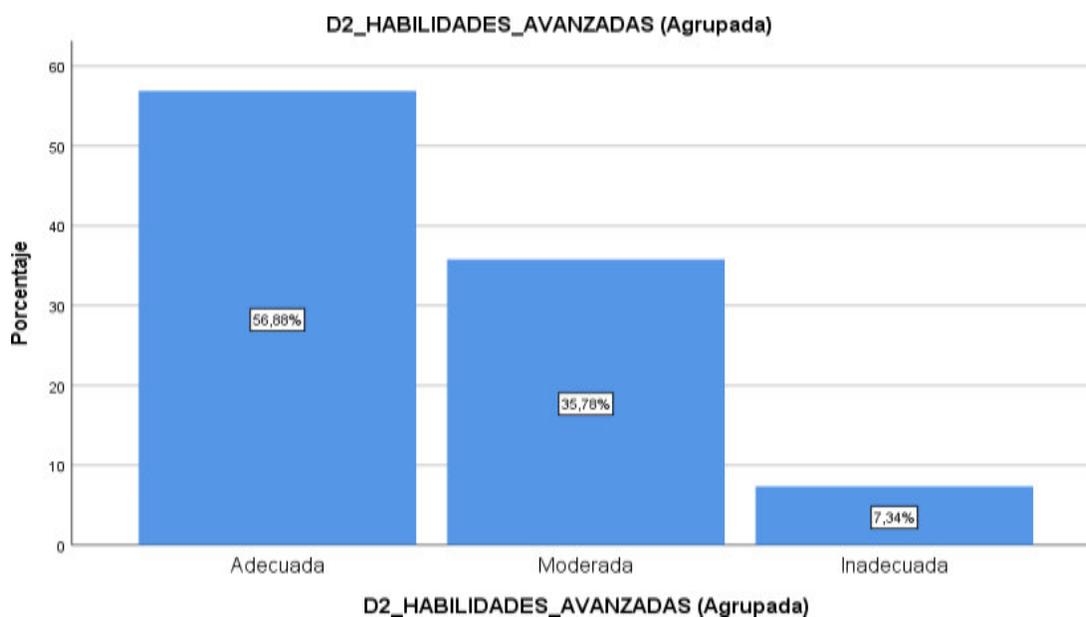
Niveles de las habilidades avanzadas

Dimensión de habilidades avanzadas					
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Adecuada	62	56,9	56,9	56,9
	Moderada	39	35,8	35,8	92,7
	Inadecuada	8	7,3	7,3	100,0
Total		109	100,0	100,0	

Nota: Reporte estadístico SPSS

Figura 7

Niveles de la dimensión habilidades avanzadas



En la tabla 13 y figura 7 se observa que el 56.88% de estudiantes posee las habilidades avanzadas adecuada, el 35.78% se encuentra en el nivel moderado y el 7.34% inadecuada.

Tabla 14

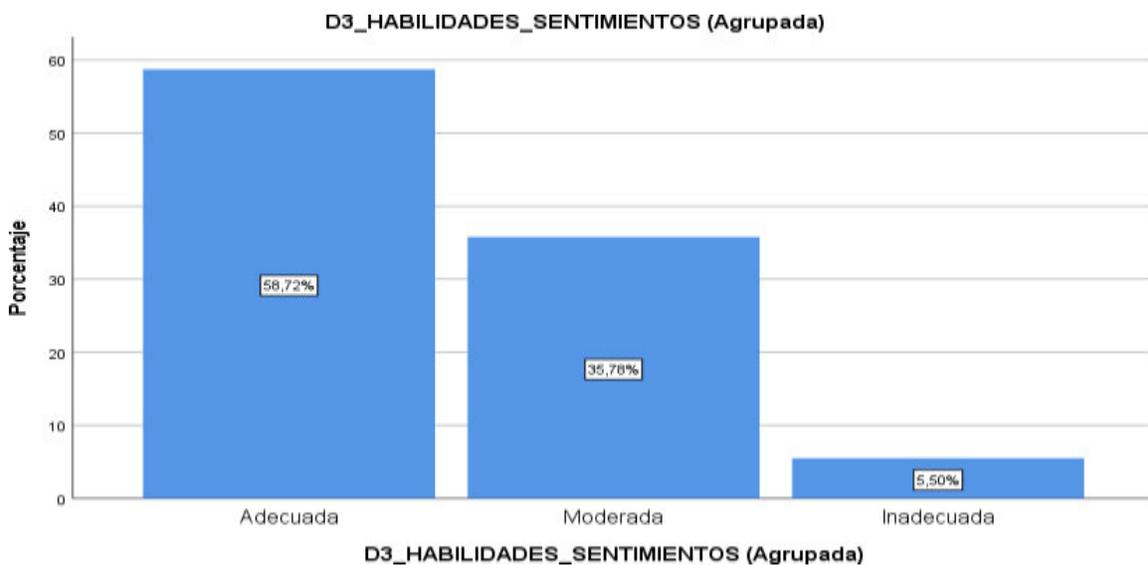
Niveles de las habilidades relacionadas con los sentimientos

Dimensión de habilidades relacionadas con los sentimientos				Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Adecuada	Frecuencia	64	58,7	58,7
	Moderada	Porcentaje	39	35,8	94,5
	Inadecuada		6	5,5	100,0
Total			109	100,0	

Nota: Reporte estadístico SPSS

Figura 8

Niveles de la dimensión habilidades relacionadas con los sentimientos



En alusión a las representaciones precedentes se precisa que el 58.72% de estudiantes posee las habilidades relacionadas con los sentimientos adecuada, el 35.78% se encuentra en el nivel moderado y el 5.50% inadecuada.

Tabla 15

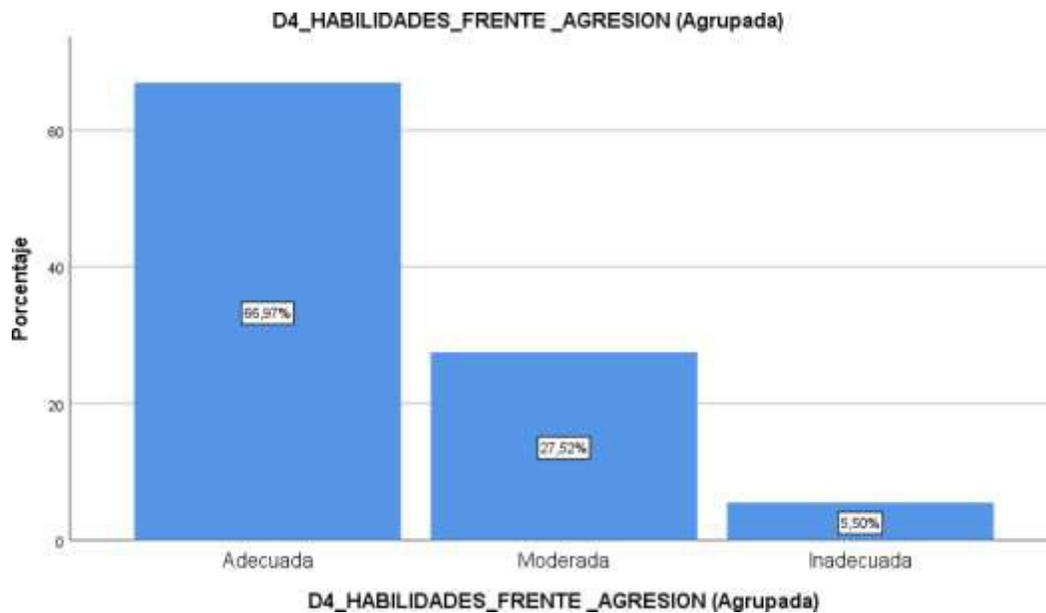
Niveles de las habilidades alternativas frente a la agresión

Dimensión de habilidades alternativas frente a la agresión					
Válido		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
	Adecuada	73	67,0	67,0	67,0
	Moderada	30	27,5	27,5	94,5
	Inadecuada	6	5,5	5,5	100,0
	Total	109	100,0	100,0	

Nota: Reporte estadístico SPSS

Figura 9

Niveles de las habilidades alternativas frente a la agresión



En alusión a las representaciones anteriores se deduce que el 66.97% de estudiantes posee las habilidades alternantes frente a la agresión adecuada, el 27.52% se encuentra en el nivel moderado y el 5.50% inadecuada

Tabla 16

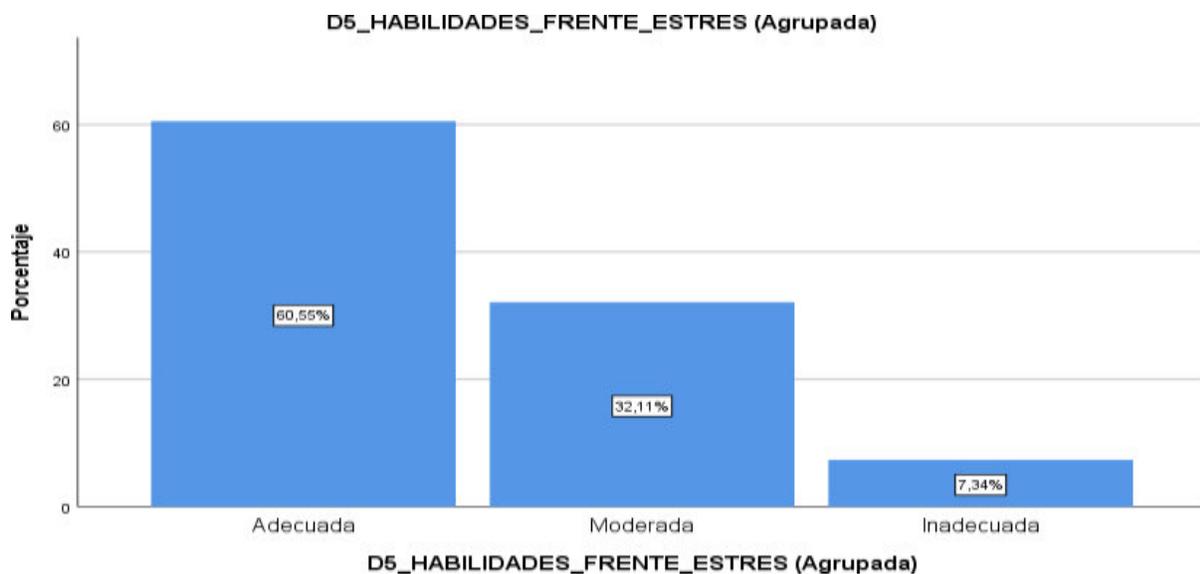
Niveles de las alternativas frente al estrés

Dimensión de habilidades de alternativas frente al estrés					
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Adecuada	66	60,6	60,6	60,6
	Moderada	35	32,1	32,1	92,7
	Inadecuada	8	7,3	7,3	100,0
	Total	109	100,0	100,0	

Nota: Reporte estadístico SPSS

Figura 10

Niveles de las alternativas frente al estrés



En alusión a las representaciones anteriores, el 60.55% de estudiantes posee las habilidades para hacer frente al estrés, el 33.11% se encuentra en el nivel moderado y el 7.34% inadecuada.

Tabla 17

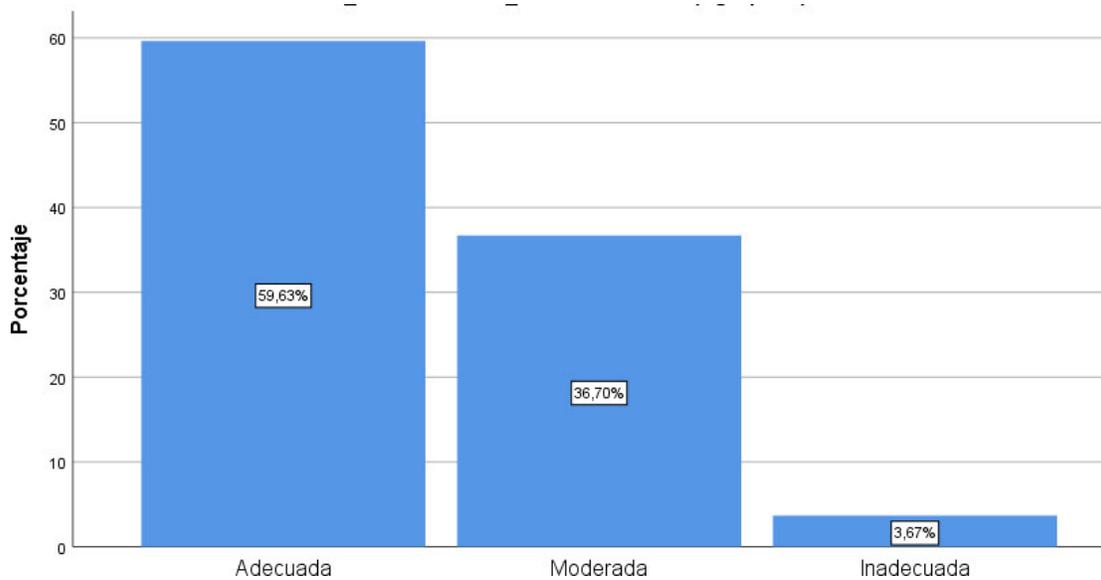
Niveles de habilidades de planificación

Dimensión de habilidades de planificación					
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Adecuada	65	59,6	59,6	59,6
	Moderada	40	36,7	36,7	96,3
	Inadecuada	4	3,7	3,7	100,0
	Total	109	100,0	100,0	

Nota: Reporte estadístico SPSS

Figura 11

Niveles de habilidades de planificación



En alusión a las representaciones anteriores, se precisa que el 59.63% de estudiantes posee las habilidades de planificación, el 36.70% se encuentra en el nivel moderado y el 3.67% inadecuada.

6.1.2. Resultados inferenciales

Hipótesis General

H0: No existe una relación directa entre las actividades lúdicas y las habilidades sociales en los estudiantes de 1ro de primaria de una institución educativa pública de Lima, año 2022

Ha: Existe una relación directa entre las actividades lúdicas y las habilidades sociales en los estudiantes de 1ro de primaria de una institución educativa pública de Lima, año 2022

Regla de decisión:

Si $P < ,05 \Rightarrow H_0$ se rechaza Si $P > = ,05 \Rightarrow H_0$ se acepta

Tabla 18

Contrastación de hipótesis general

	V1_ACTIVIDADES LÚDICAS	V2_HABILIDADES SOCIALES
Rho de Spearman	Coeficiente de correlación	,817**
	Sig. (bilateral)	,000
	N	109
	Coeficiente de correlación	1,000
	Sig. (bilateral)	.
	N	109

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

En los hallazgos reflejaron que el nivel de significancia $p=,000$ es inferior que 0,05 y el valor Spearman es ,817; en tal sentido se desestima hipótesis nula, constatando de esta forma que: las actividades lúdicas y las habilidades sociales tienen un relacionamiento directo.

Primera hipótesis específica

H0: No existe una relación directa entre las actividades lúdicas y las habilidades sociales básicas en los estudiantes de 1ro de primaria de una institución educativa pública de Lima, año 2022

Ha: Existe una relación directa entre las actividades lúdicas y las habilidades sociales básicas en los estudiantes de 1ro de primaria de una institución educativa pública de Lima, año 2022

Regla de decisión:

Si $P < ,05 \Rightarrow H0$ se rechaza Si $P > = ,05 \Rightarrow H0$ se acepta

Tabla 19
Contrastación de primera hipótesis específica

		V1_ACTIVIDADES LÚDICAS	D1_PRIMERAS_HABILIDADES BÁSICAS
Rho Spearman	de V1_ACTIVIDADES LÚDICAS	Coeficiente de correlación de 1,000	,737**
		Sig. (bilateral)	.
		N	109
	D1_HABILIDADES BÁSICAS	Coeficiente de correlación de ,737**	1,000
		Sig. (bilateral)	,000
		N	109

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

Los hallazgos precisan un nivel significativo de $p=,000$ y un valor Spearman es ,737, constatándose de esta forma que: las actividades lúdicas y las habilidades sociales básicas tienen una relación directa.

Segunda hipótesis específica

H0: No existe una relación directa entre las actividades lúdicas y las habilidades sociales avanzadas en los estudiantes de 1ro de primaria de una institución educativa pública de Lima, año 2022

Ha: Existe una relación directa entre las actividades lúdicas y las habilidades sociales avanzadas en los estudiantes de 1ro de primaria de una institución educativa pública de Lima, año 2022

Regla de decisión:

Si $P < ,05 \Rightarrow H_0$ se rechaza Si $P > = ,05 \Rightarrow H_0$ se acepta

Tabla 20
Contrastación de segunda hipótesis específica

		V1_ACTIVIDADES LÚDICAS	D2_HABILIDADES_AVANZADAS
Rho Spearman	de V1_ACTIVIDADES LÚDICAS	Coeficiente de correlación 1,000	,770**
		Sig. (bilateral) .	,000
		N 109	109
	D2_HABILIDADES_AVANZADAS	Coeficiente de correlación de,770**	1,000
		Sig. (bilateral) ,000	.
		N 109	109

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

Los descubrimientos precisaron un el nivel de significancia $p=,000$ y un valor Spearman es ,770; en tal perspectiva se desestima la hipótesis nula, corroborando de esta forma que: las actividades lúdicas y las habilidades sociales avanzadas tienen una relación directa.

Tercera hipótesis específica

H0: No existe una relación directa entre las actividades lúdicas y las habilidades relacionadas con los sentimientos en los estudiantes de 1ro de primaria de una institución educativa pública de Lima, año 2022

Ha: Existe una relación directa entre las actividades lúdicas y las habilidades relacionadas con los sentimientos en los estudiantes de 1ro de primaria de una institución educativa pública de Lima, año 2022

Regla de decisión:

Si $P < ,05 \Rightarrow H_0$ se rechaza Si $P \geq ,05 \Rightarrow H_0$ se acepta

Tabla 21

Contrastación de tercera hipótesis específica

		V1_ACTIVIDADES LÚDICAS	D3_HABILIDADES SENTIMIENTOS
Rho Spearman	de V1_ACTIVIDADES LÚDICAS	Coefficiente de correlación	,822**
		Sig. (bilateral)	,000
		N	109
	D3_HABILIDADES SENTIMIENTOS	Coefficiente de correlación	1,000
		Sig. (bilateral)	,000
		N	109

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

Los descubrimientos reflejaron un nivel de significancia $p=,000$ y un valor Spearman de 0,822; corroborando de este modo que: las actividades lúdicas y las habilidades sociales relacionadas con los sentimientos tienen un relacionamiento directo.

Cuarta hipótesis específica

H0: No existe una relación directa entre las actividades lúdicas y las habilidades alternativas a la agresión en los estudiantes de 1ro de primaria de una institución educativa pública de Lima, año 2022

Ha: Existe una relación directa entre las actividades lúdicas y las habilidades alternativas a la agresión en los estudiantes de 1ro de primaria de una institución educativa pública de Lima, año 2022

Regla de decisión:

Si $P < ,05 \Rightarrow H0$ se rechaza Si $P \geq ,05 \Rightarrow H0$ se acepta

Tabla 22

Contrastación de cuarta hipótesis específica

		V1_ACTIVIDADES_LÚDICAS	D4_HABILIDADES_FRENTE_AGRESION
Rho de Spearman	V1_ACTIVIDADES_LÚDICAS	Coeficiente de correlación Sig. (bilateral) N	1,000 ,735** ,000 109
	D4_HABILIDADES_FRENTE_AGRESION	Coeficiente de correlación Sig. (bilateral) N	,735** ,000 109

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

Los descubrimientos precisaron que el nivel de significancia fue de 0,000 y el valor Spearman fue 0,735, constatando de esta manera que: las actividades lúdicas y las habilidades alternativas frente a la agresión tienen una relación directa.

Quinta hipótesis específica

H0: No existe una relación directa entre las actividades lúdicas y las habilidades para hacer frente al estrés en los estudiantes de 1ro de primaria de una institución educativa pública de Lima, año 2022

Ha: Existe una relación directa entre las actividades lúdicas y las habilidades para hacer frente al estrés en los estudiantes de 1ro de primaria de una institución educativa pública de Lima, año 2022

Regla de decisión:

Si $P < ,05 \Rightarrow H_0$ se rechaza Si $P \geq ,05 \Rightarrow H_0$ se acepta

Tabla 23

Contrastación de cuarta hipótesis específica

	V1_ACTIVIDADES LÚDICAS	D5_HABILIDADES_FRENTE_ESTRES
Rho Spearman	de V1_ACTIVIDADES LÚDICAS	de D5_HABILIDADES_FRENTE_ESTRES
	Coeficiente de correlación	Coeficiente de correlación
	Sig. (bilateral)	Sig. (bilateral)
	N	N
	109	109
	1,000	,748**
	,000	,000
	,000	.
	109	109

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

Se visualizó que el nivel de significancia fue 0,000 y el valor Spearman es ,748, precisando de esta manera que: las actividades lúdicas y las habilidades para hacer frente al estrés tienen un relacionamiento directo.

Sexta hipótesis específica

H0: No existe una relación directa entre las actividades lúdicas y las habilidades de planificación en los estudiantes de 1ro de primaria una institución educativa pública de Lima, año 2022

Ha: Existe una relación directa entre las actividades lúdicas y las habilidades de planificación en los estudiantes de 1ro de primaria de una institución educativa pública de Lima, año 2022

Regla de decisión:

Si $P < ,05 \Rightarrow H_0$ se rechaza Si $P \geq ,05 \Rightarrow H_0$ se acepta

Tabla 24

Contrastación de cuarta hipótesis específica

			V1_ACTIVIDADES LÚDICAS	D6_HABILIDADES_PLANIFICACION
Rho Spearman	deV1_ACTIVIDADES LÚDICAS	Coeficiente de correlación	1,000	,769**
		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	109	109
	D6_HABILIDADES_PLANIFICACION	Coeficiente de correlación	,769**	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	109	109

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

En alusión a las representaciones anteriores el nivel de significancia fue $p=,000$ es y el valor Spearman fue ,769; corroborando que: las actividades lúdicas y las habilidades de planificación tienen un relacionamiento directo.

VII. Discusión

En este apartado se formuló el cuestionamiento basándose en los datos recopilados en este estudio, comparándolos con investigaciones anteriores y teorías existentes. Esto permitió mejorar la comprensión del tema y enriquecer la discusión.

Esta investigación planteó determinar el nivel de las actividades lúdicas (AL) y las habilidades sociales (HS) en los estudiantes del primer grado de primaria en un establecimiento escolar, de la cual se encontró un nivel “Óptimo” para AL y un nivel “Adecuado” para HS, en tanto, en similitud con Perdomo-España y Vargas-Jacobo (2020) quien afirmó que la implementación de estrategias pedagógicas mejoran las habilidades interpersonales en el ámbito escolar, a su vez como sustenta Piaget a través de las actividades lúdicas, los niños exploran el mundo que les rodea, desarrollan habilidades sociales (Camarillo & Barboza , 2020)

En la misma línea, se evidenció una significancia entre los constructos de estudio ($p=0,000 < a 0,05$), de tal manera se aceptó la hipótesis general afirmando que existe una relación directa entre AL y HS en los discentes, resultados en similitud con el estudio de Gormas (2023) quien obtuvo como resultados una relación significativa casi perfecta entre AL y HS.

Por otro lado, en relación a las tres dimensiones de AL las cuales son desarrollo de habilidades, consolidación de conocimientos, fortalecimiento de valores se obtuvo en mayor valor porcentual en nivel “Óptimo”, seguido del nivel “Moderado” y en mínimos puntos porcentuales el nivel “No óptimo”, resultados similares con Gamarra (2020) encontró un nivel alto de HS, en tanto se sustenta teóricamente las AL proporcionan medios significativos para

expresar pensamientos y emociones intensas que, en ocasiones, no pueden ser comunicadas de manera directa.

Asimismo, en relación a las dimensiones de las HS más predominantes en esta población estudiantil se muestra que fueron las “alternativas frente a la agresión”, “relacionadas con los sentimientos”, “alternativas frente al estrés” resaltaron con un valor porcentual mayor a 60 puntos, en un nivel “Adecuado”, seguido de las habilidades sociales “relacionadas con los sentimientos” “planificación” a diferencia que se obtuvo un nivel “Moderado” mayoritario en las HS “básicas o primeras”. Hallazgos que difieren con la investigación de León y Lacunza (2020) quien obtuvo un porcentaje mínimo de discentes que poseían habilidades sociales.

En relación al primer objetivo específico, se dedujo significancia entre las AL y las habilidades sociales ($p = 0,000 < a 0,05$), comprobándose una relación directa significativa entre la variable y la dimensión en los discentes del centro escolar, similar a los hallado por Jiménez-Tamayo et al. (2022) quien obtuvo que las actividades lúdicas influyen en la mejorar de las habilidades interpersonales, asimismo Ochoa et al. (2020) la conexión entre habilidades sociales y desarrollo individual se basa en la adquisición de conductas básicas de sociabilidad.

En tal sentido, la evidencia de relación entre AL y el grupo de habilidades en mención implica que a los discentes se le ha proporcionado un entorno natural y seguro para que los niños practiquen y desarrollen una variedad de habilidades sociales primarias, que son fundamentales para las interacciones sociales exitosas a lo largo de sus vidas, en tanto como afirma Goldstein las habilidades primarias estas habilidades son fundamentales para establecer relaciones significativas y comunicarse de manera efectiva en diversas situaciones personales (2023).

Así mismo, en términos descriptivos de las habilidades básicas, en su mayoría los escolares alcanzaron un nivel de “Adecuado”, y con una diferencia significativa del nivel “Moderado” y “Bajo”. Por lo que, se aceptó la primera hipótesis específica refiriendo una

relación entre las AL y dicha dimensión de las habilidades sociales. Resultados que difieren con el estudio de Valiente y Hernández (2020) quien obtuvo que las HS básicas o primarias fueron las menos desarrolladas.

En función del segundo fin específico, se encontró evidencia significativa directa entre las AL y la dimensión de habilidades sociales avanzadas ($p= 0,000 < a 0,05$), acorde a lo encontrado por Perdomo-España y Vargas-Jacobo (2020) quien en su estudio obtuvo que existe relación significativa entre AL y habilidades interpersonales, como sustenta teóricamente Goldstein (Alquinaga et al., 2023) el enfoque de estudio de este conjunto se focaliza en la habilidad individual para involucrarse activamente y cumplir con las reglas establecidas.

Asu vez, en relación a los hallazgos descriptivos de esta dimensión, en su mayoría los escolares alcanzaron el “Adecuado”, y con una diferencia de más de 20 puntos porcentuales se encontraron en nivel “Moderado, de este modo se aceptó la segunda hipótesis específica determinando la relación de las AL y la segunda dimensión de habilidades sociales. En tanto, como se sustenta teóricamente el juego permite el desarrollo de diversas habilidades, como la motricidad, la coordinación, las habilidades analíticas y la imaginación, además de mejorar la atención y la concentración (Gallardo & Gallardo, 2018).

Acorde al tercer objetivo específico, se dedujo evidencia significativa entre AL y la dimensión de habilidades sociales relacionadas con los sentimientos ($p =0,000 < a 0,05$), comprobándose una relación directa significativa entre la variable y la dimensión en los discentes del centro escolar, resultados que mantienen relación con los resultados de Valiente y Hernández (2020) quien obtuvo como una de las habilidades más desarrolladas en un nivel medio las HS emocionales.

Por otro lado, en relación a sus descriptivos, en su mayoría los estudiantes alcanzaron un grado de “Adecuado”, y con diferencia significativa del nivel “Moderado”, aceptándose la tercera hipótesis específica que relaciona las AL y la tercera dimensión de HS. Por ello, como

se sustenta teóricamente este grupo de HS posibilitan la expresión y comprensión de emociones, favoreciendo la comunicación y fomentando relaciones interpersonales saludables en la sociedad.

Relacionado con el cuarto fin específico, se encontró evidencia directa significativa entre las AL y las habilidades alternativas a la agresión ($p= 0,000 < a 0,05$), en los infantes del centro escolar. De tal modo, se admitió la hipótesis que relaciona los AL y la cuarta dimensión de habilidades sociales. Y como sustenta Goldstein este grupo de HS ayudan a comprender y gestionar las emociones de manera efectiva es clave para evitar problemas y conflictos (Alquinaga et al., 2023).

Por otro lado, de forma descriptiva, en su mayoría los estudiantes alcanzaron el “Destacado”, y con una diferencia significativa se encontraron en el “Moderado”, aceptándose la cuarta hipótesis específica que relaciona las AL y la cuarta dimensión de HS. Hallazgos que difieren con el estudio de Valiente y Hernández (2020) quien obtuvo que este grupo de habilidades sociales relacionado a solucionar problemas interpersonales fue uno de los menos desarrollados.

De acuerdo al quinto objetivo específico, se encontró evidencia directa significativa entre las AL y las habilidades para hacer frente al estrés ($p= 0,000 < a 0,05$), en los infantes del centro escolar. De tal modo, se admitió la hipótesis que relaciona las AL y la dimensión de habilidades sociales. Por otro lado, en relación a sus descriptivos, en su mayoría los estudiantes alcanzaron un grado de “Adecuado”, y con diferencia significativa del nivel “Moderado”. Como se sustenta teóricamente Goldstein (1987, como se citó en Alquinaga et al., 2023) son estrategias que las personas pueden emplear para disminuir, manejar o controlar el estrés en sus vidas, asimismo Sánchez-Domínguez et al. (Sánchez-Domínguez et al., 2020) las AL proporciona a los infantes un entorno práctico donde pueden desarrollar sus habilidades emocionales.

Finalmente, de acuerdo al sexto objetivo específico, se encontró evidencia directa significativa entre AL y las habilidades de planificación ($p= 0,000 < \alpha 0,05$), en los infantes del centro escolar. De tal modo, se admitió la hipótesis que relaciona los AL y la cuarta dimensión de habilidades sociales. Por otro lado, en relación a sus descriptivos, en su mayoría los estudiantes alcanzaron un grado de “Adecuado”, y con diferencia significativa del nivel “Moderado”. En tanto, como sustenta teóricamente Goldstein (1987, como se citó en Alquina et al., 2023) la habilidad humana para establecer metas personales y colectivas, lograr los objetivos fijados y planificar el camino para alcanzar las metas de la vida son esenciales.

VIII. Conclusiones y recomendaciones

8.1. Conclusiones

1. De acuerdo al objetivo general, existe una relación entre las actividades lúdicas y las habilidades sociales en los estudiantes de 1ro de primaria de una institución educativa pública de Lima, año 2022 ($p=, 000$ y $Rho=, 817$).
2. De acuerdo al primer objetivo específico, existe una relación entre las actividades lúdicas y la dimensión de las habilidades sociales básicas en los estudiantes de 1ro de primaria de una institución educativa pública de Lima, año 2022 ($p=, 000$ y $Rho=, 737$).
3. De acuerdo al segundo objetivo específico, existe una relación entre las actividades lúdicas y la dimensión de las habilidades sociales avanzadas en los estudiantes de 1ro de primaria de una institución educativa pública de Lima, año 2022 ($p=, 000$ y $Rho=, 770$).
4. De acuerdo al tercer objetivo específico, existe una relación entre las actividades lúdicas y la dimensión de las habilidades relacionadas con los sentimientos en los estudiantes de 1ro de primaria de una institución educativa pública de Lima, año 2022 ($p=, 000$ y $Rho=, 822$).
5. De acuerdo al cuarto objetivo específico, existe una relación entre las actividades lúdicas y la dimensión de las habilidades alternativas a la agresión en los estudiantes de 1ro de primaria de una institución educativa pública de Lima, año 2022 ($p=, 000$ y $Rho=, 735$).
6. De acuerdo al quinto objetivo específico, existe una relación entre las actividades lúdicas y la dimensión de las habilidades para hacer frente al estrés en los estudiantes de 1ro de primaria de una institución educativa pública de Lima, año 2022 ($p=, 000$ y $Rho=, 748$).
7. De acuerdo al sexto objetivo específico, existe una relación entre las actividades lúdicas y la dimensión de las habilidades de planificación en los estudiantes de 1ro de primaria de una institución educativa pública de Lima, año 2022 ($p=, 000$ y $Rho=, 769$).

8.2. Recomendaciones

1. A los docentes, se sugiere implementar espacios de tiempo de actividades lúdicas específicas en la escuela, las cuales propicien la interacción entre ellos y de esta manera fomenten el desarrollo de las habilidades sociales en los niños desde temprana edad. Como también se debería de considerar fomentar aprendizajes de cualquiera área a través de las actividades lúdicas dentro y fuera del aula y de esta manera tendrán más oportunidades de mejorar sus relaciones interpersonales a diario.

2. A los docentes, se sugiere realizar actividades lúdicas en parejas básicas que propicien la comunicación entre ellos, el saber escuchar y seguir conversaciones, el saber agradecer, pedir las cosas por favor etc.

3. A los docentes, se recomienda realizar actividades lúdicas con un grado de complejidad que incluya el poder pedir ayuda como también disculparse, el poder afrontar críticas, convencer a los demás, como también el poder expresar sus sentimientos sin temor alguno, estas situaciones se van a dar en actividades un tanto más complejas que será de gran ayuda para los alumnos ya que desarrollarán sus habilidades sociales avanzadas.

4. A los docentes, se recomienda realizar actividades recreativas como el de la actuación donde tomaran roles y podrán expresar sentimientos sin temor alguno, después poco a poco lo podrán hacer en su vida cotidiana, el poder expresar sus sentimientos y emociones así estos sean positivos o negativos y de esta manera mejorará sus habilidades relacionadas con los sentimientos.

5. A los docentes, se recomienda realizar actividades lúdicas donde se tenga como finalidad encontrar tan solo un ganador, de esta manera podrán los alumnos aceptar derrotas como también el poder controlar su carácter y puedan manejar situaciones incómodas de la mejor manera evitando conflictos o situaciones de agresión. Es importante enseñarse a que

no siempre en la vida ganarán, así que tienen que aceptar las derrotas también, como proceso de aprendizaje en su vida.

6. A los docentes, se sugiere realizara actividades lúdicas con diferentes estaciones donde se puedan propiciar diferentes situaciones tanto agradables como no tan agradables, de esta manera se busca encontrar un balance en sus emociones y controlarlas, y puedan desarrollar sus habilidades para hacer frente al estrés de una manera óptima.

7. A los docentes, se recomienda fomentar actividades lúdicas que desarrollen su pensamiento crítico y despierten su imaginación para poder crear o realizar variantes de alguna actividad propuesta, de esta manera se busca el que desarrollen sus habilidades de planificación. Esto no solo les ayudará a planificar situaciones en la escuela sino también en su vida diaria, es vital que desde edades muy tempranas sean independientes y busquen la resolución de sus problemas como también el poder planificar, organizarse y el desarrollarse de manera autónoma.

IX. Referencias

Almaraz, D., Coeto, G., & Camacho, E. (2019). Habilidades sociales en niños de primaria. *IE Revista de Investigación Educativa de la REDIECH*, 10 (19), pp. 191-206, 10(19), 191-206. doi:10.33010/ie_rie_rediech.v10i19.706

Alomias, M. (2022). *Juegos cooperativos y las habilidades sociales en los estudiantes del cuarto grado de educación primaria de la institución educativa N°31352 de Pangoa-Junín*. Satipo: [Tesis de licenciatura, Universidad Católica los ángeles Chimbote] Repositorio Institucional ULADECH. . Obtenido de <https://hdl.handle.net/20.500.13032/31539>

Alquinaga, N. C., Morales, C. F., & Abata, D. G. (2023). Desarrollo de habilidades sociales en estudiantes de segundo de bachillerato en una institución educativa de Quito Ecuador. *Ciencia Latina*, 7(1), 11037-11051. doi:10.37811/cl_rcm.v7i1.5270

Andina. (2022). *Andina, agencia peruana de noticias*. Obtenido de Andina, agencia peruana de noticias : <https://andina.pe/agencia/noticia-como-llegan-emocionalmente-los-ninos-y-adolescentes-a-las-clases-presenciales-video-881478.aspx>

Andrade, J. A., Mendoza, M. F., Zapata, K. T., & Sierra, L. (2020). Relación entre conflictos de la adolescencia y habilidades sociales en adolescentes de una institución educativa de Risaralda. *Pensamiento Americano*, 13(25), 52-61. doi:10.21803/pensam.13.25.385

Arias, J. (2020). *Proyecto de tesis. Guía para la elaboración*. (Primera edición digital ed.). Biblioteca Nacional del Perú. Obtenido de https://repositorio.concytec.gob.pe/bitstream/20.500.12390/2236/1/AriasGonzales_ProyectoDeTesis_libro.pdf

Arias, J. L., & Covinos, M. (2021). *Diseño y metodología de la investigación* (Primera ed.). Enfoques Consulting EIRL. Obtenido de <https://repositorio.concytec.gob.pe/handle/20.500.12390/2260>

Arzate-Morales, N. C., Moysén, A., Gurrola, G. M., & Zacarías, X. (2023). (2023). Evidencias psicométricas preliminares del instrumento de habilidades sociales en jóvenes universitarios de México. *Revista Puertorriqueña de Psicología*, 34(1), 44-59. <https://doi.org/10.55611/revps.3401.04>

Barrantes, R. (2020). *Juegos cooperativos y las habilidades sociales en los estudiantes del primer grado de la institución educativa "Prisma" - Monsefú*. Chiclayo: [Tesis de maestría,

Universidad César Vallejo] Repositorio Institucional UCV. Obtenido de <https://hdl.handle.net/20.500.12692/43499>

Bellomo, S. T. (2023). Posibilidad de un constructivismo pedagógico realista. *Sophia, Colección de Filosofía de la Educación*, 1(35), 187-209. doi:10.17163/soph.n35.2023.06

Caballero-Calderón , G. (2021). Las actividades lúdicas para el aprendizaje. *Polo del Conocimiento* , 6(4), 861-878. doi: 10.23857/pc.v6i4.2615

Calvo-Ferrer, J. (2018). Juegos, videojuegos y juegos serios: Análisis de los factores que favorecen la diversión del jugador . *Miguel Hernández communication journal* , 9(1), 191-226. doi:10.21134/mhcj.v0i9.232

Camarillo , H., & Barboza , C. (2020). La enseñanza-aprendizaje del derecho a través de una plataforma virtual institucional: Hallazgos incipientes del constructivismo de Piaget, Vygotsky y Ausubel conforme a las percepciones de los informantes. *Revista Pedagogía Univeritaria y didáctica del derecho*, 7(2), 143-165. doi:10.5354/0719-5885.2020.57035

Castillo, I., & Sandoval , C. (2022). Influencia de la pandemia en la interacción y juego de los niños de educación inicial. *Revista Andina de Educación*, 5(2), 1-9.

Cifuentes , D. (2015). *Desarrollo socio-afectivo. Primera infancia*. Universidad de La Laguna. Obtenido de <https://riull.ull.es/xmlui/bitstream/handle/915/1870/Desarrollo%20Socio-Afectivo.%20Primera%20Infancia.pdf>

Córdoba, E. F., Lara, F., & García, A. (2017). The game as a fun strategy for the inclusive education of good living. *Revista de la facultad de educación de Albacete*, 32(1), 81-92. doi:10.18239/ensayos.v32i1.1346

Cossio, J. (2014). Pedagogía y calidad de la educación: una mirada a la formación del maestro rural. *IO(1)*, 14-23. Obtenido de http://www.scielo.org.co/scielo.php?pid=S1794-89322014000100002&script=sci_arttext

Del Carmen, M. (2019). Desarrollo de habilidades sociales a través d actividades lúdicas en los niños de 3 años en el centro infantil cumbaya Valley. *14(64)*, 153-156. Obtenido de http://scielo.sld.cu/scielo.php?pid=S1990-86442018000400153&script=sci_arttext

Estadística de la Calidad Educativa . (2022). *ESCALE*. Obtenido de ESCALE: https://escale.minedu.gob.pe/PadronWeb/info/ce?cod_mod=0318949&anexo=0

Estratada, E. G. (2019). Habilidades sociales y agresividad de los estudiantes de nivel secundaria. *Sciendo*, 22(4), 299-305. . doi:10.17268/sciendo.2019.037

Flores, G. S. (2021). Impacto del programa de Goldstein en el desarrollo de las habilidades sociales en alumnos de primaria. *Business and Entrepreneurial Studies*, 1(1), 1-14. doi:10.37956/jbes.v0i0.207

Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia. (UNICEF, 2021). *Salud mental en tiempos de coronavirus*. Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia. Obtenido de <https://www.unicef.org/argentina/media/11051/file/Estudio%20sobre%20los%20efectos%20en%20la%20salud%20mental%20de%20ni%C3%B1as,%20ni%C3%B1os%20y%20adolescentes%20por%20COVID-19.pdf>

Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia. (UNICEF, 2023). *UNICEF para cada infancia Uruguay*. Obtenido de UNICEF para cada infancia Uruguay: <https://www.unicef.org/uruguay/crianza/adolescencia/redes-sociales-y-adolescentes-lo-que-tenes-que-saber>

Frogner, L., Hellfeldt, K., Ångström, A., Andershed, A., Källström, A., Fanti, K. A., & Andershed, H. (2021). Stability and change in early social skills development in relation to early school performance: a longitudinal study of a Swedish Cohort. *Early Education and Development*, 33(1), 17-37. doi:10.1080/10409289.2020.1857989

Gallaedo-Honostroza, M., & Díaz-Valera, I. (2023). Rol del adulto en el juego de niños pre-post confinamiento. Revisión Teórica. *Revista Académica Internacional de Educación Física*, 3(4), 09-22. doi:10.59614/acief3202385

Gallardo, J., & Gallardo, P. (2018). Teorías sobre el juego y su importancia como recurso educativo para el desarrollo integral infantil. *Revista Educativa Hekademos*, 24(1), 41-51. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6542602>

Gamarra, J. (2020). *Habilidades sociales y aprendizaje cooperativo en estudiantes en una institución educativa pública, Chancay, 2020*. Lima: [Tesis de maestría, Universidad César Vallejo] Repositorio Institucional. Obtenido de <https://hdl.handle.net/20.500.12692/50292>

González-Villavicencio, J., Vele-Caymayo, D., Tapia-Brito, D., & Salgado-Oviedo, P. (2022). El juego simbólico como estrategia para el desarrollo psicomotriz de los niños. *Polo del conocimiento*, 7(2), 1815-1825. Retrieved from <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8354953>

Gormas, M. (2023). *Actividad lúdica y habilidades sociomotrices en estudiantes del tercer grado de primaria de una institución educativa pública, Huaycán - 2023*. Lima: [Tesis de maestría, Universidad César Vallejo] Repositorio Institucional UCV. Obtenido de <https://hdl.handle.net/20.500.12692/122625>

Guerra, J. (2020). El constructivismo en la educación y el aporte de la teoría sociocultural de Vygotsky para comprender la construcción del conocimiento en el ser humano. *Revista Dilemas Contemporáneos: Educación, Política y Valores*, 77(2), 1-21. Obtenido de <https://dilemascontemporaneoseducacionpoliticayvalores.com/index.php/dilemas/article/view/2033/2090>

Hernández-Sampieri, R., & Mendoza, C. (2018). *Metodología de la investigación: Las Rutas Cuantitativa y Mixta* (Sexta ed.). Mc Grau-Hill. Obtenido de <https://drive.google.com/drive/folders/1DifiV4KcrQ6CRact-WuhVLdCI5HTAAvb>

Instituto Nacional de Estadística e Informática. (INEI, 2020). *Estado de la Niñez y Adolescencia*. Lima: INEI. Obtenido de <https://www.inei.gov.pe/media/MenuRecursivo/boletines/informe-tecnico-estado-de-la-ninez-y-adolescencia-jun-2020.pdf>

Jiménez-Tamayo, R., Ludeña-Jaramillo, L., & Medina-León, C. (2022). Actividades lúdicas (juegos tradicionales) como dinamizador de las relaciones interpersonales. *Revista Científica y Arbitrada de Ciencias Sociales y Trabajo Social "Tejedora"*, 5(9), 172-185. Retrieved from <https://publicacionescd.uleam.edu.ec/index.php/tejedora/article/view/285/468>

La República. (2022). *La República. Sociedad*. Obtenido de La República. Sociedad: <https://larepublica.pe/sociedad/2022/09/19/peru-el-98-de-ninas-ninos-y-adolescentes-tienen-acceso-a-internet-mas-de-5-veces-a-la-semana-explotacion-sexual-trata-de-mujeres-redes-sociales>

Lara, F., & Herrán, A. (2016). Reflexiones sobre la educación del sumak kawsay en Ecuador. *Revista Araucaria*, 18(36), 41-58. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5781906>

Lazo, A., & Horna, D. (2018). Evaluación del aprendizaje de los estudiantes del curso de metodología del trabajo universitario utilizando el modelo ABP en una universidad pública. *Revista de investigación del departamento académico de Ciencias Contables*, 6(7), 18-23. Obtenido de <https://revistas.unas.edu.pe/index.php/Balances/article/view/146/129>

León, G., & Lacunza, A. (2020). Autoestima y habilidades sociales en niños y niñas del gran San Miguel de Tucumán, Argentina. *Revista Argentina Salud Pública*, 22-31. Obtenido de <https://rasp.msal.gov.ar/rasp/articulos/volumen42/22-31.pdf>

Lip, C. (2022). Desarrollando autonomía en los niños través del juego didactico. *Revista científica Ecociencia*, 9(1), 30-46. doi:10.21855/ecociencia.91.583

Mateo , E. (2022). Habilidades sociales en tiempos de pandemia COVID-19. *Revista de Investigación en Ciencias de la Educación*, 6(25), 1470-1476. doi:10.33996/revistahorizontes.v6i25.427

Medellín, Y., & Ojeda, I. (2020). Desarrollo y promoción de habilidades sociales en estudiantes del contexto rural cordobés . *Revista Electrónica Entrevista Académica*, 4(10), 184-196. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/8603192.pdf>

Medellín, Y., & Ojeda, I. (2022). Desarrollo y promoción de habilidades sociales en estudiantes del contexto rural cordobés. *Revista Electrónica Entrevista Académica*, 4(10), 184-196. Retrieved from <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/8603192.pdf>

Menchú. (2017). Creación de 3 Fichas de Observación Para el Acompañamiento Pedagógico Dirigido a 10 directores del Sector 08-03-10 del Municipio de San Francisco El Alto, del departamento de Totonicapán. Universidad de San Carlo de Guatemala.

Mendoza-Medina, C. H. (2021). Las habilidades sociales, factor clave para una interacción efectiva. *Polo de Conocimiento*, 6(2), 1-15. doi:10.23857/pc.v6i2.2233

Montero, B. (2017). Aplicación de juegos didácticos como metodología de enseñanza: Una Revisión de la Literatura. *Pensamiento matemático*, 7(1), 75-92. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6000065>

Moscoso, Y., Carrión, H., González, L., Chirú, D., & Muñoz, R. (2020). Influencia de los factores endógenos y exógenos en el proceso de aprendizaje de los niños en edad preescolar; según la teoría sociocultural de Vygotsky. *Semilla Científica*, 1(1), 340-348. Obtenido de <https://revistas.umecit.edu.pa/index.php/sc/article/view/1010/1850>

Navarro-Patón, R., Lago-Ballesteros, J., & Basanta-Camiño, S. (2019). Conductas prosociales de escolar de educación primaria: influencia de los juegos cooperativos. *Ciencias del Deporte*, 8(2), 33-38. doi:10.6018/sportk.401081

Núñez , A. (2022). Teoría del aprendizaje desde las perspectivas de Albert Bandura y Burrhus Frederic Skinner: vinculación con aprendizaje organizacional de Peter Senge. *UCE Ciencia. Revista de postgrado*, 10(3), 1-11. Obtenido de <http://uceciencia.edu.do/index.php/OJS/article/view/295/270>

O’Keeffe, C., & McNally, S. (2021). ‘Uncharted territory’: teachers’ perspectives on play in early childhood classrooms in Ireland during the pandemic. *European Early Childhood Education Research Journal*, 1(1), 79-95. doi:10.1080/1350293X.2021.1872668

Ochoa, A., Sánchez, M. L., Puga, W. G., & Téllez, R. M. (2020). Análisis de habilidades sociales en estudiantes de psicología, agosto-diciembre 2017. *Revista Electrónica de Psicología Iztalca*, 23(2), 600-621. Retrieved from <https://revistas.unam.mx/index.php/rep/article/view/76162>

Ortiz, L. J., & Sánchez, M. (2023). Estrategias didácticas para entrenar las habilidades sociales en estudiantes de educación básica, Guayaquil 2021. *Polo del Conocimiento*, 8(2), 35-49. doi:10.23857/pc.v8i2

Pachecho, M., & Osorno, G. Y. (2021). Incidencia de competencias parentales en el desarrollo de habilidades sociales en hijos únicos. *Interdisciplinaria*, 38(1), 101-116. doi:10.16888/interd.2020.37.2.1

Partida, J. (2022). El juego en el preescolar desde la fenomenología del mundo social . *Revista Latinoamericana de Estudios Educativos* , 52(1), 321-350. doi:10.48102/rlee.2022.52.1.471

Peña , M. (2014). Una mirada a la teoría del conocimiento de Jean Piaget, a 20 años de la llegada del constructivismo a la educación chilena. *Revista Inclusiones*, 1(4), 1-22. Obtenido de <https://archivosrevistainclusiones.com/gallery/6%20oficial%202014%20oct%20dic%20rev%20inc.pdf>

Perales, C., Arias, C., & Bazdresch, M. (2014). *Desarrollo socioafectivo y convivencia escolar*. Guadalajara, México: Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Occidente (iteso). Retrieved from <https://rei.iteso.mx/bitstream/handle/11117/2432/Desarrollo%20socioafectivo%20y%20convivencia%20escolar.pdf?sequence=2&isAllowed=y>

Perdomo-España, L., & Vargas-Jacobo, S. (2020). Fortalecimiento de las relaciones interpersonales a partir de la implementación de una secuencia didáctica. *Revista Criterios*, 27(2), 70-90. doi:10.31948/rev.criterios/27.2-art3

Perpiña, G. S. (2022). Rendimiento académico en educación primaria: relaciones con la inteligencia emocional y las habilidades sociales. *Revista de Educación*, 1(395), 291-319. doi:10.4438/1988-592X-RE-2022-395-515

Piedra , S. (2018). Factores que aportan las actividades lúdicas en los contextos educativos. *Revista Cognosis*, 3(2), 93-108. doi:10.33936/cognosis.v3i2.1211

Pillaca, M. (2020). *El Peruano* . Obtenido de El Peruano : <https://elperuano.pe/noticia/89863-80-de-adolescentes-peruanos-ha-sufrido-riesgos-en->

internet-segun-

estudio#:~:text=Los%20usuarios%20de%2018%20a,%25)%20y%20discriminaci%C3%B3n%20(65%25).

Ramírez, N. (2018). Trascendencia de la lúdica como dimensión psicoespiritual en el proyecto de vida de los actantes educativos. *Revista Oratores*, 1(8), 1-7. Obtenido de <http://portal.amelica.org/ameli/jatsRepo/328/3281311001/3281311001.pdf>

Ramírez-Corone , A., Martínez, P., Cabrera, J., Buestán , P., Torrachi-Carrasco, E., & Carpio, M. (2020). Habilidades sociales y agresividad en la infancia y adolescencia. *Archivos venezolanos de Farmacología y Terapéutica*, 39(2), 208-218. Retrieved from <https://www.redalyc.org/journal/559/55969799012/55969799012.pdf>

Saavedra, J., Gonzales, G. L., & Ruiz, E. M. (2022). Programa JADIMOG para las habilidades sociales en estudiantes que reciben educación virtual, Tarapoto, 2021. *Ciencia Latina*, 6(2), 3659-3676. doi:10.37811/cl_rcm.v6i2.2119

Sánchez-Domínguez, J., Castillo, S., & Hernández, B. (2020). El juego como representación del signo en niños y niñas preescolares: un enfoque sociocultural. *Revista Educación*, 44(2), 1-17. doi:10.15517/revedu.v44i2.40567

Sanz, P. J. (2019). Play amuses, forms, socializes and heals. *Sanz, Pedro Juan. (2019) Play amuses, forms, socializes and heals. Rev Pediatr*, 21(83), 307-312. Obtenido de https://archivos.pap.es/files/1116-2634-pdf/13_RPAP_83_Juego_divierte.pdf

Sosa, S. S., & Salas-Blas, E. (2020). Resiliencia y habilidades sociales en estudiantes secundarios de San Luis de Shuaro, La Merced. *Comunicación y Desarrollo*, 11(1), 40-50. doi:10.33595/2226-1478.11.1.394

Valiente, M., & Hernández, B. (2020). Habilidades sociales en niños de nivel primaria en una red educativa rural multigrado. *Revista científica de la facultad de humanidades*, 34-43. doi:10.35383/educare.v8i2.469

Villacis, X., Andrade, F., & Vigoa, Y. (2023). Constructivismo en el aprendizaje: Algunas consideraciones teóricas desde la comunicación. *Revista Científica Arbitrada Multidisciplinaria Pentaciencias*, 5(6), 124-132. doi:10.59169/pentaciencias.v5i6.847

Villagómez-Cabezas , A., Bonilla-González , G., Bonilla-Adrango, L., & Torres-García, T. (2023). Elaprendizaje social de Albert Bandura como estrategia de enseñanza de educación para la ciudadanía. *Polo del Conocimiento*, 1286-1307. Retrieved from <https://mail.polodelconocimiento.com/ojs/index.php/es/article/view/5644/14016>

X. Anexos

Anexo 1: Matriz de consistencia

Nombre: Cristina Huaroto Soncco		Código de estudiante: 18060300		Correo: cristina.huaroto@unmsm.edu.pe		
Problemas	Objetivos	Hipótesis	Variable y dimensiones	Metodología	Técnica e instrumento	Población y muestra
<p>Problem general</p> <p>¿Cómo se relacionan las actividades lúdicas y las habilidades sociales en estudiantes del nivel primaria de una institución educativa pública de Lima, año 2022?</p>	<p>Objetivo general</p> <p>Determinar cómo se relacionan las actividades lúdicas en las habilidades sociales en estudiantes del nivel primaria de una institución educativa pública de Lima, año 2022.</p>	<p>Hipótesis general</p> <p>Existe una relación directa entre las actividades lúdicas y las habilidades sociales en estudiantes del nivel primaria de una institución educativa pública de Lima, año 2022.</p>	<p>Variable 1 Actividades lúdicas</p> <p>Dimensiones</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Desarrollo de habilidades 2. Consolidación de conocimientos 3. Fortalecimiento de valores <p>Variable 2 Habilidades sociales</p> <p>Dimensiones</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Habilidades sociales básicas 2. Habilidades sociales avanzadas 3. Habilidades sociales relacionadas con el manejo de sentimientos 4. Habilidades alternativas 5. Habilidades para hacer frente al estrés 6. Habilidades sociales de planificación 	<p>Enfoque de la investigación: Cuantitativo</p> <p>Tipo: Básica</p> <p>Nivel: Correlacional</p> <p>Diseño: No experimental</p> <p>Método: Hipotético deductivo</p>	<p>Técnica: Encuesta</p> <p>Instrumento: Ficha de observación</p>	<p>Población:</p> <p>Estará conformada por 150 estudiantes del 1er grado de primaria de una institución educativa pública de Lima</p> <p>Muestra:</p> <p>Estará conformada por 109 estudiantes del 1er grado de primaria de una institución educativa pública de Lima</p>

PROBLEMAS ESPECÍFICOS	OBJETIVOS ESPECÍFICOS	HIPÓTESIS ESPECÍFICAS				
P1. ¿Cómo se relacionan las actividades lúdicas en las habilidades sociales básicas en estudiantes del nivel primaria de una institución educativa pública de Lima, año 2022?	O1. Identificar cómo se relacionan las actividades lúdicas en las habilidades sociales básicas en estudiantes del nivel primaria de una institución educativa pública de Lima, año 2022.	H1. Existe una relación directa entre las actividades lúdicas y las habilidades sociales básicas en estudiantes del nivel primaria de una institución educativa pública de Lima, año 2022.				
P2. ¿Cómo se relacionan las actividades lúdicas en las habilidades sociales avanzadas en estudiantes del nivel primaria de una institución educativa pública de Lima, año 2022?	O2. Precisar cómo se relacionan las actividades lúdicas en las habilidades sociales avanzadas en estudiantes del nivel primaria de una institución educativa pública de Lima, año 2022.	H2. Existe una relación directa entre las actividades lúdicas y las habilidades sociales avanzadas en estudiantes del nivel primaria de una institución educativa pública de Lima, año 2022.				
P3. ¿Cómo se relacionan las actividades lúdicas en las habilidades sociales relacionadas con el manejo de sentimientos en estudiantes del nivel primaria de una institución educativa pública de Lima, año 2022?	O3. Analizar cómo se relacionan las actividades lúdicas en las habilidades sociales relacionadas con el manejo de sentimientos en estudiantes del nivel primaria de una institución educativa pública de Lima, año 2022.	H3. Existe una relación directa entre las actividades lúdicas y las habilidades sociales relacionadas con el manejo de sentimientos en				
P4. ¿Cómo se relacionan las actividades lúdicas en las habilidades alternativas en estudiantes del nivel primaria de una institución						

<p>educativa pública de Lima, año 2022?</p> <p>P5. ¿Cómo se relacionan las actividades lúdicas en las habilidades para hacer frente al estrés en estudiantes del nivel primaria de una institución educativa pública de Lima, año 2022?</p> <p>P6. ¿Cómo se relacionan las actividades lúdicas en las habilidades sociales de planificación en estudiantes del nivel primaria de una institución educativa pública de Lima, año 2022?</p>	<p>2022.</p> <p>O4. Examinar como se relacionan las actividades lúdicas en las habilidades alternativas en estudiantes del nivel primaria de una institución educativa pública de Lima, año 2022.</p> <p>O5. Determinar cómo se relacionan las actividades lúdicas en las habilidades para hacer frente al estrés en estudiantes del nivel primaria de una institución educativa pública de Lima, año 2022.</p> <p>O6. Demostrar cómo se relacionan las actividades lúdicas en las habilidades sociales de planificación en estudiantes del nivel primaria de una institución educativa pública de Lima, año 2022.</p>	<p>estudiantes del nivel primaria de una institución educativa pública de Lima, año 2022.</p> <p>H4. Existe una relación directa entre las actividades lúdicas y las habilidades alternativas a la agresión en estudiantes del nivel primaria de una institución educativa pública de Lima, año 2022.</p> <p>H5. Existe una relación directa entre las actividades lúdicas y las habilidades para hacer frente al estrés en estudiantes del nivel primaria de una institución educativa pública de Lima, año 2022.</p> <p>H6. Existe una relación directa entre las</p>				
---	--	---	--	--	--	--

		actividades lúdicas y las habilidades de planificación en estudiantes del nivel primaria de una institución educativa pública de Lima, año 2022.				
--	--	--	--	--	--	--

Anexo 2: Instrumentos de estudio

Escala de Actividades Lúdicas

1. **Casi nunca**
2. **Algunas veces**
3. **Casi siempre**

ACTIVIDADES LÚDICAS		1	2	3
1	Demuestra autonomía al realizar las actividades lúdicas			
2	Demuestra confianza en sí mismo para realizar las diferentes actividades planteadas			
3	Es capaz de inventar juegos psicomotrices			
4	Ofrece variantes a las actividades planteadas			
5	Es capaz de expresar sus ideas con claridad			
6	Da opiniones sin temor al qué dirán			
7	Ofrece resolución de problemas sin frustrarse			
8	Busca estrategias para lograr el éxito en sus actividades			
9	Piensa antes de actuar deliberadamente para realizar cualquier actividad			
10	Usa la lógica para la resolución de problemas			
11	Realiza con creatividad representaciones de animales			
12	Imita las posiciones planteadas por sus compañeros			
13	Toma en cuenta las opiniones de sus compañeros para realizar las actividades lúdicas			
14	Respeto las opiniones de los demás con facilidad			
15	Busca integrarse a cualquier grupo de trabajo con afectividad			
16	Promueve la integración del equipo para lograr un bien en común			
17	Se muestra motivado al realizar el trabajo en equipo			
18	Colabora con sus compañeros cuando siente que alguien necesita ayuda			
19	Muestra respeto y pertinencia al realizar las actividades lúdicas en equipo			
20	Demuestra amistad y compañerismo con cualquier equipo de trabajo			

ÁREAS DE ACTIVIDADES LÚDICAS

✓ DESARROLLO DE HABILIDADES	Ítem	1-6
✓ CONSOLIDACIÓN DE CONOCIMIENTOS	Ítem	7-12
✓ FORTALECIMIENTO DE VALORES	Ítem	13-20

Escala de habilidades sociales (a. Goldstein & col. 1978)

1. **Casi nunca**
2. **Algunas veces**
3. **Casi siempre**

HABILIDADES SOCIALES		1	2	3
1	Escucha y comprende indicaciones			
2	Propicia y continúa conversaciones con sus compañeros			
3	Realiza preguntas cuando algo no entiende			
4	Da las gracias cuando alguien hace algo por el			
5	Se presenta por propia iniciativa			
6	Pide ayuda cuando presenta alguna dificultad			
7	Se integra al grupo y participa en las actividades			
8	Pide disculpas por haber hecho algo mal			
9	Presta atención a las instrucciones y las lleva adelante correctamente			
10	Se comunica con claridad para expresar sus ideas			
11	Reconoce sus sentimientos y los demuestra de manera óptima			
12	Intenta comprender lo que sienten los demás			
13	Intenta persuadir a sus compañeros con sus ideas			
14	Controla sus miedos			
15	Persiste intentando cuando algo se torna difícil			
16	Comparte materiales con sus compañeros			
17	Espera su turno cuando juega en grupo			
18	Reconoce cuando alguien necesita ayuda y se la ofrece			
19	Acepta bromas sin perder el control			
20	Sabe valorar lo que es justo e injusto			
21	Actúa adecuadamente cuando surge un problema			
22	Encuentra resolver problemas sin necesidad de estresarse			

HABILIDADES SOCIALES		1	2	3
23	Controla las situaciones de vergüenza			
24	Realiza actividades por sí solo cuando se siente aburrido			
25	Acepta una negativa sin perturbarse			
26	Acepta no ser el primero en una actividad o juego			
27	Acepta perder en un juego sin perturbarse			
28	Puede relajarse cuando está molesto o perturbado			
29	Toma decisiones frente a un problema			
30	Resuelve el aburrimiento realizando una actividad interesante			
31	Reconoce sus propias habilidades			
32	Se organiza antes de realizar alguna actividad			

ÁREAS DE HABILIDADES SOCIALES

✓	HABILIDADES SOCIALES BÁSICAS	Ítem	1-5
✓	HABILIDADES SOCIALES AVANZADAS	Ítem	6-10
✓	HABILIDADES RELACIONADAS CON LOS SENTIMIENTOS	Ítem	11-15
✓	HABILIDADES ALTERNATIVAS A LA AGRESIÓN	Ítem	16-21
✓	HABILIDADES PARA HACER FRENTE AL ESTRÉS	Ítem	22-28
✓	HABILIDADES DE PLANIFICACIÓN	Ítem	29-32

FICHA DE VALIDACIÓN PARA JUICIO DE EXPERTOS



FICHA DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO DE RECOJO DE INFORMACIÓN

JUICIO DE EXPERTOS

VARIABLE ACTIVIDADES LÚDICAS

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
ADA JUSTA DE LA CRUZ ORDOÑEZ	EDUCACIÓN FÍSICA	UNMSM	FORMATO EVALUATIVO DE ACTIVIDADES LÚDICAS	CRISTINA HUAROTO SONCCO
Título de la tesis: ACTIVIDADES LÚDICAS Y RELACIÓN EN LAS HABILIDADES SOCIALES EN LOS ESTUDIANTES DE 1RO DE PRIMARIA DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PÚBLICA, AÑO 2022				

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.			60		
2. OBJETIVIDAD	Está expresado en conductas observables.			60		
3. ACTUALIDAD	Adecuado al avance de la ciencia y la tecnología.			60		
4. ORGANIZACIÓN	Los ítems del instrumento reflejan organización lógica.			60		
5. SUFICIENCIA	Comprende los aspectos en cantidad y calidad.			60		
6. INTENCIONALIDAD	Adecuado para valorar aspectos de las estrategias.			60		
7. CONSISTENCIA	Basado en aspectos teórico-científicos.			60		
8. COHERENCIA	Entre los índices, indicadores y las dimensiones.			60		
9. METODOLOGÍA	La estrategia responde al propósito del diagnóstico.			60		
10. PERTINENCIA	El instrumento es funcional para el propósito de la investigación.			60		

III. OPINIÓN DE APLICACIÓN

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

IV. PROMEDIO DE VALIDACIÓN:60.....%

Ciudad universitaria 30..... de OCTUBRE..... Del 2022.....	10170015		943964126
Lugar y fecha	DNI	Firma del experto	Teléfono

FICHA DE VALIDACIÓN PARA JUICIO DE EXPERTOS



FICHA DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO DE RECOJO DE INFORMACIÓN

JUICIO DE EXPERTOS

VARIABLE HABILIDADES SOCIALES

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
ADA JUSTA DE LA CRUZ ORDOÑEZ	EDUCACION FÍSICA	UNMSM	FORMATO EVALUATIVO DE HABILIDADES SOCIALES	MARGARITA MERCEDES IMAN MENDEZ
Título de la tesis: ACTIVIDADES LÚDICAS Y RELACIÓN EN LAS HABILIDADES SOCIALES EN LOS ESTUDIANTES DE 1RO DE PRIMARIA DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PÚBLICA, AÑO 2022				

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.			60		
2. OBJETIVIDAD	Está expresado en conductas observables.			60		
3. ACTUALIDAD	Adecuado al avance de la ciencia y la tecnología.			60		
4. ORGANIZACIÓN	Los ítems del instrumento reflejan organización lógica.			60		
5. SUFICIENCIA	Comprende los aspectos en cantidad y calidad.			60		
6. INTENCIONALIDAD	Adecuado para valorar aspectos de las estrategias.			60		
7. CONSISTENCIA	Basado en aspectos teórico-científicos.			60		
8. COHERENCIA	Entre los índices, indicadores y las dimensiones.			60		
9. METODOLOGÍA	La estrategia responde al propósito del diagnóstico.			60		
10. PERTINENCIA	El instrumento es funcional para el propósito de la investigación.			60		

III. OPINIÓN DE APLICACIÓN

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

IV. PROMEDIO DE VALIDACIÓN:%

Ciudad universitaria ...30... de ...OCTUBRE..... Del 2022.....	10170015		943964126
Lugar y fecha	DNI	Firma del experto	Teléfono

FICHA DE VALIDACIÓN PARA JUICIO DE EXPERTOS



FICHA DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO DE RECOJO DE INFORMACIÓN JUICIO DE EXPERTOS

VARIABLE ACTIVIDADES LUDICAS

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
JUAN CARLOS CABREJOS RAMOS	EDUCACION FISICA	UNMSM	FORMATO EVALUATIVO DE ACTIVIDADES LUDICAS	CRISTINA HUAROTO SONCCO
Título de la tesis: ACTIVIDADES LUDICAS Y RELACION EN LAS HABILIDADES SOCIALES EN LOS ESTUDIANTES DE 1RO DE PRIMARIA DE UNA INSTITUCION EDUCATIVA PUBLICA DE LIMA, AÑO 2022				

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.			60		
2. OBJETIVIDAD	Está expresado en conductas observables.			60		
3. ACTUALIDAD	Adecuado al avance de la ciencia y la tecnología.			60		
4. ORGANIZACIÓN	Los ítems del instrumento reflejan organización lógica.			60		
5. SUFICIENCIA	Comprende los aspectos en cantidad y calidad.			60		
6. INTENCIONALIDAD	Adecuado para valorar aspectos de las estrategias.			60		
7. CONSISTENCIA	Basado en aspectos teórico-científicos.			60		
8. COHERENCIA	Entre los índices, indicadores y las dimensiones.			60		
9. METODOLOGÍA	La estrategia responde al propósito del diagnóstico.			60		
10. PERTINENCIA	El instrumento es funcional para el propósito de la investigación.			60		

III. OPINIÓN DE APLICACIÓN

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

IV. PROMEDIO DE VALIDACIÓN:60.....%

Ciudad universitaria ...8... de MARZO..... Del 2024.....	07972846		998840115
Lugar y fecha	DNI	Firma del experto	Teléfono

FICHA DE VALIDACIÓN PARA JUICIO DE EXPERTOS



FICHA DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO DE RECOJO DE INFORMACIÓN

JUICIO DE EXPERTOS

VARIABLE HABILIDADES SOCIALES

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
JUAN CARLOS CABREJOS RAMOS	EDUCACION FÍSICA	UNMSM	FORMATO EVALUATIVO DE HABILIDADES SOCIALES	CRISTINA HUAROTO SONCCO
Título de la tesis: ACTIVIDADES LUDICAS Y RELACION EN LAS HABILIDADES SOCIALES EN LOS ESTUDIANTES DE 1RO DE PRIMARIA DE UNA INSTITUCION EDUCATIVA PUBLICA DE LIMA, AÑO 2022				

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.			60		
2. OBJETIVIDAD	Está expresado en conductas observables.			60		
3. ACTUALIDAD	Adecuado al avance de la ciencia y la tecnología.			60		
4. ORGANIZACIÓN	Los ítems del instrumento reflejan organización lógica.			60		
5. SUFICIENCIA	Comprende los aspectos en cantidad y calidad.			60		
6. INTENCIONALIDAD	Adecuado para valorar aspectos de las estrategias.			60		
7. CONSISTENCIA	Basado en aspectos teórico-científicos.			60		
8. COHERENCIA	Entre los índices, indicadores y las dimensiones.			60		
9. METODOLOGÍA	La estrategia responde al propósito del diagnóstico.			60		
10. PERTINENCIA	El instrumento es funcional para el propósito de la investigación.			60		

III. OPINIÓN DE APLICACIÓN

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

IV. PROMEDIO DE VALIDACIÓN:60.....%

Ciudad universitaria ...8... de MARZO..... Del 2024.....	07972846		998840115
Lugar y fecha	DNI	Firma del experto	Teléfono

FICHA DE VALIDACIÓN PARA JUICIO DE EXPERTOS



FICHA DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO DE RECOJO DE INFORMACIÓN

JUICIO DE EXPERTOS

VARIABLE ACTIVIDADES LUDICAS

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
QUINTANA OTERO, RAMIRO NORBERTO	EDUCACION FÍSICA	UNMSM	FORMATO EVALUATIVO DE ACTIVIDADES LUDICAS	CRISTINA HUAROTO SONCCO

Título de la tesis:

ACTIVIDADES LUDICAS Y RELACION EN LAS HABILIDADES SOCIALES EN LOS ESTUDIANTES DE 1RO DE PRIMARIA DE UNA INSTITUCION EDUCATIVA PUBLICA DE LIMA, AÑO 2022

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN

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

III. OPINIÓN DE APLICACIÓN

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

IV. PROMEDIO DE VALIDACIÓN:60.....%

Ciudad universitaria ... 8... de MARZO..... Del 2024.....	08756733		997248537
Lugar y fecha	DNI	Firma del experto	Teléfono

FICHA DE VALIDACIÓN PARA JUICIO DE EXPERTOS



FICHA DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO DE RECOJO DE INFORMACIÓN

JUICIO DE EXPERTOS

VARIABLE HABILIDADES SOCIALES

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
QUINTANA OTERO, RAMIRO NORBERTO	EDUCACION FÍSICA	UNMSM	FORMATO EVALUATIVO DE HABILIDADES SOCIALES	CRISTINA HUAROTO SONCCO
Título de la tesis: ACTIVIDADES LUDICAS Y RELACION EN LAS HABILIDADES SOCIALES EN LOS ESTUDIANTES DE 1RO DE PRIMARIA DE UNA INSTITUCION EDUCATIVA PUBLICA DE LIMA, AÑO 2022				

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.			60		
2. OBJETIVIDAD	Está expresado en conductas observables.			60		
3. ACTUALIDAD	Adecuado al avance de la ciencia y la tecnología.			60		
4. ORGANIZACIÓN	Los items del instrumento reflejan organización lógica.			60		
5. SUFICIENCIA	Comprende los aspectos en cantidad y calidad.			60		
6. INTENCIONALIDAD	Adecuado para valorar aspectos de las estrategias.			60		
7. CONSISTENCIA	Basado en aspectos teórico-científicos.			60		
8. COHERENCIA	Entre los índices, indicadores y las dimensiones.			60		
9. METODOLOGÍA	La estrategia responde al propósito del diagnóstico.			60		
10. PERTINENCIA	El instrumento es funcional para el propósito de la investigación.			60		

III. OPINIÓN DE APLICACIÓN

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

IV. PROMEDIO DE VALIDACIÓN:60.....%

Ciudad universitaria ...8... deMARZO..... Del 2024.....	08756733		997248537
Lugar y fecha	DNI	Firma del experto	Teléfono

Anexo 4: Base de datos de prueba piloto

Variable Actividades lúdicas

	DIMENSION DESARROLLO DE HABILIDADES						DIMENSION CONSOLIDACIÓN DE CONOCIMIENTOS						DIMENSION FORTALECIMIENTO DE VALORES								
	ITEM 1	ITEM 2	ITEM 3	ITEM 4	ITEM 5	ITEM 6	ITEM 7	ITEM 8	ITEM 9	ITEM 10	ITEM 11	ITEM 12	ITEM 13	ITEM 14	ITEM 15	ITEM 16	ITEM 17	ITEM 18	ITEM 19	ITEM 20	
6	E.N°1	2	2	2	2	2	3	1	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
7	E.N°2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	1	1	1	2	2	2
8	E.N°3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	1	1	2	1	1	1
9	E.N°4	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	1	1	2	2	2	2
10	E.N°5	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	1	1	1	2	2	2
11	E.N°6	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	3
12	E.N°7	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
13	E.N°8	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
14	E.N°9	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
15	E.N°10	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1
16	E.N°11	2	2	2	2	2	3	1	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
17	E.N°12	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	1	2	2	2	2	2
18	E.N°13	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	2	1	2	2
19	E.N°14	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
20	E.N°15	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1

ACTIVIDADES LÚDICAS

HABILIDADES SOCIALES





Anexo 5: Base de datos en muestra real

Variable en actividades lúdicas

	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V
1																				
2																				
3																				
4	ENSIÓN DESARROLLO DE HABILIDADES					DIMENSION CONSOLIDACIÓN DE CONOCIMIENTOS							DIMENSION FORTALECIMIENTO							
5	ITEM 2	ITEM 3	ITEM 4	ITEM 5	ITEM 6	ITEM 7	ITEM 8	ITEM 9	ITEM 10	ITEM 11	ITEM 12	ITEM 13	ITEM 14	ITEM 15	ITEM 16	ITEM 17	ITEM 18	ITEM 19	ITEM 20	
6																				
7																				
8																				
9																				
10																				
11																				
12																				
13																				
14																				
15																				
16																				
17																				
18																				
19																				
20																				
21																				
22																				
23																				
24																				
25																				
26																				
27																				
28																				
29																				
30																				
31																				
32																				
33																				
34																				
35																				
36																				
37																				
38																				
39																				
40																				
41																				
42																				
43																				
44																				
45																				
46																				
47																				
48																				
49																				
50																				
51																				
52																				
53																				

ACTIVIDADES LÚDICAS
HABILIDADES SOCIALES

Lista

	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V
69																				
70																				
71																				
72																				
73																				
74																				
75																				
76																				
77																				
78																				
79																				
80																				
81																				
82																				
83																				
84																				
85																				
86																				
87																				
88																				
89																				
90																				
91																				
92																				
93																				
94																				
95																				
96																				
97																				
98																				
99																				
100																				
101																				
102																				
103																				
104																				
105																				
106																				
107																				
108																				
109																				
110																				
111																				
112																				
113																				
114																				
115																				
116																				
117																				
118																				
119																				
120																				
121																				
122																				
123																				

ESCALAS
 CASINUNCA
 ALGUNAS VECES
 CASI SIEMPRE

Variable de habilidades sociales

3		DIMENSION PRIMERAS HABILIDADES SOCIALES					DIMENSION HABILIDADES SOCIALES AVANZADAS					LOS SENTIMIENTOS					AGRESIÓN					AL ESTRÉS					PLANIFICACIÓN							
4		ITEM 1	ITEM 2	ITEM 3	ITEM 4	ITEM 5	ITEM 6	ITEM 7	ITEM 8	ITEM 9	ITEM 10	ITEM 11	ITEM 12	ITEM 13	ITEM 14	ITEM 15	ITEM 16	ITEM 17	ITEM 18	ITEM 19	ITEM 20	ITEM 21	22	23	24	ITEM 25	26	27	28	29	30	ITEM 31	32	
6	E.N.1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	
7	E.N.2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
8	E.N.3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
9	E.N.4	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
10	E.N.5	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
11	E.N.6	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
12	E.N.7	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
13	E.N.8	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
14	E.N.9	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
15	E.N.10	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
16	E.N.11	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
17	E.N.12	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
18	E.N.13	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
19	E.N.14	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
20	E.N.15	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
21	E.N.16	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
22	E.N.17	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
23	E.N.18	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
24	E.N.19	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
25	E.N.20	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
26	E.N.21	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
27	E.N.22	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
28	E.N.23	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
29	E.N.24	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
30	E.N.25	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
31	E.N.26	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
32	E.N.27	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
33	E.N.28	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
34	E.N.29	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
35	E.N.30	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
36	E.N.31	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
37	E.N.32	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
38	E.N.33	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
39	E.N.34	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
40	E.N.35	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
41	E.N.36	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
42	E.N.37	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
43	E.N.38	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
44	E.N.39	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
45	E.N.40	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
46	E.N.41	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
47	E.N.42	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
48	E.N.43	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
49	E.N.44	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
50	E.N.45	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
51	E.N.46	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
52	E.N.47	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
53	E.N.48	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2

ACTIVIDADES LÚDICAS

HABILIDADES SOCIALES

