

**UNIVERSIDAD NACIONAL PEDRO RUIZ GALLO**

**FACULTAD DE CIENCIAS HISTÓRICO SOCIALES  
Y EDUCACIÓN**

**UNIDAD DE POSGRADO**

**PROGRAMA DE MAESTRÍA EN CIENCIAS DE  
LA EDUCACIÓN**



**TESIS**

**Actividades Lúdicas para fortalecer las relaciones interpersonales de los  
estudiantes del 2º de primaria de la I.E San Pedro – Piura.**

Presentada para obtener el Grado Académico de Maestra en Ciencias de  
la Educación con mención en Investigación y Docencia

**Autora:** Maria Mirian Vilchez Yovera

**Asesor:** Miguel Alfaro Barrantes

**Lambayeque Perú**

**2023**

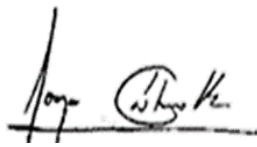
Actividades Lúdicas para fortalecer las relaciones interpersonales de los estudiantes del 2° de primaria de la I.E San Pedro – Piura.

Tesis presentada para obtener el Grado Académico de Maestra en Ciencias de la Educación con mención en Investigación y Docencia.



---

Maria Mirian Vilchez Yovera  
Investigador



---

Dr. Jorge Isaac Castro Kikuchi  
Presidente



---

Dr. Rafael Cristóbal García Caballero  
Secretario



---

Dr. Dante Alfredo Guevara Servigón  
Vocal



---

Dr. Alfaro Barrantes Miguel  
Asesor

**Sustentado el martes 14 de noviembre del 2023.**

## Acta de sustentación



**UNIVERSIDAD NACIONAL PEDRO RUIZ GALLO  
FACULTAD DE CIENCIAS HISTÓRICO SOCIALES Y EDUCACIÓN  
UNIDAD DE INVESTIGACIÓN**



### ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TESIS

**N°869-VIRTUAL**

Siendo las 09:00 horas, del día martes 14 de noviembre de 2023; se reunieron vía online mediante la plataforma virtual Google Meet: <https://meet.google.com/vrx-rymt-msh>, los miembros del jurado designados mediante Resolución N°1733-2023-V-D-FACHSE, de fecha 29 de agosto de 2023, integrado por:

Presidente	: Dr. Jorge Isaac Castro Kikuchi.
Secretario	: Dr. Rafael Cristóbal García Caballero.
Vocal	: Dr. Dante Alfredo Guevara Servigón.
Asesor Metodológico	: Dr. Miguel Alfaro Barrantes.
Asesor Científico	: _



La finalidad es evaluar la Tesis titulada: “**ACTIVIDADES LÚDICAS PARA FORTALECER LAS RELACIONES INTERPERSONALES DE LOS ESTUDIANTES DEL 2° DE PRIMARIA DE LA I.E SAN PEDRO PIURA**”; presentado por la tesista **MARIA MIRIAN VILCHEZ YOVERA**, para obtener el **Grado Académico de Maestra en Ciencias de la Educación**, mención: **Investigación y Docencia**.

Producido y concluido el acto de sustentación, de conformidad con el Reglamento General de Investigación (aprobado con Resolución N°184-2023-CU de fecha 24 de abril de 2023); los miembros del jurado procedieron a la evaluación respectiva, haciendo las preguntas, observaciones y recomendaciones al(os) sustentante(s), quien(es) procedió(eron) a dar respuesta a las interrogantes planteadas.

Con la deliberación correspondiente por parte del jurado, se procedió a la calificación de la Tesis, obteniendo un calificativo de **(16) (DIECISEIS)** en la escala vigesimal, que equivale a la mención de **BUENO**. Siendo las 10:45 am horas del mismo día, se dio por concluido el acto académico online, con la lectura del acta y la firma de los miembros del jurado.

Dr. Jorge Isaac Castro Kikuchi  
PRESIDENTE

Dr. Rafael Cristóbal García Caballero  
SECRETARIO

Dr. Dante Alfredo Guevara Servigón  
VOCAL

#### OBSERVACIONES:

.....  
.....  
.....

El presente acto académico se sustenta en los artículos del 39 al 41 del Reglamento de Grados y Títulos de la Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo (aprobado con Resolución N° 270-2019-CU de fecha 4 de setiembre del 2019); la Resolución N° 407-2020-R de fecha 12 de mayo del 2020 que ratifica la Resolución N° 004-2020-VIRTUAL-VRINV del 07 de mayo del 2020 que aprueba la tramitación virtualizada para la presentación, aprobación de los proyectos de los trabajos de investigación y de sus informes de investigación en cada Unidad de Investigación de las Facultades y Escuela de Posgrado; la Resolución N° 0372-2020-V-D-NG-FACHSE de fecha 21 de mayo del 2020 y su modificatoria Resolución N° 0380-2020-V-D-NG-FACHSE del 27 de mayo del 2020 que aprueba el INSTRUCTIVO PARA LA SUSTENTACIÓN DE TRABAJOS DE INVESTIGACIÓN Y TESIS VIRTUALES.

## DECLARACIÓN JURADA DE ORIGINALIDAD

Yo, Maria Mirian Vilchez Yovera autora principal, y Miguel Alfaro Barrantes asesor del trabajo de investigación “Actividades Lúdicas para fortalecer las relaciones interpersonales de los estudiantes del 2º de primaria de la I.E San Pedro – Piura” declaramos bajo juramento que este trabajo no ha sido plagiado, ni contiene datos falsos. En caso se demostrará lo contrario, asumo responsablemente la anulación de este informe y por ende el proceso administrativo a que hubiera lugar. Que pueda conducir a la anulación del título o grado emitido como consecuencia de este informe.

Lambayeque, 20 de junio 2023

---

Maria Mirian Vilchez Yovera  
Autora principal

---

Miguel Alfaro Barrantes  
Asesor

## CONSTANCIA DE VERIFICACIÓN DE ORIGINALIDAD

Yo, Miguel Alfaro Barrantes usuario revisor del documento titulado:

“Actividades Lúdicas para fortalecer las relaciones interpersonales de los estudiantes del 2° de primaria de la I.E San Pedro – Piura”.

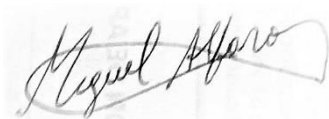
Cuyo autor es, María Mirian Vilchez Yovera

Identificado con documento de identidad 16543829 declaro que la evaluación realizada por el programa informático, ha arrojado un porcentaje de similitud de 16 % verificable en El Resumen de Reporte Automatizado de similitudes que se acompaña.

El suscrito analizó dicho reporte y concluyó que cada una de las coincidencias detectadas dentro del porcentaje de similitud permitido no constituyen plagio y que el documento cumple con la integridad científica y con las normas para el uso de citas y referencias establecidas por la Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo.

Se cumple con adjuntar el Recibo Digital a efectos de la trazabilidad respectiva del proceso.

Lambayeque 02 de enero del 2024



Miguel Alfaro Barrantes

16543829

ASESOR

## **DEDICATORIA**

Agradezco profundamente a mi familia, quienes de manera constante iluminan mi camino, y a mis padres por su presencia incondicional en aquellos instantes en los cuales requiero apoyo tanto en mi vida personal como en mi trayectoria profesional. Su constante respaldo ha sido invaluable y es un pilar fundamental en mi desarrollo integral.

## **AGRADECIMIENTOS**

Extiendo mi sincero reconocimiento a cada persona que contribuyó al logro y conclusión de mi labor, así como a mi orientador, cuya asistencia resultó crucial para alcanzar la finalización de este proyecto en cuestión. La colaboración de todas estas personas ha sido esencial en este proceso y ha marcado la diferencia en la culminación exitosa de mi tarea.

## ÍNDICE

Tabla de contenido

<b>Índice de tablas .....</b>	<b>i</b>
<b>Índice de figuras .....</b>	<b>ii</b>
<b>Resumen/abstract .....</b>	<b>iii</b>
<b>Introducción.....</b>	<b>12</b>
<b>Capítulo I. Diseño teórico (si es pertinente) .....</b>	<b>15</b>
1.1 Antecedentes de la investigación .....	15
1.2 Bases Teóricas .....	16
1.2.1 Teoría Constructivista de Piaget (1956) .....	16
1.2.2 Teoría de las dimensiones de las Relaciones Interpersonales .....	21
1.3 Marco conceptual.....	28
<b>Capítulo II. Métodos y materiales .....</b>	<b>30</b>
2.1 Tipo y diseño de la investigación .....	30
2.2 Población y muestra .....	30
2.3 Técnicas e instrumentos de recolección de datos .....	30
2.4 Métodos y procedimientos para la recolección de datos .....	31
2.5 Análisis de datos.....	31
<b>Capítulo III. Resultados y discusión.....</b>	<b>34</b>
3.1 Análisis de los resultados del diagnóstico pre test .....	34
3.2 Resultados de acuerdo de las Dimensiones de las relaciones interpersonales.....	37
3.3. Discusión.....	41
3.4 Programa.....	42
3.5 Introducción.....	42
3.6 Propuesta.....	43
<b>Capítulo IV. Conclusiones (si no las realizo en las discusiones) .....</b>	<b>52</b>
<b>Capítulo V. Recomendaciones.....</b>	<b>53</b>
<b>Bibliografía referenciada .....</b>	<b>54</b>
<b>Anexos .....</b>	<b>56</b>



## ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1.....	34
Tabla 2.....	34
Tabla 3.....	34
Tabla 4.....	35
Tabla 5.....	35
Tabla 6.....	35
Tabla 7.....	36
Tabla 8.....	36
Tabla 9.....	36
Tabla 10.....	37
Tabla 11.....	38

## ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1.....	30
Figura 2.....	40

## RESUMEN

Se evidenció problemas en las relaciones interpersonales de los estudiantes del 2º grado de primaria de la I.E San Pedro – Piura, por lo que se requirió de actividades que orienten al estudiante a fortalecer las relaciones interpersonales entre sus compañeros para una calidad fructífera en la enseñanza, aprendizaje y desarrollo escolar del estudiante.

Se tuvo como objetivo general: Diseñar actividades lúdicas para fortalecer las relaciones interpersonales de los estudiantes del 2º de primaria de la I.E San Pedro – Piura. De allí se derivó los objetivos específicos:

- Diagnosticar el nivel de las relaciones interpersonales de los estudiantes del 2º de primaria de la I.E San Pedro – Piura.
- Establecer las teorías que van a estudiar en el marco teórico para este presente estudio.
- Elaborar actividades lúdicas para fortalecer las relaciones interpersonales de los estudiantes del 2º de primaria de la I.E San Pedro – Piura.
- Validar la propuesta de la presente investigación

La investigación es descriptiva propositiva, valiéndose de métodos, técnicas e instrumentos para el recojo de información sobre el problema y se analizaron los resultados estadísticos, que permitió elaborar las conclusiones del estudio.

En el diagnóstico arrojó que en la dimensión relaciones interpersonales, están en un nivel muy bajo (21%), y, en la dimensión de competencia social, también bajo con 17%, lo que se demostró limitaciones en las relaciones interpersonales de los estudiantes del 2º de primaria de la I.E San Pedro – Piura.

**Palabras claves:** Actividades, Lúdicas, Relaciones Interpersonales.

## **ABSTRACT**

Problems are evident in the interpersonal relationships of the students of the 2nd grade of primary school at the I.E San Pedro - Piura, so activities were required that guide the student to strengthen interpersonal relationships between their classmates for a fruitful quality in teaching, student learning and school development.

The general objective was: Design recreational activities to strengthen the interpersonal relationships of the 2nd grade students of the I.E San Pedro – Piura. From there the specific objectives were derived:

- Diagnose the level of interpersonal relationships of the 2nd grade students of the I.E San Pedro – Piura.
- Establish the theories that will be studied in the theoretical framework for this present study.
- Develop recreational activities to strengthen the interpersonal relationships of the 2nd grade students of the I.E San Pedro – Piura.
- Validate the proposal of this research.

The research is purposeful descriptive, using methods, techniques and instruments to collect information about the problem and the statistical results were analyzed, which allowed the conclusions of the study to be drawn up.

The diagnosis showed that in the interpersonal relations dimension, they are at a very low level (21%), and, in the social competence dimension, also low with 17%, which demonstrates limitations in the interpersonal relationships of the students of the 2nd grade of the I.E San Pedro – Piura.

**Keywords:** Activities, Playful, Interpersonal Relations.

## INTRODUCCIÓN

La investigación se llevó a cabo en la Institución Educativa “San Pedro” de la ciudad de Piura y comprende a los estudiantes del segundo grado de primaria; quienes manifiestan deficiencias en sus relaciones interpersonales, las que se manifiestan en su agresividad al interactuar, su vocabulario, escasa comunicación y diálogo, falta de respeto hacia sus compañeros y las normas, y no tener disposición a compartir entre ellos; lo que lleva a formular la siguiente pregunta:

¿Las actividades lúdicas fortalecerán las relaciones interpersonales de los estudiantes del 2º grado de primaria de la I.E San Pedro de Piura?

La hipótesis se planeo de la siguiente manera:

Si se diseña actividades lúdicas, entonces se fortalecerán las relaciones interpersonales de los estudiantes del 2º grado de primaria de la I.E San Pedro de Piura.

El campo de acción lo constituyen las actividades lúdicas.

En consecuencia el objetivo general es:

Diseñar actividades lúdicas para fortalecer las relaciones interpersonales de los estudiantes del 2º grado de primaria de la I.E San Pedro de Piura.

Y, los objetivos específicos son:

- Diagnosticar el nivel de las relaciones interpersonales de los estudiantes del 2º de primaria de la I.E San Pedro de Piura.
- Establecer las teorías que van a estudiar en el marco teórico para este presente estudio.
- Elaborar actividades lúdicas para fortalecer las relaciones interpersonales de los estudiantes del 2º de primaria de la I.E San Pedro – Piura.
- Validar la propuesta de la presente investigación.

Se trabajó con 20 estudiantes objeto de estudio, a quienes se les aplicó un cuestionario, el cual arrojó la existencia de deficiencias en las relaciones interpersonales, por lo que, se propone actividades lúdicas que contribuyan a fortalecer las mismas.

Según Bisquerra (2003: 23), una relación interpersonal “es una interacción recíproca entre dos o más personas.” Se trata de relaciones sociales que, como tales, se encuentran reguladas por las leyes e instituciones de la interacción social.

Para Fernández (2003: 25), “trabajar en un ambiente laboral óptimo es sumamente importante para los empleados, ya que un entorno saludable incide directamente en el desempeño que estos tengan y su bienestar emocional.” Las relaciones interpersonales se pueden dar de diferentes formas. Muchas veces el ambiente laboral se hace insostenible para los empleados, pero hay otras en que el clima es bastante óptimo e incluso se llegan a entablar lazos afectivos de amistad que sobrepasan las barreras del trabajo.

Para autores como Rivilla (1992) las interacciones son la esencia del clima escolar de lo cual resulta que las relaciones tanto en el centro escolar como en el aula posibilita un desarrollo integral. En correspondencia con lo anterior, las relaciones interpersonales son múltiples y entre ellas es conveniente profundizar en los tipos de relaciones interpersonales que se pueden dar al interior de los espacios escolares dado que esto se relaciona con la personalidad de cada individuo. Herriko (2012) señala que existen los siguientes tipos: manipulador, pasivo, agresivo y asertivo.

Las relaciones interpersonales posibilitan que las personas desarrollen destrezas de interacción social que les serán provechosas a lo largo de su existencia. Esto les posibilitará forjar vínculos íntimos, dialogar de manera adecuada con sus semejantes, resolver desacuerdos y fomentar la confianza en sus compañeros.

La lúdica en sus diferentes expresiones enriquece manifestaciones positivas como la admiración, el entusiasmo, curiosidad, alegría, sociabilidad, atención, seguridad en su autoestima alta, dinamismo, diálogo, disponibilidad a participar, aportan y construyen ideas y soluciones, se esmeran en competir y en pasarla bien, características del estado inherente e ideal en el niño. En tanto que, si únicamente se insiste en las áreas intelectuales del niño, también los docentes deben tener en cuenta que estimulando el área corporal, cognitiva, lingüística, social, emocional y moral está ayudando al fortalecimiento y la apropiación del coeficiente intelectual de una manera atractiva facilitando la transmisión, asimilación y acomodación del aprendizaje de carácter significativo para que este sea repetido, comprendido y practicado de manera natural y espontánea.

La estructura de la tesis se compone de cinco secciones, siguiendo el esquema de la "Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo".

En primer lugar, se aborda el diseño teórico en el capítulo inicial, seguido por la metodología de investigación en el segundo capítulo.

El tercer apartado presenta los hallazgos obtenidos, seguidos por la “discusión”. Finalmente, se concluye con las observaciones finales y anexos.

# **I. CAPITULO I: DISEÑO TEÓRICO**

## **1.1. Antecedentes de la investigación**

### **Antecedentes Internacionales**

Cassiani (2022). Estudio realizado en Bogotá. En una de las conclusiones relevantes evidenciaron:

Se considera que la comunicación entre los miembros de la familia es fundamental para el desarrollo emocional y académico de los estudiantes, por lo que se diseñaron actividades lúdicas las cuales fortalecieron en gran medida la comunicación e interacción entre los padres e hijos del grado primero 01 pertenecientes al programa diversity school del colegio Cafam. Es fundamental que los padres sean conscientes de los obstáculos que dificultan la buena comunicación y que intenten superarlos, ya que los diálogos frecuentes y la comunicación en positivo son elementos esenciales para la satisfacción familiar y para el bienestar de los estudiantes. Además, aunque los padres puedan llegar a dudarlo, siguen siendo un contexto fundamental de influencia para el desarrollo de sus hijos, por lo que es imprescindible seguir creando un clima de apoyo, comunicación y confianza que facilite la seguridad y el ajuste del hijo en el crecimiento. (p. 41)

Holguín Mariño M J. (2019). En una de las conclusiones más relevantes evidenciaron:

Con el desarrollo de la propuesta se pudo interpretar que el juego cooperativo sirve como medio para fortalecer actitudes que van encaminadas al trabajo en equipo, facilitando así la adquisición de valores y el acercamiento al compañero, en donde lo importante no es competir sino divertirse. Esto hace que manifestaciones de irrespeto o de agresividad vayan desapareciendo a través de la implementación del juego cooperativo como un recurso metodológico dentro de las clases, especialmente en la clase de educación física que fue donde se desarrolló la propuesta; pues a partir de los juegos cooperativos se pudo fortalecer los valores en los estudiantes de grado noveno (p. 51)

Betancourt (2019). Estudio realizado en Loja. Ecuador. Conclusión más relevante señala:

Existen diversas actividades que se pueden llevar a cabo para formar los grupos de trabajo colaborativo, pues una de las falencias detectadas en la presente investigación está relacionada con la forma como se distribuyen los estudiantes haciéndolo por afinidad, lo que no permite afianzar las relaciones interpersonales entre todos los alumnos del aula. (p. 51)



## **Antecedentes Nacionales**

- Díaz. (2021). Tesis de Maestría. En una de las conclusiones relevantes evidenciaron:

Se verificó que, al principio del período de aplicación del cuestionario, los infantes exhibían un rendimiento insatisfactorio con un porcentaje del 33.33%. Tras someterse a la evaluación del post-test, los niños presentaron mejoras significativas en sus habilidades interpersonales, llegando a alcanzar un nivel satisfactorio de 57.14%. Fue evidente la transformación en su manera de interactuar en equipo, demostrando respeto hacia sus compañeros y acatando las normas establecidas, además de su disposición a compartir con sus pares. (p. 65)

- Dávila. (2018). Investigación realizada en Lambayeque. En una de las conclusiones más resaltantes se evidenciaron:

La estrategia empleada en este análisis pertenece al diseño de tipo pre experimental. Los participantes fueron infantes de primer grado en la etapa primaria. La muestra final constó de 18 estudiantes a los cuales se le sometió a una evaluación con el propósito de evaluar el nivel de sus aptitudes sociales. Luego de implementar actividades recreativas, se procedió a repetir la evaluación, permitiendo así la comparación y confirmación de los resultados. Los datos numéricos revelan que la incorporación del plan de actividades lúdicas tuvo un impacto positivo en el desarrollo de las aptitudes sociales, alcanzando un nivel calificado como "bueno" en la categoría de Habilidades Fundamentales con un porcentaje del 77,8%. En las áreas de aptitudes avanzadas, expresión emocional y alternativas a la agresión, se logró un 50% de mejora. Estos hallazgos fueron respaldados por el análisis estadístico.

- Guerra (2018) En una de las conclusiones más relevantes se evidenciaron:

Los resultados obtenidos de la contratación de la hipótesis general, se evidencia los puntajes promedios de habilidades sociales en el pre-test no se hallaron diferencias ( $p > 0.05$ ); sin embargo, sí se hallaron diferencias en el posttest ( $p < 0.05$ ). Por lo tanto, se infiere que la aplicación del programa de actividades lúdicas mejora las habilidades sociales en los niños y niñas de 5 años de la I.E.I. Asimismo, se observa que los rangos promedio del grupo control y grupo experimental en el pre-test son muy similares; no obstante, en el pos-test son diferentes, lo que verifica que efectivamente, el programa contribuye a mejorar las habilidades sociales (p. 63).

## **1.2 Bases Teóricas**

### **1.2.1 Teoría Constructivista de Piaget (1956)**

Según la teoría de Jean Piaget en 1956, el acto de jugar está intrínsecamente ligado a la inteligencia infantil, dado que refleja la adaptación funcional o reproductiva a la realidad, en sintonía con el desarrollo de cada etapa de la persona. Las habilidades que involucran los sentidos y el movimiento, así como las facultades simbólicas o lógicas, que son elementos cruciales en el crecimiento humano, son las que influyen en la génesis y progresión del juego.

Piaget vincula tres estructuras fundamentales del juego con los distintos niveles de desarrollo del pensamiento humano: el juego como actividad simple (similar al instinto); el juego simbólico (de carácter abstracto e imaginativo); y el juego con reglas (colectivo y derivado de un consenso grupal).

Jean Piaget (1896-1980) fue un psicólogo suizo pionero del planteamiento de la teoría del desarrollo cognitivo del niño, en la que sugería que los infantes vienen desde el nacimiento con un programa o mapeo mental muy elemental y simple.

Pero a medida que aprenden, progresando a través de las etapas, crean su propio mapa mental del mundo que los rodea.

Piaget se encontraba pensando sobre el desarrollo humano y el proceso de adquisición del pensamiento.

Así que estudió cuidadosamente hasta que pudo descubrir una teoría que fue instructiva entonces y en los años venideros.

La teoría del aprendizaje de Piaget, además es mostrado como un marco teórico educativa de Piaget, busca comprender cómo aprenden los niños.

De hecho, para lograr este objetivo, estudia y examina equipos de niños tanto en la escuela como en el quehacer cotidiano.

Esta es una teoría muy útil en cualquier ámbito profesional, específicamente en el educativo.

En síntesis, las teorías de Piaget se basan en rasgos madurativos como el progreso biológico que se dan según las diversas etapas y edades del niño.

Por lo tanto, indica que el niño necesita aprender o dominar algunos temas dado al contexto.

Cuatro niveles del progreso cognitivo en la teoría de Piaget.

Las siguientes son los niveles característicos de la teoría piagetiana

- Sensoriomotor: Esta es el nivel del desarrollo cognitivo que abarca a los niños desde el nacimiento / 2 años de edad.
- Fase de exploración del infante, en la que obtiene información especialmente de quienes le rodean.
- Período preoperatorio: es un período de dos años a siete años. En esta etapa de aprendizaje entran aspectos de la educación, los vínculos con los amigos y el niño empieza a adquirir un círculo social más amplio, que amplía su mapa mental.
- Actividades especiales: esto se aplica a las edades de siete a once. Esta experiencia y aprendizaje se amplía a medida que se le agregan nuevos eventos al niño.
- Actividad Oficial: Abarca desde la juventud hasta la edad adulta.

Esta es la etapa del mapeo mental sustentado en experiencias propias y externas, así como en el estudio personal.

Piaget dejó claro su concepto desde el principio y manifestó que los infantes son exploradores que necesitan explorar y practicar las cosas que les rodean para comprenderla y entenderla.

La teoría de Piaget brinda una guía en la educación ya que requiere que los maestros consideren cada etapa del niño para facilitar el aprendizaje. Es vital remarcar que los eventos que se localiza para utilizar actividades, acciones pertinentes a su edad.

También se recomienda trabajar en pequeños grupos para facilitar su aprendizaje conjunto. De hecho, todos se nutren y colaboran profundizando temáticas que revela el docente.

En general, para Piaget lo más relevante es orientarse en aprender en este sentido y no preocuparse demasiado por el resultado futuro.

Porque si consideras las diversas áreas que propone en su teoría, aparecen.

La teoría genética de la cognición de Jean Piaget integra la idea de un individuo activo en su elaboración de la realidad y enfatiza la naturaleza única del vínculo entre sujeto y objeto a mediante acciones sobre el objeto

El conocimiento generado por la interacción que se integra a la estructura de conocimiento y se convierte en producto cambiado y adaptado

Desde esta perspectiva, se asume planteamiento ontológico a la que los sujetos tienen acceso, pero que siempre está limitada por su morfología, de modo que la realidad de los sujetos no es una proyección de su observación, sino una elaboración de objetos en constante surgimiento. Es importante señalar que si bien esta facultad de elaborar un contexto pertinente por la madurez.

Conocimiento biológico porque incluye la dinámica con el medio y las etapas de la evolución del agente como aspectos clave de este proceso. Piaget (1985) se apresuró a señalar que el conocimiento no puede ser pensado como un hecho, sino como un procesamiento, y por tanto una epistemología generativa debe iluminar el desarrollo paulatino, desde el conocimiento menor al conocimiento más complejo. En este sentido, afirma que “una teoría del conocimiento mediante una forma de adaptarse las ideas al contexto (Piaget, 1985, p.11)., donde las acciones o manipulaciones juegan un papel protagónico en la creación activa de conocimiento y, por lo tanto, enfatizan la facultad y requerimiento de crear conocimiento (Feixas y Villegas, 2000).

En cualquier caso, la percepción sensorial forma parte del proceso de conocimiento, pero responde a esquemas que nos faciliten predecir acciones y construir grandes cantidades de información perceptiva. Se puede definir una figura como “la forma interna general de una operación cognitiva específica” (Hurth, 1969; Feixas y Villegas, 2000, p.67)

Un tipo de acción u operación (Piaget, 2000). Este acto de asimilación es un acto de conocimiento, en el que el sujeto, realizando acciones sobre el objeto y su transformación, incluye nueva información en el sistema cognitivo (Piaget, 2004), pero está limitado por los rasgos de su propio programa, por lo que es necesario integrar los existentes.

El programa fue modificado para adaptarse a la nueva situación (Feixas y Villegas, 2000). El mecanismo de adaptación de estos escenarios al mundo que se denomina adaptación y tiene como objetivo fortalecer la adaptación y restablecer el equilibrio cognitivo (Piaget, 2000).

La continuidad de generación progresiva de conocimiento y, por lo tanto, de adaptación está un determinante en la dinámica mediante el entorno y la maduración, pero lo más importante es el equilibrio. Según Piaget (2000, p.6), “Los sistemas cognitivos son abiertos basado en un enfoque (intercambio con el entorno) y cerrados en otro sentido, como bucles”, por lo que se tiende a estar el equilibrio estable.

Alternancia entre un estado de equilibrio y un desequilibrio permanente, si no permanente. La tendencia al equilibrio es no volver a un equilibrio anterior, ya que esto necesita nuevos rasgos característicos que puedan adaptarse al mundo, y esto solo se puede lograr cambiando los patrones preexistentes.

Este mecanismo no es meramente formal, ya que el resultado de esta reestructuración es el surgimiento de nuevas habilidades cognitivas más integrada y diferenciada, de "menos eficiente a más eficiente" (Piaget, 2000, p.14).

En esta transición hacia un mejor ajuste, al igual que las etapas de desarrollo, las identidades pasan por períodos parecidos y se rigen por el principio de adaptación (Piaget, 1971), que es elemental para una adecuada comprensión de los componentes básicos del desarrollo.

La progresión del pensamiento y cómo esta progresión va de la mano con el desarrollo personal.

### **1.2.2. Relaciones interpersonales**

Una relación interpersonal es una actitud o intercambio que se identifica entre dos o más sujetos; muy importante en las escuelas, porque en las actividades educativas hay un mecanismo de reciprocidad en el que los contactos evalúan el comportamiento del otro y se integran ideas sobre él, todo lo cual conduce a emociones que se vinculan en los tipos de relaciones que se forman. (Texeido Saballs y Capell Castañar, 2002).

García Requena (1997) señala que los vínculos son vistos como las diversas actitudes que los individuos desarrollan hacia otras personas cercanas (p.2), y señala que estos vínculos se refieren a actitudes y redes de interacción entre agentes individuales

Las actitudes positivas pueden manifestarse: cooperación, aceptación, autonomía, participación, satisfacción, además se pueden observar actitudes conservadoras, competitivas, ausentes, de intolerancia e insatisfacción, que generan deseo, ambición y flujos internos de intereses grupales y personales.

Se puede observar que siendo los individuos la base elemental de las relaciones interpersonales, su comportamiento en determinados eventos de comunicación a veces dificulta las relaciones interpersonales ya veces las beneficia.

En cualquier caso, el clima del aula será positivo y gratificante si la relación se basa en actitudes positivas de cooperación, aceptación, integración y autonomía basadas en el diálogo, la

proyección de si mismo de manera positiva y de uno mismo y la confianza; Pero si las relaciones en el salón de clases se basan en comportamientos negativos, como el individualismo, la intolerancia y la decepción, falta de empatía y las reacciones descontroladas, el estado de ánimo retrasado se vuelve malo o negativo.

Pero como Medina Rivilla señala: El siguiente contenido se menciona a este respecto: competitividad de la cooperación, recuperación, dependencia autónoma, evaluación de actividad, igual adicción.

Además, los autores destacan que el estudio mediante sistemas de relaciones es la etapa inicial para identificar el clima social determine en el aula. Esto quiere decir que los mecanismos interpersonales en el centro de la educación y su dinámica con las proyecciones y actitudes en ambiente escolar o clima social, porque si la red de relaciones resultante de una tarea educativa compartida se llena de interacciones socioemocionales armoniosas, entonces la lección Ambiente será beneficiosa y facilitará a la creación de condiciones de aprendizaje favorables; en sentido opuesto, si este marco se caracteriza por la competencia, la agresión, los celos y la intriga, el ambiente será insatisfactorio y por tanto los requerimientos para el desarrollo de aprendizaje serán desfavorables.

Existen varias relaciones en el aula, entre las que podemos mencionar las que se forman dentro del ámbito educativo, se establecen relaciones en diversas instancias: entre profesores, entre educadores y las familias de los estudiantes, entre instructores y los alumnos, y por último, entre los propios alumnos. A pesar de los hallazgos obtenidos en este análisis, existe un interés significativo en ampliar la investigación hacia los dos últimos tipos de relaciones.

En cuanto a la relación docente-alumno, se puede indicar que los docentes son tradicionalmente los elementos principales en el aula, ya que pueden crear un ambiente tranquilo, ordenado y orientado al aprendizaje a través de sus prácticas docentes.

Al respecto, Voli (2004) dice: La labor docente de los maestros y el ejemplo que dan a los alumnos ayudan (...) a formar las personalidades de quienes serán los héroes del futuro.

Para ser efectivo, el maestro puede y requiere comprender lo que está haciendo y lo que puede hacer en el aula para construir una realidad que promueva la confianza de su alumno y coexistir para promover este trabajo (p. 78).

Las conexiones humanas pueden presentarse en diversas formas y con distintos niveles de complejidad. Aunque algunas de ellas pueden carecer de palabras para describirse, generalmente identificamos las siguientes categorías:

- Vínculos afectivos o íntimos: Aquellos que buscan establecer lazos profundos con otras personas y poseen una comprensión básica de los distintos grados de amor. Estas relaciones se basan en una fuerte confianza y aspiran a perdurar en el tiempo, proporcionando una sensación agradable de protección, unidad y pertenencia.
- Conexiones superficiales: Estas relaciones se forman en un nivel inicial de conocimiento personal, manteniendo un carácter más formal y menos profundo. Aunque pueden ser entretenidas, no suelen tener un impacto significativo en la vida emocional de un individuo, a diferencia de los vínculos íntimos. Ejemplos de esto son las conexiones temporales con desconocidos o personas con las que se interactúa brevemente, como compañeros de viaje.
- Relaciones intermedias: Se encuentran en un punto intermedio entre la intimidad y la superficialidad. Son vínculos que compartimos con cierta frecuencia, pero sin un apego emocional demasiado profundo. Estos lazos pueden evolucionar hacia una mayor cercanía o disminuir su importancia con el tiempo. Algunos colegas suelen encajar en esta categoría.
- Vínculos competitivos: Estas relaciones surgen con una dinámica de hostilidad, competencia o incluso odio. Aunque las emociones negativas pueden estar presentes, generalmente no se valoran tanto como las relaciones cercanas. Sin embargo, la categoría de estas conexiones puede cambiar dependiendo de la situación. Aquí es donde entran nuestros competidores y enemigos.
- Vínculos familiares: Los miembros de esta categoría están vinculados a nosotros por lazos de sangre y genealogía. Son aquellos con quienes compartimos un origen familiar. Algunos de ellos pueden ejercer cierta autoridad sobre nosotros, lo que puede generar afinidades o tensiones. Estas relaciones pueden variar en su profundidad y superficialidad, pero tienden a perdurar en el tiempo. Los ejemplos típicos de esta categoría son nuestros padres.

### **Teoría de las dimensiones Interpersonales de Susan Fiske (2015)**

Lo que Fiske y su equipo han identificado es la existencia de dos dimensiones aparentemente universales que demarcan a las personas. Estas dos dimensiones estructuran la psicología relacionada con la comprensión social cotidiana. Dichas dimensiones son:

- Calidez (o disposición a colaborar)
- Competencia social

A nivel global, las personas distinguen a los demás en función de su afinidad (afecto, propensión a cooperar) y su grado de competencia (habilidad y eficacia, reflejados en su posición). Estas dos dimensiones primordiales son responsables del 82% de la variabilidad en la percepción de las interacciones sociales diarias y, en consecuencia, explican prácticamente en su totalidad la manera en que describimos a los demás.

Calidez: Esto se manifiesta en las asociaciones mutuas que la escuela forma como institución social y cultural con instituciones del mismo nivel o con otras instituciones de diferentes sectores socioeconómicos, no obstante, contribuyen al propósito de su misión.

Las relaciones cercanas con las comunidades locales, las organizaciones intermediarias en los sectores productivos pueden abrir canales de comunicación y diferentes enfoques facilitan al propósito del trabajo de la escuela, al tiempo que brindan diferentes perspectivas y prácticas que enaltecen en el salón de clases.

Sin embargo, en general se sabe que es un vínculo bajo. Por un lado, el área de producción como de utilidades no prioriza la interacción en la educación por el encargo social, por otro lado, porque los centros educativos desalientan tal acción.

La aplicación de estas normas genera conciencia sobre el valor de fortalecer la construcción grupal de las diversas interacciones y destino institucional

Facilita el reconocimiento de los rasgos que señalan en la calidad para orientar vías de solución, facilite la creación en relación al clima institucional que promueva la práctica y la reflexión de la acción, por lo que es una institución que sigue basándose en el aprendizaje eterno, que conduce a la transformación de una escuela de calidad.

Competencia social: Son creados por personas que actúan juntas. Las relaciones sociales se dividen en relaciones materiales e ideológicas.

Este último simplemente representa la superestructura del primero. La elaboración de productos materiales forma la esencia para la existencia y el progreso de la sociedad humana.

Por tanto, entre todas las relaciones sociales, lo más relevante se vinculan a la economía, las relaciones de producción, que establecen la naturaleza de las relaciones sociales.

La toma de conciencia de los vínculos sociales de las relaciones de producción hace posible por primera vez aclarar cada institución social como un todo. Porque sentimos que pertenecemos a un grupo similar, ayuda a aumentar nuestra autoestima.

Nos dan una sensación de seguridad y contribuyen a nuestro progreso individual. También pueden brindar fortalecimiento psicológico en dificultades o conflictos. Necesita escuchar, no



juzgar, son buenos amigos. Mejorando la tomar decisiones y ver los asuntos relevantes desde una perspectiva diferente

### **Actividades Lúdicas**

La Real Academia de España clasifica los juegos de palabras de la siguiente manera: Acciones y efectos jugados para divertirse, por lo que los juegos o el entretenimiento están íntimamente relacionados con la diversión, término que resulta muy atractivo para los niños, específicamente en su etapa educativa.

Inicialmente (de los 3 a los 6 años), es el momento en el que muestran más curiosidad por el mundo externo.

El autor especialista según Maite Garaigordobil (2008) señalan a las actividades lúdicas procesos que ayudan a los bebés a aprender, sino que crean una realidad de reflexión, toma de conciencia, indagación, entre otras cosas, que les permite conocer limitaciones y un sentido de experimentación.

El mundo que le rodea:

Mediante el juego, los niños adquieren valores, roles, conductas, actitudes y normas, al mismo tiempo que reflexionan sobre sus capacidades sociales, culturales e intelectuales. El juego se convierte en un factor positivo que influye en el proceso de crecimiento integral a lo largo de las distintas etapas de su desarrollo.

Actividades en general son las actividades de juego forman parte de la infancia y se consideran. Por supuesto, el campo ha cambiado. radical en su actitud de importancia Adaptación social y personal de los niños.

### **Desarrollo de las niñas y su relevancia y valor**

su valor pedagógico porque es a través de él permita que los estudiantes aprendan sobre la naturaleza que los rodea y coleccionen

Experimentar, entrenar habilidades físicas, Intelectuales resolviendo sus propios problemas sociedad y desarrollo, utilizando y analizando sus fortalezas.

Al hacer estas cosas libremente, benefician su proceso de la personalidad.

De acuerdo Guzmán y Zambrano (2017), el juego es una estrategia muy importante. Debe aplicarse al aprendizaje ya que se ha observado que el aprendizaje sin estas prácticas es ineficaz. La actuación del alumno como juego es relevante en el mundo cotidiano, ya que ayuda a desarrollar competencias y habilidades para un aprendizaje significativo un estudiante.

### **Tipos de Actividades Lúdicas**

- a. Caza del tesoro en equipo: Este entretenido juego involucra a un gran grupo de personas, donde se designa a un participante para cumplir con una misión específica. Se requiere contacto físico ocasional y una dosis de pensamiento estratégico para aumentar las posibilidades de ganar.
- b. Expresiones sin palabras: En esta dinámica, equipos compiten para comunicar ideas entre sus miembros mediante mímica. El grupo que logre transmitir las ideas de manera más efectiva será el ganador, utilizando un sistema de puntuación establecido.
- c. Duelo de cartas memorables: Un juego lúdico basado en la memoria que emplea cartas como herramientas. Los participantes compiten para encontrar la mayor cantidad de parejas de cartas, demostrando su habilidad para recordar y asociar imágenes.
- d. Recordando y expandiendo: En este juego de memoria, cada jugador debe repetir la frase dicha por su compañero anterior, agregando palabras adicionales para hacerla más larga. Aquellos que se equivoquen serán castigados, lo que motiva a todos a esforzarse por acertar siempre.
- e. Reto cultural "Desafío": "STOP" es uno de los juegos lúdicos más populares entre adultos y jóvenes, desafiando el conocimiento de cada participante. Una competencia que utiliza un sistema de puntos para determinar qué jugador muestra una mayor cultura general y pensamiento rápido en el juego.

### **Dimensiones del Juego según el autor Martínez (2002) señala las siguientes dimensiones:**

#### **Dimensión cognitiva:**

La estimulación cognitiva engloba todas las acciones y tácticas destinadas al avance, fomento y perfeccionamiento de las capacidades cognitivas en los niños. Estas capacidades incluyen la atención, el lenguaje, la memoria y la orientación.

Los procedimientos cognitivos abarcan las actividades mentales efectuadas por el cerebro con el

fin de gestionar la información. A través de estas actividades, el cerebro interactúa con la información del entorno, la guarda y la examina para adoptar las elecciones pertinentes. Las habilidades cognitivas son las capacidades mediante las cuales nuestro cerebro nos habilita para adquirir conocimientos, enfocarnos, retener información, comunicarnos verbalmente, interpretar textos, razonar y comprender. Esto engloba la posibilidad de llevar a cabo una amplia gama de acciones y tareas en nuestra vida cotidiana, abarcando desde las más simples hasta las más complejas.

### **Dimensión social**

El juego posibilita a los niños adquirir la capacidad de colaborar y exhibir conductas que son consideradas apropiadas en la sociedad. El juego de simulación fomenta la competencia social en los niños, brindándoles la oportunidad de autoregularse y manejar el estrés.

Asimismo, el juego, en su dimensión social, actúa como un reflejo de la cultura y la sociedad, siendo un espacio donde se manifiestan las creaciones y evoluciones propias de un entorno determinado

La práctica del juego social se presenta como una excelente oportunidad para que los niños adquieran la habilidad de estructurar sus responsabilidades y roles, al mismo tiempo que desarrollan la capacidad de tomar decisiones que repercuten en ellos mismos y en los demás. Esto posibilita el fomento de aptitudes colaborativas y de apoyo recíproco, elementos fundamentales para la interacción en comunidad.

### **Dimensión Emocional**

El juego revela un rol elemental en el crecimiento socioemocional de los infantes, facilitándole alternativas de expresar sus emociones y liberar tensiones. Sirve como una herramienta para la socialización, al permitirles interactuar con otros niños y adultos, enseñándoles a respetar las normas de convivencia y a explorar el entorno que les rodea.

Mediante el juego, los niños desarrollan habilidades para manejar sus emociones al enfrentar el miedo, la frustración, la ira y la agresión en un contexto que ellos mismos controlan. Asimismo, el juego les brinda la ocasión de practicar la empatía y la comprensión.

En relación a las emociones positivas que se manifiestan con mayor fuerza, podemos identificar de manera recurrente el sentimiento de alegría. Este sentimiento se intensifica particularmente en los juegos de enfoque popular. Además, en los juegos colaborativos, surgen emociones como el contento, la felicidad y el entusiasmo. En los juegos populares colaborativos, también se destacan sensaciones de motivación y entusiasmo.

### **La importancia del juego**

La noción de "juego", con su origen en la palabra latina que denota diversión y entretenimiento, ostenta una función esencial en el fomento del pensamiento. La relevancia del juego se articula en tres esferas: psicológica, pedagógica y social. Desde una perspectiva natural e inherente, el juego acompaña al ser humano en todas las fases de su existencia. Su presencia desde el nacimiento contribuye al desarrollo de funciones y aptitudes que guían al infante en su proceso evolutivo y aprendizaje. El acto de jugar se encuentra respaldado por tres argumentos principales:

El juego prepara al niño para afrontar sus compromisos en la etapa adulta. Karl Groos (1902) expresó que, al igual que un gato juega con un ovillo para aprender a cazar ratones, un niño, al interactuar con objetos y actividades, asimila destrezas que aplicará en su vida futura. Por ejemplo, las interacciones con un juguete de perro pueden reflejarse en el manejo de un perro real en la adultez.

El juego se entrelaza con la inteligencia infantil. A lo largo de su evolución, los niños acumulan conocimientos a través del juego. Más allá de ser mero entretenimiento, el juego implica una labor constructiva, mediante la cual el niño expande su sabiduría, perfecciona sus competencias y se aventura en nuevas vivencias. El juego también otorga una vía de expresión libre, forjando individualidad, personalidad y cultivando autoconfianza e independencia. De acuerdo con Jean Piaget (1956), el juego constituye una "lógica" que se diversifica con la edad. A medida que el niño crece y madura, el carácter del juego experimenta mutaciones en sintonía con su transformación conductual.

El juego es una actividad social. Lev Semyónovich Vigotsky (1924) sostenía que el juego emana como una necesidad de interacción con otros. A través del juego, el niño se conecta con sus pares, construyendo vínculos y adquiriendo roles que complementan su propia identidad. Adicionalmente, mediante las reglas del juego, el niño aprende a ganar y perder. Sobre todo, el

juego, con su dimensión simbólica, nutre el desarrollo de la imaginación. Por ejemplo, cuando un niño corre con una escoba simulando ser un príncipe en su corcel, su fantasía se expande.

El ambiente lúdico resulta más propicio para el desarrollo de las destrezas infantiles en comparación con un entorno rígido. Evidenciando una variedad de juegos que planteen desafíos novedosos al infante se transforma en una oportunidad para el aprendizaje, en realidad no existe una separación entre el acto de jugar y el proceso de aprender.

Una investigación publicada en el *International Journal of Play Therapy* ratificó que las actividades de juego ofrecen alternativas adecuadas para fomentar tanto el desarrollo cognitivo como el social y emocional en los infantes. La introducción del juego en la educación temprana estimula la disposición hacia la enseñanza al ofrecer al infante positivamente, lo que resulta en una mayor atención y motivación.

No es coincidencia que la capacidad de aprendizaje en los niños pequeños prácticamente se triplique cuando están riendo y disfrutando, tal como lo demostraron expertos de la Universidad de París V. Esto se debe al proceso químico neuronal. Las emociones positivas elevan la hormona de dopamina, que potencia la memorización, refuerza el interés como el estudio.

En tu papel futuro como educador, puedes explotar el potencial de diversas variantes de actividades en la enseñanza de niños en edad preescolar. Un ejemplo es el juego no estructurado, que resulta particularmente adecuado para estimular la originalidad, la fantasía y la independencia en los infantes. Por otro lado, los juegos con dirección, caracterizados por seguir un formato más organizado, igualmente ofrecen posibilidades valiosas para el proceso educativo.

Mediante el juego simbólico y de representación, los niños adoptan papeles de otras personas, lo que contribuye al desarrollo de la empatía. Asimismo, reflexionan sobre las experiencias ajenas y comienzan a comprender perspectivas diversas. Este tipo de juego también enriquece el lenguaje y refuerza las representaciones mentales y conceptos sociales, facilitando la inserción del niño en la sociedad.

En contraste, los juegos con reglas comunican a los niños la relevancia de las normativas en la convivencia y les ayudan a comprender mejor su cultura. Cuando los niños participan en juegos reglamentados, no solo practican la comprensión de dichas reglas, sino que también cultivan el respeto por estas normas y por sus compañeros de juego. Así, aprenden a valorar a los demás y a

desarrollar el autocontrol.

Por lo tanto, si tu aspiración es convertirte en técnico superior en Educación Infantil, deberás aprovechar el juego como una herramienta aliada para generar un entorno de aprendizaje enriquecedor, donde el niño pueda desplegar sus capacidades al máximo de manera lúdica.

### **1.3. Marco Conceptual**

#### **1.3.1. Definiciones conceptuales**

##### **- Actividades:**

(Davidov, 1983, p. 253). Según ese autor, “una actividad se compone de una necesidad, un motivo, una finalidad y condiciones para obtener la finalidad. Entre sus componentes se ejercerían transformaciones mutuas”.

##### **- Lúdicas:**

De acuerdo con las ideas de Dinello (2011), el concepto de "lúdica" deriva de las palabras "divertido" y "juegos". Esta noción puede ser caracterizada como una manifestación de actividades interactivas que buscan estimular, crear anticipación y generar interés hacia el proceso de aprendizaje.

##### **- Actividades Lúdicas**

De acuerdo con la perspectiva de Vigotsky, el juego no representa la ocupación principal durante la infancia, ya que el niño invierte más tiempo en resolver situaciones reales que en aquellas que son ficticias. Sin embargo, la acción lúdica desempeña un papel crucial en el fomento del desarrollo, ya que constantemente establece una zona de desarrollo próximo.

##### **- Estrategias**

Conforme a lo expresado por Koontz y Weihrich (2001), la estrategia implica identificar el objetivo fundamental de largo plazo de una organización y adoptar un plan de acción, así como asignar los recursos necesarios para alcanzarlos.

##### **- Relaciones**

Según las ideas de Alejandro López Flores, se entiende por relación humana cualquier forma de interacción que ocurre entre dos o más personas, independientemente de si es directa o indirecta. En este proceso de intercambio, cada participante busca satisfacer sus propias necesidades y se guía por un conjunto de normas señaladas.

- Interpersonales:

Una relación interpersonal implica una interacción mutua que se establece entre dos o más individuos (según lo planteado por Díaz et al., en 2014). Las relaciones interpersonales desempeñan un papel fundamental en la vida humana, ya que no solo funcionan como un medio para lograr ciertos propósitos, sino también como un objetivo en sí mismas.

- Relaciones interpersonales:

Según Bisquerra (2003), la relación interpersonal es descrita como la "interacción mutua que ocurre entre dos o más individuos". Además, este término hace alusión a las interacciones que están "sujetas a las normas y estructuras de la práctica con los demás.

## **CAPÍTULO II. MÉTODOS Y MATERIALES.**

### **2.1. Tipo y Diseño de investigación**

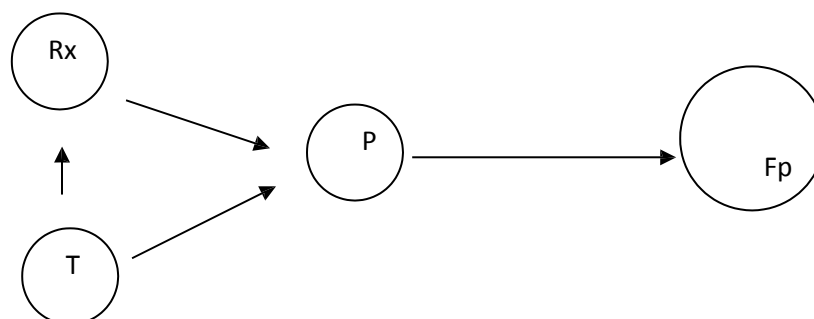
Según el problema planteado, se relaciona el presente estudio a un tipo de investigación descriptivo - propositivo.

Sánchez y Reyes (2017) se centran en desarrollar una propuesta de mejora con el transcurrir los eventos para abordar el problema, identificando sus características,

patrones y aptitudes. Este estudio tiene un carácter no experimental, ya que no se manipulan las variables, sino que se describen a través de la observación. De acuerdo con la descripción de Hernández (2014), se considera un estudio no experimental cuando no es necesario crear situaciones artificiales, sino que se parte de la observación de situaciones preexistentes, sin que el investigador intervenga en su generación (p. 152). El enfoque implica identificar a los actores y su contexto, con el objetivo de mejorar deficiencias y proponer soluciones prácticas tanto para la realidad como para el problema mediante de una estrategia a largo plazo.

El esquema del presente estudio sería de acuerdo al diseño:

**Figura 1**



Leyenda:

Rx : Diagnóstico contextual

T : Modelo teórico.

P : Propuesta

Fp : Futuro a largo plazo.

## **2.2. Población y muestra:**

Población: 122 estudiantes de primaria de la I.E San Pedro – Piura.

Muestra: 20 estudiantes del 2° de primaria de la I.E San Pedro – Piura.

## **2.3. Técnicas e instrumentos de recolección de datos:**

De acuerdo con las sugerencias de Hernández (2014), se pueden emplear diversas técnicas en la investigación. Una de ellas es la observación, la cual desempeña un papel esencial en todo el proceso investigativo, ya que proporciona al investigador una amplia gama de datos. A lo largo de la historia de la ciencia, gran parte del conocimiento acumulado ha sido obtenido mediante la observación. Además, Hernández (2014)



también plantea la utilización de la encuesta como una técnica de recolección de datos. Esta metodología implica la presentación de un conjunto de preguntas escritas por parte del investigador, las cuales son administradas a individuos o unidades de análisis. El objetivo principal de esta técnica es obtener información empírica que permita determinar los valores o respuestas asociados a las variables en estudio.

El instrumento que se utilizó fue el cuestionario.

## **2.4. Métodos y procedimientos para la recolección de datos**

Según la perspectiva presentada por Hernández et al (2010), se subraya que una técnica se refiere al proceso de adquirir datos o información. En esta línea, se optará por la utilización de la encuesta como técnica. En relación al enfoque metodológico, siguiendo el enfoque inductivo-deductivo según Arias (2006), se llevará a cabo la sistematización del proceso de investigación. Esto implica la interconexión entre el problema, el objetivo, la formulación de hipótesis, la operacionalización de variables, la delimitación de la población y la muestra, el diseño de investigación, así como la aplicación de técnicas e instrumentos de recopilación de datos y la presentación de resultados. Adicionalmente, se formularán conclusiones y recomendaciones como parte integral del estudio.

### **Instrumentos de recolección de datos**

Según Arias (2006), “el instrumento utilizado recolección de datos puede ser digitalizado o en papel, y es empleado para la obtención, el registro o el almacenamiento de información. Para la presente investigación se aplicarán dos cuestionarios una para cada variable a tratar” (p. 67).

## **2.5. Análisis de los Datos:**

Conforme a las directrices propuestas por Hernández (2014), se optará por el método tabular para procesar los datos recolectados. Esta técnica se realizará a través de la utilización del software estadístico SPSS24. Además, en este proceso se incorporarán esquemas y se llevarán a cabo cálculos estadísticos, entre otros aspectos relevantes.

La obtención de datos es un enfoque mediante el cual las organizaciones recopilan y evalúan información de una variedad de fuentes. El propósito es obtener una visión

integral, abordar interrogantes significativas, evaluar el desempeño actual y prever posibles tendencias futuras

## 2.6 OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES

**Variable:** Actividades Lúdicas

CONCEPTUALIZACIÓN	DIMENSIONES	INDICADORES	ITEMS	TECNICAS E INSTRUMENTOS
Actividades Lúdicas Los aspectos de juego tienen impacto en los esquemas y enfoques cognitivos durante la niñez. De acuerdo con las ideas de Piaget, el juego se caracteriza por la habilidad de incorporar elementos del entorno sin estar sujeto a las restricciones de adaptación.	Dimensión Cognitivo  Dimensión Social  Dimensión Emocional	Memoria Retención  Individual Colectivo  Motivación Empatía Compañerismo	1-2 3-4  5-6 7-8  9 10 11-12	<b>Técnicas</b> Encuesta Observación  <b>Instrumento</b> Cuestionario

**Variable:** Relaciones interpersonales

CONCEPTUALIZACIÓN	DIMENSIONES	INDICADORES	ITEMS	TECNICAS E INSTRUMENTOS
Relaciones interpersonales: son aquellas que se forman entre al menos dos individuos y desempeñan un	Calidez	Amabilidad Empatía Respeto	1-2 3-4 5-6	<b>Técnicas</b> Encuesta Observación

<p>papel fundamental en la convivencia en sociedad. Esto implica que en cualquier entorno sociocultural, una persona coexiste con otras, lo que facilita la comprensión mutua y proporciona una oportunidad para el autodescubrimiento (según lo expresado por Moreno y Pérez en 2018).</p>	Competencia social	Infraestructura	7-8	<b>Instrumento</b> Cuestionario
		Trabajo en equipo	9-10	

## CAPITULO III. RESULTADOS Y DISCUSIÓN.

### 3.1.-RESULTADOS.

3.1.1. Análisis del Diagnóstico del Cuestionario de las Relaciones interpersonales mediante sus dimensiones:

**Dimensión 1:** Calidez

**Tabla 01**

*Pregunta 1. ¿Eres amable cuando cooperas con tus compañeros?*

	Pre test	
	Fr	PV
Si	5	25%
No	15	75%
<b>Total</b>	<b>20</b>	<b>100%</b>

Nota: spss 25

**Interpretación:** En el cuestionario se muestra que sólo el 15% afirman que: *Eres amable cuando cooperas con tus compañeros*

### **Dimensión 1: Calidez**

**Tabla 02**

*Pregunta 2. ¿Ayudas a los demás en sus tareas?*

	Pre test	
	Fr	PV
Si	5	25%
No	15	75%
<b>Total</b>	<b>20</b>	<b>100%</b>

Nota: spss 25

**Interpretación:** En el cuestionario se muestra que el 25 % de estudiantes afirma “*Ayudas a los demás en sus tareas*”

### **Dimensión 1: Calidez**

**Tabla 03**

*Pregunta 3. ¿El profesor realiza actividades en grupos para que se conozcan mejor con tus compañeros?*

	Pre test	
	Fr	PV
Si	3	15%
No	17	85%
<b>Total</b>	<b>20</b>	<b>100%</b>

Nota: spss 25

**Interpretación:** En el cuestionario se muestra que sólo el 15% afirma “*El profesor realiza actividades en grupos para que se conozcan mejor con tus compañeros*”

### **Dimensión 1: Calidez**

**Tabla 04**

*Pregunta 4. ¿Cooperas con tus compañeros cuando realizan alguna tarea grupal?*

	Pre test	
	Fr	PV
Si	4	20%
No	16	80%
<b>Total</b>	<b>20</b>	<b>100%</b>

Nota: spss 25

**Interpretación:** En el cuestionario se muestra que ningún estudiante con un 20 % afirma: *Coopera con tus compañeros cuando realizan alguna tarea grupal*

### **Dimensión 1: Calidez**

**Tabla 05**

*Pregunta 5. ¿Fuera del salón ayudas a tus compañeros?*

	Pre test	
	Fr	PV
Si	2	10%
No	18	90%
<b>Total</b>	<b>20</b>	<b>100%</b>

Nota: spss 25

**Interpretación:** En el cuestionario se muestra que sólo el 10 % de estudiantes afirma: *Fuera del salón ayudas a tus compañeros*

### **Dimensión 1: Competencia social**

**Tabla 06**

*Pregunta 6. ¿Tienes buena comunicación con tus compañeros de clases?*

	Pre test	
	Fr	PV
Si	2	10%
No	18	90%
<b>Total</b>	<b>20</b>	<b>100%</b>

Nota: spss 25

**Interpretación:** En el cuestionario se muestra ningún estudiante con 10% de estudiantes afirman: *Tienen buena comunicación con tus compañeros de clases*

## Dimensión 2: Competencia Social

**Tabla 07**

<i>Pregunta 7. ¿Respetas a tus compañeros?</i>		
	Pre test	
	Fr	PV
Si	06	30%
No	14	70%
<b>Total</b>	<b>20</b>	<b>100%</b>

Nota: *spss 25*

**Interpretación:** En el cuestionario se muestra que sólo el 30 % afirma: *Respetas a tus compañeros*

## Dimensión 2: Competencia Social

**Tabla 08**

<i>Pregunta 8. ¿Ayudas a los demás sin recibir nada a cambio?</i>		
	Pre test	
	Fr	PV
Si	02	10%
No	18	90%
<b>Total</b>	<b>20</b>	<b>100%</b>

Nota: *spss 25*

**Interpretación:** En el cuestionario se muestra que la mitad el 10 % de estudiantes manifiesta: *Ayudas a los demás sin recibir nada a cambio*

## Dimensión 2: Competencia Social

**Tabla 09**

<i>Pregunta 9. ¿Te llevas bien con todos tus compañeros?</i>		
	Pre test	
	Fr	PV
Si	5	25%
No	15	75%
<b>Total</b>	<b>20</b>	<b>100%</b>

Nota: *spss 25*

**Interpretación:** En el cuestionario se muestra que sólo el 25% de estudiantes manifiesta: *Te llevas bien con todos tus compañeros*

## Dimensión 2: Competencia Social

**Tabla 10**

*Pregunta 10. ¿Te agrada ayudar a los demás?*

	Pre test	
	Fr	PV
Si	02	10%
No	18	90%
<b>Total</b>	<b>20</b>	<b>100%</b>

Nota: *spss 25*

**Interpretación:** En el cuestionario se muestra que los estudiantes en un 10 % afirman *Te agrada ayudar a los demás*

**Tabla 11.** Resultados del Diagnóstico del Cuestionario de las Relaciones interpersonales, según las dimensiones:

		Cuestionario		Nota: <i>SPPS 25</i>
Dimensiones		G1		
		Fr	Pv	
D. Calidez	Si	04	21%	
	No	16	79%	
D. Competencia Social	Si	04	17%	
	No	16	83%	
Total		20	100	

### ***Interpretación:***

Para la dimensión de Calidez en el cuestionario se evidencia un nivel muy bajo en un 21%, lo que se demuestra limitaciones en las relaciones interpersonales de los estudiantes del 2° de primaria de la I.E San Pedro – Piura.

En la dimensión de Competencia Social, en el cuestionario realizado a los niños manifiesta un nivel bajo con 17%, lo que se demuestra limitaciones en las relaciones interpersonales de los estudiantes del 2° de primaria de la I.E San Pedro – Piura.

Se puede inferir mediante los porcentajes de las tablas un nivel notablemente bajo nivel en las dimensiones de las relaciones interpersonales de los estudiantes de educación primaria, como se refleja en la tabla estadística:

**Falta de Experiencia Previas:** Los niños en la etapa de primaria están en proceso de desarrollo y aprendizaje en diversos aspectos de su vida, incluyendo las habilidades sociales. Pueden carecer de experiencia previa significativa en la gestión de relaciones interpersonales.

**Desarrollo Socioemocional:** En las edades tempranas, los niños están construyendo su comprensión de las emociones y cómo interactuar con los demás. Pueden estar experimentando dificultades para expresar sus sentimientos y entender los de los demás.

**Habilidades de Comunicación:** Las habilidades de comunicación efectiva son esenciales para desarrollar relaciones interpersonales saludables. Los niños en la primaria pueden estar lidiando con la mejora de estas habilidades, lo que podría influir en la calidad de sus interacciones.



**Falta de Modelos a Seguir:** Los modelos a seguir, como padres y educadores, juegan un papel vital en el desarrollo de habilidades interpersonales. Si los niños carecen de modelos de comunicación y relaciones saludables, esto podría afectar negativamente su propio desarrollo.

**Ambiente Social:** El entorno en el que los niños interactúan, tanto en la escuela como en casa, puede influir en sus habilidades interpersonales. Un ambiente poco colaborativo o con conflictos puede limitar las oportunidades de practicar y mejorar estas habilidades.

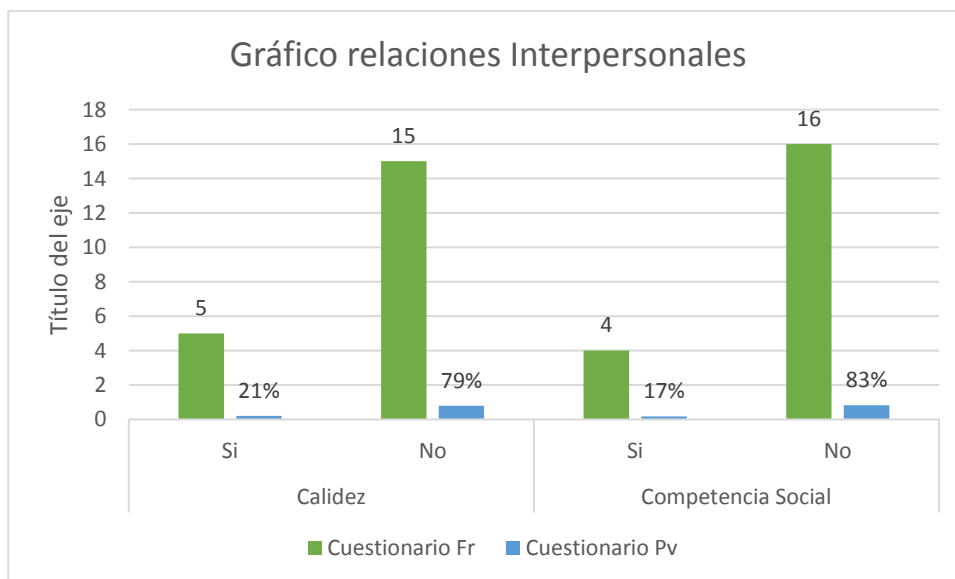
**Inseguridades y Temores:** Los niños en edad escolar pueden experimentar inseguridad y temor en la interacción con los demás. El miedo al rechazo o a hacer algo incorrecto puede afectar su disposición a interactuar y establecer relaciones.

**Desarrollo de Empatía:** La empatía es fundamental en las relaciones interpersonales. Los niños pueden estar en proceso de desarrollar su capacidad para comprender y compartir los sentimientos de otros, lo que podría influir en la calidad de sus relaciones.

**Necesidades Individuales:** Cada estudiante tiene necesidades y personalidades únicas. Algunos pueden requerir más tiempo o apoyo para desarrollar sus habilidades interpersonales.

En conjunto, estas razones y otras pueden estar interactuando para generar el bajo nivel de habilidades interpersonales observado en las tablas estadísticas de los estudiantes de primaria. Es importante abordar estas cuestiones de manera integral para promover actividades lúdicas en el desarrollo saludable de las relaciones interpersonales en esta etapa crucial de la vida.

**Figura 2.** Gráfico de los resultados en función a las dimensiones planteadas



**Nota:** *Spps 25*

***Interpretación:***

En la figura 2. Para la dimensión de Calidez en el cuestionario se evidencia un nivel muy bajo en un 21%, lo que se demuestra limitaciones en las relaciones interpersonales de los estudiantes del 2° de primaria de la I.E San Pedro – Piura.

En la dimensión de Competencia Social, en el cuestionario realizado a los niños manifiesta un nivel bajo con 17%, lo que se demuestra limitaciones en las relaciones interpersonales de los estudiantes del 2° de primaria de la I.E San Pedro – Piura.

### **3.3 Discusión**

Discusión con respecto al objetivo general:

Cassiani (2022) En relación al diseño de actividades lúdica tuvieron un impacto significativo en la mejora de la comunicación y la interacción entre los padres y los estudiantes del primer grado (01) del programa "Diversity School" en el colegio Cafam. Es esencial que los padres reconozcan y aborden los desafíos que pueden obstaculizar la comunicación efectiva. Los diálogos frecuentes y la comunicación positiva son elementos esenciales para el bienestar de la familia y el progreso de los estudiantes. A pesar de las posibles dudas de los padres, su influencia en el desarrollo de sus hijos sigue siendo vital. Por lo tanto, es imperativo mantener un ambiente de apoyo, comunicación y confianza que contribuya a la seguridad y la adaptación de los hijos durante su crecimiento.

Coinciden con el trabajo presentado Vélchez (2023) en el diseño de las actividades lúdicas para la afectividad son aquellas que están diseñadas para fomentar y mejorar el desarrollo emocional y afectivo de las personas. Estas actividades buscan crear un espacio seguro y divertido donde los participantes puedan explorar y expresar sus emociones, fortalecer la empatía, desarrollar habilidades de comunicación y construir relaciones interpersonales saludables.

### **Discusión con respecto al 1er objetivo específico:**

Díaz (2021) Se pudo comprobar que al inicio del pre-test, los niños presentaban un rendimiento bajo, con un porcentaje del 33.33%. Luego, al realizar la evaluación del post-test, se constató una mejora sustancial en sus relaciones interpersonales, elevando su nivel a un satisfactorio 57.14%. Estos cambios fueron evidentes al observar cómo modificaron su forma de jugar en equipo, demostraron respeto hacia sus compañeros y las normas, y se mostraron más dispuestos a compartir entre ellos.

Coinciden con el trabajo presentado Vélchez (2023), se evidenció los resultados del pre test o cuestionario un nivel muy bajo en ambas dimensiones de calidez y competencia social en aproximadamente 19 %, lo que se demuestra limitaciones en las relaciones interpersonales de los estudiantes del 2º de primaria de la I.E San Pedro – Piura. Por lo que se requieren un planteamiento de actividades lúdicas para mejorar esta problemática.

### **Discusión con respecto al 2er objetivo específico:**

Cassiani (2022) Según las ideas de Vygotsky, se señala que el entorno social donde ocurre la interacción y el respaldo proporcionado por la familia juegan un papel primordial en el desarrollo. Estos factores actúan como mediadores, guías y fuentes de motivación para el aprendizaje. Refuerzan las posibilidades que influyen en la importancia de la enseñanza y las oportunidades para el éxito en la educación, considerando las metas personales, familiares y académicas basadas en la responsabilidad y el compromiso hacia los logros.

Coinciden con el trabajo presentado Vélchez (2023) con La teoría de Piaget brinda una guía en la educación ya que requiere que los maestros consideren cada etapa del niño para facilitar el aprendizaje. Es importante evaluar el momento en el que se encuentran para utilizar las tareas y ejercicios más adecuados a su edad. También se recomienda trabajar en pequeños grupos para

facilitar su aprendizaje conjunto. De hecho, todos se nutren y colaboran profundizando en los temas que revela el docente.

En general, para Piaget lo más importante es centrarse en aprender en este sentido y no preocuparse demasiado por los resultados futuros. Porque si consideras las diversas etapas que propone en su teoría, aparecen.

### **Discusión con respecto al 3er objetivo específico:**

- Dávila (2018) La estrategia empleada en este análisis pertenece al diseño de tipo pre experimental. Los participantes fueron infantes de primer grado en la etapa primaria. La muestra final constó de 18 estudiantes a los cuales se le sometió a una evaluación con el propósito de evaluar el nivel de sus aptitudes sociales. Luego de implementar actividades recreativas, se procedió a repetir la evaluación, permitiendo así la comparación y confirmación de los resultados. Los datos numéricos revelan que la incorporación del plan de actividades lúdicas tuvo un impacto positivo en el desarrollo de las aptitudes sociales, alcanzando un nivel calificado como "bueno" en la categoría de Habilidades Fundamentales con un porcentaje del 77,8%. En las áreas de aptitudes avanzadas, expresión emocional y alternativas a la agresión, se logró un 50% de mejora. Estos hallazgos fueron respaldados por el análisis estadístico.

Coinciden de forma parcial en Vilchez (2023) presentando un enfoque propositivo, se centran en desarrollar una propuesta de mejora en el tiempo para abordar el problema, identificando sus características, patrones y aptitudes. Este estudio tiene un carácter no experimental, ya que no se manipulan las variables, sino que se describen a través de la observación. A través del juego los niños interiorizan valores, roles, conductas, actitudes, normas y reflexionan sobre sus capacidad social, cultural e intelectual, por lo que el juego es un transformador positivo del proceso de crecimiento integral en las diversas etapas de su resolución

**3.4 Propuesta:** Actividades Lúdicas para fortalecer las relaciones interpersonales de los estudiantes del 2º de primaria de la I.E San Pedro – Piura.

#### **3.2.1 Datos generales**

Institución : I.E San Pedro  
Lugar : Piura

Nivel : Educación Primaria  
Año : 2023  
Investigador : María Mirian Vilchez Yovera

## **Objetivos**

### **General**

- Desarrollar Actividades Lúdicas para fortalecer las relaciones interpersonales de los estudiantes del 2° de primaria de la I.E San Pedro – Piura.

### **Específicos**

- Describir Actividades Lúdicas para fortalecer las relaciones interpersonales de los estudiantes del 2° de primaria de la I.E San Pedro – Piura.
- Fundamentar las Actividades Lúdicas para fortalecer las relaciones interpersonales de los estudiantes del 2° de primaria de la I.E San Pedro – Piura.
- Diversificar el desarrollo de las Actividades Lúdicas para fortalecer las relaciones interpersonales de los estudiantes del 2° de primaria de la I.E San Pedro – Piura.

## **3.5 Introducción**

En el contexto educativo, la promoción de relaciones saludables y efectivas entre los estudiantes es esencial para crear un ambiente de aprendizaje enriquecedor. Para lograrlo, se pueden implementar actividades lúdicas diseñadas específicamente para fomentar la interacción positiva y la colaboración entre los alumnos. Estas actividades no solo propician la construcción de vínculos, sino que también estimulan la comunicación y la empatía, habilidades cruciales en el desarrollo personal y social de los estudiantes. En este sentido, el uso de estrategias lúdicas se presenta como una valiosa herramienta para fortalecer las relaciones entre los estudiantes y contribuir al ambiente armonioso y propicio para el aprendizaje.

Para fomentar una relación sólida y positiva entre los estudiantes, es fundamental contar con enfoques educativos que vayan más allá de las aulas convencionales. Las actividades lúdicas destinadas a mejorar las interacciones entre los alumnos necesitan una planificación cuidadosa y una selección adecuada de dinámicas y juegos. Estos enfoques lúdicos ofrecen un espacio

propicio para que los estudiantes desarrollen habilidades sociales, como la cooperación y la comunicación efectiva, a la vez que disfrutan de un entorno relajado y divertido. En esta perspectiva, crear y ejecutar actividades lúdicas requiere considerar tanto los objetivos educativos como las necesidades emocionales y sociales de los estudiantes, generando así un ambiente enriquecedor para su crecimiento integral.

### **Justificación**

La incorporación de actividades lúdicas como parte integral del entorno educativo de la enseñanza primaria se respalda por su potencial para impactar positivamente en las relaciones interpersonales entre los estudiantes. Estas actividades no solo promueven la diversión y el entretenimiento, sino que también desempeñan un papel crucial en el fortalecimiento de las habilidades sociales y la empatía. La interacción a través del juego crea un ambiente donde los niños pueden aprender a colaborar, comunicarse y resolver conflictos de manera efectiva, todo mientras desarrollan un sentido de pertenencia y conexión con sus compañeros. En esta perspectiva, la justificación para la inclusión de actividades lúdicas en la educación primaria radica en su capacidad para cultivar relaciones interpersonales saludable y contribuir al bienestar general de los estudiantes.

Las actividades lúdicas dirigidas a fomentar relaciones interpersonales entre estudiantes de primaria tienen un propósito esencial en el contexto educativo. Estas actividades no solo procuran el entretenimiento, sino que también desempeñan un papel crucial en el desarrollo de habilidades sociales y emocionales. La interacción a través del juego brinda a los estudiantes la oportunidad de aprender a trabajar en equipo, comunicarse eficazmente y resolver desafíos interpersonales de manera constructiva. Asimismo, estas dinámicas promueven un sentido de pertenencia y camaradería, lo que contribuye significativamente al ambiente de aula y al bienestar general de los estudiantes. En esta perspectiva, el propósito y la importancia de las actividades lúdicas en la enseñanza primaria se fundamentan en su capacidad para fomentar relaciones interpersonales positivas y formar habilidades esenciales para el crecimiento integral de los estudiantes.

### **Fundamentación Filosófica**

La base filosófica que respalda la implementación de actividades lúdicas para promover relaciones interpersonales entre estudiantes de primaria se encuentra en la comprensión de que el juego es un elemento esencial en la educación. Esta perspectiva filosófica sostiene que el juego no solo es entretenimiento, sino un medio valioso para el desarrollo integral de los niños. Desde

esta óptica, las actividades lúdicas se convierten en una herramienta que no solo fomenta la diversión, sino que también contribuye al aprendizaje social y emocional. Esta concepción se alinea con enfoques educativos que valoran la interacción y la colaboración como componentes esenciales de la formación de individuos equilibrados y conscientes. En resumen, la fundamentación filosófica de las actividades lúdicas radica en su capacidad para cultivar relaciones interpersonales saludables desde temprana edad, en sintonía con una visión educativa holística y enriquecedora.

### **Fundamentación Pedagógica**

La fundamentación pedagógica que respalda la utilización de actividades lúdicas con el propósito de mejorar las relaciones interpersonales entre estudiantes de primaria se basa en la comprensión de que el juego no solo es una forma de entretenimiento, sino también una herramienta educativa valiosa. Estas actividades se alinean con enfoques pedagógicos que reconocen el papel fundamental del juego en el desarrollo cognitivo, social y emocional de los niños. Desde esta perspectiva, las actividades lúdicas permiten a los estudiantes aprender de manera activa y participativa, al mismo tiempo que cultivan habilidades esenciales como la cooperación, la comunicación y la resolución de conflictos. La base pedagógica de estas actividades subraya su capacidad para crear un ambiente de aprendizaje enriquecedor y holístico que contribuye al desarrollo integral de los estudiantes, preparándolos no solo para el éxito académico, sino también para una vida social y emocionalmente saludable.

### **Fundamentación Psicológica:**

La fundamentación psicológica que sustenta la implementación de actividades lúdicas con el propósito de fortalecer las relaciones interpersonales entre estudiantes de primaria se basa en el reconocimiento del juego como un medio poderoso para el desarrollo integral de los niños. Desde una perspectiva psicológica, las actividades lúdicas proporcionan un espacio seguro y libre de presiones donde los estudiantes pueden explorar y expresar emociones, interactuar con sus compañeros, aprender a comprender y manejar propios sentimientos y los de los demás. Estas dinámicas fomentan la empatía, la comunicación efectiva y la cooperación, al tiempo que ayudan a los niños a desarrollar una autoimagen positiva y una autoestima saludable. Además, la interacción social a través del juego contribuye a la construcción de habilidades sociales esenciales para su crecimiento y bienestar emocional. En resumen, la fundamentación psicológica de estas actividades radica en su capacidad para fomentar el desarrollo emocional y

social de los estudiantes, preparándolos para establecer relaciones interpersonales saludables a lo largo de la vida.

### **3.6 Actividades Lúdicas para Mejorar las Relaciones Interpersonales en Alumnos de Primaria**

**Objetivo General:** Fortalecer las habilidades sociales y emocionales de los alumnos de primaria a través de actividades lúdicas que promuevan la interacción positiva y la colaboración entre compañeros.

#### **Objetivos Específicos:**

1. Fomentar la empatía y la comunicación efectiva.
2. Desarrollar la cooperación y el trabajo en equipo.
3. Mejorar la resolución de conflictos de manera constructiva.
4. Promover un ambiente escolar armonioso y acogedor.

**Duración del Plan:** 8 semanas (una actividad por semana)

#### **Actividades:**

##### **Semana 1: Juegos de Rompehielos**

- Descripción: Realizar juegos como "Presentación con Globo" o "Conoce a tu Compañero" para que los estudiantes se conozcan mejor y rompan barreras iniciales.
- Objetivo: Iniciar la interacción y crear un ambiente de confianza.

##### **Semana 2: Juegos de Roles**

- Descripción: Organizar juegos de roles donde los alumnos asuman diferentes personajes y resuelvan situaciones de conflicto de manera cooperativa.
- Objetivo: Practicar la empatía y la resolución de problemas.

##### **Semana 3: Actividades de Arte en Grupo**

- Descripción: Realizar proyectos artísticos en equipos pequeños, como crear un mural o una historia visual, fomentando la colaboración y la creatividad.
- Objetivo: Fomentar la cooperación y la comunicación a través de la creatividad.



#### **Semana 4: Juegos de Confianza**

- Descripción: Realizar actividades de confianza como "Laberinto Ciego" donde los estudiantes se guían mutuamente con los ojos vendados.
- Objetivo: Fortalecer la confianza y la comunicación entre los compañeros.

#### **Semana 5: Juegos al Aire Libre**

- Descripción: Organizar juegos deportivos y actividades al aire libre que requieran trabajo en equipo y colaboración.
- Objetivo: Fomentar la cooperación y la interacción en un ambiente diferente.

#### **Semana 6: Juegos de Colaboración**

- Descripción: Realizar juegos como "La Telaraña Humana" donde los estudiantes deben trabajar juntos para resolver desafíos.
- Objetivo: Fortalecer la cooperación y la comunicación grupal.

#### **Semana 7: Dramatizaciones en Grupo**

- Descripción: Organizar presentaciones teatrales grupales que requieran planificación y trabajo en equipo.
- Objetivo: Fomentar la colaboración, la creatividad y la comunicación.

#### **Semana 8: Juegos de Reflexión**

- Descripción: Realizar juegos de reflexión donde los estudiantes compartan sus experiencias y aprendizajes de las actividades previas.
- Objetivo: Promover la reflexión y la comunicación sobre las relaciones interpersonales.

**Evaluación:** Se realizarán sesiones de retroalimentación al finalizar cada actividad para que los estudiantes compartan sus percepciones y experiencias. Además, se observará el ambiente escolar y la interacción entre los alumnos a lo largo de las semanas para evaluar la efectividad del plan en la mejora de las relaciones interpersonales.

**Enfoque Metodológico:** Las actividades lúdicas se basa en un enfoque participativo y experiencial, donde los estudiantes son actores activos en su propio aprendizaje y desarrollo de habilidades sociales.

**Pasos Metodológicos:**

**1. Diagnóstico Inicial:** Se realizará una evaluación inicial para comprender el nivel actual de relaciones interpersonales entre los estudiantes y detectar posibles áreas de mejora.

**2. Diseño de Actividades:** Se diseñarán actividades lúdicas específicas que aborden los objetivos establecidos. Cada actividad se estructurará para fomentar la cooperación, la comunicación y la empatía.

**3. Implementación de Actividades:** Cada semana, se llevará a cabo una actividad lúdica en el aula o en un espacio adecuado. Se explicarán las reglas y objetivos de cada actividad, fomentando la participación activa y el compromiso de los estudiantes.

**4. Reflexión y Retroalimentación:** Después de cada actividad, se dedicará tiempo para que los estudiantes compartan sus experiencias y reflexiones. Se fomentará la discusión sobre cómo las actividades influyeron en sus relaciones y en su percepción de los demás.

**5. Observación Continua:** A lo largo del plan, los profesores y facilitadores observarán el comportamiento de los estudiantes en situaciones cotidianas para evaluar cómo las habilidades aprendidas se aplican en contextos reales.

**6. Evaluación Final:** Al finalizar el plan, se realizará una evaluación final para medir el progreso en las relaciones interpersonales. Los estudiantes tendrán la oportunidad de expresar sus opiniones sobre la efectividad de las actividades y cómo han influido en sus relaciones.

**7. Seguimiento y Reforzamiento:** Se continuará fomentando las habilidades adquiridas en el plan a través de actividades complementarias y recordatorios en el aula. También se considerará la posibilidad de implementar actividades lúdicas en futuros períodos escolares.

**8. Documentación y Análisis:** Se mantendrá un registro de las observaciones y reflexiones de los estudiantes durante el plan. Esto permitirá analizar los resultados y ajustar enfoques en futura implementación.

**Conclusión:** La metodología se centra en la participación activa de los estudiantes a través de actividades lúdicas que promuevan la colaboración, la comunicación y la empatía. La reflexión constante y el seguimiento aseguran que las habilidades adquiridas sean aplicadas de manera efectiva en su vida cotidiana.

### Diseño de Actividades Lúdicas para Mejorar las Relaciones Interpersonales en Alumnos de Primaria

N°	ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO	RELACIONES INTERPERSONALES	CAPACIDAD	INDICADOR	OBJETIVOS	DESCRIPCIÓN	TIEMPO	FECHAS
01	Juegos de Rompehielos	Calidez	Escuchar activamente.	Comunicación activa	Iniciar la interacción y crear un ambiente de confianza.	Realizar juegos como "Presentación con Globo" o "Conoce a tu Compañero" para que los estudiantes se conozcan mejor y rompan barreras iniciales.	2h'	26 junio
02	Juego de Roles.	Calidez	Demuestra Flexibilidad entre sus compañeros	Capacidad a preguntar.	Practicar la empatía y la resolución de problemas.	Organizar juegos de roles donde los alumnos asuman diferentes personajes y resuelvan situaciones de conflicto de manera cooperativa.	3h'	03 Julio
03	Actividades de Arte en Grupo	Competencia social	Demuestra trabajo en equipo	Colaboración	Fomentar la cooperación y la comunicación a través de la creatividad.	Realizar proyectos artísticos en equipos pequeños, como crear un mural o una historia visual, fomentando la colaboración y la creatividad	3h'	10 Julio

04	Juegos de Confianza	Competencia social	Demuestra cooperación con el grupo	Coordinación.	Fortalecer la confianza y la comunicación entre los compañeros.	Realizar actividades de confianza como "Laberinto Ciego" donde los estudiantes se guían mutuamente con los ojos vendados.	4h	14 julio
05	Juegos al Aire Libre	Calidez	Demuestra empatía con los demás	Expresividad	Fomentar la cooperación y la interacción en un ambiente diferente.	Organizar juegos deportivos y actividades al aire libre que requieran trabajo en equipo y colaboración.	4h	17 Julio
06	Juegos de Colaboración	Calidez	Demuestra compromiso en las actividades	Valores éticos	Fortalecer la cooperación y la comunicación grupal.	Realizar juegos como "La Telaraña Humana" donde los estudiantes deben trabajar juntos para resolver desafíos	4h	21 de Julio
07	Dramatizaciones en Grupo	Competencia social	Capacidad para comunicarse	Escucha activa	Fomentar la colaboración, la creatividad y la comunicación.	Organizar presentaciones teatrales grupales que requieran planificación y trabajo en equipo.	4h	24 Julio
08	Juegos de Reflexión	Competencia social	Capacidad de autocrítica	Autocrítica	Promover la reflexión y la comunicación sobre las relaciones interpersonales.	Realizar juegos de reflexión donde los estudiantes compartan sus experiencias y aprendizajes de las actividades previas.	5h	18 Julio

## **CAPITULO IV. CONCLUSIONES**

- En el diagnóstico a través de los cuestionarios se evidenció un nivel muy bajo en la relaciones interpersonales, así como en la competencia social, lo que se demuestra limitaciones en las relaciones interpersonales de los estudiantes del 2º de primaria de la I.E San Pedro – Piura, objeto de estudio
- La presente investigación se sustentó en la Teoría Constructivista de Piaget (1956), la Teoría de las dimensiones Interpersonales de Susan Fiske (2015); y en las Dimensiones del Juego del autor Martínez (1998)
- Las actividades lúdicas propuestas fortalecerán las relaciones interpersonales en los estudiantes de primaria, pues las actividades lúdicas brindan un entorno informal y relajado que reduce las barreras sociales y fomenta la participación activa de los estudiantes. Los involucra en juegos y actividades divertidas, los niños experimentan una sensación de camaradería y confianza, lo que les permite interactuar de manera más genuina.
- Se validó el modelo mediante juicio de expertos, que aprobaron el presente modelo.

## **CAPITULO V: RECOMENDACIONES**

- A la dirección del Centro Educativo, replicar la presente propuesta para fortalecer las relaciones interpersonales de los estudiantes de otros grados de la Institución Educativa.
- Facilitar otras estrategias que desarrollen las relaciones interpersonales en los estudiantes del 2º grado de primaria de la I.E San Pedro – Piura
- La presente investigación servirán para otros estudios en el campo de las relaciones interpersonales en los estudiantes en general.

## Bibliografía referenciada

- Betancourt, C A (2019). El trabajo colaborativo y su incidencia en las relaciones interpersonales en los estudiantes de cuarto grado A de la Unidad Educativa Fiscomisional Mercedes de Jesús Molina de la ciudad de Loja, periodo académico 2018- 2019. Lineamientos Alternativos. [Tesis de Maestría. Universidad de Loja]. Ecuador  
<https://dspace.unl.edu.ec/jspui/handle/123456789/22881>
- Bisquerra, R. (2003). Educación emocional y competencias básicas para la vida. Revista de investigación educativa RIE, 21,1, 7-43.
- Cassiani, L. (2022). Actividades Lúdicas para fortalecer la interacción y comunicación entre los padres e hijos del grado primero 01 pertenecientes al programa diversity del colegio CAFAM. [Tesis de Maestría, Fundación Universitaria Los Libertadores Facultad de Ciencias Humanas y Sociales Departamento de Educación]. Bogotá. <https://repository.libertadores.edu.co/handle/11371/4876>
- Dávila, R. (2018). Programa de Actividades Lúdicas para Desarrollar Habilidades Sociales en niños de 1° Grado de la Institución Educativa N° 81905 “Cesar Acuña Peralta” de la Provincia de Chepén. La Libertad, 2016. [Tesis de Maestría Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo]. Lambayeque. Perú  
<https://repositorio.unprg.edu.pe/handle/20.500.12893/7842>
- Díaz, M J (2021) Taller basado en juegos tradicionales para desarrollar las relaciones interpersonales en niños de 4 años de la I.E santa rosa del sur n°526. [Tesis de maestría, Universidad Nacional del Santa]. Nuevo Chimbote. Perú.  
<https://repositorio.uns.edu.pe/handle/20.500.14278/3826>
- Esprui, R. (1998). *El niño y la creatividad*. . México: Trillas.
- Gómez, M. (2006). *Introducción a la metodología de la investigación científica*. Mexico: Mc Graw – Hill.
- Guerra, M S (2018). Programa de actividades lúdicas en el desarrollo de habilidades sociales en niños de 5 años I.E.I. UGEL 05 San Juan de Lurigancho, 2016. [Tesis de Maestría Perú, Universidad Cesar Vallejo].  
[https://alicia.concytec.gob.pe/vufind/Record/UCVV\\_af626cd571706ef196947439b0659c8b/Details](https://alicia.concytec.gob.pe/vufind/Record/UCVV_af626cd571706ef196947439b0659c8b/Details)
- Hernández, H. Fernández, C. y Baptista, L. . (2010). *Metodología de la investigación científica*. México: Mc Graw Hill.
- Hernández, R. (2010). *Metodología de la investigación*. Mexico: McGraw- Hill.
- Hildebrand, Y. (2010). *El desarrollo físico, mental y emocional*. . Lima: San Marcos.
- Kohl, M. (2005). *El arte infantil*. España: Cultural S.A.



- Holguin, M J (2019). El juego cooperativo como estrategia pedagógica para el fortalecimiento de los valores en estudiantes de grado noveno de la institución educativa instituto técnico de sabana de torres. [Tesis de Maestría. Universidad Autónoma de Bucaramanga]. Colombia.  
<https://repository.unab.edu.co/handle/20.500.12749/6977>
- Le Boulch. (1981). *La educación del movimiento*. Buenos Aires: Paidós.
- Lowenfeld, V. (1972). *El desarrollo de la capacidad creadora*. Buenos Aires: Kapeluz.
- Martínez, G. (1998). El Juego y el Desarrollo Infantil · Editores: Barcelona : Octaedro.
- Martínez, M. T. (2002): Evolución del juego a lo largo del ciclo vital. En J. A. Moreno (Coord.). *Aprendizaje a través del juego* (pp. 33-49). Málaga: Aljibe.
- Pecci, M<sup>a</sup>.C.; Herrero, T., López, M.; Mozos, A. (2020) *El juego infantil y su metodología*. GS. ISBN: 84-481-7151-9.
- Pérez, A. (2013). *Actividades educativas con niños de 0 a 4 años*. Santiago: Pantoja S.A. Piaget, J. (1935). *El juicio moral del niño*. 1<sup>a</sup> ed. Madrid.
- Piaget, J. (1956) La formación del símbolo en el niño, FCE, México-Buenos Aires
- Piaget, J. (1974). *Seis estudios de Psicología* (5a. ed.). Barcelona: barral.
- Piaget, J., (1961) *La formación del símbolo en el niño*. México: F.C.E. pág.205.
- Piaget, J. (2004): *La representación del mundo en el niño*. Madrid, Morata
- Pozo, H. (2010). *Expresión Artística y expresión Parvularia*. México: Trillas.
- Rodríguez, M. (2005). *la plástica y la creatividad*. Mexico: Mc Graw Hill.
- Sarafino, E., & Armstrong, J. (2000). *Desarrollo del niño y del adolescente*. México: Trilla. Sefchovich, G . (2005). *Expresión corporal y creatividad*. España: Trillas.
- Toalongo Quezada B A (2020) Guía de estrategias para fomentar las relaciones interpersonales en los docentes de la unidad educativa particular Católica “Julio maría Matovelle” de la ciudad de Guayaquil. [Tesis de maestría. Universidad Tecnológica Indoamérica].  
[https://www.lareferencia.info/vufind/Record/EC\\_8c69cbc7d5e2db28579a7864c92097ea](https://www.lareferencia.info/vufind/Record/EC_8c69cbc7d5e2db28579a7864c92097ea)
- Vygotsky, L. S. (1979) *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores*. Buenos Aires: Grijalbo.
- Vygotsky, L. S. (1981) *Pensamiento y Lenguaje*. Buenos Aires: La Pléyade.

Wallon, H. (1951). *La psicología genético-dialéctica de H. Wallon y sus implicaciones educativas*. Oviedo: Universidad de Oviedo – Servicio de publicaciones.

## **ANEXOS**

**- Guía de Observación: Actividades Lúdicas para fortalecer las relaciones interpersonales de los estudiantes del 2º de primaria de la I.E San Pedro – Piura**

**Objetivo de la Observación:**

Observar y analizar las interacciones interpersonales de los estudiantes de segundo grado de primaria durante actividades lúdicas diseñadas para fortalecer las relaciones en la Institución Educativa (I.E.).

**Categorías de Observación:**

1. **Colaboración:** ¿Los estudiantes colaboran entre sí durante las actividades lúdicas?
2. **Comunicación:** ¿Cómo se comunican los estudiantes entre ellos? ¿Hay intercambio de ideas y opiniones?
3. - . ¿Todos los estudiantes participan activamente o hay exclusiones?
4. ¿Cómo manejan los estudiantes los desacuerdos o conflictos durante las actividades?
5. ¿Se observa apoyo mutuo entre los estudiantes durante las actividades lúdicas?
6. **Nivel de Participación:** ¿Cómo varía el nivel de participación de los estudiantes a lo largo de la actividad?

**Procedimiento de Observación:**

1. **Preparación:**
  - Ubicarse en un lugar estratégico para tener una visión clara de las interacciones.
  - Tener la guía de observación, bolígrafos y cualquier otro material necesario.
2. **Inicio de la Actividad:**
  - Registrar la hora de inicio.
  - Observar cómo los estudiantes se aproximan a la actividad.
3. **Desarrollo de la Actividad:**
  - Registrar comportamientos específicos relacionados con las categorías de observación.
  - Hacer anotaciones sobre situaciones notables, como muestras de cooperación, comunicación efectiva o conflictos.
4. **Finalización**
  - Registro de la hora de finalización.

**Pautas Éticas:**

- Respetar la privacidad de los estudiantes.
- Mantener la objetividad y evitar juicios subjetivos

## **Anexo 1**

### **Semana 1: Juegos de Rompehielos**

**Objetivo:** Fomentar la interacción y la comunicación entre los participantes a través de dinámicas y juegos de rompehielos.

**Duración:** 1 semana (varias sesiones cortas durante la semana).

**Metodología:**

#### **Primer momento - Introducción y Presentación:**

1. Explicar a los participantes el propósito de la semana de Juegos de Rompehielos: crear un ambiente amigable y propicio para la interacción.
2. Presentarse y compartir una breve anécdota personal.
3. Introducir el juego "Nombres y Adjetivos":
  - Entregar tarjetas en blanco a cada participante.
  - Pedir que escriban su nombre y un adjetivo que los describa que empiece con la misma letra de su nombre.
  - Cada participante se presenta ante el grupo usando su adjetivo.

#### **Segundo Momento - Compartiendo Experiencias:**

1. Iniciar con una dinámica de grupo de movimiento para energizar.
2. Introducir el juego "Historias Compartidas":
  - Formar grupos pequeños.
  - Cada miembro comparte una breve anécdota o experiencia personal.
  - Los demás miembros del grupo deben recordar y compartir las historias de otros.
3. Reflexionar sobre la importancia de escuchar activamente y aprender sobre los demás.

#### **Tercer Momento - Conociendo a los Demás:**

1. Iniciar con un ejercicio de relajación o respiración.
2. Presentar el juego "Búsqueda de Parejas":
  - Preparar tarjetas con preguntas o afirmaciones relacionadas.
  - Cada participante recibe una tarjeta y debe encontrar a su pareja correspondiente.
  - Conversar con la pareja sobre la pregunta o afirmación.
3. Destacar la importancia de buscar similitudes y diferencias entre los demás.

#### **Cuarto Momento - Construyendo Conexiones:**

1. Realizar una actividad de rompehielos en movimiento para iniciar la sesión.
2. Introducir el juego "Laberinto Humano":
  - Crear un laberinto en el suelo con cintas adhesivas.
  - Los participantes se turnan para guiar a un compañero con los ojos vendados a través del laberinto, comunicándose solo con instrucciones verbales.

3. Comentar sobre cómo la comunicación y la confianza son clave en la interacción humana.

#### **Quinto momento - Reflexión y Cierre:**

1. Hacer una breve actividad de relajación para centrar a los participantes.
2. Facilitar una discusión grupal sobre las experiencias de la semana:
  - ¿Qué aprendieron sobre los demás?
  - ¿Cómo se sintieron al interactuar en diferentes juegos?
  - ¿Qué habilidades de comunicación desarrollaron?
3. Destacar la importancia de mantener una actitud abierta y receptiva hacia los demás.

Estas actividades de una semana de Juegos de Rompehielos tienen como objetivo fomentar la interacción, la comunicación y la creación de vínculos entre los participantes. Cada día se enfoca en una dinámica diferente que contribuye a romper las barreras iniciales y establecer un ambiente más amigable y colaborativo. Recuerda que la adaptación de las actividades y la duración puede variar según las características del grupo y los objetivos específicos.

## **Anexo 2**

### **Semana 2: Juegos de Roles**

**Objetivo:** Fomentar la empatía, la resolución de problemas y la comprensión de diferentes perspectivas a través de la participación en juegos de roles.

**Duración:** 1 semana (varias sesiones cortas durante la semana).

#### **Metodología:**

##### **Primer momento - Introducción a los Juegos de Roles:**

1. Explicar a los participantes el propósito de la semana de Juegos de Roles: explorar situaciones desde diferentes perspectivas.
2. Presentar el concepto de juego de roles y cómo puede ayudar a comprender las emociones y decisiones de los demás.
3. Realizar un ejercicio de rompehielos breve para energizar al grupo.

##### **Segundo Momento - Exploración de Emociones:**

1. Iniciar con una actividad de relajación para establecer un ambiente tranquilo.
2. Presentar el juego de roles "En el Zapato del Otro":
  - Preparar escenarios donde los participantes puedan asumir roles diferentes.
  - Los participantes se turnan para representar a los personajes y expresar sus emociones en la situación dada.
3. Facilitar una discusión grupal sobre cómo se sintieron al asumir diferentes perspectivas.

##### **Tercer Momento - Resolución de Conflictos:**

1. Realizar una actividad de movimiento para iniciar la sesión.
2. Introducir el juego de roles "Dilema en Grupo":
  - o Plantear un dilema o situación conflictiva.
  - o Los participantes se dividen en grupos y asumen diferentes roles en la situación.
  - o Cada grupo debe llegar a una solución que sea beneficiosa para todos.
3. Reflexionar sobre la importancia de la colaboración y la negociación en la resolución de problemas.

##### **Cuarto Momento - Creatividad y Empatía:**

1. Iniciar con un ejercicio de expresión creativa (dibujo, escritura, etc.).
2. Presentar el juego de roles "Escenas de Vida":
  - o Proporcionar escenarios cotidianos y emocionales.
  - o Los participantes eligen un escenario y representan una escena en grupos pequeños.

- Después de cada representación, discutir las emociones y decisiones de los personajes.
- 3. Destacar cómo los juegos de roles pueden mejorar la comprensión de las perspectivas de los demás.

### **Quinto momento - Reflexión y Aplicación:**

1. Realizar una actividad de relajación para promover la reflexión.
2. Facilitar una discusión grupal sobre las experiencias de la semana:
  - ¿Qué aprendieron sobre las diferentes perspectivas?
  - ¿Cómo los juegos de roles pueden aplicarse a la vida cotidiana?
  - ¿Qué habilidades de empatía y resolución de problemas desarrollaron?
3. Animar a los participantes a considerar cómo pueden aplicar lo aprendido en su interacción diaria.

Estas actividades de una semana de Juegos de Roles buscan desarrollar la empatía, la comprensión y la resolución de problemas a través de la participación en diferentes situaciones simuladas. Los juegos de roles permiten a los participantes explorar diversas perspectivas y practicar la toma de decisiones desde diferentes ángulos. Como siempre, la adaptación de las actividades y la duración puede variar según las características del grupo y los objetivos específicos.

### **Anexo 3**

#### **Actividades de Arte en Grupo - Metodología**

**Objetivo:** Fomentar la creatividad, la colaboración y la comunicación entre los participantes a través de la realización de proyectos artísticos en grupo.

**Duración:** 1 semana (varias sesiones durante la semana).

#### **Metodología:**

##### **Día 1 - Introducción a las Actividades de Arte en Grupo:**

1. Presentar a los participantes el propósito de la semana: explorar el arte como medio para trabajar en equipo y comunicarse de manera creativa.
2. Destacar la importancia de la colaboración y el respeto mutuo en las actividades grupales de arte.
3. Realizar una actividad de rompehielos para familiarizar al grupo.

##### **Día 2 - Creación Colectiva de un Mural:**

1. Proporcionar un gran lienzo o papel mural en blanco y diversos materiales artísticos como pinturas, marcadores, crayolas y pegamento.
2. Dividir a los participantes en pequeños grupos y asignarles secciones del mural.
3. Cada grupo trabaja en su sección, colaborando en la elección de colores, temas y elementos artísticos.
4. Una vez completadas las secciones, unir el mural en un proyecto colectivo.

##### **Día 3 - Esculturas en Colaboración:**

1. Introducir la idea de crear esculturas en equipo utilizando materiales como plastilina, arcilla, palillos y papel.
2. Dividir a los participantes en parejas o grupos pequeños.
3. Cada pareja o grupo trabaja en una escultura juntos, combinando sus ideas y esfuerzos para crear una pieza única.
4. Al final, presentar las esculturas y discutir los procesos de colaboración y toma de decisiones.

##### **Día 4 - Collage de Historias Visuales:**

1. Proporcionar revistas, recortes, papel, tijeras y pegamento.
2. Pedir a los participantes que seleccionen imágenes que representen partes de una historia.



3. En grupos, los participantes deben combinar sus imágenes para crear un collage que cuente una historia visual.
4. Los grupos presentan sus collages y explican la narrativa detrás de ellos.

#### **Día 5 - Reflexión y Exposición:**

1. Iniciar con una actividad de relajación y reflexión.
2. Invitar a los participantes a compartir sus reflexiones sobre la experiencia de trabajar en grupo y cómo el arte los ayudó a comunicarse y colaborar.
3. Organizar una exposición de los proyectos artísticos realizados durante la semana, donde los participantes pueden apreciar y comentar sobre el trabajo de los demás.
4. Concluir la semana resaltando la importancia de la creatividad, la comunicación y la colaboración en el arte y en la vida cotidiana.

Este plan de actividades lúdicas mediante grupos de alumnos tiene como objetivo promover la colaboración y la creatividad a través de proyectos artísticos compartidos. Cada actividad ofrece a los participantes la oportunidad de trabajar juntos, combinar ideas y expresarse a través del arte en un entorno cooperativo. La adaptación de las actividades y la duración puede ajustarse según las necesidades y preferencias del grupo.

#### **Anexo 04**

##### Anexo 03. Cuestionario de Relaciones Interpersonales

DIMENSIONES		INDICES	SI	NO
1	Calidez (Cooperación)	¿Eres amable cuando cooperas con tus compañeros?		
2		¿Ayudas a los demás en sus tareas?		
3		¿El profesor realiza actividades en grupos para que se conozcan mejor con tus compañeros?		
4		¿Cooperas con tus compañeros cuando realizan alguna tarea grupal?		
5		¿Fuera del salón ayudas a tus compañeros?		
6	Dependencia	¿Tienes buena comunicación con tus compañeros de clases?		
7		¿Respetas a tus compañeros?		
8		¿Ayudas a los demás sin recibir nada a cambio?		
9		¿Te llevas bien con todos tus compañeros?		
10		¿Te agrada ayudar a los demás?		

Edad:

Género:

De los siguientes ítems, que va a leer a continuación, indique por favor, según su opinión, marque la opción que usted crea correcta:

1: Si    2: No

Muy agradecido por su colaboración en este estudio

## **Anexo 05**

### **FICHA DE VALIDACIÓN DE EXPERTOS**

#### **I.- INFORMACIÓN GENERAL**

- 1.1. Nombre del Experto:** Dr. Luis Pérez Cabrejos  
**1.2. Institución donde labora:** Escuela Profesional de Educación (FACHSE-UNPRG)  
**1.3. Título Profesional:** Lic. En Educación  
**1.4. Grado /Mención:** Dr. En Ciencias de la Educación  
**1.5. Instrumento de evaluación:** Cuestionario de Relaciones interpersonales  
**Variable:** Relacione interpersonales  
**Autora:** María Mirian Vilchez Yovera

#### **II.- ASPECTOS DE VALIDACIÓN**

- 1= Muy deficiente  
2= Deficiente  
3= Aceptable  
4= Buena  
5= Excelente

N	INDICADORES	ESCALAS				
		1	2	3	4	5
1	Los ítems están redactados son claros y precisos y guardan relación con los sujetos muestrales					x
2	Respeto los derechos de información a la privacidad					x
3	Existe relación entre la denominación de las dimensiones y la información que proporciona sus ítems					x
4	Las instrucciones y los ítems del instrumento están diseñados para recabar información pertinente y objetiva sobre la variable clima institucional en todas sus dimensiones en indicadores conceptuales					x
5	El instrumento está elaborado acorde a las actualizaciones de conocimiento científico, tecnológico, innovación inherente a la variable relaciones interpersonales.				x	
6	Los ítems del instrumento reflejan autenticidad y originalidad lógica entre la definición operacional y conceptual respecto a la variable, de manera que permiten hacer inferencias en función a las hipótesis, problema y objetivos de la investigación					x
7	Los ítems del instrumento son suficiente en cantidad y calidad acorde con la variable, dimensiones e indicadores			x		
8	Los ítems del instrumento son coherentes con el tipo de investigación responden a los objetivos y variables de estudio				x	

9	La información que se recoja a través de los ítems del instrumento permitirá analizar, describir y explicar la realidad motivo de la investigación					x
10	Los ítems del instrumento expresan relación con los indicadores de cada dimensión de la variable relaciones interpersonales.				x	
11	La relación entre la técnica y el instrumento propuesto responden al propósito de la investigación, desarrollo tecnológico e innovación					x
12	La relación de los ítems concuerda con la escala valorativa del instrumento					x
<b>Puntaje parcial</b>		<b>03 09 40</b>				
<b>Puntaje total</b>		<b>52</b>				

### III.- OPINION DE APLICABILIDAD

4.- El instrumento abarca los ítems como características adecuadas para la caracterización de la finalidad del estudio.....  
...(x)

5.- El instrumento requiere replantearse ya que sus ítems no guardan relación con las variables de la investigación. ....  
( )

6.- El instrumento está de acorde a la formulación de las variables por lo que es viable su desarrollo ..... (x)

**Lugar y fecha:** Lambayeque, 04 agosto 2023



Dr. Luis Pérez Cabrejos

## Anexo 6

### FICHA DE VALIDACIÓN DE EXPERTOS

#### I.- INFORMACIÓN GENERAL

**1.1. Nombre del Experto:** Dr. Luis Neciosup Ninaquispe

**1.2. Institución donde labora:** Institución Privada

**1.3. Título Profesional:** Lic. En Educación

**1.4. Grado /Mención:** Dr. En Ciencias de la Educación

**1.5. Instrumento de evaluación:** Cuestionario de Relaciones interpersonales

**Variable:** Relacione interpersonales

**Autora:** María Mirian Vélchez Yovera

#### II.- ASPECTOS DE VALIDACIÓN

1= Muy deficiente

2= Deficiente

3= Aceptable

4= Buena

5= Excelente

N	INDICADORES	ESCALAS				
		1	2	3	4	5
1	Los ítems están redactados son claros y precisos y guardan relación con los sujetos muestrales					x
2	Respeto los derechos de información a la privacidad					x
3	Existe relación entre la denominación de las dimensiones y la información que proporciona sus ítems					x
4	Las instrucciones y los ítems del instrumento están diseñados para recabar información pertinente y objetiva sobre la variable clima institucional en todas sus dimensiones en indicadores conceptuales					x
5	El instrumento está elaborado acorde a las actualizaciones de conocimiento científico, tecnológico, innovación inherente a la variable relaciones interpersonales.				x	
6	Los ítems del instrumento reflejan autenticidad y originalidad lógica entre la definición operacional y conceptual respecto a la variable, de manera que permiten hacer inferencias en función a las hipótesis, problema y objetivos de la investigación					x
7	Los ítems del instrumento son suficiente en cantidad y calidad acorde con la variable, dimensiones e indicadores			x		
8	Los ítems del instrumento son coherentes con el tipo de investigación responden a los objetivos y variables de estudio				x	

9	La información que se recoja a través de los ítems del instrumento permitirá analizar, describir y explicar la realidad motivo de la investigación					x
10	Los ítems del instrumento expresan relación con los indicadores de cada dimensión de la variable relaciones interpersonales.				x	
11	La relación entre la técnica y el instrumento propuesto responden al propósito de la investigación, desarrollo tecnológico e innovación					x
12	La relación de los ítems concuerda con la escala valorativa del instrumento					x
<b>Puntaje parcial</b>		<b>03 09 38</b>				
<b>Puntaje total</b>		<b>50</b>				

### III.- OPINION DE APLICABILIDAD

4.- El instrumento abarca los ítems como características adecuadas para la caracterización de la finalidad del estudio.....  
...(x)

5.- El instrumento requiere replantearse ya que sus ítems no guardan relación con las variables de la investigación. ....  
( )

6.- El instrumento está de acorde a la formulación de las variables por lo que es viable su desarrollo ..... (x)

**Lugar y fecha:** Lambayeque, 10 agosto 2023



Dr. Luis Neciosup Ninaquispe

## Anexo 7. Ficha de validación del modelo

### I. INFORMACIÓN GENERAL

**1.1. Nombre del experto:** Segundo Enrique Vásquez Zuloeta

**1.2. Institución donde labora:** Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo

**1.3. Título profesional:** Lic. En Sociología

**1.4. Grado:** Mg. en Sociología

**1.5. Instrumento de evaluación:**

**Estudio:** Modelo

**Investigador:** María Mirian Vilchez Yovera

### II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN

1 = Muy deficiente

2 = Deficiente

3 = Aceptable

4 = Buena

5 = Excelente

Nº	INDICADORES	ESCALAS				
		1	2	3	4	5
1	El modelo de Actividades lúdicas para fortalecer las relaciones interpersonales presenta claridad, precisión. Poseen concatenación con las dimensiones presentadas				X	
2	Respeto la redacción					X
3	Existe relación lógica entre las dimensiones y contenidos que evidencia el modelo.					X
4	Los indicadores de las dimensiones presentan contenidos eficientes en el modelo					X
5	El modelo de Actividades lúdicas para fortalecer las relaciones interpersonales está construido en base a las innovaciones del avance epistemológico del conocimiento humano.					X
6	Los indicadores del modelo revelan originalidad en la redacción conceptual lo que facilita realizar inferencias en función a la estructura de la investigación.					X
7	Los ítems del modelo presentan coherencia en relación a la línea de investigación presentada.					X
8	El modelo recoge información elemental para la caracterización del proceso holístico configuracional.					X
9	El modelo responde al objetivo general del trabajo de investigación.					X
10	Los subdimensiones del modelo se relacionan con la variable fortalecer las relaciones interpersonales					X
Puntaje parcial		49				
Puntaje total		49				

### III. OPINIÓN DE APLICABILIDAD

1. El modelo tiene dimensiones y características para caracterizar el propósito de la investigación.....(x)
2. El modelo debe de ser reformulado porque sus dimensiones no se ajustan a las variables de estudio, entonces no se puede plantear .....( )
3. El modelo es viable porque muestra consistencia y las subdimensiones pertenecen al                      propósito                      del                      estudio ..... (x)

**Lugar y fecha:** Lambayeque, 24 agosto 2023



Segundo Enrique Vásquez Zuloeta

DNI. 16497905



## Anexo 8. Ficha de validación del modelo

### I. INFORMACIÓN GENERAL

**1.6. Nombre del experto:** Luis Miguel Neciosup Ninaquispe

**1.7. Institución donde labora:** Institución Privada

**1.8. Título profesional:** Lic. En Educación

**1.9. Grado:** Doctor en Ciencias de la Educación

**1.10. Instrumento de evaluación:**

**Estudio:** Modelo

**Investigador:** María Mirian Vilchez Yovera

### II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN

1 = Muy deficiente

2 = Deficiente

3 = Aceptable

4 = Buena

5 = Excelente

Nº	INDICADORES	ESCALAS				
		1	2	3	4	5
1	El modelo de Actividades lúdicas para fortalecer las relaciones interpersonales presenta claridad, precisión. Poseen concatenación con las dimensiones presentadas				X	
2	Respeto la redacción				X	
3	Existe relación lógica entre las dimensiones y contenidos que evidencia el modelo.					X
4	Los indicadores de las dimensiones presentan contenidos eficientes en el modelo					X
5	El modelo de Actividades lúdicas para fortalecer las relaciones interpersonales está construido en base a las innovaciones del avance epistemológico del conocimiento humano.					X
6	Los indicadores del modelo revelan originalidad en la redacción conceptual lo que facilita realizar inferencias en función a la estructura de la investigación.					X
7	Los ítems del modelo presentan coherencia en relación a la línea de investigación presentada.					X
8	El modelo recoge información elemental para la caracterización del proceso holístico configuracional.					X
9	El modelo responde al objetivo general del trabajo de investigación.					X
10	Los subdimensiones del modelo se relacionan con la variable fortalecer las relaciones interpersonales					X
<b>Puntaje parcial</b>		<b>48</b>				
<b>Puntaje total</b>		<b>48</b>				

### III. OPINIÓN DE APLICABILIDAD

4. El modelo tiene dimensiones y características para caracterizar el propósito de la investigación.....(x)
5. El modelo debe de ser reformulado porque sus dimensiones no se ajustan a las variables de estudio, entonces no se puede plantear .....( )
6. El modelo es viable porque muestra consistencia y las subdimensiones pertenecen al                      propósito                      del                      estudio ..... (x)

**Lugar y fecha:** Lambayeque, 24 agosto 2023



Luis Miguel Neciosup Ninaquispe

DNI. 42120476



## Recibo digital

Este recibo confirma que su trabajo ha sido recibido por **Turnitin**. A continuación podrá ver la información del recibo con respecto a su entrega.

La primera página de tus entregas se muestra abajo.

Autor de la entrega:	María Mirian Vilchez Yovera
Título del ejercicio:	Revisión
Título de la entrega:	Actividades Lúdicas para fortalecer las relaciones interperso...
Nombre del archivo:	TESIS_ACTUALIZADA_Mar_a_Vilchez_2023.docx
Tamaño del archivo:	2.68M
Total páginas:	75
Total de palabras:	14,320
Total de caracteres:	81,447
Fecha de entrega:	29-ago.-2023 04:17p. m. (UTC-0500)
Identificador de la entre...	2153705439



Derechos de autor 2023 Turnitin. Todos los derechos reservados.

Dr. Miguel Alfaro Barrantes  
Asesor

Actividades Lúdicas para fortalecer las relaciones  
interpersonales de los estudiantes del 2° de primaria de la I.E  
San Pedro – Piura.

INFORME DE ORIGINALIDAD

<b>16%</b>	<b>15%</b>	<b>1%</b>	<b>7%</b>
INDICE DE SIMILITUD	FUENTES DE INTERNET	PUBLICACIONES	TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

<b>1</b>	<b>hdl.handle.net</b> Fuente de Internet	<b>6%</b>
<b>2</b>	<b>repositorio.unprg.edu.pe</b> Fuente de Internet	<b>3%</b>
<b>3</b>	<b>repositorio.ucv.edu.pe</b> Fuente de Internet	<b>1%</b>
<b>4</b>	<b>Submitted to Universidad Tecnológica Indoamerica</b> Trabajo del estudiante	<b>1%</b>
<b>5</b>	<b>Submitted to Universidad Cesar Vallejo</b> Trabajo del estudiante	<b>1%</b>
<b>6</b>	<b>repositorio.unprg.edu.pe:8080</b> Fuente de Internet	<b>1%</b>
<b>7</b>	<b>repository.libertadores.edu.co</b> Fuente de Internet	<b>1%</b>
<b>8</b>	<b>www.dspace.uce.edu.ec:8080</b> Fuente de Internet	<b>&lt;1%</b>

9	Submitted to Universidad del Istmo de Panamá Trabajo del estudiante	<1 %
10	www.lacteoselrodeo.co Fuente de Internet	<1 %
11	Submitted to Universidad Internacional de la Rioja Trabajo del estudiante	<1 %
12	repositorio.unamad.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
13	repositorio.uns.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
14	Submitted to Ana G. Méndez University Trabajo del estudiante	<1 %
15	Elizabeth Alida Huamán Méndez, Hugo Eladio Chumpitaz Caycho, Luis Alberto Aguilar Macazana. ""Inteligencia emocional en la práctica educativa": una revisión de la literatura científica", TecnoHumanismo, 2021 Publicación	<1 %
16	es.slideshare.net Fuente de Internet	<1 %
17	congresoarteilustracion.web.ua.pt Fuente de Internet	<1 %
18	polodelconocimiento.com Fuente de Internet	<1 %

19	pt.slideshare.net	<1 %
	Fuente de Internet	
20	repository.unab.edu.co	<1 %
	Fuente de Internet	
21	www.scribd.com	<1 %
	Fuente de Internet	
22	www.clubensayos.com	<1 %
	Fuente de Internet	

Excluir citas

Activo

Excluir coincidencias: < 15 words

Excluir bibliografía

Activo



Dr. Miguel Alfaro Barrantes  
Asesor