



**Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión
Facultad de Educación**

Escuela Profesional de Educación Primaria

Especialidad: Educación Primaria y Problemas de Aprendizaje

**Actividades lúdicas y relación en las habilidades sociales en los estudiantes del III
ciclo del nivel primaria de la I.E. N°21562 –“Oscar Berckemeyer Pazos”– Jesús del
Valle- Huaral**

Tesis

**Para optar el Título Profesional de Licenciada en Educación Nivel Primaria
Especialidad: Educación Primaria y Problemas de Aprendizaje**

Autoras

Libia Angelina Figueroa Asencios

Yenet Cristina Estrada Viera

Asesora

Mg. Gladys Victoria Arana Rizabal

Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión
Mg. GLADYS VICTORIA ARANA RIZABAL
DNU 259
DOCENTE ASOCIADO 1

Huacho – Perú

2026



Reconocimiento - No Comercial – Sin Derivadas - Sin restricciones adicionales

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

Reconocimiento: Debe otorgar el crédito correspondiente, proporcionar un enlace a la licencia e indicar si se realizaron cambios. Puede hacerlo de cualquier manera razonable, pero no de ninguna manera que sugiera que el licenciante lo respalda a usted o su uso. **No Comercial:** No puede utilizar el material con fines comerciales. **Sin Derivadas:** Si remezcla, transforma o construye sobre el material, no puede distribuir el material modificado. **Sin restricciones adicionales:** No puede aplicar términos legales o medidas tecnológicas que restrinjan legalmente a otros de hacer cualquier cosa que permita la licencia.



UNIVERSIDAD NACIONAL JOSÉ FAUSTINO SÁNCHEZ CARRIÓN

LICENCIADA

(Resolución de Consejo Directivo N° 012-2020-SUNEDU/CD de fecha 27/01/2020)

FACULTAD DE EDUCACIÓN
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN PRIMARIA
ESPECIALIDAD: EDUCACIÓN PRIMARIA Y PROBLEMAS DE APRENDIZAJE

INFORMACIÓN DE METADATOS

DATOS DEL AUTOR (ES):		
NOMBRES Y APELLIDOS	DNI	FECHA DE SUSTENTACIÓN
Yenet Cristina Estrada Viera	72385046	29 de enero 2026
Libia Angelina Figueroa Asencios	75163052	29 de enero 2026
DATOS DEL ASESOR:		
NOMBRES Y APELLIDOS	DNI	CÓDIGO ORCID
Gladys Victoria Arana Rizabal	16010726	https://orcid.org/0000-0002-2854-7978
DATOS DE LOS MIEMBROS DE JURADOS – PREGRADO/POSGRADO-MAESTRÍA-DOCTORADO:		
NOMBRES Y APELLIDOS	DNI	CODIGO ORCID
Felicia Antonia Guerrero Hurtado	15611948	https://orcid.org/0000-0002-0493-1676
Felipa Hinmer Hilem Apolinario Rivera	15688054	https://orcid.org/0000-0003-1250-6220
Silvia Cristina Torres Guizado	40694176	https://orcid.org/0000-0003-4753-2891

Libia Angelina Figueroa Asencios-2026-003553 Yen...

ACTIVIDADES LÚDICAS Y RELACIÓN EN LAS HABILIDADES SOCIALES EN LOS ESTUDIANTES DEL III CICLO DEL NIVEL P...

UNIDAD DE INVESTIGACIÓN FE-PREGRADO 2026

UNIDAD DE INVESTIGACIÓN DE LA FE-2026

Facultad de Educación

Detalles del documento

Identificador de la entrega

trnoid::13460679900

Fecha de entrega

19 ene 2026, 3:10 p.m. GMT-5

Fecha de descarga

21 ene 2026, 10:40 a.m. GMT-5

Nombre del archivo

TESIS_FIGUEROA_Y ESTRADA_en_word.pdf

Tamaño del archivo

1.6 MB

62 páginas

15.288 palabras

76.888 caracteres



Página 2 de 60 - Descripción general de integridad

Identificador de la entrega trnoid::13460679900

17% Similitud general

El total combinado de todas las coincidencias, incluidas las fuentes superpuestas, para ca...

Filtrado desde el informe

- Coincidencias menores (menos de 10 palabras)

Fuentes principales

16% Fuentes de Internet

4% Publicaciones

12% Trabajos entregados (trabajos del estudiante)

Marcas de integridad

N.º de alertas de integridad para revisión

No se han detectado manipulaciones de texto sospechosas.

Los algoritmos de nuestro sistema analizan un documento en profundidad para buscar inconsistencias que permitan distinguirlo de una entrega normal. Si advertimos algo extraño, lo marcamos como una alerta para que pueda revisarlo.

Una marca de alerta no es necesariamente un indicador de problemas. Sin embargo, recomendamos que preste atención y la revise.

DEDICATORIA

A Dios todopoderoso, fuente de inspiración, paciencia y fortaleza, por acompañarme en esta travesía académica para culminar este importante proyecto.

A mi madre que con su ejemplo que la perseverancia y la dedicación abren caminos incluso en los momentos más difíciles. A ellos debo cada logro alcanzado.

A mis docentes y asesores, por su guía, sus valiosas recomendaciones y por motivarme a mirar la educación con compromiso, creatividad y profundo respeto. Su acompañamiento fue clave para dar forma a esta investigación.

A los estudiantes en estudio por su participación alegre y entusiasta.

A mis compañeros de estudio y amigos, quienes, con palabras de aliento, gestos de apoyo y compañía sincera, hicieron más llevadero este proceso.

Libia Angelina, Figueroa Asensios

A ti, mamá, mi pilar más firme y mi mayor inspiración, por tu paciencia silenciosa, por ser mi ejemplo y mostrarme que la fortaleza se encuentra en los gestos más sencillos y en el corazón más noble.

Gracias por creer en mí cuando incluso yo dudaba, cada sacrificio hecho sin esperar nada a cambio. Esta tesis no es solo un logro académico, es también el reflejo de tu esfuerzo, tu constancia y tu inmenso amor.

Por cada amanecer que afrontaste conmigo, por cada oración en silencio, por tu compañía inquebrantable y tu fe incansable... Gracias, mamá. Este logro es tan tuyo como mío.

Yenet Cristina, Estrada Viera

AGRADECIMIENTO

A mi familia fuente inagotable que me brindaron estabilidad en base a su sacrificio su ha sido el cimiento sobre el cual se construyó este logro. Gracias por ser mi fuerza en los días difíciles y mi alegría en los momentos de triunfo.

A mis docentes y asesores, por su orientación oportuna, sus conocimientos compartidos y por sembrar en mí la pasión por investigar y aprender. Su acompañamiento académico ha sido invaluable.

A los estudiantes y mis compañeros y amigos, por su solidaridad, palabras de aliento y compañía sincera en este camino lleno de aprendizajes y desafíos.

Y a todas las personas que, de una forma u otra, dejaron huellas positivas en este proceso: muchas gracias por creer en mí.

Libia Angelina, Figueroa Asensios

Agradezco profundamente a Dios por haberme concedido la fuerza, la salud y la claridad necesarias para llevar a término este importante capítulo de mi vida académica. Su presencia me dio serenidad en los momentos de duda y valor en los desafíos.

A mi querida madre, quien, con su paciencia, entrega y amor incansable, ha sido el cimiento de cada uno de mis logros. Su ejemplo de lucha y ternura me inspira cada día.

A los docentes que me guiaron durante esta formación, por compartir su conocimiento con pasión y compromiso. Cada orientación suya ha sido un paso firme hacia la consolidación de esta investigación.

A mis amigos, quienes, con su afecto, comprensión y aliento constante, contribuyeron emocionalmente al cumplimiento de esta meta.

Yenet Cristina, Estrada Viera

ÍNDICE

DEDICATORIA.....	3
AGRADECIMIENTO.....	4
RESUMEN.....	10
ABSTRACT.....	11
INTRODUCCIÓN.....	12
CAPITULO I: PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....	13
1.1. Descripción de la realidad problemática.....	13
1.2. Formulación del problema.....	17
1.2.1. Problema general.....	17
1.2.3. Problemas específicos	17
1.3. Objetivos de la investigación.....	17
1.3.1. Objetivo general.....	17
1.3.2. Objetivos específicos.....	17
1.4. Justificación de la investigación.....	18
1.5. Delimitación del estudio.....	18
CAPITULO II: MARCO TEÓRICO.....	19
2.1. Antecedentes de la investigación.....	19
2.1.1. Investigaciones internacionales.....	19
2.1.2. Investigaciones nacionales.....	22
2.2. Bases teóricas.....	26
2.3. Definición de términos básicos.....	35
2.4. Hipótesis de investigación.....	36
2.5.1. Hipótesis general.....	36
2.5.2. Hipótesis específicas.....	36
2.6. Operacionalización de las variables.....	37
CAPITULO III: METODOLOGÍA	
3.1. Diseño metodológico.....	38
3.1.1. Nivel de investigación.....	38
3.1.2. Diseño de investigación.....	38
3.1.3. Enfoque de investigación.....	38
3.2. Población y muestra.....	38

3.2.1. Población.....	38
3.2.2. Muestra.....	38
3.3. Técnicas de recolección de datos.....	38
3.3.1. Instrumentos utilizados.....	38
3.3.2. Descripción de los instrumentos.....	38
CAPITULO IV: RESULTADOS.....	40
4.1. Análisis de resultados.....	40
4.2. Contratación de hipótesis.....	45
CAPITULO V: DISCUSIÓN.....	53
5.1. Discusión de resultados.....	53
CAPITULO VI: CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....	55
6.1. Conclusiones.....	55
6.2. Recomendaciones.....	55
CAPITULO VII: REFERENCIAS.....	59
Fuentes bibliográficas.....	59

ANEXOS

INDICE DE TABLAS

Tabla N°1 Variable X.....	37
Tabla N°2 Variable Y.....	37
Tabla N°3 Actividades lúdicas	40
Tabla N°4 Habilidades sociales.....	41
Tabla N°5 Habilidades sociales básicas.....	42
Tabla N°6 Habilidades sociales avanzadas	43
Tabla N°7 Habilidades relacionadas con los sentimientos.....	44
Tabla N°8 Actividades lúdicas y habilidades sociales	45
Tabla N°9 Actividades lúdicas habilidades habicas.....	47
Tabla N°10 Actividades lúdicas y habilidades avanzada.....	49
Tabla N°11 Actividades lúdicas y habilidades relacionadas con los sentimientos.....	51

INDICE DE FIGURAS

Figura N° 1 Actividades lúdicas	40
Figura N°2 Habilidades sociales.....	41
Figura N°3 Habilidades sociales básicas.....	42
Figura N°4 Habilidades sociales avanzadas.....	43
Figura N°5 Habilidades relacionadas con los sentimientos.....	44
Figura N°6 Actividades lúdicas y habilidades sociales.....	46
Figura N°7 Actividades lúdicas y habilidades básicas.....	48
Figura N°8 Actividades lúdicas y habilidades avanzadas.....	50
Figura N°9 Actividades lúdicas y habilidades relacionadas con el sentimiento.....	52

RESUMEN

El presente estudio realizado en la Institución Educativa N.º 21562 “Oscar Berckermeyer Pazos”, ubicada en Jesús del Valle – Huaral, tuvo como propósito analizar la relación entre las actividades lúdicas y el desarrollo de habilidades sociales en estudiantes de nivel primaria. Los resultados obtenidos permiten concluir lo siguiente:

- Se evidenció una relación de intensidad muy buena entre las actividades lúdicas y las habilidades sociales generales, lo que sugiere que el juego cumple un papel fundamental en el fortalecimiento de las interacciones sociales entre los niños.
- Respecto a las habilidades sociales básicas, como el saludo, la cooperación o la solicitud de ayuda, también se encontró una relación de intensidad muy buena, lo que confirma que las actividades lúdicas son altamente efectivas en la adquisición de conductas sociales esenciales.
- En el caso de las habilidades sociales avanzadas, tales como la resolución de conflictos o la toma de decisiones, la relación observada fue de intensidad buena, mostrando un impacto positivo, aunque ligeramente menor en comparación con las habilidades básicas.
- Finalmente, se identificó una relación de intensidad muy buena entre las actividades lúdicas y las habilidades sociales relacionadas con los sentimientos, lo cual resalta la importancia del juego en el desarrollo emocional y empático de los estudiantes.

Estos hallazgos respaldan el valor pedagógico de las actividades lúdicas en el contexto educativo, tanto en el ámbito cognitivo como socioemocional.

Palabras clave: Actividades Lúdicas, Habilidades Sociales, Desarrollo Emocional

ABSTRACT

The purpose of this study, conducted at Educational Institution No. 21562 "Oscar Berckermeyer Pazos," located in Jesús del Valle, Huaral, was to analyze the relationship between recreational activities and the development of social skills in elementary school students. The results obtained allow us to conclude the following:

- A very good relationship of intensity was evident between recreational activities and general social skills, suggesting that play plays a fundamental role in strengthening social interactions among children.
- Regarding basic social skills, such as greeting, cooperation, or asking for help, a very good relationship of intensity was also found, confirming that recreational activities are highly effective in the acquisition of essential social behaviors.
- In the case of advanced social skills, such as conflict resolution or decision-making, the relationship observed was of good intensity, showing a positive impact, although slightly less compared to basic skills.
- Finally, a very strong relationship between playful activities and emotional-related social skills was identified, highlighting the importance of play in students' emotional and empathic development.

These findings support the pedagogical value of playful activities in the educational context, both in the cognitive and socioemotional spheres.

Keywords: Playful Activities, Social Skills, Emotional Development

INTRODUCCIÓN

Realizar actividades lúdicas y relacionar con las habilidades sociales es de gran relevancia en el contexto educativo y social del Perú. En este país, donde la diversidad cultural, las diferentes realidades sociales y las brechas educativas juegan un papel importante, la utilidad de los juegos, con el fin de buscar e incrementar las relaciones sociales entre los menores y a través de ello generaríamos la inclusión, mejorar la convivencia, así mismo promover el aprendizaje integral en alumnos.

En el Perú, las actividades lúdicas son una parte esencial de la educación, especialmente en las etapas iniciales y primaria. Sin embargo, el uso de estas actividades varía considerablemente según la región, el acceso a recursos y las políticas educativas locales. En las zonas rurales y comunidades altoandinas, por ejemplo, las actividades lúdicas pueden tener una fuerte conexión con las tradiciones y costumbres locales, mientras que en las zonas urbanas se tienden a incorporar más actividades lúdicas basadas en el sistema educativo formal y recursos más modernos.

A pesar de los avances en la integración de juegos y actividades recreativas en las aulas peruanas, muchas escuelas aún enfrentan desafíos en la escasez de materiales y recursos limitados. Sin embargo, se han implementado varias iniciativas que aprovechan el valor educativo.

En el Perú, la preocupación en la atención y desarrollo integral es para todos los ciudadanos en un contexto multicultural. Con una población diversa que incluye comunidades indígenas, afroperuanas y migrantes, las habilidades sociales juegan rol importante para la integración y el respeto mutuo.

El fomentar la empatía, entre los integrantes de un aula, lograr una comunicación afectiva entre ellos individual o grupal, así mismo la resolución de conflictos esto es clave para crear un ambiente de convivencia respetuosa y constructiva en las escuelas y comunidades del Perú.

En el contexto peruano, las herramientas a utilizar en el aula son acciones del docente poderosas que contribuyen, al trabajo en equipo, es esencial para la vida cotidiana del individuo, sea dentro o fuera de un ambiente educativo. Las actividades lúdicas requieren colaboración, como son los juegos de equipo o las dinámicas de grupo, ya que ello enseña

a comunicarse constantemente, a trabajar juntos para el logro de cada objetivo que se proponen. En el Perú, este tipo de habilidades son esenciales, ya que la colaboración es fundamental tanto para el bienestar de las comunidades como para la resolución de problemas colectivos.

Las actividades lúdicas, como los juegos de roles o el teatro, les permiten desarrollar su empatía y ser más comprensivos. Estos juegos, por ejemplo, pueden involucrar situaciones en las que los estudiantes tengan que interpretar diferentes personajes, permitiéndoles el desarrollo de la personalidad y control de sus emociones.

Es así, su participación les permite a través de estas interacciones logren aprender y expresen de manera clara, su escucha activamente respetando las opiniones ajenas.

En las dinámicas lúdicas, especialmente en los juegos de equipo, los estudiantes enfrentan conflictos naturales (por ejemplo, disputas sobre las reglas del juego o cómo distribuir las tareas). Estos momentos son oportunidades ideales para que los niños practiquen cómo resolver desacuerdos de manera respetuosa, aprendiendo a negociar, ceder o encontrar soluciones cooperativas. En el Perú, donde a menudo existen tensiones sociales y culturales, es importante orientar, enfrentar de cara este tema, ya que nos permite acompañar a cada participante en controlarse ante los posibles conflictos que puedan enfrentar de forma pacífica y constructiva es de gran importancia.

Las actividades lúdicas pueden promover la inclusión social, especialmente en un contexto tan diverso como el peruano. Juegos y dinámicas grupales que integran a niños de diferentes etnias, religiones y culturas pueden fortalecer los lazos de respeto y cooperación, minimizando prejuicios y fomentando la integración de todos los niños, independientemente de sus orígenes o contextos.

El juego también nos permite desarrollar y manejar la frustración, especialmente en situaciones de competencia o cuando no obtienen lo que esperan. Las actividades lúdicas enseñan a los estudiantes a tener control emocional, manejar las derrotas y a celebrar los logros de los demás, lo que favorece un ambiente escolar de respeto y colaboración.

En las escuelas peruanas, se promueven diversas actividades lúdicas que reflejan tanto las tradiciones locales como las estrategias pedagógicas modernas:

- **Juegos tradicionales:** Muchos juegos tradicionales peruanos, como la rayuela, *la cuerda*, *el trompo* o el *sapo*, no solo tienen un componente recreativo, sino que también promueven habilidades sociales al involucrar a los niños en actividades cooperativas o competitivas que requieren comunicación y trabajo en equipo.
- **Teatro y juegos de rol:** Las actividades de teatro y dramatización son efectivas para enseñar a que se comunique, a ser empático y que puedan resolver conflictos. En el juego simbólico y el rol, los niños pueden comprender mejor las situaciones que viven otras personas en sus comunidades.
- **Juegos de cooperación:** Actividades como las carreras de sacos, juegos con pelotas, o dinámicas grupales donde los estudiantes deben coordinar sus esfuerzos para lograr un objetivo común fomentan la cooperación y la solidaridad.
- **Proyectos colaborativos:** En algunos casos, se organizan proyectos de colaboración entre escuelas urbanas y rurales para promover el intercambio cultural y la creación de soluciones a problemas locales, donde cada actividad lúdica juega un papel vital para la integración y el trabajo en equipo.

Estas actividades son un gran potencial y permite que los niños logren desafíos importantes:

- **Desigualdad en el acceso a recursos:** En muchas zonas rurales o de difícil acceso, las escuelas no tienen los recursos necesarios para implementar actividades lúdicas de manera eficaz.
- **Falta de formación docente:** Los maestros a veces carecen de formación en el uso de actividades lúdicas como herramientas pedagógicas para fomentar habilidades sociales.

Sin embargo, hay oportunidades para superar estos desafíos, como el impulso de programas educativos a nivel nacional que promuevan el uso del juego en las aulas, el apoyo a las comunidades locales para que creen recursos y el entrenamiento de los educadores en integrar de actividades lúdicas en sus prácticas diarias.

CAPITULO I: PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1. Descripción de la Realidad Problemática

Podemos identificar que algunos niños poco interactúan y si lo hacen es por periodo muy corto de la interacción, esto es una problemática para el docente en el aula, ya que la participación activa del niño es fundamental el logro de cada actividad planificada por el docente, desarrollar habilidades sociales en los menores nos inspira investigar sobre de qué manera o cuales son las estrategias o técnicas que debería aplicar durante mi sesión, es por ello que conocer sobre si involucrando a los juegos esta se podría relacionar con su desarrollo y asi puedan socializar , como maestros conocer cómo el juego y las actividades recreativas, pueden aportar y lograr que socialicen, es muy importante.

Esta investigación permite explorar los mecanismos a través de los cuales el juego puede fomentar habilidades interpersonales, emocionales y cognitivas clave que afectan el bienestar individual y colectivo.

Las actividades lúdicas son una excelente forma de enseñar y a través de ello se pueda practicar, la cooperación, la empatía, y el respeto al pensamiento y como solucionan sus conflictos, asi mismo la comunicación. Si se entiende cómo las actividades lúdicas impactan estas habilidades, se puede diseñar un currículo educativo más efectivo que promueva estas competencias en los estudiantes de manera divertida y natural.

Cuando los estudiantes tienen buenas logran comunicarse y escuchar a los demás y manejar emociones, se crean ambientes más colaborativos y armónicos en el aula.

Investigar cómo las actividades lúdicas ayudan a desarrollar estas habilidades que puede ser útil para los educadores a la hora de implementar prácticas pedagógicas y esta como puede fomentar una buena convivencia y que se respeten mutuamente en el aula. Las actividades lúdicas suelen reunir a personas de diferentes orígenes, edades y habilidades, lo que promueve la interacción entre individuos diversos.

Investigando esta relación se puede entender mejor cómo el juego y la diversión pueden ser herramientas poderosas para reducir las barreras sociales, promover la inclusión y aumentar el respeto y resaltar las habilidades de cada integrante.

De esta manera, se pueden diseñar actividades que ayuden a construir sociedades más tolerantes y diversas.

El juego no solo enseña habilidades sociales, sino también emocionales. Las actividades lúdicas permiten que los participantes enfrenten situaciones en las que necesitan controlar sus emociones, negociar, compartir, o manejar la frustración.

Al investigar cómo estas situaciones se desarrollan en el contexto del juego, se puede promover un enfoque más consciente sobre cómo los docentes debemos de ser guía, en todos los niveles educativos y enseñar a gestionar sus emociones y resolver conflictos de manera efectiva. Las actividades lúdicas tienden a ser más atractivas y divertidas que las tradicionales actividades de aprendizaje, lo que aumenta la motivación de los estudiantes.

Este mayor compromiso puede ayudarles a desarrollar de manera más efectiva sus habilidades sociales en un ambiente relajado y libre de presiones. Además, al mejorar la interacción social, también se incrementa el bienestar emocional de los participantes, favoreciendo un mejor ambiente tanto en el aula como fuera de ella. Las actividades lúdicas generalmente involucran trabajo en equipo, lo cual fomenta habilidades como la colaboración, la negociación y el liderazgo. A través de la investigación de cómo los juegos y actividades grupales influyen en estas habilidades, se pueden identificar estrategias más efectivas para enseñar a los estudiantes a trabajar juntos y aprender de manera colaborativa. Muchos juegos lúdicos, especialmente los que implican la resolución de acertijos o situaciones complejas, promueven la creatividad y el pensamiento crítico.

Al explorar cómo estos juegos impactan las habilidades sociales, se puede entender mejor cómo los niños y adolescentes aprenden a enfrentar desafíos en grupo, a comunicar sus ideas y a escuchar a los demás para encontrar soluciones juntos. Con el creciente uso de dispositivos electrónicos y videojuegos en la vida cotidiana, investigar la relación entre actividades lúdicas (tanto tradicionales como digitales) desarrolla el cómo el impacto de la tecnología inspira a las interacciones sociales.

Los niños y adolescentes pasan mucho tiempo interactuando de manera virtual, y puede ofrecer recomendaciones sobre cómo equilibrar el uso de tecnología y juegos

presenciales para favorecer el desarrollo social. Las actividades lúdicas también se utilizan en terapias para niños con dificultades sociales, emocionales o conductuales. Al investigar esta relación, se pueden identificar formas específicas al dar utilidad al juego y demuestra que también es una herramienta terapéutica.

Esto puede abrir la puerta a nuevas prácticas y programas que atiendan a la integración e inclusión social y así desarrollar el estado emocional en los niños. Conocedores que es esencial que los educadores y profesionales comprendan que el juego como aliado estratégico en las aulas permitirá implementar métodos de enseñanza más completos y equilibrados, que no solo se centren en el contenido académico, sino también en el área social y sus emociones.

Este estudio se presta en dar atención y permite explorar cómo el juego puede ser una oportunidad para los maestros para lograr la competencia debidamente planificada, es poderosa y así mejorar el clima escolar, el desarrollo emocional, la resolución de conflictos. Esta investigación contribuye a crear entornos más inclusivos, colaborativos y positivos, tanto en el aula como en otros contextos, fomentando una sociedad más empática y respetuosa.

1.2. Formulación del Problema

1.2.1. Problema general.

- ¿Cómo se relacionan las actividades lúdicas y las habilidades sociales en estudiantes del III ciclo del nivel primaria de la I.E.N° 21562- “Oscar Berckermeyer Pazos”-Jesús del Valle-Huaral?

1.2.2. Problema Especifico

- ¿Como se relacionan las actividades lúdicas en las habilidades sociales básicas en estudiantes del III ciclo del nivel primaria de la I.E. N°21562” Oscar Berckermeyer Pazos”-Jesús del Valle-Huaral?
- ¿Cómo se relacionan las actividades lúdicas en las habilidades sociales avanzadas en estudiantes del III ciclo del nivel primaria de la I.E. N°21562” Oscar Berckermeyer Pazos”-Jesús del Valle-Huaral?
- ¿Cómo se relacionan las actividades lúdicas en las habilidades sociales relacionadas con el manejo de sentimientos en estudiantes del III ciclo del nivel primaria de la I.E. N°21562” Oscar Berckermeyer Pazos”-Jesús del Valle-Huaral?

1.3. Objetivos de la Investigación

1.3.1. Objetivo general.

- Determinar cómo se relacionan las actividades lúdicas en las habilidades sociales en estudiantes del III ciclo del nivel primaria de la I.E.N° 21562- “Oscar Berckermeyer Pazos”-Jesús del Valle-Huaral.

1.3.2. Objetivos específicos.

- Identificar cómo se relacionan las actividades lúdicas en las habilidades sociales en estudiantes del III ciclo del nivel primaria de la I.E.N° 21562- “Oscar Berckermeyer Pazos”-Jesús del Valle-Huaral.
- Precisar cómo se relacionan las actividades lúdicas en las habilidades sociales avanzadas en estudiantes del III ciclo del nivel primaria de la I.E.N° 21562- “Oscar Berckermeyer Pazos”-Jesús del Valle-Huaral.
- Analizar cómo se relacionan las actividades lúdicas en las habilidades sociales relacionadas con el manejo de sentimientos en estudiantes del III ciclo del nivel primaria de la I.E.N° 21562- “Oscar Berckermeyer Pazos”-Jesús del Valle-Huaral.

1.4. Justificación de la Investigación

Existen estudios que han evidenciado que, si las actividades lúdicas como herramientas pedagógicas tienen gran impacto, en el incremento de en el aspecto positivo en los niños, desarrollándolo integralmente. Por ejemplo, Cosme Rosasles (2024) demostró que su aplicación está contribuido de manera significativa para el desarrollo de la población en estudio, mientras que Uriol Rafael (2022) y Celis Rosasles (2021) evidenciaron que se relacionan positivamente las actividades lúdicas, la expresión oral y el pensamiento matemático, respectivamente, en los menores de 5 años. Asimismo, Quenta Laura (2021) y Hurtado Aragón (2021) concluyeron que la lúdica permite estimular la creatividad y la motivación en el aprendizaje, favoreciendo la adaptación a nuevas situaciones y incrementa la actividad en el aula de clase.

La implementación de actividades lúdicas genera espacios multidisciplinarios que fortalecen competencias cognitivas, sociales y comunicativas, promoviendo la práctica de la lectura y otras habilidades esenciales durante la etapa escolar, con repercusiones que se mantienen más allá de ella. Esto evidencia que la lúdica no solo es un recurso didáctico, sino una estrategia integral del niño.

1.5. Delimitación del Estudio

Se desarrollo en el tiempo requerido para aplicar los instrumentos y cumplir con la recolección de información durante las clases; sin embargo, se organizará adecuadamente el horario y se gestionará la autorización correspondiente para su correcta aplicación.

CAPÍTULO II: MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes de la Investigación

2.2. Investigaciones Internacionales

Unda Vergara (2021), en su tesis *“El patio de juegos en la escuela: una experiencia de descansos lúdicos en la IED Carlos Albán Holguín hacia la autonomía, la democracia y la participación”*, señala y reconoce que todos los niños tienen derecho y es un logro reciente que ha impulsado a la escuela a transformarse frente a nuevas formas de participación y construcción social. En este contexto, la educación enfrenta el reto de ofrecer espacios, recursos y estrategias son aliados de los maestros para mejorar la interacción de los niños en comunidad.

Su estudio se centra en conocer cómo se desarrolla y mejora que sean más sociables en el aula, tomando en cuenta los ambientes de uso compartido para el desarrollar juegos, actividades lúdicas y extracurriculares como escenarios clave para observar cómo los estudiantes fortalecen vínculos, reconocen sus capacidades y participan activamente en el entorno escolar. A partir de la Feria Albanista Estudiantil realizada en 2019 con cerca de 700 estudiantes, se evidenció que el juego involucrándolo como parte del logro de aprendizaje ya que su aplicación demuestra la mejorar en autonomía estudiantil, así mismo la resignificación de la política, cultura, en los educandos.

Ortiz Arias (2019), en su tesis *“Actividades lúdicas como medio de socialización y desarrollo de la expresión oral en niños de educación inicial del Centro Infantil Quisisiña de la Paz”*, evidencia que antes de aplicar el programa lúdico la mayoría de los niños presentaba dificultades para socializar y comunicarse, mostrando timidez y una interacción limitada, principalmente con sus madres. Asimismo, se identificó que gran parte de los niños tenía problemas para expresarse de manera clara y precisa.

Tras la implementación del programa de actividades lúdicas, los resultados mostraron avances significativos tanto en la socialización, así mismo se logró que los niños se expresen voluntariamente y lograron interactuar con mayor seguridad, participar en juegos grupales y expresar sus ideas y sentimientos con mayor claridad. La investigación obtiene el resultado durante su aplicación en el inicial, pues favorece el desarrollo social, el trabajo cooperativo y la comunicación, confirmando que las actividades lúdicas fortalecen integralmente al niño.

Quenta Laura (2021), en su tesis *“Desarrollo de la creatividad mediante actividades lúdicas en niños del nivel inicial de la Unidad Educativa Técnico Humanístico San Silvestre”*, destaca que existe importancia en estimular durante el nivel educación inicial, ya que con frecuencia no se le otorga el valor necesario dentro de la planificación curricular ni en el entorno familiar. La creatividad es presentada como una herramienta clave para el aprendizaje, pues permite que los alumnos encuentren distintas dificultades y los solucionen así mismo se adapten a nuevas situaciones.

La investigación promovió el desarrollo creativo a través de las actividades que se propone a los niños en dibujar, pintar libremente, modelar con plastilina, el uso de materiales reciclables y elementos del contexto para realizar construcciones creativas. Estas actividades favorecieron la generación de nuevas ideas, ampliaron la comprensión del entorno y facilitaron el aprendizaje escolar. Al finalizar se visualiza el resultado que en su mayoría los niños lograron desarrollar adecuadamente su creatividad, aunque un pequeño grupo presentó dificultades, se pudo demostrar así que se debe seguir utilizando estas habilidades mediante estrategias educativas y un entorno que estimulé la capacidad creadora desde edades tempranas.

Hurtado Aragón (2021), en su tesis *“La incorporación de estrategias lúdicas pedagógicas en la Unidad Educativa Corina Gallardo para la motivación del proceso de enseñanza y aprendizaje de la lecto-escritura en niños y niñas de 4 a 5 años”*, demuestra la utilidad de actividades lúdicas es una herramienta pedagógica clave que apoya mucho para lograr el aprendizaje en los niños del nivel inicial. Antes de la intervención, se evidenciaban dificultades como desmotivación, poca participación e indisciplina en el aula; sin embargo, estas actitudes mejoraron notablemente aplicando la música, el arte y la lectura.

La utilidad y el uso de la biblioteca escolar, junto con el acompañamiento de las familias, permitió fortalecer las áreas cognitivas y favorecer la mejora de en la lectura y escritura. Al finalizar los niños mostraron mayor interés, seguridad y entusiasmo al participar en las actividades, destacándose especialmente en la narración de cuentos. La investigación concluye que aprender a través del juego motiva a los niños, facilita la adquisición de hábitos lectores y contribuye de manera significativa a su desempeño académico futuro.

Conde Kantuta (2021), en su tesis *“La actividad lúdica como estrategia didáctica para mejorar la adquisición del aprendizaje de la lecto-escritura en niños de 3.º de primaria de la Unidad Educativa Juan José Torrez”*, analiza influencia de los juegos lúdicos como estrategia para mejorar el aprendizaje de la lectura y la escritura. Este estudio determino que las actividades lúdicas desarrollan la lecto-escritura los participantes en estudio.

Esta investigación se desarrolló en tres fases: un diagnóstico inicial del nivel de lecto-escritura, el diseño y aplicación de estrategias lúdicas, su conclusión evidencio que el primer y el segundo test, se evidenció una mejora significativa en que los alumnos adquieran la lectura y escritura, lo que confirma que la actividad lúdica es una estrategia didáctica efectiva que busca que los niños puedan fortalecer y mejor el rendimiento académico en este nivel educativo.

Flores Quispe (2020), en su tesis *“El proceso de aprendizaje del bilingüismo temprano del idioma aymara y estrategias lúdicas como propuesta pedagógica en niños del nivel inicial”*, analiza el aprendizaje temprano del aymara en niños en la primera infancia. La investigación se sustenta en la normativa educativa vigente, que promueve el idioma indígena, destacando la función y el acompañamiento de las familias como el primer espacio para el rendimiento académico y de la escuela como un entorno que debe fortalecer este proceso.

El estudio resalta que en la primera infancia los niños tienen una mayor capacidad para aprender una segunda lengua, lo que favorece el desarrollo del bilingüismo de manera natural. Sin embargo, señala la necesidad de implementar estrategias lúdicas que hagan el aprendizaje más dinámico, creativo y significativo. La investigación concluye que el uso del juego como estrategia pedagógica resulta fundamental para motivar el aprendizaje del idioma aymara, ya que se identifican limitaciones en la planificación, ambientación y uso de materiales didácticos adecuados para fortalecer el bilingüismo temprano.

Chacón Caveros (2022), en su investigación *“Estrategias lúdicas para mejorar el rendimiento en el área de matemáticas en niños y niñas de 6 a 7 años del Centro Interdisciplinario Psicofuturo de la ciudad de La Paz”*, identifica el poco acompañamiento y la falta de estímulo para desarrollar al niño su nivel cognitivo, motor y emocional limita el desempeño y logro académico así mismo desarrollarse socialmente

, generando problemas para el logro en el rendimiento académico en las matemáticas, baja motivación y escasa capacidad para resolver problemas.

Ante esta situación, se implementó el programa “**Aprendo jugando**”, basado en estrategias lúdicas orientadas al desarrollo del pensamiento lógico-matemático. La propuesta se sustentó en aportes teóricos como Piaget, Ausubel y la neurociencia educativa, destacando el valor del juego en la maduración cerebral y el aprendizaje significativo. Los resultados evidenciaron mejoras en la comprensión matemática, la mejora en las habilidades sociales y resuelve sus problemas, la regulación emocional y el rendimiento académico, confirmando que el aprendizaje a través del juego favorece y permite desarrollar integralmente en su vida cotidiana.

Bautista Cabezas (2019), en su tesis “*Estrategias lúdicas para favorecer el autocontrol y la relajación en niños de 7 a 8 años con TDAH*”, concluye, las estrategias lúdicas es una herramienta eficaz y fortalece que los niños puedan controlar y relajarse, favoreciendo su desempeño integral, social y escolar. A partir de su diagnóstico y la aplica instrumentos específicos, su busco diseñar actividades lúdicas adaptadas a las necesidades del grupo, orientadas a reducir la impulsividad, la agresividad y las dificultades de concentración.

Los resultados evidenciaron que el uso de juegos enfocados para el autocontrol y que les permita relajarse permitió que ellos puedan regular mejor sus emociones, mejorar su conducta, aumentar su autoestima y así se relacionen positivamente con sus pares en el aula. Asimismo, las estrategias lúdicas facilitaron la participación en el aula y fortalecieron los vínculos afectivos, demostrando que aprender a través del juego contribuye significativamente al desarrollo socioemocional y el aprendizaje en los niños con TDAH.

2.3. Investigaciones Nacionales

Benancio Bolaños, Chávez Vivanco y Orihuela Meza (2021), en su tesis “*Estilos de crianza y habilidades sociales en estudiantes de una institución educativa pública de Huancayo*”, tuvieron las metas analizar cómo influye los estilos en la forma de criar para que los niños puedan reconocer sus habilidades sociales, Su estudio fue de enfoque cuantitativo, no fue experimental, causal, contando con su muestra de 300 alumnas.

Los resultados, obtenidos mediante instrumentos estandarizados y análisis estadístico, evidenciaron a la dimensión de compromiso parental influye significativamente en la habilidad social, mientras que la autonomía en la psicología solo se relaciona con las habilidades básicas. Se detecto que influye del control conductual en el desarrollo de dichas habilidades. Concluye que estudiar la importancia destaca el compromiso de los padres para acompañar a sus hijos desarrollarse socialmente.

Ramírez Villalva y Solano Campos (2021), su estudio *“Aplicación de espacios lúdicos en las instituciones educativas de nivel primaria del distrito de San Agustín de Cajas – Huancayo 2019”*, analizaron como podrían integrar espacios especializados para las actividades de juegos en las escuelas primarias del distrito, para la obtención de los resultados aplicaron un enfoque descriptivo-cualitativo, utilizando fichas de observación como instrumento.

Los resultados mostraron que la implementación de estos espacios es moderada o limitada, aunque se verificó sus dimensiones e indicadores seleccionados eran pertinentes para su evaluación. De acuerdo con los autores pueden desatacar que accediendo a un espacio para el desarrollo de las actividades debidamente organizada es muy esenciales para la atención escolar, pues dinamizan el entorno y favorecen el aprendizaje. Con base en ello, propusieron aplicar un proyecto para estudios primarios que incorpora de manera integral espacios lúdicos como herramienta pedagógica.

Pareja Córdova (2021), en su tesis *“Actividad lúdica en el área de matemática en estudiantes de 5º grado de primaria de dos instituciones educativas, S.M.P, 2021”*, se propuso conocer el nivel para la aplicar los juegos es lograr la mejora en el área de las matemáticas, adonde su pudo recaudar la información fueron dos colegios San Martín de Porres. Presento su estudio básico, cuantitativo, con una población de 120 estudiantes por institución.

Se aplicaron encuestas validadas mediante juicios de expertos y confiabilidad debidamente comprobada fueron el 43,3% alumnos matriculados la I.E. 2014 Los Chasquis calificaron las actividades lúdicas como regulares, mientras que en la I.E. San Antonio de Abad fue el 51,7%. El análisis estadístico pudo mostrar que hay diferencias significativas de ambas variables, concluyendo que el nivel de actividad lúdica en matemáticas varía de manera relevante entre los colegios evaluados.

Brazowich Marcos (2022), en su tesis *“Influencia de la lúdica virtual en resolución de problemas de cantidad en estudiantes del 2° grado ‘A’ de la Institución Educativa N°1138- Ate-2022”*, investigó que la lúdica virtual afecta que los alumnos resuelvan sus problemas de cantidad tras el periodo de educación a distancia provocado durante la pandemia 2019, se desarrolló un enfoque cuantitativo, conto con 30 niños y logro aplicar la prueba de Wilcoxon para comparar pretest y post test. Su aporte resulto que existe diferencias significativas, demostrando que la lúdica virtual mejora la competencia matemática y sus capacidades asociadas.

Cosme Rosasles (2024), en su tesis *“Actividades lúdicas en habilidades sociales en niños de 5 años de una institución educativa, San Juan de Lurigancho”*, analizó sus variables presento una muestra de 100 niños de la institución en estudio de una población de 275 que oscilan entre las edades de 3 a 5 años, utilizando guías para la observación de 23 ítems. Los resultados mostraron los juegos impacta positivamente y muy significativo durante su formación.

Quito Cano (2021), en su tesis *“Actividades y desarrollo psicomotor en niños del nivel inicial de la I.E. Santa Rosa N°20501-Barranca, 2021”*, estudió la relación en las dos variables, su muestra censal lo constituyeron 80 niños. Se utilizó la observación mediante guías de 16 ítems para actividades lúdicas y 20 ítems para desarrollo psicomotor. Los análisis estadísticos (Kolmogorov-Smirnov y Rho de Spearman) mostraron valores significativos ($p = 0,000$), evidenciando que la actividad lúdica se relaciona de manera significativa con el incremento del lenguaje, su psicomotricidad y que logre coordinar, es un aliado para desarrollar al escolar integralmente.

Uriol Rafael (2022), en su tesis *“Actividades lúdicas y expresión oral en niños de 4 años en la I.E. 253 Isabel Honorio de Lazarte, Trujillo”*, para su estudio conto con 84 estudiantes de 4 años, como población. Su metodología cuantitativa, básica. Se aplicaron encuestas con listas de cotejo validadas por Alfa de Cronbach. Sus resultados presentaron relación, muy significativa entre las actividades lúdicas y el incremento en su expresión oral.

Celis Castro (2021), en su tesis “*Actividades lúdicas y pensamiento matemático en niños de 5 años en I.E. 253 Isabel Honorio de Lazarte, Trujillo*”, investigó como se relacionan las actividades lúdicas y el pensamiento matemático, estudio aplicado con 99 alumnos del mismo centro, con el método básica, cuantitativa, adonde describe correccionalmente, fue transversal y no experimental. Para la obtención de resultados aplicaron la observación con listas de cotejo validadas por expertos y de alta confiabilidad. Los resultados mostraron que se relacionan significativamente, ($Rho = 0,536$; $sig = 0,000$).

Sosa Palacios (2020), en su tesis “*Resiliencia y habilidades sociales en estudiantes de instituciones públicas de San Luis de Shuaro, La Merced*”, investigó y aplico su estudio con una de muestra de 212 participantes del nivel secundaria, el 52% fueron hombres, edades entre 11 y 20 años. Los resultados mostraron su resiliencia evidenciando positivamente frente a las habilidades sociales, destacando alta la correlación relacionada al estrés, comunicación, planificación, alternativas a la violencia y manejo de sentimientos. Además, se hallaron diferencias significativas en habilidades de planificación, con las del sexo femenino obteniendo puntos altos a comparación a las de los varones puntajes más altos que los hombres.

Arizola Baca (2021), en su tesis “*Actividades lúdicas para el trabajo de equidad de género con adolescentes*”, su estudio diseño, evaluó como la actividad a través del juego promueve la equidad de género de los jovenes entre 14 y 15 años. La investigación utilizó la metodología de investigación acción, integrando reflexión y análisis de las experiencias educativas. El programa de intervención abordó la literatura sobre la equidad de género, sus roles y brechas de género mediante actividad lúdica Los resultados mostraron que estas actividades favorecen la comunicación, mejoran la actividad cognitiva, así mismo aumenta la motivación de los alumnos sobre los temas tratados.

Chipana Herquinio (2022), en su tesis “*Actividades lúdicas para el aprendizaje significativo en estudiantes del Centro de Idiomas de una universidad de Huancayo 2021*”, tuvo como objetivo conocer como influyen sus variables con 60 alumnos se pudo distribuir en dos grupos experimental y control. El instrumento aplicado APSIP, validado por expertos. Al concluir se pudo evidenciar que existe mejora significativa en la dimensión representaciones, conceptos y proposiciones tras la aplicación del programa lúdico. Se concluyó aplicar la actividad lúdica influyen significativamente para lograr un

incremento de conocimiento debidamente planificado y organizado para los estudiantes ($p = 0,001$).

2.3.1. Bases teóricas.

2.3.1.1. Actividades Lúdicas

Estas promueven el juego, la diversión y el entretenimiento, pero también pueden tener un propósito educativo, social o de desarrollo. Son esenciales para el bienestar emocional y el aprendizaje, especialmente en niños, pero también son beneficiosas para adultos. Aquí te dejo algunas ideas de actividades lúdicas:

1. **Juegos de mesa:** Estos son ideales para fomentar la interacción social y desarrollar habilidades cognitivas. Ejemplos populares incluyen Monopoly, Ajedrez, Scrabble, Pictionary, entre otros.
2. **Búsqueda del tesoro:** En casa o en un parque, se esconde un objeto, es una actividad divertida que puede ser adaptada para todas las edades. Puedes crear pistas o mapas para que los participantes sigan en su búsqueda.
3. **Juegos de roles:** Permiten a las personas actuar y sumergirse en personajes o situaciones ficticias. Puede ser tan simple como "jugar a la casita" o juegos más elaborados como Dungeons & Dragons.
4. **Juegos al aire libre:** Actividades como carreras de sacos, tira y afloja, frisbee o fútbol. Con el claro objetivo que nos relacionemos con la naturaleza y mantener el cuerpo en movimiento.
5. **Manualidades y arte:** Crear cosas con las manos puede ser muy divertido y educativo. Pintar, hacer figuras con plastilina, crear collages o incluso experimentar con técnicas como la cerámica.
6. **Puzzles y rompecabezas:** Resolver rompecabezas de diversas dificultades es una actividad lúdica excelente para trabajar en la concentración, el pensamiento crítico y la paciencia.
7. **Juegos musicales:** Actividades como el "juego de las sillas" o "Simón dice" con música ayudan a mejorar la coordinación y también son muy divertidas.
8. **Cuentacuentos o teatro improvisado:** Puedes organizar una actividad en la que se cuenten historias en grupo, creando personajes o escenarios improvisados. Esto fomenta la creatividad y la expresión verbal.

9. **Juegos de adivinanza:** Juegos como "¿Quién soy?" o adivinanzas donde se deben descubrir palabras o frases a partir de pistas.
10. **Construcción con bloques o lego:** permite desarrollar su creatividad para la resolución de problemas y coordinación motriz.

Estas juegan un rol importante a través del juego, las personas, especialmente los niños, pueden aprender y practicar nuevas competencias de una manera divertida y sin las presiones que a menudo acompañan a otros métodos de enseñanza más formales.

Importancia de las actividades lúdicas en el aula

Fundamentalmente como estrategia es muy importante que los maestros lo consideren en su planificación, lograr cumplir con las competencias a trabajar permite que los estudiantes su desarrollo integral, incrementando cognitivamente sus saberes proporcionan múltiples beneficios cognitivos, emocionales y sociales. Aquí te explico algunas de las razones por las que son tan importantes:

1. Fomentan el aprendizaje activo

Convierten la enseñanza en algo dinámico, hace que los alumnos se sienten más motivados a participar activamente cuando el proceso de aprendizaje incluye juegos, retos y actividades interactivas. Esto facilita la comprensión de conceptos, ya que el aprendizaje se produce de manera más práctica y menos teórica.

2. Desarrollan habilidades cognitivas

A través de juegos y actividades lúdicas, los estudiantes pueden trabajar en habilidades cognitivas que estimulan su creatividad y eso les permite solucionar los problemas por intermedio de su creatividad. Por ejemplo, un juego de mesa que implique estrategia o un rompecabezas que requiera planificación y análisis, son herramientas que refuerzan estas capacidades.

3. Mejoran la motivación y la concentración

Las actividades lúdicas suelen ser divertidas y atractivas, lo que genera un ambiente de aprendizaje positivo. Al ser una experiencia diferente a las tradicionales clases

magistrales, estas fomentan mayor gusto a la aprender, además, introduce una dinámica de recompensa inmediata que mejora la concentración.

4. Facilitan el trabajo en equipo y las habilidades sociales

Muchas actividades lúdicas lo aplican en grupo, esto nos permite como maestros trabajar en los niños que desarrollen sus habilidades sociales, tales como la tolerancia, socialización, comunicación y cooperación. Aprenden a compartir ideas, respetar turnos y colaborar para alcanzar un objetivo común, lo cual es valioso tanto dentro como fuera del aula.

Las habilidades sociales se benefician enormemente permite que los estudiantes puedan interactuar con otros de manera estructurada y orientada.

- **Trabajo en equipo:** Juegos que requieren colaboración, como los deportes o los juegos grupales, enseñan a los niños a trabajar juntos para alcanzar un objetivo común. Este tipo de actividad refuerza la cooperación, la responsabilidad compartida y el apoyo mutuo.
- **Empatía y comprensión:** A través de juegos de roles o juegos simbólicos, los niños pueden ponerse en el lugar de los demás, lo que fomenta la empatía y una interpretación de acuerdo con diferentes puntos de vista.
- **Resolución de conflictos:** Muchos juegos, especialmente aquellos que se realizan en grupo, implican algún tipo de conflicto o competencia. Esto les permite manejar desacuerdos, negociar y resolver sus dificultades de manera pacífica.
- **Desarrollo de la comunicación:** Al participar en juegos que requieren interacción verbal, como los juegos de palabras o actividades de grupo, los niños desarrollan habilidades para expresar sus ideas, escuchar activamente y comprender a los demás.

Los Juegos que implican narración, como contar historias o juegos de roles, estimulan el desarrollo del lenguaje, el vocabulario y las habilidades comunicativas.

5. Fomentan la creatividad y la imaginación

Al diseñar, planificar e involucrar al juego induce a los estudiantes busquen mejores estrategias de manera que puedan resolver creativamente y exploren nuevas formas de hacer las cosas. Las actividades lúdicas pueden ser una excelente manera de promover la imaginación, ya sea a través de actividades artísticas, juegos de roles o dinámicas de resolución de problemas en las que no hay respuestas únicas.

Creatividad: Las actividades que fomentan la creatividad, como la pintura, la escultura, la creación de historias o el juego simbólico, ayudan a desarrollar la imaginación y la capacidad de pensar de forma original.

6. Ayudan a reducir el estrés

El entorno escolar puede ser estresante, especialmente durante los exámenes o tareas. Las actividades lúdicas ofrecen una manera de aliviar tensiones, promover la relajación y mejorar sus emociones. Estas actividades crean un ambiente más relajado donde los estudiantes se sienten cómodos y más dispuestos a participar.

7. Desarrollan habilidades motrices

Muchas actividades lúdicas, sobre todo aquellas que se hacen al aire libre o en el gimnasio, ayudan que los niños puedan movilizar su coordinación motora fina y gruesa, destrezas físicas. Juegos como carreras, saltos, o deportes también enseñan disciplina, trabajo en equipo y control emocional.

8. Fomentan la inclusión

Las actividades lúdicas se planifican con para que los estudiantes participen, sea cual sea su característica. Esto es crucial en entornos inclusivos, promoviendo las mismas oportunidades a los estudiantes con habilidades diferentes.

9. Refuerzan la enseñanza de valores

A través de juegos y actividades, los estudiantes aprenden a respetar los ritmos y diferencias de cada integrante de la sala, como son el respeto, ser más tolerante, ser

empático. Los juegos en grupo, por ejemplo, permite que los niños manejen mejor sus emociones ante el triunfo y la derrota, a ser generosos y a ayudar a los demás.

10. Promueven la autonomía

Las actividades lúdicas también permiten que asuman un papel activo a la hora de aprender, el juego implica tomar decisiones, explorar distintas posibilidades y aprender de los errores, permitiéndose reconocer que es autónomo e independiente y que reconozca su ritmo y estilo a la manera de procesar la información nuevo, es decir esto hace que el aprendizaje sea más placentero, sino que también sea esencial y fundamental.

Estas actividades ayudan a mejorar la comprensión de los contenidos, promueven un ambiente inclusivo, reducen el estrés y fortalecen las competencias básicas. Por eso, es crucial integrar actividades lúdicas en la enseñanza diaria ya que contribuyen y les permiten tomar decisiones y manejar sus propios procesos de aprendizaje, permitiéndoles que:

- **Toma de decisiones:** En muchos juegos, los participantes deben tomar decisiones en tiempo real, lo que fomenta la capacidad de elegir, planificar y actuar con confianza.
- **Autogestión:** Los niños aprenden a organizar su tiempo y actividades dentro de los juegos, lo que les ayuda a ser más responsables y autónomos en otros aspectos de su vida.
- **Pensamiento lógico y crítico:** Juegos como los rompecabezas, el ajedrez o los juegos de mesa estratégicos requieren que los jugadores piensen de manera lógica, planifiquen sus movimientos y resuelvan problemas y el razonamiento crítico.
- **Memoria:** Juegos como los de cartas o los que requieren recordar secuencias o patrones (por ejemplo, juegos de memoria) ayudan a mejorar la memoria y la concentración.

Desarrollo emocional

Permiten que reconozcan sus emociones, aprendan a controlarlos:

- **Control emocional:** Juegos como los de deportes o actividades competitivas permiten a los niños aprender a manejar sus emociones, especialmente en

situaciones de frustración, derrota o triunfo. Aprenden a controlar la ira, la ansiedad y la excitación.

- **Autoconfianza:** Participar en actividades lúdicas, especialmente aquellas que implican un desafío o un logro (como completar un rompecabezas o ganar una competencia), puede aumentar la autoconfianza y la autoestima.
- **Regulación emocional:** El juego logra que los niños puedan dar señales de sus emociones de una manera sana, así mismo puedan gestionarlas, siendo crucial en cada etapa de vida, para su bienestar emocional a largo plazo.

Desarrollo físico y motor

El **desarrollo físico** también es favorecido por diversas actividades lúdicas, especialmente aquellas que implican movimiento.

- **Coordinación motora:** Actividades como correr, saltar, bailar o jugar al fútbol mejoran la **coordinación motora** gruesa, es decir, el control de los grandes músculos del cuerpo.
- **Habilidades motoras finas:** Juegos que implican el uso de las manos y los dedos, como la construcción con bloques o la pintura, ayudan a desarrollar **habilidades motoras finas** y destrezas manuales.
- **Estabilidad y equilibrio:** Juegos que implican el control del cuerpo, como los que requieren saltar o girar, mejoran el equilibrio y la estabilidad física.

Desarrollo de la concentración y la atención

Mejora su capacidad:

- **Desarrolla su foco y atención sostenida:** el ajedrez y los juegos de mesa son estrategias que requieren que los niños mantengan su atención durante un largo período de tiempo para tomar decisiones acertadas.
- **Tareas secuenciales:** Muchos juegos de mesa o actividades lúdicas que implican varios pasos para completar una tarea, como los rompecabezas, ayudan a despertar estrategias, la tolerancia se vuelve más capaces para seguir instrucciones y mantenerse enfocados en una actividad durante un tiempo prolongado.

Desarrollo de la flexibilidad cognitiva

Las actividades lúdicas, especialmente aquellas que incluyen cambios de reglas o imprevistos, fomentan mayor adaptabilidad y resolver problemas inesperados.

- **Adaptación a nuevas reglas:** Los juegos que requieren cambios en las reglas o la adaptación a nuevas situaciones (por ejemplo, en un juego de cartas) les permite pensar de manera flexible y adaptarse rápidamente a nuevas circunstancias.

2.3.1.2. Habilidades Sociales

El individuo interactúa con su misma edad, esta le permite adecuarse a distinto entorno social, facilitando cooperación y desarrollo de buenas habilidades sociales mejorando así el cómo se relacionarán, contribuyendo al bienestar emocional y la autoestima.

Principales habilidades sociales:

Comunicación efectiva

La capacidad de expresar su pensamiento, la emoción, sus ideas, permitiéndoles cualquier interacción social. Esto incluye:

- **Escucha activa:** Escuchar con atención a los demás, mostrando interés y comprensión, es clave para una comunicación efectiva.
- **Claridad y coherencia:** Expresar ideas de forma clara, evitando malentendidos.

La Empatía

Esta tiene la capacidad de comprender las emociones, puntos de vista de quienes se relacionan, y responder de manera respetuosa. Ayuda a generar conexiones profundas y a manejar las interacciones de forma más comprensiva.

Cooperación y trabajo en equipo

Las habilidades de cooperación son esenciales para poder trabajar bien en grupo. Implican compartir ideas, respetar las opiniones de los demás, hacer contribuciones al grupo y colaborar hacia un objetivo común. Son fundamentales en contextos escolares, laborales o familiares.

Resolución de conflictos

Saber cómo manejar y resolver conflictos de manera pacífica es una habilidad social esencial. Implica escuchar a ambas partes, buscar soluciones equitativas y promover el respeto mutuo. La resolución de conflictos efectiva ayuda a evitar malentendidos y tensiones.

Asertividad

Permite expresar sus propios deseos, sus opiniones muy respetuosas, sin agresividad. Las personas asertivas defienden sus derechos sin invadir los de los demás.

Habilidad para hacer amigos

Establecer relaciones saludables y de confianza es crucial para su vida diaria. Esto incluye iniciar conversaciones, mantener contacto y mostrar afecto de respeto cuando interactúa con los demás.

Tolerancia y respeto por la diversidad

Las habilidades sociales también incluyen la capacidad de aceptar y respetar a personas con diferentes puntos de vista, orígenes, culturas, creencias y costumbres. Promover la **inclusión** y el respeto en todos los entornos es una competencia valiosa.

Manejo de emociones

Saber gestionar las propias emociones, especialmente en situaciones difíciles, es clave para mantener interacciones positivas. El control emocional ayuda a evitar reacciones impulsivas o inapropiadas y permite mantener la calma en momentos de estrés.

Trabajo bajo presión

La habilidad para seguir siendo productivo y comunicarse de manera efectiva incluso en situaciones de presión o estrés es importante. Mantener una actitud calmada y tomar decisiones racionales son aspectos clave de esta habilidad social.

Autoestima y confianza

La confianza en uno mismo y una buena autoestima permiten interactuar con los demás de manera más fluida y auténtica. Cuando una persona tiene una imagen positiva de sí misma, sus relaciones sociales suelen ser más saludables.

¿Cómo se desarrollan las habilidades sociales?

- **Practicar la escucha activa:** Prestar atención plena a la otra persona durante una conversación.
- **Exponerse a nuevas situaciones sociales:** Participar en actividades grupales, juegos y eventos donde se interactúe con otros.
- **Ser consciente de las emociones:** Aprender a identificar y manejar las emociones propias y de los demás.
- **Buscar retroalimentación:** Pedir opiniones a amigos, familiares o colegas sobre las interacciones sociales para mejorar.

Importancia de las habilidades sociales

- **Mejoran las relaciones interpersonales:** Facilitan creación de relaciones auténticas y de confianza.
- **Aumentan la autoestima:** Tener buenas habilidades sociales suele generar un sentido de pertenencia y aceptación, lo que refuerza la autoestima.
- **Fomentan un ambiente positivo:** Ayudan a crear un entorno más armonioso y cooperativo, tanto en la escuela como en el trabajo o la familia.
- **Facilitan el éxito personal y profesional:** Las personas con buenas habilidades sociales suelen ser mejores para negociar, liderar y formar parte de equipos efectivos.

La interacción positiva permite, resolver conflictos, trabajar en equipo y construir relaciones duraderas. Desarrollarlas no solo contribuye al bienestar personal, en diversos contextos.

2.3.2. Definición de términos básicos

- **Las actividades lúdicas.** - Ofrecen una forma divertida de aprender, sino que también favorecen al área cognitiva, el aspecto social, emocionales, físicas y motoras. Al integrar el juego al sector educativo, los educandos tienen la oportunidad en desarrollar competencias esenciales que los acompañarán a lo largo de su vida y que son cruciales para su bienestar y éxito personal.
- **El juego:** Fomenta la cooperación, estas contribuyen significativamente y logra integrar de manera efectiva el juego y las actividades lúdicas en las prácticas educativas y social es un factor clave, contribuyendo a su desarrollo integral.

2.4. Hipótesis de la Investigación

2.4.1. Hipótesis general.

- Existe una relación directa entre las actividades lúdicas y las habilidades sociales en estudiantes del nivel primaria de la I.E. N ° 21562- “Oscar Berckermeyer Pazos”-Jesús del Valle-Huaral.

2.4.2. Hipótesis específicas.

- Existe una relación directa entre las actividades lúdicas y las habilidades sociales en estudiantes del nivel primaria de la I.E. N ° 21562- “Oscar Berckermeyer Pazos”-Jesús del Valle-Huaral.
- Existe una relación directa entre las actividades lúdicas y las habilidades sociales avanzadas en estudiantes del nivel primaria de la I.E. N ° 21562- “Oscar Berckermeyer Pazos”-Jesús del Valle-Huaral.
- Existe una relación directa entre las actividades lúdicas y las habilidades sociales relacionadas con el manejo de sentimientos en estudiantes del nivel primaria de la I.E.N ° 21562- “Oscar Berckermeyer Pazos”-Jesús del Valle-Huaral.

2.4.3. Operacionalización de las variables

Tabla 1

Variable X

Dimensiones	Indicadores	N ítems	Categorías	Intervalos
Desarrollo de habilidades		5		
Consolidación de conocimientos		5		5 -7 8 -10 11 -15
Fortalecimiento de valores		5	Bajo Moderado Alto	
Actividades lúdicas		15		15 -24 25 -34 35 -45

Tabla 2

Variable Y

Dimensiones	Indicadores	N ítems	Categorías	Intervalos
Habilidades sociales básicas		5		
Habilidades sociales avanzadas		5		5 -7 8 -10 11 -15
Habilidades relacionadas con los sentimientos		5	Bajo Moderado Alto	
Habilidades sociales		15		15 -24 25 -34 35 -45

CONFIABILIDAD

La variable Actividades lúdicas

Alfa de Cronb.	Ítems
0,915	15

La variable Habilidades sociales

Alfa de Cronb.	Ítems
0,913	15

CAPITULO III: METODOLOGIA

3.1. Diseño Metodológico

3.3.1. Tipo de investigación

La investigación básica estudia un tema sin buscar un uso inmediato, pero sus resultados pueden generar nuevos conocimientos o avances científicos. La investigación descriptiva, en cambio, se encarga de mostrar las características y cualidades de personas, grupos o fenómenos, ayudando a conocerlos mejor y a aportar información útil para otros estudios.

3.3.2. Diseño de investigación:

En esta investigación se utilizó un diseño no experimental, correlacional y transversal. Esto significa que se observan los fenómenos tal como ocurren en su entorno natural, para luego analizarlos y estudiar la relación entre ellos.

3.2. Población y Muestra

3.2.1. Población.

El número de matriculados del III ciclo del nivel primaria estuvo constituido por 65 alumnos.

3.2.2. Muestra.

Se consideraron los 65 alumnos de ambos sexos.

3.3. Técnicas de Recolección de Datos.

Se desarrolla el cuestionario para recolección de sus datos

3.4. Técnicas para el Procesamiento de la Información Técnicas para el procesamiento de la información

Procesar la información significa analizar los datos para ver si cumplen con lo que se quería estudiar. Para ello, se usan estadísticas que ayudan a describir los resultados y también a sacar conclusiones sobre ellos.

3.5 Procesamiento y análisis de la información

El procesamiento de la información consiste en organizar y ordenar los datos obtenidos durante el trabajo de campo, que suelen llegar dispersos, desordenados o individuales.

El objetivo es transformarlos en información clara y agrupada, que luego pueda analizarse de acuerdo con los objetivos e hipótesis de la investigación.

En esta etapa también se define qué herramientas estadísticas se utilizarán y qué tipo de análisis se aplicará: cuantitativo, cualitativo o mixto (Hernández, 2003).

CAPÍTULO IV RESULTADOS

4.1. Analisis descriptivo por variables y dimensiones

Tabla 3

Actividades lúdicas

Niveles	Frecuencia	Porcentaje
Bajo	9	13.8%
Moderado	43	66.2%
Alto	13	20.0%
Total	65	100.0%

Fuente: Para el logro del presente resultado se aplicó el en los menores de la I. E. N° 21562-
"Oscar Berckermeyer Pazos"-Jesús del Valle-Huaral.

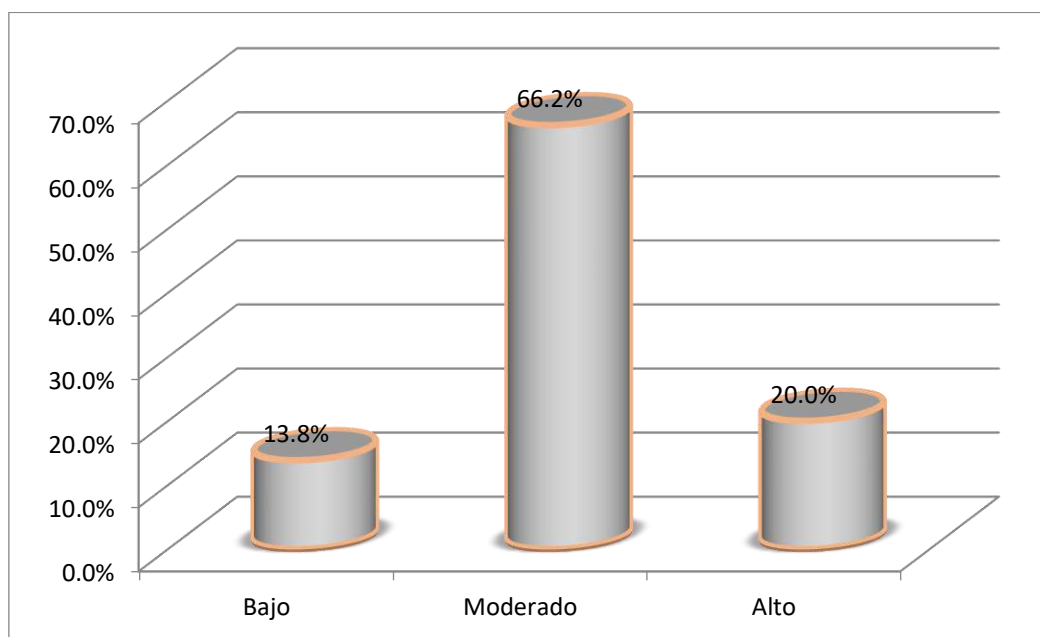


Fig 1

En la presente tabla y figura se visualiza estudiantes que hay evidencian un 66,2% de nivel moderado en la variable actividades lúdicas, el 20,0% muestran un nivel alto y un 13,8% exponen un nivel bajo.

Tabla 4

Habilidades sociales

Niveles	Frecuencia	Porcentaje
Bajo	9	13.8%
Moderado	43	66.2%
Alto	13	20.0%
Total	65	100.0%

Fuente: Los resultados se obtiene de la aplicación del cuestionario I.E. N ° 21562- "Oscar Berckermeyer Pazos"-Jesús del Valle-Huaral.

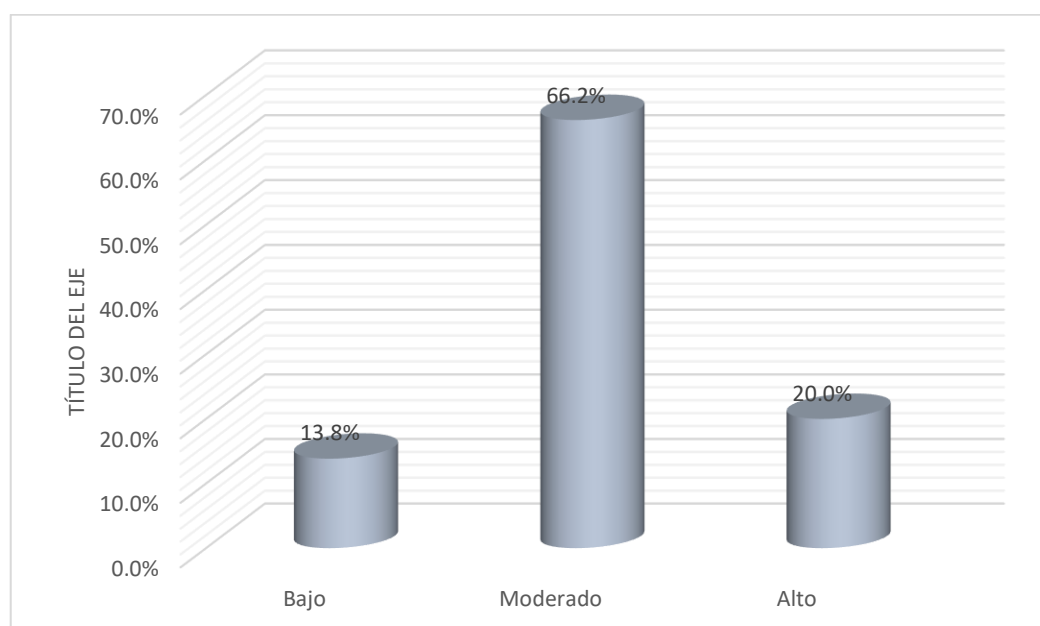


Fig 2

Podemos visualizar en esta tabla y figura que los estudiantes existen en el 66,2% de nivel moderado en la variable habilidades sociales, el 20,0% muestran un nivel alto y un 13,8% exponen un nivel bajo.

Tabla 5

Habilidades sociales básicas

Niveles	Frecuencia	Porcentaje
Bajo	9	13.8%
Moderado	38	58.5%
Alto	18	27.7%
Total	65	100.0%

Fuente: Fue aplicado el Cuestionario para la obtención del resultado en los estudiantes del nivel primaria de la I.E. N ° 21562- "Oscar Berckermeyer Pazos"-Jesús del Valle-Huaral.

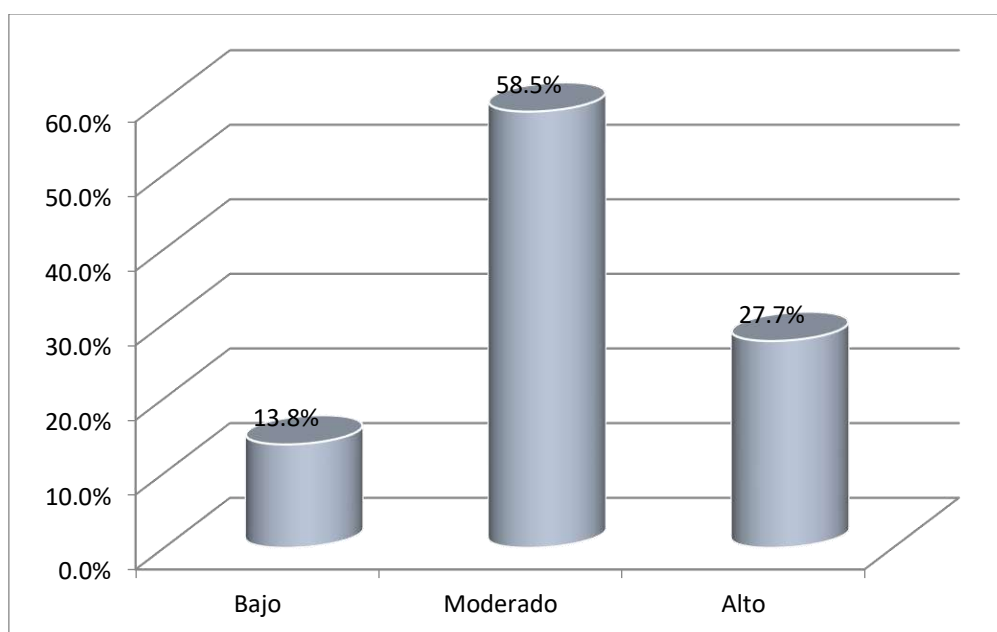


Fig 3

La tabla y figura representa que los alumnos se encuentran en un 58,5% en nivel moderado en las habilidades sociales básicas, el 27,7% muestran un nivel alto y un 13,8% exponen un nivel bajo.

Tabla 6

Habilidades sociales avanzadas

Niveles	Frecuencia	Porcentaje
Bajo	9	13.8%
Moderado	42	64.6%
Alto	14	21.5%
Total	65	100.0%

Fuente: La tabla está representando los resultados del cuestionario aplicado a la muestra de estudio de la I.E.N° 21562- "Oscar Berckermeyer Pazos"-Jesús del Valle-Huaral.

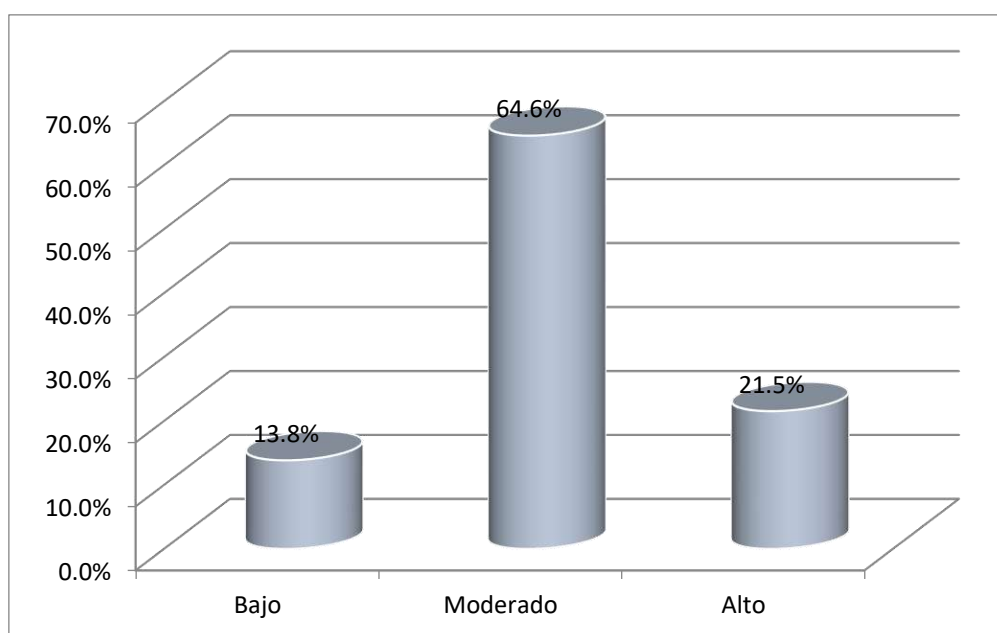


Fig 4

Este gráfico representa por una tabla y figura de los resultados existentes aplicado a los alumnos estudiantes del nivel primaria y nos evidencia que un 64,6% de nivel moderado en las habilidades sociales relacionadas a los sentimientos, el 21,5% muestran un nivel alto y un 13,8% exponen un nivel bajo.

Tabla 7

Habilidades relacionadas con los sentimientos

Niveles	Frecuencia	Porcentaje
Bajo	4	6.2%
Moderado	47	72.3%
Alto	14	21.5%
Total	65	100.0%

Fuente: De acuerdo al resultado del Cuestionario aplicado a estudiantes del nivel primaria de la I.E.N° 21562- "Oscar Berckermeyer Pazos"-Jesús del Valle-Huaral, se observa lo presentado.

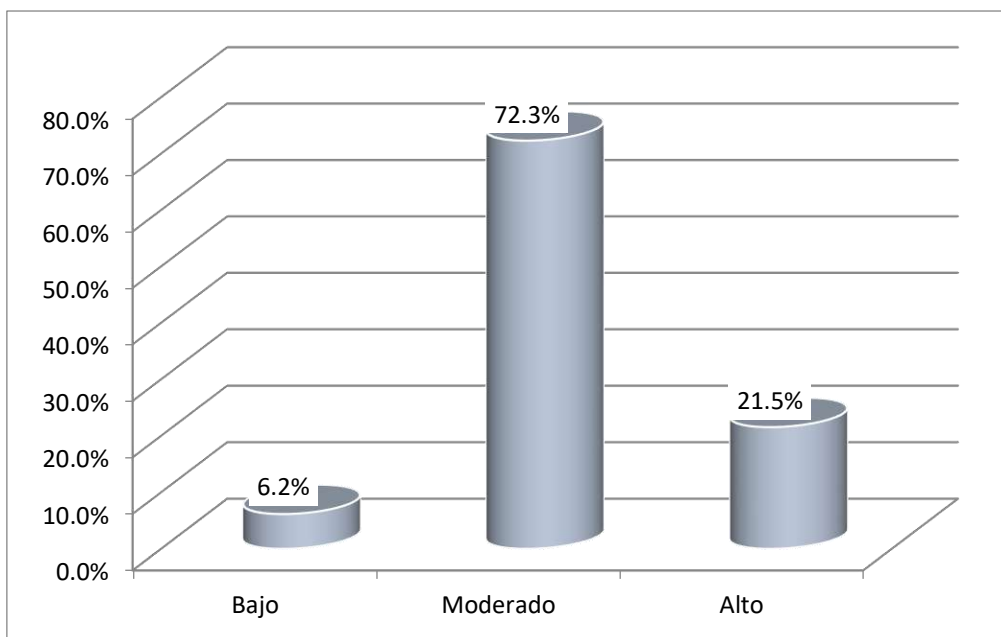


Fig 5

Si observamos la tabla y figura, podemos conocer que un 72,3% se encuentra en un nivel moderado en las habilidades sociales relacionadas a los sentimientos, el 21,5% muestran un nivel alto y un 6,2% exponen un nivel bajo.

4.2. Contrastación de hipótesis

Hipótesis general

Ha: Existe una relación directa entre las actividades lúdicas y las habilidades sociales en estudiantes del nivel primaria de la I.E.N° 21562- “Oscar Berckermeyer Pazos”-Jesús del Valle-Huaral.

H₀: No Existe una relación directa entre las actividades lúdicas y las habilidades sociales en estudiantes del nivel primaria de la I.E.N° 21562- “Oscar Berckermeyer Pazos”-Jesús del Valle-Huaral.

Tabla 8

Actividades lúdicas y habilidades sociales

Correlaciones

			Actividades lúdicas	Habilidades sociales
Rho de Spearman	Actividades lúdicas	Coef. Correlación	1	0.946
		Sig. (bilateral)	.	0.00
		N	65	65
	Habilidades sociales	Coef. Correlación	0.946	1
		Sig. (bilateral)	0.00	.
		N	65	65

La tabla nos muestra que hay una correlación 0,946 de intensidad muy buena entre las actividades lúdicas y las habilidades sociales en estudiantes del nivel primaria de la I.E.N° 21562- “Oscar Berckermeyer Pazos”-Jesús del Valle-Huaral.

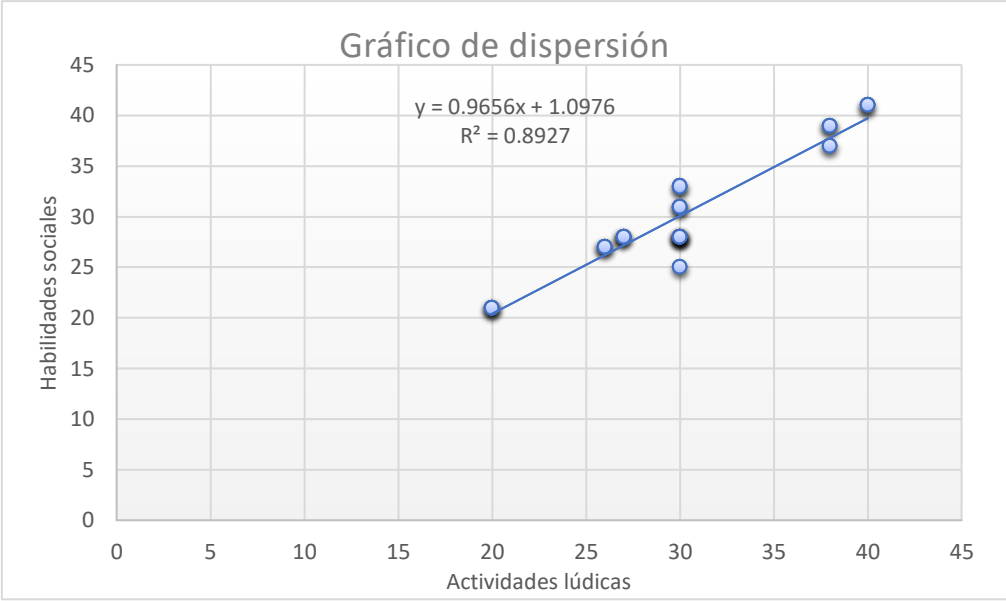


Figura 6. Actividades lúdicas y habilidades sociales

Hipótesis específica 1

H1: Existe una relación directa entre las actividades lúdicas y las habilidades sociales básicas en estudiantes del nivel primaria de la I.E.N° 21562- “Oscar Berckermeyer Pazos”-Jesús del Valle-Huaral.

H0: No Existe una relación directa entre las actividades lúdicas y las habilidades sociales básicas en estudiantes del nivel primaria de la I.E.N° 21562- “Oscar Berckermeyer Pazos”-Jesús del Valle-Huaral.

Tabla 9

Actividades lúdicas y Habilidades sociales básicas.

			Actividades lúdicas	Habilidades sociales básicas
Rho de Spearman	Actividades lúdicas	Coef. Correlación	1	0.907
		Sig. (bilateral)	.	0.00
		N	65	65
	Habilidades sociales básicas	Coef. Correlación	0.907	1
		Sig. (bilateral)	0.00	.
		N	65	65

Esta tabla nos presenta que la correlación 0,907 de intensidad muy buena entre las actividades lúdicas y las habilidades sociales básicas en estudiantes del nivel primaria de la I.E.N° 21562- “Oscar Berckermeyer Pazos”-Jesús del Valle-Huaral.

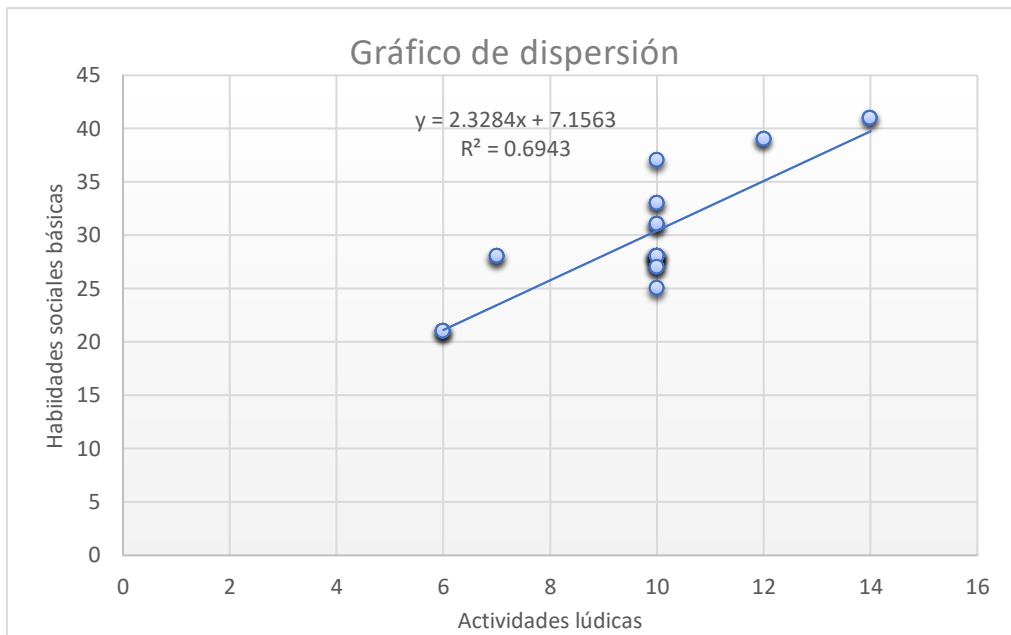


Figura 7. Actividades lúdicas y Habilidades sociales básicas

Hipótesis específica 2

H2: Existe una relación directa entre las actividades lúdicas y las habilidades sociales avanzadas en estudiantes del nivel primaria de la I.E.N° 21562- “Oscar Berckermeyer Pazos”-Jesús del Valle-Huaral.

H0: No Existe una relación directa entre las actividades lúdicas y las habilidades sociales avanzadas en estudiantes del nivel primaria de la I.E.N° 21562- “Oscar Berckermeyer Pazos”-Jesús del Valle-Huaral.

Tabla 10

Actividades lúdicas y Habilidades sociales avanzadas
Correlaciones

			Actividades lúdicas	Habilidades sociales avanzadas
Rho de Spearman	Actividades lúdicas	Coef. Correlación	1	0.707
		Sig. (bilateral)	.	0.00
		N	65	65
	Habilidades sociales avanzadas	Coef. Correlación	0.707	1
		Sig. (bilateral)	0.00	.
		N	65	65

La tabla reconoce a través de la aplicación del cuestionario que hay correlación 0,707 de intensidad buena entre las actividades lúdicas y las habilidades sociales avanzadas en estudiantes del nivel primaria de la I.E.N° 21562- “Oscar Berckermeyer Pazos”-Jesús del Valle-Huaral.

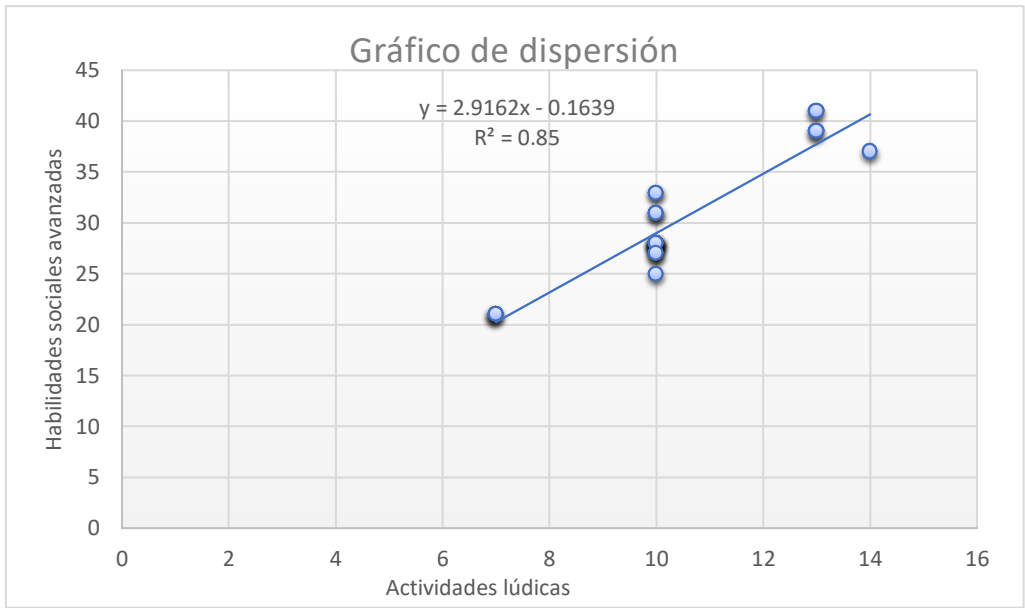


Figura 8. Actividades lúdicas y Habilidades sociales avanzadas

Hipótesis específica 3

H3: Existe una relación directa entre las actividades lúdicas y las habilidades sociales relacionadas con el manejo de sentimientos en estudiantes del nivel primaria de la I.E.N° 21562- “Oscar Berckermeyer Pazos”-Jesús del Valle-Huaral.

H0: No Existe una relación directa entre las actividades lúdicas y las habilidades sociales relacionadas con el manejo de sentimientos en estudiantes del nivel primaria de la I.E.N° 21562- “Oscar Berckermeyer Pazos”-Jesús del Valle-Huaral.

Tabla 11

Actividades lúdicas y Habilidades relacionadas con los sentimientos
Correlaciones

			Actividades lúdicas	Habilidades sociales relacionadas con los sentimientos
Rho de Spearman	Actividades lúdicas	Coef. Correlación	1	0.803
		Sig. (bilateral)	.	0.00
		N	65	65
	Habilidades sociales relacionadas con los sentimientos	Coef. Correlación	0.803	1
		Sig. (bilateral)	0.00	.
		N	30	65

De acuerdo con la tabla hay correlación 0,803 de intensidad muy buena entre las actividades lúdicas y las habilidades sociales relacionadas con los sentimientos en estudiantes del nivel primaria de la I.E.N° 21562- “Oscar Berckermeyer Pazos”-Jesús del Valle-Huaral.

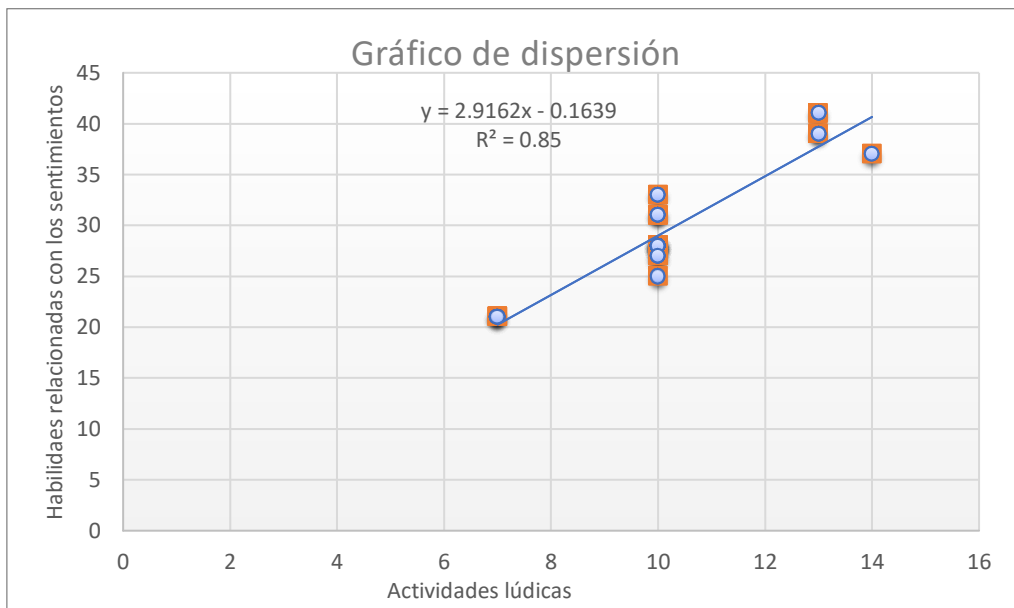


Figura 9. Actividades lúdicas y Habilidades relacionadas con los sentimientos

CAPITULO V

DISCUSION DE RESULTADO

Los resultados obtenidos en la presente investigación evidencian que las actividades lúdicas tienen un impacto positivo y significativo en el desarrollo de las habilidades sociales de los estudiantes de nivel primaria de la I.E. N°21562 “Oscar Berckermeyer Pazos”, Jesús del Valle-Huaral. Dichos hallazgos se relacionan estrechamente con investigaciones previas a nivel nacional e internacional, las cuales destacan la importancia del juego como estrategia pedagógica para fortalecer tanto el aprendizaje como las competencias sociales y emocionales de los niños.

En primer lugar, se identificó que existe una relación de intensidad muy buena entre las actividades lúdicas y las habilidades sociales generales. Este resultado coincide con los estudios de *Unda Vergara (2021)*, quien resalta que los espacios lúdicos permiten a los estudiantes fortalecer vínculos, reconocer sus capacidades y participar activamente en la escuela, y con *Ortiz Arias (2019)*, quien evidencia que la implementación de programas lúdicos favorece la socialización y la expresión oral en niños de educación inicial. Asimismo, *Cosme Rosales (2024)* encontró que las actividades lúdicas contribuyen de manera significativa a la formación de habilidades sociales en niños de cinco años, reforzando la idea de que el juego constituye un espacio fundamental para el desarrollo social.

En segundo lugar, se observó que las actividades lúdicas se relacionan de manera muy buena con las habilidades sociales básicas, tales como cooperación, respeto y comunicación elemental. Estos hallazgos se alinean con los resultados de *Benancio Bolaños, Chávez Vivanco y Orihuela Meza (2021)*, quienes destacan la influencia del compromiso parental y del entorno escolar en la adquisición de habilidades sociales básicas. De igual manera, investigaciones de *Quenta Laura (2021)* y *Hurtado Aragón (2021)* señalan que la lúdica fomenta la autonomía, la seguridad y la confianza de los estudiantes, fortaleciendo su capacidad para interactuar y expresarse en contextos escolares.

En tercer lugar, se evidenció una relación buena entre las actividades lúdicas y las habilidades sociales avanzadas, tales como liderazgo, resolución de conflictos y toma de decisiones. Este resultado es coherente con los hallazgos de *Bautista Cabezas (2019)* y

Sosa Palacios (2020), quienes destacan que las estrategias lúdicas contribuyen al desarrollo de competencias socioemocionales complejas, como el autocontrol, la resiliencia y la regulación emocional, permitiendo a los niños enfrentar situaciones sociales con mayor eficacia y responsabilidad.

Finalmente, se observó que las actividades lúdicas tienen una relación muy buena con las habilidades sociales vinculadas a los sentimientos, lo que indica que los juegos permiten a los estudiantes reconocer y gestionar sus emociones, así como comprender las de sus compañeros. Estos resultados se sustentan en los estudios de *Flores Quispe (2020)* y *Uriol Rafael (2022)*, quienes destacan que la lúdica es una herramienta clave para el desarrollo emocional y la expresión de sentimientos en la infancia, fortaleciendo la empatía y la comunicación afectiva.

En síntesis, los resultados de esta investigación confirman la relevancia de integrar actividades lúdicas en la planificación educativa, no solo como un medio de aprendizaje académico, sino también como una estrategia integral para el fortalecimiento de las habilidades sociales, emocionales y cognitivas de los estudiantes. Los hallazgos refuerzan la evidencia de que el juego es un recurso pedagógico flexible, adaptable a distintos contextos escolares y necesidades individuales, que favorece el desarrollo integral de los niños.

CAPITULO VI

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1. CONCLUSIONES

Primera: Existe relación de intensidad muy buena entre las actividades lúdicas y las habilidades sociales en estudiantes del nivel primaria de la I.E.N° 21562- “Oscar Berckermeyer Pazos”-Jesús del Valle-Huaral.

Segunda: Existe relación de intensidad muy buena entre las actividades lúdicas y las habilidades sociales básicas en estudiantes del nivel primaria de la I.E.N° 21562- “Oscar Berckermeyer Pazos”-Jesús del Valle-Huaral.

Tercera: Existe relación de intensidad buena entre las actividades lúdicas y las habilidades sociales avanzadas en estudiantes del nivel primaria de la I.E.N° 21562- “Oscar Berckermeyer Pazos”-Jesús del Valle-Huaral.

Cuarta: Existe relación de intensidad muy buena entre las actividades lúdicas y las habilidades sociales relacionadas con los sentimientos en estudiantes del nivel primaria de la I.E.N° 21562- “Oscar Berckermeyer Pazos”-Jesús del Valle-Huaral.

5.2. RECOMENDACIONES

Primero: Incorporar sistemáticamente actividades lúdicas en el diseño curricular de educación primaria, favoreciendo el desarrollo integral de las habilidades sociales básicas, avanzadas y afectivas.

Segundo: Capacitar al personal docente en estrategias lúdicas y juegos pedagógicos que estimulen el trabajo cooperativo, la resolución de conflictos y la expresión emocional entre los estudiantes.

Tercero: Fomentar espacios seguros y estructurados para el juego, que permitan a los alumnos interactuar con libertad, mejorar su convivencia y fortalecer la empatía a través de dinámicas grupales.

Cuarto: Evaluar periódicamente el impacto de las actividades lúdicas, para ajustar las metodologías y asegurar que las habilidades sociales continúen desarrollándose de manera progresiva.

Quinto: Promover la participación de las familias en actividades lúdicas escolares, creando vínculos entre el hogar y la escuela que refuercen los aprendizajes socioemocionales desde diferentes entornos.

Sexto: Diseñar juegos específicos para estimular habilidades sociales avanzadas, como el liderazgo, la toma de decisiones y la comunicación asertiva, incrementando su efectividad en contextos reales

CAPITULO VII

Fuentes Bibliográfica

Referencias

- Arizola Baca, L. (2021). *Actividades lúdicas para el trabajo de equidad de género con adolescentes*. Lima: Universidad Peruana de Ciencias Aplicadas.
- Bautista Cabezas, L. L. (2019). *Estrategias lúdicas para favorecer el autocontrol y la relajación en niños de 7 a 8 años con TDAH*. La Paz- Bolivia: Universidad Mayor de San Andrés . Faculta de Humanidades y Ciencias de la Educación- Carrera Ciencias de la Educación.
- Benancio Bolaños, T. L., Chavez Vivanco, R. G., & Orihuela Meza, R. (2021). *Estilos de crianza y habilidades sociales en estudiantes de una institución educativa pública de Huancayo 2021*. Huancayo: Universidad Continental.
- Brazowich Marcos, N. A. (2022). *Influencia de la lúdica virtual en resolución de problemas de cantidad en estudiantes del 2º grado "A" de la Institución Educativa N°1138-Ate-2022*. Lima: Universidad Cesar Vallejo.
- Celis Castro, Y. M. (2021). *Actividades lúdicas y pensamiento matemático en niños de 5 años en I.E.253 Isabel Honorio de Lazarte, Trujillo, 2021*. Trujillo: Universidad Cesar Vallejo.
- Chacon Caveros, L. (2022). *Estrategias ludicas para mejorar el rendimiento en el área de matemáticas en niños y niñas de 6 a 7 años en el Centro Interdisciplinario Psicofuturo de la ciudad de la Paz*. La Paz- Bolivia: Universidad Mayor de San Andrés .
- Chipana Herquinio, C. R. (2022). *Actividades lúdicas para el aprendizaje significativo en estudiantes del Centro de Idiomas de una universidad de Huancayo 2021*. Huaancayo: Universidad Continental.
- Conde Kantuta, Y. F. (2021). *La actividad lúdica como estrategia didáctica para mejorar la adquisición del aprendizaje de la lecto escritura en niños/as de 3ero.de primaira de la Unidad Educativa Juan José Torrez*. La Paz- Bolivia: Universidad Mayor de San Andres - Facultad de Humanidades y Ciencias de la Educación-Carrera Ciencias de la Educación.
- Cosme Rosasles, N. M. (2024). *Actividades lúdicas en habilidades sociales en niños de 5 años de una institución educativa, San Juan de Lurigancho, 2024*. Lima: Universidad Cesar Vallejo.
- Flores Quispe, E. (2020). *El proceso de aprendizaje del Biling*. La Paz- Bolivia: Universidad Mayor de San Andrés- Facultad de Humanidades y Ciencias de la Educación .Carrera Ciencias de la Educación.
- Hurtado Aragon, R. (2021). *Incorporación de estrategias lúdica pedagógicas en la Unidad Educativa Corina Gallardo(Nivel Inicial) para la motivación del proceso de enseñanza y aprendizaje de la Lecto-Escritura en niños y niñas en*

edad preescolar de 4 a 5 años. La Paz, Bolivia: Universidad Mayor de San Andrés.

- Ortiz Arias, C. D. (2019). *Actividades lúdicas como medio de socialización y desarrollo de la expresión oral en niñas de educación inicial del Centro Inicial del Centro Infantil Quisisiña de la Paz*. La Paz - Bolivia: Universidad Mayor de San Andrés -Facultad de Educación.
- Pareja Cordova, S. E. (2021). *Actividad lúdica en el área de matemática en estudiantes de 5to grado de primaria de dos instituciones educativas, S.M.P, 2021*. Lima: Universidad Cesar Vallejo.
- Quenta Laura, M. (2021). *Desarrollo de la creatividad mediante actividades lúdicas en niños del nivel inicial de la unidad educativa técnico humanístico San Silvestre*. La Paz-Bolivia: Universidad Mayor de San Andrés.
- Quito Cano, A. L. (2021). *Actividades lúdica y desarrollo psicomotor en niños del nivel inicial de la I.E. Santa Rosa N°20501- Barranca, 2021*. Lima: Universidad Cesar Vallejo.
- Ramirez Villalva, K. A., & Solano Campos, S. K. (2021). *Aplicación de espacios lúdicos en las instituciones educativas de nivel primaria del distrito de San Agustín de Cajas- Huancayo 2019*. Huancayo: Universidad Continental.
- Sosa Palaciós, S. S. (2020). *Resiliencia y habilidades sociales en estudiantes de insituciones públicas de San Luis de Shuaro, La Merced*. Lima: Universidad Peruana de Ciencias Aplicadas.
- Unda Vergara, L. M. (2021). *El patio de juegos en la escuela: una experiencia de descansos lúdicos en la IED Carlos Albán Holgín hacia la autonomía, la democracia y la participación*. Bogota Colombia: Universidad Nacional de Colombia.
- Uriol Rafael, F. E. (2022). *Actividades lúdicas y expresión oral en niños de 4 años en la I.E.253 Isabel Honorio de Lazarte, Trujillo, 2022*. Lima: Universidad Cesar Vallejo.

ANEXOS

MATRIZ DE CONSISTENCIA ACTIVIDADES LÚDICAS Y RELACIÓN EN LAS HABILIDADES SOCIALES EN LOS ESTUDIANTES DEL III CICLO DEL NIVEL PRIMARIA DE LA I.E. N°21562 –“OSCAR BERCKEMEYER PAZOS”– JESÚS DEL VALLE- HUARAL.

PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES	METODOLOGIA
<p>Problema General</p> <p>¿Cómo se relacionan las actividades lúdicas y las habilidades sociales en estudiantes del III ciclo del nivel primaria de la I. E.N° 21562- “Oscar Berckermeyer Pazos”-Jesús del Valle-Huaral?</p> <p>Problemas específicos.</p> <p>¿Como se relacionan las actividades lúdicas en las habilidades sociales básicas en estudiantes del III ciclo del nivel primaria de la I.E .N°21562” Oscar Berckermeyer Pazos”-Jesús del Valle-Huaral?</p>	<p>Objetivo General</p> <p>Determinar cómo se relacionan las actividades lúdicas en las habilidades sociales en estudiantes del III ciclo del nivel primaria de la I.E.N° 21562- “Oscar Berckermeyer Pazos”-Jesús del Valle-Huaral.</p> <p>Objetivos específicos.</p> <p>Identificar cómo se relacionan las actividades lúdicas en las habilidades sociales básicas en estudiantes del III ciclo del nivel primaria de la I.E.N° 21562- “Oscar Berckermeyer Pazos”-Jesús del Valle-Huaral.</p>	<p>Hipótesis General</p> <p>Existe una relación directa entre las actividades lúdicas y las habilidades sociales en estudiantes del nivel primaria de la I.E.N° 21562- “Oscar Berckermeyer Pazos”-Jesús del Valle-Huaral.</p> <p>Hipótesis específicas.</p> <p>Existe una relación directa entre las actividades lúdicas y las habilidades sociales básicas en estudiantes del nivel primaria de la I.E.N° 21562- “Oscar Berckermeyer Pazos”-Jesús del Valle-Huaral.</p>	<p>Variable 1</p> <p>Actividades lúdicas</p> <p>Dimensiones</p> <p>1.-Desarrollo de habilidades</p> <p>2.-Consolidación de conocimientos.</p> <p>3.Fortalecimiento de valores</p> <p>Variable 2</p> <p>Habilidades sociales</p> <p>Dimensiones:</p> <p>1.-Habilidades sociales básicas</p> <p>2.-Habilidades sociales avanzadas</p>	<p>DISEÑO:</p> <p>No experimental, correlacional transversal.</p> <p>ENFOQUE: Cuantitativo</p> <p>TIPO: Básica descriptiva</p> <p>TECNICAS: Observación</p> <p>INSTRUMENTO: Cuestionario</p> <p>POBLACIÓN: Se contará con una población y Muestra 65 estudiantes del III ciclo del nivel primaria de la I.E.N° 21562- “Oscar Berckermeyer Pazos”-Jesús del Valle-Huaral.</p>

<p>¿Cómo se relacionan las actividades lúdicas en las habilidades sociales avanzadas en estudiantes del III ciclo del nivel primaria de la I.E.N°21562”Oscar Berckermeyer Pazos”-Jesús del Valle-Huaral?</p>	<p>Precisar cómo se relacionan las actividades lúdicas en las habilidades sociales avanzadas en estudiantes del III ciclo del nivel primaria de la I.E.N° 21562- “Oscar Berckermeyer Pazos”- Jesús del Valle-Huaral.</p>	<p>Existe una relación directa entre las actividades lúdicas y las habilidades sociales avanzadas en estudiantes del nivel primaria de la I.E.N° 21562- “Oscar Berckermeyer Pazos”-Jesús del Valle-Huaral.</p>	<p>3.-Habilidades sociales relacionadas con el manejo de sentimientos</p>	
<p>¿Cómo se relacionan las actividades lúdicas en las habilidades sociales relacionadas con el manejo de sentimientos en estudiantes del III ciclo del nivel primaria de la I.E.N°21562”Oscar Berckermeyer Pazos”-Jesús del Valle-Huaral?</p>	<p>Analizar cómo se relacionan las actividades lúdicas en las habilidades sociales relacionadas con el manejo de sentimientos en estudiantes del III ciclo del nivel primaria de la I.E.N° 21562- “Oscar Berckermeyer Pazos”- Jesús del Valle-Huaral.</p>	<p>Existe una relación directa entre las actividades lúdicas y las habilidades sociales relacionadas con el manejo de sentimientos en estudiantes del nivel primaria de la I.E.N° 21562- “Oscar Berckermeyer Pazos”-Jesús del Valle-Huaral.</p>		

TABLA DE DATOS

N	Actividades lúdicas																	Habilidades sociales																				
	Desarrollo de habilidades					Consolidación de conocimientos					Fortalecimiento de valores							ST1	Habilidades sociales básicas					Habilidades sociales avanzadas					Habilidades relacionadas con los sentimientos					ST2				
	1	2	3	4	5	S1	6	7	8	9	10	S2	11	12	13	14	15		S3	1	2	3	4	5	S5	6	7	8	9	10	S5	11	12		13	14	15	S5
1	2	2	2	2	2	10	2	1	1	1	1	6	2	2	2	2	2	10	26	1	2	2	2	2	9	2	1	2	2	2	9	2	1	2	2	2	9	27
2	2	2	2	2	2	10	2	2	2	2	2	10	2	2	2	2	2	10	30	3	3	2	2	3	13	2	1	2	2	2	9	2	1	2	2	2	9	31
3	3	3	3	3	2	14	2	2	3	3	3	13	2	2	3	3	3	13	40	2	3	3	3	2	13	2	3	3	3	3	14	2	3	3	3	3	14	41
4	2	2	2	2	2	10	2	2	2	2	2	10	2	2	2	2	2	10	30	2	2	2	2	2	10	2	1	2	2	2	9	2	1	2	2	2	9	28
5	2	2	2	2	2	10	2	2	2	2	2	10	2	2	2	2	2	10	30	2	2	2	2	2	10	2	1	2	2	2	9	2	1	2	2	2	9	28
6	1	1	1	1	2	6	2	1	1	1	2	7	2	1	1	1	2	7	20	2	2	1	1	1	7	2	1	1	1	1	6	2	1	2	2	1	8	21
7	2	1	1	1	2	7	2	2	2	2	2	10	2	2	2	2	2	10	27	2	2	2	2	2	10	2	1	2	2	2	9	2	1	2	2	2	9	28
8	2	2	2	2	2	10	2	2	2	2	2	10	2	2	2	2	2	10	30	2	2	2	2	2	10	2	3	3	3	3	14	2	1	2	2	2	9	33
9	2	2	2	2	2	10	2	2	2	2	2	10	2	2	2	2	2	10	30	2	2	2	2	2	10	2	1	2	2	2	9	2	1	2	2	2	9	28
10	3	3	2	2	2	12	1	3	3	3	3	13	1	3	3	3	3	13	38	2	3	3	3	2	13	3	3	3	3	1	13	3	3	3	3	1	13	39
11	2	2	2	2	2	10	2	1	1	1	1	6	2	2	2	2	2	10	26	1	2	2	2	2	9	2	1	2	2	2	9	2	1	2	2	2	9	27
12	2	2	2	2	2	10	2	2	2	2	2	10	2	2	2	2	2	10	30	3	3	2	2	3	13	2	1	2	2	2	9	2	1	2	2	2	9	31
13	3	3	3	3	2	14	2	2	3	3	3	13	2	2	3	3	3	13	40	2	3	3	3	2	13	2	3	3	3	3	14	2	3	3	3	3	14	41
14	2	2	2	2	2	10	2	2	2	2	2	10	2	2	2	2	2	10	30	2	2	2	2	2	10	2	1	2	2	2	9	2	1	2	2	2	9	28
15	2	2	2	2	2	10	2	2	1	1	1	7	2	2	2	2	2	10	27	2	2	2	2	2	10	2	1	2	2	2	9	2	1	2	2	2	9	28
16	1	1	1	1	2	6	2	1	1	1	2	7	2	1	1	1	2	7	20	2	2	1	1	1	7	2	1	1	1	1	6	2	1	2	2	1	8	21
17	2	2	2	2	2	10	2	2	2	2	2	10	2	2	2	2	2	10	30	2	2	2	2	2	10	2	1	2	2	2	9	2	1	1	1	1	6	25
18	3	1	2	2	2	10	2	3	3	3	3	14	2	3	3	3	3	14	38	2	3	3	3	2	13	1	1	1	3	3	9	3	3	3	3	3	15	37
19	2	2	2	2	2	10	2	2	2	2	2	10	2	2	2	2	2	10	30	2	2	2	2	2	10	2	1	2	2	2	9	2	1	2	2	2	9	28
20	1	1	1	1	2	6	2	1	1	1	2	7	2	1	1	1	2	7	20	2	2	1	1	1	7	2	1	1	1	1	6	2	1	2	2	1	8	21
21	2	1	1	1	2	7	2	2	2	2	2	10	2	2	2	2	2	10	27	2	2	2	2	2	10	2	1	2	2	2	9	2	1	2	2	2	9	28
22	2	2	2	2	2	10	2	2	2	2	2	10	2	2	2	2	2	10	30	2	2	2	2	2	10	2	3	3	3	3	14	2	1	2	2	2	9	33
23	2	2	2	2	2	10	2	2	2	2	2	10	2	2	2	2	2	10	30	2	2	2	2	2	10	2	1	2	2	2	9	2	1	2	2	2	9	28
24	3	3	2	2	2	12	1	3	3	3	3	13	1	3	3	3	3	13	38	2	3	3	3	2	13	3	3	3	3	1	13	3	3	3	3	1	13	39
25	2	2	2	2	2	10	2	1	1	1	1	6	2	2	2	2	2	10	26	1	2	2	2	2	9	2	1	2	2	2	9	2	1	2	2	2	9	27
26	2	2	2	2	2	10	2	2	2	2	2	10	2	2	2	2	2	10	30	3	3	2	2	3	13	2	1	2	2	2	9	2	1	2	2	2	9	31
27	3	3	3	3	2	14	2	2	3	3	3	13	2	2	3	3	3	13	40	2	3	3	3	2	13	2	3	3	3	3	14	2	3	3	3	3	14	41
28	2	2	2	2	2	10	2	2	2	2	2	10	2	2	2	2	2	10	30	2	2	2	2	2	10	2	1	2	2	2	9	2	1	2	2	2	9	28
29	2	2	2	2	2	10	2	2	1	1	1	7	2	2	2	2	2	10	27	2	2	2	2	2	10	2	1	2	2	2	9	2	1	2	2	2	9	28
30	1	1	1	1	2	6	2	1	1	1	2	7	2	1	1	1	2	7	20	2	2	1	1	1	7	2	1	1	1	1	6	2	1	2	2	1	8	21
31	2	2	2	2	2	10	2	2	2	2	2	10	2	2	2	2	2	10	30	2	2	2	2	2	10	2	1	2	2	2	9	2	1	1	1	1	6	25
32	3	1	2	2	2	10	2	3	3	3	3	14	2	3	3	3	3	14	38	2	3	3	3	2	13	1	1	1	3	3	9	3	3	3	3	3	15	37
33	2	2	2	2	2	10	2	2	2	2	2	10	2	2	2	2	2	10	30	2	2	2	2	2	10	2	1	2	2	2	9	2	1	2	2	2	9	28
34	1	1	1	1	2	6	2	1	1	1	2	7	2	1	1	1	2	7	20	2	2	1	1	1	7	2	1	1	1	1	6	2	1	2	2	1	8	21
35	2	1	1	1	2	7	2	2	2	2	2	10	2	2	2	2	2	10	27	2	2	2	2	2	10	2	1	2	2	2	9	2	1	2	2	2	9	28
36	2	2	2	2	2	10	2	2	2	2	2	10	2	2	2	2	2	10	30	2	2	2	2	2	10	2	3	3	3	3	14	2	1	2	2	2	9	33
37	2	2	2	2	2	10	2	2	2	2	2	10	2	2	2	2	2	10	30	2	2	2	2	2	10	2	1	2	2	2	9	2	1	2	2	2	9	28
38	3	3	2	2	2	12	1	3	3	3	3	13	1	3	3	3	3	13	38	2	3	3	3	2	13	3	3	3	3	1	13	3	3	3	3	1	13	39
39	2	2	2	2	2	10	2	1	1	1	1	6	2	2	2	2	2	10	26	1	2	2	2	2	9	2	1	2	2	2	9	2	1	2	2	2	9	27
40	2	2	2	2	2	10	2	2	2	2	2	10	2	2	2	2	2	10	30	3	3	2	2	3	13	2	1	2	2	2	9	2	1	2	2	2	9	31
41	3	3	3	3	2	14	2	2	3	3	3	13	2	2	3	3	3	13	40	2	3	3	3	2	13	2	3	3	3	3	14	2	3	3	3	3	14	41
42	2	2	2	2	2	10	2	2	2	2	2	10	2	2	2	2	2	10	30	2	2	2	2	2	10	2	1	2	2	2	9	2	1	2	2	2	9	28
43	2	2	2	2	2	10	2	2	1	1	1	7	2	2	2	2	2	10	27	2	2	2	2	2	10	2	1	2	2	2	9	2	1	2	2	2	9	28
44	1	1	1	1	2	6	2	1	1	1	2	7	2	1	1	1	2	7	20	2	2	1	1	1	7	2	1	1	1	1	6	2	1	2	2	1	8	21
45	2	2	2	2	2	10	2	2	2	2	2	10	2	2	2	2	2	10	30	2	2	2	2	2	10	2	1	2	2	2	9	2	1	1	1	1	6	25
46	3	1	2	2	2	10	2	3	3	3	3	14	2	3	3	3	3	14	38	2	3	3	3	2	13	1	1	1	3	3	9	3	3	3	3	3	15	37
47	2	2	2	2	2	10	2	2	2	2	2	10	2	2	2	2	2	10	30	2	2	2	2	2	10	2	1	2	2	2	9	2	1	2	2	2	9	28
48	1	1	1	1	2	6	2	1	1	1	2	7	2	1	1	1	2	7	20	2	2	1	1	1	7	2	1	1	1	1	6	2	1	2	2	1	8	21
49	2	1	1	1	2	7	2	2	2	2	2	10	2	2	2	2																						