

UNIVERSIDAD NACIONAL PEDRO RUIZ GALLO

FACULTAD DE CIENCIAS HISTÓRICO SOCIALES Y

EDUCACIÓN

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN



TESIS

**Juegos Educativos para mejorar las Habilidades Sociales en los niños y niñas
de la I.E. Inicial N°110-“Las Cidras”-La Coipa-San Ignacio**

Presentada para obtener el Título Profesional de Licenciada en Educación,
especialidad de Educación Inicial

Investigadora:

Morocho Peña Edi

Asesor:

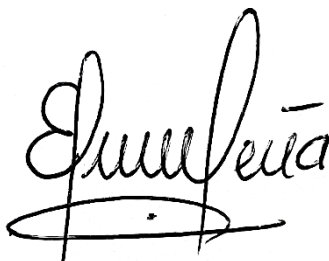
M. Sc. Vásquez Zuloeta Segundo Enrique

Lambayeque - Perú

2024

Juegos Educativos para mejorar las Habilidades Sociales en los niños y niñas de la I.E. Inicial N°110-“Las Cidras”-La Coipa-San Ignacio

Tesis presentada para obtener el Título Profesional de Licenciada en Educación, especialidad de Educación inicial



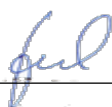
Morocho Peña Edi

Investigador



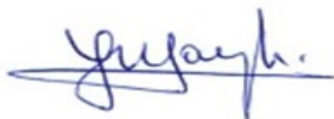
Laura Isabel Altamirano Delgado

Presidente



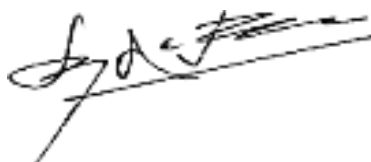
Julia Esther Santa Cruz Mío

Secretario



Luis Alfonso Manay Sáenz

Vocal



Segundo Enrique Vásquez Zuloeta

Asesor

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



ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TESIS
N° 065-2024

Siendo las 10:00 horas, del día viernes 23 de febrero de 2024 en los Ambientes de la FACHSE: Lab. de
Computo 4 FACHSE - SLO 11A por mandato de la **Resolución N° 0326-2024-V-D-FACHSE** de fecha 14 de febrero
de 2024 que autoriza la sustentación, se reunieron los miembros del Jurado designado según **Resolución**
N° 0823-2022-V-D-FACHSE de fecha 18 de abril de 2022 ; Jurado integrado por los siguientes miembros:

Presidente(a)	: Dra. Laura Isabel Altamirano Delgado
Secretario(a)	: Dra. Julia Esther Santa Cruz Mio
Vocal	: M. Sc. Luis Alfonso Manay Sáenz
Asesor(es)	: M. Sc. Segundo Enrique Vásquez Zuloeta
	:



Con la finalidad de evaluar la(el) Tesis titulada(o): **JUEGOS EDUCATIVOS PARA MEJORAR LAS HABILIDADES SOCIALES EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE LA I.E. INICIAL N°110-“LAS CIDRAS”-LA COIPA -SAN IGNACIO**. Presentada por **MOROCHO PEÑA EDI** para obtener el Título Profesional de Licenciada en Educación, especialidad de Educación Inicial.

Leída la resolución de autorización, se inicia el acto sustentación, al término del cual y de conformidad con el Reglamento General de Investigación de la UNPRG (Res. N° 184-2023-CU de fecha 24 de abril de 2023) y el Reglamento de Grados y Títulos de la UNPRG (Res. N° 267-2023-CU de fecha 20 de junio de 2023), los miembros del jurado realizaron la evaluación respectiva, haciendo las preguntas, observaciones y recomendaciones al/los sustentante(s), quien(es) respondió(eron) las interrogantes planteadas.

Dada la deliberación correspondiente por parte del jurado, se sucedió la valoración, **obteniendo el calificativo de 14 en la escala vigesimal, que equivale a la mención de REGULAR**. Siendo las 11:00 horas del mismo día, se dio por concluido el acto académico, con la lectura del acta y la firma de los miembros del jurado.


Dra. Laura Isabel Altamirano Delgado
PRESIDENTE(A)


Dra. Julia Esther Santa Cruz Mio
SECRETARIO(A)


M. Sc. Luis Alfonso Manay Sáenz
VOCAL

OBSERVACIONES:

Revisar y corregir las observaciones y
sugerencias brindadas por los miembros del
jurado.

El presente acto académico se sustenta en el Reglamento General de Investigación de la UNPRG (Res. N° 184-2023-CU de fecha 24 de abril de 2023) los artículos 20º, 33º, 46º, 54º o 66º del Reglamento de Grados y Títulos de la Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo (aprobado con Resolución N° 267-2023-CU de fecha 20 de junio del 2023 y su modificatoria aprobada por Resolución N° 385-2023-CU de fecha 11 de diciembre del 2023) y por la Resolución N° 403-2023-CU de fecha 27 de diciembre de 2023, ésta última que amplía el límite de las fechas de sustentación de proyectos aprobados del 2017 al 2020.

DECLARACIÓN JURADA DE ORIGINALIDAD

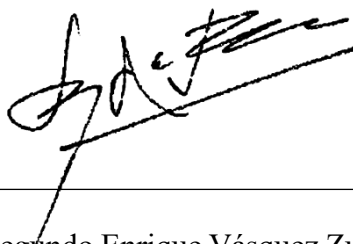
Yo, Morocho Peña Edi, investigadoras principales, y Msc. Segundo Enrique Vásquez Zuloeta, asesor del trabajo de investigación “Juegos educativos para mejorar las habilidades sociales en los niños y niñas de la I.E.I N°110, “Las Cidras”, La Coipa, San Ignacio”, declaramos bajo juramento que este trabajo no ha sido plagiado, ni contiene datos falsos. En caso se demostrará lo contrario, asumo responsablemente la anulación de este informe y por ende el proceso administrativo a que hubiera lugar. Que pueda conducir a la anulación del título o grado emitido como consecuencia de este informe.

Lambayeque 20 de marzo del 2023



Morocho Peña Edi

Investigador principal



M.Sc. Segundo Enrique Vásquez Zuloeta

Asesor

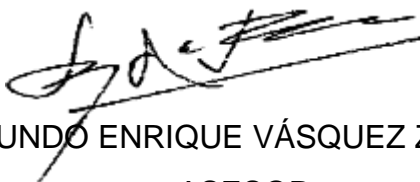
CONSTANCIA DE VERIFICACIÓN DE ORIGINALIDAD

Yo, Segundo Enrique Vásquez Zuloeta, usuario revisor del documento titulado: "Juegos educativos para mejorar las habilidades sociales en los niños y niñas de la I.E.I N°110, "Las Cidras", La Coipa, San Ignacio", cuyo autor es: Morocho Peña Edi identificada con documento de identidad N° 27848114; declaro que la evaluación realizada por el programa informático ha arrojado un porcentaje de similitud de 20% verificable en el resumen de reporte automatizado de similitudes que se acompaña.

El suscrito analizó dicho reporte y concluyó que cada una de las coincidencias detectadas dentro del porcentaje de similitud permitido no constituyen plagio y que el documento cumple con la integridad científica y con las normas para el uso de citas y referencias establecidas en los protocolos respectivos.

Se cumple con adjuntar el recibo digital a efectos de la trazabilidad respectiva del proceso.

Lambayeque, 08 de noviembre del 2022



SEGUNDO ENRIQUE VÁSQUEZ ZULOETA
ASESOR

Dedicatoria

Dedico este trabajo a mis padres e hijos que cada día contribuyeron con su apoyo emocional y económico para llegar hasta este punto de mi carrera profesional y poder obtener mi título profesional. A mis amigos que juntos compartimos grandes experiencias durante nuestra etapa universitaria. A mis maestros que compartieron su sabiduría contribuyendo en mi proceso de aprendizaje y la formación de mis valores.

Agradecimiento

Agradezco a Dios por darme fortaleza y sabiduría para poder realizar con buen desempeño mi proyecto de tesis.

A mis padres José Gregorio Morocho Paucar y Madgalena Peña Carhuatocto, por brindarme apoyo incondicional en todo el transcurso de mi carrera universitaria.

A mis hijos Jhon Carlos, Estefany Josely, Liliam Lizbeth por ser mi motivo de superación y fortaleza durante el desarrollo de mi carrera universitaria.

A los docentes de Educación de la Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo por brindarme los conocimientos necesarios para mi formación profesional.

Resumen

El presente trabajo se realizó con el objetivo de determinar la influencia de los juegos educativos para mejorar las habilidades sociales en niños y niñas de 3 años de la I.E. Inicial N°110, Las Cidras. Se empleo un enfoque cuantitativo, aplicativo, diseño preexperimental, y para la recolección de datos se aplicó una ficha de cotejo tanto para el pre test y post test; y e tuvo como muestra a 18 niños(as) de 3 años. Los principales resultados mencionaron que, en cuanto al nivel de las habilidades sociales en los niños de 3 años antes de la aplicación de los juegos educativos, el 72% no logro los indicadores pertenecientes a la variable y el 28% si lograron demostrar capacidades; después de la aplicación de los juegos educativos, el 72% si logro desarrollar los indicadores pertenecientes a la variable y el 22% no lograron demostrar capacidades. Por ello, se concluyó que , se logró determinar la influencia de los juegos educativos para mejorar las habilidades sociales en los niños y niñas, a través de la prueba estadística t student para muestra relacionadas el p-valor fue inferior a 0,000.

Palabras Clave: Habilidades sociales, aplicación, juegos educativos

Abstract

The present work was carried out with the objective of determining the influence of educational games to improve social skills in 3-year-old boys and girls of the I.E. Initial No. 110, Las Cidras. An approach was used that was quantitative, applicative, pre-experimental design, and for data collection a checklist was applied that is for the pre-test and a post-test; and 18 3-year-old children were employed. The main results mention that the level of social skills in 3-year-old children before the application of educational games, 72% did not achieve with the indicators belonging to the variable and 28% if they managed to demonstrate capacities, after the application of educational games, 72% did manage to develop the indicators belonging to the variable and 22% failed to demonstrate capabilities. It was concluded that it was possible to determine the influence of educational games to improve social skills, through the student t statistical test for related samples, the p-value was less than 0.000.

Keywords: Social skills, application, educational games.

Índice general

ACTA DE SUSTENTACIÓN.....	3
Dedicatoria	5
Agradecimiento	6
Resumen.....	7
Abstract	8
Introducción	13
I. Diseño Teórico.....	15
1.1. Antecedentes	15
1.2. Bases teóricas.....	17
1.3. Bases conceptuales.....	29
II. Metodología de la investigación	32
2.1. Diseño de contrastación de hipótesis	32
2.2. Población, muestra.....	32
2.3. Técnicas, instrumentos, equipos y materiales	33
III. RESULTADOS Y DISCUSIÓN	34
3.1. Resultados descriptivos.....	34
3.2. Resultados inferenciales.....	44
3.3. Discusión	45
IV. Conclusiones.	47
V. Recomendaciones.....	48
VI. Referencias bibliográficas.....	49

ANEXOS 52

Anexo 1: Matriz de consistencia	53
Anexo 2. Listo de cotejo	54
Anexo 2. Talleres de aprendizaje	57

Índice de tablas

Tabla 1	Dimensión habilidad para relacionarse, antes de la aplicación de los juegos educativos	35
Tabla 2	<i>Dimensión autoafirmación, antes de la aplicación de los juegos educativos</i>	<i>36</i>
Tabla 3	<i>Dimensión expresión de emociones, antes de la aplicación de los juegos educativos</i>	<i>37</i>
Tabla 4	<i>Dimensión conversación, antes de la aplicación de los juegos educativos</i>	<i>38</i>
Tabla 5	<i>Habilidades sociales, antes de la aplicación de los juegos educativos.....</i>	<i>39</i>
Tabla 6	Dimensión habilidad para relacionarse, después de la aplicación de los juegos educativos	40
Tabla 7	<i>Dimensión autoafirmación, después de la aplicación de los juegos educativos</i>	<i>41</i>
Tabla 8	<i>Dimensión expresión de emociones, después de la aplicación de los juegos educativos</i>	<i>42</i>
Tabla 9	<i>Dimensión conversación, después de la aplicación de los juegos educativos</i>	<i>43</i>
Tabla 10	<i>Habilidades sociales, después de la aplicación de los juegos educativos</i>	<i>44</i>
Tabla 11	<i>Prueba de normalidad.....</i>	<i>45</i>
Tabla 12	<i>Contrastación de hipótesis</i>	<i>46</i>

Índice de gráficos

Figura 1	<i>Dimensión habilidad para relacionarse, antes de la aplicación de los juegos educativos.....</i>	35
Figura 2	<i>Dimensión autoafirmación, antes de la aplicación de los juegos educativos.....</i>	36
Figura 3	<i>Dimensión expresión de emociones, antes de la aplicación de los juegos educativos</i>	37
Figura 4	<i>Dimensión conversación, antes de la aplicación de los juegos educativos.....</i>	38
Figura 5	<i>Habilidades sociales, antes de la aplicación de los juegos educativos</i>	39
Figura 6	<i>Dimensión habilidad para relacionarse, después de la aplicación de los juegos educativos ..</i>	40
Figura 7	<i>Dimensión autoafirmación, después de la aplicación de los juegos educativos.....</i>	41
Figura 8	<i>Dimensión expresión de emociones, después de la aplicación de los juegos educativos.....</i>	42
Figura 9	<i>Dimensión conversación, después de la aplicación de los juegos educativos</i>	43
Figura 10	<i>Habilidades sociales, después de la aplicación de los juegos educativos.....</i>	44

Introducción

Los niños que alberga la I.E.I. N°110, “Las Cidras”, La Coipa, San Ignacio, desde el comienzo de su educación básica, los estudiantes exhiben actitudes que reflejan una falta de compañerismo y solidaridad con sus compañeros. Cuando se les asignan actividades de aprendizaje individual, a menudo minimizan su propio trabajo y el de sus compañeros; además, pueden actuar de forma agresiva hacia sus pares tanto durante el desarrollo de las actividades como fuera de ellas. Es importante señalar que estas actitudes no se limitan a un solo grado escolar, sino que se presentan en casi todos los niveles de la educación básica.

Por ello, necesitamos desarrollar las habilidades sociales, un conjunto de conductas que iniciamos al interactuar con los demás que ayudan a formar relaciones con los demás, por lo que se cree que juegan un papel importante en el desarrollo óptimo de la sociedad. Esto reducirá algunos de los problemas causados por la mala convivencia con los compañeros. Estas habilidades se desarrollan en función de los estímulos que recibe el niño y de la etapa de vida por la que atraviesa. La etapa escolar cambia rápidamente a medida que los niños y niñas maduran y comienzan a darse cuenta de lo que es correcto y por qué interactúan con sus círculos sociales donde aprenderán, crecerán y adquirirán conocimientos. Como resultado, adquieren la capacidad de ver el mundo de manera diferente, comportarse socialmente, ganar empatía, expresar emociones y adquirir confianza en sí mismos. Por ello, de lo comentado podemos concluir que en esta etapa es importante desarrollar habilidades sociales.

Fomentar las buenas relaciones interpersonales. En este sentido, el presente trabajo de investigación tiene un único objetivo, estimular el desarrollo de habilidades sociales en los niños y niñas de la escuela inicial, entendiendo que la inteligencia individual es fundamental para el funcionamiento en sociedad, especialmente si se estimula en el primer año de vida donde los niños desarrollan todo su proceso formativo siendo necesario fortalecer el control de las emociones.

La complejidad que requiere la sociedad moderna y los cambios que se han producido en su desarrollo.

Formulación del problema de investigación: ¿De qué manera los juegos educativos mejoran las habilidades sociales en los niños y niñas de 3 años de la I.E. Inicial N°110, Las Cidras?

La hipótesis fue: Los juegos educativos mejoran las habilidades sociales en niños y niñas de 3 años de la I.E. Inicial N°110, Las Cidras

El objetivo general fue: Determinar la influencia de los juegos educativos para mejorar las habilidades sociales en niños y niñas de 3 años de la I.E. Inicial N°110, Las Cidras.

Y sus objetivos específicos fueron:

- Identificar el nivel de las habilidades sociales en niños y niñas de 3 años de la I.E. Inicial N°110, Las Cidras, antes de la aplicación de los juegos educativos
- Elaborar juegos educativos para mejorar las habilidades sociales en niños y niñas de 3 años de la I.E. Inicial N°110, Las Cidras. Aplicar juegos educativos para mejorar las habilidades sociales en niños y niñas de 3 años de la I.E. Inicial N°110, Las Cidras.
- Aplicar juegos educativos para mejorar las habilidades sociales en niños y niñas de 3 años de la I.E. Inicial N°110, Las Cidras. Aplicar juegos educativos para mejorar las habilidades sociales en niños y niñas de 3 años de la I.E. Inicial N°110, Las Cidras.
- Identificar el nivel de las habilidades sociales en niños y niñas de 3 años de la I.E. Inicial N°110, Las Cidras, después de la aplicación de los juegos educativos.

En el capítulo II consta del diseño metodológico, tipo de investigación, la muestra, técnicas e instrumentos.

En el capítulo III se encuentra los resultados, discusión y propuesta; conclusiones y recomendaciones perteneciente al capítulo IV y V respectivamente.

I. Diseño Teórico

1.1. Antecedentes

1.1.1. Antecedentes internacionales

González (2017), el propósito central fue explorar cómo el juego afecta el progreso de las capacidades sociales. Para esta investigación, se monitoreó el comportamiento de los niños y niñas y se recopiló información a través de encuestas a docentes y progenitores. Los hallazgos demostraron que el juego tiene un impacto positivo en el fortalecimiento de las competencias sociales en los pequeños. Por lo tanto, es esencial motivar a los niños, y el juego es una forma amena y gratificante de lograrlo. En definitiva, el proyecto demostró que el juego puede desempeñar un papel fundamental en el desarrollo de las habilidades sociales en los niños y niñas.

Samper y Muñoz (2019) el proyecto tenía como meta principal investigar cómo el juego podría ser utilizado como elemento clave en el desarrollo de las habilidades sociales. La investigación se llevó a cabo mediante la observación del comportamiento de los niños y niñas, así como la recolección de datos a través de encuestas aplicadas a los padres y docentes. Como resultado del estudio, se pudo concluir que el juego tiene la capacidad de fortalecer significativamente las habilidades sociales de los niños y niñas. Se destaca la importancia de fomentar la práctica del juego en los primeros años de vida, ya que esta actividad resulta agradable y placentera para los niños y niñas. En resumen, el proyecto demostró la relevancia del juego como elemento fundamental en el desarrollo de las habilidades sociales de los niños.

1.1.2. Antecedentes nacionales

Munive (2018) en su investigación, el objetivo principal del estudio fue identificar las habilidades sociales que se practican en los estudiantes. Se trató de una investigación básica de nivel descriptivo. Como resultado, se pudo concluir que la habilidad social más practicada

por los estudiantes es la comunicación, con un porcentaje del 28,18%; en segundo lugar, se encuentra la autoestima, con un porcentaje del 28,07%; la asertividad se ubica en tercer lugar con el 21,93%, mientras que la habilidad social de toma de decisiones se sitúa en cuarto lugar con un 21,82%. En resumen, la investigación permitió determinar las habilidades sociales más practicadas por los estudiantes de la institución educativa en cuestión, siendo la comunicación la habilidad más desarrollada en ellos.

Araujo (2018), el propósito del estudio fue determinar el impacto de los juegos cooperativos en las competencias sociales de niños de 4 años. La investigación se desarrolló bajo una metodología cuantitativa y pre experimental, evaluando a 15 pequeños mediante una ficha de observación. Los resultados indicaron que el programa de juegos cooperativos tuvo un efecto notable en el desarrollo social de los niños, confirmado por la prueba estadística t de Student para muestras relacionadas con un p-valor de 0,000, que es inferior a 0,05.

Orozco (2019), el propósito del estudio fue analizar el impacto de los juegos simbólicos en la mejora de las competencias sociales de niños de 4 años. Se empleó una metodología cuantitativa y pre experimental, observando a un grupo de 20 pequeños mediante una ficha de observación. Se concluye la investigación que el 70% se ubicó en un nivel bajo de acuerdo al pre test en las habilidades sociales, el 30% en un nivel medio, posterior a la aplicación de los juegos se conoce a través del post test que el 100% de los niños ubicó en un nivel alto el desarrollo de sus habilidades sociales.

Montalván (2018), el objetivo de la investigación fue conocer la influencia de los juegos simbólicos para mejorar las habilidades sociales en los niños de 4 años, por tal, la metodología que se llevó a cabo fue cuantitativa, pre experimental, con una muestra de 20 niños a quienes se le aplicó una ficha de observación. Los principales resultados indican que el 65% no cumplió los indicadores y el 35% si lo logró en el pre test, posterior a la aplicación de los juegos se conoce a través del post test que el 62% cumplió con los indicadores y el 38% no lo logro. Se concluye en la investigación que existió un efecto del programa de

juegos cooperativos en el desarrollo de las habilidades sociales, a través de la prueba estadística t student para muestras relacionadas con un p-valor de 0,000 siendo menor a 0,05.

1.2. Bases teóricas

1.2.1. *Juegos educativos.*

Definiciones conceptuales

El juego es una actividad primordial en el desarrollo humano completo, ya que ayuda a adquirir las actitudes, valores y normas necesarias para una convivencia plena. A través del juego, hemos aprendido a establecer conexiones con nuestras familias, entornos sociales, físicos y culturales, es un concepto complejo y versátil, que resulta difícil de clasificar debido a su amplia variedad y contradicciones (Caballero, 2021)

El juego es una actividad humana inherente; se hace presente en la historia humana con muchos condicionales, pero siempre divertido para los hombres, en particular para los niños, porque jugar es una actividad imprescindible en esta etapa de la primera infancia pues brinda muchos beneficios para su pleno desarrollo y es por ello que algunos docentes e investigadores han dado preferencia a la investigación del juego por su incidencia en la vida de las personas (Paredes J., 2003).

Piaget (1946) afirmó que “el juego tiene diversas manifestaciones en el desarrollo de los niños, argumenta que es una actividad de pensamiento realista en la que el niño reelabora, revive, resuelve, compensa y domina la realidad con la imaginación”.

También cuenta con la contribución de Eric (1972), quien sugirió que

“Es función de desarrollo del ego, ya que desarrolla habilidades físicas y sociales que aumentan la autoestima, también dice que jugar es que un niño piense y planea, en el que se simplifican las condiciones para que los fracasos del pasado puedan ser analizados y revisados periódicamente”.

Huizinga (1972) afirma que el juego es una actividad humana que tiene ciertas características definitorias, como ser voluntaria y realizarse dentro de ciertos límites de espacio y tiempo. Además, se rige por reglas libres, pero perfectamente permitidas; esta actividad lúdica es diferente de la vida real, ya que, en el juego, los participantes pueden explorar nuevas posibilidades y experimentar sin consecuencias graves. A menudo, el juego es considerado como una forma de aprendizaje y desarrollo de habilidades sociales, emocionales y cognitivas, especialmente en la infancia. Sin embargo, también puede ser una actividad disfrutable y divertida para todas las edades, ya que proporciona un espacio seguro y liberador para la creatividad, la expresión y la exploración.

Se basa en el principio de que el juego es una actividad placentera, se practica por placer, aportando placer además de esfuerzo físico y mental. Sánchez (2008) mencionó que, un juego tradicional es esencialmente un tipo de juego que tiene sus raíces en la experiencia tradicional y se rige por aspectos sociales, económicos, culturales, históricos y geográficos. Así, el juego tradicional es una colección de lo que se supone practicado íntimamente por las personas; el juego tradicional no se puede jugar con todas las funciones en línea o de forma remota, debe haber al menos dos personas en el mismo espacio y tiempo; además, ocupan un lugar destacado en las reglas de los juegos populares y tradicionales por los logros que aportan en la transmisión de la cultura y las costumbres populares.

Zapata (1988) “ha demostrado que, el juego infantil como expresión, herramienta de conocimiento, factor socializador, regulador emocional y compensador es una herramienta eficaz para el desarrollo de la estructura dinámica, es decir, el vehículo básico de organización, desarrollo y afirmación del carácter”.

Gross (1902) ha demostrado que, “el juego contribuye al desarrollo de ciertas funciones que se vuelven fundamentales para la edad adulta del niño, así como para la autoafirmación como persona”, entonces los juegos educativos son agentes motivadores que

se incorpora de forma directa en la educación de niños y niñas contribuyendo al desarrollo de sus capacidades a la vez que sus conocimientos permitiendo incrementar el nivel de vinculación con sus compañeros interactuando de manera armoniosa y solidaria.

El juego en la sociedad y la cultura

Como una actividad importante y esencial en la vida humana, a lo largo de la historia, el juego ha evolucionado y se ha adaptado a las necesidades y deseos de las personas en diferentes épocas y lugares, en las culturas primitivas, el juego estaba ligado a rituales religiosos y festividades comunitarias, mientras que, en las sociedades modernas, se ha convertido en una industria multimillonaria con una amplia variedad de formas y formatos. El juego también ha sido estudiado por diversas disciplinas, como la psicología, la antropología y la sociología, entre otras, estos estudios han demostrado que el juego es fundamental para el desarrollo cognitivo, emocional y social de los individuos, especialmente en la infancia; a través del juego, los niños pueden aprender habilidades sociales, como la colaboración, la empatía y la comunicación, mientras que también desarrollan habilidades cognitivas, como la resolución de problemas, la creatividad y la toma de decisiones; además, el juego también tiene beneficios para los adultos, ya que puede ayudar a reducir el estrés y mejorar la salud mental y física, en algunos casos, el juego puede incluso mejorar la productividad y el rendimiento laboral (Paredes, 2003).

El juego es una actividad que se ha integrado a la vida diaria y está directamente relacionada con el tiempo libre, descanso, y recreación. Durante siglos, las personas han utilizado los juegos como una forma de entretenimiento, competencia, amistad y como una manera de pasar el tiempo libre. A lo largo de la historia, el juego ha evolucionado con la importancia del tiempo libre y del trabajo, y es una forma en que las sociedades han pasado su tiempo libre. El juego siempre ha tenido un papel educativo y social importante, especialmente en el desarrollo evolutivo de los niños, quienes han demostrado su conocimiento del entorno físico y social a través del juego y de acciones de sobrevivencia en

todas las épocas y culturas (Paredes, 2017).

En muchos casos, el juego se ha convertido en ritos de iniciación o entrenamiento en habilidades para comprender y adoptar los valores de la sociedad en la que viven. Además, el juego también puede ser una herramienta educativa efectiva ya que los niños aprenden haciendo y el juego en sí mismo puede enseñar mecánicas y desarrollar habilidades básicas para prosperar, lo que les permite observar, analizar e intuitivamente tomar decisiones (Arnedo, 2021).

Mediante el juego, los niños asimilan los aspectos culturales de su entorno y gradualmente se integran en el mundo real creado por los adultos, aprendiendo no solo a través de la diversión y los juegos, sino también a través de un proceso complejo que les permite comprender la vida como un juego serio y auténtico, sin perder su diversión, emoción y entretenimiento en todo momento. Esto hace que el entretenimiento sea menos autónomo y egocéntrico, y más involucrado en la vida adulta, lo que les permite entender y adaptarse a la vida de una manera más completa y real (García y Llull, 2009)

Importancia de los juegos educativos

Según Piaget (1946), el juego es un factor fundamental en el proceso de crecimiento ya que fomenta el desarrollo de habilidades mentales, sociales y físicas. Los niños utilizan el juego como una forma natural de expresar sus emociones, temores, sentimientos y fantasías de manera espontánea y divertida. Además, el juego proporciona una base sólida para el aprendizaje escolar y para adquirir las habilidades necesarias en la vida adulta.

El juego permite que un niño aprenda sobre su mundo, explore su cuerpo, conozca e interactúe con otras personas, desarrolle vocabulario e imite los roles de los adultos, es parte del comportamiento humano y de cualquier cultura social, a menudo se asocia con alegría, satisfacción y relajación conectado, pero es mucho más importante porque es a través de la transmisión de valores interesantes y códigos de conducta que se resuelven los conflictos y los jóvenes se educan y desarrollan en muchas áreas de la vida. El juego es una actividad

crucial para los niños, ya que les permite aprender, adaptarse y superar los desafíos que se les presentan en su entorno, moldear su personalidad y enfrentar las barreras que les impone el mundo adulto. A través del juego, los niños experimentan la alegría de hacer cosas y relacionarse con los demás, lo que les permite expresar sus sentimientos, intereses y preferencias. Asimismo, el juego está vinculado con la creatividad, la resolución de problemas y el desarrollo del lenguaje y de roles sociales, lo que lo convierte en una actividad fundamental para el desarrollo integral de los niños, el juego cumple muchas funciones, entre las que se encuentra la educativa, pues ayuda a los niños a desarrollar habilidades motrices, mentales, sociales, afectivas y afectivas (Arnedo, 2021).

Momentos del juego.

- a. Introducción: Incluye los pasos o concursos que pueden iniciar o poner en marcha un juego, incluidos los protocolos que soportan la aplicación de reglas o tipos de juegos.
- b. Desarrollo: En todo momento, el rendimiento de los estudiantes está determinado por lo que está predeterminado por las reglas del juego.
- c. Culminación: El juego culmina cuando un jugador o un grupo de jugadores trata de lograr una meta de acuerdo con los estándares establecidos o tan pronto como ha reunido la mayoría de los aspectos con un grado de competencia, contenido y desarrollo de habilidades.

Teoría del excedente energético de Herbert Spencer (1855)

A mediados del siglo XIX, Spencer (1855) formuló su teoría del exceso de energía, basada en que, como resultado del progreso social, los individuos acumulaban grandes cantidades de energía que antes utilizaban para la supervivencia. Es esencial liberar grandes

sobrecargas de energía a través de actividades indirectas para prevenir tensiones en el organismo. El juego, junto con las expresiones artísticas y estéticas, sirve como medio para restaurar el balance interno del cuerpo. Según la teoría de Spencer, la infancia y la niñez son fases donde los niños no requieren trabajar para subsistir, ya que sus necesidades son atendidas por los adultos cercanos a ellos.

Sáenz (2015), reclama espacio-tiempo masivo y gratuito en esta actividad gracias a la energía del juego. Para Spencer, el proceso de aprendizaje está sujeto a la evolución social, lo que permite que la mente del niño realice una transformación "natural".

Si bien la teoría está bien fundamentada, no siempre es satisfactoria, ya que los juegos no solo liberan el exceso de energía, sino que también permiten recuperarse, descansar y escapar del estrés mental experimentado en la vida cotidiana después de consumir la mayor parte de la energía y nuestro tiempo en actividades serias y útiles. Dicho esto, los juegos también son curativos y catalizadores.

Teoría de la relajación de Lazarus (1833)

La teoría de la relajación de Lazarus es una teoría psicológica, adaptado en el campo educativo, que se enfoca en cómo la relajación puede mejorar la habilidad social y la adaptación en situaciones sociales. Lazarus argumenta que la tensión y la ansiedad pueden interferir en la capacidad de una persona para interactuar efectivamente en situaciones sociales, por lo tanto, la relajación puede reducir la tensión y la ansiedad y permitir que una persona se adapte mejor a las demandas sociales.

De acuerdo con esta teoría, la relajación puede mejorar la habilidad social al reducir la preocupación excesiva por la evaluación social, lo que permite que una persona preste mayor atención a los estímulos sociales relevantes y facilite la expresión de sus pensamientos y emociones, este destaca la importancia de la autoconciencia, el autocontrol y la autorregulación emocional en la adaptación social (López , 2004).

Teoría del preejercicio de Karl Groos (1898)

En 1898, Gross introdujo al mundo académico la teoría del preejercicio. Según esta concepción, la etapa de la infancia actúa como un período de entrenamiento para la adultez, donde el niño, a través del juego, ensaya roles y funciones que eventualmente asumirá en su vida adulta. Groos destacaba la relevancia del juego en el cultivo de capacidades y habilidades que capacitan a los jóvenes para eventualmente operar de manera autónoma en su adultez. En este marco, el juego no es solo un mero pasatiempo, sino un ejercicio profético y preparatorio. Bajo esta visión, los juegos infantiles reflejan y anticipan las actividades y tareas que se esperan de los adultos. Groos veía el juego como un entrenamiento inicial para las operaciones mentales y para el afinamiento de los instintos, una perspectiva también respaldada por Ajuriaguerra en 1997.

Sin embargo, aunque estas teorías ofrecen una visión innovadora sobre la naturaleza del juego, han surgido objeciones con el tiempo. Una de las críticas clave es que, aunque estas propuestas representan un avance cualitativo en la comprensión del juego, las investigaciones contemporáneas exploran más allá de la perspectiva biológica de Groos. Los estudios actuales sugieren que el juego no se origina simplemente de una necesidad biológica, sino que es el producto de una interacción social temprana y continua, evidenciando la complejidad del juego como un fenómeno enraizado tanto en lo biológico como en lo social.

Teoría de Piaget

Jean Piaget (1946) afirmó que la función de los juegos es fortalecer las estructuras mentales de las personas a medida que las adquieren, la iniciación de un niño en el juego es un medio de desarrollo espiritual, y las etapas por las que pasa su inteligencia están ciertamente relacionadas con las etapas del juego.

Él percibe los juegos como un medio para entender objetos y situaciones novedosos y más intrincados, extendiendo así la construcción conceptual y fusionando la reflexión con la

actividad práctica. Argumentó que el acto de jugar es una manifestación directa del grado evolutivo mental del niño, actuando como un intercambio continuo con su arquitectura cognitiva.

El juego, el desarrollo en el proceso de sociabilización.

Los juegos grupales son una excelente herramienta que brinda la ocasión de interactuar y compartir momentos con otros. Estos no solo ofrecen un entorno de diversión y entretenimiento, sino que también se presentan como un canal propicio para el aprendizaje social dinámico. Esta forma de aprender es intrínseca, constructiva y sumamente atractiva para la gran mayoría de los niños. Al jugar, los individuos están continuamente inmersos en acciones, respuestas, emociones y descubrimientos. Es una actividad que fusiona la cognición con la emoción y el movimiento.

Sin embargo, es fundamental mantener la esencia pura y beneficiosa del juego. Si manipulamos o corrompemos la naturaleza del juego, especialmente en los niños, promoviendo una competencia desmedida, comportamientos agresivos, actitudes engañosas o el uso de artimañas, estamos deformando el verdadero propósito y valor del juego. En esencia, como apunta Orlick en 1990, estaríamos tergiversando la experiencia vital misma que se pretende cultivar a través del juego. Es imprescindible recordar que el juego, en su forma más auténtica, promueve la cooperación, el entendimiento mutuo y el desarrollo integral, y cualquier desvío de estos principios podría tener consecuencias adversas en el crecimiento y aprendizaje de los niños.

El juego puede ayudar a los niños a adaptarse a su entorno y a sentirse parte de un grupo; además, les brinda la oportunidad de enfrentar problemas y superar obstáculos, lo que puede disminuir su miedo y aumentar su autoconfianza, al ser valorados y apoyados por otros participantes, los niños pueden sentirse más seguros y protagonistas de su experiencia de juego, lo que puede aumentar su autoestima y mejorar su bienestar emocional. Aunque Orlick

(1990) nos señala que, aunque el uso de recompensas en los juegos puede ser beneficioso para motivar a los niños a participar y mejorar su rendimiento, es importante tener en cuenta que su uso excesivo puede tener efectos negativos en su desarrollo y comportamiento, cuando los niños son recompensados en exceso por su participación en los juegos, pueden perder el interés en la actividad en sí misma y en su aprendizaje, y en su lugar enfocarse únicamente en obtener la recompensa, esto puede fomentar una mentalidad de "premio o nada", donde los niños esperan recibir algo tangible cada vez que participan en una actividad. Además, el uso excesivo de recompensas puede llevar a que los niños desarrollen una actitud frívola hacia el juego y otras actividades, donde solo están interesados en lo que pueden obtener de ellas, esto puede desmotivar su participación en actividades que no ofrecen una recompensa, limitando su capacidad para disfrutar de experiencias valiosas que no están ligadas a un premio. Es importante encontrar un equilibrio en el uso de recompensas en los juegos, asegurándose de que no sean la única motivación para participar, se pueden ofrecer incentivos de vez en cuando, pero es importante que no se vuelvan la única razón para participar en una actividad; en lugar de enfocarse solo en los premios, los adultos pueden fomentar el disfrute y la diversión del juego, así como la importancia de aprender y mejorar habilidades en el proceso, al hacerlo, los niños pueden desarrollar una conexión más significativa y duradera con el juego y las actividades que lo rodean, fomentando un comportamiento más saludable y una mentalidad de crecimiento.

1.2.2. Habilidades sociales.

Definiciones conceptuales

Monjas y González, en su obra de 1998 "Las habilidades sociales en el currículo", abordan el concepto de habilidades sociales como comportamientos diseñados para incrementar las posibilidades de alcanzar o mantener beneficios, o minimizar castigos en determinadas circunstancias. La persistencia o el cese de estos comportamientos sociales

están intrínsecamente ligados a la naturaleza del propio acto social. La base de esta conceptualización radica en que, al adquirir ciertas competencias interpersonales, un individuo puede forjar y nutrir relaciones que le brinden satisfacción tanto a nivel personal como compartido con otros.

Lo que destaca en este enfoque, no solo se identifica en la importancia de las habilidades sociales, sino que se reconoce su potencial instrumental. Al comprender los factores que anteceden y las consecuencias que derivan de determinados comportamientos sociales, los profesionales tienen la oportunidad de evaluar y, si es necesario, intervenir para fomentar relaciones saludables y productivas. En otras palabras, esta perspectiva no solo ofrece una definición teórica, sino que también proporciona un marco práctico que puede aplicarse en entornos educativos y terapéuticos para fortalecer y mejorar las interacciones sociales. Es un recordatorio de que las habilidades sociales no son meramente inherentes, sino que pueden ser aprendidas, cultivadas y refinadas con el tiempo y la orientación adecuada.

Caballo (1987) define las habilidades sociales como aquellas conductas mediante las cuales las personas manifiestan sus emociones, actitudes, deseos y opiniones adecuadamente en situaciones interpersonales, siempre respetando las respuestas de los otros y, a la vez, manejando el presente con el objetivo de minimizar complicaciones futuras.

Por otro lado, Monjas (1998) sostiene que las habilidades sociales son competencias particulares necesarias para ejecutar actividades de forma eficiente. Estas habilidades se traducen en comportamientos esenciales para establecer interacciones y vínculos que sean efectivos y recíprocamente beneficiosos, ya sea con pares o con adultos. Monjas equipara las habilidades sociales con la capacidad de expresión en un ámbito social.

Cabrera (2013) sostiene que la palabra habilidad en sentido general significa que es la capacidad y la inclinación para hacer algo, es decir, se refiere al hecho de que una persona es

capaz de realizar una determinada acción, en esta situación; el término social se refiere al comportamiento de una persona hacia otra y al comportamiento de los demás hacia una persona, cuando se habla de habilidades sociales, se entiende que la persona puede realizar conductas de intercambio con buenos resultados, en este contexto, el término habilidad social puede entenderse como destreza, habilidad o interacción, se puede observar que, como campo de conocimiento muy amplio, existen muchas definiciones de habilidades sociales debido a que no existe un consenso claro sobre lo que significa mantener las habilidades sociales.

Características de las habilidades sociales

Las habilidades sociales moldean nuestra aptitud para interactuar en escenarios interpersonales, lo que implica la construcción de relaciones. Estas habilidades no abarcan otros comportamientos sociales como las habilidades de autocuidado (como lavarse o vestirse), tareas domésticas (como limpiar, cocinar o planchar), o habilidades relacionadas con la vida en sociedad (como moverse por la ciudad o usar medios de transporte). Aunque todas estas competencias se inscriben en el ámbito del comportamiento adaptativo, no todas son estrictamente "sociales". No obstante, es común hallar en guías de formación en habilidades sociales la inclusión de habilidades como vestirse, cocinar o la orientación en el espacio; aunque estas últimas están vinculadas a la vida cotidiana y social, no se consideran puramente habilidades sociales según Cabrera (2013).

Contienen proximidad observable (preguntas, declaraciones, cumplidos, solicitudes) y no verbal (apariencias, gestos, sonrisas, señales, expresiones faciales, expresiones corporales, intervalos, etc.), así como otros factores cognitivos y afectivos en las situaciones de otras personas, capacidad para resolver problemas sociales, estructura personal, expectativas, planificación y sistemas de autorregulación) y fisiología.

Teoría cognoscitiva social de Albert Bandura

Bandura (1977) afirma que el propósito fundamental de los educadores es orientar su influencia de tal manera que los estudiantes puedan desarrollar sus habilidades y fortalecer su

creencia en que pueden ejercer control sobre ellas, a partir de esta premisa, se puede concluir que una parte esencial de la teoría cognitiva social es la práctica del modelado, el cual tiene las siguientes funciones:

Facilitación de la respuesta: Los impulsos sociales motivan a los observadores a reproducir acciones.

Inhibición y desinhibición: los comportamientos de imitación llevan a los observadores a esperar que se produzcan las mismas consecuencias si imitan los comportamientos.

Aprendizaje por observación: se desglosa en atención, retención, producción y motivación, este propone que el aprendizaje social surge de la imitación de los demás, y que, por tanto, el niño debe asociarse con alguien que le transmita un comportamiento adecuado, que le permita actuar con coherencia y cautela en las situaciones que se le presenten.

Teoría de las Inteligencias Múltiples de Gardner (1998)

El psicólogo estadounidense Howard Gardner en 1983, y sostiene que la inteligencia humana no se limita a una única capacidad general, sino que se compone de múltiples habilidades y destrezas que son independientes entre sí. Gardner identificó ocho tipos diferentes de inteligencia: lingüística, lógico-matemática, espacial, musical, corporal-kinestésica, interpersonal, intrapersonal y naturalista (Gardner, 1998).

Según la Teoría de las Inteligencias Múltiples, cada persona posee una combinación única de estas inteligencias y, por lo tanto, tiene habilidades y talentos diferentes, esto significa que las formas tradicionales de medición de la inteligencia, como los test de cociente intelectual, pueden ser insuficientes para evaluar la totalidad de las habilidades cognitivas y emocionales de una persona (Gardner, 1998).

1.3. Bases conceptuales

1.3.1. Definiciones conceptuales

Juegos educativos

Cada taller se caracteriza por una serie de elementos o fases, que pueden variar según el modelo y el enfoque pedagógico. En ese sentido, Cabrera y Vitale (2019) propone los siguientes componentes:

Identificación de objetivos educativos: se refieren a las metas específicas que se establecen en el proceso de enseñanza y aprendizaje, estos objetivos pueden ser a largo plazo, como la obtención de un título universitario, o a corto plazo, como la comprensión de un tema específico en una lección (Cabrera y Vitale, 2019).

Recursos: son elementos que se utilizan para facilitar el proceso de enseñanza y aprendizaje, estos recursos pueden ser materiales, tecnológicos, humanos o financieros (Cabrera y Vitale, 2019).

Etapas: son momentos o procesos en el cual se distribuye de manera ordenada y objetiva el desarrollo de información, basándose en la determinación de las actividades (Cabrera y Vitale, 2019).

Cronograma: es una herramienta importante para planificar y organizar las actividades de enseñanza y aprendizaje en el aula, proporciona una visión clara de las actividades que se llevarán a cabo, el tiempo disponible y los recursos necesarios para llevarlas a cabo con éxito (Cabrera y Vitale, 2019).

Habilidades sociales

El desarrollo de la operacionalización de la variable, se realizaron de acuerdo al artículo, cual propuse una serie de indicadores validados a través de un juicio de expertos y una confiabilidad estadística (Abugattas, 2016).

Habilidad para relacionarse: es la capacidad de una persona para interactuar de manera efectiva con otras personas en diversos contextos sociales, como en el trabajo, en la escuela o en la vida cotidiana, esta habilidad se relaciona con la inteligencia emocional y se considera fundamental para establecer relaciones interpersonales saludables y exitosas (Abugattas, 2016).

Autoafirmación: es un proceso psicológico por el cual una persona se reconoce y valora a sí misma y a sus habilidades, logros y valores personales, es la capacidad de afirmarse a uno mismo y tener confianza en sus propias capacidades y decisiones, este se relaciona con la autoestima y la autoconfianza, y es importante para el bienestar emocional y mental de una persona (Abugattas, 2016).

Expresión de emociones: se refiere a la capacidad de una persona de comunicar de manera efectiva sus sentimientos y emociones, ya sea a través de la comunicación verbal o no verbal, es una habilidad importante para el bienestar emocional y la comunicación interpersonal efectiva (Abugattas, 2016).

Conversación: es un proceso de comunicación en el que dos o más personas intercambian ideas, pensamientos y sentimientos en un contexto social o interpersonal, es una habilidad importante para la comunicación efectiva y la construcción de relaciones interpersonales significativas (Abugattas, 2016).

1.3.2. Operacionalización de las variables

VARIABLE	DEF. CONCEPTUAL	DEF. OPERACIONAL	DIMENSIONES	INDICADORES
Juegos educativos	“El juego es una actividad primordial en el desarrollo humano completo, ya que ayuda a adquirir las actitudes, valores y normas necesarias para una convivencia plena” (Caballero, 2021)	Cada taller se caracteriza por una serie de elementos o fases, que pueden variar según el modelo y el enfoque pedagógico (Cabrera y Vitale, 2019)	Identificación de objetivos educativos	Objetivos
				Orientación y participación
			Recursos	Materiales
				Recursos tecnológicos
			Etapas	Determinación de las actividades
			Cronograma	Tiempo por talleres
Habilidades sociales	Caballo (1987), establece que “las habilidades sociales son un conjunto de comportamientos a través de los cuales los individuos expresan sus sentimientos, actitudes, deseos, opiniones o derechos en un entorno interpersonal de forma adecuada”.	El desarrollo de la operacionalización de la variable, se realizaron de acuerdo al artículo, cual propuse una serie de indicadores validados a través de un juicio de expertos y una confiabilidad estadística (Abugattas, 2016).	Habilidad para relacionarse	Trabajo en equipo
				Integración en el aula
				Es capaz de obedecer
			Autoafirmación	Defiende a sus amigos
				Sabe pedir ayuda
				Tiene la capacidad de expresar sus inquietudes
			Expresión de emociones	Es capaz de expresar sus emociones
				Emplea cumplidos a sus compañeros
			Conversación	Capacidad de mantener una conversación
				Responde preguntas con claridad
				Expresa sus ideas

II. Metodología de la investigación

2.1. Diseño de contrastación de hipótesis

El enfoque de la presente investigación será cuantitativo, Arispe et al. (2020) plantea que “lo que interesa es la medición y la cuantificación, puesto que a través de la medición se pueden obtener tendencias, plantear nuevas hipótesis y de esa manera construir teorías”.

El tipo de la investigación será aplicada, según Arispe et al. (2020) indica que es “aquella investigación que tiene como objetivo práctico, elaborar, aplicar propuestas prácticas para solucionar problemas específicos o investigar soluciones de uso inmediato”.

El diseño será experimental, pre experimental, se conoce a través del investigador qué este diseño cuenta con un solo grupo de experimentación el cual recibe la intervención que el investigador aplicará y la variable dependiente será medida a través de un instrumento en dos momentos que es el pre y post test (Ramos, 2020, p.4).

GE= X1-----Y-----X2

G.E.: Grupo experimental.

Y: Juegos educativos

X1: Prueba de entrada pre-test.

X2: Prueba de salida pos- test.

2.2. Población, muestra

2.2.1. Población y muestra:

Después de establecer la unidad de muestreo, se llevará a cabo la delimitación de la población que se estudiará y a partir de la cual se generalizarán los resultados. La población representa el conjunto de todos los casos que cumplen con ciertas especificaciones, por lo que es esencial definir con precisión las características de la población para determinar los parámetros muestrales.

Nuestra población en esta investigación será 18 niños de la I.E.I. N°110, “Las Cidras”, La Coipa, San Ignacio.

La muestra es un conjunto más pequeño de la población que comparte las mismas características definidas que la población. Dado que rara vez es factible medir a toda la población, se selecciona o se obtiene una muestra representativa de la población.

La muestra escogida para esta investigación fue de 18 niños de la I.E.I. N°110, “Las Cidras”, La Coipa, San Ignacio.

2.3. Técnicas, instrumentos, equipos y materiales

2.3.1. *Técnica e instrumento*

La técnica, es la observación no participante

El instrumento será la lista de cotejo

Dicha lista de cotejo se aplicó en el pre test y post test.

2.3.2. *Materiales*

De Escritorio: Papel bond, folder manila, tinta de impresora.

De Investigación: Laptop, USB, grabados en CD.

III. RESULTADOS Y DISCUSIÓN

3.1. Resultados descriptivos

Tabla 1

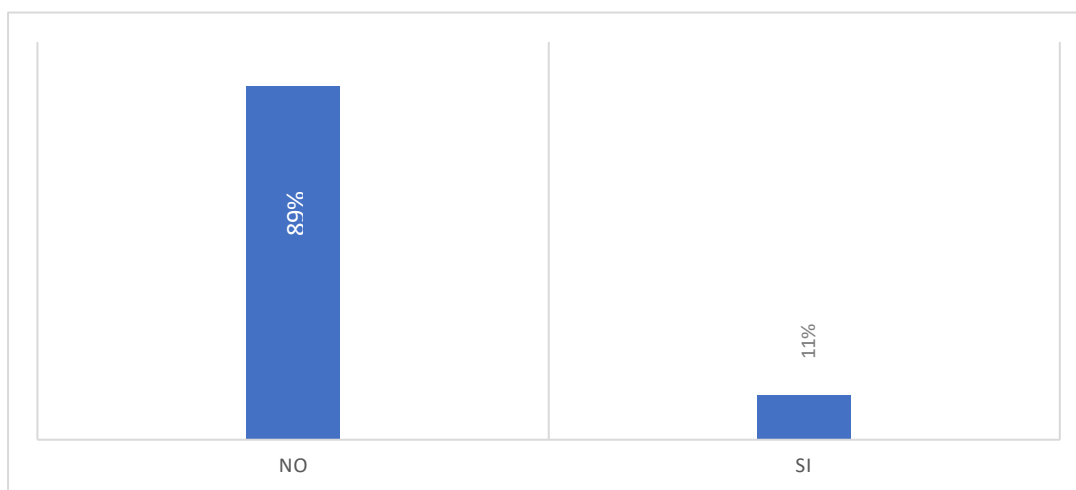
Dimensión habilidad para relacionarse, antes de la aplicación de los juegos educativos

	Desde	Hasta	F	%
No	1	4	16	89%
Si	5	6	2	11%
Total			18	100%

Nota. Elaboración propia

Figura 1

Dimensión habilidad para relacionarse, antes de la aplicación de los juegos educativos



Nota. Elaboración propia

De acuerdo al pre test, se conoce que el 89% de los niños(as) no lograron cumplir con los indicadores de trabajador en equipo, y su capacidad de integrarse al aula, debido a que no fueron capaces de compartir los juguetes con sus compañeros ni de prestar sus útiles escolares, y solo el 11% si desarrolló los indicadores relacionados a mantener una buena relación con el aula y además sabe dar las gracias a sus compañeros cuando hacen algo por él.

Tabla 2

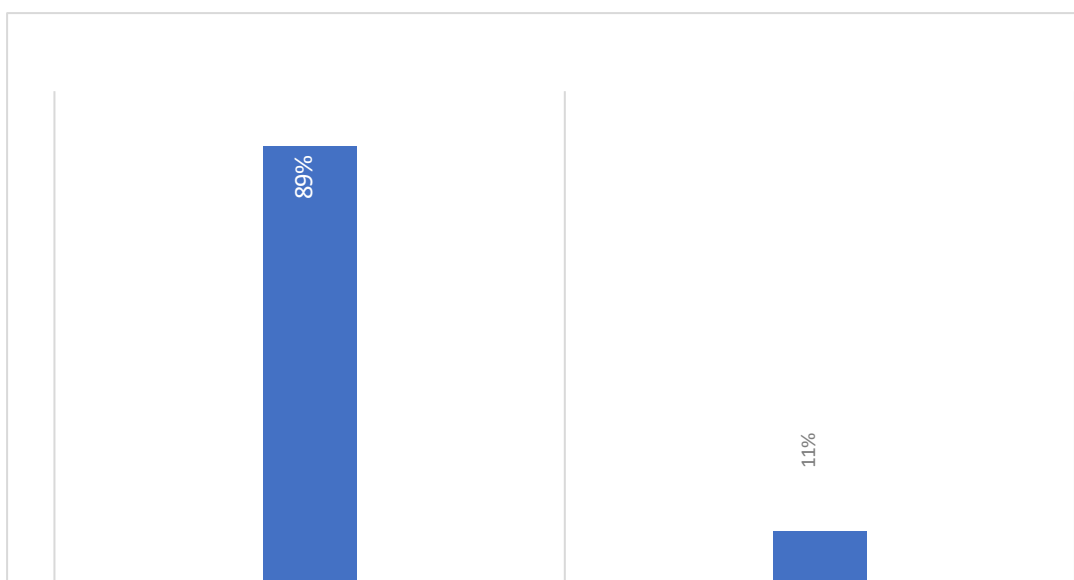
Dimensión autoafirmación, antes de la aplicación de los juegos educativos

	Desde	Hasta	F	%
No	0	3	16	89%
Si	4	6	2	11%
Total			18	100%

Nota. Elaboración propia

Figura 2

Dimensión autoafirmación, antes de la aplicación de los juegos educativos



Nota. Elaboración propia

De acuerdo al pre test, se conoce que el 89% de los niños(as) no lograron cumplir con los indicadores relacionados con la capacidad de expresar sus inquietudes, saber pedir ayuda y defender a sus compañeros, y su capacidad de integrarse al aula, y solo el 11% si lo logro los indicadores notándose, su desarrollo en los niños.

Tabla 3

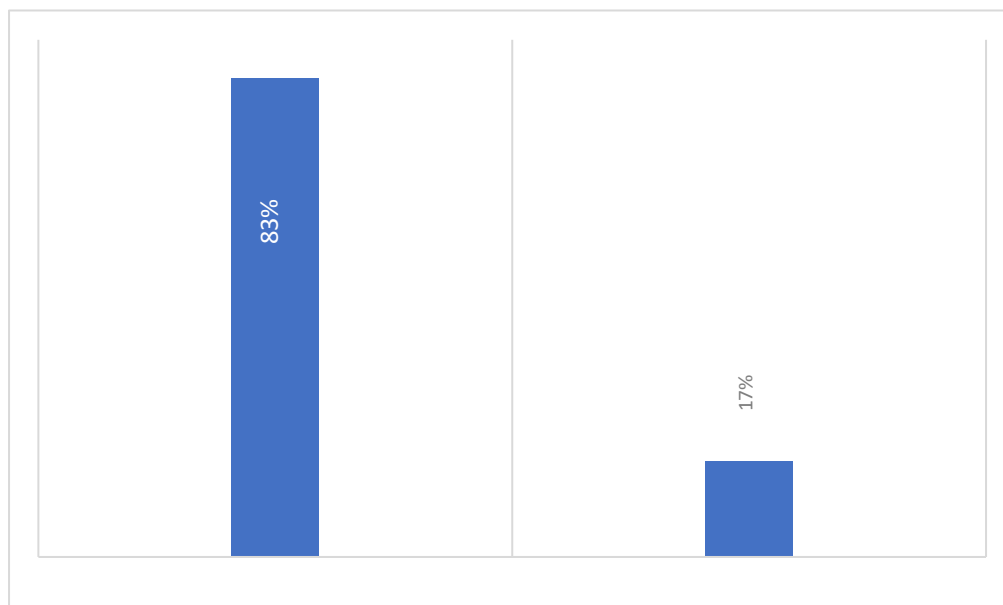
Dimensión expresión de emociones, antes de la aplicación de los juegos educativos

	Desde	Hasta	F	%
No	0	3	15	83%
Si	4	6	3	17%
Total			18	100%

Nota. Elaboración propia

Figura 3

Dimensión expresión de emociones, antes de la aplicación de los juegos educativos



Nota. Elaboración propia

De acuerdo al pre test, se conoce que el 83% de los niños(as) no lograron cumplir con los indicadores respecto a la expresión de sus emociones, debido que se visualizó problemas para emitir comentarios positivos hacia sus compañeros de aula, así como reconocer ante ellos su capacidad para realizar tareas básicas y solo el 17% si desarrollo los indicadores antes mencionados

Tabla 4

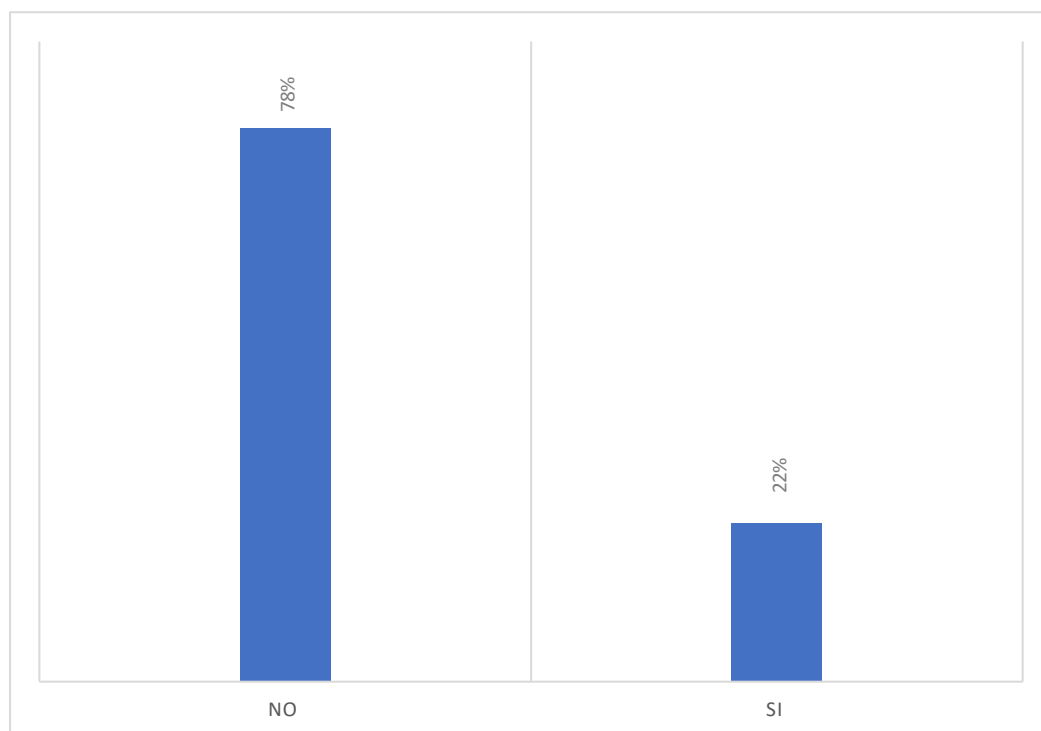
Dimensión conversación, antes de la aplicación de los juegos educativos

	Desde	Hasta	F	%
No	0	3	14	78%
Si	4	5	4	22%
Total			18	100%

Nota. Elaboración propia

Figura 4

Dimensión conversación, antes de la aplicación de los juegos educativos



Nota. Elaboración propia

De acuerdo al pre test, se conoce que el 73% de los niños(as) no desarrollaron los indicadores ante la capacidad de iniciar y mantener una conversación con su entorno escolar así como responder preguntas emitidas por el docentes, además no acompaña sus palabras con gestos congruentes a lo que dice, y solo el 22% si demuestra su capacidad para mantener su comunicación con su entorno.

Tabla 5

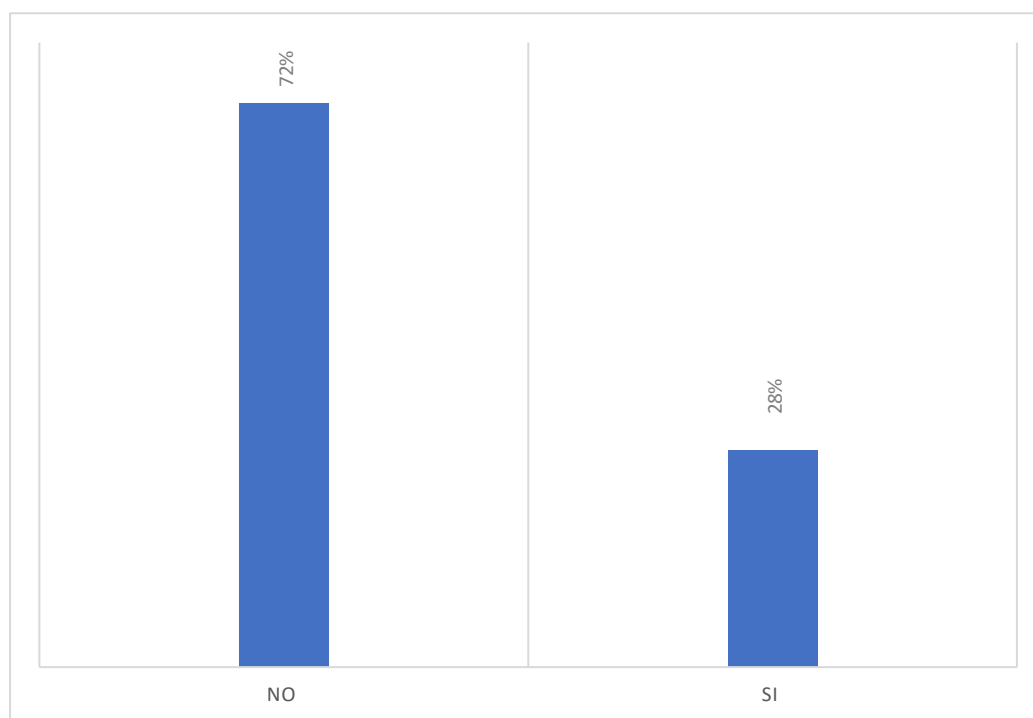
Habilidades sociales, antes de la aplicación de los juegos educativos

	Desde	Hasta	F	%
No	6	11	13	72%
Si	12	15	5	28%
Total			18	100%

Nota. Elaboración propia

Figura 5

Habilidades sociales, antes de la aplicación de los juegos educativos



Nota. Elaboración propia

De acuerdo al pre test, se conoce que el 72% de los niños(as) no lograron cumplir con los indicadores respecto a la variable habilidades sociales, mostrándose el deficiente desarrollo en sus habilidades para interactuar con sus compañeros, como también el bajo desarrollo de su autoafirmación ante su entorno, la expresión de sus emociones y su capacidad de conversación y solo el 28% fue capaz de desarrollar lo antes mencionado, notando la gran diferencia porcentual

Tabla 6

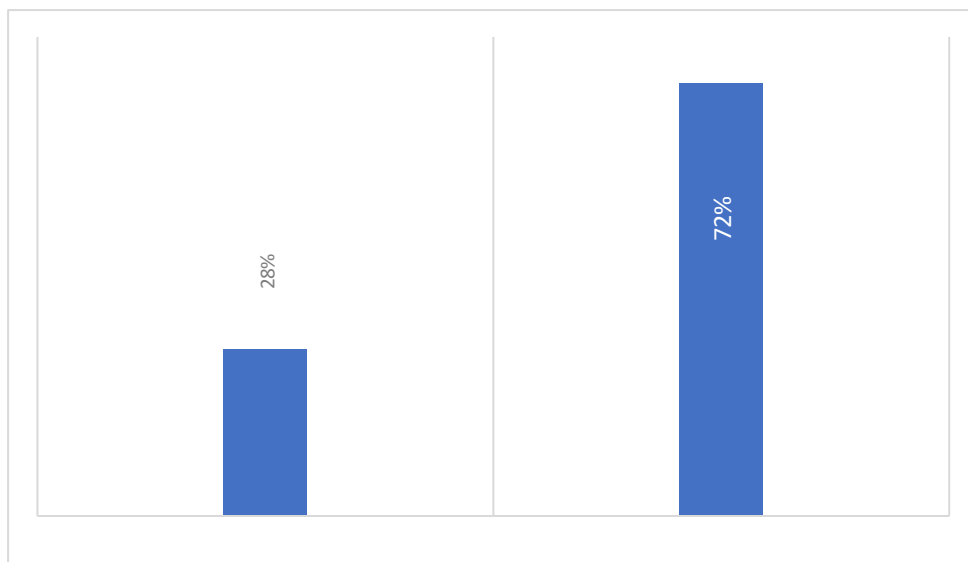
Dimensión habilidad para relacionarse, después de la aplicación de los juegos educativos

	Desde	Hasta	F	%
No	12	15	5	28%
Si	16	19	13	72%
Total			18	100%

Nota. Elaboración propia

Figura 6

Dimensión habilidad para relacionarse, después de la aplicación de los juegos educativos



Nota. Elaboración propia

Después de la aplicación de los juegos educativos, se conoce que el 72% de los niños(as) lograron cumplir con los indicadores de la primera dimensión, como mostrar su capacidad para trabajar con sus compañeros de aula y tomar la iniciativa de participar en diversas actividades escolares, demostrando en conjunto la gratitud con sus compañeros y solo el 28% no lograron cumplir con los indicadores antes mencionados.

Tabla 7

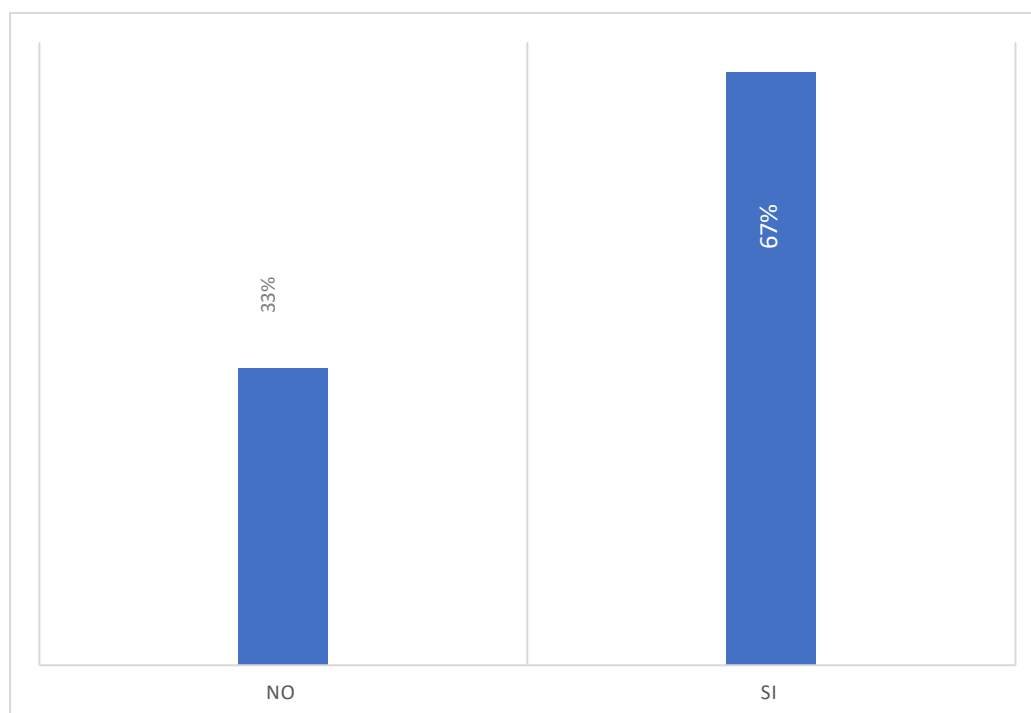
Dimensión autoafirmación, después de la aplicación de los juegos educativos

	Desde	Hasta	F	%
No	13	15	6	33%
Si	16	19	12	67%
Total			18	100%

Nota. Elaboración propia

Figura 7

Dimensión autoafirmación, después de la aplicación de los juegos educativos



Nota. Elaboración propia

Después de la aplicación de los juegos educativos, se conoce que el 67% han desarrollado sus habilidades en relación a la defensa de su persona y de sus compañeros de aula, así como la expresión de sus ideas y quejas sin temor alguna, empleando un tono de voz

apropiado, y el 33% no lograron cumplir con los indicadores antes mencionados a pesar de los esfuerzos a través de los juegos educativos.

Tabla 8

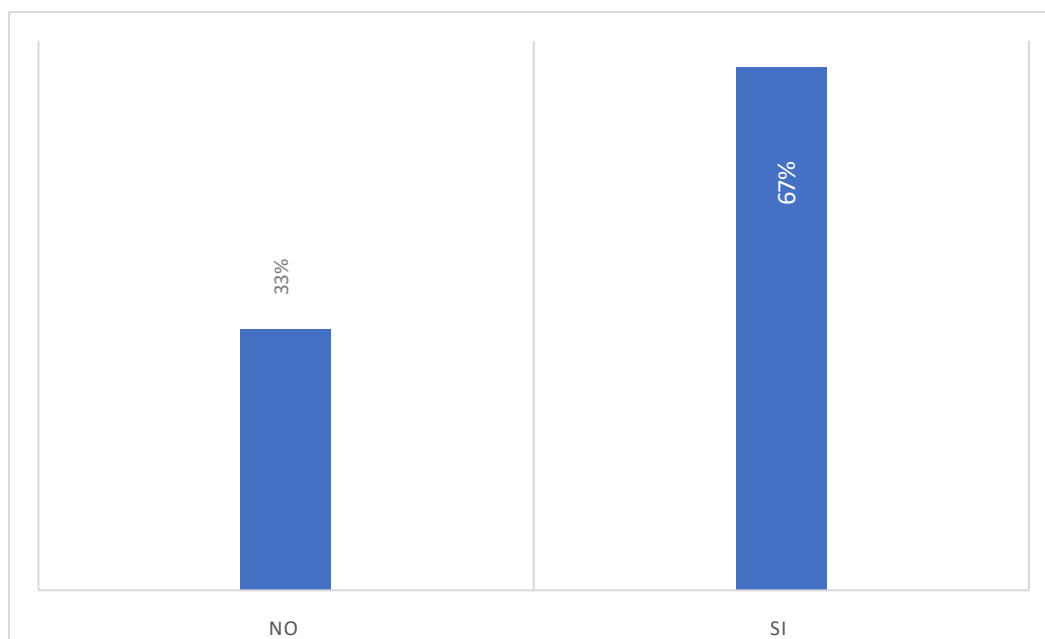
Dimensión expresión de emociones, después de la aplicación de los juegos educativos

	Desde	Hasta	F	%
No	11	13	6	33%
Si	14	16	12	67%
Total			18	100%

Nota. Elaboración propia

Figura 8

Dimensión expresión de emociones, después de la aplicación de los juegos educativos



Nota. Elaboración propia

Después de la aplicación de los juegos educativos, se conoce que el 67% de los niños(as) han desarrollado pertinentemente la expresión de sus emociones, ya que demuestra alegría o molestia sin sentir culpa, además es capaz de reconocer sus sentimientos y de sus

compañeros, y el 33% no lograron cumplir con los indicadores antes mencionados a pesar de los esfuerzos a través de los juegos educativos.

Tabla 9

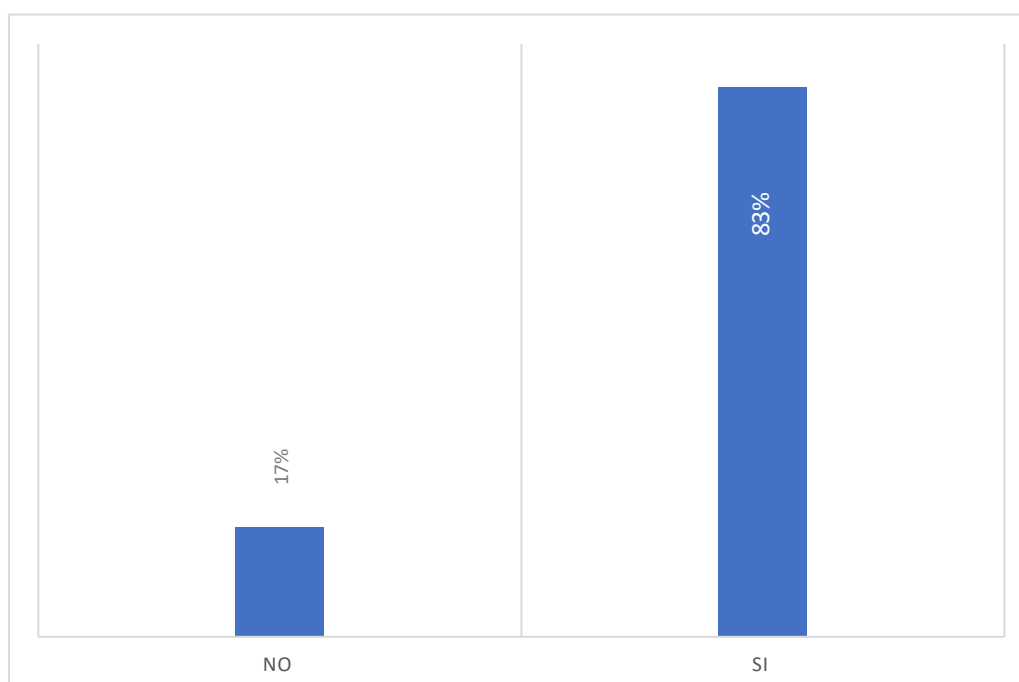
Dimensión conversación, después de la aplicación de los juegos educativos

	Desde	Hasta	F	%
No	5	9	15	17%
Si	10	14	15	83%
Total			18	100%

Nota. Elaboración propia

Figura 9

Dimensión conversación, después de la aplicación de los juegos educativos



Nota. Elaboración propia

Después de la aplicación de los juegos educativos, se conoce que el 83% de los niños(as) son capaces de poder mantener una conversación con su entorno, así como iniciar

una conversación y compartir espontáneamente sus experiencias a través de anécdotas, además puede responder preguntas sin desviarse del tema principal, cuya conversación se ve acompañada de gestos, y el 17% aun no logran desarrollar los indicadores pertinentes a la dimensión.

Tabla 10

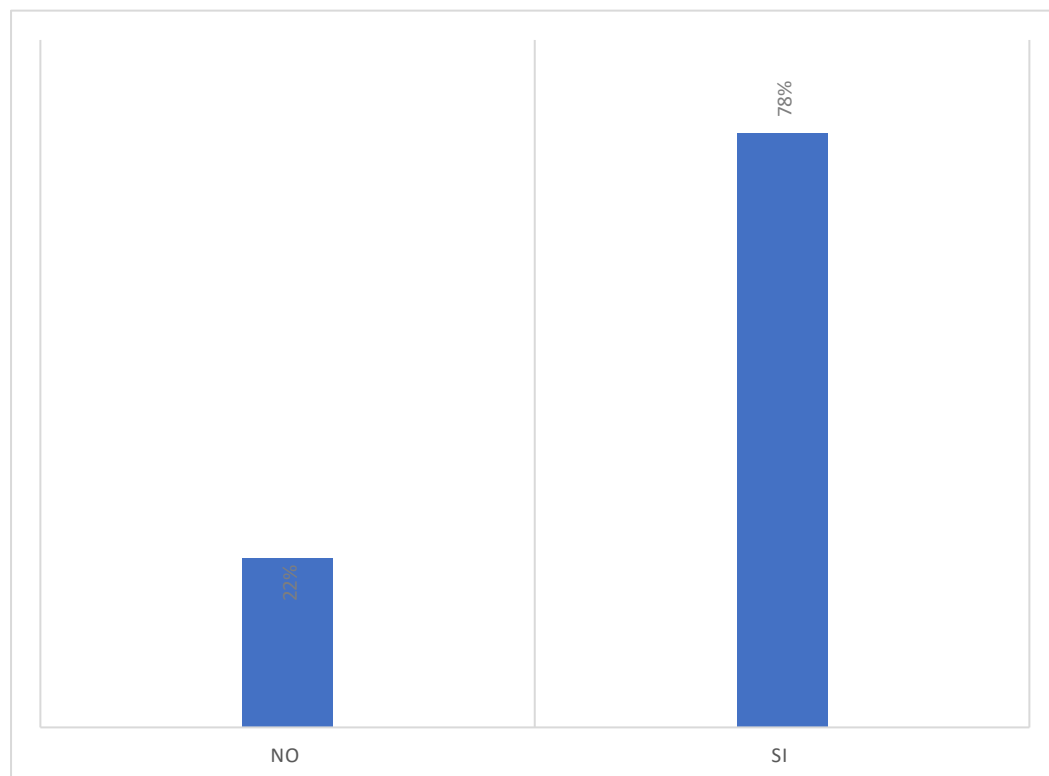
Habilidades sociales, después de la aplicación de los juegos educativos

	Desde	Hasta	F	%
No	51	57	4	22%
Si	58	65	14	78%
Total			18	100%

Nota. Elaboración propia

Figura 10

Habilidades sociales, después de la aplicación de los juegos educativos



Nota. Elaboración propia

Después de la aplicación de los juegos educativos, se conoce que el 78% de los niños(as) lograron cumplir con los indicadores desarrollados por la variable de habilidades sociales, notándose en su desarrollar para expresarse con su entorno a través de una comunicación adecuada con sus compañeros, familia y docentes y el 22% no lograron cumplir con los indicadores.

3.2. Resultados inferenciales

Tabla 11

Prueba de normalidad

Shapiro-Wilk			
	Estadístico	gl	Sig.
Post test-Pre test	0.934	18	0.225

a. Corrección de significación de Lilliefors

Ho: Existe distribución normal

H1: No existe distribución normal

Si $p > 0.05$ Aceptamos la hipótesis nula

Si $p < 0.05$ Rechazamos la hipótesis nula

Según el estudio, se trabajó con una muestra de 18 niños. Dada esta cantidad, se optó por realizar una prueba de normalidad usando Shapiro-Wilk. Los resultados mostraron un nivel de significancia de 0.225, que es mayor que 0.05. Debido a esto, se acepta la hipótesis nula y, en consecuencia, se utilizará la prueba estadística T Student para muestras relacionadas.

Contrastación de hipótesis

Ho: Los juegos educativos NO mejora las habilidades sociales en los niños y niñas de la I.E. Inicial N°110-Las Cidras-La Coipa-San Ignacio.

H1: Los juegos educativos SI mejora las habilidades sociales en los niños y niñas de la I.E. Inicial N°110-Las Cidras-La Coipa-San Ignacio.

Si $p > 0.05$ Aceptamos la hipótesis nula

Si $p < 0.05$ Rechazamos la hipótesis nula

Tabla 12

Contrastación de hipótesis

Post test - Pre test	
Intervalo de confianza	95%
Sig.	0.000

Basándonos en los datos obtenidos, el p-valor resulta ser inferior a 0.05. Esto lleva a rechazar la hipótesis nula y a aceptar la hipótesis alternativa, lo que indica que los juegos educativos efectivamente tienen un impacto positivo en el mejoramiento de las habilidades sociales.

3.3. Discusión

La iniciación de la discusión de resultados será acorde al inicio al orden de los objetivos específicos siendo el primero conocer el nivel de las habilidades sociales en los niños antes de la aplicación de los juegos educativos los resultados a través del pre test indicaron que el 72% de los niños no lograron con los indicadores y el 28% sí lo lograron, estos resultados guardan relación con la investigación realizada por Montalbán en el año 2018 cuyo objetivo fue conocer la influencia del juegos simbólico en la habilidad social conociéndose en el pre test que el 65% de ellos no cumplieron con los indicadores y el 35% sí lo logró, además el autor Orozco en el año 2019 menciona que en el presente es el 70% de ellos se ubicaron en un nivel bajo quiere decir que no lograron con los indicadores propuestos por el autor y el 30% sí lo lograron. Los resultados guardan relación con la definición otorgada por Monjas y González (1998) mencionando que la falta de una habilidad social se

debe a que los comportamientos desarrollados por el niño afectan su desenvolvimiento con el entorno.

De acuerdo al segundo objetivo específico el cual es la elaboración y aplicación de los juegos educativos en el desarrollo de la habilidad social en los niños por tal la presente investigación desarrolla 9 talleres de aprendizaje elaboradas y aplicadas en ellos con el fin de obtener un desarrollo en la habilidad social, de acuerdo a los antecedentes Samper y Muñoz en el 2018 propusieron como objetivo analizar el juego para ser un elemento clave en el desarrollo de la habilidad social, desarrollándose a cabo una observación por el comportamiento de los niños asistidos a la investigación, el cual se basó en diseñar estos juegos para aplicarlos obteniéndose en su conclusión que el juego tiene una gran capacidad para fortalecer significativamente dichas habilidades sociales en ellos, se conoce que el juego es una actividad primordial en el desarrollo humano completo, ya que ayuda a adquirir las actitudes, valores y normas necesarias para una convivencia plena. (Caballero, 2021)

De acuerdo al último objetivo específico se conoció el nivel de habilidad social posterior a la aplicación de los juegos educativos obteniéndose como resultados a través del post es que el 78% cumplieron con los indicadores y el 22% no lograron el desarrollo de estos, estos resultados guardan relación con la investigación mostrada por Montalbán en el año 2018 quien menciona en su post es que el 62% de los niños lograron con los indicadores y el 38% aún no lo lograron, además Orozco en el 2019 menciona que el 100% de los estudiantes logró con los indicadores de las habilidades sociales en el post test notándose que los juegos simbólicos desarrollaron estabilidad en su totalidad.

El objetivo general de la presente investigación fue conocer el efecto de los juegos educativos en el desarrollo de la habilidad social en los niños, a través de una prueba estadística t student para muestras relacionadas se conoció que el p-valor fue de 0,000 siendo menor a 0,05, de acuerdo a los antecedentes señalados en un inicio existen dos autores que

presentan los mismos resultados de la presente investigación siendo el primer autor Araujo en el año 2018 quien desarrollo juegos cooperativos para desarrollar esta habilidad menciona que a través de la prueba estadística de t student el p-valor menor a 0,05, este caso sucede parecido al de Montalbán en el año 2018 quien concluye que los juegos simbólicos aplicados para desarrollar habilidades sociales de acuerdo a la prueba estadística el p-valor fue menor a 0,05.

Talleres de aprendizaje

Taller 1: Juegos en equipo para pequeños exploradores

Capacidades a desarrollar:

- Colaboración y cooperación.
- Desarrollo de habilidades sociales.
- Comprensión del Trabajo en Equipo.

Indicadores de éxito:

- Participación activa en actividades grupales.
- Comunicación efectiva entre los niños.
- Demostración de comprensión y aplicación de conceptos de trabajo en equipo.

Objetivos:

1. Fomentar la colaboración y cooperación entre los niños.
2. Desarrollar habilidades sociales básicas a través del trabajo en equipo.
3. Mejorar la comprensión de los conceptos fundamentales de trabajar juntos para lograr objetivos comunes.

Materiales y recursos necesarios:

- Juguetes y herramientas interactivas adaptados para niños de 5 años.
- Área de juego segura y cómoda.
- Pizarras y colores para actividades creativas.
- Tarjetas con imágenes para juegos de asociación.
- Música y canciones interactivas.

Etapas inicial (Duración: 15 minutos):

- Bienvenida y presentación del taller con música animada.
- Juego de presentación para que los niños se conozcan.
- Explicación sencilla sobre la importancia de trabajar juntos y ayudarse mutuamente.

Etapas de desarrollo (Duración: 45 minutos):

- Juego de asociación de colores y formas: Los niños trabajarán en parejas para encontrar coincidencias, fomentando la colaboración y la interacción.
- Actividad de cuentos interactivos: Utilizando imágenes y narración, los niños participarán en la creación de historias, promoviendo la comunicación y la creatividad.
- Circuito de obstáculos en equipo: Los niños se turnarán para superar obstáculos juntos, fomentando la cooperación y la coordinación.

Etapas final (Duración: 15 minutos):

- Sesión de cuentos cortos sobre la importancia del trabajo en equipo.
- Actividad de expresión creativa: Los niños crearán dibujos que representen su experiencia en el taller.
- Cierre con canciones o juegos que refuercen los conceptos de colaboración y amistad.

Taller 2: Aventuras integradoras

Capacidades a desarrollar:

- Integración social en el aula.
- Desarrollo de habilidades de comunicación.
- Fomento de la empatía y colaboración.

Indicadores de éxito:

- Participación activa en actividades grupales.
- Establecimiento de vínculos positivos entre los niños.
- Demostración de habilidades comunicativas en situaciones sociales.

Objetivos:

1. Fomentar la integración social en el entorno del aula.
2. Desarrollar habilidades de comunicación efectiva entre los niños.
3. Estimular la empatía y la colaboración en situaciones de juego y aprendizaje.

Materiales y recursos necesarios:

- Juguetes y herramientas interactivas adaptados para niños de 5 años.
- Área de juego segura y cómoda.
- Pizarras y colores para actividades creativas.
- Tarjetas con imágenes para juegos de asociación.
- Música y canciones interactivas.

Etapas inicial (Duración: 15 minutos):

- Bienvenida y presentación del taller con música alegre.
- Juego de presentación para que los niños se conozcan.
- Explicación sencilla sobre la importancia de la amistad y la integración en el aula.

Etapas de desarrollo (Duración: 45 minutos):

- Juego de asociación de colores y formas: Los niños trabajarán en parejas para encontrar coincidencias, fomentando la colaboración y la interacción.
- Actividad de cuentos interactivos: Utilizando imágenes y narración, los niños participarán en la creación de historias, promoviendo la comunicación y la creatividad.
- Circuito de obstáculos en equipo: Los niños se turnarán para superar obstáculos juntos, fomentando la cooperación y la coordinación.

Etapas final (Duración: 15 minutos):

- Sesión de cuentos cortos sobre la importancia de la amistad y la integración.
- Actividad de expresión creativa: Los niños crearán dibujos que representen su experiencia en el taller.
- Cierre con canciones o juegos que refuercen los conceptos de colaboración y amistad.

Taller 3: Exploradores respetuosos

Capacidades a desarrollar:

- Desarrollo del respeto y la obediencia.
- Comprensión de instrucciones y normas.
- Fomento de la cooperación y la participación.

Indicadores de éxito:

- Seguimiento de instrucciones de manera adecuada.
- Respuesta respetuosa a las normas establecidas.
- Participación activa y cooperación en actividades grupales.

Objetivos:

1. Fomentar el desarrollo de la obediencia en un entorno respetuoso y positivo.
2. Mejorar la comprensión de las instrucciones y normas establecidas.
3. Estimular la cooperación y participación activa en actividades grupales.

Materiales y recursos necesarios:

- Juguetes y herramientas interactivas adaptados para niños de 5 años.
- Área de juego segura y cómoda.
- Pizarras y colores para actividades creativas.
- Tarjetas con imágenes para juegos de asociación.
- Música y canciones interactivas.

Etapas inicial (Duración: 15 minutos):

- Bienvenida y presentación del taller con música suave.
- Juego de presentación para que los niños se conozcan.
- Explicación sencilla sobre la importancia de seguir instrucciones y respetar las normas.

Etapas de desarrollo (Duración: 45 minutos):

- Juego de "Sigue al líder": Los niños seguirán instrucciones de movimiento en un juego dirigido por el facilitador.
- Actividad de cuentos interactivos: Utilizando imágenes y narración, los niños participarán en la creación de historias que refuercen la obediencia de manera positiva.
- Juego de "Simon dice": Los niños seguirán las instrucciones del facilitador, fomentando la atención y la obediencia de manera lúdica.

Etapas final (Duración: 15 minutos):

- Sesión de cuentos cortos sobre la importancia de la obediencia respetuosa.
- Actividad de expresión creativa: Los niños crearán dibujos que representen su experiencia en el taller.
- Cierre con canciones o juegos que refuercen los conceptos de obediencia y respeto.

Taller 4: Defensores amigables

Capacidades a desarrollar:

- Fomentar la empatía y solidaridad.
- Desarrollar habilidades de comunicación.
- Estimular la comprensión de la importancia de proteger a los amigos.

Indicadores de éxito:

- Manifestación de empatía y solidaridad en situaciones grupales.
- Participación activa en actividades que fomenten la protección de los demás.
- Expresión verbal y no verbal de la comprensión de la importancia de cuidar a los amigos.

Objetivos:

1. Fomentar la empatía y la solidaridad entre los niños.
2. Desarrollar habilidades de comunicación efectiva para expresar preocupación y apoyo.
3. Estimular la comprensión de la importancia de proteger y cuidar a los amigos.

Materiales y recursos necesarios:

- Juguetes y herramientas interactivas adaptados para niños de 5 años.
- Área de juego segura y cómoda.
- Pizarras y colores para actividades creativas.
- Tarjetas con imágenes que representen situaciones amistosas.
- Música y canciones interactivas.

Etapas inicial (Duración: 15 minutos):

- Bienvenida y presentación del taller con música alegre.
- Juego de presentación para que los niños se conozcan.
- Breve charla sobre la importancia de la amistad y cuidado mutuo.

Etapas de desarrollo (Duración: 45 minutos):

- Juego de dramatización: Los niños representarán situaciones donde deben cuidar y proteger a sus amigos.
- Actividad de cuentos interactivos: Utilizando imágenes y narración, los niños participarán en la creación de historias que destaquen la importancia de ayudarse mutuamente.
- Juego de "El amigo en problemas": Los niños, guiados por el facilitador, resolverán situaciones amistosas problemáticas, fomentando la comunicación y la colaboración.

Etapas final (Duración: 15 minutos):

- Sesión de cuentos cortos sobre la importancia de proteger a los amigos.
- Actividad de expresión creativa: Los niños crearán dibujos que representen cómo se sienten al proteger a sus amigos.
- Cierre con canciones o juegos que refuercen los conceptos de empatía y protección amigable.

Taller 5: Pequeños valientes

Capacidades a desarrollar:

- Fomentar la autonomía y autoconciencia.
- Desarrollar habilidades de comunicación.
- Estimular la comprensión de la importancia de pedir ayuda.

Indicadores de éxito:

- Manifestación de autonomía al reconocer la necesidad de ayuda.
- Participación activa en actividades que fomenten la comunicación de necesidades.
- Expresión verbal y no verbal de la comprensión de la importancia de pedir ayuda.

Objetivos:

1. Fomentar la autonomía al reconocer la necesidad de ayuda.
2. Desarrollar habilidades de comunicación efectiva para expresar necesidades.
3. Estimular la comprensión de la importancia y normalización de pedir ayuda.

Materiales y recursos necesarios:

- Juguetes y herramientas interactivas adaptados para niños de 5 años.
- Área de juego segura y cómoda.
- Pizarras y colores para actividades creativas.
- Tarjetas con imágenes que representen situaciones en las que se puede pedir ayuda.
- Música y canciones interactivas.

Etapas inicial (Duración: 15 minutos):

- Bienvenida y presentación del taller con música suave.
- Juego de presentación para que los niños se conozcan.
- Breve charla sobre la importancia de la autonomía y la necesidad de pedir ayuda cuando sea necesario.

Etapas de desarrollo (Duración: 45 minutos):

- Juego de dramatización: Los niños representarán situaciones donde deben pedir ayuda, fomentando la comunicación y la expresión.
- Actividad de cuentos interactivos: Utilizando imágenes y narración, los niños participarán en la creación de historias que destaquen la importancia de pedir ayuda cuando sea necesario.
- Juego de "El camino del ayuda": Los niños, guiados por el facilitador, resolverán situaciones donde se les presente la oportunidad de pedir ayuda.

Etapas final (Duración: 15 minutos):

- Sesión de cuentos cortos sobre la importancia de pedir ayuda.
- Actividad de expresión creativa: Los niños crearán dibujos que representen cómo se sienten al pedir ayuda.
- Cierre con canciones o juegos que refuercen los conceptos de autonomía y pedir ayuda.

Taller 6: Pequeños expresivos

Capacidades a desarrollar:

- Estimular la expresión de emociones e inquietudes.
- Desarrollar habilidades de comunicación verbal y no verbal.
- Fomentar un ambiente de confianza y apertura.

Indicadores de éxito:

- Participación activa en actividades que promuevan la expresión de inquietudes.
- Uso de palabras y gestos para comunicar emociones.
- Creación de un ambiente de confianza donde los niños se sientan cómodos expresando sus preocupaciones.

Objetivos:

1. Estimular la expresión de emociones e inquietudes.
2. Desarrollar habilidades de comunicación verbal y no verbal.
3. Fomentar un ambiente de confianza y apertura para que los niños se sientan cómodos expresando sus preocupaciones.

Materiales y recursos necesarios:

- Juguetes y herramientas interactivas adaptados para niños de 5 años.
- Área de juego segura y cómoda.
- Pizarras y colores para actividades creativas.
- Tarjetas con emociones para juegos de asociación.
- Música y canciones interactivas.

Etapas inicial (Duración: 15 minutos):

- Bienvenida y presentación del taller con música suave.
- Juego de presentación para que los niños se conozcan.
- Breve charla sobre la importancia de expresar emociones y compartir inquietudes.

Etapas de desarrollo (Duración: 45 minutos):

- Juego de "Cuenta una Emoción": Los niños compartirán cómo se sienten en ese momento, fomentando la comunicación verbal.
- Actividad de cuentos interactivos: Utilizando imágenes y narración, los niños participarán en la creación de historias que destaquen la expresión de inquietudes.
- Juego de "Expresa con Movimiento": Los niños utilizarán gestos y movimientos para expresar diferentes emociones.

Etapas final (Duración: 15 minutos):

- Discusión grupal sobre las experiencias en los juegos.
- Sesión de cuentos cortos sobre la importancia de expresar inquietudes.
- Actividad de expresión creativa: Los niños crearán dibujos que representen sus emociones e inquietudes.
- Cierre con canciones o juegos que refuercen los conceptos de expresión emocional.

Taller 7: Pequeños respondones

Capacidades a desarrollar:

- Estimular la comunicación clara y efectiva.
- Desarrollar habilidades de respuesta a preguntas.
- Fomentar la expresión verbal coherente.

Indicadores de éxito:

- Participación activa en actividades que promuevan la respuesta a preguntas.
- Utilización de palabras y frases coherentes al responder preguntas.
- Creación de un ambiente de apertura y confianza para expresar pensamientos de manera clara.

Objetivos:

1. Estimular la comunicación clara y efectiva.
2. Desarrollar habilidades de respuesta a preguntas de manera coherente.
3. Fomentar la expresión verbal clara y comprensible.

Materiales y recursos necesarios:

- Juguetes y herramientas interactivas adaptados para niños de 5 años.
- Área de juego segura y cómoda.
- Pizarras y colores para actividades creativas.
- Tarjetas con preguntas para juegos de interacción.
- Música y canciones interactivas.

Etapas inicial (Duración: 15 minutos):

- Bienvenida y presentación del taller con música animada.
- Juego de presentación para que los niños se conozcan.
- Breve charla sobre la importancia de responder preguntas de manera clara.

Etapas de desarrollo (Duración: 45 minutos):

- Juego de "Responde con movimiento": Los niños responderán preguntas utilizando gestos y movimientos.
- Actividad de cuentos interactivos: Utilizando imágenes y narración, los niños participarán en la creación de historias que requieran respuestas a preguntas.
- Juego de "Pregunta y responde": Los niños, guiados por el facilitador, se harán preguntas entre sí, fomentando la comunicación clara.

Etapas final (Duración: 15 minutos):

- Discusión grupal sobre las experiencias en los juegos.
- Sesión de cuentos cortos sobre la importancia de responder preguntas con claridad.
- Actividad de expresión creativa: Los niños crearán dibujos que representen situaciones en las que hay que responder preguntas.
- Cierre con canciones o juegos que refuercen los conceptos de comunicación clara y respuesta a preguntas.

Taller 8: Descubriendo respuestas

Capacidades a desarrollar:

- Estimular la comunicación clara y efectiva.
- Desarrollar habilidades de respuesta a preguntas.
- Fomentar la expresión verbal coherente.

Indicadores de éxito:

- Participación activa en actividades que promuevan la respuesta a preguntas.
- Utilización de palabras y frases coherentes al responder preguntas.
- Creación de un ambiente de apertura y confianza para expresar pensamientos de manera clara.

Objetivos:

1. Estimular la comunicación clara y efectiva.
2. Desarrollar habilidades de respuesta a preguntas de manera coherente.
3. Fomentar la expresión verbal clara y comprensible.

Materiales y recursos necesarios:

- Juguetes y herramientas interactivas adaptados para niños de 5 años.
- Área de juego segura y cómoda.
- Pizarras y colores para actividades creativas.
- Tarjetas con preguntas adaptadas a la edad.
- Música y canciones interactivas.

Etapas inicial (Duración: 15 minutos):

- Bienvenida interactiva: Saludo con canciones y gestos para crear un ambiente amigable.
- Juego de presentación: Los niños se presentarán de manera creativa, estimulando la expresión individual.
- Introducción al tema: Breve charla sobre la importancia de responder preguntas de manera clara y cómo esto ayuda en el aprendizaje.

Etapas de desarrollo (Duración: 45 minutos):

- Juego de respuestas rápidas: Los niños responderán preguntas sencillas de manera rápida, fomentando la agilidad verbal.
- Cuentos interactivos: Utilizando imágenes y narración, se introducirán preguntas relacionadas con la historia para incentivar la participación.
- Juego de preguntas en movimiento: Los niños se moverán y responderán preguntas específicas, estimulando la coordinación y la respuesta rápida.

Etapas final (Duración: 15 minutos):

- Actividad creativa: Los niños realizarán dibujos que representen situaciones donde respondieron preguntas con claridad.
- Cierre lúdico: Canciones o juegos que refuercen los conceptos aprendidos.

Taller 9: Pequeños pensadores

Capacidades a desarrollar:

- Estimular la creatividad y expresión de ideas.
- Desarrollar habilidades de comunicación verbal y no verbal.
- Fomentar la confianza en la expresión de pensamientos.

Indicadores de éxito:

- Participación activa en actividades que promuevan la expresión de ideas.
- Utilización de palabras y gestos para comunicar pensamientos.
- Creación de un ambiente de apertura y confianza para expresar ideas de manera libre.

Objetivos:

1. Estimular la creatividad y expresión de ideas.
2. Desarrollar habilidades de comunicación verbal y no verbal.
3. Fomentar la confianza en la expresión de pensamientos.

Materiales y recursos necesarios:

- Juguetes y herramientas interactivas adaptados para niños de 5 años.
- Área de juego segura y cómoda.
- Pizarras y colores para actividades creativas.
- Tarjetas con imágenes para juegos de asociación.
- Música y canciones interactivas.

Etapas inicial (Duración: 15 minutos):

- Bienvenida creativa: Saludo con canciones y gestos para crear un ambiente amigable.
- Juego de presentación con colores: Los niños compartirán sus nombres y colores favoritos, estimulando la creatividad.
- Introducción al tema: Breve charla sobre la importancia de expresar ideas y cómo cada niño es único.

Etapas de desarrollo (Duración: 45 minutos):

- Juego de construcción de historias: Los niños, utilizando imágenes y tarjetas, crearán historias juntos, fomentando la colaboración y expresión de ideas.
- Actividad de dibujo y expresión creativa: Cada niño dibujará algo que le guste y explicará su dibujo al grupo.
- Juego de palabras y movimientos: Los niños expresarán ideas con palabras y movimientos, fomentando la comunicación no verbal.

Etapas final (Duración: 15 minutos):

- Actividad de expresión creativa: Los niños crearán un mural juntos representando todas las ideas expresadas durante el taller.
- Cierre lúdico: Canciones o juegos que refuercen los conceptos aprendidos.

IV. Conclusiones.

El nivel de las habilidades sociales en los niños de 3 años antes de la aplicación de los juegos educativos, el 72% no logro con los indicadores pertenecientes a la variable y el 28% si lograron demostrar capacidades acordes a su edad respecto a la habilidad social.

Se logro aplicar y elaborar juegos educativos para mejorar las habilidades sociales en niños y niñas de 3 años de la I.E. Inicial N°110-Las Cidras-La Coipa-San Ignacio.

El nivel de las habilidades sociales en los niños de 3 años después de la aplicación de los juegos educativos, el 72% si logro desarrollar los indicadores pertenecientes a la variable y el 22% no lograron demostrar capacidades acordes a su edad respecto a la habilidad social.

Se logro determinar la influencia de los juegos educativos para mejorar las habilidades sociales en los niños y niñas de 3 años de la I.E. Inicial N°110-Las Cidras-La Coipa-San Ignacio, a través de la prueba estadística t student para muestra relacionadas el p-valor fue inferior a 0,000.

V. Recomendaciones

Se recomienda a los docentes o futuros investigadores interesados en desarrollar juegos adecuados para las habilidades sociales, primero conocer el desarrollo y nivel de la habilidad social del niño en el contexto local en el cual se desenvuelve.

De acuerdo a las conclusiones se recomienda a los docentes o futuros investigadores elaborar y aplicar juegos educativos acorde a la edad del niño para mejorar la habilidad social tomando en cuenta los resultados de esta investigación.

Se sugiere al docente o futuro investigador monitorear regularmente el progreso de los niños en cuanto a la habilidad social, empleando herramientas de evaluación adecuadas para proporcionar una retroalimentación personalizada, de esa forma se logrará identificar y mejorar las áreas que aún faltan por fortalecer.

De acuerdo el objetivo general se recomienda continuar empleando juegos educativos debido a la influencia que tuvo éste en el desarrollo de la habilidad social como una herramienta efectiva, además, ofrecer y fomentar la colaboración y el trabajo en equipo para el desarrollo fundamental de esta habilidad antes mencionada.

Referencias bibliográficas

- Abugattas, S. (2016). Construcción y validación del test “habilidades de interacción social” en niños de 3 a 6 años de los distritos de Surco y la Molina de Lima. Lima: Universidad de Lima.
https://repositorio.ulima.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12724/4012/Abugattas_Makhlouf_Shadia.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Ajuriaguerra, J. (1997). Manual de psiquiatría infantil. Barcelona: Masson.
https://espaciopsicopatologico.files.wordpress.com/2017/02/manual_de_psiquiatria_infantil_ajuriaguerra.pdf
- Araujo, Y. (2018). Juegos cooperativos como estrategia para desarrollar las habilidades sociales de niños y niñas de 04 años de edad en la Institución Educativa Inicial N° 201 de Rayán, Yauya 2017. ULADCH. <http://repositorio.uladech.edu.pe/handle/20.500.13032/5671>
- Arias, J. L., & Covinos, M. (2021). Diseño y metodología de la investigación. Arequipa: ENFOQUES CONSULTING EIRL. <https://repositorio.concytec.gob.pe/handle/20.500.12390/2260>
- Arispe, C., Soledad, J., Guerrero, M., Rivera, O., Acuña, L., & Arellano, C. (2020). La investigación científica: Una aproximación para los estudios de posgrado. Guayaquil: Departamento de investigación y postgrados. <https://doceru.com/doc/18nnc81>
- Arnedo, B. (2021). Estado del arte en los estudios socio-culturales sobre el juego y el deporte. Revista Palobra, Palabra Que Obra, 130–141. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/8107332.pdf>
- Bandura, A. (1977). Social learning theory. New York: EnglewoodCliffs.
<https://journals.sagepub.com/doi/10.1177/105960117700200317>
- Caballero, G. (2021). Las actividades lúdicas para el aprendizaje. Polo del Conocimiento, 6(4), 861-878. <https://polodelconocimiento.com/ojs/index.php/es/article/view/2615/5464>
- Cabrera, R., & Vitale, A. (2019). Modelo didáctico, con el uso de las TIC, para la formación matemática de ingenieros. Publicaciones e Investigación, 13(1), 95-101.
<https://hemeroteca.unad.edu.co/index.php/publicaciones-e->

- Cabrera, R., & Vitale, A. (2019). Modelo Didáctico, con el uso las tic para la formación matemática de ingenieros. *Publicaciones e Investigación*, 13(1), 95-101.
<https://hemeroteca.unad.edu.co/index.php/publicaciones-e-investigacion/article/view/3265>
- Erikson, E. (1972). *Juego y actualidad*. Barcelona: Grijalbo.
<https://www.scribd.com/doc/241105733/Juego-y-Actualidad-Erik-Erikson>
- García, A., & Llull, J. (2009). *El juego infantil y su metodología*. Madrid: Editex.
<https://www.sintesis.com/data/indices/9788490773345.pdf>
- Gardner, H. (1998). A Reply to Perry D. Klein's 'Multiplying the problems of intelligence by eight'. Canada: *Canadian Journal of Education*. <https://www.jstor.org/stable/1585968>
- González Sativa, A. L. (2017). Influencia del juego en el desarrollo de las habilidades sociales de los niños y niñas del grado pre-jardín del Centro de Desarrollo Infantil Popular-Villavicencio. Villavicencio. <https://repository.uniminuto.edu/handle/10656/7046>
- Groos, K. (1902). *Les Jeux des animaux*. Paris: Félix Alcan Éditeur.
<https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/2774872.pdf>
- Hernández Sampieri, R. (2014). *Metodología de la investigación*. México: McGRAW-HILL / INTERAMERICANA EDITORES, S.A.
https://www.uv.mx/personal/cbustamante/files/2011/06/Metodologia-de-la-Investigaci%C3%83%C2%B3n_Sampieri.pdf
- Huizinga, J. (1972). *Esencia y significación del juego como fenómeno cultural*. Madrid: Alianza Editorial. <https://tanialu.co/2009/09/21/esencia-y-significacion-del-juego-como-fenomeno-cultural-de-johan-huizinga/>
- López, d. S. (2004). *El juego: análisis y revisión bibliográfica*. Bilbao. *El juego: análisis y revisión bibliográfica*
- MINEDUC. (2011). *Herramientas de evaluación de el aula*. G: Guatemala.

https://pdf.usaid.gov/pdf_docs/Pdacj820.pdf

Monjas Casares , I., & González Moreno, B. (1998). Las habilidades sociales en el currículo.

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/libro?codigo=378421>

Montalván, J. (2018). Programa de juegos cooperativos para el desarrollo de las habilidades sociales en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Particular “Jardín Real” Urb.

Bancaria Piura, 2015. Piura: Universidad Nacional de Piura.

https://alicia.concytec.gob.pe/vufind/Record/RUMP_ac3a6d20b4f5477cad4e941413377a35

Munive Lázaro, W. (2018). Habilidades sociales que practican los estudiantes de la I.E. “Gran Mariscal Ramón Castilla” - Oroya 2017. Huancavelica.

<https://repositorio.unh.edu.pe/items/93c3ad02-0a91-4abb-9ba3-9d0b67aa8323>

Orlick, T. (1990). Libres para cooperar, libres para crear. Barcelona: Paidotribo.

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/libro?codigo=157426>

Orozco, M. (2019). Juegos simbólicos para mejorar habilidades sociales básicas en niños de cuatro años de la Institución Educativa Inicial Privada “Villa Catarina” Pimentel 2018. Chiclayo:

Universidad César Vallejo. <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/36681>

Paredes, J. (2003). Juego, luego soy. Teoría de la actividad lúdica. Sevilla: Wanceulen.

https://books.google.com/books/about/Juego_luego_soy.html?hl=es&id=2oYxDwAAQBAJ

Paredes, S. (2017). El juego y su relación con la sociedad actual. Universidad de Concepción, 1-6.

https://www.researchgate.net/publication/335175044_EL_JUEGO_Y_SU_RELACION_CON_LA_SOCIEDAD_ACTUAL

Piaget, J. (1946). La formación del símbolo en el niño. México: F.C.E.

<http://bloguamx.byethost10.com/wp-content/uploads/2015/04/formacic2a6n-del-simbolo-piaget.pdf>

Piaget, J. (1956). *The Child's Conception of Space*. Humanities Press Intl.

<https://archive.org/download/childsconception01piag/childsconception01piag.pdf>

Saénz, J. (2015). *Las ciencias humanas y la reorientación de la pedagogía*. Madrid.

https://www.academia.edu/38053923/LAS_CIENCIAS_HUMANAS_Y_LA_REORIENTACION_DE_LA_PEDAGOGIA

Samper, A., & Muñoz, D. (2019). *El juego como dispositivo para fortalecer las habilidades sociales en la convivencia escolar: una revisión teórica*. Barranquilla.

<https://repositorio.cuc.edu.co/handle/11323/6123>

Spencer, H. (1855). *Ensayos sobre Pedagogía (Educación intelectual, moral y física)*. Madrid.

<http://cdigital.dgb.uanl.mx/la/1080022579/1080022579.PDF>

Tobón, S. (2014). *Proyectos formativos, Teoría y metodología (Primera ed.)*. México: Pearson.

https://issuu.com/cife/docs/metodologia_de_proyectos_formativos

ANEXOS

Anexo 1: Matriz de consistencia

Juegos educativos para mejorar las habilidades sociales en los niños y niñas de la I.E. Inicial N°110-Las Cidras-La Coipa-San Ignacio			
PROBLEMA GENERAL	OBJETIVO GENERAL	HIPOTESIS GENERAL	METODOLOGÍA
¿De qué manera los juegos educativos mejoran las habilidades sociales en los niños y niñas de 3 años de la I.E. Inicial N°110, Las Cidras?	Determinar la influencia de los juegos educativos para mejorar las habilidades sociales en niños y niñas de 3 años de la I.E. Inicial N°110, Las Cidras	Los juegos educativos mejoran las habilidades sociales en niños y niñas de 3 años de la I.E. Inicial N°110, Las Cidras	<p>Enfoque: Cuantitativo</p> <p>Tipo: Aplicada</p> <p>Nivel: Explicativo</p> <p>Diseño: Pre Experimental</p> <p>Población: 18 niños de 3 años</p> <p>Muestreo: censal</p> <p>Muestra: 18 Niños</p> <p>Técnica: Observación no participante</p> <p>Instrumento: Ficha de observación</p>
PROBLEMAS ESPECÍFICOS	OBJETIVOS ESPECÍFICOS	HIPOTESIS ESPECÍFICOS	
¿Cuál es el nivel de las habilidades sociales en los niños y niñas de 3 años de la I.E. Inicial N°110, Las Cidras, antes de la aplicación de los juegos educativos?	Identificar el nivel de las habilidades sociales en niños y niñas de 3 años de la I.E. Inicial N°110, Las Cidras, antes de la aplicación de los juegos educativos	El nivel de las habilidades sociales en niños y niñas de 3 años de la I.E. Inicial N°110, Las Cidras, antes de la aplicación de los juegos educativos, es bajo	
¿Cuáles son los criterios para elaborar y aplicar de juegos educativos que mejoren las habilidades sociales en los niños y niñas de 3 años de la I.E. Inicial N°110, Las Cidras?	Elaborar y aplicar juegos educativos para mejorar las habilidades sociales en niños y niñas de 3 años de la I.E. Inicial N°110, Las Cidras	Los criterios para elaborar y aplicar los juegos educativos para mejorar las habilidades sociales en niños y niñas de 3 años de la I.E. Inicial N°110, Las Cidras, son adecuados	
¿Cuál es el nivel de las habilidades sociales en niños y niñas de 3 años de la I.E. Inicial N°110, Las Cidras, después de la aplicación de los juegos educativos?	Identificar el nivel de las habilidades sociales en niños y niñas de 3 años de la I.E. Inicial N°110, Las Cidras, después de la aplicación de los juegos educativos	El nivel de las habilidades sociales en niños y niñas de 3 años de la I.E. Inicial N°110, Las Cidras, después de la aplicación de los juegos educativos, es alto	

Anexo 2. Listo de cotejo

Niño (a):.....

Fecha:.....

	Habilidad para relacionarse	No	Si
1	Es capaz de trabajar en equipo con sus demás compañeros.		
2	Muestra iniciativa para participar en distintas actividades.		
3	Aporta ideas sobre las actividades que pueden realizar en el recreo.		
4	Es capaz de compartir sus juguetes con sus compañeros.		
5	Al momento de la lonchera comparte su comida con sus compañeros.		
6	Es capaz de prestar sus útiles escolares.		
7	Pide prestado los juguetes a los demás.		
8	Al momento de la lonchera, es capaz de pedir que le inviten algo que desea.		
9	Es capaz de pedir que le presten útiles escolares si lo necesita.		
10	Acepta las reglas de juego.		
11	Busca tener nuevos amigos.		
12	Mantiene una buena relación con todos sus compañeros.		
13	Es invitado por otros niños para jugar.		
14	Sabe dar las gracias cuando un compañero hace algo por él.		
15	Se integra a juegos que otros niños ya están realizando.		
16	Le resulta fácil relacionarse con compañeros del sexo opuesto.		
17	Es capaz de seguir órdenes en el salón de clases.		
18	Sigue las indicaciones que se den en el recreo.		
19	Sigue la rutina establecida en el momento de la lonchera.		
	Autoafirmación		
20	Si durante el recreo se produce una injusticia es capaz de reclamar.		
21	Defiende a sus amigos.		
22	Sabe defenderse si sus compañeros lo molestan.		
23	Sabe expresar sus quejas en el salón de clases.		

24	El niño es capaz de recibir un “no” sin llorar.		
25	Utiliza un tono de voz apropiado para expresarse cuando está en desacuerdo con algo.		
26	Pide ayuda cuando lo necesita.		
27	Busca la ayuda de sus profesores para resolver cualquier problema.		
28	Busca la ayuda de sus compañeros si necesita ayuda.		
29	Es capaz de hacer preguntas sobre un tema nuevo para él.		
30	Le interesa saber el <u>por qué</u> de las situaciones.		
31	Muestra interés por saber más acerca de las historias que escucha.		
32	Si le desagrada un juego es capaz de decirlo.		
33	Si un compañero hace algo que le desagrada es capaz de decírselo.		
34	Manifiesta sus preferencias al momento de elegir una actividad.		
35	Si una tarea le resulta desagradable manifiesta su desagrado hacia ésta.		
36	Es capaz de disculparse con un compañero si hiere sus sentimientos.		
37	Es capaz de disculparse con sus profesores si hiere sus sentimientos.		
38	Es capaz de reconocer cuando se equivoca.		
	Expresión de emociones		
39	Expresa la alegría que siente al completar una tarea satisfactoriamente.		
40	Sonríe de manera espontánea.		
41	Expresa verbalmente su molestia si pierde una competencia.		
42	Demuestra cariño por sus compañeros.		
43	Es capaz de expresar el cariño que siente hacia sus profesores.		
44	Es capaz de describir cómo se siente.		
45	Es capaz de reconocer los sentimientos de sus amigos.		
46	Es capaz de reconocer el estado de ánimo de sus profesores.		

47	Identifica las emociones que se le presentan.		
48	Es capaz de utilizar distintas tonalidades de voz según cada juego lo amerite.		
49	Su tono de voz representa la emoción que quiere expresar.		
50	Utiliza distintas tonalidades de voz según se lo pidan.		
51	Es capaz de consolar a un compañero si se siente triste.		
52	Recibe con agrado los cumplidos de los demás.		
53	Le hace cumplidos a sus amigos.		
54	Reconoce acciones positivas en los demás.		
	Conversación		
55	Puede mantener una conversación en grupo.		
56	Es capaz de iniciar conversaciones.		
57	El niño puede mantener una conversación de inicio a fin.		
58	Mantiene la mirada cuando se le habla.		
59	Comparte espontáneamente una experiencia personal.		
60	Comparte sus anécdotas en el salón de clases.		
61	Durante el recreo comenta con sus amigos las cosas que ha hecho.		
62	Emite comentarios sobre los juegos que se realizan.		
63	Es capaz de responder preguntas que se le hacen sin desviarse del tema.		
64	Responde a un compañero si le pregunta algo durante el recreo.		
65	Responde las preguntas que le hacen sus profesores.		
66	Su comunicación verbal está acompañada por gestos que son congruentes con lo que dice		
67	Cuando surge un conflicto es capaz de resolverlo conversando.		
68	Expresa sus ideas con claridad.		

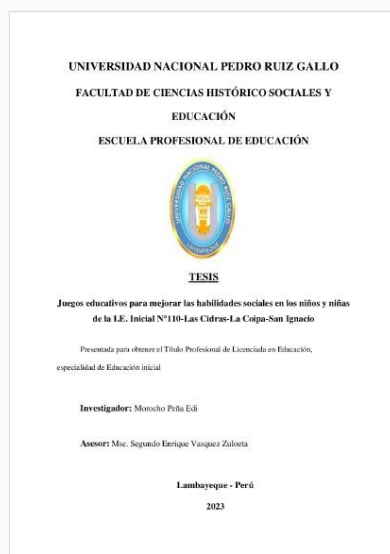


Recibo digital

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

La primera página de tus entregas se muestra abajo.

Autor de la entrega: Iris Morocho
Título del ejercicio: TESIS
Título de la entrega: TESIS
Nombre del archivo: TESIS_EDU_MOROCHO.docx
Tamaño del archivo: 2.1M
Total páginas: 73
Total de palabras: 12,317
Total de caracteres: 66,712
Fecha de entrega: 15-ago.-2023 09:16p. m. (UTC-0500)
Identificador de la entrega: 2146432762



Derechos de autor 2023 Turnitin. Todos los derechos reservados.

Segundo Enrique Vázquez Zuloeta

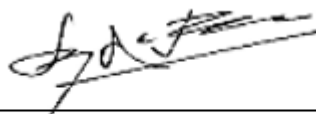
Asesor

INFORME DE ORIGINALIDAD

20%	19%	3%	11%
INDICE DE SIMILITUD	FUENTES DE INTERNET	PUBLICACIONES	TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

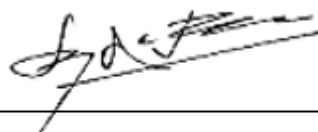
1	hdl.handle.net	5%
	Fuente de Internet	
2	pirhua.udep.edu.pe	3%
	Fuente de Internet	
3	www.researchgate.net	2%
	Fuente de Internet	
4	Submitted to Grupo IOE	1%
	Trabajo del estudiante	
5	repositorio.unp.edu.pe	1%
	Fuente de Internet	
6	Submitted to Universidad Cesar Vallejo	1%
	Trabajo del estudiante	
7	repositorio.usanpedro.edu.pe	1%
	Fuente de Internet	
8	vriunap.pe	1%
	Fuente de Internet	
9	repositorio.ucv.edu.pe	1%
	Fuente de Internet	



Segundo Enrique Vázquez Zuloeta

Asesor

10	Submitted to Universidad Catolica Los Angeles de Chimbote Trabajo del estudiante	1 %
11	Submitted to Universidad Catolica de Trujillo Trabajo del estudiante	1 %
12	repositorio.uti.edu.ec Fuente de Internet	<1 %
13	repository.libertadores.edu.co Fuente de Internet	<1 %
14	repositorio.uladech.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
15	Submitted to Universidad de Córdoba Trabajo del estudiante	<1 %
16	1library.co Fuente de Internet	<1 %
17	www.slideshare.net Fuente de Internet	<1 %
18	repositorio.undac.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
19	repositorio.unprg.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
20	dspace.ucacue.edu.ec Fuente de Internet	<1 %
21	coggle.it	



Segundo Enrique Vázquez Zuloeta

Asesor

	Fuente de Internet	<1 %
22	repositorio.upn.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
23	Submitted to Universidad de Burgos UBUCEV Trabajo del estudiante	<1 %
24	rio.upo.es Fuente de Internet	<1 %
25	Submitted to Universidad Nacional del Centro del Peru Trabajo del estudiante	<1 %
26	Submitted to Universidad Peruana Los Andes Trabajo del estudiante	<1 %

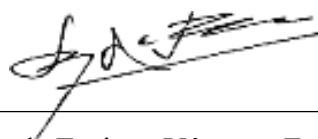
Excluir citas

Activo

Excluir coincidencias < 15 words

Excluir bibliografía

Activo



Segundo Enrique Vázquez Zuloeta

Asesor