



**UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO**

**ESCUELA DE POSGRADO  
PROGRAMA ACADÉMICO DE MAESTRÍA EN  
PSICOLOGÍA EDUCATIVA**

Estrategias lúdicas y las relaciones interpersonales en estudiantes  
de una Institución Educativa privada de un Distrito de Chiclayo

**TESIS PARA OBTENER EL GRADO ACADÉMICO DE:  
Maestra en Psicología Educativa**

**AUTORA:**

Puican Gonzales, Annie del Rocio ([orcid.org/0000-0001-9721-0976](https://orcid.org/0000-0001-9721-0976))

**ASESORES:**

Dr. Ramos de la Cruz, Manuel ([orcid.org/0000-0001-9568-2443](https://orcid.org/0000-0001-9568-2443))

Dr. Montenegro Camacho. Luis ([orcid.org/0000-0002-8696-5203](https://orcid.org/0000-0002-8696-5203))

**LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:**

Evaluación y aprendizaje

**LÍNEA DE RESPONSABILIDAD SOCIAL UNIVERSITARIA:**

Apoyo a la reducción de brechas y carencias en la educación en todos sus  
niveles.

**CHICLAYO – PERÚ**

**2023**

## **Dedicatoria**

Para Dios por ser mi guía y lograr mis triunfos; a mi madre por apoyarme a culminar mis estudios de maestría. Arnhol por apoyarme durante este trayecto profesional.

Annie del Rocio.

## **Agradecimiento**

Para Arnhol por ser mi compañero y apoyo estadístico. A los docentes de maestría por sus enseñanzas. Segundo Herrera, director del centro educativo CIMA, quien me permitió aplicar el instrumento validador de variables para este estudio. Así como a los niños del tercer grado de la institución que dignamente dirige.

## Índice de contenidos

Carátula.....	i
Dedicatoria.....	ii
Agradecimiento.....	iii
Índice de contenidos.....	iv
Índice de tablas.....	v
Índice de figuras.....	v
RESUMEN.....	vi
ABSTRACT.....	vii
I. INTRODUCCIÓN.....	1
II. MARCO TEÓRICO.....	4
III. METODOLOGÍA.....	14
3.1. Tipo y diseño de investigación.....	14
3.2. Variables y operacionalización.....	15
3.3. Población, muestra y muestreo.....	16
3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos.....	16
3.5. Procedimientos.....	17
3.6. Método de análisis de datos.....	17
3.7. Aspectos éticos.....	18
IV. RESULTADOS.....	19
V. DISCUSIÓN.....	24
VI. CONCLUSIONES.....	30
VII. RECOMENDACIONES.....	31
REFERENCIAS.....	32
ANEXOS.....	40

## Índice de tablas

Tabla 1	Tabla de normalidad.....	19
Tabla 2	Correlación entre estrategias pre instruccionales y las relaciones interpersonales.....	20
Tabla 3	Correlación entre estrategias coinstruccionales y las relaciones interpersonales.....	21
Tabla 4	Correlación entre estrategias postinstruccionales y las relaciones interpersonales .....	22
Tabla 5	Correlación entre estrategias lúdicas y relaciones interpersonales....	23

## Índice de figuras

Figura 1	Diagrama de correlación.....	14
----------	------------------------------	----

## RESUMEN

El objetivo general del presente estudio, fue determinar la relación entre las estrategias lúdicas y las relaciones interpersonales en estudiantes de una institución educativa privada del Distrito de Chiclayo. Su metodología tuvo un enfoque cuantitativo, tipo básica, no experimental transversal y correlacional, sometido a un análisis sin alterar las variables de estudio; a partir de ello, se realizó instrumentos para ambas variables de estudio, previamente a la aplicación, pasaron por una validación de juicios de expertos; los cuestionarios fueron aplicados a una muestra de 65 estudiantes de tercer grado y se representó por tablas y gráficos respectivamente. En este estudio se empleó la formulación de la estadística inferencial, trabajados desde el programa SPSS versión 26 con la ayuda de la herramienta Excel. En conclusión, la correlación Rho de Spearman fue positiva iguala 1.000 y directa puesto que el Sig. (bilateral) es menor a 0.001; por lo tanto, existe una relación significativa entre las variables examinadas.

**Palabras clave:** estrategias lúdicas, relaciones interpersonales, estrategias pre instruccionales, estrategias coinstruccionales, estrategias postinstruccionales.

## **ABSTRACT**

The general objective of the present study was to determine the relationship between play strategies and interpersonal relationships in students of a private educational institution in the district of Chiclayo. Its methodology had a quantitative approach, basic type, non-experimental transversal and correlational, subjected to an analysis without altering the variables of study; from this, instruments were made for both variables of study, prior to the application, they passed through a validation of expert judgments; the questionnaires were applied to a sample of 65 students third grade and were presented through tables and graphs respectively. In this study, the inferential statistics formulation was used, working from SPSS programme versión 26 with the help of the Excel tool. In conclusion, the Spearman's Rho correlation was positive equal to 1.000 and direct since the (bilateral) Sig. is less than 0.001; therefore, there is a significant relationship between the variables studied.

**Keywords:** Keywords: play strategies, interpersonal relationships, pre-instructional strategies, co-instructional strategies, post-instructional strategies.

## **I. INTRODUCCIÓN**

A nivel internacional se puede manifestar que las estrategias lúdicas están relacionadas con el enfoque pedagógico por parte de los docentes, en donde repercute en la posibilidad de tener una trascendencia directa sobre los estudiantes de las instituciones educativas (Jiménez et al., 2022). Así mismo, las actividades lúdico-pedagógicas llegan a tener una mayor cantidad de usos dentro del ámbito educativo, debido a que no solo se limitan en generar que el estudiante se sienta motivado en la realización de sus actividades dentro de clase, sino que éste potencie sus capacidades sociales, dentro de lo que se puede delimitar a las relaciones interpersonales, fundamentales para el aumento de la confianza, la predisposición de ayuda o la capacidad de resolución de problemas (Noy y Jaimes, 2019).

De acuerdo con el Ministerio de Educación de Chile (2019), se puede manifestar que el 27.00% de los establecimiento educativos suelen contar con carencias respecto al uso de estrategias lúdicas con la finalidad de que se puedan potenciar las relaciones interpersonales, en donde ha desestimado la calidad de la educación, contando con problemas no solo desde el desarrollo físico, sino psicológico, con un aumento del 26.70% y de acuerdo con los sondeos realizados acerca del Bullying, este ha afectado significativamente el desarrollo interpersonal del menor afectado, encontrando aumentos del 84.00%.

Dentro del ámbito nacional, se puede manifestar que el apartado 9 de la Ley General de Educación 28044, todos los individuos deben de ser instruidos en cuanto a la mejora de la práctica intelectual, artística, emocional, ética, entre otras capacidades, sobre las cuales se deben centrar esfuerzos para que los menores puedan enfrentar de forma coherente los cambios en la sociedad y la proliferación del conocimiento, condición que cuenta con falencias, como consecuencia de la necesidad de preparación del docente, la carencia de implementos, entre otros elementos externos (Berru, 2023). Así mismo, en complemento con la ley manifestada anteriormente, el MINEDU (2022), ha señalado la necesidad de mantener un adecuado asesoramiento y responsabilidad del sector educación en la promoción de las relaciones entre menores y los padres de familia; así como, el



complemento de ello por medio de la capacitación docente, incluyendo al MINSA (Ministerio de Salud) como un ente complementario que verifique el desarrollo psicológico del menor.

Como se ha mencionado, el Estado Peruano debe de garantizar la calidad de la educación, las puntuaciones promedio que los estudiantes han llegado a mantener en las habilidades sociales, han estado en tendencia baja a media, con un mínimo de 90 puntos y un máximo de 330 puntos, en donde estos han sido más representativos en entidades públicas del sector educación, contando con falencias que han tenido que ver con las habilidades comunicativas, carente solución efectiva, pérdida del autocontrol, entre otros. Esto ha generado una pérdida significativa en el desarrollo de procesos comunicativos y relaciones sostenidas por parte de los estudiantes, conllevando a una desconfianza por motivos de desconocimiento de sus capacidades individuales o que ello pueda ser extrapolado hacia la poca comunicación con individuos de su entorno familiar, social o académico (Meza, 2022).

En referencia con la realidad regional, la Gerencia Regional de Educación, ha manifestado que Lambayeque cuenta con diversidad de problemas dentro de la educación primaria, debido a que la convivencia escolar se ha visto perjudicada y limitada por la afectación que las relaciones interpersonales viene evidenciando, no solo desde la desconfianza de los estudiantes, sino desde la existencia de bullying en las instituciones educativas o la carente capacidad docente para implementar estrategias de mayor envergadura que solo se encuentren centradas en este tipo de capacidades, importantes y fundamentales para garantizar el desarrollo y formación del menor (Villa, 2019).

De acuerdo a lo manifestado, la realidad institucional ha dejado en exposición que los estudiantes cuentan con deficiencias en la capacidad de relacionarse, la autoafirmación no ha podido dejarse de lado, como consecuencia de la pérdida de identidad; mientras que, la expresión de las emociones ha sido otro punto carente dentro de los estudiantes de la institución valorada, la capacidad de afecto ha generado que exista una pérdida de trabajo en equipo y por ende, carencia en el reconocimiento de las emociones.

En base a lo expuesto, se formuló el siguiente problema de investigación: ¿Qué relación existe entre las estrategias lúdicas y las relaciones interpersonales en estudiantes de una Institución Educativa Privada de un Distrito de Chiclayo, 2023? Además, las preguntas específicas serán las siguientes ¿Qué relación existe entre las estrategias pre instruccionales y las relaciones interpersonales en estudiantes? ¿Qué relación existe entre las estrategias coinstruccionales y las relaciones interpersonales en estudiantes? ¿Qué relación existe entre las estrategias postinstruccionales y las relaciones interpersonales en estudiantes?

Para el caso de la justificación social, se evidencia que la investigación contará con un alcance significativo dentro de las garantías de calidad educativa; las relaciones interpersonales se encuentran en dependencia al proceso formativo, la finalidad de mantener repercusión en capacidad académica y laboral futura. En referencia a la utilidad de la investigación, se evidencia considerar la comprensión total de este tipo de recursos, y ser empleados dentro de lo académico, el docente puede tener herramientas comprobadas para optimizar el proceso de enseñanza y aprendizaje. Así mismo, en el ámbito metodológico, se contará con el empleo de instrumentos de recojo de información de alta fiabilidad, con intención de beneficiar directamente hacia la demostración de calidad científica del estudio, el uso del estudio pueda ser extrapolado hacia demás contextos académicos, en donde otros investigadores o docentes interesados en el estudio, puedan probar la metodología empleada dentro de diferentes muestras de estudio.

Para el caso del objetivo general, se consideró: Determinar la relación entre las estrategias lúdicas y las relaciones interpersonales en estudiantes de una Institución Educativa Privada de un Distrito de Chiclayo, 2023. Los objetivos específicos fueron los siguientes: 1) Determinar la relación entre las estrategias pre instruccionales y las relaciones interpersonales en estudiantes; 2) Determinar la relación entre las estrategias coinstruccionales y las relaciones interpersonales en estudiantes; 3) Determinar la relación entre las estrategias postinstruccionales y las relaciones interpersonales en estudiantes. Además, la hipótesis fue la siguiente: Existe relación significativa entre las estrategias lúdicas y las relaciones interpersonales en estudiantes de una Institución Educativa Privada de un Distrito de Chiclayo, 2023.

## II. MARCO TEÓRICO

Para el caso de los antecedentes de la investigación, se ha considerado los siguientes, desde el ámbito internacional y nacional.

Según Perdomo y Vargas (2020) en Colombia, se planteó el objetivo de fortalecer las relaciones interpersonales a través de la implementación de una secuencia didáctica entre los educandos. La metodología fue de enfoque cuantitativo, con un diseño no experimental, sobre el cual se ha considerado a los niños como elemento muestral, haciendo uso de la guía de observación. Los resultados han manifestado que los menores han contado con falencias en la pérdida de capacidad para poder expresar su valoración personal y las ideas que los han caracterizado. Se ha concluido que, ha existido una correlación significativa entre las variables de estudio, en donde ello ha quedado demostrado por haber obtenido una sigma inferior a 0.050. En referencia a la investigación, se estableció que toda mejora de las relaciones interpersonales puede estar relacionado con el uso de una secuencia lógica y didáctica, coherente con los objetivos estratégicos dentro del salón de clase, lo que ha beneficiado directamente al proceso formativo del estudiante.

Para Guadamud (2021) en Ecuador, realizó un estudio donde tuvo como objetivo establecer la influencia de las técnicas lúdicas frente a las relaciones interpersonales en una institución. Se desarrolló una metodología no experimental, descriptiva, cuantitativa, correlacional, transversal, 32 participantes integraron la muestra y se trabajó con un cuestionario para conseguir datos. Los resultados han manifestado que después de la aplicación de las estrategias lúdicas, se ha podido establecer una condición positiva en el estudiante, debido a que el 88.00% ha alcanzado el nivel alto en referencia con las relaciones interpersonales. De acuerdo con lo manifestado, se ha podido concluir que el valor de asociación que fue alcanzado entre las variables de estudio fue significativo, contando con un valor de incidencia de 0.218.

La investigación ha estado centrada en la valoración y estudio de las diferentes técnicas lúdicas, dentro de las que se puede encontrar beneficio directo en la posibilidad de comunicación de un individuo dentro de su proceso formativo,

entendiendo con ello que este tipo de estrategias ha permitido que se pueda mejorar la capacidad de mantener una relación interpersonal positiva en el estudiante.

Jiménez et al. (2022) en Loja - Ecuador, define como objetivo examinar la influencia de las actividades lúdicas a través de los juegos tradicionales como dinamizador en las relaciones interpersonales en los educandos. La metodología ostentó una investigación descriptiva, cuantitativa, no experimental, básica y a través de una guía de observación y de un cuestionario se consiguió información. Los resultados expusieron que, el 51% de los educandos reflejaron tener comportamientos agresivos, además que la mayoría de los escolares sí conoce los juegos tradicionales, no obstante, no los practican dentro de sus ambientes educativos, pero si fuera de ellos. Por lo cual la investigación concluyó que a través de la práctica de los juegos lúdicos (tradicionales) dentro de sus ambientes escolares lograron mejorar sus relaciones interpersonales entre compañeros.

El estudio ha servido para comprender cómo las actividades lúdicas han permitido ahondar en el desarrollo de las habilidades interpersonales en los estudiantes con la comunicación y la relación con el resto de los individuos, en donde el principal beneficio ha tenido que ver no solo con la confianza del estudiante, sino con las ganas que este ha tenido por mantener una conversación sostenida con los individuos de su entorno.

Meza (2022) en Junín, planteó como objetivo estudiar la influencia de las estrategias pedagógicas lúdicas sobre las habilidades sociales en educandos. Se desarrolló una metodología explicativa, preexperimental, cuantitativa, 30 educandos integraron la muestra y se trabajó con un cuestionario para conseguir información. Por lo cual, la investigación concluyó que sí hubo influencia directa y significativa entre ambas variables, además de una relación con un  $p=0.000$ . El estudio ha tenido que ver con la valoración estadística del grado de asociación alcanzada entre las variables estudiadas, considerando el amplio interés que se ha tenido con la prevalencia del proceso comunicativo por medio de la mejora de las relaciones interpersonales, en consecuencia, de la adecuada implementación de las estrategias lúdicas.

Astohuamán (2019) en Huaytará – Huancavelica, en su estudio tuvo como objetivo conocer en qué medida el programa de desarrollo emocional mejora las relaciones interpersonales en estudiantes de nivel primario. La metodología ha manifestado un enfoque cuantitativo, en donde se ha planteado el recojo de información por medio del cuestionario, habiendo sido representado por un total de 21 estudiantes. Los resultados han expuesto que el grado de sigma fue de 0.000, habiendo demostrado con ello la existencia de un nivel de incidencia positivo. Se concluyó que la interacción entre los estudiantes ha contado con serias limitantes, en referencia con la capacidad de interacción en el momento del aprendizaje. La investigación ha sido tomada como referencia, con la finalidad de demostrar lo limitante en comunicación y comportamiento que han tenido aquellos estudiantes que han padecido de un nivel bajo en las relaciones interpersonales, las consecuencias no solo han estado centradas en el apartado social, sino con la generación de desconfianza respecto a sus desempeños individuales.

Flores (2022) en Lima, cuyo objetivo fue determinar la relación manifestada entre la autoestima y las relaciones interpersonales en cuanto al nivel primario de una institución educativa. La metodología ha manifestado un diseño correlacional, en donde se ha concebido el recojo de información hacia 120 estudiantes por medio del cuestionario. Se ha concluido con ello que las relaciones interpersonales han contado con falencias no solo desde el ámbito de la falta de comunicación e interiorización de la realidad por parte del estudiante, sino desde el carente conocimiento que se ha mantenido respecto a uno mismo. La información expuesta dentro de la investigación ha servido para valorar las falencias que se han evidenciado ante una tendencia reducida en cuanto a la relación interpersonal del estudiante, considerando una serie de limitantes valoradas desde el ámbito de la comunicación, se han centrado en la falta de confianza, falta de conocimiento de las potencialidades individuales y una clara tendencia hacia la falta de relación con los demás.

Llamo (2020) en Monsefú, planteó como objetivo examinar la asociación entre las actividades lúdicas frente a las relaciones interpersonales en educandos de una institución. La metodología exhibió un estudio correlacional, no experimental, cuantitativo, descriptivo, 30 educandos fueron los que integraron la

muestra y se trabajó con un cuestionario para conseguir datos. Los resultados evidenciaron que, respecto a su dimensión afectiva emocional, el 56% mostró un nivel en proceso y el 17% en inicio, en lo social un nivel en proceso con un 63% en inicio con un 20%, en su dimensión creatividad, un nivel en proceso de 57% y logrado de 27%; las actividades lúdicas, un nivel inicial de 30% y en proceso de 46%; mientras que, las relaciones interpersonales un nivel inicial de 30%, en proceso de 43% y logrado del 27%. Por lo cual el estudio concluyó que sí hubo asociación entre las variables con un valor correlacional de 0.910 y una sigma de 0.000. Se ha podido exponer el amplio interés manifestado en referencia con el ámbito de estudio, en donde el uso de las acciones lúdicas ha tenido que ver con la proliferación de las relaciones, tanto sociales como interpersonales, en plena correspondencia con la demostración de óptimas condiciones de comunicación por parte de los estudiantes.

Según Villa (2019) en Chiclayo, tuvo como objetivo demostrar la influencia de las relaciones interpersonales en cuanto al fortalecimiento de la convivencia lúdica en estudiantes de nivel primario. La metodología fue correlacional, en donde se ha considerado el empleo del cuestionario aplicado hacia 141 estudiantes. Se ha llegado a concluir con ello que todo programa aplicado en cuanto a la referencia de convivencia escolar optimiza no sólo la capacidad de comunicación del estudiante, sino que genera que este pueda manifestar un mayor conocimiento acerca de la capacidad de desenvolvimiento dentro del ámbito académico.

La investigación ha servido para poder tomar como referencia a un medio correlacional sobre el cual se ha contado con la obtención de datos in situ, respecto a los juegos basados en el ámbito lúdico.

Así mismo, en referencia con las bases teóricas, se manifestaron las siguientes exposiciones:

El enfoque epistemológico constructivista, manifestado por Jean Piaget, en referencia con la teoría de la genética, señala que todo ser humano cuenta con la capacidad de poder formar sus conocimientos desde el nacimiento, debido a que se encuentra interiorizado el hecho de aprender de forma continua en base a la mejora personal y colectiva. Esta teoría se centra en la forma en que los niños

adquieren y procesan la información en diferentes etapas de su desarrollo. Según Piaget, los niños usan estrategias lúdicas como un medio para comprender la información, lo que les ayuda a desarrollar habilidades relacionadas con el pensamiento abstracto, el razonamiento lógico y la solución de problemas. Además, Piaget afirma que el aprendizaje se produce a través de las relaciones interpersonales que se establecen entre los niños y los adultos, lo que permite que los niños internalicen los conceptos y los integren a su proceso de aprendizaje (Bálsamo, 2022).

Una de las principales teorías que respaldan a la variable de estudio de las Estrategias Lúdicas, se puede manifestar a la teoría de la zona de desarrollo próximo de Vygotsky, el cual tiene que ver con el sostenimiento del aprendizaje mediante el empleo de los juegos y procesos lúdicos, entendiendo que esto significa que toda habilidad se establece mediante el conocimiento y la obtención de este, de una manera divertida (Cabello, 2019).

Así mismo, ésta es una herramienta útil para el desarrollo cognitivo y psicológico del estudiante, incurriendo en el empleo de estrategias lúdicas que puedan basarse en el desarrollo, tanto cognitivo como psicológico, buscando la ayuda hacia los estudiantes y la posibilidad de involucrar una serie de actividades diversas que permitan que estos apliquen sus conocimientos dentro de situaciones reales (Boakye, 2021).

Las estrategias lúdicas son aquellas en donde se incurre en el empleo de herramientas para el aprendizaje, buscando la integración de la diversión y el placer dentro del proceso de enseñanza y aprendizaje, en donde se deben de centrar esfuerzos en contar con la participación de cada uno de los estudiantes (Meza, 2022).

Esta idea se establece como una herramienta que se basa en el juego, en donde la intención de motivación permite que se puedan reforzar los contenidos teóricos dentro del salón de clase, mediante la incorporación de un entorno lúdico, en la cual, el aprendizaje se realiza de forma interesante y divertida, para poder contribuir hacia la generación de memoria y aprendizaje en su totalidad (Liebendörfer et al., 2022).

Además, este tipo de estrategias promueven la creatividad, la colaboración y la competencia, en donde el menor debe desarrollar esta habilidad para poder superar los retos académicos y, por ende, contar con el alcance de objetivos que se encuentren basados en la mejora de los conceptos teóricos que permitan extrapolar ello hacia la condición práctica (Zorn et al., 2019).

Las dimensiones de las estrategias lúdicas son: dimensión Preinstruccional, Coinstruccional y Postinstruccional (Meza, 2022).

De acuerdo con la dimensión pre instruccionales, se puede manifestar que esta tiene que ver con el empleo de aquella serie de estrategias sobre las cuales se puede motivar al estudiante en cuanto al desarrollo de una serie de juegos, canciones o actividades que aumenten el compromiso del estudiante (Zhou y Hiver, 2022).

Los elementos de este tipo de juego tienen que ver con el desarrollo del equilibrio, la fuerza, la coordinación o la flexibilidad, en donde la combinación de estos tipos de ejercicios, permiten que el individuo pueda tener una mayor eficiencia a la hora de desarrollar cualquier tarea, en donde se pretende el empleo de este tipo de juegos, en referencia con la mejora de la salud del individuo (Fuentealba et al., 2022). Esto se logra mediante la creación de ejercicios enfocados en el rendimiento; estos ejercicios ayudan a mejorar la memoria y la toma de decisiones, consiguiendo la realización de actividades que proliferan el pensamiento lógico, la concentración y la organización (Pahamzah et al., 2020).

En cuanto a la dimensión coinstruccional, se puede señalar que tiene que ver con aquella aplicación de una serie de estrategias mediante las cuales se pueda conformar el uso de una metodología que motive a que el estudiante pueda formar parte de las actividades planteadas dentro del salón de clase (Alshammari, 2020).

Además, los materiales empleados pueden variar de acuerdo con la persona, debido a que compatibiliza con la imaginación de la persona, en donde dichos juegos encuentran dependencia de la estructura y los objetivos, los cuales deben de ser empleados de forma gráfica o mediante la conformación de un escenario que pueda proliferar el desarrollo lúdico (Rachmadewi et al., 2021). Estos tipos de juegos pueden ser empleados para la mejora del desarrollo de las



habilidades matemáticas, cálculo, entre otras (Ormazábal et al., 2019), con la finalidad de ayudar a los estudiantes a que puedan mejorar su habilidad de trabajo en equipo, el cual debe de encontrar dependencia en la comprensión de las habilidades sociales de cada uno de los individuos (Berry y Kowal, 2022).

Este tipo de actividades permite que los estudiantes puedan establecer relaciones interpersonales, como la empatía, la creatividad y la imaginación, en donde se debe de brindar la oportunidad de practicar la expresión de los sentimientos y de las emociones como una herramienta clave para poder potencializar el lenguaje, tanto oral como escrito (Lohbeck y Moschner, 2022).

Por consiguiente, esto permite que el estudiante puede explorar su entorno, descubriendo cosas nuevas, en donde llega a ser esencial para mantener un adecuado desarrollo del pensamiento crítico, sobre el cual se puede comprender el mundo de una mejor forma, considerándose como una herramienta de suma importancia que permite la optimización de las habilidades emocionales (Sullivan et al., 2021).

Así mismo, en cuanto a la dimensión postinstruccional, implica a que el estudiante pueda manifestar una serie de reglas que conlleven a la retroalimentación, tomando como punto de partida a la evaluación y a una serie de dificultades mediante las cuales se pueda valorar el desarrollo interpersonal del menor (Auld, 2022). Este tipo de juegos, son una herramienta útil para poder establecer límites entre los miembros de una sociedad, considerando a la familia, el trabajo, la escuela, el entorno social, entre otros, los cuales se basan en reglas que se deben instituir en una conformación de individuos de forma funcional, que deben de respetar normas con la finalidad de poder valorar el respeto mutuo y una mejora en la convivencia, centrándose en las tareas y en el respeto hacia los demás (Palacios et al., 2022).

Mientras que, se debe de evitar la consecución de una serie de situaciones conflictivas, debido a que esta se basa en reglas claras que permitan establecer límites en cada uno de los sujetos, en donde esto ayuda a evitar problemas y a prevenir la existencia de conflictos, teniendo reglas que ayuden a fomentar la

responsabilidad tanto del individuo, como de cada uno de sus miembros, siendo útil para la comunicación e interacción (Buijs et al., 2020).

En cuanto a la teoría de la variable de estudio Relaciones interpersonales manifestada por Paul Busch, se puede señalar que se basa en la comunicación e interacción que una persona puede tener con otro individuo, mediante el desarrollo de procesos comunicativos de alta eficiencia. Esta teoría afirma que las relaciones interpersonales se desarrollan a través de la comunicación y el comportamiento utilizados por los individuos para expresar y compartir sus sentimientos, pensamientos, deseos y necesidades, con el objetivo de satisfacer las necesidades de los demás (Espacio, 2022).

Para lograr este objetivo, los individuos deben establecer una comunicación abierta, honesta y respetuosa para establecer relaciones interpersonales saludables (Li, 2021). Los individuos deben también mostrar empatía hacia los demás y tener en cuenta los sentimientos, deseos y necesidades de los demás. Esto ayuda a los individuos a comprender mejor sus relaciones interpersonales y a construir relaciones saludables y duraderas (Romero et al., 2022).

Las relaciones interpersonales son una parte esencial dentro de la vida humana, debido a que, de acuerdo con este tipo de relaciones, es que se puede manifestar el interés, la experiencia y las emociones, sobre las cuales se requiere de una conexión profunda y significativa, no solo con las personas, sino con uno mismo. De acuerdo con este tipo de conexiones, se puede establecer la relación existente con el respeto mutuo, el apoyo y la confianza (Rios, 2019).

Mientras que, el desarrollo de esta puede basarse en la influencia que una persona llega a desarrollar en el transcurso de su vida, no solo consigo mismo, sino con otras personas, entendiendo que la ayuda mutua, incurre en la capacidad de comunicación, la conformación de una mayor cantidad de confianza que permita el desarrollo de las habilidades sociales, sobre el cual la persona puede llegar a sentirse feliz y equilibrada (Sibiya et al., 2019).

Este tipo de relaciones también tiene un impacto en la forma en la que las personas interactúan con los demás elementos que forman al mundo, debido a que, están relacionados con la salud o la forma en la que se puede ayudar a otro

individuo, incurriendo con ello en la mejora comprensión de las necesidades y los deseos, sobre los cuales se puede establecer el desarrollo del trabajo en equipo para poder lograr los objetivos comunes y contribuyendo con el éxito de las personas (Zheng, 2022).

En referencia con la dimensión empatía, esta habilidad es vital para las relaciones humanas, tiene que ver con el grado que una persona puede sentirse segura mediante el desarrollo de una acción recíproca, la cual se basa en la confianza, el respeto y la honorabilidad, en donde la comunicación abierta con otro individuo permite que se ofrezca una elevada capacidad de resolución de conflictos (Becker et al., 2020). Así mismo, esta incurre en la sinceridad, en donde la aceptación mutua está relacionada con la disposición hacia la escucha y el respeto de los sentimientos y las opiniones de otros estudiantes, entendiendo que los seres humanos buscan obtener seguridad y afecto por medio de las relaciones saludables, considerando la proliferación de relaciones duraderas y se pueda mantener una condición satisfactoria en cuanto a la relación que se mantiene con otros (Moolman et al., 2020).

Además, la confianza puede ayudar a que las personas desarrollen un sentido de seguridad y autoestima, basándose en la permisión de comunicarse con la otra persona por medio del respeto y la valoración, con lo cual se puede optimizar el diálogo o la creación de un entorno coherente con el sentido de pertenencia y, por ende, contar con la conexión entre individuos (Lee y Lee, 2020).

La dimensión asertividad, involucra una serie de acciones sobre los cuales se puede manifestar no sólo la expresión de comunicación con respeto y cuidado hacia la forma de pensar del otro, sino que ello involucra a la posibilidad de respetar la postura que tiene un individuo, en cuanto a las condiciones o información que se espera expresar (Xie et al., 2022).

Establecer metas personales permite que la persona pueda trabajar con determinación y empuje hacia el objetivo específico, en donde el logro de los objetivos permite que el estudiante pueda disfrutar del alcance de sus sueños y mejorar el esfuerzo que desarrolla; la motivación, el entusiasmo o la energía, van

avanzando con el pasar del tiempo, de acuerdo con la fidelización que tenga la persona hacia el logro de sus metas (Chen y Chen, 2021).

Por ello, es importante el tomar en cuenta el establecimiento de objetivos personales, con la finalidad de que puedan ser alcanzados de forma óptima, en donde la realidad y la posibilidad de alcance de ello (Pinheiro et al. 2021), significa que cada paso que se dé pueda ser medible, valorado y comprometido hacia el crecimiento personal (Haataja et al., 2021).

La dimensión comunicación, consiste en la interacción entre dos o más personas, las cuales esperan comunicarse entre sí por medio del lenguaje verbal o los gestos, dicha comunicación es esencial en la vida social, siendo importante lograr una comprensión total (Jo et al., 2020), fundamental para poder mantener las relaciones sociales saludables y que el entendimiento mutuo permite la creación de una relación tanto positiva, como duradera (Triwardhani et al., 2020).

Estos elementos de comunicación permiten que las personas puedan comprender y expresar sus propios sentimientos, emociones y opiniones, por medio de la comprensión mutua, en donde es esencial en los tipos de comunicación y el entender las necesidades que un individuo tiene, buscando diferentes puntos de vista para poder comprender la forma en la que otro piensa o siente (Klinkosz et al., 2021).

Por último, la comunicación interpersonal es una herramienta importante para la resolución de conflictos, sobre los cuales se puede permitir la comprensión de las opiniones y los sentimientos que se tiene con el otro, buscando la conformación de acuerdos o la resolución de conflictos por medio de la comunicación y la capacidad resolutoria de problemas (Zheng et al., 2023).

### III. METODOLOGÍA

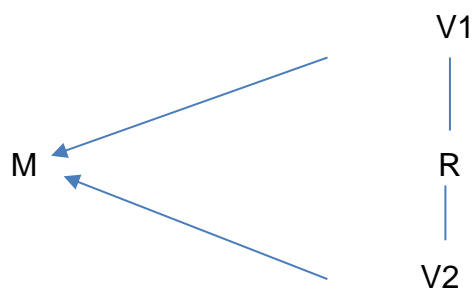
#### 3.1. Tipo y diseño de investigación

**3.1.1 Tipo de investigación:** Es básica, generar un conocimiento nuevo acerca de la problemática de estudio, en donde Cohen y Gómez (2019), lo fundamentan como aquella tendencia de comprensión de una realidad o valoración de una determinada problemática, en base al análisis y la inspección.

#### 3.1.2 Diseño de investigación:

- El diseño corresponderá a ser no experimental, transversal y correlacional, entendiéndose con ello que de ninguna forma el investigador podrá alterar la realidad en la que se basa la incidencia de las variables analizadas, en donde el proceso de recupero de información tendrá que ser realizado una sola vez (Rios, 2017).

**Figura1**  
*Diagrama de correlación*



*Nota:* Adaptado de Cabezas et al. (2018)

M: Muestra

R: Relación

V1: Estrategias lúdicas

V2: Relaciones interpersonales

### 3.2 Variables y operacionalización

#### Variable 1: Estrategias lúdicas

- **Definición conceptual:** Son consideradas como aquel conjunto de herramientas sobre los que se puede valorar la integración del estudiante hacia el desarrollo de didácticas dentro del salón de clase (Meza, 2022).
- **Definición operacional:** Se considerará el cuestionario con el fin de poder valorar el análisis de las estrategias lúdicas empleadas dentro del salón de clase por parte del docente en curso.
- **Dimensiones:**  
La dimensión pre instruccional, dimensión coinstruccional, la dimensión postinstruccional,
- **Indicadores:** Para la dimensión preinstruccional las dimensiones son: Participación, motivación. En la dimensión coinstruccional, sus indicadores son: aplicación de estrategias, metodología; para la dimensión postinstruccional, sus dimensiones son: retroalimentación y evaluación.
- **Escala de medición:** Ordinal.

#### Variable 2: Relaciones interpersonales

- **Definición conceptual:** Las relaciones interpersonales son comprendidas como aquel medio de relaciones que tiene una persona, en cuanto a sus intereses, emociones y experiencias, dentro de un contexto social (Rios, 2019).
- **Definición operacional:** Incurriendo en el empleo del cuestionario, se podrá validar la posibilidad de comprender el nivel o capacidad de las relaciones interpersonales del estudiante dentro del salón de clase.
- **Dimensiones:** La dimensión empatía, la dimensión asertividad y la dimensión comunicación.
- **Indicadores:** Para la dimensión empatía, los indicadores son: expresión, ayuda; en la dimensión comunicación: razonamiento,

intercambio verbal y en la dimensión asertividad, los indicadores son: expresión de ideas, seguridad y confianza.

- **Escala de medición:** Ordinal.

### 3.3. Población, muestra y muestreo

**3.3.1 Población:** Estará constituida por 88 educandos del tercer grado de primaria de una I.E.P. del Distrito de Chiclayo. Cabezas et al. (2018), lo establecen como aquella valoración de una determinada cantidad de individuos que cuentan con el potencial de ser empleados dentro de la muestra de análisis.

- **Criterios de inclusión:** Estudiantes de tercer grado de primaria.  
Estudiantes mujeres y varones del tercer grado.  
Edad de los niños del tercer grado.
- **Criterios de exclusión:** Estudiantes de un centro educativo estatal.  
Estudiantes de menos o más edad.  
Estudiantes que no asistan a clase por diversos motivos.

**3.3.2 Muestra:** Estará constituida por 65 estudiantes de la población, seleccionados mediante una fórmula (Anexo 2)

**3.3.3 Muestreo:** El muestreo será probabilístico, se utilizó la selección aleatoria.

**3.3.4 Unidad de análisis:** La unidad de análisis será representada por los estudiantes de tercer grado de primaria. Cabezas et al. (2018), lo establecen como aquel elemento de estudio sobre el cual se espera obtener información de calidad.

### 3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

**Técnica:** Se mantendrá el uso de la técnica de la encuesta, con lo cual Arias y Covinos (2021), expusieron que dicha técnica se basa en el análisis por medio de la percepción de los participantes del estudio.

**Instrumento:** Se utilizó el cuestionario, para las variables de estudio: Estrategias lúdicas y Relaciones interpersonales, se considerará un total de 15 preguntas por cada variable con una escala ordinal.

**Validación:** Para el presente caso, se utilizó la ficha de validación de instrumentos, aprobada por la universidad y se entregó a 5 expertos para que revisen y validen dichos instrumentos. Teniendo como coeficiente de Aiken 0.75 (Anexo 3).

**Confiabilidad:** Los instrumentos pasaron por una prueba piloto, constituida por 20 estudiantes con características similares a la muestra, con ello se realizó la prueba de confiabilidad en SPSS (Cabezas et al. ,2018). En el cuestionario de Estrategias Lúdicas obtuvo 0.908 de confiabilidad y el cuestionario de Relaciones Interpersonales obtuvo 0.801 de confiabilidad (Anexo 4).

### **3.5. Procedimientos**

En cuanto al procedimiento de recolección de datos, se tuvo la construcción del instrumento, la validación de instrumentos, resolución de la aprobación del proyecto de investigación por parte de la Universidad, para luego que asistir a la institución educativa para realizar una visita de campo y aplicar el instrumento de recojo de información, en donde se tendrá que estar presente con los estudiantes, al momento de que estos procedan a responder el cuestionario, con la finalidad de explicarles y ayudarles en el proceso de llenado. Además, se manifestará la conformación de la base de datos por medio de la herramienta Excel, y considerando el proceso de análisis por medio del programa SPSS V 26.00.

### **3.6. Método de análisis de datos**

En cuanto al análisis de datos, se empleó la estadística descriptiva, con el propósito de exponer la información de las variables y dimensiones en base a porcentajes, manifestados por medio de tablas de frecuencia y gráficos circulares, siendo complementado por medio de la estadística inferencial, comprendiendo con ello que se manifestará el cálculo del coeficiente de correlación Rho de Spearman (prueba no paramétrica), para poder determinar que por medio de una sigma inferior a 0.050, se demostrará la existencia de incidencia significativa entre los elementos comparados.

Ha: Hipótesis alternativa (determina relación), validada al obtener una sigma inferior a 0.050



Ho: No existe relación significativa entre las estrategias lúdicas y las relaciones interpersonales en estudiantes de una Institución Hipótesis nula (no determina relación), validada al obtener una sigma superior o igual a 0.050

Además, se tuvo que complementar dicho cálculo por medio del coeficiente de normalidad, por medio de la prueba de Kolmogorov Smirnov, al contar con una muestra superior a los 50 individuos, en donde una sigma inferior a 0.050 en cada elemento comparado tendrá que validar el comportamiento normalizado de la muestra de análisis.

### **3.7. Aspectos éticos**

En el caso de los aspectos éticos, se respetó a cada uno de los participantes, y el principio de no maleficencia y autonomía, en donde cada uno de estos contó con la posibilidad de mantener un comportamiento individual y libre, acerca de la perspectiva que llegue a tener de la problemática de análisis. Así mismo, cabe reconocerse que la totalidad de la información deberá de ser parafraseada y respetando los derechos de autor.

#### IV. RESULTADOS

Los resultados obtenidos con respecto a las variables, son las siguientes:

**Tabla 1**

*Resultados de la Prueba de Normalidad*

	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
E. L	.100	61	.200*	.973	61	.199
R. I	.156	61	<.001	.835	61	<.001

\*. Esto es un límite inferior de la significación verdadera.

a. Corrección de significación de Lilliefors

Interpretación:

Tras examinar los datos y dado que el tamaño de la muestra es superior a 50, se consideró la prueba de Kolmogoroy-Smirnov, se observa que la variable estrategias lúdicas se distribuyó normalmente y en la variable Relaciones interpersonales tuvo un valor p- menor a 0.05 no sigue una distribución normal. En base a ello, se utilizó la prueba de Rho se Spearman para medir la correlación de las variables.

Los resultados obtenidos de los instrumentos respecto al objetivo específico 1.

**Tabla 2**

*Establecer la relación entre la dimensión estrategias Pre instruccionales y la variable Relaciones interpersonales.*

		D. Pre instruccionales	Relaciones interpersonales
Rho de Spearman	Estrategias Pre instruccionales	1.000	.439**
		Sig. (bilateral)	<.001
		N	61
	Relaciones interpersonales	.439**	1.000
		Sig. (bilateral)	<.001
		N	61

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

**Nota:** *Procesamiento del cuestionario Estrategias lúdicas y Relaciones interpersonales*

En la tabla 2, el valor de  $p = <0.001$  es menor, por lo que se acepta la hipótesis alterna de relación significativa entre dimensión y variable. El coeficiente de Rho de Spearman es de 0.439, lo que indica que la relación entre Estrategias Pre instruccionales y las relaciones interpersonales es directa y su grado bajo.

Los resultados obtenidos de la aplicación de los instrumentos respecto al objetivo específico 2.

**Tabla 3**

*Establecer la relación entre la dimensión estrategias Coinstruccionales y la variable Relaciones interpersonales.*

			R. interpersonales	E. coinstruccionales
Rho de Spearman	Relaciones interpersonales	Coeficiente de correlación	1.000	.613**
		Sig. (bilateral)	.	<.001
		N	61	61
	Estrategias coinstruccionales	Coeficiente de correlación	.613**	1.000
		Sig. (bilateral)	<.001	.
		N	61	61

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

**Nota:** *Procesamiento del cuestionario Estrategias lúdicas y Relaciones interpersonales*

En la tabla 3, el valor de  $p = <0.001$  es menor, se acepta la hipótesis alterna de relación significativa entre dimensión y variable. El coeficiente Rho de Spearman es de 0.613, lo que indica que la relación entre Estrategias Coinstruccionales y las relaciones interpersonales es directa y su grado es alto.

Los resultados obtenidos de la aplicación de los instrumentos respecto al objetivo específico 3.

**Tabla 4**

*Establecer la relación entre la dimensión estrategias Postinstruccionales y la variable Relaciones interpersonales.*

			R. interpersonales	E. Postinstruccionales
Rho de Spearman	Relaciones interpersonales	Coefficiente de correlación	1.000	.586**
		Sig. (bilateral) N	.	<.001
	Estrategias Postinstruccionales	Coefficiente de correlación	.586**	1.000
		Sig. (bilateral)	<.001	.
		N	61	61

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

**Nota:** *Procesamiento del cuestionario Estrategias lúdicas y Relaciones interpersonales*

En la tabla 4, el valor de  $p = <0.001$  es menor, se afirma la hipótesis alterna de relación significativa entre dimensión y variable. El coeficiente de Rho de Spearman es de 0.586, lo que indica que la relación entre Estrategias Postinstruccionales y las relaciones interpersonales es directa y su grado es moderado.

**Tabla 5**

Determinar la relación entre estrategias lúdicas y las relaciones interpersonales.

			E.	R.
			Lúdicas	Interpersonales
Rho de Spearman	ESTRATEGIAS LÚDICAS	Coeficiente de correlación	1.000	.439**
		Sig. (bilateral)	.	<.001
		N	61	61
	RELACIONES INTERPERSONALES	Coeficiente de correlación	.439**	1.000
		Sig. (bilateral)	<.001	.
		N	61	61

Como se mencionó, en la correlación de Rho de Spearman es positiva y directa, ya que el **Sig. (bilateral)** es menor a 0.05. Por lo tanto, existe una relación significativa entre las variables y se rechaza la hipótesis nula.

## V. DISCUSIÓN

Esta investigación presenta la contratación y discusión que surgió de los resultados y el contexto de la investigación: internacional, nacional y local; teorías e hipótesis que sustentan esta investigación.

En cuanto al primer objetivo específico se determinó la relación entre las estrategias pre instruccionales y las relaciones interpersonales. Se encontró una relación directa y de bajo grado; es decir, una relación débil entre la dimensión y la variable, con un valor de  $p$  menor a 0.001 y un coeficiente de 0.439.

Estos resultados obtenidos son similares a los que obtuvo Meza (2022), ya que en su investigación demostró un avance significativo en el desarrollo de habilidades sociales con una significancia inferior al 0.05. La incorporación de estrategias pedagógicas lúdicas en un programa, mejora y fortalece de las competencias sociales de los estudiantes.

De acuerdo con Fuentealba et al. (2022), indicó que los elementos de este tipo de juegos están relacionados con el desarrollo del equilibrio, fuerza y coordinación; este tipo de ejercicio permite al individuo a desarrollar de manera eficiente cualquier actividad como objetivo de mejora de salud en la persona

Según Zhou y Hiver (2022), señalaron que la dimensión pre instruccional está relacionada con el uso del conjunto de estas estrategias para motivar y desarrollar una serie de juegos o actividades para aumentar el compromiso del estudiante.

De igual manera en el estudio de Meza (2022), examinó el impacto entre las estrategias pedagógicas lúdicas sobre las habilidades sociales de los estudiantes. Dicho estudio demostró un efecto directo y significativo entre variables con una relación de  $p= 0.000$ .

En relación al segundo objetivo, se encontró la relación entre las estrategias coinstruccionales y las relaciones interpersonales. Con un  $p$  valor menor a 0.001, y un coeficiente Rho de Spearman de 0.613, por lo que se acepta la hipótesis alterna; esta relación es significativa, lo que indica una relación directa y de alto grado entre dimensión y variable.

En su estudio, Alshammari (2020) afirma que la dimensión coinstruccional, requiere una serie de estrategias para desarrollar una metodología de actividades que motive a los estudiantes a participar activamente en el salón de clase.

Para Rachmadewi et al. (2021), los materiales utilizados pueden deferir de persona a persona dependiendo de la imaginación de la persona, los juegos y objetivos a utilizar para conducir al desarrollo lúdico

Lohbeck y Moschne (2022) afirmaron que estas estrategias permiten a los estudiantes desarrollar sus relaciones interpersonales como la empatía, la creatividad y la imaginación. Brindan oportunidades claves de fortalecimiento para expresar sus sentimientos y emociones.

En el estudio de Astohuamán (2019), examinó el impacto continuo en el incremento de emociones y las relaciones interpersonales en estudiantes de primaria. Los resultados mostraron la existencia de un nivel positivo. Dado a que la metodología fue cuantitativa, los resultados se obtuvieron a través de un cuestionario en el que participaron 21 estudiantes. Los resultados con un sigma de 0.000 muestran una existencia positiva. Como conclusión, esto es una limitación para los estudiantes durante el aprendizaje.

En cuanto al tercer objetivo; se determinó la relación entre estrategias postinstruccionales y las relaciones interpersonales, el valor es  $<0.001$  y su coeficiente es de 0.586. Entonces si hay una relación entre dimensión y variable, es directa y moderada.

Auld (2022), en su investigación afirmó que dicha dimensión implicó que el estudiante sea capaz de manifestar un conjunto de principios que conducen a la retroalimentación mediante una evaluación y dificultades como punto de partida y valore su desarrollo interpersonal.

Guadamud (2021) determinó el impacto de las técnicas de juego en las relaciones interpersonales en instituciones. Para la recolección de datos utilizó un cuestionario, los resultados mostraron que mediante el uso de estrategias lograron crear un estado de ánimo positivo en los estudiantes; se logró niveles altos 88% en las relaciones interpersonales, El estudio fue significativo con un valor de 0.218.

En su investigación, Buijs et al. (2020) consideró evitar situaciones de conflicto, ya que esto se basa en reglas claras para limitar problemas y ayuden a



compartir responsabilidades de cada uno de los miembros siendo útil la comunicación e interacción.

Respecto al objetivo general; para determinar la relación entre Estrategias lúdicas y Relaciones interpersonales en estudiantes de una Institución educativa Privada de Chiclayo, la correlación Rho de Spearman fue positiva y directa, ya que el **Sig. (bilateral)** es menor a 0.05. Por lo tanto, existe una relación significativa entre las variables y se rechaza la hipótesis nula.

En base a ello se consideró una teoría con enfoque epistemológico constructivista. Esta fue la teoría de la genética manifestado por Jean Piaget, quien enfatizó que todo ser humano nace con la capacidad de moldear su conocimiento a través del aprendizaje continuo, se basa en la superación personal y colectiva, los niños utilizan estrategias de juego para comprender la información y que el aprendizaje se da a través de las relaciones interpersonales entre niños y adultos y los integra al proceso de aprendizaje (Bálsamo, 2022).

Según Perdomo y Vargas (2020) se consideró la evaluación de las relaciones interpersonales en relación con el desempeño de una secuencia de juego. Se encontró una correlación significativa entre las variables examinadas y se evidenció una sigma inferior a 0.050.

Las estrategias basadas en juegos son componentes importantes en el desarrollo afectivo, emocional y social de los niños y niñas. Su uso es muy necesario en la fase de autodesarrollo y crecimiento social.

Los resultados obtenidos de la investigación de Palacio (2022) indica que este tipo de juegos son herramientas útiles para establecer límites entre los miembros de la sociedad, incluida la familia, trabajo, escuela, y el entorno social para valorar el respeto y mejorar en la convivencia.

Para Cabello (2019), la teoría que respalda a la variable de estudio de las Estrategias Lúdicas, se manifestó la teoría de la zona de desarrollo próximo de Vygotsky, relacionado con la obtención del aprendizaje mediante el empleo de juegos y procesos lúdicos.

En relación a la variable de estudio, las estrategias son herramientas útiles para el desarrollo cognitivo y psicológico de los estudiantes, la búsqueda de ayuda y la posibilidad de involucrarse en diferentes actividades que les permita aplicar sus conocimientos en la vida real (Boakye, 2021).

En relación con la variable de relaciones interpersonales, las actitudes y comportamientos de una persona determinan su desarrollo integral en sociedad. Esto implica una variedad de interacciones que hacen posible la interacción con los demás.

Para Ríos (2019), Las relaciones interpersonales son parte esencial de la vida humana, pues dependiendo del tipo de relación urgen intereses, experiencias y emociones que requieren una relación profunda y significativa; no solo con otras personas sino también con uno mismo. Este tipo de conexiones permite construir una relación basada en el mutuo respeto, apoyo y confianza.

Según Zheng (2022), este tipo de relación tienen un impacto en cómo las personas interactúan con otros elementos que compone el mundo, están relacionadas con la salud y ayudar a otra persona a comprender mejor sus necesidades y deseos para lograr el desarrollo del trabajo en equipo.

A partir de los resultados, Flores (2022) utilizó los resultados para analizar la relación entre autoestima y las relaciones interpersonales. Usó una metodología correlacional, utilizando un cuestionario para recolectar información de 120 estudiantes. Por lo tanto, la falta de comunicación y autoconocimiento han encontrado dificultades.

La teoría de las Relaciones interpersonales presentada por Paul Busch, establece que se desarrollan a través de la comunicación y el comportamiento que los individuos utilizan para expresar y compartir sus sentimientos, pensamientos, deseos y necesidades, con el fin de complacer las necesidades de los demás Espacio (2022).

Li (2021) Las personas deben participar en comunicación abierta, honesta y respetuosa para construir relaciones interpersonales saludables. El individuo debe demostrar empatía hacia los demás y ser sensible a las necesidades de los demás ayuda a comprender y mejorar sus relaciones interpersonales.

En el estudio titulado: Estrategias lúdicas y relaciones interpersonales en estudiantes de una Institución educativa Privada de un Distrito de Chiclayo, se detalló cada resultado de las dimensiones de estrategias lúdicas en relación a la variable de estudio Relaciones interpersonales.

Con la tabla de normalidad; se analizó los datos asumiendo que el tamaño de la muestra es superior a 50, se consideró la prueba de Kolmogoroy-Smirnov. Se

encontró que la variable de estrategias lúdicas tiene una distribución normal y la variable relaciones interpersonales tiene un valor de  $p$  menor a 0.05, no sigue una distribución normal. Con base a esto, se utilizó la prueba de Spearman para medir la correlación de las variables.

Meza (2022) investigó el impacto de las estrategias pedagógicas lúdicas en las habilidades sociales de los estudiantes. Demostró que tuvo un efecto directo y significativo entre las dos variables de estudio, más allá de la relación en  $p=0.000$ .

Jimenez (2022) examina como influencia de las estrategias lúdicas a través de juegos tradicionales para construir amistades en los estudiantes, se observó el 51% reflejan conservar comportamientos agresivos, a pesar de tener conocimiento de dichos juegos. Esta investigación concluyó que, a través de la práctica de juegos tradicionales, dentro de su ambiente escolar, lograrán mejorar sus relaciones interpersonales entre compañeros.

Villa (2019) examinó el papel de las relaciones interpersonales para potenciar la convivencia lúdica entre los estudiantes de primaria. La metodología fue correlacional y se aplicó a 141 estudiantes. Se concluyó que todo programa aplicado a la convivencia escolar conduce a un mejor conocimiento de las oportunidades de desarrollo académico.

En la tabla 5; la correlación Rho de Spearman es positiva, es decir, que las variables se correlacionan directamente y se acepta la hipótesis alterna, que expresa que las estrategias lúdicas se relacionan significativamente con las relaciones interpersonales en los estudiantes del tercer grado de la Institución.

Llamo (2020) en su investigación, se planteó la relación entre las variables de estudio en los estudiantes. La metodología demostró un estudio correlacional, cuantitativo, descriptivo con una muestra de 30 educandos y se utilizó el cuestionario para recolectar la información. Los resultados mostraron por dimensiones y este estudio evidenció que existe una asociación entre variables con valor correlacional de 0.910 y sigma de 0.000.

La comunicación interpersonal es una herramienta importante para la resolución de conflictos, la cual puede ser utilizada para comprender las opiniones y sentimientos de una persona hacia otra, llegar un acuerdo y resolver un conflicto en la capacidad de comunicarse y resolver problemas Zheng (2023)

En cuanto a la dimensión empatía, esta habilidad es fundamental para las relaciones interpersonales; Una persona puede sentirse segura en el desarrollo de la confianza, respeto, honor; donde la comunicación abierta puede enseñar grandes habilidades para la resolución de conflictos (Becker et al., 2020).

La dimensión comunicación, incluye la interacción entre dos o más personas que se quieren comunicar entre sí a través de lengua gestual y verbal. Dicha dimensión es fundamental en la vida social y lograr una comprensión plena (Triwardhani et al., 2020).

Los elementos de la comunicación permiten a las personas comprender y expresar sus sentimientos, emociones y opiniones para comprender las necesidades de los individuos y buscar los diferentes puntos de vista y entender cómo se sienten (Klinkosz et al., 2021).

La dimensión asertividad, abarca una serie de actividades que pueden expresarse como oportunidad para respetar la posición del individuo hacia el otro (Xie et al., 2022).

## VI. CONCLUSIONES

1. Con respecto al objetivo 1, se estableció la relación entre estrategias pre instruccionales y las relaciones interpersonales en estudiantes de una Institución educativa privada de un Distrito de Chiclayo, se indica que dicha relación es directa con un grado bajo.
2. En relación al objetivo 2, se estableció la relación entre estrategias coinstruccionales y relaciones interpersonales en estudiantes de una Institución educativa privada de un distrito de Chiclayo, es directa y de alto grado.
3. Se estableció la relación entre estrategias postinstruccionales y las relaciones interpersonales en estudiantes de una Institución educativa de un distrito de Chiclayo, siendo directa y con grado moderado.
4. En cuanto al objetivo general se logró determinar que existe una relación baja entre estrategias lúdicas y las relaciones interpersonales en estudiantes de una Institución educativa privada de un distrito de Chiclayo. Según la correlación Rho de Spearman es alta y significativa puesto que el Sig. (bilateral) es menor a 0,05 con un coeficiente de 0.439.

## **VII. RECOMENDACIONES**

1. Aplicar un plan para mejorar las estrategias lúdicas y mejorar las relaciones interpersonales en una Institución educativa privada de Chiclayo, para ayudar al estudiante a integrarse y mantener las relaciones interpersonales dentro y fuera del salón de clases.
2. A los directivos y docentes de la Institución educativa privada de un distrito de Chiclayo, llevar a cabo componentes del juego como complemento lúdico en las actividades durante la realización de las clases y fomentar la participación en los educandos.
3. Futuros docentes realizar actividades que promuevan la imaginación y motivación de los estudiantes para la mejora de su desarrollo intelectual, predominando la participación activa para la construcción de sus competencias y habilidades.
4. Ejecutar estrategias lúdicas en el entorno por parte de las docentes del tercer grado de primaria entre los estudiantes; incluyendo a los padres en este proceso de enseñanza aprendizaje.

## REFERENCIAS

- Alshammari, E. (2020). Simulated role-playing in pharmacy. *International Journal of Pharmaceutical Quality Assurance*, 11(1), 176-181. <https://doi.org/10.25258/ijpqa.11.1.27>
- Arias, J. y Covinos, M. (2021). *Diseño y metodología de la investigación*. Enfoques Consulting EIRL. <https://repositorio.concytec.gob.pe/handle/20.500.12390/2260>
- Astohuamán, Y. (2019). *Programa desarrollo emocional para mejorar las relaciones interpersonales en estudiantes de primaria de una institución educativa, Huaytará* [Informe de posgrado]. Universidad César Vallejo. [https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/38285/astohuaman\\_ay.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/38285/astohuaman_ay.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Auld, S. (2022). Role-play as a pedagogical strategy to assist postgraduate psychology students engage with the social embeddedness of trauma. *Critical Arts*, 36(6), 57-73. <https://doi.org/10.1080/02560046.2022.2143832>
- Bálsamo, M. (2022). *TEORÍA PSICOGENÉTICA DE JEAN PIAGET. Aportes para comprender al niño de hoy que será el adulto del mañana*. Editorial cuadernos de psicología y psicopedagogía. <https://repositorio.uca.edu.ar/bitstream/123456789/13496/1/teor%C3%ADa-psicogen%C3%A9tica-jean-piaget.pdf>
- Becker, S., Foster, J. y Luebbe, A. (2020). A test of the interpersonal theory of suicide in college students. *Journal of Affective Disorders*, 260 (1), 73-76. <https://doi.org/10.1016/j.jad.2019.09.005>
- Berry, L. y Kowal, K. (2022). Effect of role-play in online discussions on student engagement and critical thinking. *Online Learning Journal*, 26(3), 4-21. <https://doi.org/10.24059/olj.v26i3.3367>
- Boakye, N. (2021). Using role play and explicit strategy instruction to improve first-year students' academic reading proficiency. *Reading and Writing (South Africa)*, 12(1), 15 – 19. <https://doi.org/10.4102/RW.V12I1.285>

- Buijs, K., Hegge, H., Cnossen, F., Jaarsma, D., y Rooij, S. (2020). Reasons to engage in and learning experiences from different play strategies in a web-based serious game on delirium for medical students: Mixed methods design. *JMIR Serious Games*, 8(3), 54 – 59. <https://doi.org/10.2196/18479>
- Cabello, A. (2019). *Lev. Vygotski y los maestros* [Informe técnico]. Universidad Nacional de Educación. <https://repositorio.une.edu.pe/bitstream/handle/20.500.14039/3815/MONO%20GRAF%C3%8DA%20-%20CABELLO%20RETUERTO.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Cabezas, E.; Andrade, D. y Torres, J. (2018). *Introducción a la metodología de la investigación científica*. Editorial de la Universidad de las Fuerzas Armadas. <https://repositorio.espe.edu.ec/jspui/bitstream/21000/15424/1/Introduccion%20a%20la%20Metodologia%20de%20la%20investigacion%20cientifica.pdf>
- Castillo, J. (2020). *Relaciones interpersonales y logros de aprendizaje en una Unidad Educativa de Quevedo, 2020* [Informe de posgrado]. Universidad César Vallejo. [https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/72760/Castillo\\_HJA-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/72760/Castillo_HJA-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Chen, C., y Chen, M. (2021). The research of social network analysis on college students' interactive relations. *International Journal of Cognitive Informatics and Natural Intelligence*, 15(2), 62-72. <https://doi.org/10.4018/IJCINI.20210401.oa5>
- Espacio, A. (2022). ¿Una domesticación de la teoría crítica? Axel Honneth, el paradigma del reconocimiento y la actualidad de una tradición de pensamiento. *Revista de argumentos*, 1 (25), 1 – 35. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/8454878.pdf>
- Flores, M. (2022). *Autoestima y relaciones interpersonales en estudiantes de primaria en una Institución Educativa Pública, Santa Eulalia 2021* [Informe de posgrado]. Universidad César Vallejo.



[https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/79366/Flores\\_IM-SD.pdf?sequence=4&isAllowed=y](https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/79366/Flores_IM-SD.pdf?sequence=4&isAllowed=y)

Fuentealba, C., Trigueros, M., Sánchez, G., y Badillo, E. (2022). Assimilation and accommodation mechanisms in the thematization of the derivative schema. *Avances De Investigacion En Educacion Matematica*, 1 (21), 23-44. <https://doi.org/10.35763/aiem21.4241>

Guadamud, J. (2021). *Influencia de las técnicas lúdicas y las relaciones interpersonales en docentes de la unidad educativa "Provincia de Pichincha", Ecuador, 2021* [Informe de posgrado]. Universidad César Vallejo. [https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/78393/Guadamud\\_MJD-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/78393/Guadamud_MJD-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

Haataja, E., Salonen, V., Laine, A., Toivanen, M., y Hannula, M. (2021). The relation between teacher-student eye contact and teachers' interpersonal behavior during group work: A multiple-person gaze-tracking case study in secondary mathematics education. *Educational Psychology Review*, 33(1), 51-67. <https://doi.org/10.1007/s10648-020-09538-w>

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

Jo, E., Kim, H. y Hwang, S. -. (2020). Mediating effect of communication ability in the relation between empathy and interpersonal relation in nursing students. *Journal of Korean Academic Society of Nursing Education*, 26(3), 290-298. <https://doi.org/10.5977/jkasne.2020.26.3.290>

Klinkosz, W., Iskra, J., y Artymiak, M. (2021). Interpersonal competences of students, their interpersonal relations, and emotional intelligence. *Current Issues in Personality Psychology*, 9(2), 125-134. <https://doi.org/10.5114/cipp.2021.105733>

- Lee, S., y Lee, E. (2020). Effects of cognitive behavioral group program for mental health promotion of university students. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 17(10), 84 – 101. <https://doi.org/10.3390/ijerph17103500>
- Li, R. (2021). The role of teacher-student interpersonal relations in flipped learning on student engagement. *Frontiers in Psychology*, 12 (1); 15 – 19. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2021.741810>
- Liebendörfer, M., Göller, R., Gildehaus, L., Kortemeyer, J., Biehler, R., Hochmuth, R., y Schaper, N. (2022). The role of learning strategies for performance in mathematics courses for engineers. *International Journal of Mathematical Education in Science and Technology*, 53(5), 1133-1152. <https://doi.org/10.1080/0020739X.2021.2023772>
- Llamo, S. (2020). *Actividades lúdicas y las relaciones interpersonales en estudiantes de tercer grado de primaria, Institución Educativa N° 11030 – Monsefú* [Informe de posgrado]. Universidad César Vallejo. [https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/43498/Llamo\\_PSE.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/43498/Llamo_PSE.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Lohbeck, A., y Moschner, B. (2022). Motivational regulation strategies, academic self-concept, and cognitive learning strategies of university students: Does academic self-concept play an interactive role? *European Journal of Psychology of Education*, 37(4), 1217-1236. <https://doi.org/10.1007/s10212-021-00583-9>
- Meza, A. (2022). *Programa de estrategias pedagógicas lúdicas en las habilidades sociales de estudiantes de primaria Junín, 2021* [Informe de posgrado]. Universidad César Vallejo. [https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/83318/Meza\\_CAV-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/83318/Meza_CAV-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- MINEDU (2022). *Resolución viceministerial N° 010 – 2022 – MINEDU* [Informe técnico]. MINEDU. <http://www.minedu.gob.pe/p/pdf/rvm-n-010-2022-minedu.pdf>

- Ministerio de Educación de Chile (2019). *Política nacional de convivencia escolar* [Informe técnico]. Ministerio de Educación de Chile. <https://convivenciaparaciudadania.mineduc.cl/wp-content/uploads/2019/04/Politica-Nacional-de-Convivencia-Escolar.pdf>
- Moolman, B., Essop, R., Makoe, M., Swartz, S., y Solomon, J. -. (2020). School climate, an enabling factor in an effective peer education environment: Lessons from schools in south africa. *South African Journal of Education*, 40(1), 84 – 101. <https://doi.org/10.15700/saje.v40n1a1458>
- Noy, M. y Jaimes, G. (2019). La lúdica estrategia curricular para la convivencia escolar. *Revista de actividad y deporte*, 3 (1), 40 – 57. <https://revistas.udca.edu.co/index.php/rdafd/article/download/1253/1763>
- Ormazábal, V., Almuna, F., Hernández, L., y Zúñiga, F. (2019). Role-play as a teaching strategy for nursing students in the subject of pharmacology. *Educacion Medica*, 20(4), 206-212. <https://doi.org/10.1016/j.edumed.2018.07.001>
- Pahamzah, J., Syafrizal, S., Gailea, N., Masrupi, M., y Mulyati, E. (2020). A comparative study between the use of role play and discussion method in teaching speaking ability. *International Journal of Emerging Technologies in Learning*, 9(2), 227-241. <https://doi.org/10.15642/IJET2.2020.9.2.227-241>
- Palacios, J., Venegas, V., Mediano, M. y Bryson, W. (2022). Role play as a methodological strategy to develop socio - emotional skills in university students. *Journal of Pharmaceutical Negative Results*, 13 (1), 277-281. <https://doi.org/10.47750/pnr.2022.13.S03.044>
- Perdomo, L. y Vargas, S. (2020). Fortalecimiento de las relaciones interpersonales a partir de la implementación de una secuencia didáctica. *Revista de criterios*, 27 (2), 70 – 90. <https://revistas.umariana.edu.co/index.php/Criterios/article/view/2419/2650>
- Pinheiro, M., Silva, A. y Sebastián, E. (2021). Characterizations of interpersonal relations between students with intelectual disabilities and their peers.

*psicología Escolar e Educativa*, 25 (1), 12 – 19.  
<https://doi.org/10.1590/2175-35392021227839>

- Rachmadewi, S., Nurulita, H., Filhak, R., Zahra, S., Pemanasari, A., y Eliyawati, F.. (2021). Cooperative learning model in science online learning for 9th grade students. *Paper presented at the Journal of Physics: Conference Series*, , 2098(1), 15 – 19. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/2098/1/012006>
- Rios, M. (2019). *Estrategias grupales para mejorar las relaciones interpersonales en los niños y niñas del cuarto grado de Educación Primaria Institución Educativa 10008* [Informe de posgrado]. Universidad César Vallejo. <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/73433?locale-attribute=es>
- Ríos, R. (2017). *Metodología para la investigación y redacción*. Editorial Eumed.net. <https://www.eumed.net/libros-gratis/2017/1662/1662.pdf>
- Romero, M., Safont, J., Robles, J, Jiménez, N., Costa, E. y Gómez, J. (2022). Caring behaviours demonstrated to nursing students in the interpersonal relation with the faculty: A cross sectional study. *Nurse Education Today*, 119 (1); 54 – 59. <https://doi.org/10.1016/j.nedt.2022.105612>
- Sibiya, M., Madlala, S. y Ngxongo, T. (2019). Challenges faced by student accoucheurs during clinical placement at the free state maternal health care institutions. *African Health Sciences*, 19(2), 2263-2269. <https://doi.org/10.4314/ahs.v19i2.52>
- Sullivan, A., Albright, G., y Khalid, N. (2021). Impact of a virtual role-play simulation in teaching motivational interviewing communication strategies to occupational therapy students for readiness in conducting screening and brief interventions. *Journal of Higher Education Theory and Practice*, 21(2), 39-49. <https://doi.org/10.33423/JHETP.V21I2.4117>
- Triwardhani, I., Trigartanti, W., y Putra, R. (2020). Study of communication ethnography for entrepreneurship culture in the interpersonal relations of teachers and students. *Jurnal Komunikasi: Malaysian Journal of*

*Communication*, 36(1), 109-123. <https://doi.org/10.17576/JKMJC-2020-3601-07>

UCV (2017). *Resolución de consejo universitario N° 0126 – 2017 / UCV* [Informe técnico]. Universidad César Vallejo. <https://www.ucv.edu.pe/wp-content/uploads/2020/09/C%C3%93DIGO-DE-%C3%89TICA-1.pdf>

Unuzungo, M.; Balladares, C.; Bravo, B.; Gordon, C.; Quito, L. y Fernández, G. (2022). Habilidades sociales: desarrollo desde lo lúdico, en niños de etapa pre escolar. *Revista científica multidisciplinar*, 6 (1), 1 – 14. <https://ciencialatina.org/index.php/cienciala/article/view/1517>

Villa, M. (2019). *Relaciones interpersonales para el fortalecimiento de la convivencia áulica en estudiantes de educación primaria* [Informe de posgrado]. Universidad César Vallejo. [https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/38455/Villa\\_Z\\_MR.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/38455/Villa_Z_MR.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

Xie, C., Ruan, M., Lin, P., Wang, Z., Lai, T., Xie, Y., y Lu, H. (2022). Influence of artificial intelligence in education on adolescents' social adaptability: A machine learning study. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 19(13), 84 – 101. <https://doi.org/10.3390/ijerph19137890>

Zheng, F. (2022). Fostering students' well-being: The mediating role of teacher interpersonal behavior and student-teacher relationships. *Frontiers in Psychology*, 12 (1), 54 – 59. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2021.796728>

Zheng, M., Guo, X., Chen, Z., Deng, J., y Hu, M. (2023). Association between interpersonal relations and anxiety, depression symptoms, and suicidal ideation among middle school students. *Frontiers in Public Health*, 11 (1), 54 – 59. <https://doi.org/10.3389/fpubh.2023.1053341>

Zhou, S. y Hiver, P. (2022). The effect of self-regulated writing strategies on students' L2 writing engagement and disengagement behaviors. *System*, 106 (1), 101 – 111. <https://doi.org/10.1016/j.system.2022.102768>

Zorn, C., Dillenseger, J, Bauer, E., Moerschel, E., Bachmann, B., Buissink, C., y Jamault, B. (2019). Motivation of student radiographers in learning situations

based on role-play simulation: A multicentric approach involving trainers and students. *Radiography*, 25(1), e8-25.  
<https://doi.org/10.1016/j.radi.2018.09.002>

## ANEXOS

### Anexo 1. Matriz de operacionalización de variables

Variables	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Items	Escala de medición
<b>Variable 1</b> Estrategias lúdicas	Las estrategias lúdicas son consideradas como aquel conjunto de herramientas sobre los que se puede valorar la integración del estudiante hacia el desarrollo de didácticas dentro del salón de clase (Meza, 2022).	Se considerará el empleo del cuestionario con la finalidad de poder valorar el análisis de las estrategias lúdicas empleadas dentro del salón de clase por parte del docente en curso.	Pre instruccionales	Participación Motivación	<b>Técnica:</b> Encuesta <b>Instrumento:</b> Cuestionario Ordinal Escala de Likert 1(NUNCA) 2(CASI NUNCA) 3(AVECES) 4(CASI SIEMPRE) 5(SIEMPRE)
			Coinstruccional	Aplicación de estrategias Metodología	
			Postinstruccional	Retroalimentación Evaluación	
<b>Variable 2</b> Relaciones interpersonales	Las relaciones interpersonales son comprendidas como aquel medio de relaciones que tiene una persona, en cuanto a sus intereses, emociones y experiencias, dentro de un contexto social (Rios, 2019).	Incurriendo en el empleo del cuestionario, se podrá validar la posibilidad de comprender el nivel o capacidad de las relaciones interpersonales del estudiante dentro del salón de clase.	Empatía	Expresión Ayuda	<b>Técnica:</b> Encuesta <b>Instrumento:</b> Cuestionario Ordinal Escala de Likert 1(NUNCA) 2(CASI NUNCA) 3(AVECES) 4(CASI SIEMPRE) 5(SIEMPRE)
			Comunicación	Razonamiento Intercambio verbal	
			Asertividad	Expresión de ideas Seguridad Confianza	

## Anexo 2. Instrumento de recolección de datos.



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

### INSTRUMENTO PARA MEDIR EL NIVEL DE LAS ESTRATEGIAS LÚDICAS.

**Instrucciones:** Lee detenidamente cada enunciado y marca con un aspa (x) la puntuación correspondiente de acuerdo a tu criterio.

Nunca	Casi nunca	A veces	Casi siempre	Siempre
1	2	3	4	5

N°	Enunciados	1	2	3	4	5
<b>Pre instruccionales</b>						
1	Consideras que trabajar en equipo a través de juegos y actividades divertidas promueve tu participación en clase.					
2	Creer que usar juegos y actividades lúdicas aumenta la interacción que tienes con tus compañeros.					
3	Piensas que la incorporación de actividades divertidas en el aula impulsa la colaboración entre compañeros.					
4	Creer que el uso de juegos y actividades lúdicas contribuye a aumentar la motivación entre compañeros.					
5	Piensas que el uso de actividades lúdicas en el aula ayuda a aumentar el interés que tienes por los temas escolares					
<b>Coinstruccional</b>						
6	Te parece una buena idea que el docente incorpore estrategias basadas en el juego en el aula como herramienta de enseñanza.					
7	Creer que el uso de estrategias basadas en el juego podría contribuir a tu aprendizaje.					
8	Creer que es necesario contar con una metodología adecuada para implementar estrategias basadas en el juego dentro del salón de clase.					
9	Consideras que el uso de estrategias basadas en el juego puede contribuir hacia la generación de confianza con tus compañeros.					
10	Creer que el uso de estrategias basadas en el juego es un desafío para ti y tus compañeros.					
<b>Postinstruccional</b>						
11	Piensas que el uso de estrategias basadas en el juego mejora la capacidad que tienes para recordar información que ha sido expuesta previamente por el docente.					
12	Creer que el uso de estrategias basadas en el juego influye positivamente en tu formación académica.					
13	Consideras que el uso de estrategias basadas en el juego es una buena forma de motivarte para mejorar tu rendimiento académico.					
14	Consideras que el uso de estrategias basadas en el juego en tu salón de clase es una forma adecuada de estimular tu aprendizaje.					
15	Piensas que el uso de estrategias basadas en el juego ayuda a permite que puedas comprender de manera más adecuada la información expuesta en clase.					





# UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

## INSTRUMENTO PARA MEDIR LAS RELACIONES INTERPERSONALES

**Instrucciones:** Lee detenidamente cada enunciado y marca con un aspa (x) la puntuación correspondiente de acuerdo a tu criterio.

Nunca	Casi nunca	A veces	Casi siempre	Siempre
1	2	3	4	5

N°	Enunciados	1	2	3	4	5
<b>Empatía</b>						
1	Consideras que es importante expresar tus propias emociones a los demás.					
2	Piensas que ayudar a otros es una forma de entender los problemas que tienen tus compañeros.					
3	Crees que eres bueno entendiendo los sentimientos de tus compañeros.					
4	Consideras que puedes desarrollar empatía por medio de la práctica y con la ayuda del docente.					
5	Piensas que es importante ayudar a tus compañeros dentro y fuera del salón de clase.					
<b>Comunicación</b>						
6	Consideras que eres incapaz de expresar ideas de forma lógica y ordenada.					
7	Crees que el no poder comunicarse adecuadamente con los demás puede limitar tu capacidad para tomar decisiones responsables.					
8	Es importante que una persona sea capaz de comunicarse con los demás de forma correcta para poder expresar una idea adecuadamente.					
9	Crees que la comunicación es fundamental para tu proceso formativo.					
10	Consideras fundamental comunicarte de manera adecuada con tus compañeros y docente dentro del salón de clase.					
<b>Asertividad</b>						
11	Consideras que expresar tus ideas con seguridad y confianza es una habilidad necesaria para la vida.					
12	Crees que una persona que dice sus ideas de manera coherente siempre obtiene los resultados deseados.					
13	Es importante para ti comunicarte con las palabras adecuadas para ser escuchado.					
14	Eres capaz de decir "no" con seguridad y confianza si es necesario.					
15	Piensas que el decir tus ideas adecuadamente te ayuda a tener una comunicación eficaz.					

### **Anexo 3. Tamaño de la muestra.**

N: Tamaño de población = 88

Z: Nivel de confianza (94%) = 1.89

p: probabilidad de éxito = 0.5

q: probabilidad de fracaso = 0.5

e: margen de error = 0.06

$$n = \frac{(1.89)^2 \times 0.5 \times 0.5 \times 88}{(88 - 1) \times (0.06)^2 + (1.89)^2 \times 0.5 \times 0.5}$$

$$n = 65$$

## Anexo 4. Validez y confiabilidad de los instrumentos

### 4.1 Validación de expertos.

#### Experto 1.

#### MATRIZ DE EVALUACIÓN POR JUICIO DE EXPERTOS

##### VARIABLE 1: ESTRATEGIAS LÚDICAS

Nº	DIMENSIONES / ítems	Claridad <sup>1</sup>				Coherencia <sup>2</sup>				Relevancia <sup>3</sup>				Observaciones/ Recomendaciones
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
01	Consideras que trabajar en equipo a través de juegos y actividades divertidas promueve tu participación en clase.				X				X				X	
02	Crees que usar juegos y actividades lúdicas aumenta la interacción que tienes con tus compañeros.				X				X				X	
03	Piensas que la incorporación de actividades divertidas en el aula impulsa la colaboración entre compañeros.				X				X				X	
04	Crees que el uso de juegos y actividades lúdicas contribuye a aumentar la motivación entre compañeros.				X				X				X	
05	Piensas que el uso de actividades lúdicas en el aula ayuda a aumentar el interés que tienes por los temas escolares.				X				X				X	



14	Consideras que el uso de estrategias basadas en el juego en tu salón de clase es una forma adecuada de estimular tu aprendizaje.				X				X				X	
15	Piensas que el uso de estrategias basadas en el juego ayuda a permite que puedas comprender de manera más adecuada la información expuesta en clase.				X				X				X	

Leer con detenimiento los Items y calificar en una escala de 1 a 4 su valoración, así como solicitamos brinde sus observaciones que considere pertinente:

1. No cumple con el criterio	2. Bajo nivel	3. Moderado nivel	4. Alto nivel
------------------------------	---------------	-------------------	---------------

Observaciones (precisar si hay suficiencia): NO HAY OBSERVACIONES

Opinión de aplicabilidad: Aplicable [ X ]      Aplicable después de corregir [ ]      No aplicable [ ]

Apellidos y nombres del juez validador. **DRA. ROSA ELENA SANCHEZ RAMIREZ**      DNI: 16490896

Especialidad del validador (a): **DOCTORA EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**

Chiclayo, 03 de junio de 2023

<sup>1</sup>**Claridad:** El ítem se comprende fácilmente, es decir, su sintáctica y semántica son adecuadas.

<sup>2</sup>**Coherencia:** El ítem tiene relación lógica con la dimensión o indicador que está midiendo

<sup>3</sup>**Relevancia:** El ítem es esencial o importante, es decir debe ser incluido

**Nota:** Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión



-----  
**DRA. ROSA ELENA SANCHEZ RAMIREZ**

**DNI: 16490896**

### MATRIZ DE EVALUACIÓN POR JUICIO DE EXPERTOS

#### VARIABLE 2: RELACIONES INTERPERSONALES

Nº	DIMENSIONES / ítems	Claridad <sup>1</sup>				Coherencia <sup>2</sup>				Relevancia <sup>3</sup>				Observaciones/ Recomendaciones
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
	<b>DIMENSIÓN EMPATÍA</b>													
01	Consideras que es importante expresar tus propias emociones a los demás.				X				X				X	
02	Piensas que ayudar a otros es una forma de entender los problemas que tienen tus compañeros.				X				X				X	
03	Crees que eres bueno entendiendo los sentimientos de tus compañeros.				X				X				X	
04	Consideras que puedes desarrollar empatía por medio de la práctica y con la ayuda del docente.				X				X				X	

05	Piensas que es importante ayudar a tus compañeros dentro y fuera del salón de clase.				X					X					X	
<b>Nº</b>	<b>DIMENSIONES / ítems</b>															
	<b>DIMENSIÓN COMUNICACIÓN</b>															
06	Consideras que eres incapaz de expresar ideas de forma lógica y ordenada.				X					X					X	
07	Crees que el no poder comunicarse adecuadamente con los demás puede limitar tu capacidad para tomar decisiones responsables.				X					X					X	
08	Es importante que una persona sea capaz de comunicarse con los demás de forma correcta para poder expresar una idea adecuadamente.				X					X					X	
09	Crees que la comunicación es fundamental para tu proceso formativo.				X					X					X	
10	Consideras fundamental comunicarte de manera adecuada con tus compañeros y docente dentro del salón de clase				X					X					X	
<b>Nº</b>	<b>DIMENSIONES / ítems</b>															
	<b>DIMENSIÓN ASERTIVIDAD</b>															
11	Consideras que expresar tus ideas con seguridad y confianza es una habilidad necesaria para la vida.				X					X					X	
12	Crees que una persona que dice sus ideas de manera coherente siempre obtiene los resultados deseados.				X					X					X	
13	Es importante para ti comunicarte con las palabras adecuadas para ser escuchado.				X					X					X	

14	Eres capaz de decir "no" con seguridad y confianza si es necesario.				X				X				X	
15	Piensas que el decir tus ideas adecuadamente te ayuda a tener una comunicación eficaz.				X				X				X	

Leer con detenimiento los ítems y calificar en una escala de 1 a 4 su valoración, así como solicitamos brinde sus observaciones que considere pertinente:

1. No cumple con el criterio	2. Bajo Nivel	3. Moderado nivel	4. Alto nivel
------------------------------	---------------	-------------------	---------------

Observaciones (precisar si hay suficiencia): NO HAY OBSERVACIONES

Opinión de aplicabilidad: **Aplicable [ X ]**      **Aplicable después de corregir [ ]**      **No aplicable [ ]**

Apellidos y nombres del juez validador. **DRA. ROSA ELENA SANCHEZ RAMIREZ**      DNI: 16490896

Especialidad del validador (a): **DOCTORA EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**

Chiclayo, 03 de junio de 2023

<sup>1</sup>**Claridad:** El ítem se comprende fácilmente, es decir, su sintáctica y semántica son adecuadas.

<sup>2</sup>**Coherencia:** El ítem tiene relación lógica con la dimensión o indicador que está midiendo

<sup>3</sup>**Relevancia:** El ítem es esencial o importante, es decir debe ser incluido

**Nota:** Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión



**DRA. ROSA ELENA SANCHEZ RAMIREZ**

**DNI: 16490896**





PERÚ

Ministerio de Educación

Superintendencia Nacional de Educación Superior Universitaria

Dirección de Documentación e Información Universitaria y Registro de Grados y Títulos

## CONSTANCIA DE INSCRIPCIÓN EN EL REGISTRO NACIONAL DE GRADOS Y TÍTULOS

La Dirección de Documentación e Información Universitaria y Registro de Grados y Títulos, a través del Ejecutivo de la Unidad de Registro de Grados y Títulos, deja constancia que la información contenida en este documento se encuentra inscrita en el Registro Nacional de Grados y Títulos administrada por la Sunedu.

### INFORMACIÓN DEL CIUDADANO

Apellidos **SANCHEZ RAMIREZ**  
Nombres **ROSA ELENA**  
Tipo de Documento de Identidad **DNI**  
Número de Documento de Identidad **16490896**

### INFORMACIÓN DE LA INSTITUCIÓN

Nombre **UNIVERSIDAD NACIONAL PEDRO RUIZ GALLO**  
Rector **JORGE CUMPA REYES**  
Secretaría General **HAYDEE CHIRINOS CUADROS**  
Director **FRANCIS VILLENNA RODRIGUEZ**

### INFORMACIÓN DEL DIPLOMA

Grado Académico **DOCTOR**  
Denominación **DOCTORA EN CIENCIAS DE LA EDUCACION**  
Fecha de Expedición **03/12/2002**  
Resolución/Acta **2128-2003-R**  
Diploma **A465262**  
Fecha Matrícula **Sin información (\*\*\*\*)**  
Fecha Egreso **Sin información (\*\*\*\*)**

Fecha de emisión de la constancia:  
24 de Junio de 2023



CÓDIGO VIRTUAL 8001342266

**ROLANDO RUIZ LLATANCE**  
EJECUTIVO  
Unidad de Registro de Grados y Títulos  
Superintendencia Nacional de Educación  
Superior Universitaria - Sunedu



Firmado digitalmente por:  
Superintendencia Nacional de Educación  
Superior Universitaria  
Motivo: Servidor de  
Agente automatizado.  
Fecha: 24/06/2023 08:18:42-0600

Esta constancia puede ser verificada en el sitio web de la Superintendencia Nacional de Educación Superior Universitaria - Sunedu ([www.sunedu.gob.pe](http://www.sunedu.gob.pe)), utilizando lectora de códigos o teléfono celular enfocando al código QR. El celular debe poseer un software gratuito descargado desde internet.

Documento electrónico emitido en el marco de la Ley N° Ley N° 27269 - Ley de Firmas y Certificados Digitales, y su Reglamento aprobado mediante Decreto Supremo N° 052-2008-PCM.

(\*) El presente documento deja constancia únicamente del registro del Grado o Título que se señala.

(\*\*\*\*) La falta de información de este campo, no involucra por sí misma un error o la invalidez de la inscripción del grado y/o título, puesto que, a la fecha de su registro, no era obligatorio declarar dicha información. Sin perjuicio de lo señalado, de requerir mayor detalle, puede contactarnos a nuestra central telefónica: 01 500 3930, de lunes a viernes, de 08:30 a.m. a 4:30 p.m.



06	Te parece una buena idea que el docente incorpore estrategias basadas en el juego en el aula como herramienta de enseñanza.				X					X			X	Ninguna
07	Crees que el uso de estrategias basadas en el juego podría contribuir a tu aprendizaje.				X					X			X	Ninguna
08	Crees que es necesario contar con una metodología adecuada para implementar estrategias basadas en el juego dentro del salón de clase.				X					X			X	Ninguna
09	Consideras que el uso de estrategias basadas en el juego puede contribuir hacia la generación de confianza con tus compañeros.				X					X			X	Ninguna
10	Crees que el uso de estrategias basadas en el juego es un desafío para ti y tus compañeros.				X					X			X	Ninguna
<b>Nº</b>	<b>DIMENSIONES / items</b>													
	<b>DIMENSION POSTINSTRUCCIONAL</b>													
11	Piensas que el uso de estrategias basadas en el juego mejora la capacidad que tienes para recordar información que ha sido expuesta previamente por el docente.				X					X			X	Ninguna
12	Crees que el uso de estrategias basadas en el juego influye positivamente en tu formación académica.				X					X			X	Ninguna
13	Consideras que el uso de estrategias basadas en el juego es una buena forma de motivarte para mejorar tu rendimiento académico.				X					X			X	Ninguna
14	Consideras que el uso de estrategias basadas en el juego en tu salón de clase es una forma adecuada de estimular tu aprendizaje.				X					X			X	Ninguna

15	Piensas que el uso de estrategias basadas en el juego ayuda a permite que puedas comprender de manera más adecuada la información expuesta en clase.				X				X			X	Ninguna
----	--	--	--	--	---	--	--	--	---	--	--	---	---------

Leer con detenimiento los ítems y calificar en una escala de 1 a 4 su valoración, así como solicitamos brinde sus observaciones que considere pertinente:

1. No cumple con el criterio	2. Bajo nivel	3. Moderado nivel	4. Alto nivel
------------------------------	---------------	-------------------	---------------

**Observaciones (precisar si hay suficiencia):** Instrumento listo para aplicar.

**Opinión de aplicabilidad:** Aplicable [ X ]      Aplicable después de corregir [ ]      No aplicable [ ]

**Apellidos y nombres del juez validador.** Soplapuco Montalvo Juan Pedro    DNI : 17404624

**Especialidad del validador (a):** Investigación educativa

Chiclayo, 06 de Junio del 2023

<sup>1</sup>**Claridad:** El ítem se comprende fácilmente, es decir, su sintáctica y semántica son adecuadas.

<sup>2</sup>**Coherencia:** El ítem tiene relación lógica con la dimensión o indicador que está midiendo

<sup>3</sup>**Relevancia:** El ítem es esencial o importante, es decir debe ser incluido

**Nota:** Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión



-----  
Soplapuco Montalvo Juan Pedro

DNI 17404624

**MATRIZ DE EVALUACIÓN POR JUICIO DE EXPERTOS**
**VARIABLE 2: RELACIONES INTERPERSONALES**

N°	DIMENSIONES / ítems	Claridad <sup>1</sup>				Coherencia <sup>2</sup>				Relevancia <sup>3</sup>				Observaciones/ Recomendaciones
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
	<b>DIMENSIÓN EMPATÍA</b>													
01	Consideras que es importante expresar tus propias emociones a los demás.				X				X				X	Ninguna
02	Piensas que ayudar a otros es una forma de entender los problemas que tienen tus compañeros.				X				X				X	Ninguna
03	Crees que eres bueno entendiendo los sentimientos de tus compañeros.				X				X				X	Ninguna
04	Consideras que puedes desarrollar empatía por medio de la práctica y con la ayuda del docente.				X				X				X	Ninguna
05	Piensas que es importante ayudar a tus compañeros dentro y fuera del salón de clase.				X				X				X	Ninguna
	<b>DIMENSIONES / ítems</b>													
	<b>DIMENSIÓN COMUNICACIÓN</b>													
06	Consideras que eres incapaz de expresar ideas de forma lógica y ordenada.				X				X				X	Ninguna
07	Crees que el no poder comunicarse adecuadamente con los demás puede limitar tu capacidad para tomar decisiones responsables.				X				X				X	Ninguna

08	Es importante que una persona sea capaz de comunicarse con los demás de forma correcta para poder expresar una idea adecuadamente.					X									X					X	Ninguna
09	Creer que la comunicación es fundamental para tu proceso formativo.					X									X					X	Ninguna
10	Consideras fundamental comunicarte de manera adecuada con tus compañeros y docente dentro del salón de clase					X									X					X	Ninguna
Nº	<b>DIMENSIONES / ítems</b>																				
	<b>DIMENSIÓN ASERTIVIDAD</b>																				
11	Consideras que expresar tus ideas con seguridad y confianza es una habilidad necesaria para la vida.					X									X					X	Ninguna
12	Creer que una persona que dice sus ideas de manera coherente siempre obtiene los resultados deseados.					X									X					X	Ninguna
13	Es importante para ti comunicarte con las palabras adecuadas para ser escuchado.					X									X					X	Ninguna
14	Eres capaz de decir "no" con seguridad y confianza si es necesario.					X									X					X	Ninguna
15	Piensas que el decir tus ideas adecuadamente te ayuda a tener una comunicación eficaz.					X									X					X	Ninguna

Leer con detenimiento los ítems y calificar en una escala de 1 a 4 su valoración, así como solicitamos brinde sus observaciones que considere pertinente:

1. No cumple con el criterio	2. Bajo Nivel	3. Moderado nivel	4. Alto nivel
------------------------------	---------------	-------------------	---------------

**Observaciones (precisar si hay suficiencia): Instrumento listo para aplicar.**

Opinión de aplicabilidad: Aplicable [ X ]      Aplicable después de corregir [ ]      No aplicable [ ]

Apellidos y nombres del juez validador. Soplapuco Montalvo Juan Pedro      DNI : 17404624

Especialidad del validador (a): Investigación educativa

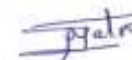
<sup>1</sup>Claridad: El ítem se comprende fácilmente, es decir, su sintáctica y semántica son adecuadas.

<sup>2</sup>Coherencia: El ítem tiene relación lógica con la dimensión o indicador que está midiendo

<sup>3</sup>Relevancia: El ítem es esencial o importante, es decir debe ser incluido

**Nota:** Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión

Chiclayo, 06 de Junio de 2023



---

Soplapuco Montalvo Juan Pedro

DNI 17404624



PERÚ

Ministerio de Educación

Superintendencia Nacional de Educación Superior Universitaria

Dirección de Documentación e Información Universitaria y Registro de Grados y Títulos

## CONSTANCIA DE INSCRIPCIÓN EN EL REGISTRO NACIONAL DE GRADOS Y TÍTULOS

La Dirección de Documentación e Información Universitaria y Registro de Grados y Títulos, a través del Ejecutivo de la Unidad de Registro de Grados y Títulos, deja constancia que la información contenida en este documento se encuentra inscrita en el Registro Nacional de Grados y Títulos administrada por la Sunedu.

### INFORMACIÓN DEL CIUDADANO

Apellidos **SOPLAPUCO MONTALVO**  
Nombres **JUAN PEDRO**  
Tipo de Documento de Identidad **DNI**  
Número de Documento de Identidad **17404624**

### INFORMACIÓN DE LA INSTITUCIÓN

Nombre **UNIVERSIDAD NACIONAL PEDRO RUIZ GALLO**  
Rector **FRANCIS VILLENA RODRIGUEZ**  
Secretario General **HAYDEE CHIRINOS CUADROS**  
Director **FRANCIS VILLENA RODRIGUEZ**

### INFORMACIÓN DEL DIPLOMA

Grado Académico **DOCTOR**  
Denominación **DOCTOR EN CIENCIAS DE LA EDUCACION**  
Fecha de Expedición **17/06/2005**  
Resolución/Acta **827-2005-R**  
Diploma **A555142**  
Fecha Matriculación **Sin información (\*\*\*\*\*)**  
Fecha Egreso **Sin información (\*\*\*\*\*)**

Fecha de emisión de la constancia:  
**24 de Junio de 2023**



CÓDIGO VIRTUAL 0001342274

**ROLANDO RUIZ LLATANCE**  
EJECUTIVO  
Unidad de Registro de Grados y Títulos  
Superintendencia Nacional de Educación Superior Universitaria - Sunedu



Firmado digitalmente por:  
Superintendencia Nacional de Educación Superior Universitaria  
Motivo: Servidor de Agente automatizado.  
Fecha: 24/06/2023 08:36:48-0500

Esta constancia puede ser verificada en el sitio web de la Superintendencia Nacional de Educación Superior Universitaria - Sunedu ([www.sunedu.gob.pe](http://www.sunedu.gob.pe)), utilizando lectora de códigos o teléfono celular enfocando al código QR. El celular debe poseer un software gratuito descargado desde internet.

Documento electrónico emitido en el marco de la Ley N° Ley N° 27269 - Ley de Firmas y Certificados Digitales, y su Reglamento aprobado mediante Decreto Supremo N° 052-2008-PCM.

(\*) El presente documento deja constancia únicamente del registro del Grado o Título que se señala.

(\*\*\*\*\*) La falta de información de este campo, no involucra por sí misma un error o la invalidez de la inscripción del grado y/o título, puesto que, a la fecha de su registro, no era obligatorio declarar dicha información. Sin perjuicio de lo señalado, de requerir mayor detalle, puede contactarnos a nuestra central telefónica: 01 500 3930, de lunes a viernes, de 08:30 a.m. a 4:30 p.m.



### Experto 3

## MATRIZ DE EVALUACIÓN POR JUICIO DE EXPERTOS

### VARIABLE 1: ESTRATEGIAS LÚDICAS

N°	DIMENSIONES / items	Claridad <sup>1</sup>				Coherencia <sup>2</sup>				Relevancia <sup>3</sup>				Observaciones/ Recomendaciones
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
	<b>DIMENSION PRE INSTRUCCIONALES</b>													
01	Consideras que trabajar en equipo a través de juegos y actividades divertidas promueve tu participación en clase.				X				X				X	
02	Crees que usar juegos y actividades lúdicas aumenta la interacción que tienes con tus compañeros.				X				X				X	
03	Piensas que la incorporación de actividades divertidas en el aula impulsa la colaboración entre compañeros.				X				X				X	
04	Crees que el uso de juegos y actividades lúdicas contribuye a aumentar la motivación entre compañeros.				X				X				X	
05	Piensas que el uso de actividades lúdicas en el aula ayuda a aumentar el interés que tienes por los temas escolares				X				X				X	

N°	DIMENSIONES / ítems													
<b>DIMENSION COINSTRUCCIONAL</b>														
06	Te parece una buena idea que el docente incorpore estrategias basadas en el juego en el aula como herramienta de enseñanza.			X					X				X	
07	Crees que el uso de estrategias basadas en el juego podría contribuir a tu aprendizaje.			X					X				X	
08	Crees que es necesario contar con una metodología adecuada para implementar estrategias basadas en el juego dentro del salón de clase.			X					X				X	
09	Consideras que el uso de estrategias basadas en el juego puede contribuir hacia la generación de confianza con tus compañeros.			X					X				X	
10	Crees que el uso de estrategias basadas en el juego es un desafío para ti y tus compañeros.			X					X				X	
N°	DIMENSIONES / ítems													
<b>DIMENSION POSTINSTRUCCIONAL</b>														
11	Piensas que el uso de estrategias basadas en el juego mejora la capacidad que tienes para recordar información que ha sido expuesta previamente por el docente.			X					X				X	
12	Crees que el uso de estrategias basadas en el juego influye positivamente en tu formación académica.			X					X				X	
13	Consideras que el uso de estrategias basadas en el juego es una buena forma de motivarte para mejorar tu rendimiento académico.			X					X				X	

14	Consideras que el uso de estrategias basadas en el juego en tu salón de clase es una forma adecuada de estimular tu aprendizaje.				X				X				X	
15	Piensas que el uso de estrategias basadas en el juego ayuda a permite que puedas comprender de manera más adecuada la información expuesta en clase.				X				X				X	

Leer con detenimiento los ítems y calificar en una escala de 1 a 4 su valoración, así como solicitamos brinde sus observaciones que considere pertinente:

1. No cumple con el criterio	2. Bajo nivel	3. Moderado nivel	4. Alto nivel
------------------------------	---------------	-------------------	---------------

Observaciones (precisar si hay suficiencia): NO HAY OBSERVACIONES

Opinión de aplicabilidad: **Aplicable [ X ]**      **Aplicable después de corregir [ ]**      **No aplicable [ ]**

Apellidos y nombres del juez validador. **Lolo Avellaneda Callirgos.**      **DNI: 28110387**

Especialidad del validador (a): **Seminarios de investigación.**

<sup>1</sup>**Claridad:** El ítem se comprende fácilmente, es decir, su sintáctica y semántica son adecuadas.

<sup>2</sup>**Coherencia:** El ítem tiene relación lógica con la dimensión o indicador que está midiendo

<sup>3</sup>**Relevancia:** El ítem es esencial o importante, es decir debe ser incluido

**Nota:** Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión

**Chiclayo, 07 de junio de 2023**

  
Dr. LOLO AVELLANEDA CALLIRGOS

### MATRIZ DE EVALUACIÓN POR JUICIO DE EXPERTOS

#### VARIABLE 2: RELACIONES INTERPERSONALES

N°	DIMENSIONES / ítems	Claridad <sup>1</sup>				Coherencia <sup>2</sup>				Relevancia <sup>3</sup>				Observaciones/ Recomendaciones
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
	<b>DIMENSIÓN EMPATÍA</b>													
01	Consideras que es importante expresar tus propias emociones a los demás.			X				X					X	
02	Piensas que ayudar a otros es una forma de entender los problemas que tienen tus compañeros.			X				X					X	
03	Crees que eres bueno entendiendo los sentimientos de tus compañeros.			X				X					X	
04	Consideras que puedes desarrollar empatía por medio de la práctica y con la ayuda del docente.			X				X					X	

05	Piensas que es importante ayudar a tus compañeros dentro y fuera del salón de clase.				X					X					X	
<b>N°</b>	<b>DIMENSIONES / ítems</b>															
	<b>DIMENSIÓN COMUNICACIÓN</b>															
06	Consideras que eres incapaz de expresar ideas de forma lógica y ordenada.				X					X					X	
07	Crees que el no poder comunicarse adecuadamente con los demás puede limitar tu capacidad para tomar decisiones responsables.				X					X					X	
08	Es importante que una persona sea capaz de comunicarse con los demás de forma correcta para poder expresar una idea adecuadamente.				X					X					X	
09	Crees que la comunicación es fundamental para tu proceso formativo.				X					X					X	
10	Consideras fundamental comunicarte de manera adecuada con tus compañeros y docente dentro del salón de clase.				X					X					X	
<b>N°</b>	<b>DIMENSIONES / ítems</b>															
	<b>DIMENSIÓN ASERTIVIDAD</b>															
					X					X					X	
11	Consideras que expresar tus ideas con seguridad y confianza es una habilidad necesaria para la vida.				X					X					X	
12	Crees que una persona que dice sus ideas de manera coherente siempre obtiene los resultados deseados.				X					X						
13	Es importante para ti comunicarte con las palabras adecuadas para ser escuchado.				X					X					X	

14	Eres capaz de decir "no" con seguridad y confianza si es necesario.				X			X					X	
15	Piensas que el decir tus ideas adecuadamente te ayuda a tener una comunicación eficaz.				X			X					X	

Leer con detenimiento los ítems y calificar en una escala de 1 a 4 su valoración, así como solicitamos brinde sus observaciones que considere pertinente:

1. No cumple con el criterio	2. Bajo Nivel	3. Moderado nivel	4. Alto nivel
------------------------------	---------------	-------------------	---------------

**Observaciones (precisar si hay suficiencia): NO HAY OBSERVACIONES.**

**Opinión de aplicabilidad:** **Aplicable [X]**      **Aplicable después de corregir [ ]**      **No aplicable [ ]**

**Apellidos y nombres del juez validador:** **Lolo Avellaneda Callirgos.**      **DNI: 28110387**

**Especialidad del validador (a):** Seminarios de investigación. ....

**Chiclayo, 07 de junio de 2023**

<sup>1</sup>**Claridad:** El ítem se comprende fácilmente, es decir, su sintáctica y semántica son adecuadas.

<sup>2</sup>**Coherencia:** El ítem tiene relación lógica con la dimensión o indicador que está midiendo

<sup>3</sup>**Relevancia:** El ítem es esencial o importante, es decir debe ser incluido

**Nota:** Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión

  
**Dr. LOLO AVELLANEDA CALLIRGOS**



PERÚ

Ministerio de Educación

Superintendencia Nacional de Educación Superior Universitaria

Dirección de Documentación e Información Universitaria y Registro de Grados y Títulos

## CONSTANCIA DE INSCRIPCIÓN EN EL REGISTRO NACIONAL DE GRADOS Y TÍTULOS

La Dirección de Documentación e Información Universitaria y Registro de Grados y Títulos, a través del Ejecutivo de la Unidad de Registro de Grados y Títulos, deja constancia que la información contenida en este documento se encuentra inscrita en el Registro Nacional de Grados y Títulos administrada por la Sunedu.

### INFORMACIÓN DEL CIUDADANO

Apellidos	AVELLANEDA CALLIRGOS
Nombres	LOLO
Tipo de Documento de Identidad	DNI
Numero de Documento de Identidad	28110387

### INFORMACIÓN DE LA INSTITUCIÓN

Nombre	UNIVERSIDAD NACIONAL PEDRO RUIZ GALLO
Rector	JORGE AURELIO OLIVA NUÑEZ
Secretario General	WILMER CARBAJAL VILLALTA
Director	SAUL ALBERTO ESPINOZA ZAPATA

### INFORMACIÓN DEL DIPLOMA

Grado Académico	DOCTOR
Denominación	DOCTOR EN CIENCIAS DE LA EDUCACION
Fecha de Expedición	17/12/18
Resolución/Acta	291-2018-CU
Diploma	UNPRG-EPG-2018-855
Fecha Matrícula	04/06/2012
Fecha Egreso	20/08/2014

Fecha de emisión de la constancia:  
24 de Junio de 2023



CÓDIGO VIRTUAL 0001342280

**ROLANDO RUIZ LLATANCE**  
EJECUTIVO  
Unidad de Registro de Grados y Títulos  
Superintendencia Nacional de Educación  
Superior Universitaria - Sunedu



Firmado digitalmente por:  
Superintendencia Nacional de Educación  
Superior Universitaria  
Motivo: Servidor de  
Agente automatizado.  
Fecha: 24/06/2023 00:46:01-0500

Esta constancia puede ser verificada en el sitio web de la Superintendencia Nacional de Educación Superior Universitaria - Sunedu ([www.sunedu.gob.pe](http://www.sunedu.gob.pe)), utilizando lectora de códigos o teléfono celular enfocando al código QR. El celular debe poseer un software gratuito descargado desde internet.

Documento electrónico emitido en el marco de la Ley N° Ley N° 27269 - Ley de Firmas y Certificados Digitales, y su Reglamento aprobado mediante Decreto Supremo N° 052-2008-PCM.

(\*) El presente documento deja constancia únicamente del registro del Grado o Título que se señala.

Experto 4:

**MATRIZ DE EVALUACIÓN POR JUICIO DE EXPERTOS**

**VARIABLE 1: ESTRATEGIAS LÚDICAS**

Nº	DIMENSIONES / ítems	Claridad <sup>1</sup>				Coherencia <sup>2</sup>				Relevancia <sup>3</sup>				Observaciones/ Recomendaciones
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
	<b>DIMENSION PRE INSTRUCCIONALES</b>													
01	Consideras que trabajar en equipo a través de juegos y actividades divertidas promueve tu participación en clase.				X				X				X	
02	Crees que usar juegos y actividades lúdicas aumenta la interacción que tienes con tus compañeros.				X				X				X	
03	Piensas que la incorporación de actividades divertidas en el aula impulsa la colaboración entre compañeros.				X				X				X	
04	Crees que el uso de juegos y actividades lúdicas contribuye a aumentar la motivación entre compañeros.				X				X				X	
05	Piensas que el uso de actividades lúdicas en el aula ayuda a aumentar el interés que tienes por los temas escolares				X				X				X	





14	Consideras que el uso de estrategias basadas en el juego en tu salón de clase es una forma adecuada de estimular tu aprendizaje.				X				X				X	
15	Piensas que el uso de estrategias basadas en el juego ayuda a permite que puedas comprender de manera más adecuada la información expuesta en clase.				X				X				X	

Leer con detenimiento los ítems y calificar en una escala de 1 a 4 su valoración, así como solicitamos brinde sus observaciones que considere pertinente:

1. No cumple con el criterio	2. Bajo nivel	3. Moderado nivel	4. Alto nivel
------------------------------	---------------	-------------------	---------------

Observaciones (precisar si hay suficiencia): **NO HAY OBSERVACIONES.**

Opinión de aplicabilidad: **Aplicable [ X ]      Aplicable después de corregir [ ]      No aplicable [ ]**

Apellidos y nombres del juez validador. **DR. PERCY CARLOS MORANTE GAMARRA.**      **DNI: 17539240.**

Especialidad del validador (a): **DIRECTOR DE LA ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACION FACHSE - UNPRG**

**Chiclayo, 7 de junio de 2023**

<sup>1</sup>**Claridad:** El ítem se comprende fácilmente, es decir, su sintáctica y semántica son adecuadas.

<sup>2</sup>**Coherencia:** El ítem tiene relación lógica con la dimensión o indicador que está midiendo

<sup>3</sup>**Relevancia:** El ítem es esencial o importante, es decir debe ser incluido

**Nota:** Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión



-----  
**DR. PERCY CARLOS MORANTE GAMARRA.**

**DNI: 17539230.**

### MATRIZ DE EVALUACIÓN POR JUICIO DE EXPERTOS

#### VARIABLE 2: RELACIONES INTERPERSONALES

N°	DIMENSIONES / ítems	Claridad <sup>1</sup>				Coherencia <sup>2</sup>				Relevancia <sup>3</sup>				Observaciones/ Recomendaciones
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
	<b>DIMENSIÓN EMPATÍA</b>													
01	Consideras que es importante expresar tus propias emociones a los demás.			X				X					X	
02	Piensas que ayudar a otros es una forma de entender los problemas que tienen tus compañeros.			X				X					X	
03	Crees que eres bueno entendiendo los sentimientos de tus compañeros.			X				X					X	
04	Consideras que puedes desarrollar empatía por medio de la práctica y con la ayuda del docente.			X				X					X	

05	Piensas que es importante ayudar a tus compañeros dentro y fuera del salón de clase.				X					X						X	
<b>N°</b>	<b>DIMENSIONES / ítems</b>																
	<b>DIMENSIÓN COMUNICACIÓN</b>																
06	Consideras que eres incapaz de expresar ideas de forma lógica y ordenada.				X					X						X	
07	Creer que el no poder comunicarse adecuadamente con los demás puede limitar tu capacidad para tomar decisiones responsables.				X					X						X	
08	Es importante que una persona sea capaz de comunicarse con los demás de forma correcta para poder expresar una idea adecuadamente.				X					X						X	
09	Creer que la comunicación es fundamental para tu proceso formativo.				X					X						X	
10	Consideras fundamental comunicarte de manera adecuada con tus compañeros y docente dentro del salón de clase				X					X						X	
<b>N°</b>	<b>DIMENSIONES / ítems</b>																
	<b>DIMENSIÓN ASERTIVIDAD</b>																
11	Consideras que expresar tus ideas con seguridad y confianza es una habilidad necesaria para la vida.				X					X						X	
12	Creer que una persona que dice sus ideas de manera coherente siempre obtiene los resultados deseados.				X					X						X	
13	Es importante para ti comunicarte con las palabras adecuadas para ser escuchado.				X					X						X	

14	Eres capaz de decir "no" con seguridad y confianza si es necesario.				X					X					X	
15	Piensas que el decir tus ideas adecuadamente te ayuda a tener una comunicación eficaz.				X					X					X	

Leer con detenimiento los ítems y calificar en una escala de 1 a 4 su valoración, así como solicitamos brinde sus observaciones que considere pertinente:

1. No cumple con el criterio	2. Bajo Nivel	3. Moderado nivel	4. Alto nivel
------------------------------	---------------	-------------------	---------------

Observaciones (precisar si hay suficiencia): **NO HAY OBSERVACIONES.**

Opinión de aplicabilidad: **Aplicable [ X ]**      **Aplicable después de corregir [ ]**      **No aplicable [ ]**

Apellidos y nombres del juez validador. **DR. PERCY CARLOS MORANTE GAMARRA.**      **DNI: 17539240.**

Especialidad del validador (a): **DIRECTOR DE LA ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACION FACHSE – UNPRG.**

Chiclayo, 7 de junio de 2023

<sup>1</sup>**Claridad:** El ítem se comprende fácilmente, es decir, su sintáctica y semántica son adecuadas.

<sup>2</sup>**Coherencia:** El ítem tiene relación lógica con la dimensión o indicador que está midiendo

<sup>3</sup>**Relevancia:** El ítem es esencial o importante, es decir debe ser incluido

**Nota:** Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión



-----  
**DR. PERCY CARLOS MORANTE GAMARRA.**

**DNI: 17539230.**



PERÚ

Ministerio de Educación

Superintendencia Nacional de Educación Superior Universitaria

Dirección de Documentación e Información Universitaria y Registro de Grados y Títulos

## CONSTANCIA DE INSCRIPCIÓN EN EL REGISTRO NACIONAL DE GRADOS Y TÍTULOS

La Dirección de Documentación e Información Universitaria y Registro de Grados y Títulos, a través del Ejecutivo de la Unidad de Registro de Grados y Títulos, deja constancia que la información contenida en este documento se encuentra inscrita en el Registro Nacional de Grados y Títulos administrada por la Sunedu.

### INFORMACIÓN DEL CIUDADANO

Apellidos **MORANTE GAMARRA**  
Nombres **PERCY CARLOS**  
Tipo de Documento de Identidad **DNI**  
Número de Documento de Identidad **17539240**

### INFORMACIÓN DE LA INSTITUCIÓN

Nombre **UNIVERSIDAD NACIONAL PEDRO RUIZ GALLO**  
Rector **MARIANO AGUSTIN RAMOS GARCIA**  
Secretaría General **MIGUEL ANGEL JIMENEZ GAMARRA**  
Director **JUAN EDUARDO AGUINAGA MORENO**

### INFORMACIÓN DEL DIPLOMA

Grado Académico **DOCTOR**  
Denominación **DOCTOR EN GESTION UNIVERSITARIA**  
Fecha de Expedición **16/12/14**  
Resolución/Acta **485-2014-CU**  
Diploma **A1867524**  
Fecha Matricula **Sin información (\*\*\*\*)**  
Fecha Egreso **Sin información (\*\*\*\*)**

Fecha de emisión de la constancia:  
**24 de Junio de 2023**



CÓDIGO VIRTUAL 0001342313

**ROLANDO RUIZ LLATANCE**  
EJECUTIVO  
Unidad de Registro de Grados y Títulos  
Superintendencia Nacional de Educación  
Superior Universitaria - Sunedu



Firmado digitalmente por:  
Superintendencia Nacional de Educación  
Superior Universitaria  
Motivo: Servidor de  
Agente automatizado.  
Fecha: 24/06/2023 09:13:41-0500

Esta constancia puede ser verificada en el sitio web de la Superintendencia Nacional de Educación Superior Universitaria - Sunedu ([www.sunedu.gob.pe](http://www.sunedu.gob.pe)), utilizando lectora de códigos o teléfono celular enfocando al código QR. El celular debe poseer un software gratuito descargado desde internet.

Documento electrónico emitido en el marco de la Ley N° 27269 - Ley de Firmas y Certificados Digitales, y su Reglamento aprobado mediante Decreto Supremo N° 052-2008-PCM.

(\*) El presente documento deja constancia únicamente del registro del Grado o Título que se señala.

(\*\*\*\*) La falta de información de este campo, no involucra por sí misma un error o la invalidez de la inscripción del grado y/o título, puesto que, a la fecha de su registro, no era obligatorio declarar dicha información. Sin perjuicio de lo señalado, de requerir mayor detalle, puede contactarnos a nuestra central telefónica: 01 500 3930, de lunes a viernes, de 08:30 a.m. a 4:30 p.m.

## Experto 5

### MATRIZ DE EVALUACIÓN POR JUICIO DE EXPERTOS

#### VARIABLE 1: ESTRATEGIAS LÚDICAS

Nº	DIMENSIONES / ítems	Claridad <sup>1</sup>				Coherencia <sup>2</sup>				Relevancia <sup>3</sup>				Observaciones/ Recomendaciones
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
	<b>DIMENSION PRE INSTRUCCIONALES</b>													
01	Consideras que trabajar en equipo a través de juegos y actividades divertidas promueve tu participación en clase.				X				X				X	
02	Crees que usar juegos y actividades lúdicas aumenta la interacción que tienes con tus compañeros.				X				X				X	
03	Piensas que la incorporación de actividades divertidas en el aula impulsa la colaboración entre compañeros.				X				X				X	
04	Crees que el uso de juegos y actividades lúdicas contribuye a aumentar la motivación entre compañeros.				X				X				X	
05	Piensas que el uso de actividades lúdicas en el aula ayuda a aumentar el interés que tienes por los temas escolares.				X				X				X	

N°	DIMENSIONES / items																
	<b>DIMENSION COINSTRUCCIONAL</b>				X					X						X	
06	Te parece una buena idea que el docente incorpore estrategias basadas en el juego en el aula como herramienta de enseñanza.				X					X						X	
07	Crees que el uso de estrategias basadas en el juego podría contribuir a tu aprendizaje.				X					X						X	
08	Crees que es necesario contar con una metodología adecuada para implementar estrategias basadas en el juego dentro del salón de clase.				X					X						X	
09	Consideras que el uso de estrategias basadas en el juego puede contribuir hacia la generación de confianza con tus compañeros.				X					X						X	
10	Crees que el uso de estrategias basadas en el juego es un desafío para ti y tus compañeros.				X					X						X	
N°	DIMENSIONES / items																
	<b>DIMENSION POSTINSTRUCCIONAL</b>				X					X						X	
11	Piensas que el uso de estrategias basadas en el juego mejora la capacidad que tienes para recordar información que ha sido expuesta previamente por el docente.				X					X						X	
12	Crees que el uso de estrategias basadas en el juego influye positivamente en tu formación académica.				X					X						X	
13	Consideras que el uso de estrategias basadas en el juego es una buena forma de motivarte para mejorar tu rendimiento académico.				X					X						X	



14	Consideras que el uso de estrategias basadas en el juego en tu salón de clase es una forma adecuada de estimular tu aprendizaje.				X				X				X	
15	Piensas que el uso de estrategias basadas en el juego ayuda a permite que puedas comprender de manera más adecuada la información expuesta en clase.				X				X				X	

Leer con detenimiento los ítems y calificar en una escala de 1 a 4 su valoración, así como solicitamos brinde sus observaciones que considere pertinente:

1. No cumple con el criterio	2. Bajo nivel	3. Moderado nivel	4. Alto nivel
------------------------------	---------------	-------------------	---------------

**Observaciones (precisar si hay suficiencia):**

**Opinión de aplicabilidad:**    **Aplicable [ X ]**                    **Aplicable después de corregir [ ]**                    **No aplicable [ ]**

**Apellidos y nombres del juez validador.**            **CHUCAS GARCIA ERIK ADDERLY**                    **DNI: 45620617**

**Especialidad del validador (a):** **MAESTRO EN PSICOLOGIA EDUCATIVA**


**Chiclayo, 3 de julio de 2023**

<sup>1</sup>**Claridad:** El ítem se comprende fácilmente, es decir, su sintáctica y semántica son adecuadas.

<sup>2</sup>**Coherencia:** El ítem tiene relación lógica con la dimensión o indicador que está midiendo

<sup>3</sup>**Relevancia:** El ítem es esencial o importante, es decir debe ser incluido

**Nota:** Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión

  
 .....  
**Mgr. Chucas García Erik Adderly**  
 Psicólogo Educativo  
 C.P.S.P 29792

### MATRIZ DE EVALUACIÓN POR JUICIO DE EXPERTOS

#### VARIABLE 2: RELACIONES INTERPERSONALES

Nº	DIMENSIONES / ítems	Claridad <sup>1</sup>				Coherencia <sup>2</sup>				Relevancia <sup>3</sup>				Observaciones/ Recomendaciones
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
	<b>DIMENSIÓN EMPATÍA</b>													
01	Consideras que es importante expresar tus propias emociones a los demás.				X				X				X	
02	Piensas que ayudar a otros es una forma de entender los problemas que tienen tus compañeros.				X				X				X	
03	Crees que eres bueno entendiendo los sentimientos de tus compañeros.				X				X				X	
04	Consideras que puedes desarrollar empatía por medio de la práctica y con la ayuda del docente.				X				X				X	

05	Piensas que es importante ayudar a tus compañeros dentro y fuera del salón de clase.				X					X					X	
<b>N°</b>	<b>DIMENSIONES / items</b>															
	<b>DIMENSIÓN COMUNICACIÓN</b>				X					X					X	
06	Consideras que eres incapaz de expresar ideas de forma lógica y ordenada.				X					X					X	
07	Crees que el no poder comunicarse adecuadamente con los demás puede limitar tu capacidad para tomar decisiones responsables.				X					X					X	
08	Es importante que una persona sea capaz de comunicarse con los demás de forma correcta para poder expresar una idea adecuadamente.				X					X					X	
09	Crees que la comunicación es fundamental para tu proceso formativo.				X					X					X	
10	Consideras fundamental comunicarte de manera adecuada con tus compañeros y docente dentro del salón de clase				X					X					X	
<b>N°</b>	<b>DIMENSIONES / items</b>															
	<b>DIMENSIÓN ASERTIVIDAD</b>				X					X					X	
11	Consideras que expresar tus ideas con seguridad y confianza es una habilidad necesaria para la vida.				X					X					X	
12	Crees que una persona que dice sus ideas de manera coherente siempre obtiene los resultados deseados.				X					X					X	
13	Es importante para ti comunicarte con las palabras adecuadas para ser escuchado.				X					X					X	

14	Eres capaz de decir "no" con seguridad y confianza si es necesario.				X				X				X	
15	Piensas que el decir tus ideas adecuadamente te ayuda a tener una comunicación eficaz.				X				X				X	

Leer con detenimiento los ítems y calificar en una escala de 1 a 4 su valoración, así como solicitamos brinde sus observaciones que considere pertinente:

1. No cumple con el criterio	2. Bajo Nivel	3. Moderado nivel	4. Alto nivel
------------------------------	---------------	-------------------	---------------

Observaciones (precisar si hay suficiencia): \_\_\_\_\_ INSTRUMENTO CON INSUFICIENCIA PARA SER APLICADO \_\_\_\_\_

Opinión de aplicabilidad: Aplicable [ X ]      Aplicable después de corregir [ ]      No aplicable [ ]

Apellidos y nombres del juez validador. **CHUCAS GARCIA ERIK ADDERLY**      DNI: 45620617

Especialidad del validador (a):

Chiclayo, 03 de julio de 2023

<sup>1</sup>**Claridad:** El ítem se comprende fácilmente, es decir, su sintáctica y semántica son adecuadas.

<sup>2</sup>**Coherencia:** El ítem tiene relación lógica con la dimensión o indicador que está midiendo

<sup>3</sup>**Relevancia:** El ítem es esencial o importante, es decir debe ser incluido

**Nota:** Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión



.....  
 Mgtr. Chucas Garcia Erik Adderly  
 Psicólogo Educativo  
 I. C. PS. P 29792



PERÚ

Ministerio de Educación

Superintendencia Nacional de Educación Superior Universitaria

Dirección de Documentación e Información Universitaria y Registro de Grados y Títulos

## CONSTANCIA DE INSCRIPCIÓN EN EL REGISTRO NACIONAL DE GRADOS Y TÍTULOS

La Dirección de Documentación e Información Universitaria y Registro de Grados y Títulos, a través del Ejecutivo de la Unidad de Registro de Grados y Títulos, deja constancia que la información contenida en este documento se encuentra inscrita en el Registro Nacional de Grados y Títulos administrada por la Sunedu.

### INFORMACIÓN DEL CIUDADANO

Apellidos	CHUCAS GARCIA
Nombres	ERIK ADDERLY
Tipo de Documento de Identidad	DNI
Número de Documento de Identidad	45620617

### INFORMACIÓN DE LA INSTITUCIÓN

Nombre	UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO S.A.C.
Rector	LLEMPEN CORONEL HUMBERTO CONCEPCION
Secretario General	SANTISTEBAN CHAVEZ VICTOR RAFAEL
Director	PACHECO ZEBALLOS JUAN MANUEL

### INFORMACIÓN DEL DIPLOMA

Grado Académico	MAESTRO
Denominación	MAESTRO EN PSICOLOGÍA EDUCATIVA
Fecha de Expedición	13/12/19
Resolución/Acta	0407-2019-UCV
Diploma	052-075862
Fecha Matrícula	02/04/2019
Fecha Egreso	11/08/2019

Fecha de emisión de la constancia:  
04 de Julio de 2023



CÓDIGO VIRTUAL: 0001333799

**ROLANDO RUÍZ LLANTANE**  
EJECUTIVO  
Unidad de Registro de Grados y Títulos  
Superintendencia Nacional de Educación Superior Universitaria - Sunedu



Financiado digitalmente por:  
Superintendencia Nacional de Educación Superior Universitaria  
Módulo: Servidor de Agentes automatizado.  
Fecha: 04/07/2023 22:36:21-0590

Este constancia puede ser verificada en el sitio web de la Superintendencia Nacional de Educación Superior Universitaria - Sunedu ([www.sunedu.gob.pe](http://www.sunedu.gob.pe)), utilizando lector de códigos o teléfono celular empujando al código QR. El celular debe poseer un software gratuito descargado desde internet.

Documento electrónico emitido en el marco de la Ley N° Ley N° 27269 - Ley de Firmas y Certificados Digitales, y su Reglamento aprobado mediante Decreto Supremo N° 052-2008-PCM.

(\*) El presente documento deja constancia únicamente del registro del Grado o Título que se señala.

## Anexo 5. Validez y confiabilidad de los instrumentos.

### 5.1 VALIDEZ DEL INSTRUMENTO

ITEMS A CALIFICAR	CLASIFICACIÓN DE LOS JUECES				
	JUEZ 1	JUEZ 2	JUEZ 3	JUEZ 4	JUEZ 5
1	4	4	4	4	4
2	4	4	4	4	4
3	4	4	4	4	4
4	4	4	4	4	4
5	4	4	4	4	4
6	4	4	4	4	4
7	4	4	4	4	4
8	4	4	4	4	4
9	4	4	4	4	4
10	4	4	4	4	4
11	4	4	4	4	4
12	4	4	4	4	4
13	4	4	4	4	4
14	4	4	4	4	4
15	4	4	4	4	4

PROMEDIO	V
4	1.5
4	1.5
4	1.5
4	1.5
4	1.5
4	1.5
4	1.5
4	1.5
4	1.5
4	1.5
4	1.5
4	1.5
4	1.5
4	1.5
4	1.5
4	1.5
4	1.5
4	1.5
4	1.5
4	1.5
<b>V DE AIKEN</b>	<b>1.5</b>
	APLICANDO POLITOMICA)

## 5.2. CONFIABILIDAD

### ESTRATEGIAS LÚDICAS

#### Fiabilidad

Escala: ALL VARIABLES

#### Resumen de procesamiento de casos

		N	%
Casos	Válido	20	100.0
	Excluido <sup>a</sup>	0	.0
	Total	20	100.0

a. La eliminación por lista se basa en todas las variables del procedimiento.

#### Estadísticas de fiabilidad

Alfa de Cronbach	N de elementos
.908	15

## RELACIONES INTERPERSONALES

#### Fiabilidad

[ConjuntoDatos9]

Escala: ALL VARIABLES

#### Resumen de procesamiento de casos

		N	%
Casos	Válido	20	100.0
	Excluido <sup>a</sup>	0	.0
	Total	20	100.0

a. La eliminación por lista se basa en todas las variables del procedimiento.

#### Estadísticas de fiabilidad

Alfa de Cronbach	N de elementos
.801	15

## Anexo 6. Matriz de consistencia

Problemas de investigación	Objetivos de investigación	Hipótesis de investigación	Variables	Metodología
Problema general	Objetivo general	Hipótesis general	Variable independiente	Tipo de investigación
¿Cuál es la relación entre las estrategias lúdicas y las relaciones interpersonales en estudiantes de una Institución Educativa Privada de un Distrito de Chiclayo?	Determinar la relación entre las estrategias lúdicas y las relaciones interpersonales en estudiantes de una Institución Educativa Privada de un Distrito de Chiclayo	Existe relación significativa entre las estrategias lúdicas y las relaciones interpersonales en estudiantes de una Institución Educativa Privada de un Distrito de Chiclayo	Estrategias lúdicas	Tipo básica <b>Enfoque de investigación</b> Cuantitativo <b>Diseño de la investigación:</b> Diseño no experimental / transversal / correlacional
Preguntas específicas	Objetivos específicos	Hipótesis específicas	Dimensiones	<b>Población y muestra</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>¿Cuál es la relación entre las estrategias pre instruccionales y las relaciones interpersonales en estudiantes de una Institución Educativa Privada de un Distrito de Chiclayo?</li> <li>¿Cuál es la relación entre las estrategias coinstruccionales y las relaciones interpersonales en estudiantes de una Institución Educativa Privada de un Distrito de Chiclayo?</li> <li>¿Cuál es la relación entre las estrategias postinstruccionales y las relaciones interpersonales en estudiantes de una Institución Educativa Privada de un Distrito de Chiclayo?</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Identificar la relación entre las estrategias pre instruccionales y las relaciones interpersonales en estudiantes de una Institución Educativa Privada de un Distrito de Chiclayo</li> <li>Identificar la relación entre las estrategias coinstruccionales y las relaciones interpersonales en estudiantes de una Institución Educativa Privada de un Distrito de Chiclayo</li> <li>Identificar la relación entre las estrategias postinstruccionales y las relaciones interpersonales en estudiantes de una Institución Educativa Privada de un Distrito de Chiclayo</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Existe relación significativa entre las estrategias pre instruccionales y las relaciones interpersonales en estudiantes de una Institución Educativa Privada de un Distrito de Chiclayo</li> <li>Existe relación significativa entre las estrategias coinstruccionales y las relaciones interpersonales en estudiantes de una Institución Educativa Privada de un Distrito de Chiclayo</li> <li>Existe relación significativa entre las estrategias postinstruccionales y las relaciones interpersonales en estudiantes de una Institución Educativa Privada de un Distrito de Chiclayo</li> </ul>	Pre institucional Coinstruccional Postinstruccional <b>Variable dependiente</b> Relaciones interpersonales <b>Dimensiones</b> Empatía Comunicación Asertividad	<b>Población:</b> 59 estudiantes <b>Muestra:</b> 59 estudiantes Tipo de muestra no probabilística Muestreo intencional <b>Técnica de recolección de datos</b> Encuesta <b>Instrumento</b> Cuestionario



## **Anexo 7. Consentimiento Informado del Apoderado\*\***

**Título de la investigación:** Estrategias lúdicas y las relaciones interpersonales en estudiantes de una Institución Educativa privada de un Distrito de Chiclayo

**Investigadora:** ANNIE DEL ROCIO PUICAN GONZALES.

### **Propósito del estudio**

Estamos invitando a su hijo (a) a participar en la investigación titulada:

“Estrategias lúdicas y las relaciones interpersonales en estudiantes de una Institución Educativa privada de un Distrito de Chiclayo.”, cuyo objetivo es Determinar la relación entre las estrategias lúdicas y las relaciones interpersonales en estudiantes de una Institución Educativa Privada de un Distrito de Chiclayo.

Esta investigación es desarrollada por la estudiante de posgrado de la maestría en Psicología Educativa de la Universidad César Vallejo del campus sede Chiclayo, aprobado por la autoridad correspondiente de la Universidad y con el permiso de la institución educativa CIMA.



Describir el impacto del problema de la investigación.

Determinar la relación entre las estrategias lúdicas y las relaciones interpersonales en estudiantes de una Institución Educativa Privada de un Distrito de Chiclayo.

### **Procedimiento**

Si usted acepta que su hijo(a) participe y su hijo(a) decide participar en esta investigación:

1. Se realizará una encuesta donde se recogerá datos personales y algunas preguntas sobre la investigación: “Estrategias lúdicas y las relaciones interpersonales en estudiantes de una Institución Educativa privada de un Distrito de Chiclayo”
2. Esta encuesta tendrá un tiempo aproximado de 45 minutos y se realizará en el ambiente de su aula correspondiente de la institución educativa CIMA. Las respuestas al cuestionario serán codificadas usando un número de identificación y, por lo tanto, serán anónimas.

\* \* Obligatorio hasta menores de 18 años, consentimiento informado cuando es firmado por el padre o madre. Si fuese otro tipo de apoderado sería consentimiento por sustitución.

Su hijo puede hacer todas las preguntas para aclarar sus dudas antes de decidir si desea participar o no, y su decisión será respetada. Posterior a que su hijo haya aceptado participar puede dejar de participar sin ningún problema.

**Riesgo (principio de No maleficencia):**

La participación de su hijo en la investigación NO existirá riesgo o daño en la investigación. Sin embargo, en el caso que existan preguntas que le puedan generar incomodidad a su hijo tiene la libertad de responderlas o no.

**Beneficios (principio de beneficencia):**

Mencionar que los resultados de la investigación se le alcanzará a la institución al término de la investigación. No recibirá ningún beneficio económico ni de ninguna otra índole. El estudio no va a aportar a la salud individual de la persona, sin embargo, los resultados del estudio podrán convertirse en beneficio de la salud pública.

**Confidencialidad (principio de justicia):**

Los datos recolectados de la investigación deben ser anónimos y no tener ninguna forma de identificar al participante. Garantizamos que la información recogida en la encuesta a su hijo es totalmente Confidencial y no será usada para ningún otro propósito fuera de la investigación. Los datos permanecerán bajo custodia del investigador principal y pasado un tiempo determinado serán eliminados convenientemente.

**Problemas o preguntas:**

Si tiene preguntas sobre la investigación puede contactar con el Investigador (a) Puican Gonzales, Annie del Rocio, email: puicangonzalesannie@gmail.com y Docente asesor Dr. Ramos de la Cruz, Manuel, email: rdlacruzma@ucvvirtual.edu.pe

**Consentimiento**

Después de haber leído los propósitos de la investigación autorizo que mi menor hijo participe en la investigación.

Nombre \_\_\_\_\_ y \_\_\_\_\_ apellidos:  
.....

Fecha \_\_\_\_\_ y \_\_\_\_\_ hora:  
.....

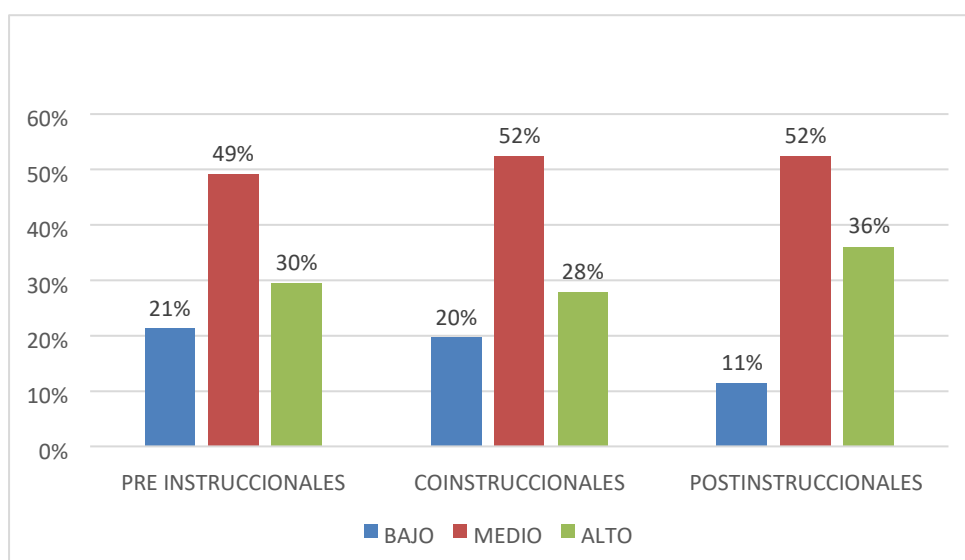


## Anexos de Resultados

Los resultados descriptivos, luego de la aplicación de los instrumentos se obtuvo los siguientes resultados:

### **Figura 2**

*Estrategias Lúdicas de los estudiantes de una institución educativa privada de Chiclayo.*



**Nota:** Procesamiento del cuestionario *Estrategias lúdicas*.

Interpretación:

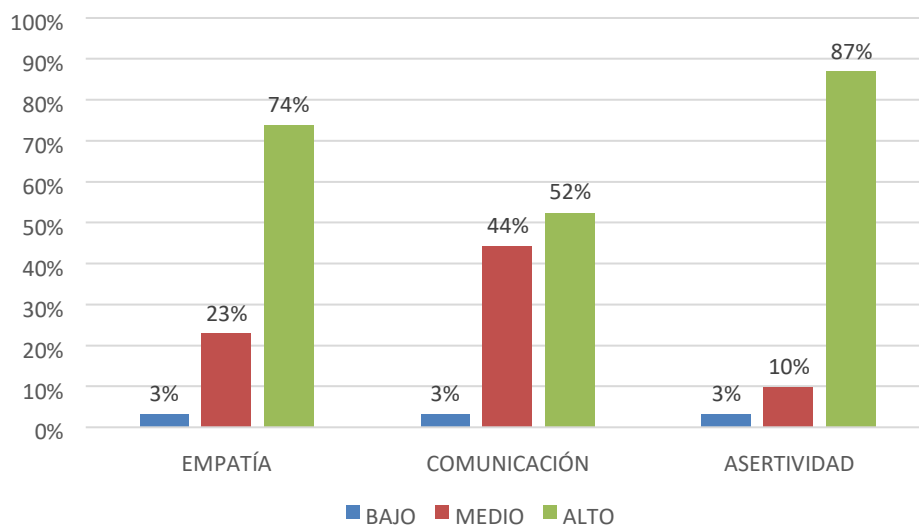
La figura 2 muestra la dimensión de las estrategias Pre instruccionales. En promedio, la mayoría de los encuestados tiene una calificación media del 49%, un porcentaje alto de 30% y un 21% en bajo nivel.

En la dimensión coinstruccionales los encuestados se encuentran en el nivel medio de 52%, en el nivel alto de 28% y en grado bajo 20%.

En la dimensión postinstruccionales, los resultados de los encuestados son 52% en el nivel medio, 36% en alto nivel y 11% en bajo grado.

**Figura 3**

*Relaciones interpersonales en estudiantes de una institución educativa privada de Chiclayo.*



**Nota:** Procesamiento del cuestionario *Relaciones interpersonales*.

Interpretación:

La figura 3 muestra los resultados de los encuestados por dimensión. En cuanto a la dimensión empatía, la mayor parte se ubican en alto nivel con 74%, 23% en nivel medio y el 3% en un nivel bajo.

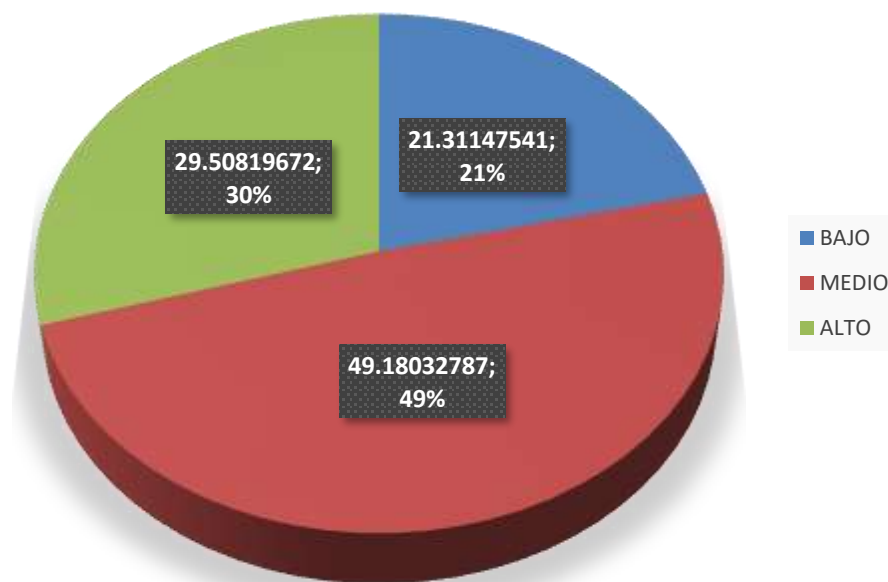
En la dimensión comunicación, los encuestados se ubican en un nivel superior con 52%, un 44% en nivel medio y bajo con 3%.

En la dimensión asertividad, los encuestados obtuvieron un puntaje alto de 87%, un nivel medio con 10% y el 3% en nivel bajo.

**Figura 3**

*Resultados por dimensiones de la variable Estrategias Lúdicas.*

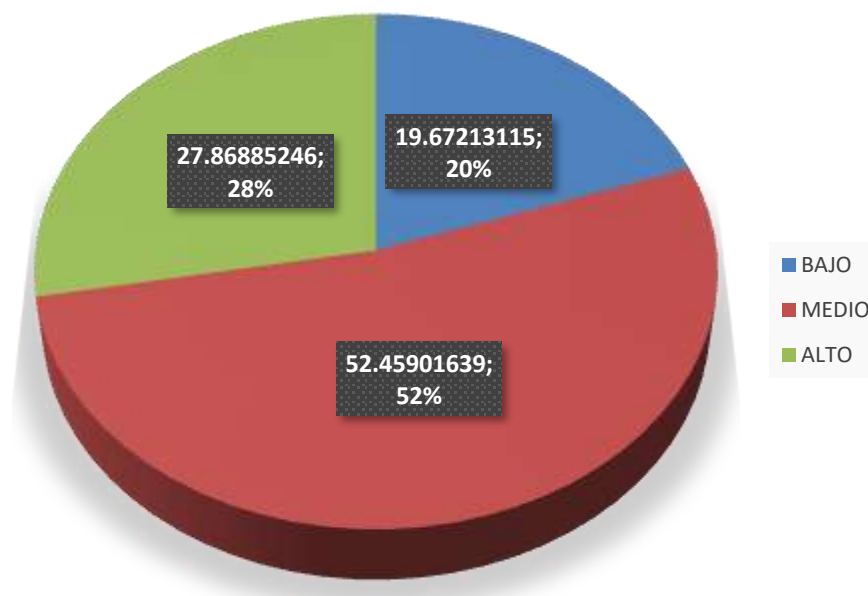
*Dimensión Pre instruccionales*



En la Dimensión Pre instruccionales, los resultados de los encuestados muestran que la totalidad de estudiantes se encuentran en el nivel MEDIO con 49%, continúa el nivel ALTO con 30%, y el nivel BAJO un 21%, lo que indica una mejora del nivel.

**Figura 4**

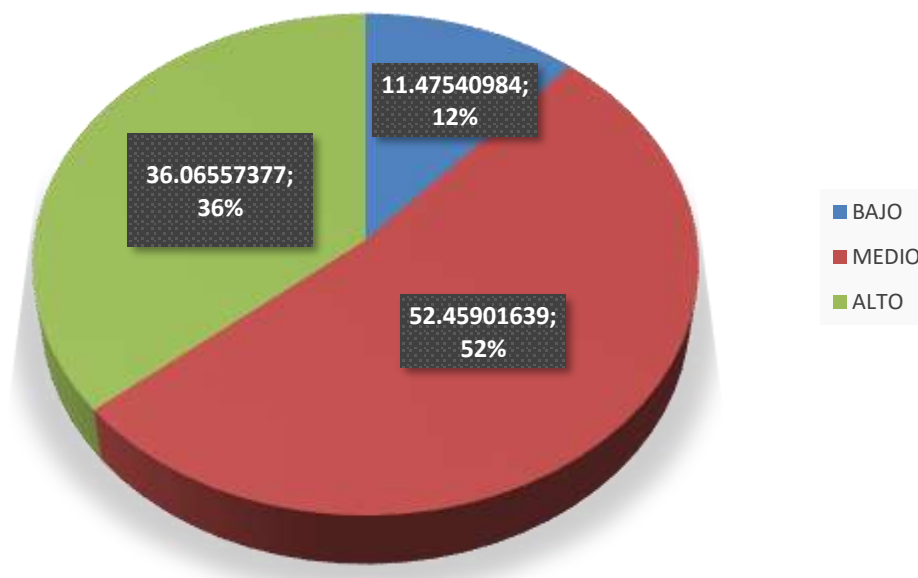
*Dimensión Coinstruccional*



En la Dimensión Coinstruccional, los resultados de los encuestados indican que gran parte de ellos se encuentran en el nivel MEDIO con (52%), ALTO con un (28%) y BAJO con un (20%), en conclusión, puede haber una mejora en el nivel.

**Figura 5**

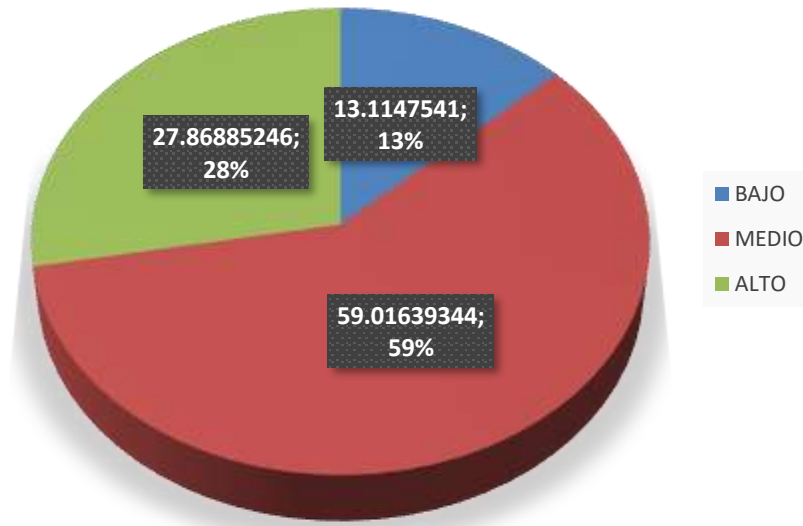
*Dimensión postinstruccional*



En la Dimensión Postinstruccional, los resultados muestran que buena parte de los encuestados se localizan en un nivel MEDIO con (52%), ALTO con un (36%), a diferencia del nivel BAJO con un (12%), lo que implica que los estudiantes con la dimensión, pueden mejorar con altura.

**Figura 6**

*Resultados de la variable de estudio Estrategias Lúdicas.*



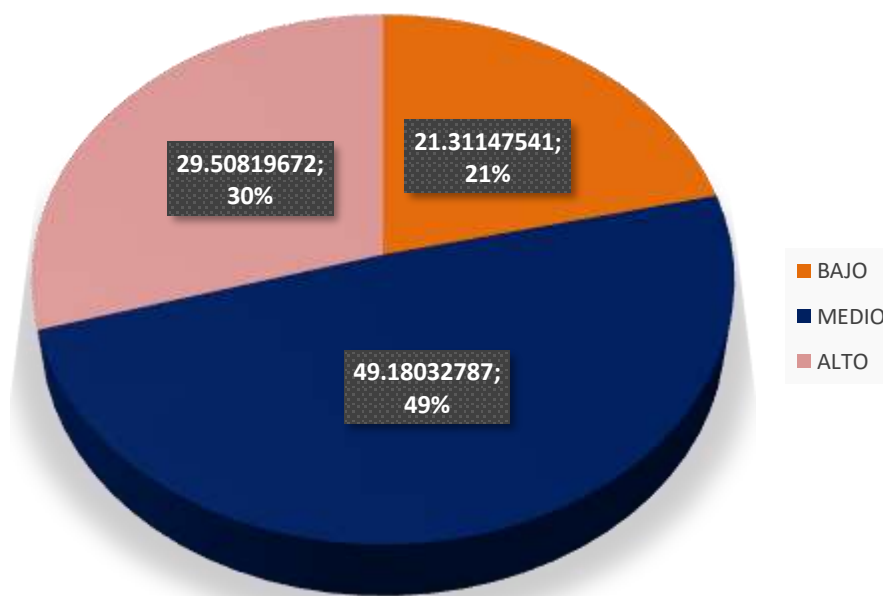
En las Estrategias Lúdicas, los resultados muestran que la mayor parte de los encuestados, se ubican en un nivel MEDIO con un 59%, ALTO con un 28%, y BAJO 13%, con este puntaje indica una mejora en la variable.



**Figura 7**

Resultados de las dimensiones de la variable Relaciones interpersonales.

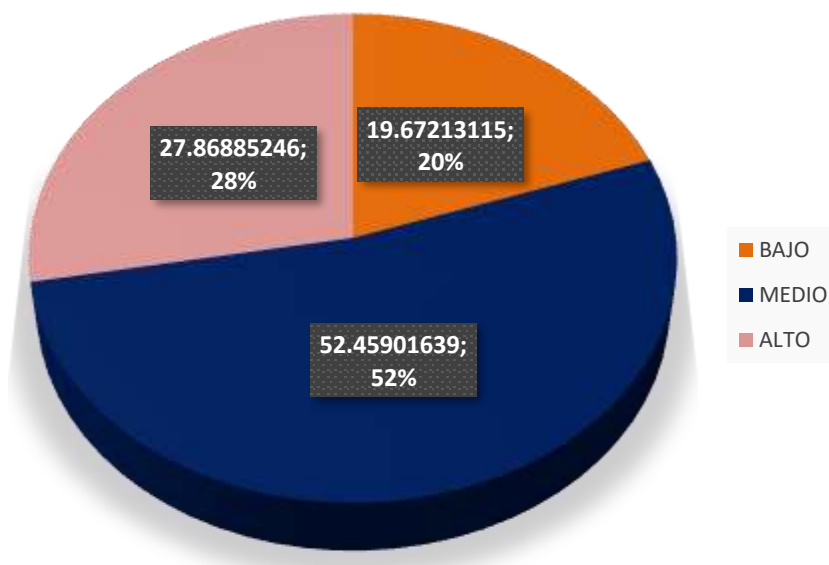
Dimensión Empatía



Los puntajes obtenidos por los encuestados en la dimensión Empatía, la totalidad se encuentran en nivel MEDIO con 49%, ALTO 30% y nivel BAJO con un 21%, en resumen, los estudiantes tienen dificultades con esta dimensión, y por lo tanto, necesitan mejorar.

**Figura 8**

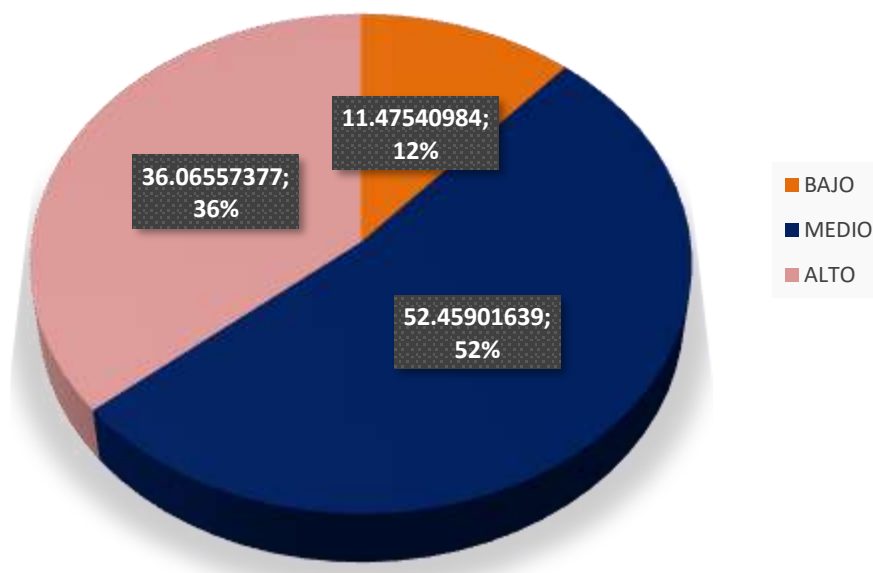
*Dimensión Comunicación*



Se ha observado que en los resultados de los encuestados de la dimensión Comunicación, la mayor parte se encontraron en el nivel MEDIO con 52%, continúa el nivel ALTO con 28%, y el nivel BAJO 20%. Finalmente, se denota una dificultad con dicha dimensión, por lo tanto, puede existir un mejoramiento.

**Figura 9**

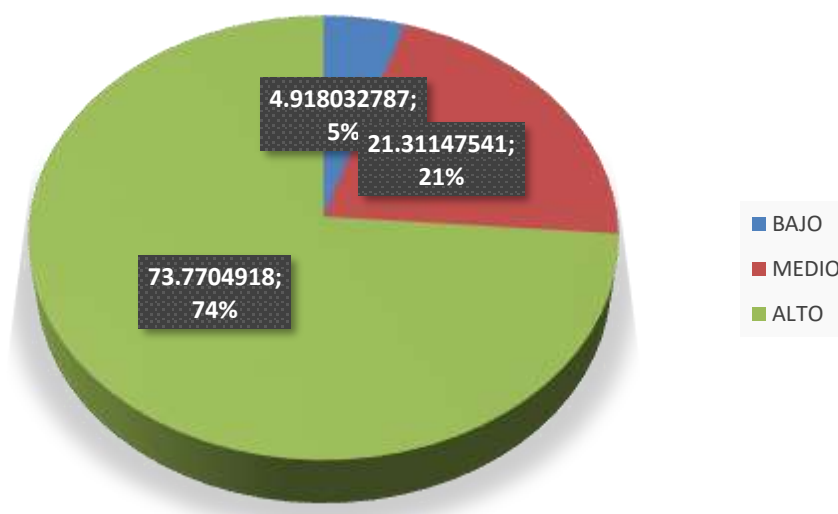
*Dimensión Asertividad*



En la dimensión Asertividad, los encuestados obtuvieron un puntaje MEDIO con 52%, ALTO con 36% y BAJO con un 12%. Estos resultados indican objeciones con esta mencionada dimensión, por tal razón, deben ser mejorados.

**Figura 10**

*Resultados de la variable de estudio Relaciones Interpersonales.*



En la variable Relaciones Interpersonales, los resultados muestran que en conjunto se sitúan en un nivel ALTO con 74%, MEDIO con un 21% y BAJO un 5%. En conclusión, los estudiantes tienen un buen nivel en esta variable.



**UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO**

**ESCUELA DE POSGRADO  
MAESTRÍA EN PSICOLOGÍA EDUCATIVA**

**Declaratoria de Autenticidad del Asesor**

Yo, RAMOS DE LA CRUZ MANUEL, docente de la ESCUELA DE POSGRADO MAESTRÍA EN PSICOLOGÍA EDUCATIVA de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - CHICLAYO, asesor de Tesis Completa titulada: "Estrategias lúdicas y las relaciones interpersonales en estudiantes de una Institución Educativa privada de un Distrito de Chiclayo", cuyo autor es PUICAN GONZALES ANNIE DEL ROCIO, constato que la investigación tiene un índice de similitud de 18.00%, verificable en el reporte de originalidad del programa Turnitin, el cual ha sido realizado sin filtros, ni exclusiones.

He revisado dicho reporte y concluyo que cada una de las coincidencias detectadas no constituyen plagio. A mi leal saber y entender la Tesis Completa cumple con todas las normas para el uso de citas y referencias establecidas por la Universidad César Vallejo.

En tal sentido, asumo la responsabilidad que corresponda ante cualquier falsedad, ocultamiento u omisión tanto de los documentos como de información aportada, por lo cual me someto a lo dispuesto en las normas académicas vigentes de la Universidad César Vallejo.

CHICLAYO, 26 de Julio del 2023

<b>Apellidos y Nombres del Asesor:</b>	<b>Firma</b>
RAMOS DE LA CRUZ MANUEL <b>DNI:</b> 17570208 <b>ORCID:</b> 0000-0001-9568-2443	Firmado electrónicamente por: RDELACRUZMA el 04-08-2023 16:03:34

Código documento Trilce: TRI - 0622399