

T_Maruja Mori y Trycia Tello_R_2023_TURNITIN.docx

 tesis

 tesis

 Escuela de Educación Superior Pedagógico Público "Tarapoto"

Detalles del documento

Identificador de la entrega

trn:oid:::12815:566855814

Fecha de entrega

12 mar 2026, 1:06 p.m. GMT-5

Fecha de descarga

13 mar 2026, 7:31 a.m. GMT-5

Nombre del archivo

T_Maruja Mori y Trycia Tello_R_2023_TURNITIN.docx

Tamaño del archivo

467.0 KB

47 páginas

14.751 palabras

78.820 caracteres




24% Similitud general

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

Filtrado desde el informe

- ▶ Bibliografía

Fuentes principales

- 22%  Fuentes de Internet
- 8%  Publicaciones
- 17%  Trabajos entregados (trabajos del estudiante)

Marcas de integridad

N.º de alertas de integridad para revisión

No se han detectado manipulaciones de texto sospechosas.

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

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

Fuentes principales

- 22% Fuentes de Internet
- 8% Publicaciones
- 17% Trabajos entregados (trabajos del estudiante)

Fuentes principales

Las fuentes con el mayor número de coincidencias dentro de la entrega. Las fuentes superpuestas no se mostrarán.

1	Internet	repositorio.escuelatarapoto.edu.pe	13%
2	Internet	hdl.handle.net	1%
3	Internet	repositorio.uladech.edu.pe	<1%
4	Trabajos entregados	Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública Santa Rosa on 2024-11-19	<1%
5	Trabajos entregados	uncedu on 2025-05-20	<1%
6	Publicación	Palomino Hilario, José. "Habilidades sociales en estudiantes de la IES "1° de Mayo...	<1%
7	Trabajos entregados	Universidad San Ignacio de Loyola on 2015-11-15	<1%
8	Internet	www.coursehero.com	<1%
9	Internet	renati.sunedu.gob.pe	<1%
10	Internet	repositorio.unc.edu.pe	<1%
11	Trabajos entregados	PREGRADO on 2025-10-24	<1%

12	Trabajos entregados	Universidad Cesar Vallejo on 2025-12-26	<1%
13	Internet	repositorio.ucv.edu.pe	<1%
14	Trabajos entregados	Universidad Cesar Vallejo on 2017-01-23	<1%
15	Internet	repositorio.uap.edu.pe	<1%
16	Trabajos entregados	Universidad Femenina del Sagrado Corazón on 2024-07-22	<1%
17	Trabajos entregados	Universidad Nacional del Centro del Peru on 2025-10-15	<1%
18	Trabajos entregados	tarapoto on 2024-07-05	<1%
19	Trabajos entregados	Foundation University, Islmabad on 2025-11-06	<1%
20	Trabajos entregados	Universidad Nacional del Centro del Peru on 2025-04-08	<1%
21	Internet	1library.co	<1%
22	Trabajos entregados	Universidad Cesar Vallejo on 2018-05-23	<1%
23	Trabajos entregados	Universidad para el Desarrollo Andino- AMT Account ID on 2024-10-14	<1%
24	Trabajos entregados	Universidad Cesar Vallejo on 2025-07-22	<1%
25	Trabajos entregados	Universidad Inca Garcilaso de la Vega on 2022-03-01	<1%

26 Trabajos entregados
PREGRADO on 2025-10-01 <1%

27 Internet
alicia.concytec.gob.pe <1%

28 Internet
es.scribd.com <1%

29 Trabajos entregados
Universidad Cesar Vallejo on 2016-03-03 <1%

30 Internet
apirepositorio.unu.edu.pe <1%

31 Trabajos entregados
CORPORACIÓN UNIVERSITARIA IBEROAMERICANA on 2025-05-05 <1%

32 Trabajos entregados
Universidad Cesar Vallejo on 2026-01-21 <1%

33 Trabajos entregados
Universidad Cesar Vallejo on 2016-09-24 <1%

34 Trabajos entregados
Universidad Nacional del Centro del Peru on 2025-01-25 <1%

35 Internet
archive.org <1%

36 Internet
9pdf.net <1%

37 Trabajos entregados
Facultad de Gestión Empresarial on 2026-02-26 <1%

38 Trabajos entregados
Universidad Andina Nestor Caceres Velasquez on 2025-07-01 <1%

39 Trabajos entregados
Universidad Catolica Los Angeles de Chimbote on 2020-01-21 <1%

40	Trabajos entregados	Universidad Catolica de Trujillo on 2018-11-30	<1%
41	Trabajos entregados	Universidad San Francisco de Quito on 2024-11-20	<1%
42	Internet	es.slideshare.net	<1%
43	Internet	www.clubensayos.com	<1%
44	Internet	www.isppei.com	<1%
45	Trabajos entregados	Commack Middle School on 2022-08-21	<1%
46	Internet	dubaikhalifas.com	<1%
47	Internet	repositorio.unjfsc.edu.pe	<1%
48	Internet	sernabernabeu.com	<1%
49	Internet	repositorio.usmp.edu.pe	<1%
50	Internet	www.slideshare.net	<1%
51	Trabajos entregados	PREGRADO on 2025-10-02	<1%
52	Trabajos entregados	Universidad Cesar Vallejo on 2016-03-03	<1%
53	Trabajos entregados	Universidad Cesar Vallejo on 2016-04-13	<1%

54	Trabajos entregados	University of Bucharest on 2025-10-22	<1%
55	Internet	krainaksiazek.pl	<1%
56	Internet	observatorio.campus-virtual.org	<1%
57	Trabajos entregados	Universidad Catolica de Trujillo on 2018-02-22	<1%
58	Trabajos entregados	Universidad Catolica de Trujillo on 2019-02-20	<1%
59	Trabajos entregados	Universidad Cesar Vallejo on 2023-08-01	<1%
60	Trabajos entregados	Universidad Cesar Vallejo on 2023-09-01	<1%
61	Trabajos entregados	Universidad Politécnica del Perú on 2026-02-03	<1%
62	Trabajos entregados	Universidad Pública de Navarra on 2024-08-01	<1%
63	Trabajos entregados	Universidad de Ciencias y Humanidades on 2023-05-26	<1%
64	Internet	www.takey.com	<1%
65	Internet	zagan.unizar.es	<1%
66	Trabajos entregados	PREGRADO on 2025-10-03	<1%
67	Trabajos entregados	Universidad Femenina del Sagrado Corazón on 2024-12-16	<1%

68

Publicación

Aguilar Quispe, Yony Adan. "La practica intercultural y las habilidades sociales en... <1%

69

Trabajos
entregados

Universidad Catolica de Trujillo on 2017-12-12 <1%

1

ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA "TARAPOTO"



TESIS

1

Juego como estrategia didáctica para mejorar las habilidades sociales en niños

TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADA DE EDUCACIÓN INICIAL

Autoras:

Br. Maruja Mori Reategui (0009-0003-4031-9614)

Br. Trycia Darina Tello Paredes (0009-0005-2997-4882)

1

Asesor:

Mg. Luis Ramirez Gonzales (0009-0003-4824-4848)

Línea de investigación:

Calidad-equidad-pertinencia de aprendizajes y condiciones de
educabilidad

Promoción 2023

Tarapoto – San Martín

2025

Resumen

9 La investigación titulada: Juego como estrategia didáctica para mejorar las habilidades
66 sociales en niños de 5 años tuvo como intención primordial determinar la mejora porcentual de
3 la aplicación del juego como estrategia didáctica en las habilidades sociales en los niños de 5
años del nivel inicial de la IE 218 de Tarapoto correspondiente a 2023. La investigación ha
surgido como la inquietud de observar a los niños de dicha entidad con rasgos de retraimiento,
poco comunicativos, vergüenza al hablar y las dificultades a ejecutar acción lúdicas o
académicas con sus compañeros. En base a esta problemática y contando con toda la
7 fundamentación legal se elaboró el proyecto, en el cual se elaboró la propuesta usando el juego
69 como estrategia didáctica, también una guía de observación que fue sometido al criterio de
1 expertos, los cuales le otorgaron por unanimidad el criterio de aplicabilidad y en el estudio
1 piloto se obtuvo $\alpha = 0.94$. En la variable el pre y post test del GC así como el pre test del GE
1 muestran promedios similares; en cambio el post test del GE presenta diferencias significativas
1 al registrar una media de 51.2 puntos, frente al pre test del mismo grupo de 33.1 puntos que
1 significa una diferencia de 18.1 puntos. En términos porcentuales equivale al 27.5% de eficacia
13 porcentual, esto se corrobora en la contrastación de la hipótesis en donde usando la prueba de
1 la U de Man Whitney se registró $Z = -4.789$ con $p < 0.001$, por lo cual se acepta la hipótesis
alterna.

Palabras clave: interacción social, juego infantil, educación lúdica, empatía y comunicación interpersonal

Introducción

Planteamiento del problema

Situación problemática

Los niños desde que nacen son seres eminentemente sociables, al interactuar con su familia o los cuidadores. Durante este proceso se establecen normas que permite moldear actitudes y desarrollar comportamientos construyendo así su personalidad, su amor propio, su autoestima, y respeto así mismo para posteriormente respeten a los demás. En este sentido, la habilidad social es fundamental para una buena relación y compartir experiencias con los demás en diferentes distintas áreas de la vida cotidiana; incluyendo la familia, las amistades y nuestra sociedad en general. El desarrollo de estas habilidades puede ayudar a fortalecer la seguridad personal y el amor propio, es decir, las habilidades sociales cumplen un papel esencial que favorecen el equilibrio afectivo, personal y el triunfo en la vida profesional.

Por tanto, la habilidad social en los niños hace alusión a un conjunto de aptitudes y formas de actuar que les permiten relacionarse de forma correcta y armoniosa con otros niños y adultos en diferentes situaciones o ámbitos educativos y sociales. Estas destrezas son factores primordiales en el avance emocional, cognitivo y social de los pequeños infantes, favorece a establecer relaciones positivas con los demás, a construir amistades y desarrollar una autoestima saludable. Los niños por ser interactivos pueden desarrollar habilidades sociales en actividades comunes que ellos día a día lo practican, mediante el juego, canciones, rondas, dialogo, cuentos, entre otros. Por ello, se tiene en cuenta la actividad más común que realizan los preescolares es el juego, considerando que el juego consiste en actuar de manera libre y natural, recreativa y de disfrute para los niños; favoreciendo su desarrollo integral e interactuando en su contexto cotidiano.

En este marco, UNICEF & The LEGO Foundation (2018) define que “el juego incorpora una base esencial en la ventaja de conocimientos y la mejora de las destrezas emocionales y de interacción social. Mediante las experiencias lúdicas, los niños desarrollan la capacidad de relacionarse con otros y de compartir, dialogar, negociar y solucionar conflictos, fortaleciendo también su capacidad para expresarse y afirmarse. Asimismo, el juego favorece el progreso de competencias en liderazgo y la convivencia armónica dentro del grupo”. (p. 8)

En el marco de la educación, el Ministerio de Educación (2019) enfatiza que “el juego es la más adecuada manera en que los niños encuentran para expresarse, donde se sienten libres y seguros de ser ellos mismos. Además, es una actividad que les ayuda a aprender”. (p. 9)

En esta perspectiva, en el proceso educativo como política educativa propone la franja durante el juego libre en los distintos espacios, acción que se desarrolla de manera permanente a lo largo de la jornada pedagógica del profesor, su propósito de esta actividad es desarrollar las capacidades y construcción de aprendizajes de los niños; asimismo, favorece la interacción, trabajo en equipo y comunicación entre los estudiantes. Al respecto, Fernández (2019), establece que “el juego es una valiosa recurso para el aprendizaje, dado que posibilita ayudar a los estudiantes a entender y regular sus propios conflictos internos; además de prepararlos para afrontar los desafíos y situaciones difíciles que probablemente encontrarán a lo largo de su existencia.” (p. 22)

Desarrollar las habilidades sociales en las I.E. permite poder fortalecer las habilidades de los niños, siendo estas las más necesarias para el arreglo social, porque ayuda compartir, aprender a escuchar a los demás y decir con palabras cómo se sienten, establece el manejo del propio comportamiento y la contención de tendencias agresivas. Es decir, estas habilidades sociales son desarrolladas mediante actividades pedagógicas y recreativas las que los involucrados participan activamente. La incorporación del infante al sistema educativo le permite desplegar las habilidades sociales, adaptándose a las exigencias del grupo social, respetando las normas y reglas de convivencia teniendo más posibilidad de interrelacionarse con personas, ya sea adulta o de su misma edad.

En el marco de nuestro ámbito regional de San Martín, específicamente en la IE 218, se observa que los niños de la sección Generosos presentan actitudes agresivas, son pocos sociables, no se respetan entre ellos y sobre todo no comparten sus juguetes durante el juego y mucho menos quieren compartir los materiales, lo que dificulta y limita su interacción entre niños y convivencia escolar; en consecuencia, deteriora las prácticas sociales. En función de lo expuesto, la investigación actual se centraliza en aplicar el uso de un juego como una excelente herramienta educativa, para poder optimizar las activas destrezas sociales en los pequeños infantes en el fortalecimiento de su manera de expresarse y comunicarse con los demás, escucha activa y la cooperación.

Formulación del Problema

4 La presente investigación busca determinar en qué porcentaje el juego como estrategia didáctica, mejora las habilidades sociales en los niños de 5 años de la IE N.º 218 de Tarapoto durante el año 2023. Asimismo, se pretende identificar específicamente en qué porcentaje dicha estrategia contribuye a mejorar la dimensión de la comunicación afectiva, ya que esta permite a los niños expresar emociones, sentimientos y establecer relaciones positivas con sus pares.

1 Del mismo modo, se busca conocer en qué porcentaje el juego favorece el control emocional, considerando que esta dimensión es fundamental para que los niños regulen sus emociones y conductas en situaciones cotidianas. Finalmente, se desea determinar en qué porcentaje el juego como estrategia didáctica mejora la dimensión de la empatía, dado que esta capacidad permite a los niños comprender y respetar los sentimientos de los demás, fortaleciendo así la convivencia y las relaciones interpersonales.

Justificación del problema

Teórica

4 La presente investigación tiene como soporte teórico el de las variables de estudio. En este sentido, desde la perspectiva de Vygotsky define al juego como una acción típica de la infancia, que permite a los niños resolver situaciones reales interactuando con quienes los rodean respetando su forma de ser y sus ideas. En relación a la variable habilidades sociales, el método de Emilia Reggio, aplica la enseñanza basada en las relaciones enfocándose en el vínculo del niño con sus compañeros y maestros; adquiriendo seguridad, sintiéndose identificado con sus compañeros. Siendo más activo, expresivo y capaz de enfrentar y solucionar situaciones en su entorno. Los resultados alcanzados en la investigación realizada permitirán evidenciar que el juego, utilizado como una estrategia didáctica, contribuye elocuentemente para poder desplegar sus buenas habilidades sociales en los infantes a partir de los resultados logrados a lo largo del proceso de la estrategia.

Práctica

La presente investigación generará un impacto significativo en la práctica pedagógica de la profesora, ya que le permitirá reflexionar críticamente sobre su quehacer educativo y fortalecer sus estrategias metodológicas en el aula. En este sentido, se promoverá el buen uso del juego como una estrategia didáctica fundamental, integrándolo de manera planificada y sistemática desde la organización hasta la ejecución de las acciones de aprendizaje. Asimismo, el juego se constituirá en una herramienta pedagógica que favorecerá un ambiente de aprendizaje dinámico, participativo e inclusivo, propiciando la buena relación constante entre los niños. De este modo, se contribuirá al progreso y la buena potenciación de las competencias sociales, concretamente en las dimensiones de capacidad de comunicación, escucha activa y cooperación.

Metodológica

El instrumento diseñado que se empleará en la ejecución del presente estudio contará garantizando los criterios de validez y confiabilidad indispensables para su aplicación no solo en esta investigación; sino también en otros trabajos de investigación afines, demostrando así su eficacia. Dicho instrumento será adecuado a un procedimiento a través de la revisión y validación llevada a cabo por profesionales especializados en investigación educativa, quienes se encargarán de valorar la claridad, pertinencia y coherencia de los ítems planteados. Asimismo, se considera que estos instrumentos podrán ser estandarizados, ya que su estructura y contenido guardan relación directa con el juego como estrategia didáctica para favorecer el buen desarrollo de las habilidades sociales en los infantes. En tal sentido, la validación del instrumento permitirá asegurar que los resultados conseguidos sean confiables, objetivos y relevantes para el contexto educativo, contribuyendo al fortalecimiento de estudios futuros en el normal ámbito de la educación inicial.

Objetivos de la investigación

La presente investigación tiene como objetivo general determinar la mejora porcentual de la aplicación del juego como estrategia didáctica en el desarrollo de las habilidades sociales de los niños de 5 años del nivel inicial de la IE N.º 218 de Tarapoto, durante el año 2023. Asimismo, se plantean como objetivos específicos determinar la mejora porcentual de dicha estrategia en la dimensión de la comunicación afectiva, considerando que esta favorece la expresión de emociones y el fortalecimiento de las relaciones interpersonales. Determinar la mejora porcentual en la dimensión de control emocional, dado que resulta fundamental para la autorregulación de las emociones y conductas en los niños. Finalmente, determinar la mejora porcentual en la dimensión de empatía, la cual contribuye al desarrollo de la capacidad de comprender y respetar los sentimientos de los demás, promoviendo una convivencia armónica en el contexto educativo.

Delimitación y limitaciones

En cuanto a las delimitaciones se tiene tres aspectos: la conceptual, que abarca los contenidos de las variables el juego como estrategia didáctica y las habilidades sociales con sus respectivas teorías y demás contenidos teóricos que le dan el sustento del conocimiento para el avance de esta investigación. Asimismo, la jurisdiccional que abarca el ámbito de las zonas urbana y periférica del distrito de Tarapoto zonas que tengan características similares. Por ende, en la delimitación temporal, en primer término, al tiempo que ha durado el desarrollo del

53 presente proyecto fue aproximadamente 01 año y en cuanto duración de la vigencia informativa tendrá un aproximado de 03 años. De igual forma, en la mejora de la presente investigación se tuvo una serie de limitantes entre los que se destacan: la información con alto nivel de credibilidad se encuentra en manos privadas y tiene un costo bastante elevado. Eso se superó tomando como referencia la información que ofrecen los repositorios universitarios, artículos científicos, revistas y algunos libros virtuales. Otra limitante fue la carencia de experiencia en el desarrollo de ese tipo de trabajos que fue superada con la asesoría respectiva.

Capítulo I: Marco teórico

Antecedentes de estudio

Internacionales

17
2
45
Brito (2021) en su investigación: “Las estrategias lúdicas para potenciar las destrezas sociales en infantes en edad preescolar de la “Unidad Educativa Fray Álvaro Valladares” Del Cantón Pastaza. Ambato. Ecuador. Tuvo como objetivo general, determinar la relevancia respecto a la ejecución de habilidades de juego en el perfeccionamiento sobre las destrezas sociales de los pequeños infantes en el ámbito de la educación inicial de la unidad educativa Fray Álvaro Valladares, dentro de la provincia de Pastaza. Su enfoque metodológico fue cuali-cuantitativo, que facilitó la obtención de información directamente de los estudiantes. Se utilizó la investigación sustentada en fuentes documentales y en la recolección directa de información. Concluye que, mediante el uso de acciones lúdicas que permiten favorecer el desarrollo integral y la convivencia social de los infantes evidencian una convivencia adecuada. Asimismo, el análisis de las preguntas 2 y 15 de la subescala de problemas de conducta permite confirmar la efectividad de las estrategias implementadas, ya que el 51 % de los participantes se ubica en la opción “frecuentemente”, lo que refleja resultados beneficiosos para potenciar las competencias sociales mediante el juego”.

20
20
Curso (2020) en su investigación: “Impulso de las capacidades acerca de la interacción y relación entre los alumnos de transición a partir de un plan educativo en una I.E. de Bucaramanga. Colombia. Tuvo como objetivo general: Potenciar las competencias sociales de los infantes en etapa de transición mediante una iniciativa de enseñanza en la institución pública de la ciudad de Bucaramanga. Su estudio ha empleado un enfoque cualitativo con un diseño descriptivo, se recurrió a la observación para recopilar datos, apoyándose en el registro pedagógico y el cuestionario aplicado como instrumentos. Concluye que, a partir de los registros ejecutados en el aula y en diversos espacios de la I.E., utilizando a través del diario pedagógico y del cuestionario. La investigadora concluye que, la población estudiada presenta debilidades en sus habilidades sociales. Estas se evidencian en las dificultades para interactuar e integrarse de manera espontánea con sus pares, en la escasa comunicación asertiva y en las dificultades para identificar y expresar y regular emociones, sentimientos y opiniones, tanto propias como de los demás. Asimismo, se evidencia una insuficiente capacidad para prevenir y resolver conflictos”.

55
Sanz (2020) en su investigación: “El Desarrollo de las buenas habilidades sociales mediante las prácticas lúdicas interculturales: Propuesta de Intervención. España, tuvo como

objetivo general elaborar y valorar un plan de intervención educativa en Educación Primaria fundamentada en juegos del mundo. Concluye que, mediante la elaboración de esta propuesta de intervención se ha evidenciado la relevancia de los juegos del mundo como una herramienta para el aprendizaje multicultural e intercultural, ya que favorecen la inclusión de los estudiantes, promueven un ambiente laboral fundamentado en el respeto y facilitan la inclusión de todos los alumnos de manera inclusiva. Esta temática resulta esencial para el desarrollo pleno del estudiantado, por lo que es necesario incorporarla en los distintos niveles educativos, adecuándola a las características de cada etapa, con el fin de fomentar desde la infancia temprana, la interacción social, la integración y el respeto hacia personas de culturas distintas a la propia”.

1 Samper y Muñoz (2019) en su estudio titulado: “El buen uso del juego como recurso para el fortalecimiento de habilidades para la interacción en la escuela”. Un estudio teórico en Barranquilla, Colombia. Su trabajo de investigación tuvo como objetivo general: Reconocer la relevancia del juego como recurso para el progreso y fortalecimiento de las habilidades sociales en infantes dentro del entorno escolar. El enfoque de su investigación se realiza una revisión bibliográfica y concluye que, se observa de manera evidente que la realización de juegos sociales y cooperativos admite a los alumnos ejercer habilidades; incluyendo la capacidad de escuchar con atención y comunicarse de forma comprensible y considerada. La capacidad de dialogar y la comprensión hacia los demás, lo que favorece el desarrollo y la consolidación de relaciones interpersonales positivas satisfactoria. Asimismo, los hallazgos obtenidos evidencian la necesidad de incorporar habilidades basadas en actividades lúdicas y el juego con los infantes, especialmente en la etapa preescolar y en la infancia temprana, cuando se inicia el desarrollo de la dimensión social e interpersonal.”.

Nacionales

21 Curo (2022) en su investigación: “Estrategias didácticas cooperativas para el buen fortalecimiento de estas destrezas sociales en los infantes de 5 años de la I.E.I. Pampa Yanaoco, distrito, provincia de Huancane, región de Puno, 2020. Puno, Perú. El objetivo general fue determinar de qué manera los materiales educativos influyen en el examinar cómo las estrategias de enseñanza basadas en la cooperación ayudan a poder fortalecer las habilidades sociales en infantes de cinco años. En consecuencia, el estudio se realizó desde un enfoque cuantitativo, con un nivel explicativo y un diseño preexperimental. Para la recolección de la información se manejó la lista de cotejo como instrumento, utilizando la observación como técnica de investigación. Concluye que los buenos resultados logrados se confirma la hipótesis

de investigación, que plantea que las estrategias didácticas basadas en el trabajo cooperativo tienen un efecto significativo en la promoción de las capacidades sociales, en infantes de 5 años de la I.E.I. Pampa Yanaoco, distrito y provincia de Huancané, región Puno, durante el año 2020”.

Aquino (2020) en su investigación: “El uso del juego de roles como herramienta pedagógica para desarrollar las habilidades sociales en infantes de cuatro años de la I.E.I. San Judas Tadeo, Huánuco, 2019. Tuvo como objetivo general establecer el grado en que el juego de roles aplicado como habilidad educativa, favorece el fortalecimiento de las competencias sociales en infantes de 4 años de la I.E.I. San Judas Tadeo de Huánuco, durante el año 2019. El estudio se desarrolló bajo un enfoque cuantitativo, empleando un diseño preexperimental que consistió en la aplicación de un pretest y un postest a un único grupo experimental. La muestra estuvo integrada por 16 niños de cuatro años del nivel inicial. Para la contrastación de la hipótesis se manejó la prueba estadística de Wilcoxon. Concluye que, se comprobó que el juego de roles, utilizado como la buena estrategia didáctica, contribuye de manera significativa al Fortalecimiento de las competencias sociales en infantes de cuatro años de la I.E.I. San Judas Tadeo de Huánuco, durante el año 2019 ($p = 0,001$), alcanzándose un nivel de desarrollo promedio del 31 %”.

Ayala (2020) en su investigación: “El desarrollo de las buenas habilidades sociales a partir de una metodología Reggio Emilia y el enfoque del Bachillerato Internacional en infantes de 3 a 5 años en Lima, Perú. Tuvo como objetivo general comparar el avance en las competencias de relación social en alumnos de 3 a 5 años que concierne a escuelas con metodología Reggio Emilia, y los alumnos que asisten a escuelas que aplican la metodología del Bachillerato Internacional, mediante la aplicación de una misma prueba de observación al inicio y al final del año escolar. La metodología empleada en la investigación se trata de un estudio con enfoque asociativo-comparativo, cuyo objetivo es analizar una conexión funcional entre las variables mediante la comparación de grupos, utilizando un diseño longitudinal. Concluye que, se identificaron diferencias previas entre los niños, sin embargo, no es posible determinar desde cuándo se presentan ni si estas se deben a la primera exposición al método. Los resultados obtenidos del análisis de regresión lineal múltiple muestran que la variable tiempo actúa como un predictor significativo”.

Oviedo (2020) en su investigación: “Las habilidades sociales en niños preescolares de Lima Metropolitana, Perú. Siendo su objetivo general representar a las habilidades sociales de infantes de estudio precolar entre los 3 a 5 años de Lima metropolitana. Su investigación desarrollada es una revisión narrativa. Concluye que, las habilidades sociales se construyen

desde la infancia temprana y continúan fortaleciéndose a lo largo del tiempo. Estas habilidades se aprenden progresivamente y su desarrollo puede verse favorecido por determinados rasgos de la personalidad. El entorno familiar y la escuela ejercen un gran dominio en la infancia, por lo que merece especial atención”.

3 Ochoa, (2020) en su investigación: “El juego como método pedagógico en el progreso de las habilidades sociales en pequeños de 5 años en Chíncha, Perú. Tuvo como objetivo general determinar la correspondencia entre la incorporación de las diferentes estrategias lúdicas, así como el perfeccionamiento de habilidades sociales de convivencia en infantes de 5 años, empleando una metodología descriptiva. Concluye que se evidencia una relación directa entre la aplicación en relación con las actividades lúdicas y la optimización de las capacidades sociales orientadas a la convivencia en infantes de cinco años, ya que a través del juego los niños logran desenvolverse con mayor seguridad y fortalecer sus conexiones interpersonales; facilitando la comunicación y la expresión de emociones e ideas, lo cual favorece la buena mejora de sus habilidades sociales”.

11 Salas (2020) en su investigación: “El uso de juegos colaborativos en el desarrollo de las competencias sociales de los alumnos de la I.E. Hatun Xauxa de Sausa, Junín. Huancavelica. Perú, tuvo como objetivo general analizar la contribución de los juegos diferentes cooperativos al progreso de las habilidades sociales en infantes de la I.E. Hatun Xauxa de Sausa, Junín, durante el año 2020. El estudio floreciente se caracterizó por ser de carácter aplicado y nivel explicativo, basado en el método científico, y utilizándose el diseño preexperimental. Concluye: Se comprobó que los juegos cooperativos tienen una influencia demostrativa en el perfeccionamiento de las habilidades sociales de los infantes de la I.E. Hatun Xauxa de Sausa, ubicada en Junín, durante el año 2020”.

Locales / regionales

Bases teóricas

Juego como estrategia

Conceptualización

19 El juego conocido también como una actividad de recreación o actividad lúdica favorece el progreso motor y cognitivo de los infantes; asimismo, como estrategia de enseñanza motiva y despierta el interés de los estudiantes, favorece la atención y concentración. Por lo que, el juego constituye un componente esencial del buen proceso de aprendizaje y desarrollo durante la primera infancia. Es una representación natural en la que permite a los infantes conocer, explorar y comprender su realidad, desarrollan sus habilidades y establecen conexiones con

otros, brinda a los infantes la oportunidad de jugar libremente y estructurada para fomentar su crecimiento y desarrollo óptimo.

Para Andrade (2020), “El juego es una forma de recreación que cumple una función primordial en el desarrollo del infante, ya que toda acción lúdica que ayuda a ampliar su entendimiento de la vida y de la interacción social que se dan en ella. Además, el juego ocupa un lugar central en su cotidianidad, siendo una de las principales actividades a su alcance como medio de disfrute. Por ello, se convierte en una necesidad fundamental para favorecer el equilibrio físico y mental del niño, así como para la construcción de sus aprendizajes”. (p. 134) “La actividad más relevante para el niño es jugar, ya que le permite estimularse y desarrollarse en distintas áreas, tales como la motricidad, las capacidades cognitivas y las habilidades socioemocionales. Asimismo, el juego en los niños cumple una función educativa y favorece el desarrollo de sus buenas capacidades creativas, por lo que se reconoce como una herramienta útil para entender la realidad que los rodea”. (Arévalo y Carreazo, 2016, p. 8)

Asimismo, se considera al juego como una acción esencial en la infancia, es también un medio clave en el proceso de aprendizaje y el avance global en las distintas áreas del desarrollo infantil. Por lo tanto, es importante que se fomente y apoye el juego en el entorno de los niños, tanto en el hogar como en el entorno de aprendizaje, para suscitar un progreso sano y equilibrado en todas las áreas de sus vidas. Sin embargo, el juego también facilita una forma de expresión y comunicación para los infantes, ya que pueden representar sus pensamientos, deseos y emociones a través de las acciones y los escenarios que crean.

Estrategia didáctica en el proceso educativo del nivel inicial

Las estrategias didácticas como técnicas permiten activar los procesos cognitivos en los estudiantes, al establecer relaciones, comparaciones, acomodaciones, recreaciones y desarrollo del pensamiento complejo. Enseñar empleando estrategias didácticas orientadas a los infantes permite reconocer, demostrar y sentir sus emociones al establecer referentes positivos de expresión y socialización que fomentan el amor propio y la autoaceptación, respetar a los demás, integrarse a un grupo de trabajo, comprender a compañeros y desarrollando habilidades para resolver problemas.

Para Feo (2015), “las estrategias didácticas entendidas como procedimientos, métodos y actividades organizan las acciones del docente y los niños para diseñar y cumplir las metas establecidas en el proceso educativo, permitiendo que el estudiante participe activamente y aprenda de manera reflexiva” (p. 222). El docente cuando utiliza la didáctica durante las actividades pedagógicas lo realiza a través de la planificación de secuencias que organiza y

diseña el proceso de construcción del saber con el objetivo de guiar a los estudiantes en su aprendizaje. “Las estrategias ayudan poder orientar al fortalecer las competencias sociales en los infantes, permitiéndoles regular sus emociones y aprender que los conflictos no se resuelven mediante la violencia, sino a través de formas pacíficas y dialogadas” (Aguaded y Valencia, 2017). En este marco, las estrategias didácticas constituyen un grupo de estrategias empleadas por el profesor para poder facilitar el proceso educativo, favoreciendo que los alumnos reconozcan y comprendan sus emociones, expresen sus sentimientos y logren regularlos.

Importancia del aprendizaje a través del juego en el proceso educativo

El juego favorece el desarrollo humano, ya que proporciona condiciones para aprender, socializar, resolver problemas y fomentar la creatividad, además promueve el progreso de la comunicación. El permite a los infantes desenvolver habilidades sociales, cognitivas, físicas y emocionales, y adquirir conocimientos esenciales para su desarrollo personal y crecimiento y social. En esta perspectiva, UNICEF & The LEGO Foundation (2018) establecen que el juego es relevante en esta etapa infantil para el progreso del aprendizaje teniendo las características siguientes: (p. 7)

El juego es provechoso, los niños utilizan el juego como medio para entender su entorno y dar sentido a sus experiencias, relacionándolas con conocimientos y vivencias previas, expresando sus experiencias e interpretaciones. Asimismo, ***el juego es divertido***, los niños cuando juegan con los adultos se divierten y se ríen libremente, cada juego tiene sus propias reglas y retos en la que todos los participantes respetan lo establecido para realizar el juego y se diviertan sin limitaciones, la experiencia genera, en términos generales, sentimientos de alegría, motivación y goce.

El juego invita a la participación activa, los niños normalmente se involucran y participan del juego profundamente, estas pueden ser combinadas con actividades físicas, mental y verbal; por lo que, la participación activa durante el juego es amena y contagiante, que tan solo con observar invita a las personas a involucrarse. ***El juego es interactivo***, los infantes juegan para implementar sus capacidades, explorar nuevas posibilidades y enfrentarse a nuevos desafíos, lo que promueve un aprendizaje más relevante y duradero. Teniendo al ***juego como socialmente interactivo***, el juego posibilita que los niños expresen ideas y comprendan a los demás mediante la interacción social, estableciendo las bases para la construcción de conocimientos más profundos y relaciones interpersonales más sólidas. (UNICEF & The LEGO Foundation, 2018, p. 7)

En el buen ámbito educativo, el Ministerio de Educación (2019) establece que “la irrelevancia del juego en el crecimiento y aprendizaje de los infantes tiene características propias que se detallan (p. 10). ***El juego es una manera de comunicación***, mediante este juego se comunican los intereses y permite interpretar la realidad y constituye un medio de expresión libre que caracteriza al lenguaje oral. ***El juego es libre***, el placer y disfrute no es acción impuesta, los participantes juegan libremente haciendo uso de recursos o materiales del entorno, este tipo de juego permite realizar diversas actividades lúdicas.

Por otro lado, el juego se da en un tiempo y espacio, el juego sigue una orden o secuencia, un compás y una coherencia, este tipo de juego brinda a la posibilidad para los infantes de desplazarse por todo el espacio realizando movimientos corporales coordinados. ***Se detalla que el juego es incierto***, el juego no está predeterminado su duración va de acuerdo a los participantes y sus necesidades. Por ende, el ***juego es creador***, en este tipo de juego al emplear materiales no estructurados, el espacio se transforma, lo que se relaciona con una función de acuerdo a la actividad a realizar. ***También tiene sus propias reglas***, las normas establecidas en el juego son acordadas por todos los infantes participantes.

Tipos de juegos en el desarrollo del proceso educativo de enseñanza y aprendizaje inicial

Juego popular o tradicional

“Los juegos tradicionales consisten en actividades que promueven la interacción cercana entre quienes participan.” (Samper y Muñoz, 2019, p. 29). Los juegos tradicionales varían según el contexto y pueden tener diferentes nombres y variaciones, pero comparten la característica de haber sido practicados durante mucho tiempo en una comunidad y transmitidos oralmente de padres a hijos. Los juegos tradicionales son aquellos que se han heredado que se transmiten de una generación a otra dentro de un contexto cultural o comunitario determinado; estos juegos generalmente poseen raíces históricas se juegan de manera popular, a menudo al aire libre, sin depender de la tecnología moderna. Los juegos tradicionales más conocidos son: kiwi, salta soga, gallinita ciega, escondida, el tesoro escondido, stop, la momia, adivina quién es, entre otros.

Juego simbólico

“El juego simbólico favorece el aprendizaje en múltiples áreas, ofreciendo a los niños la oportunidad de desarrollar su pensamiento al máximo. Además, resulta fundamental para expresar su mundo interno y promover su crecimiento socioemocional”. (Ministerio de Educación, 2019, p. 16). El juego simbólico o juego imaginativo es una manera mediante la cual los niños utilizan la imaginación y crean escenarios o situaciones ficticias en las que representan roles o personajes. En este ejemplo de juego, los infantes usan elementos del entorno o creados por la imaginación que los niños usan para representar a otros, y a menudo actúan como si estuvieran en situaciones que pueden ser inventadas o inspiradas en la vida real. El desarrollo de este juego se realiza en un espacio seguro y libre, permitiendo a los participantes simular o imitar los roles de las personas de su entorno (familia, profesora, personajes de ficción o cuentos, animales, etc.). Asimismo, para realizar este juego se utiliza vestimentas u otros materiales a que se asigna una función dentro del juego.

Juego Tranquilo o de Mesa

Los juegos de mesa potencian capacidades cognitivas como prestar atención, el razonamiento, la concentración y la capacidad de abstracción, al mismo tiempo que fortalecen competencias socioafectivas, incluyendo el manejo de emociones, las relaciones sociales y la convivencia. “Los juegos de mesa estimulan aspectos de la personalidad del infante, habilidades como la paciencia, la atención sostenida y la capacidad de manejar la frustración”. (Herrera, Lázaro y Vásquez, 2020, p. 37). En el entorno educativo, los juegos de mesa pueden verse como un recurso innovador y atractivo, que ofrece una alternativa efectiva para fomentar habilidades que contribuyan a potenciar los procesos de aprendizaje. “Los juegos de mesa constituyen un recurso pedagógico relevante para el aprendizaje, ya que favorecen el desarrollo e integración de diversas competencias, habilidades y valores necesarios para el desarrollo integral del individuo y su participación activa en la comunidad”. (Regincós, 2018, p.143)

Juego dramático

“El juego dramático comprende actividades que permiten representar situaciones reales, acontecimientos o escenarios fantásticos. Se desarrolla a través de la actuación, combinando la expresión corporal y verbal, con el propósito de realizar imitaciones mediante gestos, mímicas, movimientos, acciones y, especialmente, el uso del lenguaje”. (Loayza y Burgos, 2019, p. 31). Asimismo, García (1996 citado por Vergara, Avendaño, Jara y Salgado, 2021), define que “el juego dramático es una acción espontánea mediante la cual se realiza en el aula y se orienta a

la expresión artística. Los personajes son seleccionados por los propios niños y niñas a partir de una propuesta oral, lo que permite la modificación de roles, fomenta la improvisación y prioriza el proceso creativo”. (p. 22). En este mismo contexto, el juego dramático conocido como juego teatral permite crear situaciones, personajes y acciones en un determinado espacio, con el fin de que los niños adquieran conocimientos a expresarse, a escuchar, a pensar, a coordinar los movimientos de su cuerpo, haciendo uso de materiales como: máscaras, disfraces y montaje.

Juego de roles

Los juegos de roles llamados también como buenos juegos de interpretación o juegos de imitación, son acciones en las cuales los participantes asumen roles o personajes ficticios y actúan como si fueran ellos mismos en situaciones imaginarias o inspiradas en la realidad cotidiana. Dentro de este tipo de juego, los jugadores toman el papel de diferentes personajes y se involucran en interacciones y situaciones de juego que a menudo involucran diálogos y escenarios improvisados. Para Polo-Acosta et al (2018), “el juego de roles se ha empleado como una habilidad pedagógica destinada a poder promover relaciones armoniosas y favorecer el progreso de los estudiantes, al promover para que ellos interioricen y expresen diferentes roles dentro de contextos basadas en la vida real”. (p. 870). En síntesis, los juegos de roles constituyen una buena forma divertida y valiosa de aprendizaje y socialización para niños y adultos por igual, y ofrecen una oportunidad para explorar y experimentar de manera segura situaciones y roles diferentes a los propios.

Juego corporal

Los juegos corporales son las acciones lúdicas que brinda dar a brindar a los niños la oportunidad de compartir sus emociones, ideas y vivencias para comunicar el yo interior al contexto que le rodea. “La expresión corporal es la habilidad del cuerpo para mostrarse tal como es ante el entorno, utilizando un lenguaje característico compuesto por medio de gestos, expresiones del rostro y acciones corporales que involucran posturas, contacto físico y manejo del espacio” (Carbonell et al., 2018 citado por Jumbo, 2022, p. 13). Los juegos corporales pueden referirse a quienes utilizan los movimientos de su cuerpo para poder expresar ideas, emociones, alegrías y sensaciones. Asimismo, favorece la coordinación y maduración de los movimientos gruesos y finos del cuerpo. En este marco conceptual, los juegos corporales son esenciales para el aprendizaje de las materias escolares, ya que incluyen el control del

movimiento corporal, la organización espacio-temporal y la comprensión del espacio, acciones que contribuyen al desarrollo y maduración de estos procesos.” (Oqueso, 2019, p. 33)

Sustento teórico del juego como estrategia didáctica según Vygotsky

Lev Vygotsky propone el “enfoque socio histórico cultura, centrada en la relación del sujeto con el ambiente. Es indispensable basarse en una teoría relacionada con las prácticas sociales que intervienen en esta relación, así como con una teoría de la actividad que pueda integrarse a dichas prácticas”. (Bravo y Concepción, 2014, p. 30)

Vygotsky mantiene que el juego constituye una acción social mediante la cual el niño, al interactuar con sus compañeros, se apropia de los elementos de su cultura; asimismo, aprende las conexiones sociales esenciales de su cultura al imitar y adaptarse a las conductas de los adultos. En esta actividad lúdica que el infante realiza, se demuestra que el niño demuestra seguridad y dispuesto a crear, experimentar, afirmado su autocontrol para conseguir sus metas porque están de acuerdo con sus posibilidades reales de gratificación personal.

Este pedagogo implementa el concepto de las zonas de desarrollo próximo, que hace referencia en relación con el estado actual de sus habilidades cognitivas, que es la capacidad lograda para solucionar problemas de manera autónoma y sin asistencia de otros. Mientras que el nivel de progreso de potencial hace referencia a la habilidad de resolver problema con la supervisión de un adulto o de su par. Asimismo, este autor considera en su teoría el progreso del juego a lo largo de la etapa infantil las siguientes fases evolutivas: La primera fase propone dos niveles: aprender lúdicamente las funciones reales que los juegos tienen en el entorno sociocultural. La fase segunda se refiere a aprender a sustituir metafóricamente las funciones de los objetos; va desde los tres a seis años. Esta fase despierta el interés infantil por comprender el mundo que la rodea de los adultos lo construyen íntimamente y lo representan. Produciéndose en pensamiento egocéntrico que favorece el intercambio lúdico de roles de carácter imitativo.

Habilidades Sociales

Conceptualización

Las habilidades sociales constituyen una serie de distintos comportamientos que admiten a una persona desplegar de forma eficaz y armónica en diversas situaciones, tanto a nivel personal como en las relaciones con los demás. Estas habilidades involucran la habilidad para comunicar de forma adecuada y asertiva las emociones, posturas, motivaciones y puntos de vista en un determinado momento o circunstancias particulares en las que se encuentre. Para Caballo (1993 citado por Aquino, 2020) define que: “Las habilidades sociales constituyen una secuencia de acciones que puedan facilitar a la persona desenvolverse de manera conveniente

2

según el contexto y la situación” (p. 13). Las habilidades sociales resultan esenciales para la formación de relaciones armoniosas con otras personas, resolver conflictos, comunicarse de modo efectiva, mostrar capacidad de empatizar con otros y reconocer sus sentimientos. Las habilidades sociales se reflejan en la forma de interactuar con las personas. En otros contextos definen cómo la forma de convivir con los demás respetando sus opiniones e ideas; asimismo, aceptándoles tal y como son. Estas habilidades son también el conjunto de actitudes de la persona en un argumento interpersonal donde expresa sus sentimientos y emociones.

En esta perspectiva, podemos fomentar el avance de las capacidades sociales en los niños desde los primeros años es crucial para promover la salud emocional y el desarrollo de conexiones sociales positivas del niño a lo largo de su vida. Los adultos (padres, educadores y cuidadores), pueden cumplir una función relevante al modelar y enseñar estas habilidades, proporcionando un ambiente seguro y favorable, protegido de apoyo donde los pequeños infantes puedan ejercitar y mejorar sus competencias sociales. En consecuencia, Caballo (2015 citado por Sanz, 2020) precisa a las buenas habilidades sociales “como la suma de buenas conductas que un niño requiere para interactuar de manera efectiva y gratificante tanto con otros niños como con adultos. Para lograrlo, es necesario que el niño pueda expresar halagos voluntarios, manifestar sus emociones y compartir su opinión sobre diversos temas, etc.” (p. 21). Por otro lado, “fortalecer las habilidades sociales en infantes para favorecer la regulación emocional y promover en los estudiantes la comprensión de que los conflictos se resuelven de manera pacífica y no mediante la violencia.” (Aguaded y Valencia, 2017). En este contexto, las competencias sociales representan un aspecto clave en las interrelaciones de las personas estableciendo una convivencia democrática y autónoma.

Factores que aportan al desarrollo de las competencias sociales en la educación inicial.

Empatía

La empatía es la destreza de colocarse en la perspectiva de quien nos acompaña y percibir cómo se siente, mostrando comprensión y preocupación por sus experiencias. La empatía implica una conexión emocional con los demás y una capacidad de identificar y responder adecuadamente a sus necesidades y emociones. La empatía en los preescolares se relaciona con la competencia para poder comprender y empatizar con los sentimientos de otros, pensamientos y emociones de los demás. Los niños están comenzando a desarrollar habilidades sociales y emocionales; por lo que, la empatía es una de las destrezas sociales fundamentales que se empieza a desarrollar durante esta etapa. Promover la empatía en los niños ayuda a sentar las

24

bases para el progreso de habilidades sociales sólidas y una mayor comprensión de los vínculos interpersonales. A lo largo de su crecimiento, los niños van desarrollando su sensibilidad hacia los demás, están mejor preparados para relacionarse con los demás de manera positiva y participar en la formación de una sociedad más compasiva y solidaria.

Comunicación asertiva

La comunicación asertiva es un modo comunicativo que consiste en decir nuestras ideas, opiniones, deseos o sentimientos de forma clara, sincera y respetuosa, sin agresividad ni sumisión. Es la habilidad de comunicarnos de manera efectiva y directa, respetando nuestros derechos y los de los demás, buscando un equilibrio entre la honestidad y la empatía. En una comunicación asertiva, se busca transmitir el mensaje de forma clara y sin ambigüedades, expresando nuestros pensamientos y emociones de manera directa y sin atacar o menospreciar a los demás. Al mismo tiempo, se toma en cuenta los buenos sentimientos y perspectivas de la otra persona, mostrando empatía y escuchando activamente sus puntos de vista. En tal sentido, la comunicación asertiva en los preescolares se refiere a buena habilidad de los pequeños infantes para manifestar sus pensamientos, sentimientos y necesidades de forma clara, sincera y cortés. Constituye una etapa inicial en el fortalecimiento de sus competencias sociales comunicativas, en la que emprenden a aprender a poder interactuar con los demás y a expresar sus ideas de manera efectiva.

Resolución de problemas

La resolución de problemas es la aptitud para resolver situaciones problemáticas o desafíos que se les presentan en el entorno. Esta habilidad es un aspecto importante del desarrollo cognitivo y social en esta temprana edad. Es muy importante destacar que la resolución de problemas en los preescolares es un procesamiento gradual que se adquiere con el tiempo y la experiencia. Los padres y maestros, juegan un papel esencial en el progreso de esta habilidad al brindar oportunidades para que los infantes enfrenten desafíos y encuentren soluciones, y al proporcionarles orientación cuando sea necesario. Fomentar la resolución de problemas en los infantes en edad preescolar resulta fundamental para su crecimiento y aprendizaje, ya que les permite desplegar capacidades cognitivas, tales como el pensamiento y el razonamiento lógico y la capacidad de tomar decisiones; además habilidades para relacionarse con otros, como colaborar y comunicarse efectivamente.

Trabajo en equipo

El trabajo en equipo se puede referir a la colaboración y participación conjunta de personas para alcanzar un objetivo común o realizar una actividad de manera cooperativa. El trabajo en equipo en los niños brinda la posibilidad de aprender a interactuar con otros, compartir ideas, resolver problemas juntos y contribuir de manera conjunta para lograr un propósito compartido. El trabajo en equipo en los preescolares puede ser fomentado mediante las diversas actividades y juegos cooperativos que involucren a los infantes en la resolución de problemas, la toma de decisiones conjuntas y la ejecución de proyectos compartidos. Los maestros desempeñan un papel esencial en facilitar estas oportunidades y modelar comportamientos colaborativos.

Desarrollo personal

El desarrollo personal se narra al proceso de crecimiento y adquisición de destrezas, conocimientos y competencias que contribuyen en lo emocional, social y cognitivo de los infantes en edad preescolar. Es una etapa crucial en la que los infantes entablan a desarrollar su identidad, autoconcepto y habilidades sociales fundamentales. Los padres y maestros, cumplen una excelente función significativa en el apoyo al desarrollo personal de los pequeños, proporcionan un ambiente seguro, estimulante y afectuoso, así como brindar conformidades para que los niños exploren, jueguen y avisen en acciones variadas, es principal para fomentar un desarrollo personal saludable. El desarrollo personal en los preescolares sienta las bases para favorecer el desarrollo completo del niño, preparándolos para futuros aprendizajes y el establecimiento de relaciones positivas con los demás.

Autoestima

La autoestima reside en la percepción y apreciación del juicio personal sobre uno mismo, lo que se denomina autoestima influye en la confianza y en cómo las personas enfrentan los desafíos y experiencias de la vida cotidiana. Asimismo, se puede considerar la manera en que los niños se perciben a sí mismos y cómo se sienten acerca de su propia valía y habilidades. La autoestima en la etapa preescolar resulta fundamental para el desarrollo emocional y afectivo del niño, les brinda una base sólida para afrontar los retos futuros, establecer relaciones saludables con otros y tener una actitud más positiva hacia sí mismos y sus habilidades. Los progenitores y educadores, pueden influir de forma significativa en el fomento de una autoestima positiva en los preescolares. Al brindarles apoyo, valoración y felicitaciones por su esfuerzo y resultados alcanzados, se refuerza su confianza en sí mismos y se les anima a desarrollar una imagen positiva de sí mismos; además, proporcionar un ambiente de confianza

y afectuoso ayuda a que los pequeños se puedan sentir valiosos y queridos, lo que ayuda a su autoestima positiva en esta etapa temprana de la vida.

Toma de decisiones

La toma de decisiones es el mecanismo por medio del cual se elige una opción entre diversas opciones disponibles. En los niños la capacidad para tomar decisiones está en desarrollo, en esta etapa temprana de la infancia, empiezan a tomar decisiones simples y a asumir cierta responsabilidad en sus elecciones. En el contexto educativo, los niños toman las decisiones en la hora del juego libre, ya que ellos tienen la oportunidad de escoger el espacio de juego, con quien jugar y que jugar. La toma de decisiones en esta etapa preescolar constituye un elemento esencial de su proceso de desarrollo, ya que sienta las bases para habilidades más complejas de solución de problemas y toma de decisiones en etapas posteriores de la vida. Es importante destacar que, en esta etapa infantil, la toma de decisiones de los preescolares está influenciada por su desarrollo cognitivo y emocional, así como por las pautas y límites establecidos por los adultos que los rodean.

Ventajas del desarrollo de habilidades sociales en los preescolares

Las habilidades sociales favorecen la integración del niño a un grupo determinado fortaleciendo más su independencia, autoestima y comunicación. “Las habilidades sociales brindan a los pequeños infantes la conformidad de adquirir y situar en la práctica unas habilidades sociales que pueden impactar de manera significativa en su ajuste a los ámbitos social, emocional y académico” (Araujo, 2021, p. 27). Permite a los niños mantener una comunicación eficiente con sus compañeros, docentes y otros adultos, al mostrar empatía, respeto y buena comunicación, pueden instaurar relaciones más constructivas y gratificantes en sus relaciones con los demás. Las habilidades sociales permiten a los infantes resolver los problemas de manera tranquila y pacífica; asimismo, los educandos aprenden a manifestar sus emociones de forma apropiada y a encontrar soluciones mutuamente beneficiosas.

Favorece a desarrollar la autoconfianza y la valoración de sí mismos, en situaciones donde los niños experimentan interacciones sociales se sienten más seguros y valiosos. Facilita en los niños la colaboración activa en el espacio de clase y durante el desarrollo del proceso educativo, pueden comunicarse de manera efectiva con sus maestros y compañeros, lo que promueve un ambiente de aprendizaje más tranquilo y seguro. Las habilidades sociales ayudan en el buen bienestar emocional en los infantes y en su destreza para afrontar situaciones sociales y emocionales desafiantes de manera más positiva.

Sustento teórico del desarrollo de las habilidades sociales en el nivel educación inicial desde el método de Emilia Reggio

Las escuelas de Reggio Emilia aplican la pedagogía relacional con el propósito de favorecer la relación del niño con su par; al mismo tiempo, permite que el niño fortalezca progresivamente su seguridad personal, identificándose con sus compañeros, es más participativo y comunicativo que aporta con ideas para resolver situaciones que presentan en su contexto. Este modelo involucra la colaboración de los padres en la planificación de las diversas acciones que se desarrollan dentro de la institución. El involucramiento de los progenitores en la escuela genera en los niños seguridad, motivación y un creciente interés y curiosidad por su entorno.

En esta perspectiva, Edwards, Gandini, & Forman (2001 citado por Correa y Estrella, 2011) enfatiza que el método relacional o pedagogía relacional, facilita que los infantes acepten y puedan participar activamente en la transformación de las situaciones que experimentan. Este enfoque reconoce que un grupo de niños está compuesto por individualidades, así como por asociaciones de niños con afinidades y habilidades diversas. Para ello, el adulto se fundamenta en la observación y en el descubrimiento de las distintas formas en que los niños participan, actúan y toman decisiones. De este modo, se seleccionan y ajustan las actividades de acuerdo con las motivaciones e intereses de los niños” (p. 18-20). El trabajo en la escuela enfocado en propuestas creativas, el acercamiento al arte, la distribución adecuada de espacios y la ejecución de talleres con materiales diversos son elementos fundamentales con la intención de fortalecer el proceso educativo de los estudiantes. Estas prácticas promueven un entorno educativo activo y estimulante, significativo y estimulante lo que impulsa el desarrollo global de los estudiantes.

Dimensiones de las HH SS

Según Cuzco (2024), las dimensiones de estas destrezas sociales en los infantes de 5 años del nivel educación inicial son:

Comunicación afectiva

Esta comunicación está asociada a la capacidad para poder expresarse con emociones y sentimientos en forma adecuada y congruente enmarcada en el respeto de las interacciones con los demás. Es un elemento significativo en la comunicación asertiva ya que permite que los infantes expresen sus necesidades y opiniones sin agresión ni sometimiento alguno. En el ámbito escolar la comunicación afectiva genera un contexto de respeto y confianza además de apertura entre los integrantes entre infantes, en la comunidad educativa favoreciendo el aspecto interpersonal positivo y la convivencia armoniosa

Control emocional

Esta dimensión consiste en la destreza de manejar y regular las emociones propias del infante durante el proceso de interacción social de manera especial en contextos de conflictos o tensiones. Esto conlleva a reconocer las propias emociones, entender su origen y a responder en forma adecuada emitiendo respuestas equilibradas sin dejar llevarse por impulsos negativos, de cólera o frustraciones. En la comunicación asertiva el control de las emociones ayuda al mantenimiento del respeto y el aspecto objetivo, hace más fácil la resolución de desacuerdos y contribuye a prevenir las conductas agresivas o pasivas. Una buena gestión emocional fortifica la convivencia en el buen entorno escolar y el perfeccionamiento de las destrezas sociales de los infantes.

Empatía

Se considera como las destrezas para ponerse en lugar de sus compañeros comprendiéndolos, entendiéndoles y compartiendo sentimientos, necesidades o puntos de vista, dentro de la comunicación asertiva ayuda a establecer un diálogo basado en la comprensión mutua, fácil, en el reconocimiento de emociones ajenas y genera apoyo emocional. En la educación inicial fomenta las relaciones solidarias, de cooperación y respeto que son fundamentales para una sana y armoniosa convivencia, ayuda al clima del bienestar socioemocional de todos los estudiantes

Definición de términos básicos

Capacidad de comunicación. Es el conjunto de las habilidades que brinda a las personas la posibilidad de una comunicación real e interacción en un determinado contexto (social, escolar, del barrio y otros). Esta capacidad favorece el desarrollo de lingüísticas en una comunidad.

Cooperación. Es la habilidad que desarrolla la persona para trabajar juntas, compartes recursos, conocimientos y esfuerzos apoyándose mutuamente para lograr el propósito u objetivo establecido.

Escucha activa. Es una competencia de comunicación que implica escuchar con atención plena, mostrando interés real y entendiendo completamente lo que la otra persona comunica lo que se está transmitiendo. Es un proceso que implica más que solo escuchar palabras; implica estar presente en el momento, sin distraerse, y demostrar empatía y respeto hacia el interlocutor.

Estrategias didácticas. Las estrategias didácticas son un componente integrado por métodos, técnicas y recursos que los instructores manejan para poder favorecer el progreso del

50

proceso de las dinámicas las dinámicas de enseñanza y aprendizaje que tienen lugar en el entorno del aula. Estas habilidades están trazadas para implicar a los alumnos de manera activa, motivar su participación, optimización la asimilación de los diferentes contenidos y promover el mejor desarrollo de habilidades y competencias.

32

Habilidades sociales. Se trata de una serie de buenas habilidades y competencias que facilitan a las personas relacionarse de forma eficaz y apropiada en distintos escenarios sociales. Son esenciales para construir y mantener vinculaciones positivas, comunicarse con claridad y respeto, manejar conflictos, expresar emociones de modo adecuada y adaptarse a heterogéneas situaciones sociales.

Juego. Es una acción lúdica, de manera libre y voluntaria por parte de los seres humanos y algunos animales para entretenerse, aprender, experimentar y divertirse. Es una forma natural de expresión y exploración que se caracteriza por ser espontánea, creativa y autónoma.

Capítulo II: Metodología

Hipótesis

La presente investigación plantea como hipótesis general que, a partir de la aplicación del juego como estrategia didáctica, se logra una mejora porcentual y significativa en las habilidades sociales de los niños de 5 años del nivel inicial de la IE N.º 218 de Tarapoto durante el año 2023. Sin embargo, se considera como hipótesis nula que, en ausencia de dicha estrategia, no se produce una mejora porcentual en el desarrollo de estas habilidades, por lo que no se evidenciarían cambios significativos en su desempeño social. La investigación tiene como primera hipótesis específica que el juego, aplicado como estrategia didáctica, mejora de manera porcentual y significativa la comunicación afectiva de los niños de 5 años del nivel inicial de la IE N.º 218 de Tarapoto durante el año 2023. Asimismo, en la segunda hipótesis específica se sostiene que dicha estrategia mejora de forma significativa el control emocional, permitiendo a los niños regular adecuadamente sus emociones. Finalmente, en la última hipótesis específica se postula que el juego como estrategia didáctica mejora de manera porcentual y significativa la empatía, favoreciendo la comprensión y el respeto de los sentimientos de los demás, lo cual contribuye al fortalecimiento de las habilidades sociales.

Variables

Vi: Juego como estrategia didáctica

VD: Habilidades Sociales:

Dimensiones:

Comunicación afectiva

Control emocional

Empatía.

1

Operacionalización de variables

Tabla 1.

De la variable: Juego como estrategia

Variable	Definición conceptual	Definición Operacional	Estructura	Descripción
VI: El juego como estrategia didáctica	El juego como estrategia didáctica en la educación es importancia, por que proporciona un enfoque de aprendizaje significativo para el desarrollo integral de los niños. Les permite explorar, descubrir, experimentar y aprender de una manera divertida y significativa, lo que establece los cimientos de su éxito académico y personal a futuro.	Es el conjunto de secuencias que consiste en planificar, aplicar y registrar secuencias lúdicas estructuradas que exijan turnarse, escuchar, pedir, ayudar, negociar y cooperar; la docente observa sistemáticamente las interacciones, anota frecuencia y calidad de las conductas, provee modelaje y feedback inmediato, y ajusta nuevas situaciones que consoliden vocabulario cortés, empatía y resolución pacífica de conflictos.	Finalidad	Desarrollar habilidades sociales básicas: turnarse, escuchar, cooperar, expresar emociones y resolver conflictos pacíficamente, fortaleciendo vínculos y autoestima para una convivencia armónica en el nivel inicial.
			Campo de acción	Desarrollo socioemocional, habilidades de interacción, comunicación, cooperación, empatía, regulación de emociones y resolución de conflictos en la primera infancia. Favorecer la socialización, la expresión emocional, el respeto de normas, la resolución de conflictos y la cooperación entre pares, permitiendo que los niños de 5 años desarrollen habilidades sociales de forma espontánea, significativa y motivadora dentro de un entorno lúdico y educativo.
			Funciones	Las fases del juego como estrategia didáctica incluyen la planificación del juego, la ejecución lúdica guiada, la interacción entre pares y la reflexión final. Estas etapas permiten desarrollar habilidades sociales como la cooperación, el respeto, la comunicación y la resolución de conflictos en niños de 5 años.
			Fases	El juego se fundamenta en teorías de Piaget, Vygotsky y Bruner, quienes destacan su valor como medio de aprendizaje activo, social y simbólico. Favorece la construcción de habilidades sociales mediante la interacción, el lenguaje, la cooperación y la resolución de conflictos en contextos significativos y emocionalmente seguros.
			Fundamentos teóricos	Los medios y materiales incluyen titeres, bloques, disfraces, cuentos, láminas, pelotas, juegos de roles y tableros. Estos recursos permiten crear ambientes lúdicos que estimulan la interacción, el respeto, la cooperación y la expresión emocional, favoreciendo el desarrollo de habilidades sociales en niños de 5 años.
			Medios y materiales	

46

51

26

7

41

27

17

17

Tabla 2

De la variable: Habilidades Sociales

Variables	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Escala de medición
VD: Habilidades sociales	Las habilidades sociales comprenden una serie de capacidades que facilitan una interacción adecuada y efectiva con los demás, y adecuada con otras personas en diferentes contextos sociales. Estas habilidades son fundamentales para establecer y mantener relaciones saludables, comunicarnos de manera clara, resolver conflictos, cooperar y trabajar en equipo.	Las habilidades sociales en niños de 5 años del nivel inicial se definen operativamente como el conjunto de comportamientos observables que les permiten interactuar positivamente con sus pares y adultos, expresar emociones, respetar normas, resolver conflictos y participar cooperativamente en actividades grupales dentro del entorno escolar, favoreciendo su adaptación y desarrollo socioemocional.	Comunicación afectiva	Expresión de sentimientos (1 – 2) Manejo de emociones (3 - 4) Interacción positiva (5 – 6)	A nivel de alternativas: No lo hace: 0 puntos Lo hace con mucha dificultad: 1 punto Lo hace con poca dificultad: 2 puntos Lo hace muy bien: 3 puntos
			Control Emocional	Reconocimiento de emociones (7 – 9) Control del estrés (10 – 12) Responsabilidad emocional (13 – 15)	
			Empatía	Comprensión de sentimientos de otros (16 – 18) Expresión de actos de bondad (19 – 20) Sensibilidad ante la adversidad (21 – 22)	A nivel de dimensiones y variable: Bajo Medio Alto

Metodología

27 La metodología en el estudio consistió en trabajar con 2 grupos: uno experimental y otro de control, seleccionados usando la conveniencia. Se aplicó una intervención tomando como insumo los juegos didácticos en el grupo experimental, mientras el grupo control continúa con actividades habituales. Se usó pretest y post test para poder medir las habilidades sociales anterior y posterior a la intervención, usando una guía de observación validada por expertos y sometida un estudio piloto que arrojó parámetros aceptables. La intención fue determinar el impacto porcentual que ha ocasionado los juegos didácticos en las habilidades sociales.

Tipo de estudio

42 El tipo de investigación es aplicada, ya que busca resolver una problemática educativa concreta como es el caso de mejorar las habilidades sociales en los infantes de 05 años del nivel inicial de la IE 218. Presenta un enfoque cuantitativo con diseño cuasi experimental.

Diseño

14 GC: O₁..... O₂

GE: O₃.... X O₄

En los cuales:

GC: Es el grupo control

GE: Grupo experimental

O₁ y O₃: Son los pre test de GC y GE

O₂ y O₄: Son los posts test de GC y GE

X: Es la VI Juegos como estrategia didáctica

Población, muestra y muestreo

Población:

18 Según Sánchez, Reyes y Mejía (2018), manifiestan que: “La población se refiere al conjunto completo de los elementos o casos, ya se trate de individuos, objetos o hechos que presentan rasgos similares o cumplen un criterio determinado, los cuales pueden ser reconocidos dentro de un área pertinente para su investigación; por consiguiente, forman parte de la hipótesis de investigación.” (p. 102). En el presente estudio, la población estará formada por todos los infantes de 5 años matriculados en el año lectivo 2023, según el detalle:

Tabla 3*Distribución de la población de estudio*

Edades (en años)	fi
3	52
4	54
5	98
Total	204

Muestra

“La muestra consiste en un grupo de casos seleccionados de la población, seleccionados mediante un método determinado, representando siempre una porción de la población.” (Vara, 2015, p. 261). Básicamente categorizamos las muestras en dos grandes ramas, las muestras no probabilísticas y las muestras probabilísticas” (Hernández, Fernández y Baptista, 2014, p.128). Como en este caso, de diseños cuasi experimental los sujetos ya están formados antes del experimento; por consiguiente, se reflexionan grupos intactos, de acuerdo con la información proporcionada:

Tabla 4*Distribución de la población de estudio*

Grupo	Sección	Total
Experimental	Generosos	27
Control	Amistosos	27
	Total	54

Muestreo

En esta investigación, el muestreo no fue no aleatorio al que se define como la selección intencional de participantes según la edad sin recurrir al azar. Se eligieron grupos 2 aulas de 5 años una para el GC y la otra para el GE. A este último se aplicó la intervención, lo que permitió estudiar el efecto del juego en contextos reales, aunque limita la generalización de los resultados, siendo común en entornos educativos donde no hay muchas posibilidades de reorganizar en forma libre a los infantes.

Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Se manipuló la técnica de la observación. Para (Hernández, Fernández y Baptista, 2015) “La observación implica el registro sistemático, atento y confidencial de los comportamientos o conductas evidentes.” (p. 309). Se utilizará como instrumento ficha de observación, para poder recopilar los datos compensados directamente por las fuentes primarias o por los sujetos que experimentan la problemática estudiada. Este instrumento será validado mediante la evaluación de tres expertos y la aplicación de la prueba de alfa de Cronbach.”

Métodos de análisis de datos

Hojas de cálculo. Esta técnica se basa importantemente en organizar y registrar los datos de manera ordenada, lo cual permite mostrar de forma clara y específica los resultados obtenidos en el estudio. Tabulación. Implica recopilar los resultados obtenidos mediante los cuestionarios en programas de hoja de cálculo, como Excel o en software estadístico, como Minitab o SPSS, con la finalidad de analizarlos después.

Capítulo IV Resultados obtenidos

Tabla 5

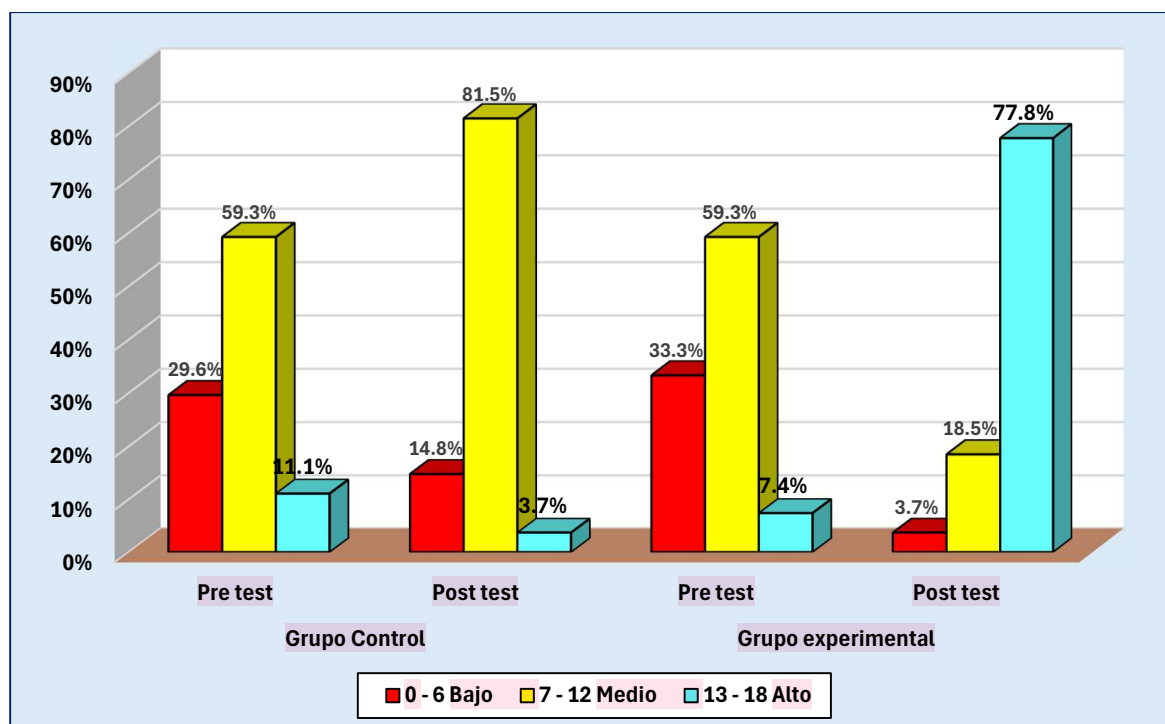
Resultados por tipo de prueba, grupos de estudio y niveles de la comunicación afectiva en niños de 5 años de la IE 218 Tarapoto, 2023

Intervalo	Niveles	Grupo Control				Grupo Experimental			
		Pre test		Post test		Pre test		Post test	
		fi	f%	fi	f%	fi	f%	fi	f%
0 - 6	Bajo	8	29.6	4	14.8	9	33.3	1	3.7
7 - 12	Medio	16	59.3	22	81.5	16	59.3	5	18.5
13 - 18	Alto	3	11.1	1	3.7	2	7.4	21	77.8
Total		27	100.0	27	100.0	27	100.0	27	100.0
Media aritmética		9.0		9.3		9.0		13.8	

Nota: matriz de acopio informativo HH SS.

Figura 1

Gráfica por niveles y tipos de prueba de la comunicación afectiva



Descripción

En el G. Control

En el pre test el 29.6% estuvo en la fase baja, el 59.3% ocupó la fase media y el 11.1% obtuvo la fase alta. El promedio fue 9.0 puntos que está situado en el nivel medio.

En el post test el 14.8% estuvo en la categoría baja, un 81.5% ocupó la categoría media y el 3.7% ha ocupado la categoría alta. El promedio fue 9.0 puntos que está en el rango medio

En el G. Experimental

El pre test registra al 33.3% en el rango bajo, el 59.3% en el rango medio y el 7.4% en el rango alto. El promedio fue 9.0 puntos correspondiente a la categoría media.

En el post test el 3.7% ocupado la categoría baja, el 18.5% ocupó la categoría media y el 77.8%, registra una categoría. El promedio de esta prueba fue 13.8 puntos que está ubicado en la categoría alta.

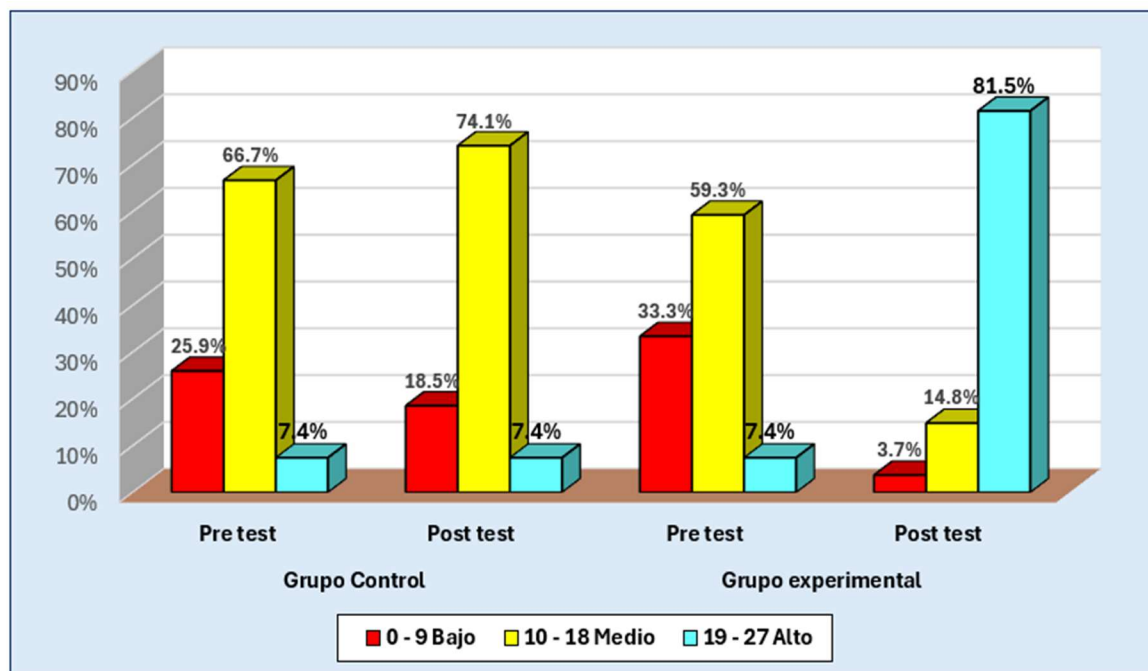
Se puede observar que en el GC no existe mucha diferencia a nivel de promedios. En cambio al comparar el pre y post test del GE encuentra que hay una diferencia significativa en los promedios y que la causa es posible que se deba a la acción de la proposición de intervención.

Tabla 6

Resultados por tipo de prueba, grupos de estudio y niveles del control emocional en niños de 5 años de la IE 218 Tarapoto, 2023

Intervalo	Niveles	Grupo Control				Grupo Experimental			
		Pre test		Post test		Pre test		Post test	
		f _i	f%	f _i	f%	f _i	f%	f _i	f%
0 - 9	Bajo	7	25.9	5	18.5	9	33.3	1	3.7
10 - 18	Medio	18	66.7	20	74.1	16	59.3	4	14.8
19 - 27	Alto	2	7.4	2	7.4	2	7.4	22	81.5
Total		27	100.0	27	100.0	27	100.0	27	100.0
Media aritmética		13.6		14.1		13.6		21.0	

Nota: Matriz de acopio informativo HH SS.

Figura 2*Grafica por niveles y tipos de prueba del control emocional***Descripción**

En el G. Control.

Se observa que en el pre test un 25.9% obtenido la fase baja, un 66.7% incorporado la fase media y el 7.4% estuvo incorporado en la fase alta. El promedio de esta prueba fue 13.6 puntos de la categoría media.

La prueba post diagnóstica presenta al 18.5% en la etapa baja, un 74.1% en la etapa media y el 7.4% en la etapa alta. La media fue 14.1 puntos de la categoría media

En el G. Experimental.

En el pre test de este grupo, el 33.3% estuvo en el nivel bajo, un 59.3% estuvo en la fase media y el 7.4 alcanzó la fase alta. El promedio fue 13.6 puntos que los ubica en la categoría media, después de aplicarse los juegos se tiene que el 3.7% logró el rango bajo, el 14.8% el rango medio y un 81.5% logró el rango alto. La media fue 21.0 puntos del rango alto.

Tabla 7

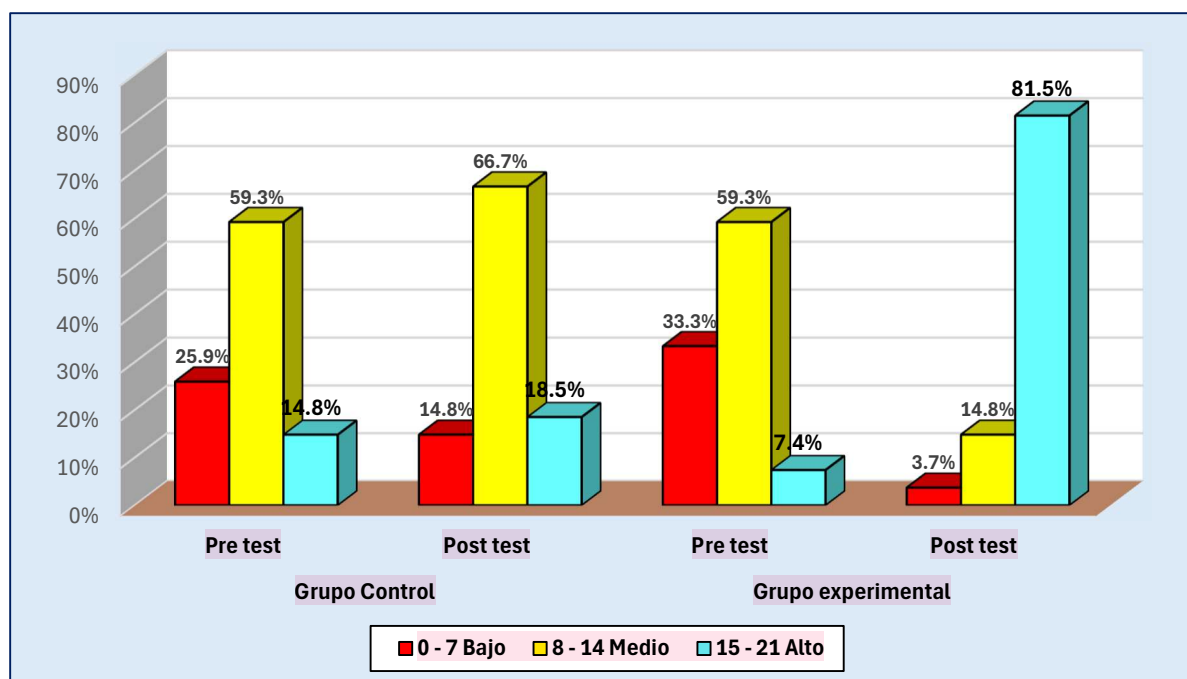
Resultados por tipo de prueba, grupos de estudio y niveles de la empatía en niños de 5 años de la IE 218 Tarapoto, 2023

Intervalo	Niveles	Grupo Control				Grupo Experimental			
		Pre test		Post test		Pre test		Post test	
		fi	f%	fi	f%	fi	f%	fi	f%
0 - 7	Bajo	7	25.9	4	14.8	9	33.3	1	3.7
8- 14	Medio	16	59.3	18	66.7	16	59.3	4	14.8
15 - 21	Alto	4	14.8	5	18.5	2	7.4	22	81.5
Total		27	100.0	27	100.0	27	100.0	27	100.0
Media aritmética		10.8		11.3		10.4		16.4	

Nota: matriz de acopio informativo HH SS.

Figura 3

Gráfica por niveles y tipos de prueba de la empatía



Descripción

En el G. Control

El pre test presenta al 25.9% con una categoría baja, un 59.3% con una categoría media y el 14.8% en alto nivel. El promedio fue 10.8 puntos del rango medio.

El post test registra un 14.8% en la fase baja, un 66.7% en la fase media y al 18.5% en la fase alta. Con una media de 11.3 puntos indica que están en la fase media.

En el G. Experimental

En lo relacionado al pre test, se tiene que el 33.3% obtuvo un nivel bajo, un 59.3% lo hizo en la categoría media y el 7.4% en alta. El promedio fue 10.4 puntos correspondiente al rango medio.

En la prueba post diagnóstica, el 3.7% tuvo deficiencias por presentar una categoría baja, un 14.8% estuvo en la fase media y el 81.5% ocupó la fase alta. Se registra un promedio de 16.4 puntos ubicado en la fase media.

Se observa que en las pruebas del grupo Control no existen diferencias importantes en cambio las pruebas del grupo experimental existen diferencias a favor del post test.

Tabla 8

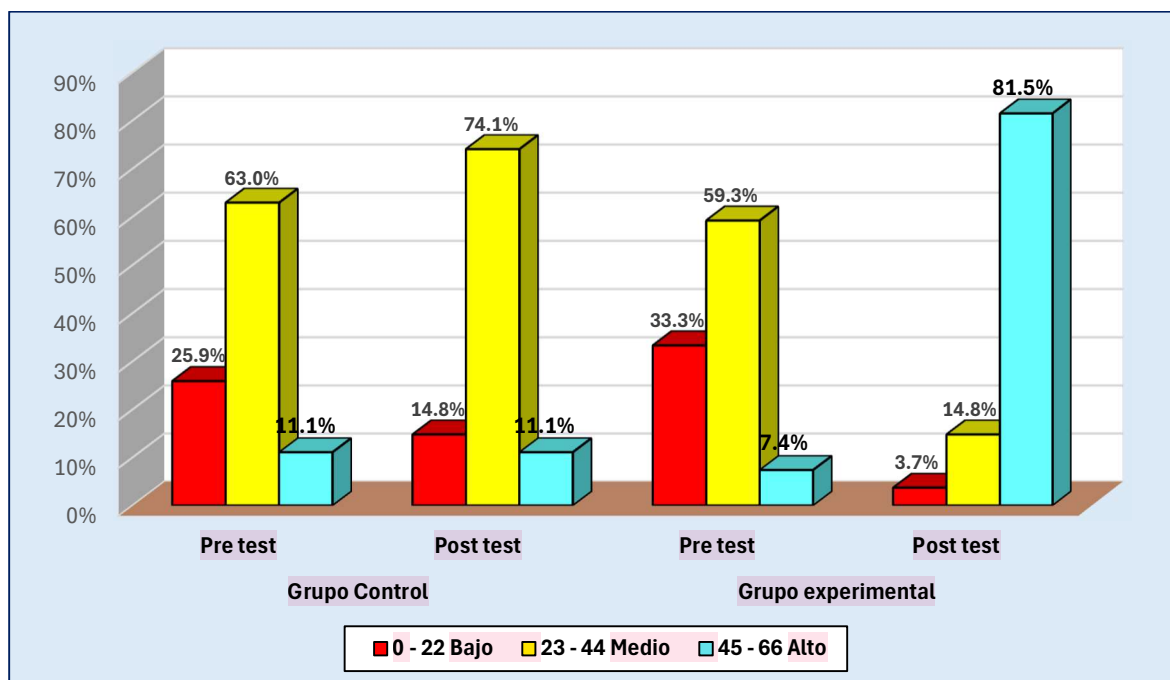
Resultados por tipo de prueba, grupos de estudio y niveles de las Habilidades sociales en niños de 5 años de la IE 218 Tarapoto, 2023

Intervalo	Niveles	Grupo Control				Grupo Experimental			
		Pre test		Post test		Pre test		Post test	
		fi	f%	fi	f%	fi	f%	fi	f%
0 - 22	Bajo	7	25.9	4	14.8	9	33.3	1	3.7
23 - 44	Medio	18	66.7	22	81.5	16	59.3	4	14.8
45 - 66	Alto	2	7.4	1	3.7	2	7.4	22	81.5
Total		27	100.0	27	100.0	27	100.0	27	100.0
Media aritmética		33.1		34.4		33.1		51.2	

Nota: Matriz de acopio informativo HH SS.

Figura 4

Gráfica por niveles y tipos de prueba de las habilidades sociales



Descripción

G. Control.

En la fase diagnóstica se tiene el 25.9% estuvo en el rango bajo, el 66.7% ostentó la categoría media y un 7.4% en la categoría alta. La media fue 33.1 puntos de la categoría media.

En la prueba post diagnóstica, un 14.8% presentó un rango bajo, un 81.5% ha ocupado el nivel medio y el 3.7% ha estado en la categoría alta, se registra una media de 34.4 puntos también en la escala media.

G. experimental.

La prueba diagnóstica presenta al 33.3% en la categoría baja, un 59.3% estuvo en la fase media y el 7.4% ostentó la categoría alta, se registra una media de 33.1 que está en la categoría media.

La prueba post diagnóstica registra el 3.7% en la categoría, un 14.8% en la categoría media y el 81.5% en la categoría alta. La media fue 51.2 puntos ubicada en la categoría alta.

Se nota diferencias significativas a nivel de medias en el G. experimental y que favorece al post test del GE.

Tabla 9

Diferencias porcentuales del pre y post test del G. experimental por dimensiones y variable de HH SS en niños de 5 años de la IE 218 Tarapoto, 2023

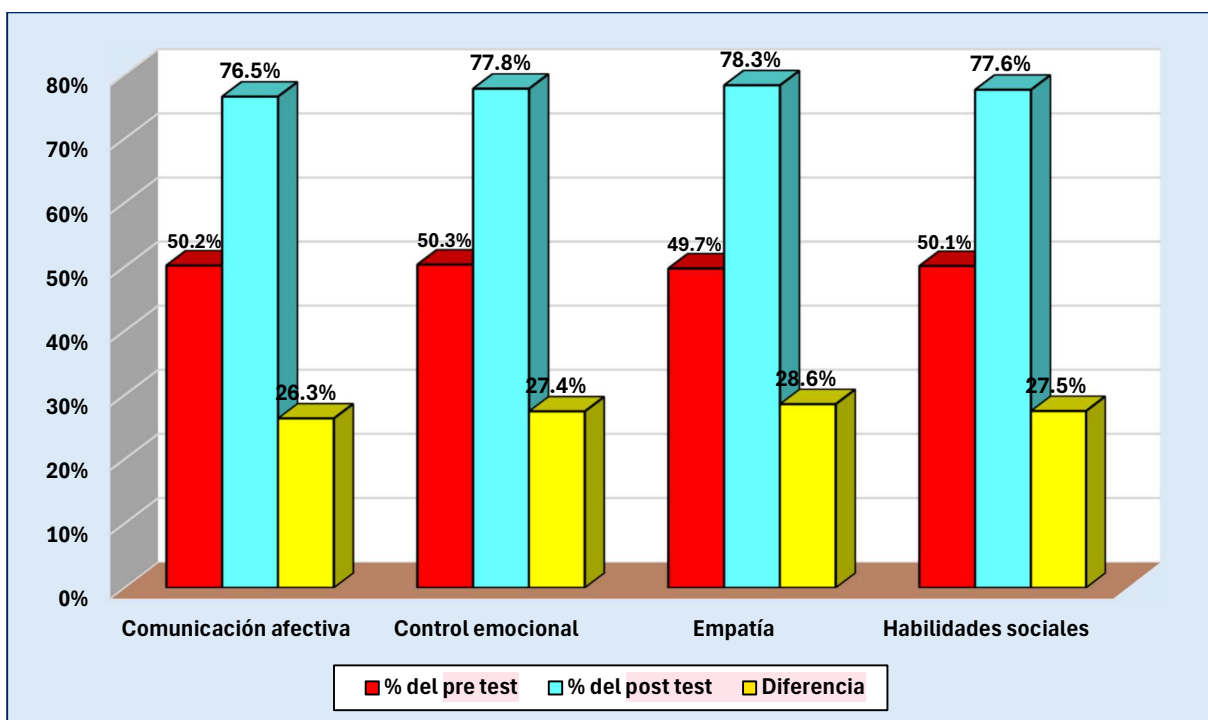
Dimensiones /Variable	\bar{x} del pre test	Δ % del Pre test	\bar{x} del post test	Δ % del Post test	Δ de \bar{x}	Δ Porcentual
-----------------------	------------------------	-------------------------	-------------------------	--------------------------	-----------------------	---------------------

Comunicación afectiva	9.0	50.2	13.8	76.5	4.7	26.3
Control emocional	13.6	50.3	21.0	77.8	7.4	27.4
Empatía	10.4	49.7	16.4	78.3	6.0	28.6
Habilidades sociales	33.1	50.1	51.2	77.6	18.1	27.5

Nota: matriz de acopio informativo HH SS.

Figura 5

Gráfica de diferencias porcentuales de la variable y las dimensiones



Descripción

En la tabla y figura anteriores presentan información relacionada con las diferencias porcentuales a nivel de promedios entre los posts y pre test del grupo experimental. Se observa que en la comunicación afectiva existe una diferencia de promedios de 4.7 puntos equivalente al 26.3%. En el control emocional la diferencia de promedios es de 7.4 puntos que equivalen 27.4%; en la empatía la diferencia de medios fue 6.0 puntos que equivale el 28.6% y, a nivel de la variable habilidades sociales la diferencia ha registrado 18.1 puntos de diferencia que equivale el 27.5% de eficacia porcentual al aplicar los juegos como estrategia didáctica para mejorar las habilidades sociales.

Como se observa en todos los casos la ventaja importante y significativa le corresponde al post test o sea después de aplicarse los juegos como estrategia didáctica lo que hace presumir que ésta es la razón por la cual existe estas diferencias.

En suma, la aplicación de los juegos como estrategia didáctica han logrado mejorar en un 27.5% las habilidades sociales de los niños de la IE 218 de Tarapoto en 2023.

Tabla 10

Examen de normalidad para determinar el estadístico de contrastación

Dimensiones y variable	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
Pre test de la comunicación afectiva	,194	54	,000	,903	54	,000
Post test de la comunicación afectiva	,158	54	,002	,938	54	,008
Pre test del control emocional	,175	54	,000	,914	54	,001
Post test del control emocional	,144	54	,007	,940	54	,009
Pre test de la empatía	,179	54	,000	,922	54	,002
Post test de la empatía	,159	54	,002	,938	54	,008
Pre test de las habilidades sociales	,173	54	,000	,915	54	,001
Post test de las habilidades sociales	,144	54	,007	,950	54	,025

Descripción

La tabla anterior presenta los resultados para determinar la normalidad con el propósito de identificar el estadístico de contraste que se va a emplear en el proceso de contratación de las hipótesis. Se observa que a nivel de las dimensiones y de las variables para 54 elementos; estos niveles en todos los casos son inferiores a 0.05 por lo cual queda establecido que no existe distribución normal; por lo que el estadístico de contraste emplear será la prueba de la U de Whitney que se usa para este tipo de casos no paramétricos.

En el proceso de contrastación se tendrá como criterio lo siguiente:

- a. El estadístico de contraste es la prueba no paramétrica U de Man Whitney por que los datos no presentan distribución normal.
- b. Se tomará en cuenta el valor absoluto de Z ($|Z|$), mientas $|Z|$ sea mayor implica que la diferencias entre las pruebas tienen mayor significancia y que la causa de esta diferencia es causada por la variable independiente; en este caso por los juegos como estrategia didáctica.
- c. El nivel de significancia es: $\alpha = 0.05$
- d. El parámetro p se denomina p valor.
- e. Si $p > 0.05$, no existen evidencias para desestimar la hipótesis nula.
- f. Si $p \leq 0.05$, existen evidencias suficientes para desestimar la hipótesis nula y aceptar la respectiva alterna.

Contrastación de las hipótesis

1. De la dimensión comunicación afectiva.

a. Hipótesis

H_{01} : El juego como estrategia didáctica no tiene ningún efecto de mejora porcentual en la comunicación afectiva de los niños de 5 años del nivel inicial de la IE 218 de Tarapoto correspondiente a 2023.

H_{a1} : El juego como estrategia didáctica mejora porcentualmente en forma significativa la comunicación afectiva de los niños de 5 años del nivel inicial de la IE 218 de Tarapoto correspondiente a 2023

b. Resultados

Dimensión	Grupo de contraste	U de Man Whitney	Z	p	Significancia estadística
Comunicación afectiva	Pre test GC	352.000	-0.219	0.826	No existe
	Pre test GE				
	Post test GC	94.500	-4.710	< 0.001	Sí, existe
	Post test GE				

c. Decisión

En la contrastación de los pre test de los GC y GE se observa $Z = -0.219$ y $p = 0.826$, indica que no hay significancia estadística importante, porque la diferencia que expresa Z en cuanto al valor absoluto es muy pequeña, no hay condiciones para desestimar la hipótesis nula.

Al contrastar los posts test de los GC y GE se observa $Z = -4.710$, esto es que $|-4.710| = 4.710$ indica que la diferencia entre ambas pruebas es significativa como lo recalca $p < 0.00$, lo que indica que existe significancia estadística importante por lo que se puede desestimar la hipótesis nula y quedarnos con la correspondiente alterna.

2. Del control emocional.

a. Hipótesis

H_{02} : El juego como estrategia didáctica no tiene ningún efecto de mejora porcentual en el control emocional de los niños de 5 años del nivel inicial de la IE 218 de Tarapoto correspondiente a 2023.

H_{a2} : El juego como estrategia didáctica mejora porcentualmente en forma significativa el control emocional de los niños de 5 años del nivel inicial de la IE 218 de Tarapoto correspondiente a 2023

b. Resultados

Dimensión	Grupo de contraste	U de Man Whitney	Z	p	Significancia estadística
Control emocional	Pre test GC	355.00	-0.166	0.868	No existe
	Pre test GE				
	Post test GC	92.000	-4.734	< 0.001	Sí, existe
	Post test GE				

c. Decisión

En la contrastación de los pre test de los GC y GE se observa $Z = -0.166$ y $p = 0.868$, indica que no hay significancia estadística, porque la diferencia que expresa Z en cuanto al valor absoluto es muy pequeña, por lo que no hay condiciones para desestimar la hipótesis nula.

Al contrastar los posts test de los GC y GE se observa $Z = -4.734$, esto es que $|-4.734| = 4.734$ indica que la diferencia entre ambas pruebas es significativa como lo recalca $p < 0.001$. Indica que existe significancia estadística por lo que se puede desestimar la hipótesis nula y quedarnos con la correspondiente alterna.

3. De la empatía

a. Hipótesis

H₀₃: El juego como estrategia didáctica no tiene ningún efecto de mejora porcentual en la empatía de los niños de 5 años del nivel inicial de la IE 218 de Tarapoto correspondiente a 2023.

H_{a3}: El juego como estrategia didáctica mejora porcentualmente en forma significativa en la empatía de los niños de 5 años del nivel inicial de la IE 218 de Tarapoto correspondiente a 2023

b. Resultados

Dimensión	Grupo de contraste	U de Man Whitney	Z	p	Significancia estadística
Empatía	Pre test GC	346.000	-0.323	0.747	No existe
	Pre test GE				
	Post test GC	101.000	-4.596	< 0.001	Sí, existe
	Post test GE				

c. Decisión

En la contrastación de los pre test de los GC y GE se observa $Z = -0.323$ y $p = 0.747$, indica que no hay significancia estadística, porque la diferencia que expresa Z en cuanto al valor absoluto es muy pequeña, por lo que no hay condiciones para desestimar la hipótesis nula.

Al contrastar los posts test de los GC y GE se observa $Z = -4.596$, esto es que $|-4.596| = 4.596$ indica que la diferencia entre ambas pruebas es significativa como lo recalca $p < 0.001$. En consecuencia, existe significancia estadística por lo que se puede desestimar la hipótesis nula y quedarnos con la correspondiente alterna.

4. De las habilidades sociales (Hipótesis general)

a. Hipótesis

H_{0G}: El juego como estrategia didáctica no tiene ningún efecto de mejora porcentual en la comunicación afectiva de los niños de 5 años del nivel inicial de la IE 218 de Tarapoto correspondiente a 2023.

H_{aG}: El juego como estrategia didáctica mejora porcentualmente en forma significativa las habilidades sociales de los niños de 5 años del nivel inicial de la IE 218 de Tarapoto correspondiente a 2023.

b. Resultados

Variable	Grupo de contraste	U de Man Whitney	Z	p	Significancia estadística
Habilidades sociales	Pre test GC	364.500	0.000	1.000	No existe
	Pre test GE				
	Post test GC	88.500	-4.789	< 0.001	Sí, existe
	Post test GE				

c. Decisión

En la contrastación de los pre test de los GC y GE se observa $Z = 0.00$ y $p = 1.00$, indica que no hay significancia estadística porque la diferencia que expresa Z en cuanto al valor absoluto es muy pequeña, por lo que no hay condiciones para desestimar la hipótesis nula.

Al contrastar los posts test de los GC y GE se observa $Z = -4.789$, esto es que $|-4.789| = 4.596$ indica que la diferencia entre ambas pruebas es significativa como lo recalca $p < 0.001$. En consecuencia, existe significancia estadística por lo que se puede desestimar la hipótesis nula y quedarnos con la correspondiente alterna.

Discusión de Resultados

Como se sabe el juego siempre ha sido el atrayente principal para los niños, pues es mediante el juego que se aprende conocimientos, valores, emociones, etc. Esto es muy importante que se tenga en cuenta porque en gran medida el aprendizaje adquirido es producto del ludismo infantil de ahí que se ha tomado al juego como herramienta para favorecer las habilidades sociales en infantes de cinco años. Para ello se ha elaborado una propuesta y se han desarrollado sesiones de aprendizaje. Los logros indican que existe impacto directo de esos juegos en el buen perfeccionamiento y consolidación de las habilidades sociales en los infantes.

Con relación al objetivo general determinar la mejora porcentual de la aplicación del juego como estrategia didáctica en las habilidades sociales en los niños de 5 años del nivel inicial de la IE 218 de Tarapoto correspondiente a 2023. En los resultados de la investigación se han encontrado que en la variable habilidades sociales, las 2 pruebas del GC como el pre test del GE presentan promedios en los cuales no se observa diferencias significativas por cuanto sus valores a nivel de medias son 33.4; 33.8 y 33.1 puntos. En cambio, después de aplicarse la propuesta la media alcanzó 51.2 puntos poniendo de manifiesto una diferencia de medias de 18.1 puntos y que equivale a una eficacia de 27.5% a favor del post test. Esto se corrobora en la contrastación de la hipótesis general en donde al contrastarse los post test del

1 GC y GE se logró $Z = 4.789$ con $p < 0.001$, por esta razón se acepta la hipótesis alterna. Estos resultados concuerdan con Brito (2021) que trata de las estrategias asentadas en el juego para promover el desarrollo de las habilidades sociales en los niños de educación inicial preescolar de la “Unidad Educativa Fray Álvaro Valladares” Del Cantón Pastaza. Ambato, Ecuador. 23

31 Sostiene que las habilidades en ludismo favorecen el crecimiento personal y social de los niños, esto a su vez coincide con lo formulado en el marco teórico cuando se habla de la importancia del mismo porque promueve el desarrollo físico de los infantes, emocionales, sociales y cognitivas, y adquirir conocimientos fundamentales para su crecimiento y desarrollo personal y social.

1 El primer objetivo específico fue determinar la mejora porcentual de la aplicación del juego como estrategia didáctica en la dimensión comunicación afectiva de habilidades sociales en los niños de 5 años del nivel inicial de la IE 218 de Tarapoto correspondiente a 2023. En cuanto a los niveles obtenidos por los estudiantes en la comunicación afectiva en las 2 pruebas del GC y el pre test del GE los promedios son similares por lo que no existen diferencias estadísticas significativas. En cambio, posteriormente a la aplicación de la propuesta la media del post test del GE fue 13.8 puntos que está situado en la categoría alta; existiendo en consecuencia una diferencia de promedios de 4.7 puntos que equivale al 26.3% de eficacia porcentual que ayuda al postest del grupo experimental. Esto se ratifica en la contrastación de la hipótesis en las que se indica que no hay diferencias significativas al contrastar los pre test de GC y GE. En cambio al contrastar los posts test de ambos grupos se registra $Z = -4.710$ con $p < 0.001$, lo que expresa que existe diferencias significativas y que la causa de la diferencia de medias es la aplicación de la propuesta y no de otra causal, por esta razón se acepta la hipótesis alterna. 1 1 1 1 1 1 1

2 Estos resultados concuerdan con el aporte investigativo de Corso (2020) en su investigación: “Desarrollo de las habilidades sociales en niños del nivel de transición mediante una excelente sugerencia educativa en una institución pública de la ciudad de Bucaramanga en Colombia, que indica hay problemas en el progreso de destrezas sociales en alumnos presenta dificultades para interactuar e integrarse con sus compañeros; carece de habilidades de comunicación asertiva; tiene limitaciones para reconocer, expresar y gestionar adecuadamente sus emociones y sentimientos, así como para comprender los de los demás; además, no cuenta con las competencias necesarias para prevenir o resolver conflictos de manera adecuada”. Sin embargo, sí es posible su fortalecimiento mediante propuestas para mejorar dichas habilidades. Esto se sustenta en lo que fundamenta Vygotsky en su enfoque socio histórico y que afirma que el juego es una acción de carácter social mediante la cual el 6 62

niño, al interactuar con sus compañeros, se apropia de su cultura. Además, asimila las conexiones sociales de su entorno cultural a partir de la observación y la repetición de las conductas de los adultos. En esta actividad lúdica que el infante realiza se demuestra que el niño demuestra seguridad y dispuesto a crear, experimentar, afirmado su autocontrol para conseguir sus metas porque están de acuerdo con sus posibilidades reales de gratificación personal.

El segundo objetivo expresa determinar la mejora porcentual de la aplicación del juego como estrategia didáctica en la dimensión control emocional de habilidades sociales en los niños de 5 años del nivel inicial de la IE 218 de Tarapoto correspondiente a 2023. En los resultados a nivel de las 2 pruebas del GC y el pre test del GE las medias han asumido los valores de 13.6; 14.1 y 13.6 puntos respectivamente en los que se observa cierta similitud en los valores puntuacionales. En cambio, el post test del GE registra una media de 21.0 puntos notándose una diferencia significativa. Esta diferencia de medias entre el post y pre test del GE es equivalente al 27.4% que es la eficacia porcentual al aplicarse los juegos como estrategias didácticas en la mejora de las habilidades sociales. Estos resultados se corroboran con la contrastación de la hipótesis en las cuales se observa que al contrastar los pre test de ambos grupos no hay significancia estadística, por lo que no es posible desestimar la hipótesis nula. En cambio, al contrastar los posts test de ambos grupos se registra $p < 0.001$, por esta razón queda establecido que existe diferencias significativas por lo que se acepta la hipótesis alterna.

Los resultados a los que se ha arribado concuerdan con la investigación de Samper y Muñoz (2019) en su investigación: “El juego como estrategia para el fortalecimiento de las habilidades sociales en la convivencia escolar: revisión teórica. Barranquilla en Colombia que indica que es necesario el uso del juego como medio para potenciar las habilidades sociales se ven fortalecidas a través del desarrollo de juegos sociales y cooperativos. Estos a su vez les permiten a los niños practicar capacidades tales como, la escucha activa, la comunicación asertiva, el diálogo y la empatía, favoreciendo así la creación y el mantenimiento de relaciones interpersonales satisfactorias. Esto a su vez tiene el respaldo teórico en la fundamentación del enfoque del lenguaje paraverbal que indica que el juego como estrategia didáctica en el nivel inicial está diseñada para proporcionar condiciones de aprendizaje enriquecedor que promueva el desarrollo integral de los niños, fortaleciendo su desarrollo personal y social. Asimismo, permite promover el aprendizaje activo, desarrollar habilidades socioemocionales, fomentar la creatividad y la capacidad imaginativa en los niños.

1 El tercer objetivo indica que determinar la mejora porcentual de la aplicación del juego como estrategia didáctica en la dimensión empatía de habilidades sociales en los niños de 5 años del nivel inicial de la IE 218 de Tarapoto correspondiente a 2023. A nivel de promedios se observa que los valores de las 2 pruebas del GC y el pre test del GE tienen promedios similares y cuyos valores son 10.8; 11.3 y 10.4 puntos correspondientemente. En cambio el post test del GE ha registrado una media de 16.4 puntos que está en el nivel alto. Al comparar el promedio del post test con el pre test del GE se observa una diferencia de medias de 6.0 puntos y que en términos porcentuales equivale al 28.6% de eficacia porcentual a favor del post test o sea después de aplicarse la propuesta de intervención. Esto se refuerza en la contrastación de la hipótesis en donde al contrastar los posts test de ambos grupos se ha registrado $p < 0.001$; por esta razón se acepta la hipótesis alterna.

1 Los resultados guardan concordancia con la investigación de Aquino (2020) en su investigación: “El uso del juego de roles como herramienta educativa para fomentar las habilidades sociales en niños y niñas de cuatro años en la I.E.I. San Judas Tadeo de Huánuco, 2019. El trabajo concluye que, se comprobó que el juego de roles, como estrategia didáctica, contribuye de manera significativa ($p=0,001$) al desarrollo de las habilidades sociales en los infantes de cuatro años de la I.E.I. San Judas Tadeo de Huánuco en 2019, alcanzando un promedio de desarrollo del 31%.”. Otra concordancia importante Ochoa, (2020) en su investigación: “El juego como estrategia didáctica en el desarrollo de habilidades sociales en niños de 5 años en Chíncha, Perú. Se concluye que, a través del juego, los niños pueden desenvolverse mejor y fortalecer sus relaciones con los demás, lo que les facilita expresar sus emociones e ideas y favorece el desarrollo de sus habilidades sociales”. Lo anterior se sustenta en lo que planeta Caballo (1993 citado por Aquino, 2020) quien afirma que fomentar el desarrollo de las habilidades sociales en los niños desde los primeros años de vida es crucial para el bienestar emocional y el éxito en las relaciones interpersonales del niño a lo largo de su desarrollo vital.

Capítulo IV:

Conclusiones y recomendaciones

Conclusiones

- Primera: El juego como estrategia directa ha logrado mejorar en forma significativa las habilidades sociales en niños de 5 años en la IE 218 de Tarapoto en 2023 al lograrse una mejora de 27.5% después de aplicarse el juego como estrategia didáctica al registrarse una diferencia de medias entre el pre y post test de 18.1 puntos. Resultados que fueron corroborados en la contrastación del post test del GC con el post test del GE $Z = -4.789$ con $p < 0.001$ por lo que se acepta el supuesto alterno.
- Segunda: En 26.3% se ha logrado mejorar la dimensión comunicación afectiva al aplicarse el juego como estrategia didáctica en los niños de 5 años en la IE 218 de Tarapoto en 2023 al existir entre el post y pre test del GE una diferencia de medias de 4.7 puntos. Esto se corrobora al contrastarse la hipótesis respectiva en la cual mediante la U de Man Whitney se obtuvo $Z = -4.710$ con $p < 0.001$ por lo que se acepta el supuesto alterno.
- Tercera: En 27.4% se ha logrado mejorar la dimensión comunicación control emocional al aplicarse el juego como estrategia didáctica en los niños de 5 años en la IE 218 de Tarapoto en 2023; al existir entre el post y pre test del GE una diferencia de medias de 7.4 puntos. Esto se corrobora al contrastarse la hipótesis respectiva en la cual mediante la U de Man Whitney se obtuvo $Z = -4.734$ con $p < 0.001$ por lo que se acepta el supuesto alterno.
- Cuarta: El juego como estrategia directa ha logrado mejorar en forma la dimensión empatía en niños de 5 años en la IE 218 de Tarapoto en 2023. Todo ello al lograrse una mejora de 28.6% después de aplicarse el juego como estrategia didáctica, al registrarse una diferencia de medias entre el pre y post test de 6.0 puntos. Resultados que se corroboraron en la contrastación del post test del GC con el post test del GE $Z = -4.596$ con $p < 0.001$ por lo que se acepta el supuesto alterno.

1

Recomendaciones

63

Primera: A las docentes de 5 años de la IE 218 de Tarapoto, hacer uso de estrategias lúdicas para mejorar las destrezas sociales; por cuanto se encuentra en un nivel medio y esto tiene repercusiones negativas en el desarrollo global de los infantes.

60

Segunda: A los directivos de la entidad educativa, brindar acciones de asesoría y acompañamiento a las docentes en la elaboración de estrategias, para mejorar algunas áreas del desarrollo infantil que no son cubiertas por el desarrollo de la estructura curricular del nivel inicial.

13

Tercera: A los padres de familia, a brindar el apoyo logístico respectivo para desarrollar estrategias lúdicas que tiendan a mejorar las áreas complementarias que refuercen el desarrollo infantil.