ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA "TARAPOTO"

TESIS

El juego como estrategia para desarrollar habilidades sociales en niños de inicial

TESIS PARA OPTAR EL TITULO PROFESIONAL DE LICENCIADA EN EDUCACIÓN INICIAL

Autoras:

Bach. Alva Cachay, Miss Carito (https://orcid.org/0009-0003-4858-3284)

Bach. Saldaña Lozano, Cindy Carolina (https://orcid.org/0009-0002-9047-2513)

Asesor:

Mgtr. Mendo García, Aníbal (https://orcid.org/0009-0004-8180-4891)

Línea de Investigación:

Calidad-Equidad-Pertinencia de Aprendizajes y Condiciones de Educabilidad

Promoción 2025

Tarapoto – San Martín

2026

Constancia de Turnitin

ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA "TARAPOTO"

DECLARATORIA DE ORIGINALIDAD

Yo, Quien suscribe, Sandro Pezo Salas, docente de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "Tarapoto" y responsable de la verificación de originalidad mediante el sistema Turnitin Originality, deja constancia de que el trabajo de investigación titulado **"El juego como estrategia para desarrollar habilidades sociales en niños de inicial"**, de autoría de **Alva Cachay Miss Carito y Saldaña Lozano Cindy Carolina**, fue sometida al análisis de similitud correspondiente.

De acuerdo con el reporte generado por Turnitin, el trabajo de investigación presenta un índice de similitud del **21,00 %**, obtenido mediante un análisis en el que se excluyeron únicamente las páginas preliminares, el resumen, las referencias y los anexos, sin aplicar otros filtros ni exclusiones.

Asimismo, tras la revisión y evaluación de las coincidencias identificadas en el reporte, se constató que estas no evidencian indicios de plagio y que el trabajo cumple con las normas de citación y referencias bibliográficas establecidas por la institución.

En consecuencia, se expide la presente constancia para los fines académicos y administrativos que correspondan.

Tarapoto, 06 de noviembre de 2026

GOBIERNO REGIONAL SAN MA... ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPER... PEDAGÓGICA PÚBLICA "TARAPO"...
Mg. Sandro Pezo Salas
JEFE DE UNIDAD DE INVESTIGACIÓN

Sandro Pezo Salas
DNI N° 45507942

Página del Jurado

Mgtr. Mendo García, Aníbal Fernando (https://orcid.org/0009-0004-8180-4891)

Presidente

Mgtr. Navarro Angulo, Christian Miguel (https://orcid.org/0000-0002-7052-0314)

Secretario

Mgtr. Ramírez Pinedo, Marisol (https://orcid.org/0000-0003-2723-5814)

Vocal

Dedicatoria

A Dios, cuya luz y guía han sido fundamentales a lo largo de este arduo proceso en mi carrera profesional, su presencia me ha fortalecido y me ha permitido superar los desafíos y alcanzar este logro con gratitud y humildad.

A mis padres y hermana, por su amor incondicional y apoyo constante, que me han dado la fuerza para seguir adelante en cada momento. Gracias por creer en mí y por estar siempre a mi lado, incluso en los momentos más difíciles.

Cindy

A Dios, por ser mi guía y fuente de fortaleza en cada paso de este camino. Gracias por iluminar mis días y darme la oportunidad de crecer personal y profesionalmente.

A mis padres, por su amor incondicional, su apoyo constante y sus enseñanzas, que me han inspirado a dar siempre lo mejor de mí. Su esfuerzo y dedicación me han impulsado a cumplir este logro.

A mi hijo, quien es mi mayor motivación y mi razón para seguir adelante con entusiasmo y esperanza, sus sonrisas, sus ocurrencias y su amor me recuerdan cada día lo importante de este esfuerzo.

Miss Carito

Agradecimiento

A los docentes de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública “Tarapoto”, por quienes he llegado a obtener los conocimientos para poder desarrollar y culminar con éxito la presente tesis.

A la Institución Educativa Inicial N|°308 “Cacatachi” y a su directora, Kelly Rojas Álvarez, por permitirme llevar a cabo mi proyecto de investigación, contribuyendo significativamente a mi formación profesional.

A nuestros padres y a mi hermana de manera especial por su apoyo incondicional y por brindarme orientaciones y enseñanzas impartidas para desarrollar mis competencias profesionales.

A Dios, quien nos ha dado la fortaleza y el discernimiento necesarios para superar cada desafío y continuar con nuestra formación.

Las Autoras

Declaratoria de Autenticidad

Nosotras, Cindy Carolina Saldaña lozano, identificada con DNI N° 71417412 y Miss Carito Alva Cachay, identificada con DNI N° 70322633, Bachilleres de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "Tarapoto" del Programa de Estudios de Educación Inicial, con el informe de trabajo de investigación: El juego como estrategia para desarrollar habilidades sociales en niños de Inicial

Declaramos bajo juramento que:

1. La presente investigación es de nuestra autoría.
2. Se han respetado las normas internacionales de citas y referencias para las fuentes consultadas. Por tanto, la presente investigación no ha sido plagiada, ni total ni parcialmente; y tampoco ha sido publicada ni presentada anteriormente para obtener antes algún grado académico o título profesional.
3. Los datos presentados en los resultados son reales, no han sido falseados ni duplicados; tampoco copiados y por lo tanto, corresponden a los datos de la muestra de estudio.

De identificarse fraude (datos falsos), plagio (información sin citar autores) autoplagio (presentar como nuevo algún trabajo de investigación propio que ya ha sido publicado), piratería (uso ilegal de información ajena) o falsificación (representar falsamente las ideas de otros), asumimos las consecuencias y sanciones que de esta acción se deriven, sometiéndonos a la normatividad vigente de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "Tarapoto".

Tarapoto, Julio del 2026.

Cindy Carolina Saldaña lozano	Miss Carito Alva Cachay
DNI N° 71417412	DNI N° 70322633

Presentación

El presente informe de tesis titulado “El juego como estrategia para desarrollar habilidades sociales en niños de Inicial” fue elaborado como parte de los requisitos establecidos por la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública “Tarapoto” para optar el título profesional de licenciadas en Educación en el programa de estudios de Educación Inicial.

El estudio tuvo como propósito exponer la importancia del juego como estrategia para desarrollar las habilidades sociales en los niños de 4 años. Su importancia radicó en validar la aplicabilidad del juego en el desarrollo de habilidades sociales en los niños de inicial, el mismo que sirva de base para otros estudios para atender una temática de mucho interés en la actualidad.

En tal sentido, la tesis se pone a disposición de la comunidad académica como aporte al conocimiento pedagógico y a la mejora de la práctica educativa.

Las autoras

Índice

Constancia de Turnitin 2
Página del Jurado 3
Dedicatoria 4
Agradecimiento 5
Declaratoria de Autenticidad 6
Presentación 7
Índice 8
Resumen 10
Abstract 11
Introducción 12
  Situación Problemática 12
  Formulación del Problema 14
  Justificación del Problema 14
  Objetivos de la Investigación 16
  Delimitaciones y Limitaciones de la Investigación 16
Capítulo I 18
Marco Teórico 18
  Antecedentes del Estudio 18
  Bases Teóricas, o Enfoques Científicos 21
    El Juego 21
    Desarrollo de Habilidades Sociales 37
  Definiciones de Términos Básicos 44
Capítulo II 45
Metodología 45
  Hipótesis 45
  Variables 45
  Operacionalización de Variables. 45
  Metodología 48
  Tipo y Diseño de Investigación 48
  Diseño de Investigación 48
  Población, muestra y muestreo 48
  Técnicas e Instrumentos de Recolección de Datos 49
Capítulo III 50

Resultados Obtenidos 50
Presentación de Datos Generales, Análisis e Interpretación de Resultados 50
Discusión de Resultados 57
Capítulo IV 59
Conclusiones y Recomendaciones 59
Conclusiones 59
Recomendaciones 60
Referencias Bibliográficas 61
Anexos 68
Anexo N° 01: Matriz de Consistencia 68
Anexo N° 02: Instrumentos de Recolección de Datos 70
Anexo N° 03: Ficha de Validación de Instrumentos 72
Anexo N° 04: Base de Datos 78
Anexo N° 05: Diseño de Estrategias o Sesiones 80
Anexo N° 06: Autorización donde se ejecutará el estudio 110
Anexo N° 07: Constancia de Revisión Ortográfica y Gramatical 111
Anexo N° 08: Constancia de Revisión del Abstract 112
Anexo N° 09: Evidencias Fotográficas ..... **¡Error! Marcador no definido.**

Resumen

La presente investigación tuvo como objetivo general determinar la influencia del juego como estrategia en el desarrollo de las habilidades sociales de los niños de 4 años de la I.E. N.° 308 del distrito de Cacatachi, región San Martín. Se desarrolló desde un enfoque cuantitativo con diseño preexperimental, con pretest y postest. La variable independiente estuvo relacionada con el juego como estrategia, mientras que la variable dependiente correspondió a las habilidades sociales evaluando la interacción social, habilidades comunicativas y resolución de conflictos. Se aplicó una ficha de observación antes y después de la ejecución de actividades lúdicas orientadas a fortalecer las habilidades sociales. Se evidenciaron que el juego influye significativamente en el desarrollo de las habilidades sociales, pues se encontraron diferencias estadísticamente significativas entre los resultados del pretest y postest ($p=0,00<0,05$). Luego de aplicar la estrategia lúdica, el 84,0 % de los niños alcanzó un nivel alto de habilidades sociales. Asimismo, se evidenció una mejora significativa en la interacción social, alcanzando un incremento del 88,0 % en el nivel alto; en las habilidades comunicativas se obtuvo una mejora del 84,0 %; mientras que en la resolución de conflictos se registró un incremento del 80,0 %. Se concluyó que el juego es una estrategia pedagógica efectiva para favorecer el desarrollo de las habilidades sociales en los niños de educación inicial, pues promovió la integración, la comunicación, la cooperación, la expresión de emociones y la capacidad para encontrar soluciones pacíficas frente a situaciones de conflicto.

Palabras clave: Juego, habilidades sociales, interacción social, comunicación, resolución de conflictos.

Abstract

The general objective of this study was to determine the influence of play as a strategy on the development of social skills among 4-year-old children at Educational Institution No. 308 in the district of Cacatachi, San Martín Region, Peru. The study employed a quantitative approach with a pre-experimental pretest–posttest design. The independent variable was play as a strategy, while the dependent variable was social skills, assessed through three dimensions: social interaction, communication skills, and conflict resolution. An observation checklist was administered before and after the implementation of play-based activities designed to strengthen social skills. The findings revealed that play had a statistically significant influence on the development of social skills, with significant differences between pretest and posttest scores ($p = 0.00 < 0.05$). Following the implementation of the play-based strategy, 84.0% of the children achieved a high level of social skills. Furthermore, significant improvements were observed across all three dimensions: social interaction showed an increase of 88.0% at the high level, communication skills improved by 84.0%, and conflict resolution increased by 80.0%. It was concluded that play is an effective pedagogical strategy for promoting the development of social skills in early childhood education, as it fostered social integration, communication, cooperation, emotional expression, and the ability to find peaceful solutions to conflict situations.

Keywords: Play, social skills, social interaction, communication, conflict resolution.

Introducción

Situación Problemática

Los infantes son los principales actores de aprendizaje y reciben atención desde distintos espacios, especialmente desde el aula, donde los docentes buscan responder a sus principales necesidades de desarrollo. Entre ellas destacan las habilidades sociales, ya que les permiten relacionarse con sus compañeros, comunicarse, convivir y participar en las actividades cotidianas, por ello son fundamentales para su desarrollo integral, debido a que favorecen la interacción, la cooperación y una buena convivencia con los demás, en ese sentido, diferentes estudios señalan que estas habilidades pueden fortalecerse mediante experiencias educativas planificadas. Por ejemplo, Talavera-Sánchez (2023) encontró una relación entre el juego simbólico y las interacciones sociales en niños de cinco años, destacando que el juego es importante en el desarrollo de estas habilidades. De igual manera, Dong et al. (2024), a partir de un análisis de intervención con niños de preescolar descubrió los resultados de la lectura en el fortalecimiento de habilidades sociales.

Gil-Madrona et al. (2023) realizaron un estudio cuasiexperimental con 194 niños de educación infantil, con el propósito de conocer cómo un programa de actividades dinámicas que incorporaba juegos matemáticos podía favorecer el autoconcepto, la autoestima y las habilidades sociales, los resultados mostraron mejoras en las habilidades sociales, especialmente en aspectos como la cooperación, la comunicación, el respeto de las normas, la participación en actividades grupales y la buena relación con sus compañeros, por ello, se destaca la importancia del juego en la vida de los niños, sobre todo durante la etapa preescolar, ya que diferentes investigaciones señalan que las actividades lúdicas favorecen el desarrollo cognitivo, emocional, social y físico durante la primera infancia (Bodrova & Leong, 2015; Lillard et al., 2013; Pellegrini, 2013).

Como respuesta a esta problemática, la UNESCO y UNICEF (2024) señalan que la educación y atención integral durante la primera infancia debe desarrollarse en ambientes de aprendizaje centrados en el niño, donde el juego ocupe un papel principal como estrategia para favorecer su desarrollo cognitivo, físico, emocional y social. En su informe mundial sobre Educación y Atención de la Primera Infancia destacan que los currículos de calidad incorporan metodologías basadas en el juego, ya que estas promueven la interacción entre los niños, el trabajo colaborativo, la negociación de roles, la comunicación y el desarrollo de habilidades socioemocionales necesarias para la vida escolar y social. Sin embargo, también advierten que muchos países todavía presentan dificultades para implementar estas prácticas pedagógicas y

fortalecer la formación docente que permita desarrollar dichas competencias desde la educación inicial.

En esa misma línea, Tutkun y Eskidemir Meral (2025), en una investigación realizada con 382 niños de educación preescolar, encontraron que las habilidades sociales tienen una relación positiva con la autoestima académica y con la calidad del vínculo entre el docente y el niño, además de ayudar a reducir los problemas de conducta, estos resultados demuestran que fortalecer las habilidades sociales desde los primeros años no solo permite mejorar la convivencia dentro del entorno escolar, sino que también favorece el desarrollo integral de los niños y su aprendizaje, asimismo, la importancia del juego como estrategia pedagógica es respaldada por Gil-Madrona et al. (2023), quienes realizaron un estudio cuasiexperimental con 194 niños de educación infantil en España y encontraron que la incorporación de actividades lúdicas en el currículo produjo mejoras significativas en el autoconcepto, la autoestima y las habilidades sociales de los participantes.

Desde el enfoque sociocultural, Lev Vygotsky señala que el juego simbólico es un espacio importante para el desarrollo de las funciones psicológicas superiores, debido a que permite que el niño aprenda a controlar su conducta, fortalezca el lenguaje, interiorice las normas sociales y realice actividades que van más allá de su nivel habitual de desarrollo, asimismo, la interacción con otras personas favorece la construcción de aprendizajes y el desarrollo de habilidades sociales necesarias para una buena convivencia (Vygotsky, 1978), por su parte, Jean Piaget explica que el juego está presente en las diferentes etapas del desarrollo cognitivo y contribuye a la formación del pensamiento mediante los procesos de asimilación y acomodación, además, considera que las experiencias de juego con otros niños ayudan a desarrollar la autonomía moral, la cooperación y el respeto mutuo, aspectos importantes para establecer relaciones sociales saludables (Piaget, 1962).

La presente investigación tiene como propósito fortalecer las habilidades sociales de los niños y niñas de 4 años, ya que se ha observado que presentan dificultades para relacionarse, interactuar y compartir con sus compañeros, este interés surgió durante las prácticas preprofesionales realizadas en una institución educativa del distrito de Cacatachi, donde se pudo notar que algunos niños mostraban comportamientos individualistas propios de su edad, los cuales continuaban a pesar del paso de los primeros meses del año, esta situación se hacía más evidente durante los juegos libres en los sectores, donde se presentaban dificultades para interactuar y realizar actividades de manera compartida, asimismo, se observó que la docente desarrollaba pocas actividades mediante juegos de roles dirigidos y daba mayor importancia al juego espontáneo de los niños, que, aunque es importante para su desarrollo, también puede

utilizarse como una estrategia pedagógica para enseñarles a relacionarse mejor, compartir con sus compañeros, expresar sus emociones y resolver los conflictos que se presentan durante la convivencia diaria.

Formulación del Problema

La problemática descrita demuestra la necesidad de desarrollar esta investigación, orientada al fortalecimiento de las habilidades sociales en los niños y niñas de 4 años, tomando el juego como estrategia para favorecer su desarrollo, a partir de esta situación se planteó como problema general: ¿De qué manera el juego como estrategia influye en el desarrollo de las habilidades sociales de los niños de 4 años de la I.E. N.° 308-Cacatachi-Región San Martín?, asimismo, se establecieron los siguientes problemas específicos: ¿Cuánto influye el juego como estrategia en el desarrollo de las habilidades de interacción social de los niños de 4 años de la I.E. N.° 308-Cacatachi-Región San Martín?, ¿Cuánto influye el juego como estrategia en el desarrollo de las habilidades comunicativas de los niños de 4 años de la I.E. N.° 308-Cacatachi-Región San Martín? y ¿Cuánto influye el juego como estrategia en el desarrollo de las habilidades para la resolución de conflictos de los niños de 4 años de la I.E. N.° 308-Cacatachi-Región San Martín?

Justificación del Problema

En cuanto a la justificación teórica, esta investigación permitió ampliar los conocimientos sobre la relación que existe entre el juego y el desarrollo de las habilidades sociales en los niños de educación inicial, para ello, se tomaron en cuenta los aportes de las teorías del desarrollo infantil, el aprendizaje sociocultural, el aprendizaje social y la pedagogía del juego, las cuales destacan que las actividades lúdicas ayudan a los niños a relacionarse con los demás, mejorar su comunicación, aprender a cooperar, resolver conflictos y controlar sus emociones, asimismo, diversos estudios recientes señalan que el juego favorece el aprendizaje y el desarrollo integral de los niños, fortaleciendo sus capacidades cognitivas, sociales, emocionales, físicas, creativas y comunicativas, lo que permite generar aprendizajes significativos desde los primeros años de vida (UNESCO & UNICEF, 2024). El informe señala que el aprendizaje a través del juego favorece el desarrollo de diferentes habilidades en los niños, como las cognitivas, sociales, emocionales, físicas y creativas, además, destaca la importancia de la interacción con otras personas y de contar con espacios educativos que motiven a los niños a explorar, descubrir y aprender mediante sus propias experiencias.

Desde la justificación práctica, esta investigación permitió conocer cuánto influye el juego como estrategia educativa en el desarrollo de las habilidades sociales de los niños de educación inicial, por ello, los resultados obtenidos servirán como una fuente de información para que los docentes, directivos y especialistas puedan tomar mejores decisiones y fortalecer sus prácticas pedagógicas relacionadas con el desarrollo socioemocional, asimismo, esta información podrá ser utilizada para elaborar, aplicar y mejorar estrategias metodológicas basadas en el juego, así como sesiones de aprendizaje, proyectos pedagógicos y programas de intervención que ayuden a desarrollar habilidades como la comunicación, la cooperación, la empatía, la resolución pacífica de conflictos y el trabajo en equipo, de esta manera, la investigación contribuirá a mejorar los procesos educativos y favorecer el desarrollo integral de los niños desde sus primeros años de vida.

Desde el aspecto metodológico, esta investigación se justifica porque empleó instrumentos válidos y confiables para evaluar el juego como estrategia pedagógica y el desarrollo de las habilidades sociales en los niños de educación inicial, además, la manera en que se organizaron las variables, sus dimensiones, indicadores y los instrumentos utilizados para recoger los datos podrán servir como guía para futuras investigaciones que se desarrollen en contextos educativos similares, asimismo, el procedimiento metodológico aplicado podrá ser adaptado y utilizado en otras instituciones educativas interesadas en estudiar el juego y su relación con el desarrollo socioemocional de los niños, de esta manera, el estudio aportará nuevos conocimientos al campo de la educación inicial y servirá de apoyo para futuras investigaciones que busquen desarrollar trabajos ordenados, rigurosos y acordes con el enfoque cuantitativo.

En cuanto a la justificación social, esta investigación se considera importante porque el desarrollo de las habilidades sociales es fundamental para la formación integral de los niños, ya que les permite aprender a convivir con los demás mediante el respeto, la empatía, la cooperación y la inclusión, además, las habilidades que adquieren durante la infancia influyen positivamente en su rendimiento académico, en la manera de relacionarse con otras personas y en su capacidad para adaptarse a diferentes situaciones sociales a lo largo de su vida, asimismo, los resultados beneficiarán directamente a los niños de educación inicial, pues permitirán generar mejores oportunidades para fortalecer sus habilidades sociales y promover una convivencia más respetuosa, colaborativa y armoniosa con sus compañeros y docentes.

En ese sentido, los resultados de esta investigación permitieron contrastar los planteamientos teóricos con la realidad educativa del contexto estudiado, brindando información que ayude a comprender mejor cómo el juego favorece el desarrollo de las

habilidades sociales durante la primera infancia, asimismo, el estudio podrá servir como referencia para futuras investigaciones relacionadas con el desarrollo socioemocional en educación inicial y contribuirá a ampliar los conocimientos científicos a nivel nacional sobre el uso del juego como estrategia pedagógica para fortalecer las habilidades sociales desde los primeros años de vida, considerando también las recomendaciones internacionales relacionadas con la educación y el desarrollo infantil (UNESCO & UNICEF, 2024).

Objetivos de la Investigación

En cuanto a los objetivos de la investigación, se planteó como objetivo general determinar el nivel de influencia del juego como estrategia en el desarrollo de las habilidades sociales de los niños de 4 años de la I.E. N.° 308-Cacatachi-Región San Martín, asimismo, se establecieron tres objetivos específicos, el primero fue medir la influencia de los juegos en el desarrollo de las habilidades de interacción social de los niños de 4 años de la I.E. N.° 308-Cacatachi-Región San Martín, el segundo consistió en medir la influencia del juego como estrategia en el desarrollo de las habilidades comunicativas de los niños de 4 años de la misma institución educativa y, finalmente, el tercer objetivo fue medir la influencia del juego como estrategia en el desarrollo de las habilidades para la resolución de conflictos en los niños de 4 años de la I.E. N.° 308-Cacatachi-Región San Martín.

Delimitaciones y Limitaciones de la Investigación

En cuanto a las delimitaciones, la investigación presenta una delimitación temática, porque se enfocó en estudiar el juego como estrategia pedagógica y su influencia en el desarrollo de las habilidades sociales en los niños de educación inicial, por lo tanto, no se abordaron otras estrategias didácticas ni otros aspectos del desarrollo infantil, como el área cognitiva, psicomotriz o del lenguaje, ya que el interés principal fue conocer cómo el juego contribuye al fortalecimiento de las habilidades sociales, asimismo, presentó una delimitación espacial, debido a que el estudio se realizó en una sola institución educativa de la provincia de San Martín, donde se recogió la información, también cuenta con una delimitación temporal, pues la investigación se desarrolló durante el año 2025, además, se consideró como delimitación poblacional, porque se trabajó con una muestra pequeña conformada por niños de 4 años de educación inicial de la institución seleccionada, finalmente, en cuanto a la delimitación metodológica, el estudio se desarrolló bajo un enfoque cuantitativo y un diseño preexperimental, aplicando un pretest y un postest para evaluar la influencia del juego como

estrategia pedagógica en el desarrollo de las habilidades sociales, para ello, se utilizó una ficha de observación previamente validada.

En cuanto a las limitaciones de la investigación, es importante mencionar que el estudio se realizó con un solo grupo y una muestra pequeña de participantes, lo que limita el alcance de los resultados y la posibilidad de generalizarlos a otros contextos, asimismo, la evaluación de las habilidades sociales se llevó a cabo mediante una ficha de observación aplicada al comportamiento de los niños, por lo que, aunque se utilizó un instrumento previamente validado, podrían presentarse algunas variaciones relacionadas con la percepción y apreciación del observador durante el proceso de evaluación.

Capítulo I

Marco Teórico

Antecedentes del Estudio

Antecedentes Internacionales

En Colombia, Rodríguez Jiménez (2023) examinó el uso del juego como recurso de enseñanza para favorecer las habilidades sociales durante la etapa preescolar, mediante un estudio cualitativo centrado en las prácticas pedagógicas que incorporan experiencias lúdicas al trabajo diario. En su análisis encontró que los juegos, las actividades manuales y las propuestas de experimentación permiten a los niños involucrarse en lo que aprenden y poner en práctica conocimientos mientras interactúan con otros; también observó que esas posibilidades no se desarrollan de igual manera en todas las instituciones, debido a las diferencias en los recursos disponibles y en la organización de las actividades, aspectos que dificultaban su implementación en algunos centros, mientras que en los establecimientos privados examinados se apreciaba una presencia más frecuente de estrategias lúdico-pedagógicas. A partir de estos hallazgos, la autora destacó el valor de la ludopedagogía para promover la autonomía, el respeto, la solidaridad y el trabajo compartido, y consideró necesario seguir estudiando su aplicación en educación inicial para fortalecer tanto la participación como el desarrollo social de los niños.

Peñafiel Lara et al. (2023) abordaron en Ecuador las posibilidades del juego de roles para enriquecer las relaciones sociales en educación inicial, a partir de un trabajo cualitativo sustentado en la revisión de cuatro experiencias pedagógicas. Su interés se orientó a comprender qué ocurre cuando los niños participan en situaciones de representación y deben interactuar con sus compañeros para sostener una actividad compartida; en las experiencias examinadas reconocieron oportunidades para comunicarse, colaborar, mostrar empatía, respetar acuerdos y afrontar desacuerdos que surgen durante la convivencia. Los autores señalaron que estas interacciones permiten trabajar habilidades que no se adquieren únicamente mediante explicaciones, pues requieren espacios donde los niños puedan practicarlas con otras personas, por lo que consideraron conveniente incorporar el juego de roles en las actividades habituales del aula y aprovecharlo como un medio para favorecer la participación y el desarrollo socioemocional desde los primeros años.

La investigación de Ninacuri Aucapiña (2023) se desarrolló en la Unidad Educativa Ambato de los Ángeles, en Ecuador, y examinó el juego de roles como una experiencia para fortalecer las habilidades sociales básicas de los niños del Nivel Inicial II, con especial atención

a la empatía. Desde un enfoque cualitativo, un paradigma interpretativo y un diseño de investigación-acción, la autora trabajó con niños y docentes de la institución para analizar las interacciones que aparecían mientras los participantes asumían diferentes personajes y representaban situaciones de la vida social. Los resultados descritos mostraron que este tipo de juego brindaba oportunidades para reconocer emociones ajenas, comunicar las propias ideas y actuar de manera cooperativa, al tiempo que se observaron una participación más activa y mejores condiciones de convivencia en el aula. Con base en lo encontrado, la autora planteó que la representación de roles debía tener un lugar habitual en la planificación de educación inicial, no solo por su carácter recreativo, sino por las posibilidades que ofrece para ejercitar el respeto y la comprensión de otras personas.

Antecedentes Nacionales

Calderón Adrian (2021) estudió el nivel de habilidades sociales de niños y niñas de educación inicial de la institución Innova Schools, ubicada en el Cercado de Lima, con la finalidad de reconocer cómo se desenvolvían en sus interacciones y qué aspectos requerían mayor acompañamiento pedagógico. Los resultados generales ubicaron al 35 % de los participantes en el nivel medio, al 33,3 % en el nivel bajo y al 31,7 % en el nivel alto; al examinar las dimensiones por separado, el 60 % alcanzó el nivel medio en habilidades para relacionarse, mientras que la autoafirmación y la expresión de emociones registraron, cada una, un 65 % en esa misma categoría. La autora interpretó estos resultados como una señal de que una parte considerable del grupo se encontraba todavía en proceso de consolidar maneras de compartir actividades, comunicarse, expresar lo que siente, defender sus opiniones y respetar acuerdos de convivencia. Su investigación permite reconocer que tales aprendizajes se desarrollan de manera progresiva y que la educación inicial constituye un espacio relevante para acompañar la socialización infantil mediante experiencias apropiadas para la edad.

En el análisis documental realizado por Peñafiel Lara et al. (2023), basado en cuatro experiencias de educación inicial desarrolladas en Ecuador, el juego de roles se examinó como una práctica que ofrece oportunidades concretas para fortalecer la relación entre compañeros. Los autores prestaron atención a las situaciones en las que los niños debían asumir papeles, participar con otros y desenvolverse dentro de reglas compartidas; a partir de lo revisado, describieron aportes vinculados con la comunicación, la empatía, la cooperación y el respeto, así como con la posibilidad de enfrentar conflictos cotidianos sin interrumpir la interacción del grupo. También resaltaron que las actividades de representación favorecían la participación y

generaban ocasiones para aprender mediante el intercambio con los pares, razón por la cual propusieron incluirlas de forma sostenida en la planificación pedagógica. Al tratarse de una revisión descriptiva de experiencias, sus hallazgos muestran posibilidades educativas de esta estrategia, aunque no constituyen por sí solos una medición experimental de sus efectos.

López Jiménez et al. (2024) estudiaron en Colombia las posibilidades de las actividades lúdico-pedagógicas para apoyar el desarrollo de habilidades sociales en niños de preescolar, mediante una investigación cualitativa de orientación fenomenológica y descriptiva en la que participaron 17 niños y una docente de la Institución Educativa Lacides C. Bersal, de Santo Domingo Sabio. Su análisis se centró en las interacciones que se producían durante las experiencias de juego y en los comportamientos que podían apreciarse cuando los niños compartían materiales, asumían decisiones y participaban en tareas comunes; los resultados comunicados destacaron avances en la escucha, la cooperación, el autocontrol, la comunicación interpersonal y la búsqueda de soluciones ante desacuerdos, junto con una mayor disposición para integrarse al grupo y realizar actividades colaborativas. Los investigadores señalaron que el juego puede generar condiciones favorables para estos aprendizajes, siempre que la docente organice las experiencias con una finalidad educativa y acompañe las relaciones que se construyen entre los participantes.

Antecedentes Locales

En el ámbito local, Reyna Vela (2024) investigó la influencia del juego teatral en las habilidades sociales de 25 niños de cuatro años de la Institución Educativa Inicial N.° 0655 «José Enrique Celis Bardales», de Tarapoto, mediante un estudio cuantitativo con diseño preexperimental y mediciones antes y después de las actividades propuestas. La comparación entre el pretest y el postest mostró diferencias estadísticamente significativas ($p < 0,05$), y la autora informó mejoras en las habilidades para relacionarse, la autoafirmación y la expresión de emociones; estos resultados se vincularon con las oportunidades que ofrece el juego teatral para asumir personajes, expresar sentimientos y participar con otros niños en situaciones compartidas. A partir de la experiencia, la investigadora sostuvo que la representación de situaciones mediante el juego puede formar parte del trabajo pedagógico orientado a la convivencia y recomendó incorporarla a las estrategias de educación inicial como una opción para acompañar el desarrollo socioemocional.

Pérez Bances y Carrasco Zamora (2025) desarrollaron en Soritor, región San Martín, una investigación sobre las estrategias de juego social y las habilidades sociales de 35 niños de

cinco años de la Institución Educativa Inicial N.° 107, tomando como referencia información del año 2024. El estudio siguió una orientación descriptivo-propositiva y buscó elaborar una propuesta de actividades que respondiera a las necesidades identificadas en el grupo; durante el análisis, los autores reconocieron una relación directa entre el juego social y comportamientos vinculados con la interacción entre compañeros, la atención, el seguimiento de indicaciones y la participación en la convivencia escolar. Estos hallazgos sirvieron como base para plantear que las experiencias lúdicas compartidas pueden aprovecharse de manera planificada en el aula, especialmente cuando se busca que los niños aprendan a relacionarse, colaborar y respetar acuerdos. Los investigadores consideraron que su propuesta podía orientar al docente en la organización de actividades destinadas a fortalecer las relaciones sociales en educación inicial.

Bases Teóricas, o Enfoques Científicos

El Juego

Conceptualizar el juego, es un fenómeno complejo y multidimensional el mismo que fue estudiado desde diversas perspectivas sociales, psicológicas, educativas y culturales. El juego implica libertad, responsabilidad, motivación intrínseca, imaginación, interacción social y presencia de reglas que son construidas por los miembros del grupo. Huizinga (2007) señala que el juego es una actividad libre y voluntaria que se realiza fuera de la vida cotidiana, dentro de ciertos límites de tiempo y espacio, y que sigue reglas aceptadas por las personas que participan, asimismo, considera que el juego es una expresión cultural importante, ya que permite construir relaciones sociales y compartir significados entre las personas, por su parte, Vygotsky (1978), desde el enfoque sociocultural, sostiene que el juego es un espacio importante para el desarrollo infantil, porque permite que el niño asuma diferentes roles, represente situaciones imaginarias, aprenda e interiorice normas sociales y regule poco a poco su propio comportamiento. En este sentido, esta actividad no solo genera placer, sino que se convierte en un medio mediante el cual los niños desarrollan funciones psicológicas superiores, fortalecen el lenguaje y aprenden a relacionarse con los demás.

El juego en la educación inicial es una actividad propia de la infancia que permite a los niños desarrollar aprendizajes significativos, ya que mediante este pueden explorar, crear, imaginar, resolver problemas y relacionarse con los demás en distintas situaciones, además, cuando el docente lo utiliza con una intención pedagógica, se convierte en una estrategia que favorece el desarrollo integral de los niños (Sarlé, 2006), asimismo, Gallardo López y Gallardo

Vázquez (2018) señalan que el juego fortalece las capacidades cognitivas, motrices, afectivas y sociales, especialmente porque las actividades lúdicas permiten desarrollar habilidades como la cooperación, la comunicación, la empatía, el respeto por las normas y la resolución de conflictos, las cuales son necesarias para mantener una buena convivencia durante la primera infancia, por esta razón, el juego debe ser considerado una actividad fundamental en la educación inicial, no solo como un espacio de recreación, sino también como una estrategia pedagógica que ayuda a los niños a aprender de manera activa, desarrollar su autonomía y construir relaciones positivas con sus compañeros.

Según The LEGO Foundation y UNICEF (2018), el juego es una actividad que despierta el interés y la motivación de los niños, porque les permite explorar, experimentar y conocer el mundo que los rodea, a través de estas experiencias no solo aprenden sobre su entorno, sino que también fortalecen su creatividad, curiosidad y pensamiento crítico, además, el juego les brinda la oportunidad de resolver problemas por sí mismos, lo que contribuye al desarrollo de sus habilidades cognitivas y a su capacidad para encontrar soluciones, de igual manera, en el aspecto social, ofrece un espacio seguro donde pueden relacionarse con sus compañeros y poner en práctica habilidades importantes como la comunicación, la cooperación y la empatía, asimismo, durante las actividades lúdicas aprenden a compartir, llegar a acuerdos, colaborar y resolver conflictos de manera adecuada, capacidades que les permiten desenvolverse en situaciones de la vida cotidiana y establecer relaciones saludables con los demás (The LEGO Foundation & UNICEF, 2018, pp. 7–8).

Importancia del Juego en los Niños

Bernabéu y Goldstein (2009) señalan que el juego es una actividad muy útil que permite generar cambios y transformaciones en los niños, ya que mediante él pueden explorar, descubrir y encontrar soluciones a diferentes situaciones problemáticas, además, favorece la interacción entre las personas sin prejuicios y facilita el aprendizaje tanto físico, a través de los sentidos, el movimiento, la coordinación y el desarrollo psicomotor, como mental, asimismo, el juego permite actuar con libertad y fortalecer las experiencias adquiridas anteriormente, también brinda la oportunidad de expresar y liberar emociones, al mismo tiempo que favorece nuevos aprendizajes mediante la imaginación, la creatividad y la capacidad de inventar, de esta manera, los niños pueden representar y expresar sus conflictos personales a través del juego, logrando comprenderlos y encontrar formas adecuadas de manejarlos (pp. 51–52).

Asimismo, en el ámbito educativo, Sarlé (2006) señala que el juego es una herramienta importante para el desarrollo humano y el aprendizaje, porque no solo permite que los niños se

diviertan, sino que también ayuda a adquirir conocimientos y desarrollar diferentes habilidades, mediante el juego, los niños pueden explorar diversos conceptos, mejorar sus habilidades sociales, fortalecer su creatividad y buscar soluciones a distintos problemas de una manera entretenida y motivadora, por su parte, en el contexto de la educación infantil, Leyva Garzón (2011) resalta que el juego es una estrategia didáctica fundamental, ya que durante la primera infancia permite a los niños conocer el mundo que los rodea, experimentar con objetos y conceptos, desarrollar sus habilidades motoras y sociales, y fortalecer tanto su identidad como su autonomía.

El juego en la educación infantil no solo es importante por los beneficios que brinda durante esta etapa, sino también porque ayuda a preparar a los niños para enfrentar de mejor manera los desafíos que se presenten en el futuro, asimismo, desde el ámbito pedagógico, Gallardo López y Gallardo Vázquez (2018) explican que las teorías del juego permiten comprender cómo esta actividad contribuye al desarrollo cognitivo, emocional y social de los estudiantes, además, estos aportes orientan a los docentes en la planificación de actividades adecuadas a la edad de los niños y a los objetivos de aprendizaje, lo que permite enriquecer sus experiencias educativas y favorecer su desarrollo integral.

Teorías sobre el Juego

Son diversos los estudiosos que aportan sobre cuánto el juego puede aportar al crecimiento y desarrollo de los niños, es así que tenemos a los siguientes autores:

Teoría del Juego Protagonizado de Vygotski-Elkonin

La teoría en mención, expresa que de la necesidad que tienen los niños de explorar y conocer los objetos de su entorno nace el juego, se centra principalmente en el juego protagonizado que realizan los niños en la última etapa de preescolar, el cual se caracteriza por ser social y cooperativo, ya que les permite representar los roles y las relaciones que observan en los adultos, antes de llegar a este tipo de juego, los niños desarrollan un juego simbólico que está más relacionado con los objetos. Esta actividad lúdica es considerada un impulso para el desarrollo infantil, ya que permite que el niño construya progresivamente lo que Vygotski denominó “zonas de desarrollo próximo”, en las que aprende con otras personas, aquí, el adulto puede brindarle apoyo y orientación hasta que el niño logre realizar las actividades por sí mismo, por ejemplo, cuando una niña está aprendiendo a montar bicicleta, sus padres pueden ayudarla al inicio y, poco a poco, ella consigue hacerlo de manera independiente, finalmente, el juego adquiere un carácter social, porque mediante él los niños aprenden a desarrollar sus

capacidades, comprender las normas sociales, compartir sus habilidades con los demás y aprender de las experiencias de otras personas.

Según Elkonin (como se citó en Gutiérrez Delgado, 2004), la esencia del juego está en la manera en que se desarrollan las relaciones entre las personas, por ello, esta actividad cuenta con reglas propias que pueden variar según la edad de los niños, sus características, el tipo de juego y las relaciones sociales que establecen, asimismo, el autor señala que mediante el juego de roles se fomenta la cooperación y el intercambio de papeles, ya que los niños aprenden a ponerse en el lugar de otras personas, especialmente de los adultos, lo que les ayuda a dejar poco a poco el egocentrismo y desarrollar el pensamiento operativo, por otro lado, Lev Vygotsky (1982), en su trabajo El juego y su función en el desarrollo psíquico del niño, sostiene que el juego cumple una función importante en el desarrollo infantil, porque no debe entenderse únicamente como una actividad recreativa, sino también como una oportunidad para poner en práctica y fortalecer las habilidades cognitivas, sociales y emocionales, desde esta perspectiva, Vygotsky destaca que los docentes pueden emplear el juego como una estrategia que facilite el aprendizaje y contribuya al desarrollo integral de los niños.

Teoría del Juego Infantil. S.Freud 1920

Desde la teoría de Freud (1979), se resalta la importancia del juego en el desarrollo psicoafectivo y sexual del niño, así como su utilidad terapéutica y diagnóstica, ya que no se trata solamente de una actividad recreativa, sino también de una forma mediante la cual el ser humano puede expresar y satisfacer sus instintos, esta teoría fue desarrollada inicialmente por S. Freud en su obra La teoría traumática del juego, donde explica que el juego pasa por diferentes etapas, comenzando con actividades relacionadas con el propio cuerpo, luego con el uso de juguetes y, posteriormente, dando paso al trabajo, estos aportes permiten comprender el valor del juego en el desarrollo integral de los niños de educación inicial, sobre todo en el aspecto afectivo y emocional, porque además de entretenerlos, les brinda la oportunidad de expresar sus emociones, deseos, temores, necesidades y experiencias vividas con sus compañeros, familiares y la sociedad, de esta manera, a través del juego infantil, los niños pueden representar situaciones importantes de su vida y manifestar aquellas experiencias que les producen malestar emocional (Freud, 1979).

Teoría de la Dinámica Infantil. Buytendijk. 1933

Buytendijk, biólogo y psicólogo holandés, desarrolló una teoría que busca explicar el juego durante la infancia, en la que sostiene que el ser humano juega porque se encuentra en

una etapa de juventud, asimismo, identifica cuatro características principales que explican el comportamiento del niño durante el juego, la primera es la incoherencia sensorio-motriz o mental, que se refiere a la falta de precisión en sus movimientos, la segunda es la impulsividad, debido a que los niños, al igual que los animales, suelen mantenerse en constante movimiento, la tercera es la actitud patética ante la realidad, que hace referencia a la facilidad con la que se distraen y la cuarta es la timidez ante las cosas, que no necesariamente significa tener miedo, ya que muchas veces los niños demuestran valentía frente a diferentes situaciones, de acuerdo con el autor, estas características influyen en la manera en que los niños juegan, por lo que considera que el juego siempre se realiza con algo o por algo.

Teoría Psicoevolutiva de Jean Piaget

Según Piaget (1961, como se citó en Mendoza Quiroz, 2019), el juego, desde los primeros meses de vida, va evolucionando de acuerdo con el desarrollo del niño, aunque en un inicio se presenta de manera poco diferenciada, con el tiempo se hace más evidente a través de las acciones y movimientos que realiza para explorar su entorno, durante el primer estadio del periodo sensoriomotor predominan las acciones reflejas, mientras que en el segundo estadio, denominado reacciones circulares primarias, el juego comienza a manifestarse con mayor claridad, posteriormente, en el tercer estadio, llamado reacciones circulares secundarias, se observa una mayor diferenciación entre el juego y las actividades relacionadas con el aprendizaje, asimismo, la coordinación de los esquemas secundarios correspondiente al cuarto estadío, el niño empieza a utilizar acciones que ya conoce en situaciones nuevas, lo que le permite explorar diferentes posibilidades mediante el juego

Las reacciones circulares terciarias que se presenta en el niño en el quinto estadio, disfruta realizando nuevas combinaciones de movimientos y acciones, aunque todavía no busca experimentar de manera organizada, sino que lo hace espontáneamente como parte de sus actividades lúdicas, en esta etapa, el juego sigue relacionado con la asimilación, porque el niño incorpora nuevas experiencias a partir de las acciones que ya conoce, luego, en el sexto estadio, comienza a desarrollarse el juego simbólico, debido a que el niño adquiere mayor capacidad para representar situaciones y objetos que no están presentes, dando paso al llamado juego de ficción o juego de hacer como si, una caja fuera un carro o una casa o también una cama.

Así, el juego simbólico representa un avance importante del niño en este nivel de desarrollo, pues permite que ellos utilicen su imaginación, representen situaciones de su vida cotidiana y construyan nuevos significados, además, esta etapa se relaciona con el desarrollo del lenguaje, ya que ambos procesos hacen uso de habilidades de mencionar persona,

representar objetos y/o situaciones mediante símbolos, posteriormente, conforme el niño va creciendo, el juego simbólico empieza a dar paso a los juegos de reglas, en los que aprende a respetar acuerdos, compartir con sus compañeros, esperar turnos y participar en actividades colectivas, lo que favorece tanto su desarrollo cognitivo como sus relaciones sociales

Desde el punto de vista pedagógico, la teoría de Piaget permite comprender que el juego es una actividad natural que ayuda a los niños a conocer su entorno y construir sus propios aprendizajes, ya que mientras juegan tienen la oportunidad de experimentar, descubrir, relacionar ideas y buscar soluciones a diferentes situaciones, además, estas experiencias contribuyen al desarrollo de sus habilidades cognitivas y les permiten comprender mejor lo que están aprendiendo, por esta razón, el juego es un recurso importante en la educación infantil, porque favorece un aprendizaje activo y participativo, respetando el ritmo y el nivel de desarrollo de cada niño (Piaget, 1961, como se citó en Mendoza Quiroz, 2019).

El Juego Como Estrategia de Aprendizaje

El juego es una herramienta importante dentro de las estrategias de enseñanza, ya que permite que los estudiantes aprendan de una manera más dinámica, entretenida y participativa, además de favorecer la adquisición de conocimientos, ayuda a desarrollar valores como el respeto, la responsabilidad, la solidaridad, la tolerancia y el compañerismo, también permite que los niños compartan sus ideas, expresen sus inquietudes y fortalezcan la confianza en sí mismos, de esta manera, el juego no solo contribuye al aprendizaje de los contenidos escolares, sino también al desarrollo físico, mental, emocional y social de los estudiantes, por ello, cuando se utiliza adecuadamente en el aula, se convierte en una forma de aprender mientras los niños se divierten, participan y desarrollan diferentes habilidades (Torres, 2002)

Según Torres (2002), los juegos deben formar parte de las actividades del aula porque ofrecen una manera diferente de aprender y permiten que los estudiantes tengan momentos de recreación y descanso, asimismo, ayudan a despertar el interés por las áreas que se trabajan durante las actividades, para ello, el docente debe proponer juegos de acuerdo con la edad, las necesidades, los intereses y el ritmo de aprendizaje de sus estudiantes, evitando actividades demasiado complicadas que puedan generar desinterés, en las primeras etapas se recomienda trabajar con juegos sencillos que incluyan movimientos, imitación, persecución y actividades de exploración, mientras que en etapas posteriores se pueden incorporar competencias y deportes, ya que los niños suelen perder el interés cuando permanecen mucho tiempo realizando actividades que requieren estar sentados y prestar atención sin tener la oportunidad de moverse.

En ese sentido, es importante que el docente tome en cuenta que los niños no siempre aprenden mejor escuchando explicaciones durante largos periodos, sino que también necesitan participar, experimentar y realizar actividades que despierten su curiosidad, cuando las clases se desarrollan únicamente mediante explicaciones tradicionales, es posible que los estudiantes se distraigan, conversen con sus compañeros o realicen otras actividades porque pierden el interés por lo que están aprendiendo, por ello, el docente debe buscar nuevas formas de enseñar e incorporar estrategias que permitan mantener la atención y participación de los niños, haciendo que el aprendizaje sea más agradable y significativo (Torres, 2002)

Los niños necesitan realizar actividades que les permitan expresar sus emociones, demostrar sus capacidades y participar de manera activa, por lo que el juego ofrece un espacio adecuado para desarrollar la iniciativa, la cooperación, el respeto, la tolerancia y el compañerismo, además, permite alternar las actividades mentales con las físicas, brindando momentos de descanso y relajación sin que esto signifique generar desorden en el aula, ya que cambiar de actividad también ayuda a recuperar el interés y la disposición para continuar aprendiendo, de esta manera, el docente puede desarrollar clases más dinámicas y aprovechar mejor las capacidades de sus estudiantes (Torres, 2002)

Así también, los juegos en donde participan los niños, incorporan movimientos y actividades físicas que les permitan encausar su energía, expresar sus habilidades y desarrollar sus capacidades corporales y cognitivas, incorporando el respeto y cuidado de sus pares. Así, Cedeño Zambrano y Calle García (2020), afirman que los juegos individuales y colectivos aportan al desarrollo de habilidades físicas y cognitivas, así también la participación, la interacción y el aprendizaje, así también las actividades lúdicas se convierten en una oportunidad para la evaluación formativa, donde el docente observa los procedimientos que aplican los estudiantes, su forma de participación y las actitudes que manifiestan durante el juego (Torres, 2007, como se citó en Cedeño Zambrano & Calle García, 2020).

Tipos o Clasificación de los Juegos

La psicopedagoga Aizencang (2005) menciona que Vygotsky considera dos condiciones importantes en el juego: la creación de situaciones imaginarias y la organización de las reglas de conducta, las cuales permiten que el juego evolucione y se clasifique en diferentes tipos, entre ellos se encuentran los siguientes:

Los juegos de Mesa

Son actividades que favorecen el aprendizaje y desarrollo de los niños y niñas, ya que ayudan a fortalecer sus capacidades motoras, mentales y sensoriales, además, contribuyen a

mejorar la concentración, la memoria, la observación y la imaginación, también permiten que los niños aprendan a tomar decisiones, crear estrategias, comprender y respetar las reglas, así como las normas de convivencia, asimismo, estas actividades les ayudan a desarrollar la tolerancia frente a la frustración y fortalecer la confianza en sí mismos, especialmente cuando se realizan en grupo, porque les brindan la oportunidad de respetar los turnos, cumplir las reglas, enfrentar situaciones difíciles y mejorar la relación con sus compañeros, favoreciendo así el desarrollo de sus habilidades sociales (Pérez Lorca, 2022), de igual manera, los beneficios de estos juegos en el ámbito educativo y social han sido estudiados por Garrido-Sánchez y Crisol-Moya (2023), dentro de este tipo de juegos se encuentran los juegos de memoria, los rompecabezas y el tangram.

Juego de memoria

Es una actividad de mesa que consiste en utilizar cartas o tarjetas y puede realizarse en parejas o grupos, siendo una forma divertida y efectiva de fortalecer la capacidad cognitiva de los niños, especialmente la memoria, para desarrollarlo se necesita un conjunto de tarjetas que tengan imágenes repetidas, es decir, dos tarjetas iguales por cada figura, por ejemplo, se puede utilizar un juego de 12 tarjetas, lo que también permite que los niños describan las imágenes que observan en ellas (eCognitiva, s. f.), la cantidad de tarjetas puede variar de acuerdo con la dificultad que se desea establecer y la edad de los participantes, para jugar, primero se colocan todas las tarjetas sobre la mesa con las imágenes hacia abajo, luego, cada participante levanta dos tarjetas y, si ambas son iguales, las retira de la mesa, pero si son diferentes, debe colocarlas nuevamente boca abajo, después continúa el siguiente jugador siguiendo el mismo procedimiento hasta encontrar todas las parejas, cuando participan varios niños, cada uno juega por turnos y gana quien logra reunir la mayor cantidad de parejas de tarjetas.

Nombre del juego: *"Descubro y recuerdo"*

Propósito del juego: Fortalecer la memoria visual, la atención, la concentración y la capacidad de relacionar imágenes en los niños, mediante la búsqueda de figuras iguales, asimismo, permite desarrollar el lenguaje oral, ya que los motiva a describir las imágenes que observan, expresar sus ideas e interactuar de manera respetuosa con sus compañeros durante el desarrollo del juego. Los materiales pueden ser tarjetas o cartas con imágenes iguales por parejas (por ejemplo: animales, frutas, objetos, colores, personajes, elementos de la naturaleza, entre otros), Un conjunto de 12 tarjetas (6 pares) como nivel inicial de dificultad, Mesa o espacio plano para colocar las tarjetas y Bolsa o caja para guardar las tarjetas. Durante el juego, los niños fortalecen su memoria visual y la capacidad para recordar dónde se encuentran las imágenes, así como su atención y concentración, además, desarrollan habilidades

comunicativas al describir las figuras que observan, ampliar su vocabulario y expresar sus ideas y respuestas de manera oral, asimismo, ponen en práctica habilidades sociales como respetar los turnos, cumplir las reglas, tener paciencia mientras esperan, aceptar los resultados e interactuar y cooperar con los demás participantes (Universidad del Pacífico, 2019).

Desarrollo del juego: En el Inicio, el docente presenta las tarjetas y explica a los niños que deberán encontrar las parejas de imágenes iguales y se permite que los niños observen y describan las imágenes antes de iniciar el juego, mencionando sus características, colores, formas o nombres. Para iniciar el juego, se colocan todas las tarjetas sobre la mesa con la imagen hacia abajo, de manera ordenada, cada jugador, por turnos, selecciona y levanta dos tarjetas, si las dos tarjetas tienen la misma imagen, el jugador gana la pareja y las retira del espacio de juego, si las tarjetas son diferentes, el jugador las observa nuevamente y las coloca en el mismo lugar boca abajo para que continúe el siguiente participante, los jugadores deben recordar la ubicación de las imágenes que van apareciendo para encontrar sus parejas en los siguientes turnos y el juego continúa hasta que todas las parejas hayan sido encontradas. Finalmente, para jugar se cuentan las tarjetas ganadas por cada niño, quién haya conseguido juntar más parejas de tarjetas gana, luego los niños pueden reflexionar sobre las estrategias utilizadas y si respetaron las reglas del juego.

Juego con rompecabezas

Esta actividad consiste en presentarle al niño un rompecabezas con 20 piezas o más, los niños inician a desarrollar con más precisión sus habilidades manuales y visuales; además que lo resuelven por ensayo y error, les ayuda a ser tolerantes y puede jugar también en pareja. Los beneficios que trae este juego: Desarrolla las habilidades motrices, demanda uso de los dedos haciendo movimientos de pinza, desarrolla habilidades óculo manuales al estar constantemente visualizando las piezas, ejercita la memoria y la concentración, aumenta la concentración y la capacidad de resolver problemas debido a que necesitan comparar, probar diferentes posiciones y corregir sus intentos hasta encontrar la ubicación adecuada de cada pieza. Doherty et al. (2021) explican que la construcción de rompecabezas implica comprender cómo las partes individuales se organizan para formar una representación completa lo que significa poner en práctica habilidades cognitivas y meta representacionales.

Las habilidades sociales son desarrolladas al trabajar con el rompecabezas que constituye una oportunidad para fortalecer la perseverancia, la tolerancia a la frustración, la paciencia, puesto que los niños enfrentan pequeñas dificultades cuando las piezas no encajan. Esta experiencia le permite aprender a controlarse emocionalmente, aceptar sus equivocaciones y buscar otras alternativas para lograr su propósito. En esta misma línea, Zhao et al. (2026)

encontraron que las actividades lúdicas, como los rompecabezas, contribuyen al desarrollo de algunas funciones ejecutivas, entre ellas el control y la flexibilidad cognitiva, así como las capacidades relacionadas con la autorregulación de la conducta, asimismo, cuando los niños realizan estos juegos en equipo, tienen la oportunidad de compartir materiales, intercambiar ideas, escuchar las opiniones de sus compañeros, respetar los turnos y colaborar para alcanzar un objetivo común, de esta manera, se fortalecen habilidades sociales importantes como la comunicación, la cooperación, la empatía y el respeto mutuo.

Nombre del juego: ***"****Construyo y descubro imágenes"*

Propósito del juego: Favorecer el desarrollo de las habilidades cognitivas, motrices y socioemocionales de los niños mediante la formación de imágenes utilizando piezas de rompecabezas, esta actividad permite mejorar la coordinación óculo-manual, la percepción visual, la concentración, la memoria y la capacidad para resolver problemas a través de la exploración y el ensayo y error, asimismo, ayuda a fortalecer la paciencia, la perseverancia y el trabajo en equipo cuando se realiza en pareja o en grupo. Los Materiales a utilizar: Rompecabezas de 20 piezas o más, según la edad y el nivel de desarrollo del niño, imágenes variadas y llamativas, como animales, paisajes, personajes, objetos y escenas familiares, una superficie plana donde puedan organizar y unir las piezas, y una caja o recipiente para guardarlas.

Desarrollo del juego. Al iniciar el docente presenta el rompecabezas y permite que los niños observen la imagen completa antes de desarmarlo. Se dialoga sobre la imagen: ¿qué observan?, ¿qué elementos aparecen?, ¿qué colores identifican?, ¿cómo creen que podrían armarlo? Y Se explican las reglas del juego: cuidar las piezas, respetar turnos y buscar soluciones mediante la exploración. Al jugar ; es decir durante el desarrollo, se colocan todas las piezas del rompecabezas sobre la mesa con la imagen hacia arriba, los niños observan las piezas, identificando colores, formas, bordes y posibles relaciones entre ellas, arman seleccionando las piezas que consideran adecuadas, prueban diferentes combinaciones, por ensayo y error, ajustan las piezas hasta encontrar la ubicación correcta, si juegan en pareja, ambos participantes colaboran intercambiando ideas, buscando piezas y tomando decisiones conjuntamente y el juego continúa hasta completar la imagen del rompecabezas. Al cierre observan el rompecabezas terminado y comentan el proceso seguido, responden preguntas como: ¿qué parte fue más difícil?, ¿cómo lograron encontrar las piezas?, ¿qué hicieron cuando una pieza no encajaba? Y se reconoce el esfuerzo, la perseverancia y las estrategias utilizadas durante el juego.

Jugando con El tangram

Es un material tipo rompecabezas, nació en china del que existen escrituras aproximadamente desde el año 1800, el más conocido es el tangram chino, que está formado por siete piezas básicas obtenidas a partir de un cuadrado, conocido por la tabla del conocimiento o "tabla de los siete elementos", para realizar este juego se deben seguir algunas reglas sencillas, como utilizar obligatoriamente las siete piezas en cada figura, sin agregar ni quitar ninguna, su finalidad es formar diferentes figuras utilizando los siete elementos, como cuadrados, triángulos, animales, objetos y personas, de esta manera, los niños pueden desarrollar su creatividad, imaginación y capacidad para reconocer y relacionar formas geométricas.

En educación inicial, al jugar los niños con este material, desarrollan experiencias de exploración, manipulación y construcción en donde pueden identificar características de las figuras, establecen relaciones de espacio, reconocen formas y diversas posibilidades de organización. También favorece la percepción visual, la imaginación, la creatividad, la concentración y la resolución de problemas. Weng et al. (2020) destacan el potencial del tangram como recurso educativo para promover participación y el aprendizaje del niño; así también Bower et al. (2025) evidencian el potencial de la importancia de la experiencia lúdica de construcción espacial para fortalecer reconocimiento de formas geométricas.

Desde el desarrollo de habilidades sociales, el tangram genera la oportunidad para fortalecer la perseverancia, la paciencia, la autonomía y la tolerancia a la frustración ya que los niños necesitan probar diversas combinaciones de piezas hasta construir la figura deseada, les da la oportunidad de reconocer sus dificultades, tomar otras decisiones y buscar nuevas alternativas, los que les permite desarrollar actitudes de esfuerzo, confianza en sus propias capacidades y la autonomía. Cuando el juego se da en pequeños grupos pueden compartir piezas, intercambiar ideas, escuchar propuestas y colaborar para alcanzar el objetivo en común. En esa línea Ramani (2012) señala que los contextos lúdicos que permiten la participación activa y la toma de decisiones favorece la comunicación positiva y la cooperación entre pares contribuyendo así habilidades socioemocionales.

Nombre del juego: *"Creando figuras con el Tangram"*

Propósito del juego. Contribuye al pensamiento lógico-matemático, la creatividad, la percepción espacial y la imaginación mediante la construcción de diferentes figuras utilizando las siete piezas del tangram. Este juego permite que los niños exploren formas geométricas, desarrollen estrategias de solución de problemas y fortalezcan la concentración, la atención y

la orientación espacial a través de la manipulación de piezas. Los materiales a utilizar es un tangram clásico de 7 piezas, 1 cuadrado, tarjetas de modelos de figuras de animales para reproducir, una superficie plana para organizar y construir las figuras, hojas y colores para dibujar las creaciones realizadas.

Desarrollo del juego. Al inicio se presenta un tangram a los niños y explica su origen como un antiguo rompecabezas chino, permita que los niños observen y manipulen libremente las piezas, que identifiquen sus formas, tamaños y características, dialogan sobre las figuras que pueden construir con las piezas, como animales, objetos, personas o figuras geométricas. En el desarrollo se entregan las siete piezas del tangram a cada niño o pareja de jugadores, se explica que la regla principal es formar una figura, para ello deben utilizar las siete piezas, sin dejar ninguna fuera ni añadir otras, los niños observan un modelo o crean sus propias figuras utilizando las piezas, exploran posiciones mediante movimientos de giro, traslado y combinación de las piezas hasta encontrar la forma deseada, pueden trabajar por ensayo y error, modificando sus propuestas hasta lograr completar la figura, en caso de jugar en pareja, los niños intercambian ideas, explican sus estrategias y colaboran para construir la figura. Al cierre los niños presentan las figuras creadas, explican que representaron, se promueve la reflexión mediante preguntas: ¿Qué piezas utilizaron para formar su figura?, ¿Qué fue lo más difícil al construirla? y ¿Qué estrategia utilizaron para encontrar la solución?

Los juegos constructivos

Son actividades lúdicas de construcción, en donde los niños realizan diferentes construcciones, expresando de esta manera su comprensión del entorno que los rodea, además, al organizar sus experiencias y utilizar diversos materiales, van adquiriendo nuevos hábitos y formas de actuar, durante estos juegos, los niños manipulan, organizan y combinan materiales para crear objetos, figuras, estructuras e incluso pequeños mundos imaginarios, utilizando bloques de madera, piezas de plástico, materiales magnéticos, ladrillos, cajas, piedras, palitos, arena, plastilina y otros recursos que encuentran en su entorno, Asimismo, a través de estas actividades, los niños pueden explorar las características de los materiales, identificar tamaños y formas, reconocer relaciones espaciales y realizar acciones de manera planificada para conseguir una construcción, de esta forma, desarrollan su coordinación motriz fina, percepción visual, creatividad, imaginación, concentración y capacidad para resolver problemas, por otro lado, Vygotsky (1978), desde su enfoque sociocultural, considera que el juego es una actividad fundamental para el desarrollo infantil, ya que brinda a los niños la oportunidad de actuar,

tomar decisiones y fortalecer diferentes capacidades mediante la interacción con otras personas.

Para potenciar las capacidades socio emocionales, estos juegos constructivos son oportunidades para fortalecer habilidades de interacción, comunicación y cooperación especialmente cuando esta es en pareja o en grupo. Al construir una torre, un puente, una casa los niños comparten y escuchan ideas, propuestas, distribuir pequeñas responsabilidades y establecer acuerdos para alcanzar una meta. En esa línea, He et al. (2023) identificaron que en una actividad de construcción favoreció significativamente las capacidades cooperativas de infantes de cuatro y cinco años, evidenciando la importancia de incorporar actividades de construcción en las experiencias de aprendizaje de inicial.

Así también los juegos de construcción desarrollan la autonomía, la perseverancia y la autorregulación emocional, pues los niños se enfrentan a situaciones donde tienen que modificar sus construcciones, solucionar dificultades y volver a intentarlo. Los estudiosos Aksoy y Aksoy (2023) resaltan que las actividades con bloques favorecen diversos componentes de la creatividad infantil, como la originalidad y atención a los detalles. También Weber y Leuchter (2022) indican los beneficios de las actividades de construcción guiadas para el desarrollo de conocimiento y el auto concepto relacionado con las propias capacidades constructivas. En efecto estos juegos son una estrategia pedagógica que favorece el aprendizaje del niño de manera integral incluyendo lo socioemocional. Aquí algunos juegos:

Juegos con bloques

Este juego genera espacios de interacción en un espacio creado para que los niños se desenvuelvan. Crear un paisaje, para ello, pide a los niños, primero que observen los bloques que existen en el aula, también se buscarán otros juguetes como dinosaurios, animales de corral, telas, árboles, describir cada objeto que adquieren. En el desarrollo del juego los niños empiezan a crear el país de los dinosaurios, el corral de la familia, el castillo de Blanca nieves. Puede usar diferentes motivos para construir. En el cierre se pueden tomar y publicar en el aula del niño.

Nombre del juego: ***"Creamos mundos imaginarios"***

Propósito del juego. Promover la imaginación, la interacción social, la creatividad,y el lenguaje oral mediante la construcción de escenarios utilizando bloques y diversos materiales del entorno. Los materiales para utilizar**,** pueden ser bloques de construcción de diferentes formas, tamaños y colores, juguetes diversos, (dinosaurios, animales de granja, árboles u objetos naturales, muñecos o personajes), telas, cajas, cartones u otros materiales que tengan en el aula.

Al iniciar el juego, el docente motiva y pide a los niños explorar los materiales disponibles en el aula, observan los bloques y otros objetos complementarios, identifican sus características: ¿Qué forma tiene?, ¿Qué color es?, ¿Para qué podría servir?, ¿Qué podemos crear con este objeto?, cada niño describe los materiales que selecciona y comparte sus ideas con sus compañeros, se plantea el reto creativo: "Vamos a construir un mundo imaginario utilizando estos materiales"**.** Durante el juego, los niños seleccionan los bloques y objetos que utilizarán para crear su escenario, organizados en parejas o pequeños grupos, deciden qué paisaje construirán, por ejemplo, un corral, un parque y otros creados por la imaginación de los niños, utilizan diferentes materiales, distribuyendo funciones y tomando acuerdos, durante el proceso, explican qué están creando y qué actividades realizan sus personajes. El docente acompaña y estimula el pensamiento y la comunicación: ¿Qué están construyendo?, ¿Quiénes viven allí? y ¿Qué necesitan para que este espacio funcione? Finalmente, cada grupo presenta su creación al resto del aula, explicando lo que construyeron, comentan cómo trabajaron y qué dificultades lograron superar, permitiendo valorar el esfuerzo, creatividad y participación de los niños.

Juegos Motores o Motrices

El juego motor comprende diversas actividades de movimiento que se realizan de manera lúdica y que pueden tener diferentes propósitos, como educativos, recreativos, deportivos y de integración grupal, mediante estos juegos, los niños utilizan su cuerpo y descubren sus posibilidades de movimiento a través de acciones como correr, saltar, caminar, trepar, lanzar, mantener el equilibrio y desplazarse en diferentes direcciones, todas estas experiencias ayudan a desarrollar habilidades como la coordinación, el equilibrio y el control de sus movimientos, asimismo, desde la praxiología motriz, Parlebas (2001) señala que las situaciones motrices comprenden las relaciones que se establecen entre los participantes, el espacio, los materiales y las reglas de cada actividad, por esta razón, los juegos motores no solo contribuyen al desarrollo físico de los niños, sino que también favorecen la comunicación, la toma de decisiones y la interacción social.

Los juegos motores ofrecen diversas oportunidades para que los niños desarrollen sus habilidades sociales, ya que mediante estas actividades aprenden a relacionarse con sus compañeros, expresar sus emociones, respetar las reglas y controlar poco a poco sus impulsos, en relación con ello, Vazou y Mavilidi (2021) desarrollaron una propuesta de actividad física que estimulaba las capacidades cognitivas e integraba habilidades motrices y socioemocionales en niños de educación inicial, demostrando que estas experiencias deben formar parte de las

actividades educativas para favorecer un aprendizaje integral, de igual manera, Inoue et al. (2024), a través de un programa de juegos con pelotas orientado a mejorar la comunicación entre los niños, encontraron resultados positivos en comportamientos relacionados con la espontaneidad, el trabajo en equipo, la comunicación y el liderazgo, asimismo, los juegos motores ayudan a fortalecer la autorregulación emocional, porque permiten que los niños aprendan a respetar las reglas, controlar sus reacciones, enfrentar desafíos y resolver desacuerdos, en esa misma línea, Martín-García y Rico-Gonzales (2024) resaltan la importancia del juego en el desarrollo motor, cognitivo y socioemociona.

Los juegos de motricidad infantil durante la educación inicial forman parte del proceso de aprendizaje, ya que permiten que los niños pongan en práctica diferentes habilidades cognitivas, motrices, lingüísticas, sociales y afectivas al mismo tiempo, asimismo, estas actividades son importantes porque utilizan su propio cuerpo como medio para expresarse y comunicarse con los demás, además, mediante el movimiento y las experiencias que viven durante el juego, los niños aprenden a reconocer, explorar y comprender mejor el entorno que los rodea, entre los juegos que se pueden realizar se encuentran la gallinita ciega, las escondidas, pase el rey, Simón dice, el lobo está y pasa la pelota, así como los juegos de roles, como la casita, la tienda, el mercado y la familia, entre otros, a continuación, se presentan algunos juegos trabajados en el aula.

En este juego, todos los niños se ubican dentro de un espacio delimitado, por donde podrán desplazarse libremente sin salir del área establecida, el docente asume el papel de Simón o rey y va dando diferentes órdenes que los estudiantes deben cumplir, estas indicaciones consisten en realizar movimientos y acciones motrices en el menor tiempo posible, por ejemplo, saltar, correr, levantar los brazos o girar, este juego favorece el desarrollo de la coordinación motora, la atención y la comprensión de instrucciones, para iniciar la actividad, el docente reúne a los niños en asamblea, les explica el propósito y las reglas del juego, y organiza su participación para que todos puedan realizar los movimientos de manera ordenada.

Durante el desarrollo del juego, se elige a un niño para representar a “Simón”, quien será el líder del grupo y tendrá la responsabilidad de dar las instrucciones a sus compañeros, estas indicaciones pueden realizarse de dos maneras, comenzando con la frase “Simón dice…” o dando una orden directamente sin mencionar dicha expresión, dependiendo de cómo se dé la instrucción, los niños deberán realizarla o permanecer sin moverse, por ello, deben escuchar con mucha atención lo que el líder les indica, si la orden empieza con “Simón dice…”, todos deberán cumplirla, pero si se da una indicación sin utilizar esta frase, no deberán realizarla, para ello, se pueden emplear instrucciones sencillas utilizando palabras conocidas por los

niños, como tocarse el pie derecho, dar un salto alto, saltar en un solo pie sin desplazarse, sentarse, girar hacia la derecha, bailar o cantar una canción, de esta manera, se fortalece la atención y la capacidad de escuchar y seguir instrucciones, finalmente, para cerrar la actividad, se organiza a los niños en círculo y se conversa sobre el juego realizado, preguntándoles qué les pareció, qué fue lo que más les gustó y qué instrucciones recuerdan, asimismo, se reconoce y felicita su participación y se establecen compromisos para mejorar en próximas actividades.

Nombre del juego: *"Escucho, pienso y actúo"*

Propósito del juego. Favorecer el desarrollo de la atención, la escucha activa, la comprensión de instrucciones y la coordinación motora mediante la ejecución de acciones corporales dirigidas. Los materiales a utilizar son un espacio amplio y delimitado para el desplazamiento de los niños, conos, cintas u otros elementos para marcar el área de juego (opcional) y tarjetas con acciones motrices (opcional) para apoyar al líder con nuevas instrucciones.

Desarrollo del juego: al inicio reúne a los niños en asamblea y explica el propósito del juego: aprender a escuchar con atención, comprender instrucciones y coordinar movimientos, se presentan las reglas principales, dada las indicaciones los niños deben ubicarse dentro del espacio delimitado, solo deben realizar la acción cuando la indicación empiece con la frase **"Simón dice…"**, si la instrucción no contiene esa frase, deben permanecer quietos, se realiza una demostración para asegurar la comprensión de la dinámica. Para jugar, ya en el desarrollo**:** se selecciona a un niño para representar a **"Simón"**, quien asumirá el rol de líder del grupo y dará las instrucciones: "Simón" puede dar órdenes de dos maneras: **Incluyendo la frase:** "Simón dice…", lo que significa que todos deben ejecutar la acción o sin mencionar la frase: los niños deben permanecer sin realizar la acción. Los niños escuchan atentamente y responden según la regla establecida, el líder propone diferentes acciones motrices, por ejemplo: "Simón dice: toca tu pie derecho", "Simón dice: da un salto muy alto", "Simón dice: baila", "Simón dice: canta una canción". "Siéntense" (sin decir "Simón dice", por lo tanto, no deben hacerlo).

Es importante indicar que al cierre del juego**,** los niños se organizan nuevamente en círculo para dialogar sobre la experiencia, se promueve la reflexión mediante preguntas: ¿Qué les pareció el juego?, ¿Qué acción les gustó más realizar?, ¿Qué fue necesario hacer para no equivocarse?, ¿Por qué es importante escuchar antes de actuar?, ¿Qué instrucciones recuerdan?; se reconoce la participación de los niños, se felicita su esfuerzo y se establecen compromisos para mejorar la escucha, la atención y el respeto de las normas durante los juegos.

Nombre del juego: *"Descubro a mis compañeros con los sentidos"*

Propósito del juego. Desarrollar la orientación espacial, la percepción auditiva, la confianza, la comunicación y la interacción social en los niños, mediante una actividad en la que utilizan principalmente el oído y el tacto para ubicarse en el espacio y reconocer a sus compañeros. Los materiales para utilizar pueden ser: Pañuelo o venda para cubrir los ojos, espacio amplio que puede ser el patio para desplazarse, música opcional. Con este juego se desarrolla habilidades motrices, habilidades sociales y emocionales, como: **c**onfianza en los compañeros, respeto de normas, empatía y cuidado hacia los demás, control emocional ante situaciones de incertidumbre.

Desarrollo del juego. Al inicio, el docente reúne a los niños y explica las reglas del juego: Cuidar la seguridad de todos, no empujar ni correr, respetar el espacio de cada participante, se selecciona a un niño para representar a la "gallinita ciega". Durante el desarrollo del juego, **s**e venda los ojos del participante elegido, los demás niños se distribuyen dentro del espacio delimitado, la "gallinita ciega" intenta encontrar a sus compañeros guiándose por los sonidos, voces o movimientos, cuando logra tocar a un compañero, debe identificar quién es, si acierta, el niño identificado pasa a ser la nueva gallinita ciega. Al cierre los niños comentan cómo se sintieron al jugar sin utilizar la vista, reflexionan sobre la importancia de confiar, cuidar y respetar a los compañeros.

Desarrollo de Habilidades Sociales

Conceptualización

El desarrollo de estas habilidades constituye la base para que el niño aprenda a socializar y se integre a la etapa escolar, donde puede fortalecer sus capacidades para relacionarse y comunicarse con los demás, tal como lo señala el Diseño Curricular Nacional de la Educación Básica Regular (Ministerio de Educación, 2009), en esa misma línea, Vygotsky (1978), desde su teoría, explica que las habilidades sociales se desarrollan a través de la interacción del niño con otras personas y con el entorno cultural en el que vive, por ello, el aprendizaje no depende únicamente de cada niño, sino que también se construye mediante la comunicación, la colaboración y la participación en actividades compartidas, en el nivel inicial, estas experiencias se dan tanto con sus compañeros como con los adultos, convirtiéndose en oportunidades para dialogar, escuchar, expresar sus opiniones, compartir y aprender a respetar las normas del aula.

Eceiza et al. (2008) definen las habilidades sociales como un conjunto de capacidades y aptitudes que las personas desarrollan para relacionarse adecuadamente con los demás en

diferentes situaciones, las cuales son fundamentales para el desarrollo humano, porque incluyen diversas competencias que permiten establecer relaciones interpersonales, comunicarse de manera efectiva y adaptarse al entorno social, asimismo, Vallés y Vallés (1996) señalan que las habilidades sociales son comportamientos que se aprenden a través de las experiencias y que pueden variar según las circunstancias, por lo que no deben confundirse con los rasgos de personalidad, estas habilidades nos permiten interactuar con otras personas y expresar nuestras emociones y opiniones mediante gestos, miradas, saludos y movimientos corporales, sin embargo, entre los 3 y 4 años algunos niños pueden presentar dificultades para relacionarse con los demás, lo que en ciertas situaciones puede ocasionar problemas de conducta.

Monjas Casares y González Moreno (1998) señalan que las habilidades sociales se desarrollan mediante el aprendizaje durante los primeros años de vida, principalmente a través de la relación con otras personas, asimismo, explican que las estrategias de enseñanza ayudan a fortalecer la capacidad para relacionarse con los demás, adquirir habilidades sociales y mejorar el desempeño escolar, por ello, es importante reconocer que la escuela también es un espacio donde se generan diferentes interacciones durante el proceso de enseñanza-aprendizaje, tanto en la relación entre el docente y los estudiantes como entre los propios compañeros, sin embargo, en algunas ocasiones la escuela puede centrarse únicamente en transmitir conocimientos y dejar de lado el desarrollo de las capacidades interpersonales de los niños y niñas, ante esta situación, diversos autores destacan que las habilidades sociales favorecen la interacción, las relaciones interpersonales, las destrezas sociales y las conductas que permiten a los niños comunicarse y relacionarse con las demás personas.

Bandura (1977) sostiene que gran parte del aprendizaje de las personas se produce al observar el comportamiento de los demás y las consecuencias que generan sus acciones, este planteamiento permite comprender cómo los niños de cinco años aprenden y repiten diferentes comportamientos sociales a partir de los modelos que encuentran en su entorno familiar, escolar y comunitario, en el aula, por ejemplo, observan cómo el docente saluda, escucha, soluciona desacuerdos, expresa sus emociones y trata a otras personas, de igual manera, prestan atención a las conductas de sus compañeros y a los resultados que estas producen, así, cuando un niño pide un material utilizando palabras amables y consigue participar en el juego, puede darse cuenta de que comunicarse con respeto facilita la relación con los demás, del mismo modo, cuando observa que un compañero ayuda a otro, puede aprender e incorporar esa conducta en su propia manera de relacionarse.

Adquisición de las Habilidades Sociales

Las habilidades sociales comprenden un conjunto de actitudes y comportamientos que las personas desarrollan y expresan mediante sus sentimientos, opiniones y formas de actuar según cada situación, demostrando empatía, asertividad y respeto tanto hacia los demás como hacia sí mismas, además, estas habilidades permiten encontrar soluciones a los problemas de manera adecuada y oportuna, asimismo, se considera que están conformadas por tres elementos, entre los cuales se encuentran los componentes conductuales, que hacen referencia a la forma en que las personas se expresan externamente mediante sus actitudes y comportamientos, los cuales se van formando a partir de los aprendizajes adquiridos en el entorno personal, familiar y social, este componente incluye los aspectos no verbales, paralingüísticos y verbales.

Los habilidades del área cognitiva están relacionados con las del pensamiento, que les permite resolver problemas, atender a las expectativas y a la autorregulación, por otro lado, los componentes fisiológicos comprenden aspectos como la presión cardíaca, el flujo sanguíneo y la actividad de las glándulas sudoríparas, los cuales pueden verse afectados por dificultades en el procesamiento de la información cognitiva, reflejando un bajo nivel de habilidades sociales, Asimismo, las habilidades sociales también pueden comprenderse como un conjunto de conductas y actitudes que permiten a las personas relacionarse de manera asertiva y aceptada dentro de la sociedad, priorizando sus intereses más importantes, expresando sus sentimientos con empatía y sinceridad, y defendiendo sus propios derechos sin dejar de respetar los derechos de los demás (Caballo, 2007).

Importancias de las Habilidades sociales en la infancia.

Monjas Casares (2002, como se citó en Lacunza & Contini de González, 2009) considera que una de las tareas más importantes en el desarrollo del niño es aprender a relacionarse de manera adecuada con sus compañeros y con los adultos, formando vínculos con las personas de su entorno, para conseguirlo, es necesario que aprenda, practique e incorpore en su comportamiento diferentes habilidades sociales que le permitan desenvolverse adecuadamente en su vida cotidiana, asimismo, estas habilidades están conformadas por comportamientos que se adquieren mediante el aprendizaje e incluyen aspectos conductuales, cognitivos y afectivos, por esta razón, no deben entenderse como características propias de la personalidad, sino como capacidades que se desarrollan a través de las experiencias y la interacción con los demás.

Papalia et al. (2001) señalan que el aprendizaje de las habilidades sociales empieza desde los primeros años de vida mediante el proceso de socialización, durante la niñez temprana, que comprende de los tres a los seis años, el desarrollo de las capacidades motrices y cognitivas también contribuye al fortalecimiento de los aspectos sociales y emocionales del niño, en esta etapa, el juego tiene un papel importante, porque permite que los niños se relacionen con sus compañeros, se comuniquen, compartan experiencias y formen poco a poco vínculos con otras personas, además, aunque a esta edad todavía presentan algunas características de pensamiento egocéntrico, participar en juegos compartidos les ayuda a desarrollar actitudes de cooperación y mejorar la manera de relacionarse con los demás.

La etapa de los tres a los cinco años es fundamental para el desarrollo de las habilidades sociales, ya que durante este periodo el niño vive diferentes experiencias que le permiten organizar su entorno social, conocer y comprender las normas y prohibiciones, así como expresar sus propios derechos, de esta manera, aprende a reconocerse a sí mismo y a comprender mejor a las personas que lo rodean, fortaleciendo poco a poco su capacidad para relacionarse con los demás, asimismo, durante esta etapa pasa del juego paralelo a formas de juego donde existe mayor interacción y cooperación, haciendo que sus relaciones con otros niños sean cada vez más frecuentes y duraderas, además, comienza a desarrollar habilidades que le ayudan a resolver conflictos con sus compañeros y relacionarse con otros niños que no forman parte de su entorno cercano.

Gottman (1983) destaca que las habilidades de interacción social son importantes para formar y fortalecer las relaciones de amistad durante la infancia, ya que permiten que los niños participen en conversaciones, compartan sus experiencias y aprendan a buscar soluciones cuando tienen algún desacuerdo con sus compañeros, por su parte, Delval (1994) señala que el desarrollo social es un proceso que se va construyendo poco a poco, mediante el cual los niños aprenden a conocer y comprender a las demás personas, sus intenciones, emociones y maneras de relacionarse, en este proceso, las experiencias que viven dentro de la familia y la escuela cumplen un papel fundamental, porque les ayudan a comprender las relaciones con los demás y aprender comportamientos adecuados para convivir en sociedad.

Los aportes de diferentes autores permiten entender que las habilidades sociales en la educación inicial comprenden diversas capacidades que los niños desarrollan a partir de sus experiencias e interacciones con otras personas, en ese sentido, Álvarez et al. (1990, como se citó en Lacunza & Contini de González, 2009) señalan que las habilidades sociales básicas en niños de tres a cinco años incluyen cuatro aspectos principales: la interacción a través del juego, la expresión de emociones, la autoafirmación y la conversación, estas capacidades les permiten

participar con mayor confianza, expresar lo que sienten, defender sus propios intereses y establecer relaciones positivas con sus compañeros, por su parte, Merrell (2002, como se citó en Lacunza & Contini de González, 2009) considera que las habilidades sociales son comportamientos positivos y adecuados que favorecen el desarrollo personal y social de los niños en edad preescolar, por ello, estos aportes representan una base importante para promover experiencias pedagógicas que ayuden a fortalecer las relaciones interpersonales en los niños de cinco años.

Dimensiones de Habilidades Sociales

Para evaluar el nivel de desarrollo de las habilidades sociales, se elaboró un instrumento considerando que la socialización de los niños puede verse influenciada por las características de su entorno, debido a que algunas dificultades económicas pueden generar situaciones emocionales desfavorables, al respecto, Lacunza y Contini de González (2009) señalan que las condiciones socioeconómicas y el contexto pueden influir en las experiencias de socialización y en las oportunidades que tienen los niños para relacionarse con los demás, asimismo, Abugattas Makhlouf (2016) elaboró y validó el Test de Habilidades de Interacción Social, dirigido a niños de tres a seis años, tomando como referencia los planteamientos teóricos de Álvarez et al. (1990), este instrumento está compuesto por 24 ítems agrupados en tres dimensiones: habilidades para relacionarse, autoafirmación y expresión de emociones, las cuales permiten identificar y evaluar distintos comportamientos que presentan los niños al interactuar con otras personas, por ello, teniendo en cuenta las características de la investigación, se tomaron en cuenta estas dimensiones para evaluar las habilidades sociales.

Habilidad para relacionarse

Hace referencia a la capacidad del niño para desenvolverse adecuadamente al interactuar con otras personas, lo que incluye trabajar en equipo con sus compañeros, seguir las indicaciones durante las clases, mirar a la persona que le habla, respetar las opiniones de los demás, esperar su turno y aceptar o solicitar la participación dentro de un grupo para realizar diferentes actividades (Abugattas Makhlouf, 2016), desde la perspectiva de Lev Vygotsky (1978), estas experiencias de interacción representan una oportunidad importante para construir aprendizajes a través de la participación social, por ello, el juego cooperativo, las actividades grupales y otras estrategias que planteen situaciones adecuadas pueden contribuir al fortalecimiento de esta dimensión, mediante acciones como saludar y despedirse de los demás,

iniciar una conversación, compartir materiales, respetar los turnos y escuchar las propuestas de sus compañeros.

Autoafirmación

Se refiere a la confianza y seguridad que el niño demuestra en sus propias habilidades, capacidades y cualidades, esta dimensión incluye comportamientos como defender sus derechos, expresar sus quejas de manera adecuada, hacer preguntas para comprender por qué suceden ciertas situaciones y conocer aquello que aún desconoce, además, implica comunicar sus gustos y preferencias, así como tomar la iniciativa para iniciar una conversación (Abugattas Makhlouf, 2016), a los 5 años, esta capacidad se puede observar cuando los niños tienen la oportunidad de proponer actividades, elegir materiales, expresar lo que desean, comunicar lo que les agrada o les desagrada y participar en las decisiones del grupo, asimismo, es importante brindarles confianza y permitirles realizar actividades por iniciativa propia.

Esta dimensión puede relacionarse con los aportes de Erikson (1963), particularmente con la iniciativa que caracteriza el desarrollo psicosocial durante la etapa preescolar. El niño necesita oportunidades para explorar, proponer y tomar decisiones, así como recibir reconocimiento y acompañamiento en sus iniciativas. Pedagógicamente, el docente debe propiciar ambientes en los que los niños puedan expresar sus opiniones sin temor a ser ridiculizados o descalificados. También debe enseñarles a defender sus preferencias respetando las opiniones y los derechos de los demás.

Expresión de emociones

Se refiere a las actitudes amables y agradables que el niño demuestra hacia los demás, así como a su capacidad para expresar lo que siente mediante palabras y gestos, como la alegría, la tristeza o el enojo, también implica reconocer las emociones de sus compañeros, demostrar cariño y recibir de manera positiva las muestras de afecto de otras personas (Abugattas Makhlouf, 2016), de igual manera, esta dimensión comprende la capacidad de comunicar, reconocer y expresar sus emociones, sentimientos, ideas y estados de ánimo de forma clara, adaptándose poco a poco a los diferentes espacios sociales, a los cinco años, los niños pueden expresar alegría, tristeza, miedo, enojo, sorpresa y preocupación a través de palabras, gestos, movimientos y expresiones corporales, además, empiezan a reconocer algunas situaciones que originan sus emociones y comprenden que sus compañeros pueden sentirse de manera diferente frente a una misma experiencia, al respecto, el Ministerio de Educación (2020), en su documento Conciencia y regulación emocional, señala que la conciencia emocional y el manejo

de las emociones son habilidades que deben recibir especial atención en niñas y niños de tres a cinco años, asimismo, destaca que el adulto cumple un papel importante como acompañante y corresponsable en el proceso de regulación emocional.

Definiciones de Términos Básicos

El Juego, una actividad realizada por sí misma, es decir, el niño participa en ella con el propósito de disfrutar y experimentar placer, asimismo, el juego tiene un fin propio y contribuye a liberar tensiones y conflictos, ya que permite al niño dejar de lado sus problemas o encontrar formas de resolverlos (Piaget, 1961).

Estrategia. Las estrategias tienen como finalidad estimular y favorecer el aprendizaje por medio de un conjunto de actividades organizadas y sistemáticas, que se planifican mediante el diseño, la planificación y la ejecución (Charría de Alonso & González Gómez, 1993).

Juegos motores. Son actividades lúdicas que requieren realizar movimientos voluntarios y coordinados, utilizando los músculos pequeños y grandes del cuerpo, estas actividades permiten que los niños fortalezcan progresivamente su equilibrio, coordinación, orientación espacial y control corporal, desde la perspectiva de Le Boulch (1981), el movimiento es un medio importante para el desarrollo de la persona, porque favorece la relación entre el cuerpo, el pensamiento y el entorno, en educación inicial, los juegos motores permite a los niños, explorar el espacio, manipular objetos, seguir indicaciones, resolver diferentes situaciones y relacionarse con sus compañeros, aportando integralmente a su desarrollo y a su aprendizaje.

Habilidades sociales. Son un conjunto de comportamientos que se aprenden y que incluyen aspectos conductuales, cognitivos y afectivos, los cuales se ponen en práctica cuando los niños interactúan con otras personas, estas capacidades les permiten expresar de manera adecuada sus sentimientos, opiniones, actitudes y necesidades, respetando también lo que sienten y piensan los demás, así como sus derechos (Salavera & Usán, 2021), por su parte, Cutiva Culma et al. (2022) señalan que estas habilidades se adquieren principalmente mediante el aprendizaje y las experiencias de socialización, por lo que no deben entenderse como características con las que los niños nacen ni como rasgos permanentes de su personalidad.

Capítulo II
Metodología

Hipótesis

Como hipótesis general, se planteó que los juegos influyen significativamente en el desarrollo de las habilidades sociales de los niños de 4 años de la I.E. N.° 308, Cacatachi, región San Martín, asimismo, se consideron las siguientes hipótesis específicas: (1) los juegos como estrategia influyen en el desarrollo de las habilidades de interacción social en los niños de 4 años de la I.E. N.° 308, Cacatachi, región San Martín; (2) los juegos como estrategia influyen en el desarrollo de las habilidades comunicativas de los niños de 4 años de la I.E. N.° 308, Cacatachi, región San Martín; y (3) los juegos como estrategia influyen en el desarrollo de las habilidades sociales para la resolución de conflictos en los niños de 4 años de la I.E. N.° 308, Cacatachi, región San Martín.

Variables

V. I.: El Juego como estrategia
V. D: Desarrollo de Habilidades Sociales.

Operacionalización de Variables.

Tabla 1: Operacionalización de las variables

Variable	Definición conceptual	Definición Operacional	Dimensiones	Indicadores
El Juego	Huizinga (como se citó en Bernabeu Morón & Goldstein, 2009, p. 41) considera que el juego es una actividad libre que se desarrolla dentro de determinados límites de tiempo y espacio, siguiendo reglas que los participantes aceptan voluntariamente, asimismo, señala que esta actividad tiene un propósito propio y genera sentimientos de tensión y alegría durante su desarrollo, desde esta perspectiva, el juego es una experiencia fundamental en la infancia, ya que permite que los niños participen espontáneamente, aprendan a comprender y respetar las reglas, se relacionen con sus compañeros y expresen diferentes emociones.	El juego como actividad innata en los niños, es una actividad que realiza el niño en diversos momentos y de diferentes tipos.	Finalidad	Favorece el aprendizaje, Desarrolla habilidades cognitivas, sociales y emocionales. Estimula la creatividad
			Campo de acción	Juego en equipo con los niños del aula, en pareja y juego dentro y fuera del aula.
			Funciones	Expresa emociones, Desarrolla la comunicación y Favorece la socialización
			Fases	Inicio Desarrollo Cierre
			Fundamentos Teóricos	El juego contribuye al aprendizaje mediante la interacción social y la Zona de Desarrollo Próximo. Lev Vigotsky
			Medios y materiales	Latas, palitos, tarjetas, bloques lógicos, material de construcción, juegos de memoria.

Variables	Definición conceptual	Definición operacional	Criterios	Indicadores	Escala
V.D. Habilidades Sociales	Caballo (2007) señala que las habilidades sociales permiten expresar de manera adecuada los sentimientos, opiniones y derechos propios, respetando al mismo tiempo a los demás, lo que contribuye a establecer y mantener relaciones interpersonales positivas.	Las habilidades sociales son una manifestación propia de los niños y niñas que es importante desarrollarlos plenamente.	Habilidades de interacción social	Se integra voluntariamente al grupo de juego. Respeta el turno durante el juego. Acepta participar con diferentes compañeros. Respeta las reglas establecidas en el juego. Demuestra actitudes de ayuda hacia otros niños.	Ordinal Siempre =3 A veces= 2 Nunca=1
			Habilidades comunicativas	Expresa claramente lo que desea durante el juego. Utiliza palabras amables (por favor, gracias, disculpa). Expresa sus emociones mediante palabras. Participa en conversaciones con sus compañeros. Mantiene contacto visual cuando conversa.	
			Resolución de conflictos	Controla sus emociones cuando pierde un juego. Acepta acuerdos propuestos por el grupo. Respeta las decisiones tomadas por el grupo. Pide disculpas cuando comete un error. Evita responder con agresiones físicas o verbales.	

Metodología

Tipo y Diseño de Investigación

Tipo de Investigación

Este estudio aplicó una investigación experimental**.**

Diseño de Investigación

Según Carrasco (2009), el diseño de investigación a utilizar en la presente investigación será preexperimental, estudio con Pre prueba y Post prueba, cuyo esquema es el siguiente:

GE: $O_1 – X – O_2$

Donde:

G : Grupo de estudio o grupo experimental

O1 y O2 : Pre y posprueba

X : El Juego

Población, muestra y muestreo

El estudio se realizó con los niños de 4 años de la I.E. N° 308- Cacatachi-Región San Martín

Población de Estudio. Para el presente estudio se consideró a todos los estudiantes de la IE N° 308- Cacatachi-Región San Martín, Provincia y Región de San Martín., que se describe a continuación.

Tabla 3

Población de estudiantes

Edad	Aula	Varones	Mujeres	Total
03	Cariñositos	14	10	24
03	Tesoritos	10	12	22
04	Amor	11	14	25
04	Solidarios	16	13	29
05	Respeto	14	12	26
05	Compartir	12	12	24
	TOTAL			150

Nota. Elaboración propia.

Tamaño de Muestra

Tabla 4

Muestra de niños

Edad	Aula	Varones	Mujeres	Total
04	Amor	11	14	25
		TOTAL		25

Nota. Elaboración propia.

Selección de Muestra

Se trabajó con el 100% de estudiantes de una de las aulas de 4 años, aquella donde se realizó la investigación. Aula Amor 25 estudiantes.

Muestreo

Se utilizó el muestreo no probalístico, ya que se trabajó de acuerdo a la conveniencia del investigador por ser ésta el centro de práctica.

Técnicas e Instrumentos de Recolección de Datos

La forma en que se obtuvo la información y el procedimiento que se seguirá para recoger los datos, mediante técnicas: la encuesta y la observación (Arias, 2012), en esta investigación se utilizará la técnica de observación, con la finalidad de recoger información cuantificable sobre las actitudes y comportamientos que pueden identificarse en los niños, por otro lado, los instrumentos son recursos materiales que permiten registrar de manera ordenada la información necesaria para el desarrollo de la investigación (Arias, 2012), en ese sentido, la observación de las habilidades sociales se realizará mediante una ficha aplicada durante las actividades de juego que desarrollan los niños y las niñas en las clases de práctica, asimismo, el instrumento cuenta con un coeficiente de confiabilidad alfa de Cronbach de 0,863.

Capítulo III

Resultados Obtenidos

Presentación de Datos Generales, Análisis e Interpretación de Resultados

Tabla 5

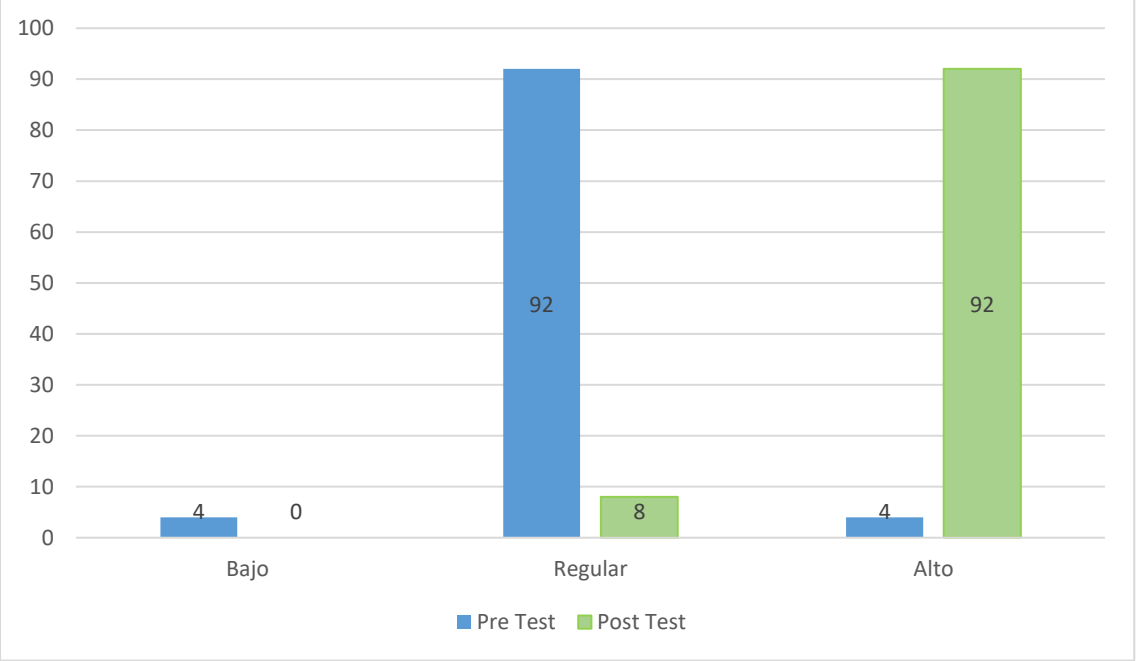
Resultados del nivel de habilidades de interacción de los niños de 4 años de la I.E. N° 308, durante el pre test y post test

Nivel	Escala	Pre test		Post test	
		fi	%	fi	%
Bajo	1 – 5	1	4,0	0	0,0
Regular	6 – 10	23	92,0	2	8,0
Alto	11 - 15	1	4,0	23	92,0
Total		25	100,0	25	100,0

Nota. Elaboración propia

Gráfico 01

Nivel de habilidades de interacción de los niños de 4 años de la I.E. N° 308, durante el pre test y post test



Nota. Elaboración propia

De la tabla 5 y gráfico 1, en relación a las habilidades de interacción mostrada por los niños de 4 años de edad, podemos observar durante el pre test que el 92,0% de los niños presentan el nivel regular y en igual porcentaje cada uno (4,0%) en los niveles bajo y alto respectivamente. Esta cifra sufre variaciones en el post test ya que el 92,0% de los niños se

encuentra en el nivel alto y sólo el 8,0% en el nivel regular. Es decir, gracias a las estrategias trabajadas, los niños logran integrarse de manera voluntaria al juego que desarrolla su grupo; muestra respeto por los turnos que les toca; no se siente incómodo jugar con otros niños de su edad, cumple y respeto las normas y demuestra actitudes de apoyo a otros niños cuando lo necesitan. Es por ello, que las estrategias basadas en el juego favorecen las interacciones entre los infantes, ya que favorecen la interacción y los juegos de roles.

Tabla 6

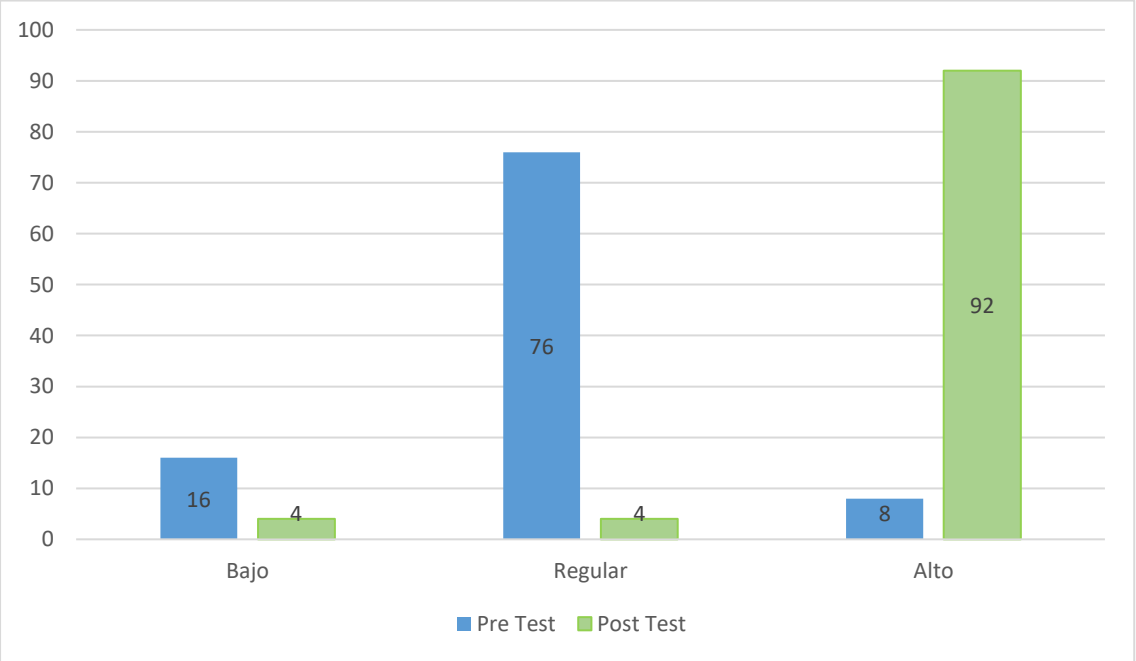
Resultados del nivel de habilidades comunicativas de los niños de 4 años de la I.E. N° 308, durante el pre test y post test

Nivel	Escala	Pre test		Post test	
		f_i	%	f_i	%
Bajo	1 – 5	4	16,0	1	4,0
Regular	6 – 10	19	76,0	1	4,0
Alto	11 - 15	2	8,0	23	92,0
Total		25	100,0	25	100,0

Nota. Elaboración propia

Gráfico 02

Nivel de habilidades comunicativas de los niños de 4 años de la I.E. N° 308, durante el pre test y post test



Nota. Elaboración propia

De la Tabla 6 y la gráfica 2, en relación a las habilidades de comunicación se observa que durante el pre test el 76,0% de los niños se encuentra en el nivel regular; el 16,0 % de los niños se encuentra en el nivel bajo y sólo el 8,0% de los niños se encuentra en el nivel alto. Esta cifra sufre variaciones significativas durante el post test, ya que el 92,0 % de los niños se encuentra en el nivel alto y en igual porcentaje, 4,0 % se encuentra en los niveles bajo y regular respectivamente. Es decir, gracias a las estrategias basadas en el juego, los niños logran expresar claramente lo que desea hacer durante el juego, logra usar palabras que favorecen la convivencia y el buen entendimiento entre pares; expresan sus emociones mediante las palabras; participa indiferentemente en conversaciones y siempre mantiene un contacto visual hacia sus compañeros.

Tabla 7

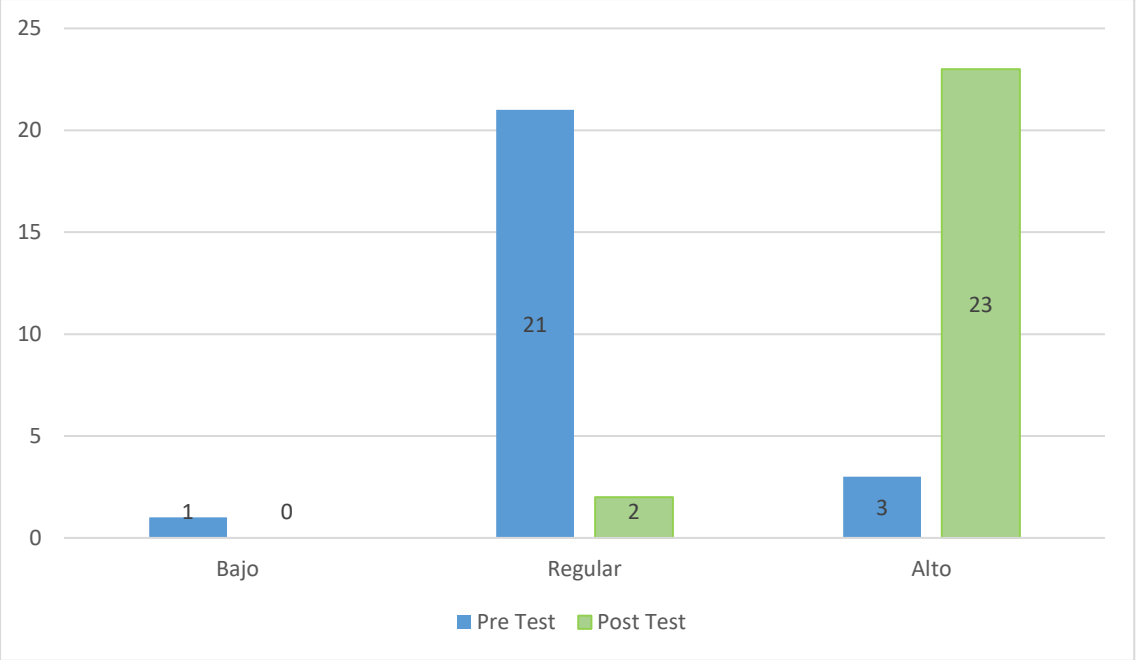
Resultados del nivel de resolución de conflictos de los niños de 4 años de la I.E. N° 308, durante el pre test y post test

Nivel	Escala	Pre test		Post test	
		f_i	%	f_i	%
Bajo	1 – 5	1	4,0	0	0,0
Regular	6 – 10	21	84,0	2	8,0
Alto	11 - 15	3	12,0	23	92,0
Total		25	100,0	25	100,0

Nota. Elaboración propia

Gráfico 03

Nivel de resolución de conflictos de los niños de 4 años de la I.E. N° 308, durante el pre test y post test



Nota. Elaboración propia

De la tabla 7 y gráfico 3, en relación a la dimensión resolución de conflictos se observa durante el pre test que el 84,0% de los niños se encuentra en el nivel regular; el 12,0% en el nivel alto y solo el 4,0% de la muestra se encuentra en el nivel bajo. Esa cifra sufre variaciones muy significativas durante el post test, ya que el 92,0% de la muestra alcanza mejorar en la resolución de conflictos en un nivel alto y solo el 8,0% de ellos se encuentra en el nivel regular. Es decir, luego de las estrategias trabajadas los niños logran controlar sus emociones cuando algo les disgusta, aceptar acuerdos formulados o entablados al interior de los grupos de juegos, respetar las decisiones entorno a un tema específico del juego; pedir disculpas con la finalidad de no agrandar conflictos y sobre todo evita las agresiones físicas o verbales sustituyéndolo por el diálogo.

Tabla 8

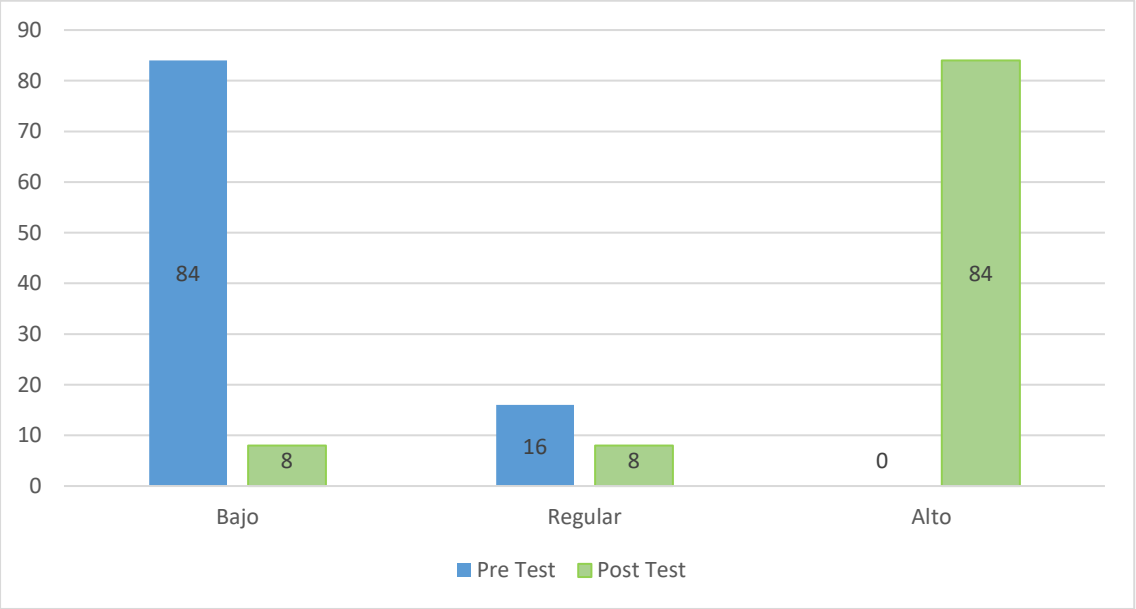
Resultados del nivel de habilidades sociales de los niños de 4 años de la I.E. N° 308, durante el pre test y post test

Nivel	Escala	Pre test		Post test	
		f_i	%	f_i	%
Bajo	15 – 25	21	84,0	2	8,0
Regular	26 – 35	4	16,0	2	8,0
Alto	36 – 45	0	0,0	21	84,0
Total		25	100,0	25	100,0

Nota. Elaboración propia

Gráfico 04

Nivel de habilidades sociales de los niños de 4 años de la I.E. N° 308, durante el pre test y post test



Nota. Elaboración propia

De la tabla 8 y gráfico 4, en relación de a las habilidades sociales durante el pre test se observa que el 84,0% de los niños presenta un nivel bajo y el 16,0%, esta cifra sufre variaciones significativas durante el post test, ya que el 84,0% de los niños se logra ubicar en el nivel alto, y en igual porcentaje 8,0% de los niños se encuentran en los niveles regular y bajo respectivamente. Es decir, las estrategias basadas en el juego producen efectos significativos, ya que constituye una actividad motivadora y atractiva para los niños, ya que permite no solo aprender conocimientos si no un conjunto de habilidades para poder relacionarse con otros.

Tabla 9

Prueba de Normalidad aplicada a la distribución de datos de las diferencias del pre y post test

Variable	Estadístico	gl	Sign.
Habilidades Sociales	0,844	25	0,01

Nota. Elaboración propia.

De la tabla 9, en referencia a la distribución de datos para la elección de la prueba estadística a utilizar, podemos observar que tomando como muestra a 25 niños de la sección de 4 años, al analizar las diferencias o las variaciones del post test y pre test utilizando la prueba de Shapiro–Wilk (ya que se trata de una muestra menor de 50), se logra concluir que el estadístico a utilizar corresponde a pruebas no paramétricas, ya que la significancia encontrada

es de 0,01, cifra que está por debajo del parámetro 0,05, lo cual indica que los datos no tienen una distribución normal por ello, se utilizó la prueba t de Wilcoxon.

Tabla 10

Prueba t de Wilcoxon para muestras relacionadas aplicada a la variable Habilidades sociales y sus respectivas dimensiones

Diferencia pre y post test		N	Rango prom	Suma de rangos	Z	Sign.
Interacciones	Rang. negat	0a	,00	,00	-4,388	0,00
	Rang. Posit	25b	13,00	325,00		
	Empates	0c				
	Total	25				
Comunicación	Rang. negat	0d	,00	,00	-4,222	0,00
	Rang. Posit	23e	12,00	276,00		
	Empates	2f				
	Total	25				
Resolución de conflictos	Rang. negat	0g	,00	,00	-4,387	0,00
	Rang. Posit	25h	13,00	325,00		
	Empates	0i				
	Total	25				
Habilidades sociales	Rang. negat	0j	,00	,00	-4,378	0,00
	Rang. Posit	25k	13,00	325,00		
	Empates	0l				
	Total	25				

Nota. Elaboración propia

De la tabla 10, dado que la muestra presenta una distribución no normal, el estadístico utilizado para muestras pequeñas, es la t de Wilcoxon, de ello podemos observar que en las diferencias respecto a las dimensión habilidades de interacción existen diferencias significativas entre el post test y pre test; existen diferencias significativas entre las habilidades de comunicación del pre test y post test; existe diferencias significativas entre las habilidades

de resolución conflictos del pre test y post test y, finalmente se observan diferencias significativas en las habilidades sociales de los niños durante el pre test y post test. Es decir, las estrategias basadas en el juego logran mejorar las habilidades sociales de los niños, las cuales fueron medidas en tres dimensiones (interacción, comunicación y resolución de conflictos)

Discusión de Resultados

En cuanto al objetivo específico 1, el cual fue medir la influencia de los juegos de mesa en el desarrollo de las habilidades de interacción Social de los niños de 4 años de la I.E. N° 308- Cacatachi-Región San Martín", se han obtenido como resultado que el juego como estrategia favorece el desarrollo de habilidades de interacción, ya que el 92,0% de los niños se encuentra en el nivel alto durante el post test. Es decir, en las estrategias trabajadas por los niños a través del juego, logran integrarse de manera voluntaria al juego que desarrolla su grupo; muestra respeto por los turnos que les toca; no se siente incómodo jugar con otros niños de su edad, cumple y respeto las normas y demuestra actitudes de apoyo a otros niños cuando lo necesitan. Es por ello, que las estrategias basadas en el juego favorecen las interacciones entre los infantes, ya que favorecen la interacción y los juegos de roles. Dichos resultados concuerdan con Rodríguez Jiménez (2023), quien indica que los niños ponen en interacción sus ideas y conocimientos para integrarse a grupos específicos como modo de socialización.

En cuanto al objetivo específico 2, el cual fue medir la influencia de los juegos como estrategia en el desarrollo de habilidades comunicativas de los niños de 4 años de la I.E. N° 308- Cacatachi-Región San Martín, se ha encontrado como resultados en el post test, el 92,0% de los niños se encuentra en el nivel alto. Es decir, gracias a las estrategias basadas en el juego, los niños logran expresar claramente lo que desea hacer durante el juego, logra usar palabras que favorecen la convivencia y el buen entendimiento entre pares; lograr expresar sus emociones mediante las palabras; participa indiferentemente en conversaciones y siempre mantiene un contacto visual hacia sus compañeros. Estos resultados se corroboran con los estudios de Ninacuri Aucapiña (2023), quien afirma que el juego desarrolla habilidades de comprensión de emociones propias ajenas, para desarrollar conductas de cooperación, respeto y comunicación.

En cuanto al objetivo específico 3, el cual fue medir la Influencia de los juegos como estrategia en el desarrollo de las habilidades para la resolución de los conflictos en niños de 4 años de la I.E. N° 308- Cacatachi-Región San Martín, se ha obtenido como resultados durante el post test que el 92,0% de niños logran ubicarse en el nivel alto, y esto gracias al juego, ya que los niños logran controlar sus emociones cuando algo les disgusta, aceptar acuerdos formulados o entablados al interior de los grupos de juegos, respetar las decisiones entorno a un tema específico del juego; pedir disculpas con la finalidad de no agrandar conflictos y sobre todo evita las agresiones físicas o verbales sustituyéndolo por el diálogo. Dichos resultados guardan concordancia con los estudios de Ninacuri Aucapiña (2023), Peñafiel Lara et al.

(2023), ya que el juego permite la resolución de conflictos de los niños por pequeñas diferencias entre ellos.

Finalmente, tomando como base el objetivo general, el cual fue el de determinar el nivel de influencia del juego como estrategia en el desarrollo de las habilidades sociales de los niños de 4 años de la I.E. N° 308- Cacatachi-Región San Martín. Se ha encontrado como resultados, que, las estrategias basadas en el juego producen efectos significativos, ya que constituye una actividad motivadora y atractiva para los niños, y permite no solo aprender conocimientos si no un conjunto de habilidades para poder relacionarse con otros niños y otras personas de diferentes edades. Los resultados concuerdan con los estudios de López Jiménez et al. (2024), quien afirma que las actividades lúdicas, favorece la capacidad de escucha, la solidaridad, la toma de decisiones y cooperación, el autocontrol, la comunicación con sus pares y la resolución de conflictos. Asimismo, tal como lo indica Pérez Bances y Carrasco Zamora (2025), el juego se relaciona directamente con el fortalecimiento de habilidades sociales,

Capítulo IV

Conclusiones y Recomendaciones

Conclusiones

Se concluyó que los juegos influyen significativamente en el desarrollo de habilidades sociales de los niños de 4 años de la I.E. N° 308- Cacatachi-Región San Martín", ya que se han encontrado diferencias significativas (p=0,00<0,05) entre el pre test y post test, esto se evidencia ya que el 84,0% de los niños se ubica en el nivel alto de las habilidades sociales, las cuales fueron medidas en habilidades de interacción, comunicación y resolución de conflictos.

Se identificó que los juegos influyen significativamente en el desarrollo de habilidades de interacción de los niños de 4 años de la I.E. N° 308- Cacatachi-Región San Martín", ya que se han encontrado diferencias significativas (p=0,00<0,05) entre el pre test y post test, lo cual se evidencia ya que existe un incremento de 88,0% en el nivel alto de interacción. A través del juego los niños logran integrarse de manera voluntaria al juego que desarrolla su grupo; muestra respeto por los turnos que les toca; no se siente incómodo jugar con otros niños de su edad, cumple y respeto las normas y demuestra actitudes de apoyo a otros niños cuando lo necesitan.

Se identificó que los juegos influyen significativamente en el desarrollo de habilidades de comunicación de los niños de 4 años de la I.E. N° 308- Cacatachi-Región San Martín", ya que se han encontrado diferencias significativas (p=0,00<0,05) entre el pre test y post test, lo cual se evidencia ya que existe un incremento de 84,0% en el nivel alto de habilidades de comunicación. Ya que expresan claramente lo que desea hacer durante el juego, logra usar palabras que favorecen la convivencia y el buen entendimiento entre pares; lograr expresar sus emociones mediante las palabras; participa indiferentemente en conversaciones y siempre mantiene un contacto visual hacia sus compañeros.

Se verificó que los juegos influyen significativamente en el desarrollo de habilidades de resolución de conflictos de los niños de 4 años de la I.E. N° 308- Cacatachi-Región San Martín", ya que se han encontrado diferencias significativas (p=0,00<0,05) entre el pre test y post test, lo cual se evidencia ya que existe un incremento de 80,0% en el nivel alto de habilidades de resolución de conflictos. Ya que los niños logran controlar sus emociones cuando algo les disgusta, aceptar acuerdos formulados o entablados al interior de los grupos de juegos, respetar las decisiones entorno a un tema específico del juego; pedir disculpas con la finalidad de no agrandar conflictos y sobre todo evita las agresiones físicas o verbales sustituyéndolo por el diálogo.

Recomendaciones

A los docentes de la institución educativa, favorecer estrategias lúdicas donde se fomente la cooperación y la empatía, las cuales son esenciales en las relaciones interpersonales, la autonomía y habilidades comunicativas.

A los docentes de la institución educativa y a los practicantes de nuestra Casa Superior de Estudios, favorecer estrategias donde se fomente la interacción grupal, ya que en ese proceso los niños los niños están obligados a interactuar con otros, ello, facilita la autorregulación de emociones y comprensión de las emociones de sus pares, facilitando la comunicación y resolución de conflictos.

A los docentes de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública Tarapoto, fomentar el uso de estrategias lúdicas no solo para el desarrollo de habilidades sociales, sino también para el desarrollo de proceso cognitivos, para fomentar un desarrollo integral de este.

Referencias Bibliográficas

Abugattas Makhlouf, S. (2016). Construcción y validación del test "Habilidades de interacción social" en niños de 3 a 6 años de los distritos de Surco y La Molina de Lima [Tesis de licenciatura, Universidad de Lima]. Repositorio Institucional de la Universidad de Lima. https://hdl.handle.net/20.500.12724/4012

Aizencang, N. (2005). Jugar, aprender y enseñar: Relaciones que potencian los aprendizajes escolares. Manantial.

Aksoy, M., & Aksoy, A. B. (2023). An investigation on the effects of block play on the creativity of children. Early Child Development and Care, 193(1), 139–158. https://doi.org/10.1080/03004430.2022.2071266

Arias, F. G. (2012). El proyecto de investigación: Introducción a la metodología científica (6.ª ed.). Episteme.

Bandura, A. (1977). Social learning theory. Prentice Hall.

Bernabeu Morón, N., & Goldstein, A. (2009). Creatividad y aprendizaje: El juego como herramienta pedagógica. Narcea.

Bodrova, E., & Leong, D. J. (2015). Tools of the mind: The Vygotskian approach to early childhood education (3rd ed.). Pearson.

Bower, C. A., Zimmermann, L., Verdine, B. N., Toub, T. S., Hirsh-Pasek, K., & Golinkoff, R. M. (2025). What does play have to do with it? A concrete and digital spatial intervention with 3-year-olds predicts spatial and math learning. Developmental Psychology, 61(3), 461–481. https://doi.org/10.1037/dev0001904

Buytendijk, F. J. J. (1933). Wesen und Sinn des Spiels: Das Spielen des Menschen und der Tiere als Erscheinungsform der Lebenstriebe. Kurt Wolff Verlag.

Caballo, V. E. (2007). Manual de evaluación y entrenamiento de las habilidades sociales. Siglo XXI de España Editores.

Calderón Adrian, K. E. (2021). Nivel de habilidades sociales en niños y niñas de educación inicial, Institución Educativa Innova Schools del Cercado de Lima - 2021 [Tesis de licenciatura, Universidad César Vallejo]. https://hdl.handle.net/20.500.12692/123400

Carrasco Díaz, S. (2009). Metodología de la investigación científica: Pautas metodológicas para diseñar y elaborar el proyecto de investigación. San Marcos.

Cedeño Zambrano, E., & Calle García, R. (2020). Incidencia de los juegos individuales & colectivos en las habilidades & destrezas de los estudiantes. ReHuSo, 5(2), 77–93. https://doi.org/10.5281/zenodo.6812330

Charría de Alonso, M. E., & González Gómez, A. (1993). Hacia una nueva pedagogía de la lectura. Aique.

Cutiva Culma, C. R., Agudelo Espitia, L. M., & Castillo Quintero, M. E. (2022). Impacto del COVID-19 en el desarrollo de las habilidades sociales en la primera infancia del CDI Nuevo Amanecer en la ciudad de Tunja 2021-2022. Revista Diálogos Interdisciplinarios en Red-REDIIR, 10(10), 19. https://doi.org/10.34893/rediir.v10i10.454

Delval, J. (1994). El desarrollo humano. Siglo XXI Editores.

Doherty, M. J., Wimmer, M. C., Gollek, C., Stone, C., & Robinson, E. J. (2021). Piecing together the puzzle of pictorial representation: How jigsaw puzzles index metacognitive development. Child Development, 92(1), 205–221. https://doi.org/10.1111/cdev.13391

Dong, X., Burke, M. D., Sanchez, L., & Bowman-Perrott, L. (2024). Social skills interventions in preschool settings: A meta-analysis of SCR studies. Psychology in the Schools, 61(9), 3661–3678. https://doi.org/10.1002/pits.23248

Eceiza, M., Arrieta, M., & Goñi, A. (2008). Habilidades sociales y contextos de la conducta social. Revista de Psicodidáctica, 13(1), 11–26. https://doi.org/10.1387/RevPsicodidact.228

eCognitiva. (s. f.). Juego de memoria. https://www.ecognitiva.com/memoria/juego-de-memoria/

Erikson, E. H. (1963). Childhood and society (2nd ed.). W. W. Norton & Company.

Freud, S. (1979). Más allá del principio de placer. En Obras completas (vol. 18). Amorrortu. (Trabajo original publicado en 1920).

Gallardo López, J. A., & Gallardo Vázquez, P. (2018). Teorías sobre el juego y su importancia como recurso educativo para el desarrollo integral infantil. Hekademos: Revista Educativa Digital, (24), 41–51.

Garrido-Sánchez, A. B., & Crisol-Moya, E. (2023). Revisión sistemática: beneficios de los juegos de mesa en el ámbito de la educación social con menores de entre 6 & 18 años.

Education in the Knowledge Society, 24. https://doi.org/10.14201/eks.28528

Gil-Madrona, P., Romero-Martínez, S. J., Sáez-Gallego, N. M., & Ordóñez-Camacho, X. G. (2023). Effect of an integrated active lessons programme through playful maths games on self-concept, self-esteem and social skills in preschool children. Children, 10(3). https://doi.org/10.3390/children10030476

Gottman, J. M. (1983). How children become friends. Monographs of the Society for Research in Child Development, 48(3), 1–86. https://doi.org/10.2307/1165860

Gutiérrez Delgado, M. (2004). La bondad del juego, pero... Escuela Abierta, (7), 153-182. https://www.ceuandalucia.es/escuelaabierta/pdf/articulos_ea7/mgutierrez_ea7.pdf

He, H., Jiang, Q., Tang, X., & Jiang, L. (2023). Can a theme-based joint block play program promote preschoolers' cooperative skills: Evidence from Shanghai/China. European Early Childhood Education Research Journal, 31(6), 884–899. https://doi.org/10.1080/1350293X.2023.2207032

Huizinga, J. (2007). Homo ludens: El juego y la cultura. Fondo de Cultura Económica. (Trabajo original publicado en 1938).

Inoue, M., Ishida, H., Ichikura, K., Uozumi, A., Fukase, Y., & Tagaya, H. (2024). Effects of a ball-play program facilitated through peer interaction on post-play social-emotional skill behaviors in young children: A crossover design study. Japan Journal of Human Growth and Development Research, 2024(96), 27–34. https://doi.org/10.5332/hatsuhatsu.2024.96_27

Lacunza, A. B., & Contini de González, N. (2009). Las habilidades sociales en niños preescolares en contextos de pobreza. Ciencias Psicológicas, 3(1), 57–66.

Le Boulch, J. (1981). La educación por el movimiento en la edad escolar. Paidós.

Leyva Garzón, A. M. (2011). El juego como estrategia didáctica en la educación infantil [Tesis de licenciatura, Pontificia Universidad Javeriana]. Repositorio Institucional Pontificia Universidad Javeriana. https://repository.javeriana.edu.co/handle/10554/6693

Lillard, A. S., Lerner, M. D., Hopkins, E. J., Dore, R. A., Smith, E. D., & Palmquist, C. M. (2013). The impact of pretend play on children's development: A review of the evidence. Psychological Bulletin, 139(1), 1–34. https://doi.org/10.1037/a0029321

López Jiménez, L. M., Fuentes Garcés, C. F., & Díaz Bernal, J. A. (2024). El juego como

estrategia lúdico-pedagógica para fortalecer las habilidades sociales en niños de preescolar. Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar, 8(3), 2711-2722. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v8i3.11493

Martín-García, A., & Rico-González, M. (2024). The effect of free play on preschoolers' physical activity level and motor, cognitive, and socioemotional competences: A systematic review of randomized controlled trials. European Early Childhood Education Research Journal, 32(3), 429–447. https://doi.org/10.1080/1350293X.2023.2259641

Mendoza Quiroz, E. J. (2019). Programa de juegos simbólicos, basado en la pedagogía operatoria de Jean Piaget, para desarrollar las habilidades sociales de los niños de 05 años de edad de la I.E.I. N.º 1639 "Zoila Hora de Robles" Chepén, 2016 [Tesis de maestría, Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo]. https://hdl.handle.net/20.500.12893/11294

Ministerio de Educación. (2009). Diseño curricular nacional de Educación Básica Regular. https://hdl.handle.net/20.500.12799/3738

Ministerio de Educación. (2020). Conciencia y regulación emocional: Fundamentos y orientaciones para promover su desarrollo en niñas y niños de 3 a 5 años. https://formacionenservicio.minedu.gob.pe/sifods/centro-recurso/2021/recursos-orientaciones-escolar/recursos-pedagogicos/inicial/herramientas-pedagogicas/conciencia-regulacion-emocional.pdf

Monjas Casares, M. I., & González Moreno, B. (1998). Las habilidades sociales en el currículo. Centro de Investigación y Documentación Educativa (CIDE).

Ninacuri Aucapiña, F. N. (2023). El juego de roles en el desarrollo de las habilidades sociales básicas en niños del nivel Inicial II [Trabajo de titulación, Universidad Técnica de Ambato]. https://repositorio.uta.edu.ec/items/8eff199a-e129-47ca-b8ef-fa8ddc2eb927

Papalia, D. E., Wendkos Olds, S., & Feldman, R. D. (2001). Desarrollo humano (8.ª ed.). McGraw-Hill Interamericana.

Parlebas, P. (2001). Juegos, deportes y sociedades: Léxico de praxiología motriz. Paidotribo.

Pellegrini, A. D. (2013). The role of play in human development (2nd ed.). Oxford University Press.

Peñafiel Lara, A. D., Neira García, M. A., Alvear Heredia, F. I., & Tacle García, S. P. (2023).

Juego de roles como estrategia de enseñanza-aprendizaje para mejorar las relaciones sociales en niños de educación inicial. Revista Social Fronteriza, 3(5), 192–206. https://doi.org/10.59814/resofro.2023.3(5)192-206

Pérez Bances, A. R., & Carrasco Zamora, E. (2025). Estrategias del juego social y el desarrollo de habilidades sociales, nivel inicial, Institución Educativa inicial N.° 107, Soritor, región San Martín, 2024 [Tesis de licenciatura, Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo]. Repositorio institucional UNPRG. https://hdl.handle.net/20.500.12893/15216

Pérez Lorca, C. (2022, 15 de agosto). Importancia de los juegos de mesa en la educación de nuestros niños y niñas. CRA Colegio San Francisco de Chiloé. https://cra.colegiosanfrachiloe.cl/la-importancia-de-los-juegos-de-mesa-para-ninos-y-ninas-en-su-educacion/

Piaget, J. (1961). La formación del símbolo en el niño: Imitación, juego y sueño, imagen y representación. Fondo de Cultura Económica.

Piaget, J. (1962). Play, Dreams and Imitation in Childhood. Norton.

Ramani, G. B. (2012). Influence of a playful, child-directed context on preschool children's peer cooperation. Merrill-Palmer Quarterly, 58(2). https://digitalcommons.wayne.edu/mpq/vol58/iss2/3/

Reyna Vela, I. G. (2024). El juego teatral en las habilidades sociales en los niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N.° 0655 “José Enrique Celis Bardales” – Tarapoto, 2024 [Tesis de licenciatura, Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública “Tarapoto”]. Repositorio institucional de la EESPP Tarapoto. http://hdl.handle.net/20.500.14268/198

Rodríguez Jiménez, Á. Y. (2023). El juego como estrategia didáctica de enseñanza para el desarrollo de habilidades sociales en preescolar [Trabajo de grado, Pontificia Universidad Javeriana]. https://repository.javeriana.edu.co/handle/10554/68114

Salavera, C., & Usán, P. (2021). Relationship between social skills and happiness: Differences by gender. International Journal of Environmental Research and Public Health, 18(15), 7929. https://doi.org/10.3390/ijerph18157929

Sarlé, P. M. (2006). Enseñar el juego y jugar la enseñanza. Paidós.

Talavera-Sánchez, R. R. (2023). Juego simbólico en el desarrollo de las habilidades de interacción social en niños de 5 años de dos instituciones educativas públicas del distrito

de Ate-Lima. 593 Digital Publisher CEIT, 8(1-1), 348–369. https://doi.org/10.33386/593dp.2023.1-1.1671

The LEGO Foundation, & UNICEF. (2018). Aprendizaje a través del juego: Reforzar el aprendizaje a través del juego en los programas de educación en la primera infancia. UNICEF.

Torres, C. M. (2002). El juego: Una estrategia importante. Educere, 6(19), 289–296. https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=35601907

Tutkun, C., & Eskidemir Meral, S. (2025). Preschool children's social skills, problem behaviors, academic self-esteem and teacher-child relationship: A serial mediation model. Frontiers in Psychology, 16, 1453193. https://doi.org/10.3389/fpsyg.2025.1453193

UNESCO & UNICEF. (2024). Global report on early childhood care and education: The right to a strong foundation. UNESCO. https://doi.org/10.54675/FWQA2113

Universidad del Pacífico. (2019, 23 de agosto). Juegos de adultos. Casa UP. https://casaup.up.edu.pe/juegos-de-adultos/

Vallés Arándiga, A., & Vallés Tortosa, C. (1996). Las habilidades sociales en la escuela: Una propuesta curricular. Editorial EOS.

Vazou, S., & Mavilidi, M. F. (2021). Cognitively engaging physical activity for targeting motor, cognitive, social, and emotional skills in the preschool classroom: The Move for Thought preK-K Program. Frontiers in Psychology, 12, Article 729272. https://doi.org/10.3389/fpsyg.2021.729272

Vygotsky, L. S. (1978). Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes. Harvard University Press.

Vygotsky, L. S. (1982). El juego y su función en el desarrollo psíquico del niño. Cuadernos de Pedagogía, (85), 39–48.

Weber, A. M., & Leuchter, M. (2022). Fostering children's block building self-concepts and stability knowledge through construction play. Journal of Applied Developmental Psychology, 80, Article 101400. https://doi.org/10.1016/j.appdev.2022.101400

Weng, C., Otanga, S., Weng, A., & Tran, K. N. P. (2020). Effects of tangrams on learning engagement and achievement: Case of preschool learners. Journal of Computer

Assisted Learning, 36(4), 458–467. https://doi.org/10.1111/jcal.12411

Zhao, T., Luan, J., Dan, F., Chang, X., & Cong, L. (2026). The effect of child-appropriate play with various types on preschoolers' executive function. Acta Psychologica, 262, Article 106022. https://doi.org/10.1016/j.actpsy.2025.106022

Anexos

Anexo N° 01: Matriz de Consistencia

Formulación del problema	**Objetivos**	Hipótesis	**Técnica e Instrumentos**
Problema general ¿Cuánto aporta el juego como estrategia en el desarrollo de las habilidades sociales de los niños de 4 años de la I.E. N° 308- Cacatachi-Región San Martín"? Problemas específicos: ¿Cuánto aporta el juego como estrategia en el desarrollo de las habilidades de interacción Social de los niños de 4 años de la I.E. N° 308- Cacatachi-Región San Martín"; ¿Cuánto aporta el juego como estrategia en el desarrollo de las habilidades comunicativas de los niños de 4 años de la I.E. N° 308- Cacatachi-Región San Martín" y ¿Cuánto aporta el juego como estrategia en el desarrollo de las habilidades para la resolución de Conflictos de los niños de 4 años de la I.E. N° 308- Cacatachi-Región San Martín"	Objetivo General. Determinar el nivel de influencia del juego como estrategia en el desarrollo de las habilidades sociales de los niños de 4 años de la I.E. N° 308- Cacatachi-Región San Martín. Objetivos Específicos. Medir la influencia de los juegos de mesa en el desarrollo de las habilidades de interacción Social de los niños de 4 años de la I.E. N° 308- Cacatachi-Región San Martín". Medir la influencia de los juegos como estrategia en el desarrollo de habilidades habilidades comunicativas de los niños de 4 años de la I.E. N° 308- Cacatachi-Región San Martín". Medir la Influencia de los juegos como estrategia en el desarrollo de las habilidades para la resolución de los conflictos en niños de 4 años de la I.E. N° 308- Cacatachi-Región San Martín".	Hipótesis General. Los juegos influyen significativamente en el desarrollo de habilidades sociales de los niños de 4 años de la I.E. N° 308- Cacatachi-Región San Martín". Hipótesis Específicas. Los juegos de mesa influyen en el desarrollo de habilidades sociales de los niños de 4 años de la I.E. N° 308- Cacatachi-Región San Martín". Los juegos de construcción influyen en el desarrollo de las habilidades sociales de los niños de 4 años de la I.E. N° 308- Cacatachi-Región San Martín". Los juegos motrices influyen en el desarrollo de habilidades sociales de los niños de 4 años de la I.E. N° 308- Cacatachi-Región San Martín".	Ficha de observación
Diseño de investigación	**Población y muestra**	**Variables y dimensiones**	

pre experimental, estudio con Pre prueba y Post prueba, cuyo esquema es el siguiente: Donde: G : Grupo de control O1 y O2 : Pre y posprueba X : El Juego	Población Estudiantes de la IE N° 308-Cacatachi-Región San Martín, Provincia y Región de San Martín de 4 años que asciende a un total de 54. Muestra El 100% de estudiantes de una de las aulas de 4 años, aquella que tienen mayor cantidad de estudiantes. Aula Amor 25 estudiantes.	Variable independiente: El juego Variable dependiente: Dimensiones: Habilidades de interacción social Habilidades comunicativas Resolución de conflictos	

Anexo N° 02: Instrumentos de Recolección de Datos

TÍTULO: **El juego como estrategia para desarrollar habilidades sociales en niños de Inicial.**

Valor	Nivel	Descripción
1	Nunca	No manifiesta la conducta observada.
2	A veces	La manifiesta de forma ocasional.
3	Siempre	La manifiesta de manera constante y espontánea.

Observa a cada niño y llena el instrumento de acuerdo al indicador

N°	Dimensiones	Indicadores	Nunca (1)	A veces (2)	Siempre (3)
1	Habilidades de interacción social	Se integra voluntariamente al grupo de juego.			
2		Respeta el turno durante el juego			
3		Acepta participar con diferentes compañeros			
4		Respeta las reglas establecidas en el juego			
5		Demuestra actitudes de ayuda hacia otros niños			
6	Habilidades comunicativas	Expresa claramente lo que desea durante el juego			
7		Utiliza palabras amables (por favor, gracias, disculpa).			
8		Expresa sus emociones mediante palabras			
9		Participa en conversaciones con sus compañeros			
10		Mantiene contacto visual cuando conversa			
11	Resolución de conflictos	Controla sus emociones cuando pierde un juego			

12		Acepta acuerdos propuestos por el grupo			
13		Respeta las decisiones tomadas por el grupo.			
14		Pide disculpas cuando comete un error.			
15		Evita responder con agresiones físicas o verbales			

Anexo N° 03: Ficha de Validación de Instrumentos

Quien suscribe, Mag. Mélida Vela Rios

Mediante la presente hago llegar mi visto bueno al instrumento que va ser utilizado para la recolección de datos del trabajo de Tesis Titulado: **"El juego como estrategia para desarrollar habilidades sociales en niños de Inicial",** elaborado por la estudiante, **Cindy Carolina Saldaña Lozano** y **Miss Carito Alva Cachay**, aspirantes al título de Licenciadas en Educación Inicial reúne los requisitos suficientes y necesario para ser considerados válidos, y por lo tanto, aptos para ser aplicados en el logro de los objetivos que se plantean en la investigación.

Atentamente,



Mag. Mélida Vela Rios

Docente

INFORME DE OPINIÓN SOBRE INSTRUMENTO DE RECOLECCIÓN DE DATOS

DATOS GENERALES	
Nombres y apellidos	Magíster Mélida Vela Rios
Institución donde labora	Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "Tarapoto"
Programa	Educación Inicial
Autor (es) del instrumento	Cindy Carolina Saldaña lozano
	Miss Carito Alva Cachay

ASPECTOS DE VALIDACIÓN				
1	2	3	4	5
Muy deficiente	**Deficiente**	**Aceptable**	**Buena**	**Excelente**

CRITERIOS	INDICADORES	1	2	3	4	5
Claridad	Los ítems están redactados con lenguaje apropiado y libre de ambigüedades acorde con los sujetos muéstrales.					X
Objetividad	Las instrucciones y los ítems del instrumento permiten recoger la información objetiva sobre la variable: en todas sus dimensiones en indicadores conceptuales y operacionales.					X
Actualidad	El instrumento demuestra vigencia acorde con el conocimiento científico, tecnológico, innovación y legal inherente a la variable.					X
Organización	Los ítems del instrumento reflejan organicidad lógica entre la definición operacional y conceptual respecto a la variable, de manera que permiten hacer inferencias en función a las hipótesis, problema y objetivos de la investigación.				X	
Suficiencia	Los ítems del instrumento son suficientes en cantidad y calidad acorde con la variable, dimensiones e indicadores.					X
Intencionalidad	Los ítems del instrumento son coherentes con el tipo de investigación y responden a los objetivos, hipótesis y variable de estudio.				X	
Consistencia	La información que se recoja a través de los ítems del instrumento permitirá analizar, describir y explicar la realidad, motivo de la investigación.				X	
Coherencia	Los ítems del instrumento expresan relación con los indicadores de cada dimensión de la variable.				X	
Metodología	La relación entre la técnica y el instrumento propuestos responden al propósito de la investigación, desarrollo tecnológico e innovación.					X
Pertinencia	La redacción de los ítems concuerda con la escala valorativa del instrumento.					X
	PUNTAJE TOTAL			46		

Nota: Tener en cuenta que el instrumento es válido cuando se tiene un puntaje mínimo de **41 "Excelente"**; sin embargo, un puntaje menor al anterior se considera al instrumento no válido ni aplicable

OPINIÓN DE APLICABILIDAD
Procede Aplicación

PROMEDIO DE VALORACIÓN
46

Tarapoto, de setiembre de 2025



Mag. Mélida Vela Rios

Sello y firma

Quien suscribe, Mag. Anibal Fernando Mendo García

Mediante la presente hago llegar mi visto bueno al instrumento que va ser utilizado para la recolección de datos del trabajo de Tesis Titulado: **"El juego como estrategia para desarrollar habilidades sociales en niños de Inicial",** elaborado por la estudiante, **Cindy Carolina Saldaña Lozano y Miss Carito Alva Cachay,** aspirantes al título de Licenciadas en Educación Inicial reúne los requisitos suficientes y necesario para ser considerados válidos, y por lo tanto, aptos para ser aplicados en el logro de los objetivos que se plantean en la investigación.

Atentamente,



Mag. Anibal Fernando Mendo García

Docente

ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA

Licenciada por R.M. N° 227-2020-MINEDU y R.M. N° 220-2024-MINEDU

INFORME DE OPINIÓN SOBRE INSTRUMENTO DE RECOLECCIÓN DE DATOS

DATOS GENERALES	
Nombres y apellidos	Magíster Aníbal Fernando Mendo García
Institución donde labora	Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "Tarapoto"
Programa	Educación Inicial
Autor (es) del instrumento	Cindy Carolina Saldaña lozano
	Miss Carito Alva Cachay

ASPECTOS DE VALIDACIÓN				
1	2	3	4	5
Muy deficiente	**Deficiente**	**Aceptable**	**Buena**	**Excelente**

CRITERIOS	INDICADORES	1	2	3	4	5
Claridad	Los ítems están redactados con lenguaje apropiado y libre de ambigüedades acorde con los sujetos muéstrales.					X
Objetividad	Las instrucciones y los ítems del instrumento permiten recoger la información objetiva sobre la variable: en todas sus dimensiones en indicadores conceptuales y operacionales.					X
Actualidad	El instrumento demuestra vigencia acorde con el conocimiento científico, tecnológico, innovación y legal inherente a la variable.					X
Organización	Los ítems del instrumento reflejan organicidad lógica entre la definición operacional y conceptual respecto a la variable, de manera que permiten hacer inferencias en función a las hipótesis, problema y objetivos de la investigación.				X	
Suficiencia	Los ítems del instrumento son suficientes en cantidad y calidad acorde con la variable, dimensiones e indicadores.					X
Intencionalidad	Los ítems del instrumento son coherentes con el tipo de investigación y responden a los objetivos, hipótesis y variable de estudio.				X	
Consistencia	La información que se recoja a través de los ítems del instrumento permitirá analizar, describir y explicar la realidad, motivo de la investigación.				X	
Coherencia	Los ítems del instrumento expresan relación con los indicadores de cada dimensión de la variable.				X	
Metodología	La relación entre la técnica y el instrumento propuestos responden al propósito de la investigación, desarrollo tecnológico e innovación.					X
Pertinencia	La redacción de los ítems concuerda con la escala valorativa del instrumento.					X
	PUNTAJE TOTAL			46		

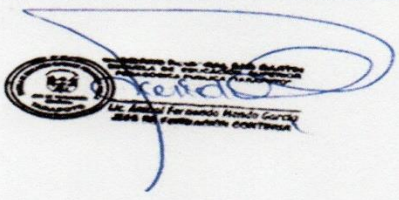
Nota: Tener en cuenta que el instrumento es válido cuando se tiene un puntaje mínimo de **41 "Excelente"**; sin embargo, un puntaje menor al anterior se considera al instrumento no válido ni aplicable

OPINIÓN DE APLICABILIDAD
Procede Aplicación

PROMEDIO DE VALORACIÓN

46

Tarapoto, de setiembre de 2025

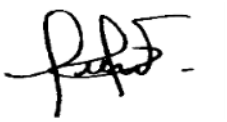


Sello y firma

Quien suscribe, Doctora Nery Viena Flores de Yap

Mediante la presente hago llegar mi visto bueno al instrumento que va ser utilizado para la recolección de datos del trabajo de Tesis Titulado: **"El juego como estrategia para desarrollar habilidades sociales en niños de Inicial",** elaborado por las estudiantes, **Cindy Carolina Saldaña Lozano** y **Miss Carito Alva Cachay**, aspirantes al título de Licenciadas en Educación Inicial reúne los requisitos suficientes y necesario para ser considerados válidos, y por lo tanto, aptos para ser aplicados en el logro de los objetivos que se plantean en la investigación.

Atentamente,



Doctora Nery Viena Flores de Yap

Docente

INFORME DE OPINIÓN SOBRE INSTRUMENTO DE RECOLECCIÓN DE DATOS

DATOS GENERALES	
Nombres y apellidos	Doctora Nery Viena Flores de Yap
Institución donde labora	Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "Tarapoto"
Programa	Educación Inicial
Autor (es) del instrumento	Cindy Carolina Saldaña lozano
	Miss Carito Alva Cachay

ASPECTOS DE VALIDACIÓN				
1	2	3	4	5
Muy deficiente	**Deficiente**	**Aceptable**	**Buena**	**Excelente**

CRITERIOS	INDICADORES	1	2	3	4	5
Claridad	Los ítems están redactados con lenguaje apropiado y libre de ambigüedades acorde con los sujetos muéstrales.					X
Objetividad	Las instrucciones y los ítems del instrumento permiten recoger la información objetiva sobre la variable: en todas sus dimensiones en indicadores conceptuales y operacionales.					X
Actualidad	El instrumento demuestra vigencia acorde con el conocimiento científico, tecnológico, innovación y legal inherente a la variable.					X
Organización	Los ítems del instrumento reflejan organicidad lógica entre la definición operacional y conceptual respecto a la variable, de manera que permiten hacer inferencias en función a las hipótesis, problema y objetivos de la investigación.				X	
Suficiencia	Los ítems del instrumento son suficientes en cantidad y calidad acorde con la variable, dimensiones e indicadores.					X
Intencionalidad	Los ítems del instrumento son coherentes con el tipo de investigación y responden a los objetivos, hipótesis y variable de estudio.				X	
Consistencia	La información que se recoja a través de los ítems del instrumento permitirá analizar, describir y explicar la realidad, motivo de la investigación.				X	
Coherencia	Los ítems del instrumento expresan relación con los indicadores de cada dimensión de la variable.				X	
Metodología	La relación entre la técnica y el instrumento propuestos responden al propósito de la investigación, desarrollo tecnológico e innovación.					X
Pertinencia	La redacción de los ítems concuerda con la escala valorativa del instrumento.					X
	PUNTAJE TOTAL			46		

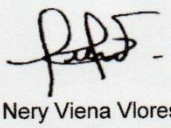
Nota: Tener en cuenta que el instrumento es válido cuando se tiene un puntaje mínimo de **41 "Excelente"**; sin embargo, un puntaje menor al anterior se considera al instrumento no válido ni aplicable

OPINIÓN DE APLICABILIDAD
Procede Aplicación

PROMEDIO DE VALORACIÓN

46

Tarapoto, de setiembre de 2025



Doctora Nery Viena Vlores de Yap

Sello y firma

Anexo N° 04: Base de Datos

Base de datos pre test

item	i1	i2	i3	i4	i5	i6	i7	i8	i9	i10	i11	i12	i13	i14	i15
E1	1	1	1	1	2	2	1	2	1	1	1	1	1	2	1
E2	1	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1
E3	1	2	2	2	2	2	1	2	1	1	1	2	2	1	2
E4	2	3	2	2	3	2	2	2	3	1	2	2	3	2	2
E5	1	1	2	1	1	2	1	2	1	2	2	1	2	1	1
E6	1	1	1	1	2	1	1	1	2	1	2	1	1	2	1
E7	2	2	1	2	1	1	2	2	2	1	2	2	2	2	2
E8	1	1	2	2	1	2	1	1	1	1	1	1	1	2	1
E9	1	2	1	2	1	2	1	1	1	2	2	1	2	1	2
E10	1	2	1	1	1	1	1	2	1	2	1	1	2	2	2
E11	1	1	2	1	1	1	2	1	1	1	1	2	2	1	1
E12	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1
E13	2	2	2	2	2	3	3	2	3	3	2	3	2	2	2
E14	1	1	1	1	2	1	1	2	2	2	1	2	2	1	1
E15	2	1	1	1	1	1	2	1	1	1	2	1	1	1	1
E16	1	2	1	1	1	1	2	1	2	2	1	2	2	2	1
E17	1	2	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
E18	1	2	1	2	2	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1
E19	2	1	1	1	2	2	1	2	2	1	2	1	1	1	1
E20	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	1	1	1
E21	1	1	2	1	1	2	2	2	2	1	2	1	2	1	1
E22	1	2	1	2	1	2	1	1	1	1	2	1	1	1	2
E23	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	3	3	2	2
E24	1	2	1	2	1	1	1	1	1	2	1	1	1	2	1
E25	1	2	2	1	2	1	1	1	2	2	2	2	1	1	2

Base de datos post test

item	I1	I2	I3	I4	I5	I6	I7	I8	I9	I10	I11	I12	I13	I14	I15
E1	3	3	3	3	3	2	2	3	3	2	2	2	3	3	2
E2	2	2	2	2	1	1	1	1	1	1	1	2	2	1	1
E3	2	3	3	2	3	3	3	3	2	2	3	2	2	3	3
E4	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3
E5	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	2	2	3	3	3
E6	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	3	2	2	2	3
E7	3	3	3	3	2	3	2	3	3	3	3	3	3	3	2
E8	2	3	3	3	2	3	3	2	2	3	2	3	3	3	3
E9	2	3	2	3	2	3	3	2	2	3	2	3	3	2	3
E10	2	3	3	2	2	3	3	3	2	3	2	2	3	3	3
E11	3	3	3	2	2	3	3	3	2	2	2	2	2	3	2
E12	3	2	2	2	2	3	2	2	2	3	2	2	2	3	3
E13	2	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3
E14	2	3	2	3	3	3	2	3	3	3	2	3	2	2	3
E15	3	2	2	2	3	2	3	2	2	2	3	2	2	3	2
E16	3	3	2	2	3	2	3	3	3	3	2	3	2	3	2
E17	2	2	2	1	2	1	2	2	1	2	1	2	1	2	2
E18	2	3	3	3	3	2	2	2	3	3	3	2	3	3	3
E19	3	2	2	3	3	3	2	3	2	3	3	3	2	3	3
E20	3	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3	2	2	2	3
E21	3	2	2	2	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3
E22	2	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	2	3	3	3
E23	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	2	3	3	3	3
E24	2	2	2	3	3	2	2	2	2	3	3	3	3	3	3
E25	2	3	2	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2

Anexo N° 05: Diseño de Estrategias o Sesiones

SESIÓN DE APRENDIZAJE

I. DATOS INFORMATIVOS:



- **Institución Educativa:** I.E.I N° 308 Cacatachi
- **Directora:** Kelly Rojas Alvarez
- **Docente de práctica:** Kelly Rojas Alvarez
- **Estudiante practicante:** Miss Carito Alva Cachay

  Cindy Carolina Saldaña Lozano
- **Ciclo:** X
- **Edad:** 04 años
- **Sección:** Amor- Mañana
- **Fecha:** Miercoles, 5 de noviembre del 2025
- **Título:** **"¡Mi memoria es un tesoro!""**

II. ACTIVIDADES DE RUTINA

MOMENTOS	ESTRATEGIAS DIDÀCTICAS	RECURSOS MATERIALES	TIEMPO
RECIBIMIENTO	• La maestra recibe a cada niño(a) con un abrazo y un beso • Los niños (a) que van llegando colocan sus mochilas en el lugar que corresponde • Los niños marcan su lista de asistencia	• Control de asistencia.	**7: 30 a 8:00 am**
ACTIVIDADES PERMANENTES	• Nos saludamos con una canción • Realizamos la oración del día • Reconocemos que día es hoy	• Canciones relacionadas. • Calendario	**8:00 a 8: 15**

III. JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES

ACTIVIDAD	SECUENCIA METODOLOGICA	ESTRATEGIAS	TIEM
PRIMER MOMENTO	Planificación Organización	Los niños y niñas se sientan en semicírculo y la docente orienta antes de realizar los juegos en los sectores, haciéndoles recordar las normas de juego. observan dónde van a jugar, que espacios pedagógicos hay, los niños deciden en qué sector jugar, qué jugar con qué y con quien les gustaría jugar, se establecen los acuerdos planteados en las normas de convivencia	**60 min**
SEGUNDO MOMENTO	Ejecución / Desarrollo	Los niños y niñas juegan libremente de acuerdo a lo que han pensado hacer. La docente observa sin alterar la dinámica del juego.	

TERCER MOMENTO	Orden Verbalización Representación Grafica	Los niños y niñas guardan los materiales usados y ordenan el sector en que han jugado. Se sientan en semicírculo y verbalizan en que han jugado como y quienes jugaron. Las niñas y niños dibujan lo que han jugado.	

IV. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

AREA	COMPETENCIA Y CAPACIDADES	DESEMPEÑO	ESTANDAR
MATEMÁTICA	**RESUELVE PROBLEMAS DE CANTIDADES** ▪ Traduce cantidades a expresiones numéricas. ▪ Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones. ▪ Usa estrategias y procedimientos de estimación y calculo.	•Establece relaciones entre los objetos de su entorno según sus características perceptuales al comparar y agrupar aquellos objetos similares que le sirven para algún fin, y dejar algunos elementos sueltos.	Resuelve problemas referidos a relacionar objetos de su entorno según sus caracterís ticas perceptuales; agrupar, ordenar hasta el quinto lugar, seriar hasta 5 objetos, com parar cantidades de objetos y pesos, agre gar y quitar hasta 5 elementos, realizando representaciones con su cuerpo, material concreto o dibujos. Expresa la cantidad de hasta 10 objetos, usando estrategias como el conteo. Usa cuantificadores: "muchos" "pocos", "ninguno", y expresiones: "más que" "menos que". Expresa el peso de los objetos "pesa más", "pesa menos" y el tiempo con nociones temporales como "an tes o después", "ayer" "hoy" o "mañana".
CRITERIO DE EVALUACIÓN		Encuentra pares de imágenes utilizando la memoria visual y respetando las reglas del juego.	
INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN		Mapa de calor Cuaderno de campo	
EVIDENCIA		Participa activamente en los juegos de memoria identificando correctamente las parejas de imágenes.	
MATERIALES		Tarjetas con dibujos de la comunidad (gallina, vaca, maíz, plátano, árbol, flor, río, mariposa, etc.).Papelote .Cinta adhesiva. Caritas felices para reforzar el logro.	

V. SECUENCIA DIDÁCTICA

Secuencia Didáctica	Procesos Pedagógicos	Estrategias	Tiempo
Inicio	Motivación Saberes Previos Propósito	• Invitamos a los niños y niñas a asamblea para recordar nuestros acuerdos y dar inicio a nuestra actividad del día de hoy • La maestra presenta una caja misteriosa con 3 objetos dentro (por ejemplo: un carro, una cuchara y un peluche). La muestra, los nombra y los vuelve a guardar. Pregunta a los niños: "¿Qué objetos vieron?", "¿Alguien recuerda el orden?", "¿Cómo podemos hacer para no olvidar cosas?" La maestra comunica el Propósito de la Actividad: **"Hoy vamos a jugar a ser detectives de la memoria para aprender a recordar muchas cosas divertidas"**	15 min
Desarrollo	Gestión Y Acompañamiento	la maestra indica como empezar el juego 1: ¿Ñiños que falta para dar inicio al juego? Se colocan 5 objetos grandes sobre una mesa frente a todos.	

	Evaluación	Se pide a los niños que cierren los ojos. La maestra esconde un objeto. Al abrir los ojos, deben adivinar cuál es el objeto que falta. Aumenta la dificultad poco a poco. Juego 1: Memoria por parejas (Juego de mesa) Se divide a los niños en pequeños grupos y se les entrega un juego de cartas de memoria con imágenes grandes y claras (animales, frutas o colores). Se explica la regla: "Debemos voltear dos cartas a la vez. Si son iguales, ¡es un punto! Si no, las volvemos a tapar". La maestra circula por las mesas animándolos a verbalizar lo que ven al voltear las cartas.	35 min
Cierre		La docente junto con los niños evalúa el trabajo realizado. ¿Fue fácil o difícil encontrar las parejas? ¿Qué hicieron para recordar dónde estaba la imagen? ¿Les gustó jugar con sus amigos?	10 min

---

Kelly Rojas Alvarez
Directora , profesora de aula.

Miss Carito Alva Cachay
PRACTICANTE

Cindy carolina Saldaña Lozano
PRACTICANTE

SESIÓN DE APRENDIZAJE

I. DATOS INFORMATIVOS:

- **Institución Educativa:** I.E.I N° 308 Cacatachi
- **Directora:** Kelly Rojas Alvarez
- **Docente de práctica:** Kelly Rojas Alvarez
- **Estudiante practicante:** Miss Carito Alva Cachay

  Cindy Carolina Saldaña Lozano



- **Ciclo:** X
- **Edad:** 04 años
- **Sección:** Amor- Mañana
- **Fecha:** Martes, 11 de noviembre del 2025
- **Título:** **"¡Armamos rompecabezas de cartón en equipo!"**

II. ACTIVIDADES DE RUTINA

MOMENTOS	ESTRATEGIAS DIDÀCTICAS	RECURSOS MATERIALES	TIEMPO
RECIBIMIENTO	• La maestra recibe a cada niño(a) con un abrazo y un beso • Los niños (a) que van llegando colocan sus mochilas en el lugar que corresponde • Los niños marcan su lista de asistencia	• Control de asistencia.	**7: 30 a 8:00 am**
ACTIVIDADES PERMANENTES	• Nos saludamos con una canción • Realizamos la oración del día • Reconocemos que día es hoy	• Canciones relacionadas. • Calendario	**8:00 a 8: 15**

III. JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES

ACTIVIDAD	SECUENCIA METODOLOGICA	ESTRATEGIAS	TIEM
PRIMER MOMENTO	Planificación Organización	Los niños y niñas se sientan en semicírculo y la docente orienta antes de realizar los juegos en los sectores, haciéndoles recordar las normas de juego. observan dónde van a jugar, que espacios pedagógicos hay, los niños deciden en qué sector jugar, qué jugar con qué y con quien les gustaría	**60 min**

		jugar, se establecen los acuerdos planteados en las normas de convivencia	
SEGUNDO MOMENTO	Ejecución / Desarrollo	Los niños y niñas juegan libremente de acuerdo a lo que han pensado hacer. La docente observa sin alterar la dinámica del juego.	
TERCER MOMENTO	Orden Verbalización Representación Grafica	Los niños y niñas guardan los materiales usados y ordenan el sector en que han jugado. Se sientan en semicírculo y verbalizan en que han jugado como y quienes jugaron. Las niñas y niños dibujan lo que han jugado.	

IV. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

AREA	**COMPETENCIA Y CAPACIDADES**	**DESEMPEÑO**	**ESTANDAR**
MATEMÁTICA	**RESUELVE PROBLEMAS DE FORMA, MOVIMIENTO Y LOCALIZACIÓN** • Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones. • Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas. • Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio.	•Prueba diferentes formas de resolver una determinada situación relacionada con la ubicación, desplazamiento en el espacio y la construcción de objetos con material concreto, y elige una para lograr su propósito	Resuelve problemas al relacionar los obje tos del entorno con formas bidimensionales y tridimensionales. Expresa la ubicación de personas en relación a objetos en el espacio "cerca de" "lejos de" "al lado de", y de des plazamientos "hacia adelante, hacia atrás", "hacia un lado, hacia el otro". Así también expresa la comparación de la longitud de dos objetos: "es más largo que", "es más corto que". Emplea estrategias para resol ver problemas, al construir objetos con ma terial concreto o realizar desplazamientos en el espacio
CRITERIO DE EVALUACIÓN	Arma un rompecabezas de cartón junto con su grupo, utilizando estrategias de observación, comparación y colaboración.		
INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN	Mapa de calor Cuaderno de campo		
EVIDENCIA	Participa en equipo para completar un rompecabezas de cartón y explica cómo lograron formar la imagen.		
MATERIALES	Rompecabezas grandes de cartón (6 a 10 piezas).Imágenes de frutas, para trabajar.Papelote y plumones..		

V. SECUENCIA DIDÁCTICA

Secuencia Didáctica	**Procesos Pedagógicos**	**Estrategias**	**Tiempo**
Inicio	Motivación	• Invitamos a los niños y niñas a asamblea para recordar nuestros acuerdos y dar inicio a nuestra actividad del día de hoy La docente reúne a los niños y les muestra una caja con varias piezas grandes de cartón. Les dice: "Hoy encontré unas imágenes muy bonitas, pero alguien las desarmó y todas sus piezas quedaron mezcladas. ¿Creen que podamos ayudarlas a volver a estar completas?"	15 min
	Saberes Previos	Permite que los niños observen y manipulen algunas piezas. ¿Qué creen que podemos formar con estas piezas? ¿Han armado alguna vez un rompecabezas? ¿Qué debemos hacer para que las piezas encajen?	
	Propósito	La maestra comunica el Propósito de la actividad**:" Hoy trabajaremos en equipo para armar rompecabezas de cartón, observando las imágenes,**	

		comparando las piezas y ayudándonos entre todos". **La docente plantea el reto:** "Si cada compañero tiene una pieza diferente, ¿cómo podremos trabajar juntos para formar una sola imagen?" **Escucha las ideas de los niños.**	
Desarrollo	Gestión Y Acompañamiento Evaluación	La docente forma grupos de 4 o 5 niños. Entrega a cada grupo un sobre con un rompecabezas de cartón. Cada grupo dispone de un espacio para trabajar. **EXPLORACIÓN** Los niños observan todas las piezas. La docente pregunta: ¿Qué colores observan?¿Qué parte de la imagen creen que tienen? ¿Qué piezas podrían ir juntas?Los anima a conversar entre ellos antes de empezar. **Actividad principal: Armamos el rompecabezas** Los niños trabajan colaborativamente para completar la imagen. La docente acompaña con preguntas como: ¿Quién encontró una pieza que puede unir otra?¿Qué observan en los bordes?¿Qué pasará si giramos esta pieza?¿Cómo pueden ayudarse entre ustedes? La docente promueve el diálogo y la cooperación, evitando resolver el rompecabezas por ellos. **SOCIALIZACIÓN** Cuando terminan, cada grupo muestra su rompecabezas al resto del aula. Responden:¿Qué imagen armaron? ¿Cómo se organizaron?¿Qué fue lo más difícil?¿Quién ayudó a encontrar una pieza importante? La docente felicita el trabajo en equipo y destaca las estrategias utilizadas.	35 min
Cierre		La docente junto con los niños evalúa el trabajo realizado. ¿Qué aprendimos hoy? ¿Cómo ayudaste a tus compañeros? ¿Cómo se sintieron al completar el rompecabezas?	10 min

---

Kelly Rojas Alvarez
Directora , profesora de aul

Cindy carolina Saldaña Lozano
PRACTICANTE

Miss Carito Alva Cachay
PRACTICANTE

SESIÓN DE APRENDIZAJE

I. DATOS INFORMATIVOS:

- **Institución Educativa:** I.E.I N° 308 Cacatachi
- **Directora:** Kelly Rojas Alvarez
- **Docente de práctica:** Kelly Rojas Alvarez
- **Estudiante practicante:** Miss Carito Alva Cachay

  Cindy Carolina Saldaña Lozano



- **Ciclo:** X
- **Edad:** 04 años
- **Sección:** Amor- Mañana
- **Fecha:** Miercoles, 12 de noviembre del 2025
- **Título:** **"¡Jugamos y creamos con el tangram !"**

VI. ACTIVIDADES DE RUTINA

MOMENTOS	ESTRATEGIAS DIDÀCTICAS	RECURSOS MATERIALES	TIEMPO
RECIBIMIENTO	• La maestra recibe a cada niño(a) con un abrazo y un beso • Los niños (a) que van llegando colocan sus mochilas en el lugar que corresponde • Los niños marcan su lista de asistencia	• Control de asistencia.	**7: 30 a 8:00 am**
ACTIVIDADES PERMANENTES	• Nos saludamos con una canción • Realizamos la oración del día • Reconocemos que día es hoy	• Canciones relacionadas. • Calendario	**8:00 a 8: 15**

VII. JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES

ACTIVIDAD	SECUENCIA METODOLOGICA	ESTRATEGIAS	TIEM
PRIMER MOMENTO	Planificación Organización	Los niños y niñas se sientan en semicírculo y la docente orienta antes de realizar los juegos en los sectores, haciéndoles recordar las normas de juego. observan dónde van a jugar, que espacios pedagógicos hay, los niños deciden en qué sector jugar, qué jugar con qué y con quien les gustaría jugar, se establecen los acuerdos planteados en las normas de convivencia	**60 min**
SEGUNDO		Los niños y niñas juegan libremente de acuerdo a lo que han pensado	

MOMENTO	Ejecución / Desarrollo	hacer. La docente observa sin alterar la dinámica del juego.	
TERCER MOMENTO	Orden Verbalización Representación Grafica	Los niños y niñas guardan los materiales usados y ordenan el sector en que han jugado. Se sientan en semicírculo y verbalizan en que han jugado como y quienes jugaron. Las niñas y niños dibujan lo que han jugado.	

VIII. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

AREA	COMPETENCIA Y CAPACIDADES	DESEMPEÑO	ESTANDAR
MATEMÁTICA	**RESUELVE PROBLEMAS DE FORMA, MOVIMIENTO Y LOCALIZACIÓN** • Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones. • Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas. • Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio.	• Expresa con material concreto y dibujos sus vivencias, en los que muestra relaciones espaciales entre personas y objetos.	Resuelve problemas al relacionar los obje tos del entorno con formas bidimensionales y tridimensionales. Expresa la ubicación de personas en relación a objetos en el espacio "cerca de" "lejos de" "al lado de", y de des plazamientos "hacia adelante, hacia atrás", "hacia un lado, hacia el otro". Así también expresa la comparación de la longitud de dos objetos: "es más largo que", "es más corto que". Emplea estrategias para resol ver problemas, al construir objetos con ma terial concreto o realizar desplazamientos en el espacio
CRITERIO DE EVALUACIÓN	Participa en su grupo para formar una figura con el tangram utilizando la observación y la colaboración.		
INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN	Mapa de calor Cuaderno de campo		
EVIDENCIA	Que los niños y ñiñas Arman figuras (casa, pez, árbol, pato, etc.) con el tangram y explica cómo trabajó con su grupo.		
MATERIALES	Tangram grande de cartón (7 piezas). Modelos sencillos de figuras. Mesas o tapetes Papelote y plumones.		

IX. SECUENCIA DIDÁCTICA

Secuencia Didáctica	Procesos Pedagógicos	Estrategias	Tiempo
Inicio	Motivación Saberes Previos Propósito	• Invitamos a los niños y niñas a asamblea para recordar nuestros acuerdos y dar inicio a nuestra actividad del día de hoy. La maestra inicia "Hoy traje un juego mágico. Son unas piezas de colores que pueden convertirse en muchas cosas: un pez, una casa, un árbol o hasta un gatito. ¿Quieren descubrir cómo?" La docente muestra un tangram armado y luego lo desarma delante de los niños. ¿Qué formas ven?¿Conocen el triángulo o el cuadrado?¿Qué creen que podemos construir con estas piezas? "Si las piezas están separadas, ¿cómo podemos unirlas para formar una imagen?" La maestra comunica el Propósito de la actividad**:" "Hoy jugaremos en grupos para crear figuras usando el tangram, observando y ayudándonos entre todos.".**	15 min
Desarrollo		**Organización:** Se forman grupos de 3 o 4 niños. Se entrega a cada grupo un juego de Tangram	

	Gestión Y Acompañamiento	de piezas grandes (con colores llamativos). Exploración libre (El juego del descubrimiento): Primero, se les da tiempo para que manipulen las piezas, las agrupen por colores o formas (clasificación simple). Actividad grupal: La maestra propone retos sencillos: "¿Pueden construir una casita usando solo los triángulos?", "¿Quién puede armar un cuadrado uniendo dos piezas?". Creación en grupo: Se les invita a crear una figura libre (un animal, un árbol, una nave) en el centro de la mesa, donde cada niño aporte una pieza. Acompañamiento: La docente circula por las mesas, reforzando los nombres de las figuras ("¡Mira, ese triángulo es grande!", "¡Excelente, formaste un cuadrado!") y fomentando que se presten las piezas entre sí.	35 min
Cierre	Evaluación	La docente junto con los niños evalúa el trabajo realizado. ¿Fue fácil trabajar con mis amigos?", "¿Qué figura fue la más divertida de armar?", "¿Qué formas usamos para construir nuestro tesoro?".	10 min

---

Kelly Rojas Alvarez
Directora , profesora de aula.

Miss Carito Alva Cachay
PRACTICANTE

Cindy carolina Saldaña Lozano
PRACTICANTE

SESIÓN DE APRENDIZAJE 24

I. DATOS INFORMATIVOS:



- **Institución Educativa:** I.E.I N° 308 Cacatachi
- **Directora:** Kelly Rojas Alvarez
- **Docente de práctica:** Kelly Rojas Alvarez
- **Estudiante practicante:** Miss Carito Alva Cachay

  Cindy Carolina Saldaña Lozano

- **Ciclo:** X
- **Edad:** 04 años
- **Sección:** Amor- Mañana
- **Fecha:** Lunes, 17 de noviembre del 2025
- **Título:** **"¡Jugamos y construimos con bloques de construcción!"**

II. ACTIVIDADES DE RUTINA

MOMENTOS	ESTRATEGIAS DIDÀCTICAS	RECURSOS MATERIALES	TIEMPO
RECIBIMIENTO	• La maestra recibe a cada niño(a) con un abrazo y un beso • Los niños (a) que van llegando colocan sus mochilas en el lugar que corresponde • Los niños marcan su lista de asistencia	• Control de asistencia.	**7: 30 a 8:00 am**
ACTIVIDADES PERMANENTES	• Nos saludamos con una canción • Realizamos la oración del día • Reconocemos que día es hoy	• Canciones relacionadas. • Calendario	**8:00 a 8: 15**

III. JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES

ACTIVIDAD	SECUENCIA METODOLOGICA	ESTRATEGIAS	TIEM
PRIMER MOMENTO	Planificación Organización	Los niños y niñas se sientan en semicírculo y la docente orienta antes de realizar los juegos en los sectores, haciéndoles recordar las normas de juego. observan dónde van a jugar, que espacios pedagógicos hay, los niños deciden en qué sector jugar, qué jugar con qué y con quien les gustaría jugar, se establecen los acuerdos planteados en las normas de convivencia	**60 min**

SEGUNDO MOMENTO	Ejecución / Desarrollo	Los niños y niñas juegan libremente de acuerdo a lo que han pensado hacer. La docente observa sin alterar la dinámica del juego.	
TERCER MOMENTO	Orden Verbalización Representación Grafica	Los niños y niñas guardan los materiales usados y ordenan el sector en que han jugado. Se sientan en semicírculo y verbalizan en que han jugado como y quienes jugaron. Las niñas y niños dibujan lo que han jugado.	

IV. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

AREA	COMPETENCIA Y CAPACIDADES	DESEMPEÑO	ESTANDAR
MATEMÁTICA	**RESUELVE PROBLEMAS DE FORMA, MOVIMIENTO Y LOCALIZACIÓN** • Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones. • Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas. • Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio.	Prueba diferentes formas de resolver una determinada situación relacionada con la ubicación, desplazamiento en el espacio y la construcción de objetos con material concreto, y elige una para lograr su propósito	Resuelve problemas al relacionar los obje tos del entorno con formas bidimensionales y tridimensionales. Expresa la ubicación de personas en relación a objetos en el espacio "cerca de" "lejos de" "al lado de", y de des plazamientos "hacia adelante, hacia atrás", "hacia un lado, hacia el otro". Así también expresa la comparación de la longitud de dos objetos: "es más largo que", "es más corto que". Emplea estrategias para resol ver problemas, al construir objetos con ma terial concreto o realizar desplazamientos en el espacio
CRITERIO DE EVALUACIÓN		Construye una estructura utilizando bloques de construcción, colaborando con sus compañeros y explicando cómo la realizó.	
INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN		Mapa de calor Cuaderno de campo	
EVIDENCIA		Los niños elaboran en grupos una construcción (casa, puente, torre, corral, escuela, entre otros) utilizando bloques y describen su creación.	
MATERIALES		Bloques de construcción de diferentes formas y tamaños.Tapetes o mesas para trabajar.Tarjetas con imágenes de construcciones (casas, puentes, torres, granjas, escuelas).Papelote y plumones.	

V. SECUENCIA DIDÁCTICA

Secuencia Didáctica	Procesos Pedagógicos	Estrategias	Tiempo
Inicio	Motivación Saberes Previos Propósito	• Invitamos a los niños y niñas a asamblea para recordar nuestros acuerdos y dar inicio a nuestra actividad del día de hoy. La docente reúne a los niños en un círculo y les muestra una caja llena de bloques de construcción. Les dice: "Hoy recibimos un desafío muy especial. En nuestra comunidad necesitan constructores que puedan construir casas, puentes y torres. ¿Creen que nosotros podremos ayudarlos?" Permite que los niños observen los bloques. Realiza las siguientes preguntas: ¿Han jugado con bloques de construcción? ¿Qué han construido alguna vez? ¿Qué necesitamos para que una construcción no se caiga? Escucha y valora todas las respuestas. La docente plantea el reto: "Si todos trabajamos juntos utilizando los bloques, ¿qué podremos construir? ¿Cómo haremos para que nuestra construcción sea fuerte y no se derrumbe?" La maestra comunica el Propósito de la actividad**:" ""Hoy construiremos diferentes estructuras con bloques, trabajando en equipo, observando las**	15 min

		formas y buscando la mejor manera de unirlas."	
Desarrollo	Gestión Y Acompañamiento Evaluación	**1. EXPLORACIÓN DEL MATERIAL** La docente entrega una caja de bloques a cada grupo. Los niños exploran libremente. La docente pregunta: ¿Qué formas tienen los bloques?¿Cuáles son grandes? ¿Cuáles son pequeños? ¿Cuáles sirven como base?¿Qué pasará si colocamos un bloque grande encima de uno pequeño? **LOS NIÑOS EXPERIMENTAN Y COMENTAN SUS DESCUBRIMIENTOS.** **2. ACTIVIDAD PRINCIPAL**: "Construimos juntos" La docente organiza grupos de 4 o 5 niños. Cada grupo recibe una tarjeta con una construcción sencilla, por ejemplo: 🏠 Casa 🌉 Puente 🗼 Torre Los niños conversan, se organizan y comienzan a construir. Mientras trabajan, la docente realiza preguntas como: ¿Qué bloque pondrán primero?¿Cuál será la base?¿Qué bloque necesitan ahora? ¿Cómo pueden hacer para que no se caiga?¿Quién puede ayudar a colocar esa pieza? La docente observa, orienta y promueve la participación de todos. **3. SOCIALIZACIÓN** Cada grupo presenta su construcción. Explican: ¿Qué construyeron?¿Cómo trabajaron?¿Qué fue lo más difícil?¿Qué hicieron para resolverlo? Los compañeros observan y aplauden cada trabajo.	35 min
Cierre		La docente junto con los niños evalúa el trabajo realizado. ¿ Qué aprendimos hoy?¿Qué fue lo que más les gustó construir?¿Cómo ayudaron a su grupo?¿Qué hicieron cuando una construcción se cayó?¿Qué bloques utilizaron primero?	10 min

---

Kelly Rojas Alvarez
Directora , profesora de aul-

Miss Carito Alva Cachay
PRACTICANTE

Cindy carolina Saldaña Lozano
PRACTICANTE

SESIÓN DE APRENDIZAJE

I. DATOS INFORMATIVOS:



- **Institución Educativa:** I.E.I N° 308 Cacatachi
- **Directora:** Kelly Rojas Alvarez
- **Docente de práctica:** Kelly Rojas Alvarez
- **Estudiante practicante:** Miss Carito Alva Cachay

  Cindy Carolina Saldaña Lozano

- **Ciclo:** X
- **Edad:** 04 años
- **Sección:** Amor- Mañana
- **Fecha:** Lunes, 06 de Octubre del 2025
- **Título:** **"¡Jugamos y construimos con vasos!"**

II. ACTIVIDADES DE RUTINA

MOMENTOS	ESTRATEGIAS DIDÀCTICAS	RECURSOS MATERIALES	TIEMPO
RECIBIMIENTO	• La maestra recibe a cada niño(a) con un abrazo y un beso • Los niños (a) que van llegando colocan sus mochilas en el lugar que corresponde • Los niños marcan su lista de asistencia	• Control de asistencia.	**7: 30 a 8:00 am**
ACTIVIDADES PERMANENTES	• Nos saludamos con una canción • Realizamos la oración del día • Reconocemos que día es hoy	• Canciones relacionadas. • Calendario	**8:00 a 8: 15**

III. JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES

ACTIVIDAD	SECUENCIA METODOLOGICA	ESTRATEGIAS	TIEM
PRIMER MOMENTO	Planificación Organización	Los niños y niñas se sientan en semicírculo y la docente orienta antes de realizar los juegos en los sectores, haciéndoles recordar las normas de juego. observan dónde van a jugar, que espacios pedagógicos hay, los niños deciden en qué sector jugar, qué jugar con qué y con quien les gustaría jugar, se establecen los acuerdos planteados en las normas de convivencia	**60 min**
SEGUNDO MOMENTO	Ejecución / Desarrollo	Los niños y niñas juegan libremente de acuerdo a lo que han pensado hacer. La docente observa sin alterar la dinámica del juego.	

TERCER MOMENTO	Orden Verbalización Representación Grafica	Los niños y niñas guardan los materiales usados y ordenan el sector en que han jugado. Se sientan en semicírculo y verbalizan en que han jugado como y quienes jugaron. Las niñas y niños dibujan lo que han jugado.	

IV. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

AREA	COMPETENCIA Y CAPACIDADES	DESEMPEÑO	ESTANDAR
MATEMÁTICA	**RESUELVE PROBLEMAS DE FORMA, MOVIMIENTO Y LOCALIZACIÓN** • Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones. • Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas. • Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio.	•Prueba diferentes formas de resolver una determinada situación relacionada con la ubicación, desplazamiento en el espacio y la construcción de objetos con material concreto, y elige una para lograr su propósito	Resuelve problemas al relacionar los obje tos del entorno con formas bidimensionales y tridimensionales. Expresa la ubicación de personas en relación a objetos en el espacio "cerca de" "lejos de" "al lado de", y de des plazamientos "hacia adelante, hacia atrás", "hacia un lado, hacia el otro". Así también expresa la comparación de la longitud de dos objetos: "es más largo que", "es más corto que". Emplea estrategias para resol ver problemas, al construir objetos con ma terial concreto o realizar desplazamientos en el espacio
CRITERIO DE EVALUACIÓN		Construye una figura utilizando vasos descartables y participa con su grupo.	
INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN		Mapa de calor Cuaderno de campo	
EVIDENCIA		Construye una torre o una figura sencilla con vasos descartables junto a sus compañeros.	
MATERIALES		Vasos descartables (15 a 20 por grupo).Mesa o piso para trabajar.Música infantil.	

V. SECUENCIA DIDÁCTICA

Secuencia Didáctica	Procesos Pedagógicos	Estrategias	Tiempo
Inicio	Motivación Saberes Previos Propósito	• Invitamos a los niños y niñas a asamblea para recordar nuestros acuerdos y dar inicio a nuestra actividad del día de hoy. La docente muestra varios vasos descartables y pregunta: ¿Qué creen que podemos hacer con estos vasos además de tomar agua?" Escucha las respuestas y luego forma una pequeña torre. ¿Han jugado con vasos? ¿Qué podemos construir? ¿Cómo evitamos que se caigan? La maestra comunica el Propósito de la actividad**:" "Hoy construiremos diferentes figuras con vasos descartables trabajando en equipo."."**	15 min
Desarrollo	Gestión Y	Acuerdos Compartimos los vasos. Trabajamos juntos. Cuidamos los materiales. Cada grupo recibe vasos. Los niños los observan y los manipulan libremente. La docente pregunta:¿Cómo podemos colocarlos?¿Qué pasa si ponemos uno encima de otro? **ACTIVIDAD PRINCIPAL**	

	Acompañamiento Evaluación	En grupos de 4 niños, construyen libremente una: Torre ,Casa,Puente Mientras trabajan, la docente acompaña con preguntas: ¿Qué vaso colocarás primero?¿Cómo pueden hacer para que no se caiga? ¿Quién quiere ayudar? Al finalizar, cada grupo muestra su construcción, La maestra felicitas a los niños por su logro .	35 min
Cierre		La docente junto con los niños evalúa el trabajo realizado: ¿Qué construyeron? ¿Qué les gustó más? ¿Cómo trabajaron con su grupo?	10 min

---

Kelly Rojas Alvarez
Directora , profesora de aula.

Miss Carito Alva Cachay
PRACTICANTE

Cindy carolina Saldaña Lozano
PRACTICANTE

SESIÓN DE APRENDIZAJE

I. DATOS INFORMATIVOS:



- **Institución Educativa:** I.E.I N° 308 Cacatachi
- **Directora:** Kelly Rojas Alvarez
- **Docente de práctica:** Kelly Rojas Alvarez
- **Estudiante practicante:** Miss Carito Alva Cachay

  Cindy Carolina Saldaña Lozano

- **Ciclo:** X
- **Edad:** 04 años
- **Sección:** Amor- Mañana
- **Fecha:** Martes, 07 de Octubre del 2025
- **Título:** **"¡Construimos figuras con palitos de helado!"**

VI. ACTIVIDADES DE RUTINA

MOMENTOS	ESTRATEGIAS DIDÀCTICAS	RECURSOS MATERIALES	TIEMPO
RECIBIMIENTO	• La maestra recibe a cada niño(a) con un abrazo y un beso • Los niños (a) que van llegando colocan sus mochilas en el lugar que corresponde • Los niños marcan su lista de asistencia	• Control de asistencia.	**7: 30 a 8:00 am**
ACTIVIDADES PERMANENTES	• Nos saludamos con una canción • Realizamos la oración del día • Reconocemos que día es hoy	• Canciones relacionadas. • Calendario	**8:00 a 8: 15**

VII. JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES

ACTIVIDAD	SECUENCIA METODOLOGICA	ESTRATEGIAS	TIEM
PRIMER MOMENTO	Planificación Organización	Los niños y niñas se sientan en semicírculo y la docente orienta antes de realizar los juegos en los sectores, haciéndoles recordar las normas de juego. observan dónde van a jugar, que espacios pedagógicos hay, los niños deciden en qué sector jugar, qué jugar con qué y con quien les gustaría jugar, se establecen los acuerdos planteados en las normas de convivencia	**60 min**
SEGUNDO MOMENTO	Ejecución / Desarrollo	Los niños y niñas juegan libremente de acuerdo a lo que han pensado hacer. La docente observa sin alterar la dinámica del juego.	

TERCER MOMENTO	Orden Verbalización Representación Grafica	Los niños y niñas guardan los materiales usados y ordenan el sector en que han jugado. Se sientan en semicírculo y verbalizan en que han jugado como y quienes jugaron. Las niñas y niños dibujan lo que han jugado.	

VIII. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

AREA	COMPETENCIA Y CAPACIDADES	DESEMPEÑO	ESTANDAR
MATEMÁTICA	**RESUELVE PROBLEMAS DE FORMA, MOVIMIENTO Y LOCALIZACIÓN** • Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones. • Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas. • Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio.	•Prueba diferentes formas de resolver una determinada situación relacionada con la ubicación, desplazamiento en el espacio y la construcción de objetos con material concreto, y elige una para lograr su propósito	Resuelve problemas al relacionar los obje tos del entorno con formas bidimensionales y tridimensionales. Expresa la ubicación de personas en relación a objetos en el espacio "cerca de" "lejos de" "al lado de", y de des plazamientos "hacia adelante, hacia atrás", "hacia un lado, hacia el otro". Así también expresa la comparación de la longitud de dos objetos: "es más largo que", "es más corto que". Emplea estrategias para resol ver problemas, al construir objetos con ma terial concreto o realizar desplazamientos en el espacio
CRITERIO DE EVALUACIÓN		Construye una figura sencilla con palitos de helado participando activamente con su grupo.	
INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN			
EVIDENCIA		Construye una figura (casa, cuadrado, triángulo, camino o cerca) utilizando palitos de helado.	
MATERIALES		Vasos descartables (15 a 20 por grupo).Mesa o piso para trabajar.Música infantil. Palitos de helado.Cartulina o mesa para trabajar.Tarjetas con modelos sencillos (opcional).	

IX. SECUENCIA DIDÁCTICA

Secuencia Didáctica	Procesos Pedagógicos	Estrategias	Tiempo
Inicio	Motivación Saberes Previos Propósito	• Invitamos a los niños y niñas a asamblea para recordar nuestros acuerdos y dar inicio a nuestra actividad del día de hoy. La docente muestra varios palitos de helado y pregunta: "¿Qué creen que podemos construir con estos palitos?" Escucha las respuestas y forma un cuadrado con cuatro palitos. ¿Han jugado con palitos? ¿Qué figuras conocen? ¿Qué podemos construir? La maestra comunica el Propósito de la actividad**:" Hoy construiremos diferentes figuras utilizando palitos de helado y trabajaremos con nuestros compañeros."**	15 min
Desarrollo	Gestión Y Acompañamiento	Acuerdos Compartimos los materiales .Trabajamos en equipo .Cuidamos los palitos. **EXPLORACIÓN** Los niños manipulan libremente los palitos. La docente pregunta: ¿Cuántos palitos necesitas para hacer un cuadrado?¿Cómo formarías un triángulo?	

	Evaluación	**ACTIVIDAD PRINCIPAL** En grupos pequeños, los niños construyen libremente una figura, por ejemplo: Casa Triángulo Cuadrado Camino Árbol Cerca La docente acompaña preguntando: ¿Qué figura están formando?¿Qué palito falta?¿Cómo pueden mejorar su construcción? Cada grupo muestra su trabajo. Finalmente la docente felicita por su logro a los niños .	35 min
Cierre		La docente junto con los niños evalúa el trabajo realizado: ¿Qué construyeron? ¿Qué les gustó más? ¿Cómo trabajaron con su grupo?	10 min

---

Kelly Rojas Alvarez
Directora , profesora de aula

Miss Carito Alva Cachay
PRACTICANTE

Cindy carolina Saldaña Lozano
PRACTICANTE

SESIÓN DE APRENDIZAJE

I. DATOS INFORMATIVOS:



- **Institución Educativa:** I.E.I N° 308 Cacatachi
- **Directora:** Kelly Rojas Alvarez
- **Docente de práctica:** Kelly Rojas Alvarez
- **Estudiante practicante:** Miss Carito Alva Cachay

  Cindy Carolina Saldaña Lozano

- **Ciclo:** X
- **Edad:** 04 años
- **Sección:** Amor- Mañana
- **Fecha:** Miercoles , 08 de Octubre del 2025
- **Título:** **"¡Jugamos a "Simón dice"!**

II. ACTIVIDADES DE RUTINA

MOMENTOS	ESTRATEGIAS DIDÀCTICAS	RECURSOS MATERIALES	TIEMPO
RECIBIMIENTO	• La maestra recibe a cada niño(a) con un abrazo y un beso • Los niños (a) que van llegando colocan sus mochilas en el lugar que corresponde • Los niños marcan su lista de asistencia	• Control de asistencia.	**7: 30 a 8:00 am**
ACTIVIDADES PERMANENTES	• Nos saludamos con una canción • Realizamos la oración del día • Reconocemos que día es hoy	• Canciones relacionadas. • Calendario	**8:00 a 8: 15**

III. JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES

ACTIVIDAD	SECUENCIA METODOLOGICA	ESTRATEGIAS	TIEM
PRIMER MOMENTO	Planificación Organización	Los niños y niñas se sientan en semicírculo y la docente orienta antes de realizar los juegos en los sectores, haciéndoles recordar las normas de juego. observan dónde van a jugar, que espacios pedagógicos hay, los niños deciden en qué sector jugar, qué jugar con qué y con quien les gustaría jugar, se establecen los acuerdos planteados en las normas de convivencia	**60 min**

SEGUNDO MOMENTO	Ejecución / Desarrollo	Los niños y niñas juegan libremente de acuerdo a lo que han pensado hacer. La docente observa sin alterar la dinámica del juego.	
TERCER MOMENTO	Orden Verbalización Representación Grafica	Los niños y niñas guardan los materiales usados y ordenan el sector en que han jugado. Se sientan en semicírculo y verbalizan en que han jugado como y quienes jugaron. Las niñas y niños dibujan lo que han jugado.	

IV. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

AREA	COMPETENCIA Y CAPACIDADES	DESEMPEÑO	ESTANDAR
PSICOMOTRICIDAD	**SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD.** • Comprende su cuerpo. • Se expresa corporalmente.	• Realiza acciones y juegos de manera autónoma, como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros, patear y lanzar pelotas, etc. en los que expresa sus emociones explorando las posibilidades de sus cuerpo con relación al espacio, la superficie y los objetos, regulando su fuerza, velocidad y con cierto control de su equilibrio..	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad cuando explora y descubre su lado dominante y sus posibili dades de movimiento por propia iniciativa en situaciones cotidianas. Realiza acciones motrices básicas en las que coordina movi mientos para desplazarse con seguridad y utiliza objetos con precisión, orientándose y regulando sus acciones en relación a es tos, a las personas, el espacio y el tiempo. Expresa corporalmente sus sensaciones, emociones y sentimientos a través del tono, gesto, posturas, ritmo y movimiento en si tuaciones de juego.
CRITERIO DE EVALUACIÓN		Sigue correctamente las instrucciones del juego "Simón dice", demostrando atención y control de sus movimientos.	
INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN		Mapa de calor Cuaderno de campo	
EVIDENCIA		Participa en el juego realizando las acciones indicadas cuando escucha la frase "Simón dice..."	
MATERIALES		Espacio amplio y seguro.Tarjetas con imágenes de acciones (opcional).Música infantil para el inicio y cierre.	

V. SECUENCIA DIDÁCTICA

Secuencia Didáctica	Procesos Pedagógicos	Estrategias	Tiempo
Inicio	Motivación Saberes Previos	• Invitamos a los niños y niñas a asamblea para recordar nuestros acuerdos y dar inicio a nuestra actividad del día de hoy. La docente llega al aula con entusiasmo y dice: "Hoy nos visitó un amigo llamado Simón. A Simón le encanta jugar y dar instrucciones muy divertidas. ¿Quieren jugar con él?" Explica que solo deben realizar la acción cuando escuchen las palabras "Simón dice...". Realiza las siguientes preguntas: ¿Han jugado alguna vez a "Simón dice"? ¿Qué debemos hacer para jugar bien? ¿Qué parte del cuerpo utilizaremos? La docente pregunta: "¿Qué pasará si hacemos un movimiento sin escuchar primero 'Simón dice'?" Escucha las respuestas. Acuerdos de convivencia Escuchamos con atención. Esperamos la indicación. Respetamos a nuestros compañeros. Participamos con entusiasmo.	15 min

	Propósito	La maestra comunica el Propósito de la actividad:**" Hoy jugaremos a 'Simón dice' para aprender a escuchar con atención, seguir instrucciones y mover nuestro cuerpo de diferentes maneras."."**	
Desarrollo	Gestión Y Acompañamiento Evaluación	**Calentamiento** **Los niños caminan libremente por el aula al ritmo de una canción.** **Cuando la música se detiene, permanecen como estatuas.** **ACTIVIDAD PRINCIPAL: "SIMÓN DICE"** **La docente dirige el juego utilizando instrucciones sencillas.** **Ejemplos:** Simón dice... levanten las manos. Simón dice... toquen su cabeza. Simón dice... salten tres veces. Simón dice... den una vuelta. Simón dice... aplaudan fuerte Simón dice... siéntense en el piso. Simón dice... caminen como un elefante. Simón dice... caminen como un conejo. Simón dice... hagan una cara feliz. Simón dice... abracen a un compañero. **Luego la docente dice algunas acciones sin mencionar "Simón dice", por ejemplos**: "Salten." "Aplaudan." "Toquen la nariz." Los niños deben permanecer quietos si no escuchan la frase completa. **Variación del juego** Algunos niños pueden asumir el rol de Simón y dar instrucciones sencillas al grupo, siempre con el acompañamiento de la docente. Finalmente, la maestra felicita a los niños por su logro de la clase.	35 min
Cierre		La docente junto con los niños evalúa el trabajo realizado: ¿¿Qué fue lo que más les gustó? ¿Fue fácil escuchar antes de actuar? ¿Qué movimiento disfrutaron más? ¿Por qué es importante prestar atención? Mensaje final	10 min

---

Kelly Rojas Alvarez
Directora , profesora de aula.

Miss Carito Alva Cachay
PRACTICANTE

Cindy carolina Saldaña Lozano
PRACTICANTE

SESIÓN DE APRENDIZAJE

I. DATOS INFORMATIVOS:

- **Institución Educativa:** I.E.I N° 308 Cacatachi
- **Directora:** Kelly Rojas Alvarez
- **Docente de práctica:** Kelly Rojas Alvarez
- **Estudiante practicante:** Miss Carito Alva Cachay

  Cindy Carolina Saldaña Lozano



- **Ciclo:** X
- **Edad:** 04 años
- **Sección:** Amor- Mañana
- **Fecha:** Jueves , 09 de Octubre del 2025
- **Título:** **"¡Jugamos a la rayuela"!**

VI. ACTIVIDADES DE RUTINA

MOMENTOS	ESTRATEGIAS DIDÀCTICAS	RECURSOS MATERIALES	TIEMPO
RECIBIMIENTO	• La maestra recibe a cada niño(a) con un abrazo y un beso • Los niños (a) que van llegando colocan sus mochilas en el lugar que corresponde • Los niños marcan su lista de asistencia	• Control de asistencia.	**7: 30 a 8:00 am**
ACTIVIDADES PERMANENTES	• Nos saludamos con una canción • Realizamos la oración del día • Reconocemos que día es hoy	• Canciones relacionadas. • Calendario	**8:00 a 8: 15**

VII. JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES

ACTIVIDAD	SECUENCIA METODOLOGICA	ESTRATEGIAS	TIEM
PRIMER MOMENTO	Planificación Organización	Los niños y niñas se sientan en semicírculo y la docente orienta antes de realizar los juegos en los sectores, haciéndoles recordar las normas de juego. observan dónde van a jugar, que espacios pedagógicos hay, los niños deciden en qué sector jugar, qué jugar con qué y con quien les gustaría jugar, se establecen los acuerdos planteados en las normas de convivencia	**60 min**
		Los niños y niñas juegan libremente de acuerdo a lo que han pensado	

SEGUNDO MOMENTO	Ejecución / Desarrollo	hacer. La docente observa sin alterar la dinámica del juego.	
TERCER MOMENTO	Orden Verbalización Representación Grafica	Los niños y niñas guardan los materiales usados y ordenan el sector en que han jugado. Se sientan en semicírculo y verbalizan en que han jugado como y quienes jugaron. Las niñas y niños dibujan lo que han jugado.	

VIII. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

AREA	COMPETENCIA Y CAPACIDADES	DESEMPEÑO	ESTANDAR
PSICOMOTRICIDAD	**SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD.** • Comprende su cuerpo. • Se expresa corporalmente.	• Realiza acciones y juegos de manera autónoma, como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros, patear y lanzar pelotas, etc. en los que expresa sus emociones explorando las posibilidades de sus cuerpo con relación al espacio, la superficie y los objetos, regulando su fuerza, velocidad y con cierto control de su equilibrio..	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad cuando explora y descubre su lado dominante y sus posibili dades de movimiento por propia iniciativa en situaciones cotidianas. Realiza acciones motrices básicas en las que coordina movi mientos para desplazarse con seguridad y utiliza objetos con precisión, orientándose y regulando sus acciones en relación a es tos, a las personas, el espacio y el tiempo. Expresa corporalmente sus sensaciones, emociones y sentimientos a través del tono, gesto, posturas, ritmo y movimiento en si tuaciones de juego.
CRITERIO DE EVALUACIÓN		Participa en el juego de la rayuela realizando saltos y desplazamientos de acuerdo con las reglas del juego.	
INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN		Mapa de calor Cuaderno de campo	
EVIDENCIA		Participa en el juego de la rayuela, manteniendo el equilibrio y respetando los turnos.	
MATERIALES		Rayuela dibujada en el piso con tiza o cinta adhesiva.Fichas (piedra plana, tapita o aquito de tela).Conos para organizar el espacio (opcional).Música infantil para la motivación.	

IX. SECUENCIA DIDÁCTICA

Secuencia Didáctica	Procesos Pedagógicos	Estrategias	Tiempo
Inicio	Motivación Saberes Previos Propósito	• Invitamos a los niños y niñas a asamblea para recordar nuestros acuerdos y dar inicio a nuestra actividad del día de hoy. La docente reúne a los niños en el patio y les dice: "Hoy vamos a jugar a un juego muy divertido que jugaban los niños desde hace muchos años. **Se llama la rayuela.** ¿Les gustaría descubrir cómo se juega?" Muestra la rayuela dibujada en el piso y permite que los niños la observen. Realiza las siguientes preguntas: ¿Han visto alguna vez una rayuela? ¿Cómo creen que se juega? ¿Qué partes del cuerpo utilizaremos para jugar? La docente plantea el reto: "¿Cómo podremos llegar hasta el final de la rayuela sin perder el equilibrio? Escucha las respuestas de los niños. La maestra comunica el Propósito de la actividad**:" Hoy jugaremos a la rayuela para practicar nuestros saltos, mantener el equilibrio y respetar las reglas del juego."**	15 min
		Los niños realizan movimientos para preparar su cuerpo:	

Desarrollo	Gestión Y Acompañamiento Evaluación	Caminan alrededor de la rayuela. Caminan de puntitas, Caminan sobre los talones. Saltan con los dos pies. Estiran brazos y piernas. **ACTIVIDAD PRINCIPAL: JUGAMOS A LA RAYUELA** La docente explica las reglas de manera sencilla: Cada niño lanza su ficha al primer cuadro. Salta por los cuadros sin pisar donde cayó la ficha. Cuando llega al final, regresa y recoge su ficha. Entrega el turno al siguiente compañero. Durante el juego, la docente brinda apoyo y motiva a los niños. **PREGUNTAS DURANTE LA ACTIVIDAD** ¿Con qué pie te sientes más seguro para saltar? ¿Cómo puedes mantener el equilibrio? ¿Qué hiciste para no salir de los cuadros? **VARIACIÓN DEL JUEGO** Para que todos participen según sus posibilidades, pueden realizar diferentes formas de desplazamiento: Saltar con los dos pies. Caminar siguiendo los cuadros. Saltar como un conejo. Avanzar lentamente manteniendo el equilibrio. Los niños se sientan en círculo y dialogan. La docente felicita a todos por su participación y esfuerzo.	35 min
Cierre		La docente junto con los niños evalúa el trabajo realizado: ¿Qué aprendimos hoy? ¿Qué fue lo más divertido? ¿Fue fácil mantener el equilibrio? ¿Cómo te sentiste al jugar?	10 min

---

Kelly Rojas Alvarez
Directora , profesora de aula.

Miss Carito Alva Cachay
PRACTICANTE

Cindy carolina Saldaña Lozano
PRACTICANTE

SESIÓN DE APRENDIZAJE

II. DATOS INFORMATIVOS:



- **Institución Educativa:** I.E.I N° 308 Cacatachi
- **Directora:** Kelly Rojas Alvarez
- **Docente de práctica:** Kelly Rojas Alvarez
- **Estudiante practicante:** Miss Carito Alva Cachay

  Cindy Carolina Saldaña Lozano

- **Ciclo:** X
- **Edad:** 04 años
- **Sección:** Amor- Mañana
- **Fecha:** Viernes , 10 de Octubre del 2025
- **Título:** **"¡Jugamos a la Gallinita Ciega"!**

X. ACTIVIDADES DE RUTINA

MOMENTOS	ESTRATEGIAS DIDÀCTICAS	RECURSOS MATERIALES	TIEMPO
RECIBIMIENTO	• La maestra recibe a cada niño(a) con un abrazo y un beso • Los niños (a) que van llegando colocan sus mochilas en el lugar que corresponde • Los niños marcan su lista de asistencia	• Control de asistencia.	**7: 30 a 8:00 am**
ACTIVIDADES PERMANENTES	• Nos saludamos con una canción • Realizamos la oración del día • Reconocemos que día es hoy	• Canciones relacionadas. • Calendario	**8:00 a 8: 15**

XI. JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES

ACTIVIDAD	SECUENCIA METODOLOGICA	ESTRATEGIAS	TIEM
PRIMER MOMENTO	Planificación Organización	Los niños y niñas se sientan en semicírculo y la docente orienta antes de realizar los juegos en los sectores, haciéndoles recordar las normas de juego. observan dónde van a jugar, que espacios pedagógicos hay, los niños deciden en qué sector jugar, qué jugar con qué y con quien les gustaría jugar, se establecen los acuerdos planteados en las normas de convivencia	**60 min**
SEGUNDO MOMENTO	Ejecución / Desarrollo	Los niños y niñas juegan libremente de acuerdo a lo que han pensado hacer. La docente observa sin alterar la dinámica del juego.	

TERCER MOMENTO	Orden Verbalización Representación Grafica	Los niños y niñas guardan los materiales usados y ordenan el sector en que han jugado. Se sientan en semicírculo y verbalizan en que han jugado como y quienes jugaron. Las niñas y niños dibujan lo que han jugado.	

XII. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

AREA	COMPETENCIA Y CAPACIDADES	DESEMPEÑO	ESTANDAR
PSICOMOTRICIDAD	**SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD.** • Comprende su cuerpo. • Se expresa corporalmente.	• Realiza acciones y juegos de manera autónoma, como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros, patear y lanzar pelotas, etc. en los que expresa sus emociones explorando las posibilidades de sus cuerpo con relación al espacio, la superficie y los objetos, regulando su fuerza, velocidad y con cierto control de su equilibrio..	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad cuando explora y descubre su lado dominante y sus posibili dades de movimiento por propia iniciativa en situaciones cotidianas. Realiza acciones motrices básicas en las que coordina movi mientos para desplazarse con seguridad y utiliza objetos con precisión, orientándose y regulando sus acciones en relación a es tos, a las personas, el espacio y el tiempo. Expresa corporalmente sus sensaciones, emociones y sentimientos a través del tono, gesto, posturas, ritmo y movimiento en si tuaciones de juego.
CRITERIO DE EVALUACIÓN		Participa en el juego desplazándose con seguridad, siguiendo las reglas y respetando a sus compañeros.	
INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN		Mapa de calor Cuaderno de campo	
EVIDENCIA		. Participa en el juego de la gallinita ciega desplazándose con ayuda de las pistas sonoras y respetando los turnos.	
MATERIALES		Pañuelo o venda suave para cubrir los ojos.Conos o cintas para delimitar el espacio de juego.Música infantil (opcional).	

XIII. SECUENCIA DIDÁCTICA

Secuencia Didáctica	Procesos Pedagógicos	Estrategias	Tiempo
Inicio	Motivación	• Invitamos a los niños y niñas a asamblea para recordar nuestros acuerdos y dar inicio a nuestra actividad del día de hoy. La docente reúne a los niños en un círculo y les muestra un pañuelo. Les pregunta: "¿Qué creen que pasaría si por un momento no pudiéramos ver y tuviéramos que encontrar a nuestros amigos solo escuchando sus voces?" Después la maestra presenta el juego diciendo: **"Hoy jugaremos a 'La gallinita ciega', un juego muy divertido donde utilizaremos nuestros oídos, nuestro cuerpo y mucha atención."**	15 min
	Saberes Previos	¿Conocen el juego de la gallinita ciega? ¿Qué creen que debe hacer la gallinita? ¿Qué debemos hacer para jugar de forma segura? **La docente plantea el reto:** "¿Cómo podremos encontrar a un compañero sin mirar y sin correr?" Escucha las respuestas de los niños menciona **"Hoy jugaremos a la gallinita ciega para desarrollar nuestra orientación, escuchar con atención y movernos con cuidado respetando las reglas del juego."** Acuerdos de convivencia	

	Propósito	Caminamos, no corremos. Respetamos el turno de cada compañero. Ayudamos a quien lo necesite. Jugamos con cuidado para evitar accidentes. La maestra comunica el Propósito de la actividad**." Que las niñas y los niños desarrollen la orientación espacial, el equilibrio, la atención y la confianza en sí mismos mediante el juego tradicional "La gallinita ciega", respetando las reglas y a sus compañeros."**	
Desarrollo	Gestión Y Acompañamiento Evaluación	**CALENTAMIENTO** Los niños realizan algunos movimientos: Caminan hacia adelante y hacia atrás. Caminan hacia los lados. Giran lentamente. Estiran brazos y piernas. Actividad principal: Jugamos a la gallinita ciega La docente explica las reglas: Un niño será la gallinita ciega y llevará un pañuelo cubriendo sus ojos. Los demás compañeros caminarán lentamente alrededor diciendo su nombre, aplaudiendo o haciendo pequeños sonidos. La gallinita intentará encontrar y tocar a uno de sus compañeros guiándose por los sonidos. Cuando logre tocar a un compañero, otro niño ocupará el lugar de la gallinita. La docente permanece cerca del niño con los ojos vendados para brindar seguridad. Preguntas durante la actividad ¿Qué sonido te ayudó a encontrar a tu compañero? ¿Cómo te sentiste al caminar sin ver? ¿Qué hiciste para desplazarte con cuidado? Variación del juego **En una segunda ronda, los niños pueden emitir diferentes sonidos:** Aplaudir. Decir su nombre. Hacer sonidos de animales. Tocar una campanita. Así la gallinita utiliza la audición para orientarse, Los niños forman un círculo. Finalmente, felicita a los niños por su participación, el respeto de las normas y el cuidado mostrado durante la actividad.	35 min
Cierre		La docente junto con los niños evalúa el trabajo realizado: ¿Qué aprendimos hoy? ¿Qué fue lo más divertido? ¿Fue fácil mantener el equilibrio? ¿Cómo te sentiste al jugar?	10 min

---

Kelly Rojas Alvarez
Directora , profesora de aula.

Cindy carolina Saldaña Lozano
PRACTICANTE

Miss Carito Alva Cachay
PRACTICANTE

SESIÓN DE APRENDIZAJE

III. DATOS INFORMATIVOS:

- **Institución Educativa:** I.E.I N° 308 Cacatachi
- **Directora:** Kelly Rojas Alvarez
- **Docente de práctica:** Kelly Rojas Alvarez
- **Estudiante practicante:** Miss Carito Alva Cachay

  Cindy Carolina Saldaña Lozano



- **Ciclo:** X
- **Edad:** 04 años
- **Sección:** Amor- Mañana
- **Fecha:** Viernes , 10 de Octubre del 2025
- **Título:** **"¡Juego tradicional "Tumba latas"!**

XIV. **ACTIVIDADES DE RUTINA**

MOMENTOS	ESTRATEGIAS DIDÀCTICAS	RECURSOS MATERIALES	TIEMPO
RECIBIMIENTO	• La maestra recibe a cada niño(a) con un abrazo y un beso • Los niños (a) que van llegando colocan sus mochilas en el lugar que corresponde • Los niños marcan su lista de asistencia	• Control de asistencia.	**7: 30 a 8:00 am**
ACTIVIDADES PERMANENTES	• Nos saludamos con una canción • Realizamos la oración del día • Reconocemos que día es hoy	• Canciones relacionadas. • Calendario	**8:00 a 8: 15**

XV. JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES

ACTIVIDAD	SECUENCIA METODOLOGICA	ESTRATEGIAS	TIEM
PRIMER MOMENTO	Planificación Organización	Los niños y niñas se sientan en semicírculo y la docente orienta antes de realizar los juegos en los sectores, haciéndoles recordar las normas de juego. observan dónde van a jugar, que espacios pedagógicos hay, los niños deciden en qué sector jugar, qué jugar con qué y con quien les gustaría jugar, se establecen los acuerdos planteados en las normas de convivencia	**60 min**
SEGUNDO MOMENTO	Ejecución / Desarrollo	Los niños y niñas juegan libremente de acuerdo a lo que han pensado hacer. La docente observa sin alterar la dinámica del juego.	

TERCER MOMENTO	Orden Verbalización Representación Grafica	Los niños y niñas guardan los materiales usados y ordenan el sector en que han jugado. Se sientan en semicírculo y verbalizan en que han jugado como y quienes jugaron. Las niñas y niños dibujan lo que han jugado.	

XVI. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

AREA	COMPETENCIA Y CAPACIDADES	DESEMPEÑO	ESTANDAR
PSICOMOTRICIDAD	**SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD.** • Comprende su cuerpo. • Se expresa corporalmente.	• Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual y óculo-podal, acorde con sus necesidades e intereses, y según las características de los objetos o materiales que emplea en diferentes situaciones cotidianas de exploración y juego..	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad cuando explora y descubre su lado dominante y sus posibili dades de movimiento por propia iniciativa en situaciones cotidianas. Realiza acciones motrices básicas en las que coordina movi mientos para desplazarse con seguridad y utiliza objetos con precisión, orientándose y regulando sus acciones en relación a es tos, a las personas, el espacio y el tiempo. Expresa corporalmente sus sensaciones, emociones y sentimientos a través del tono, gesto, posturas, ritmo y movimiento en si tuaciones de juego.
CRITERIO DE EVALUACIÓN	Realiza el lanzamiento de la pelota con coordinación para derribar las latas, respetando las reglas y esperando su turno.		
INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN	Mapa de calor Cuaderno de campo		
EVIDENCIA	Participa en el juego derribando las latas mediante el lanzamiento de una pelota y mostrando control de sus movimientos.		
MATERIALES	10 latas vacías o vasos plásticos. Pelotas pequeñas de tela o de goma.Cinta adhesiva para marcar la línea de lanzamiento. Conos para delimitar el espacio (opcional).		

XVII. SECUENCIA DIDÁCTICA

Secuencia Didáctica	Procesos Pedagógicos	Estrategias	Tiempo
Inicio	Motivación Saberes Previos	• Invitamos a los niños y niñas a asamblea para recordar nuestros acuerdos y dar inicio a nuestra actividad del día de hoy. La docente reúne a los niños en un círculo y les muestra un pañuelo. La docente muestra una torre de latas y pregunta: "¡Miren esta torre! ¿Creen que podremos derribarla con una sola pelota?" Permite que los niños observen las latas y la pelota. La docente pregunta: ¿Han jugado alguna vez a tumbar latas? ¿Qué necesitamos hacer para derribar la torre? ¿Cómo debemos lanzar la pelota? La docente plantea el reto: ¿Cómo podemos lanzar la pelota para derribar la mayor cantidad de latas sin acercarnos demasiado? Escucha las respuestas de los niños. "Hoy jugaremos a 'Tumba latas' para practicar nuestra puntería, coordinar nuestros movimientos y respetar los turnos durante el juego." Acuerdos de convivencia Esperamos nuestro turno. Lanzamos la pelota solo cuando la docente lo indique. Recogemos la pelota con cuidado. Animamos a nuestros compañeros. La maestra comunica el Propósito de la actividad. **"Hoy jugaremos a 'Tumba**	15 min

	Propósito	**latas' para practicar nuestra puntería, coordinar nuestros movimientos y respetar los turnos durante el juego."** **Acuerdos de convivencia** Esperamos nuestro turno. Lanzamos la pelota solo cuando la docente lo indique. Recogemos la pelota con cuidado. Animamos a nuestros compañeros.	
Desarrollo	Gestión Y Acompañamiento Evaluación	**LOS NIÑOS PREPARAN SU CUERPO CON MOVIMIENTOS SENCILLOS:** Caminan por el espacio. Mueven brazos y hombros. Lanzan y atrapan una pelota con ambas manos. Realizan estiramientos suaves. Actividad principal: Jugamos a "Tumba latas" La docente forma una torre con las latas y marca una línea de lanzamiento. **EXPLICA LAS REGLAS:** Cada niño se coloca detrás de la línea. Toma una pelota con ambas manos. Lanza la pelota intentando derribar las latas. Cuenta cuántas latas logró tumbar. Recoge la pelota y entrega el turno al siguiente compañero. Todos los niños participan varias veces. Preguntas durante la actividad ¿Cómo sujetaste la pelota? ¿Qué hiciste para lanzar con más fuerza? ¿Cuántas latas lograste derribar? ¿Qué puedes hacer para mejorar tu puntería? La docente brinda apoyo y reconoce el esfuerzo de cada niño. **VARIACIÓN DEL JUEGO** Para mantener el interés, se pueden realizar nuevos desafíos: Derribar solo las latas de un color. Lanzar desde una distancia un poco mayor. Lanzar con una mano (según las posibilidades de cada niño). Trabajar en equipos sumando las latas derribadas entre todos. Los niños se reúnen en círculo. Finalmente la docente felicita a los niños por su participación .	35 min
Cierre		La docente junto con los niños evalúa el trabajo realizado: ¿ Qué aprendimos hoy? ¿Qué fue lo más divertido? ¿Qué hiciste para derribar las latas? ¿Cómo respetaste el turno de tus compañeros?	10 min

---

Kelly Rojas Alvarez
Directora , profesora de aula.

Cindy carolina Saldaña Lozano
PRACTICANTE

Miss Carito Alva Cachay
PRACTICANTE

Anexo N° 06: Autorización donde se ejecutará el estudio

"Año de la Recuperación y Consolidación de la economía peruana"

Solicita autorización para realizar trabajo de investigación

Señora Directora de la Institución Educativa N° 308- Cacatachi

Nosotras, **Cindy Carolina Saldaña Lozano** identificada con DNI N° 71417412 y **Miss Carito Alva Cachay identificada** con DNI N° **70322633**, alumnas del Programa de Estudios de Educación Inicial de la Escuela de Educación Superior Pedagógico Pública "Tarapoto", nos presentamos ante usted, con el debido respeto para exponer lo siguiente:

Que, teniendo la necesidad de realizar la investigación titulada: **"El Juego como estrategia para desarrollar habilidades sociales en niños de inicial"**, y siendo uno de los requisitos la ejecución del proyecto de investigación, que consta de la aplicación del instrumento y ejecución de sesiones de aprendizaje, solicitamos a usted Sra. Directora, la autorización correspondiente para la ejecución de la misma, a fin de culminar con el informe correspondiente.

POR LO EXPUESTO:

A la espera de su autorización nos despedimos de Ud., no sin antes reiterarle las muestras de nuestro aprecio y estima personal, así como agradecerle de antemano por su valioso apoyo.

Atentamente,

Tarapoto, Setiembre del 2025

Cindy Carolina Saldaña lozano

DNI N° 71417412

Miss Carito Alva Cachay

DNI N° 70322633

06-11-25

Anexo N° 07: Constancia de Revisión Ortográfica y Gramatical

ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA "TARAPOTO"

"Año de la Esperanza y el Fortalecimiento de la Democracia"

CONSTANCIA DE REVISIÓN ORTOGRÁFICA

El que suscribe hace constar que realizó la revisión ortográfica del trabajo de investigación titulado: "*El juego como estrategia para desarrollar habilidades sociales en niños de inicial*", de las autoras: **Alva Cachay, Miss Carito y Saldaña Lozano, Cindy Carolina,** ex alumnas de la **Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "Tarapoto".** Para la revisión se tuvo en cuenta los siguientes puntos:

1. La coherencia, cohesión, adecuación y la contextualización del contenido del trabajo de investigación.
2. Se respetaron los nombres y apellidos citados en el trabajo, puesto que en este caso no contempla la ortografía.
3. Se corrigió el inadecuado uso de las grafías mayúsculas.
4. Se corrigió los puntos finales y en algunos párrafos el uso de la coma y el punto y coma.
5. Las citas y referencias acordes a la norma APA 7.ª edición.

Es todo lo que les informo, dando conformidad con la revisión respectiva, para los fines correspondientes.

Tarapoto, 05 de noviembre de 2026.

Dr. Alfonso Isuiza Pérez
Esp. Lengua y Literatura
Registrado en SUNEDU
CPPe N°0374053

Anexo N° 08: Constancia de Revisión del Abstract

ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA "TARAPOTO"

"Año de la Esperanza y el Fortalecimiento de la Democracia"

CONSTANCIA DE REVISIÓN DEL ABSTRACT

El que suscribe hace constar que realizó la revisión ortográfica del abstract en el idioma inglés, de la tesis titulada: **¨El juego como estrategia para desarrollar habilidades sociales en niños de inicial¨ - ¨ Play-Based Strategies to Develop Social Skills in Early Childhood Education Children¨,** de las autoras **Alva Cachay, Miss Carito** y **Saldaña Lozano, Cindy Carolina,** ex alumnas de la **ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA DE TARAPOTO.** Para la revisión se tuvo en cuenta los siguientes puntos:

1. Gramática y Sintaxis. mantener la consistencia en los tiempos verbales.
2. Precisión en las terminologías, uso del vocabulario científico y académico, apropiado para la disciplina del área de investigación.
3. Claridad y concisión, eliminando la redundancia, uso del lenguaje preciso. Asimismo, el uso de numera de palabras requerida por la Escuela.
4. Palabras claves (keywords) representativa de la investigación en cuestión.

Es todo lo que les informo, dando conformidad con la revisión respectiva, para los fines correspondientes.

Tarapoto, 06 de noviembre de 2026

.....

Mg. Christian Miguel Navarro Angulo

Esp. Idioma Extranjero – Ingles

Registrado en SUNEDU

CPPe N° : **004914**.