T_Miss Alva y Cindy Saldaña_R_2026.docx

Escuela de Educación Superior Pedagógico Público “Tarapoto”

Detalles del documento

Identificador de la entrega
trn:oid:::12815:650274737

Fecha de entrega
5 nov 2026, 6:37 p.m. GMT-5

Fecha de descarga
5 nov 2026, 6:53 p.m. GMT-5

Nombre del archivo
T_Miss Alva y Cindy Saldaña_R_2026.docx

Tamaño del archivo
824.6 KB

50 páginas

16.401 palabras

91.914 caracteres

21% Similitud general

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

Filtrado desde el informe

- Bibliografía

Fuentes principales

17% Fuentes de Internet
5% Publicaciones
15% Trabajos entregados (trabajos del estudiante)

Marcas de integridad

N.º de alertas de integridad para revisión

No se han detectado manipulaciones de texto sospechosas.

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

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

Fuentes principales

17% Fuentes de Internet
5% Publicaciones
15% Trabajos entregados (trabajos del estudiante)

Fuentes principales

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

1 Internet
repositorio.escuelatarapoto.edu.pe 8%

2 Trabajos entregados
Instituto de Educacion Superior Pedagogico Publico Pedro Monge Cordova, Jauja ... <1%

3 Internet
www.coursehero.com <1%

4 Internet
hdl.handle.net <1%

5 Internet
repositorio.uch.edu.pe <1%

6 Internet
www.slideshare.net <1%

7 Trabajos entregados
Dewey University on 2026-10-20 <1%

8 Internet
dspace.unitru.edu.pe <1%

9 Trabajos entregados
Universidad Andina Nestor Caceres Velasquez on 2026-10-22 <1%

10 Trabajos entregados
Universidad Estatal Amazonica- on 2026-09-30 <1%

11 Trabajos entregados
Universidad Cesar Vallejo on 2020-01-11 <1%

12 Internet
www.studocu.com <1%

13 Internet
repositorio.utea.edu.pe <1%

14 Internet
es.slideshare.net <1%

15 Internet
www.researchgate.net <1%

16 Trabajos entregados
Submitted on 1687381445016 <1%

17 Trabajos entregados
Universidad Catolica De Cuenca on 2023-02-23 <1%

18 Trabajos entregados
Universidad Inca Garcilaso de la Vega on 2022-03-01 <1%

19 Trabajos entregados
Blackboard on 2026-09-16 <1%

20 Internet
ciencialatina.org <1%

21 Internet
repositorio.upla.edu.pe <1%

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

23 Internet
repositorio.uladech.edu.pe <1%

24 Internet
www.clubensayos.com <1%

25 Internet
es.scribd.com <1%

26 Internet
repositorio.sanfranciscochincha.edu.pe <1%

27 Trabajos entregados
Corporación Universitaria del Caribe on 2025-11-18 <1%

28 Trabajos entregados
Universidad Cesar Vallejo on 2016-03-18 <1%

29 Internet
issuu.com <1%

30 Trabajos entregados
Universidad Internacional de la Rioja on 2017-01-11 <1%

31 Internet
www.rpye.es <1%

32 Internet
repositorio.unh.edu.pe <1%

33 Trabajos entregados
Escuela De Educación Superior Pedagógico Público Indoamerica on 2026-05-15 <1%

34 Trabajos entregados
Universidad Cesar Vallejo on 2024-07-16 <1%

35 Trabajos entregados
Universidad de Cantabria on 2023-11-24 <1%

36 Internet
archive.org <1%

37 Internet
repositorio.uct.edu.pe <1%

38 Internet
repositorio.ucv.edu.pe <1%

39 Trabajos entregados
Universidad Cesar Vallejo on 2016-11-08 <1%

40 Trabajos entregados
Universidad de Málaga on 2024-12-05 <1%

41 Trabajos entregados
Universidad Abierta para Adultos on 2024-05-22 <1%

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

43 Internet
docplayer.es <1%

44 Internet
revistas.ucv.edu.pe <1%

45 Internet
repositorio.pukllasunchis.org <1%

46 Trabajos entregados
Universidad Cesar Vallejo on 2016-03-19 <1%

47 Trabajos entregados
Universidad Cesar Vallejo on 2016-04-06 <1%

48 Internet
publicaciones.usanpedro.edu.pe <1%

49 Trabajos entregados
Universidad Argentina John F. Kennedy on 2024-06-05 <1%

50 Trabajos entregados
Universidad Nacional de Trujillo on 2022-11-11 <1%

51 Trabajos entregados
Mondragon Unibertsitatea on 2024-11-04 <1%

52 Trabajos entregados
Universidad Andina Nestor Caceres Velasquez on 2026-01-31 <1%

53 Trabajos entregados
Universidad Cesar Vallejo on 2026-07-03 <1%

54 Trabajos entregados
Universidad Estatal a Distancia on 2026-08-11 <1%

55 Trabajos entregados
Universidad de Ciencias Empresariales y Sociales on 2026-10-01 <1%

56 Internet
rraae.cedia.edu.ec <1%

57 Internet
www.download-gratis.org <1%

58 Internet
www.mdpi.com <1%

59 Trabajos entregados
<1%

60 Trabajos entregados
Blackboard on 2026-10-25 <1%

61 Publicación
Lin Li. " Ethnic self-awareness and cross-cultural communication of international ... <1%

62 Trabajos entregados
Universidad Cesar Vallejo on 2016-04-06 <1%

63 Trabajos entregados
Universidad Cesar Vallejo on 2016-04-14 <1%

64 Trabajos entregados
Universidad Nacional San Antonio Abad del Cusco on 2026-11-01 <1%

65 Trabajos entregados
Universidad de Almeria on 2026-07-01 <1%

66 Internet
adipa.mx <1%

67 Internet
educa.fcc.org.br <1%

68 Internet
educas.com.pe <1%

69 Internet
mordor.seci.uchile.cl <1%

70 Internet
repositorio.continental.edu.pe <1%

71 Internet
www.h12o.es <1%

72 Internet
www.kidsinmadrid.com <1%

73 Trabajos entregados
Pontificia Universidad Catolica del Peru on 2007-10-16 <1%

74 Internet
Salcedo Maldonado, Jorge Luis, Universitat Autònoma de Barcelona. Departamen... <1%

75 Trabajos entregados
Universidad Cesar Vallejo on 2016-10-01 <1%

76 Internet
aacevedo.galeon.com <1%

77 Internet
apps.apple.com <1%

78 Internet
araceli341912779.wordpress.com <1%

79 Internet
ciccre.uvt.ro <1%

80 Internet
es.melma.com <1%

81 Internet
link.springer.com <1%

82 Internet
repositorio.pucp.edu.pe <1%

83 Internet
s3.amazonaws.com <1%

84 Internet
tesis.ucsm.edu.pe <1%

85 Internet
www.cybercordoba.es <1%

86 Internet
1library.co <1%

87 Publicación
Alarcon Arroyo, Yessica Andrea. "Habilidades sociales avanzadas y empoderamie... <1%

88 Publicación
Alba, Guadalupe, María Fernández-Cabezas, Fernando Justicia, and M. Carmen Pic... <1%

89 Publicación
Elif Buldu. " When Does Play Become Learning? Parents Negotiating Play in Türki... <1%

90 Trabajos entregados
Fundacion San Pablo Andalucia CEU on 2022-01-17 <1%

91 Trabajos entregados
Universidad Catolica Sedes Sapientiae on 2014-11-19 <1%

92 Trabajos entregados
Universidad Cesar Vallejo on 2016-03-09 <1%

93 Trabajos entregados
Universidad de Deusto on 2022-05-29 <1%

94 Internet
core.ac.uk <1%

95 Internet
docs.google.com <1%

96 Internet
prezi.com <1%

97 Internet
repositorio.eesppjsco.edu.pe <1%

98 Internet
repositorio.unsaac.edu.pe <1%

99 Internet
repository.libertadores.edu.co <1%

100 Internet
sdl.sdb.org <1%

101 Internet
viavance.com <1%

102 Internet
worldwidescience.org <1%

103 Internet
www.archive.org <1%

104 Internet
www.cienciadigital.org <1%

105 Internet
www.goconqr.com <1%

106 Internet
www.inredh.org <1%

107 Internet
www.rappi.com.co <1%

108 Internet
www.rightchoiceforkids.org <1%

109 Internet
www.saludymedicinas.com.mx <1%

110 Trabajos entregados
Universidad Catolica Tecnologica de Barahona on 2025-11-15 <1%

111 Trabajos entregados
Universidad Internacional de la Rioja on 2014-06-18 <1%

112 Trabajos entregados
Universidad de Caldas on 2014-08-24 <1%

113 Publicación
Natacha Cristina Chamorro Benavides, Camila Renne Moya Larrea. "Influence of ... <1%

114 Trabajos entregados
Universidad Cesar Vallejo on 2016-03-18 <1%

115 Trabajos entregados
Universidad Nacional Abierta y a Distancia, UNAD,UNAD on 2025-05-25 <1%

116 Internet
dspace.unach.edu.ec <1%

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:

Mg. 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

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

70 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

1

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 m**ateriales** a 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 s**in 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 a**l cierre del juego, l**os 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 a 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 d**esarrollo 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 c**ierre lo**s 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.

41 **Habilidades sociales. S**on un conjunto de comportamientos que se aprenden y que incluyen aspectos conductuales, cognitivos y afectivos, los cuales se ponen en práctica cuando los niños 10 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.	

48

Metodología

Tipo y Diseño de Investigación

Tipo de Investigación

Este estudio aplicó una investigación experimental.

Diseño de Investigación

28

Según Carrasco (2009), el diseño de investigación a utilizar en la presente investigación

47

será pre experimental, 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

1

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

1

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

Tamaño de Muestra

Tabla 4

Muestra de niños

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

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

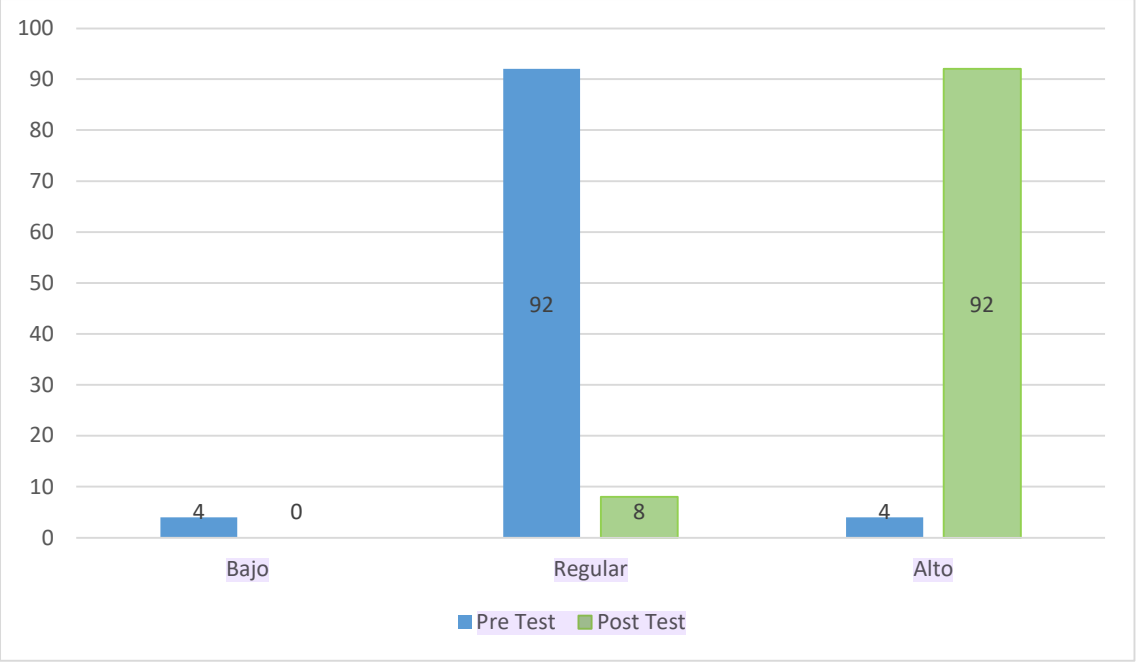
Resultados del nivel de habilidades de interacción de los niños de 4 años de la I.E. N° 308, durante el pre test y post test

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

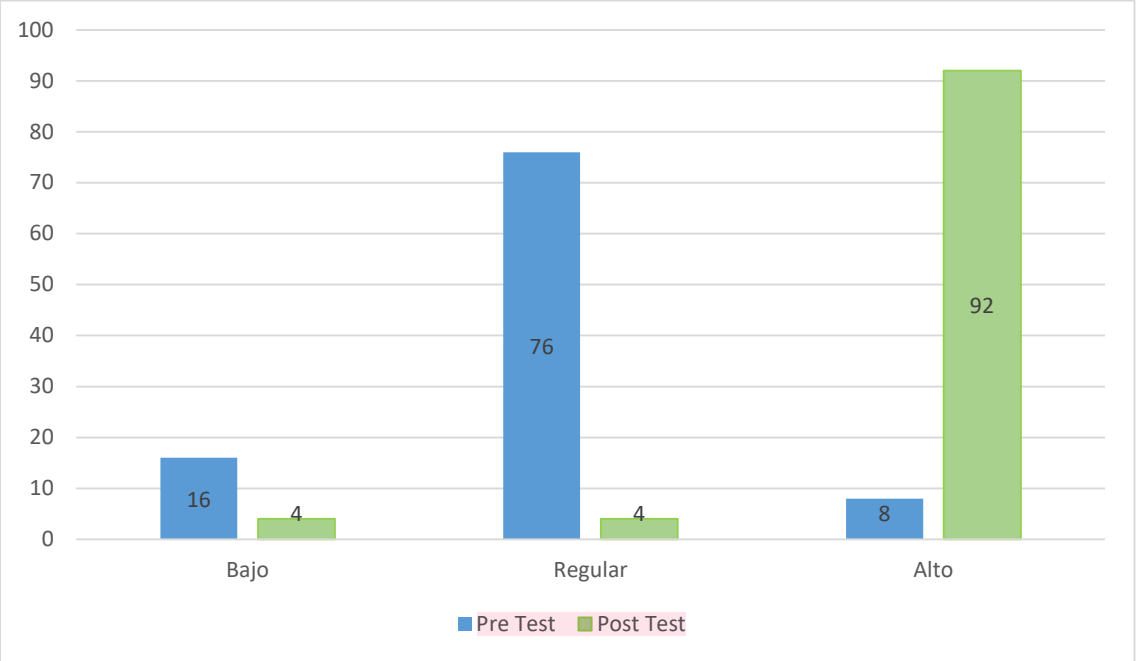
Resultados del nivel de habilidades comunicativas de los niños de 4 años de la I.E. N° 308, durante el pre test y post test

Nivel	Escala	Pre test		Post test	
		fi	%	fi	%
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

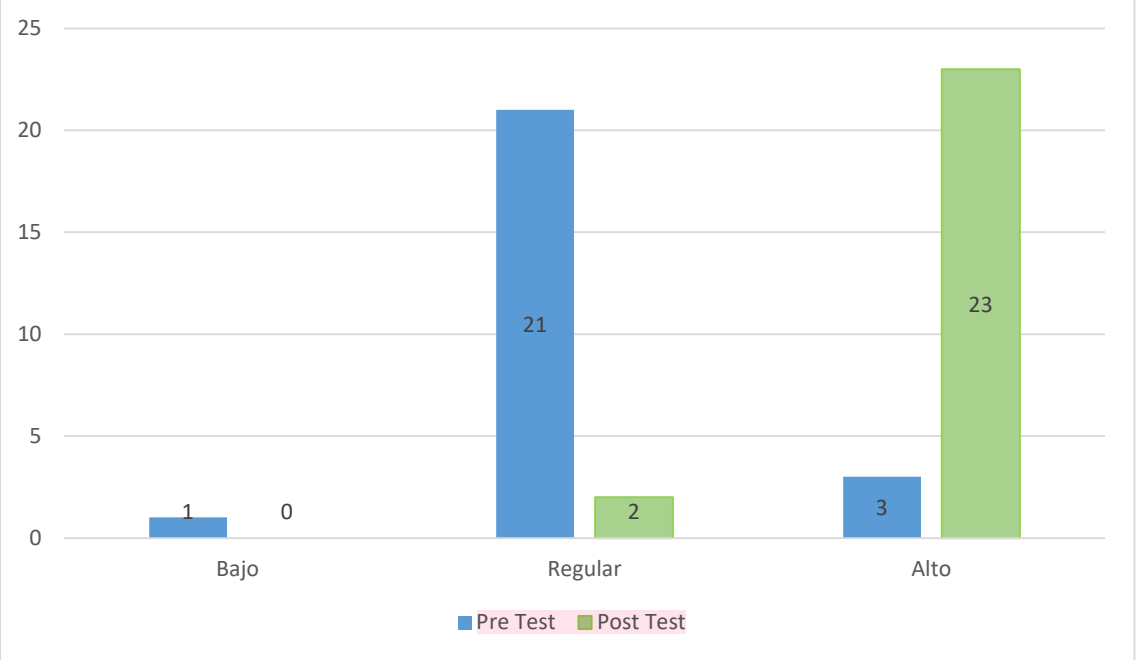
Resultados del nivel de resolución de conflictos de los niños de 4 años de la I.E. N° 308, durante el pre test y post test

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

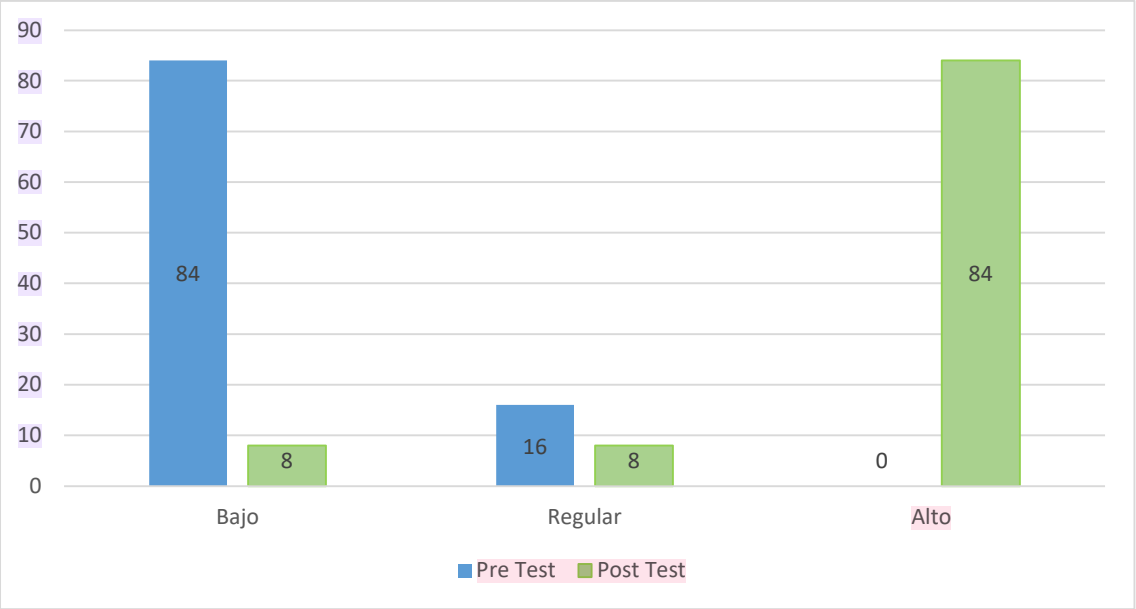
Resultados del nivel de habilidades sociales de los niños de 4 años de la I.E. N° 308, durante el pre test y post test

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

99
1
1
16

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.