UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA DE LOS ANDES

ESCUELA DE POSGRADO

MAESTRÍA PEDAGOGÍA EN EDUCACIÓN SUPERIOR

Tesis

Los juegos y su relación con el desarrollo de habilidades sociales en niños de 5 años de la I.E. “Nelly Araujo Aguayo” de Abancay 2023

Asesor:

Mg. Villegas Sarmiento, Víctor Raúl

Autora:

Juárez Chipana, Jacqueline

Para optar el grado académico de Maestro en: Pedagogía en Educación Superior

Abancay – Apurímac-Perú

2025

ACTA DE SUSTENTACIÓN

UNIVERSIDAD TECNOLOGICA DE LOS ANDES
ESCUELA DE POSGRADO

ACTA DE SUSTENTACION DE TESIS DE LA ESCUELA DE POSGRADO – UTEA.

FECHA: 23/05/2025. HORA: 07:00 PM LUGAR: AULA 210 DE LA ESCUELA DE POSGRADO, DE LA UNIVERSIDAD TECNOLOGICA DE LOS ANDES.

MIEMBROS DEL JURADO EVALUADOR:

DRA. ROSA MARINA VERA TEVES	PRESIDENTA
DR. ADOLFO RAFAEL BAPTISTA VELÁSQUEZ	PRIMER MIEMBRO
DR. ANGEL BENITO MOGROVEJO FLORES	SEGUNDO MIEMBRO

DESIGNADOS CON RESOLUCION DIRECTORAL: N° 101-2025-UTEA-EPG-D, DE FECHA 19 DE MAYO DEL 2025.

MODALIDAD: *TESIS.*

TITULO DE LA TESIS: *LOS JUEGOS Y SU RELACIÓN CON EL DESARROLLO DE HABILIDADES SOCIALES EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA I.E. " NELLY ARAUJO AGUAYO" DE ABANCAY 2023.*

MAESTRANDO:

APELLIDOS Y NOMBRES	MAESTRIA.
JUAREZ CHIPANA JACQUELINE	PEDAGOGÍA EN EDUCACIÓN SUPERIOR

CONCLUYENDO EL ACTO DE SUSTENTACION, EL JURADO DETERMINO POR UNANIMIDAD CON EL RESULTADO FINAL LA NOTA DE: ***QUINCE(15).***

SE EXPIDE LA PRESENTE ACTA CONFORME AL LIBRO DE ACTA DE SUSTENTACION DE TESIS DE LA ESCUELA DE POSGRADO – UTEA, CONSIGNADO EN LOS FOLIOS N° 101 - 102.

ABANCAY, 29 DE AGOSTO DE 2025.

.....
PRESIDENTA
DRA. ROSA MARINA VERA TEVES

.....
PRIMER MIEMBRO
DR. ADOLFO RAFAEL BAPTISTA VELÁSQUEZ

.....
SEGUNDO MIEMBRO
DR. ANGEL BENITO MOGROVEJO FLORES

REPORTE DE SIMILITUD

5% Similitud general

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

Filtrado desde el informe

- Bibliografía
- Texto citado
- Coincidencias menores (menos de 15 palabras)

Fuentes principales

2%	Fuentes de Internet
0%	Publicaciones
5%	Trabajos entregados (trabajos del estudiante)

Marcas de integridad

N.º de alertas de integridad para revisión

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

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

METADATOS

Datos del autor		
Apellidos y Nombres	:	Juárez Chipana, Jacqueline
Tipo de Documento de Identidad	:	DNI
Número de Documento de Identidad	:	40486204
URL ORCID	:	https://orcid.org/009-001-0991-1842
Datos del Asesor		
Apellidos y Nombres	:	Mg. Villegas Sarmiento, Víctor Raúl
Tipo de Documento de Identidad	:	DNI
Número de Documento de Identidad	:	31031532
URL ORCID	:	https://orcid.org/0000-0003-2114-2932
Datos de la investigación		
Escuela	:	Posgrado
Maestría	:	Pedagogía en Educación Superior
Línea de Investigación	:	Gestión de la calidad del aprendizaje
Rango de los años en el que se realizó la investigación	:	Año 2023
Fuente de financiamiento	:	Financiado por la tesista
Porcentaje de similitud	:	5%
URL de OCDE	:	https://purl.org/peepo/ocde/ford#5.03.00

DEDICATORIA

Dedico el estudio a mis padres por su infinito amor, a mis hermanos y hermanas por su invalorable apoyo, a mis hijos por su comprensión a la hora de dedicarme a alcanzar mis metas y a todas aquellas personas que me dieron su aliento para lograr mi objetivo personal.

AGRADECIMIENTOS

Agradezco en primer lugar a Dios por permitirme vivir cada momento de alegría y tristeza, a mis padres por haberme dado vida y disfrutar la compañía familiar con mis hermanos e hijos, a los docentes de la UTEA por su apoyo constante, a mi Asesor Mg. Villegas Sarmiento, Víctor Raúl, por su constancia en los momentos de flaqueza y a todos mis familiares por su confianza y apoyo.

RESUMEN

El objetivo del estudio se basó en establecer la relación de los juegos con el desarrollo de habilidades sociales en niños de 5 años de la I.E. “Nelly Araujo Aguayo” de Abancay 2023. Para el cual se manejó la metodología tipo básica, de alcance correlacional, con enfoque cuantitativo y no experimental transeccional, bajo una población y muestra de 32 aprendientes alcanzada por el método no probabilístico y muestreo por conveniencia, manejando la técnica de la observación directa y el instrumento de la ficha de registro de datos observacionales para la captura de los datos. Logrando resultados, donde el 46.9% tuvieron nivel logrado en los juegos y el 50% que demostraron un nivel logrado en su desarrollo de sus habilidades sociales. Concluyendo que, la relación de los juegos es significativa positiva alta con el perfeccionamiento en su habilidades sociales en los infantes de cinco años de la I.E. “Nelly Araujo Aguayo” de Abancay 2023, asentadas en Rho de Spearman de 0.937 y un *p*-valor=0.000<0.01, especificando que cuanto mayor es el uso del juego en las actividades pedagógicas mayor será el desarrollo de las habilidades sociales en los infantes, toda vez que incorporar el juego en ambientes educativos no solo estimula la enseñanza aprendizaje, sino que beneficia el desarrollo de competencias sociales esenciales para su vida en sociedad.

Palabras clave: Juego, Habilidades sociales, cognitiva, cultural, emocional.

ABSTRACT

The objective of the study was based on establishing the relationship between games and the development of social skills in 5-year-old children from the I.E. "Nelly Araujo Aguayo" in Abancay 2023. For which the basic type methodology was used, correlational in scope, with a quantitative and non-experimental cross-sectional approach, under a population and sample of 32 learners reached by the non-probabilistic method and convenience sampling, handling the technique of direct observation and the instrument of the observational data registration form for data capture. Achieving results, where 46.9% had a level achieved in games and 50% demonstrated an achieved level in their development of their social skills. Concluding that, the relationship of games is high positive significant with the improvement of their social skills in five-year-old infants of the I.E. “Nelly Araujo Aguayo” from Abancay 2023, based on Spearman's Rho of 0.937 and a p-value=0.000<0.01, specifying that the greater the use of play in pedagogical activities, the greater the development of social skills in children, since incorporating play in educational environments not only stimulates teaching-learning, but also benefits the development of essential social skills for their life in society.

Key words: Games, Social skills, cognitive, cultural, emotional.

INDICE GENERAL

PORTADA i
ACTA DE SUSTENTACIÓN ii
REPORTE DE SIMILITUD iii
METADATOS iv
DEDICATORIA v
AGRADECIMIENTOS vi
RESUMEN vii
ABSTRACT viii
INDICE GENERAL ix
ÍNDICE DE TABLAS xii
ÍNDICE DE FIGURAS xiii
ÍNDICE DE ANEXOS xiv
INTRODUCCIÓN 15
CAPÍTULO I 17
ASPECTOS GENERALES 17
1.1 Planteamiento del problema 17
1.2 Formulación del problema 19
a. Problema general 19
b. Problemas específicos 19
1.3 Justificación de la investigación 20
a. Conveniencia de la investigación 20
b. Valor social de la investigación 20
c. Implicancias prácticas de la investigación 21
d. Valor teórico de la investigación 21
e. Utilidad metodológica de la investigación 22
1.4 Objetivos de la investigación 22

a. Objetivo general 22
b. Objetivos específicos 23
1.5 Delimitación de la investigación 23
a. Espacial 23
b. Temporal 23
1.6 Limitaciones de la investigación 23
CAPÍTULO II 24
MARCO TEÓRICO 24
2.1 Antecedentes de la investigación 24
a. Contexto internacional 24
b. Contexto nacional 25
c. Contexto regional y/o local 26
2.2 Bases teóricas 27
2.2.1 El juego 27
2.2.2 Habilidades sociales 32
2.3 Hipótesis 43
a. Hipótesis general 43
b. Hipótesis específicas 44
2.4 Variables 44
2.5 Operacionalización de variables e indicadores 45
2.6 Definición de términos básicos 47
CAPÍTULO III 49
MARCO METODOLÓGICO 49
3.1 Tipo y alcance de la investigación 49
3.2 Diseño de investigación 50
3.3 Población y muestra 51
3.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos 51
3.5 Validez y confiabilidad de los instrumentos 52

3.6 Técnicas de procesamiento de datos 53
CAPÍTULO IV 55
RESULTADOS 55
4.1 Del objetivo general 55
4.2. De los objetivos específicos 64
CAPÍTULO V 69
DISCUSIÓN 69
5.1 Sustentación consistente y coherente de la propuesta 69
5.2 Sustentación y descripción de hallazgos más relevante 70
5.3 Fundamentación critica comparada con las teorías existentes 71
5.4 Propósito de las implicancias del estudio 73
CONCLUSIONES 75
RECOMENDACIONES 77
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS 79
ANEXOS 85

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 Validación de los instrumentos de investigación..... 52
Tabla 2 Fiabilidad de instrumentos por alfa de Cronbach..... 53
Tabla 3 Los juegos en niños de 5 años, I.E. “Nelly Araujo Aguayo” 55
Tabla 4 Participación placentera en juegos en niños de 5, I.E. “Nelly Araujo Aguayo” 55
Tabla 5 Participación espontánea y voluntaria en juegos en niños de 5, I.E. “Nelly Araujo Aguayo”..... 57
Tabla 6 Participación activa en juegos en niños de 5 años, I.E. “Nelly Araujo Aguayo” 58
Tabla 7 Participación autotélica y relacional en juegos en niños de 5 años, I.E. “Nelly Araujo Aguayo”..... 59
Tabla 8 Desarrollo de las habilidades sociales en niños de 5 años, I.E. “Nelly Araujo Aguayo” 60
Tabla 9 Desarrollo cognitiva en niños de 5 años, I.E. “Nelly Araujo Aguayo” 61
Tabla 10 Desarrollo cultural en niños de 5 años, I.E. “Nelly Araujo Aguayo” 62
Tabla 11 Desarrollo emocional en niños de 5 años, I.E. “Nelly Araujo Aguayo” 63
Tabla 12 Prueba de normalidad de la variables juegos y las habilidades sociales 64
Tabla 13 Nivel de relación de los juegos con el desarrollo de las habilidades sociales en niños de 5 años, I.E. “Nelly Araujo Aguayo”..... 65
Tabla 14 Nivel de relación de los juegos con la dimensión cognitiva en niños de 5 años, I.E. “Nelly Araujo Aguayo”..... 66
Tabla 15 Análisis de correlación entre la variable los juegos y la dimensión cultural en niños de 5 años, I.E. “Nelly Araujo Aguayo”..... 67
Tabla 16 Nivel de relación de los juegos con la dimensión emocional en niños de 5 años, I.E. “Nelly Araujo Aguayo”..... 68

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1 Los juegos en niños de 5 años, I.E. “Nelly Araujo Aguayo” 55

Figura 2 Participación placentera en juegos en niños de 5, I.E. “Nelly Araujo Aguayo”56

Figura 3 Participación espontánea y voluntaria en juegos en niños de 5, I.E. “Nelly Araujo Aguayo” 57

Figura 4 Participación activa en juegos en niños de 5 años, I.E. “Nelly Araujo Aguayo” 58

Figura 5 Participación autotélica y relacional en juegos en niños de 5 años, I.E. “Nelly Araujo Aguayo” 59

Figura 6 Desarrollo de las habilidades sociales en niños de 5 años, I.E. “Nelly Araujo Aguayo” 60

Figura 7 Desarrollo porcentual cognitiva en niños de 5 años, I.E. “Nelly Araujo Aguayo” 61

Figura 8 Desarrollo cultural en niños de 5 años, I.E. “Nelly Araujo Aguayo” 62

Figura 9 Desarrollo emocional en niños de 5 años, I.E. “Nelly Araujo Aguayo” 63

ÍNDICE DE ANEXOS

Anexo 1. Matriz de consistencia 86

Anexo 2. Matriz de operacionalización de variables 87

Anexo 3. Instrumentos de recojo de información 89

Anexo 4. Análisis de fiabilidad de instrumentos 91

Anexo 5. Constancias de validación de instrumentos 92

Anexo 6. Declaración de autenticidad 94

Anexo 7. Autorización de consentimiento para realizar la investigación 95

INTRODUCCIÓN

En la actualidad uno de los retos que enfrenta cualquier país es la demanda que la sociedad impone para la educación de los niños por la falta de recursos que se asignan para el mantenimiento de los programas educativos existentes y que permitan brindar atención suficiente para cubrir las necesidades educativas y de mejoramiento de la calidad en este nivel. Uno de los grandes problemas que enfrentan gran parte de los países, así como el Perú, es el incremento de estudiantes en edad escolar con problemas emocionales, tanto así que se ha visto un crecimiento de estudiantes con problemas de agresividad, o con problemas personales que los han empujado a quitarse la vida, o en la mayoría de los casos, estudiantes que no se integran a la sociedad de manera adecuada.

En esa línea, en el país tal escenario no difiere en mucho de los otros países del mundo; donde se han realizado algunas mejoras, pero esta sigue siendo insuficiente para proporcionar a los infantes en sus primeras etapas una formación educativa de calidad. No es de desmerecer la labor que realizan los docentes del nivel inicial, sin embargo, es necesario mencionar que no es suficiente dejar en manos de un solo profesional la formación de un grupo numeroso de estudiantes que en sus primeras etapas de desarrollo requieren de la máxima atención, y si a esto sumamos la insuficiente preparación del personal educador de este nivel educativo se continua con el problema de falta de atención oportuna y adecuada a los niños. Por cuanto y considerando a que la actividad prioritaria del infante es el juego, y en vista de las características que tiene el juego en el desarrollo de diversas habilidades es fundamental tomar en cuenta como estrategia didáctica que permita el desarrollo de habilidades emocionales de los infantes, así como de habilidades sociales necesarias para su interacción social y psicológica con los demás.

Realidades que permiten sistematizar la investigación en cinco capítulos, partiendo de la descripción de la realidad problemática, la formulación de los problemas,

las respectivas justificaciones y delimitación, los objetivos; además del marco teórico, considerando a los antecedentes previos, las bases teóricas, las hipótesis del estudio y los términos conceptuales; así como del escenario metodológico: como tipo, nivel, enfoque y el diseño del estudio, la correspondiente población y muestra, además de la técnica e instrumento para el acopio de información; también los resultados hallados y la respectiva contrastación de hipótesis, además la discusión, para luego sostener de manera contundente y contener conclusiones y las recomendaciones pertinentes, y al final presentar la bibliografía y los correspondientes anexos que acreditan información que respaldan en desarrollo del estudio.

CAPÍTULO I

ASPECTOS GENERALES

1.1 Planteamiento del problema

Desde hace poco tiempo en los diferentes países del orbe, se ha tomado conciencia de la necesidad de atender educativamente al individuo desde las primeras etapas de su desarrollo, si bien esta atención ha mejorado en algunos aspectos, sin embargo, estas no pasan, en muchos casos, de ser una intención y carecen todavía de los recursos mínimos necesarios para brindar una atención de calidad y en algunos de los países denominados en vías de desarrollo este proceso o se ha detenido o está realizándose de manera lenta que los cambios que se están dando no son tan notorios por lo que los planteamientos establecidos todavía son desesperanzadores. Si algo positivo se rescata de estas propuestas son la influencia que se generado en los diferentes países generando cambios de políticas educativas, pero que en muchos de los casos se queda en el papel afectando a los niños quienes son los sujetos más vulnerables de esta sociedad.

Hasta el momento uno de los retos que enfrenta cualquier país es la demanda que la sociedad impone para la educación de los niños por la falta de recursos que se asignan para el mantenimiento de los programas educativos existentes y que permitan brindar atención suficiente para cubrir las necesidades educativas y de mejoramiento de la calidad en este nivel.

En el Perú, la situación no difiere en mucho de los otros países del mundo; se han realizado algunas mejoras, pero esta sigue siendo insuficiente para proporcionar una educación de calidad a los niños de los primeros ciclos educativos. El problema en el Perú no solo pasa por la falta de recursos e infraestructura adecuada, pasa también por la ausencia en las instituciones educativas de personal especializado que brinde atención integral a los niños, dejando todo el proceso de formación sólo en las manos de los profesionales de la educación. No se desmerece la labor que realizan los docentes del nivel inicial, sin embargo, es necesario mencionar que no

es suficiente dejar en manos de un solo profesional la formación de un grupo numeroso de estudiantes que en sus primeras etapas de desarrollo requieren de la máxima atención, y si a esto sumamos la insuficiente preparación del personal educador de este nivel educativos continuamos con el problema de falta de atención oportuna y adecuada a estos niños.

Uno de los grandes problemas que enfrentan gran parte de los países es el incremento de estudiantes en edad escolar con problemas emocionales, tanto así que se ha visto un crecimiento de estudiantes con problemas de agresividad, o con problemas personales que los han empujado a quitarse la vida, o en la mayoría de los casos, estudiantes que no se integran a la sociedad de manera adecuada; del análisis de estas situaciones, surgen las preguntas ¿Qué está pasando en nuestro sistema educativo?, ¿qué deficiencias tiene nuestro sistema que no está permitiendo que los estudiantes se desarrollen social y emocionalmente para su integración a la sociedad?; por lo que las respuestas pasan por mejorar nuestro sistema educativo en todos los niveles.

En la literatura pedagógica y psicológica, se insiste que las primeras etapas del desarrollo humano son fundamentales para el desempeño adecuado del futuro ciudadano, lo que significa que es necesario priorizar el nivel inicial, proporcionando en este nivel, al estudiante, las habilidades sociales necesarias para que este niño en el futuro sea un ciudadano útil, que promueva una ciudadanía democrática, y una convivencia fraterna; y a los docentes de este nivel, dotarle de las estrategias adecuadas y los recursos necesarios que le permitan lograr los propósitos educativos.

Considerando que la actividad prioritaria del infante es el juego, y en vista de las características que tiene el juego en el desarrollo de diversas habilidades es fundamental tomarlo en cuenta como estrategia didáctica que permita el desarrollo de habilidades emocionales de los infantes, así como de habilidades sociales necesarias para su interacción con los demás.

En la institución educativa considerada para el estudio, se ha observado en un contexto significativo de aprendientes de 0 a 5 años tienen serias dificultades de control emocional y dificultades en la comunicación, en muchos casos demuestran su agresividad, haciendo patente la falta de control en sus reacciones, en otros casos tienen temor para expresar sus necesidades, son poco comunicativos con los adultos o con personas que no son de su edad, también se muestran renuentes a respetar las reglas establecidas en el aula; sin embargo en los espacios de juego, como los recreos, se observa que si sueltan sus emociones, se desenvuelven libremente, y tienen una comunicación fraterna; cuando juegan en grupos de igual manera, tienen trato amable, solo en raras oportunidades se observan situaciones conflictivas, es más cuando estas se dan suelen solucionarlo rápidamente entre ellos; estas situaciones son precisamente, las que motivaron a llevar a cabo esta investigación en el nivel inicial.

1.2 Formulación del problema

a. Problema general

¿De qué manera los juegos se relación con el desarrollo de habilidades sociales en niños de 5 años de la I.E. “Nelly Araujo Aguayo” de Abancay 2023?

b. Problemas específicos

- ¿Cuál es el nivel de relación del juego con la dimensión cognitiva del desarrollo de habilidades sociales en niños de 5 años de la I.E. “Nelly Araujo Aguayo” de Abancay 2023?
- ¿Cuál es el nivel de relación del juego con la dimensión cultural del desarrollo de habilidades sociales en niños de 5 años de la I.E. “Nelly Araujo Aguayo” de Abancay 2023?

- ¿Cuál es el nivel de relación del juego con la dimensión emocional del desarrollo de habilidades sociales en niños de 5 años de la I.E. “Nelly Araujo Aguayo” de Abancay 2023?

1.3 Justificación de la investigación

a. Conveniencia de la investigación

Fue conveniente la ejecución del estudio, la misma partió de las fuentes teóricas y científicas sobre las variables problemáticas que permitieron comprender su comportamiento en su entorno natural, y alcanzar datos que aportan significativamente al campo de la educación infantil y al desarrollo socioemocional de los niños. Toda vez, que en la etapa crucial como lo es la primera infancia, las actitudes y habilidades sociales componen un eje trascendental para el apropiado desenvolvimiento en contextos escolares y familiares. Por cuanto al identificar la relación de las variables problemáticas, permite diseñar acciones para generar conocimientos aplicables en la práctica pedagógica, que favorezcan una enseñanza más lúdica, afectiva y oportuna, así como brindar una respuesta a la gran necesidad actual de los profesores y progenitores de contar con estrategias didácticas que promuevan la interacción, la cooperación, la empatía, el respeto por las normas y la resolución de conflictos desde edades tempranas.

b. Valor social de la investigación

La contribución del estudio es de relevancia en una sociedad donde cada vez se ve reflejado y se evidencian más dificultades en la interacción social, inclusive desde la infancia, de donde el estudio permitió observar la capacidad e impactar positivamente en el entorno educativo de la zona de influencia, así como familiar y comunitario de los niños en etapa preescolar, al llegar a demostrar cómo el juego se encuentra asociado e influye en el desarrollo de habilidades sociales, ofreciendo una vía concreta para fortalecer la convivencia, la empatía, la

cooperación y la comunicación entre los niños desde edades tempranas, además de promover actividades lúdicas con la finalidad formativa para prevenir problemas como la agresividad, el aislamiento o la falta de tolerancia, etc.; acciones que trasciende el ámbito académico, al generar beneficios tangibles para el bienestar colectivo y consolidación de una comunidad enteramente inclusiva, colaborativa y respetuosa desde la base: la infancia.

c. Implicancias prácticas de la investigación

La investigación proporciona herramientas útiles y aplicables para los diversos actores educativos de la entidad objeto de estudio, promoviendo prácticas pedagógicas y familiares más oportunas, eficaces y efectivas, centradas en su bienestar y formación completa de los infantes. Por cuanto a partir de los resultados hallados se observaron importantes implicancias prácticas dentro del contexto educativo, familiar y comunitario, en vista que proporciona orientaciones concretas para fortalecer el incremento de las destrezas en infantes de inicial por intermedio del uso intencionado de cada juego, así como guiar al profesor de educación inicial en la planificación de las diferentes actividades lúdicas que no sólo fomenten el aprendizaje, sino mejorar el clima en el salón y mejorar la convivencia escolar desde edades tempranas, además de favorecer la formación de nexos afectivos sólidos y el perfeccionamiento de conductas prosociales en los niños, adaptando metodologías que integren el juego como técnica pedagógica principal para el desarrollo social y emocional del infante.

d. Valor teórico de la investigación

Las evidencias del valor teórico, se fundamenta en la significativa contribución a la mejora del contexto conceptual que sustenta el alcance e importancia del juego en el desarrollo de los niños de 05 años, especialmente en lo que respecta a sus habilidades sociales. Al indagar y sistematizar el nivel de relación entre el juego y competencias en los infantes, tales como la empatía, el

trabajo en equipo, comunicación y resolver las contingencias, donde la investigación bajo las variables estudiadas, ayudo a clarificar conceptos, establecer relaciones teóricas y generar modelos explicativos que pueden ser aplicados o adaptados a diversas realidades educativas, la mismas que contribuyeron a incrementar las bases teóricas de los fenómenos investigados enfocados en la educación inicial, y proporcionar cimientos conceptuales que servirán como base para futuros estudios en escenarios similares o con otros grupos etarios.

e. Utilidad metodológica de la investigación

Se centra y encuentra sostenida en su aplicabilidad oportuna desde un enfoque sistemático que servirá de modelo para futuras investigaciones en la esfera de la educación inicial y el desarrollo infantil, para los cuales se emplearon técnicas observacionales, instrumentos cuantitativos, y estrategias didácticas enfocadas en el juego, las que permitieron la identificación, categorización y evaluación de las destrezas sociales en infantes de inicial, lo que simboliza una contribución relevante para investigadores, docentes y especialistas en educación infantil. Toda vez, que el diseño metodológico manejado permitió establecer las relaciones existentes entre las variables problemáticas y las conductas observables, enriqueciendo el tratamiento, manejo y la toma de decisiones de resultados, y aporta rigurosidad, coherencia y pertinencia del impacto del juego en el desarrollo socioemocional infantil. Por cuanto la investigación no solo proporciona e incrementa conocimiento nuevos, sino que además proporciona un referente metodológico efectivo para investigaciones futuros que indaguen los fenómenos investigados en el contexto de la infancia y la educación.

1.4 Objetivos de la investigación

a. Objetivo general

Establecer la relación de los juegos con el desarrollo de habilidades sociales en niños de 5 años de la I.E. “Nelly Araujo Aguayo” de Abancay 2023.

b. Objetivos específicos

- Identificar el nivel de relación del juego con la dimensión cognitiva del desarrollo de habilidades sociales en niños de 5 años de la I.E. “Nelly Araujo Aguayo” de Abancay 2023.
- Determinar el nivel de relación del juego con la dimensión cultural del desarrollo de habilidades sociales en niños de 5 años de la I.E. “Nelly Araujo Aguayo” de Abancay 2023?
- Evaluar el nivel de relación del juego con la dimensión emocional del desarrollo de habilidades sociales en niños de 5 años de la I.E. “Nelly Araujo Aguayo” de Abancay 2023.

1.5 Delimitación de la investigación

a. Espacial

El contexto geográfico se concentró en la institución educativa del nivel inicial “Nelly Araujo Aguayo”, ubicada en el populoso Centro Poblado Menor de las Américas, ciudad de Abancay, departamento Apurímac.

b. Temporal

La ejecución de la investigación tuvo inicio en marzo del 2023 y culminó en diciembre del 2023.

1.6 Limitaciones de la investigación

Se encuentran enmarcados en la presencia de ciertos inconvenientes que se presentaron durante la ejecución de la investigación, las mismas que fueron superados satisfactoriamente, no siendo elementos para el no logro y la resolución de los problemas de estudio, tales como: la falta de madurez de las unidades de análisis participantes, la escaza información sobre los antecedentes previos desarrollados sobre las variables problemáticas.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1 Antecedentes de la investigación

a. Contexto internacional

Samper y Muñoz (2019), en el estudio cuyo el objetivo; identificar qué importancia tiene el juego en los procesos de mejoramiento de las habilidades de socialización en los niños. Asentada en la metodología de enfoque cualitativo. De los resultados hallados se puntualizan que los juegos cooperativos si favorecen el desarrollo de condiciones particulares: la escucha, empatía, comunicación asertiva. Concluyendo que, el juego es estrategia vital para que el niño se empodere y tome conciencia de que las reglas y las normas son importantes en el grupo, además, el juego social promueve en los niños la práctica del buen trato, el respeto y la adquisición de valores, la crítica solidaria y constructiva.

De otra parte, considerando el estudio de Olejua et al. (2022), cuyo objetivo fue, diseñar una estrategia didáctica que posibilite el desarrollo de habilidades sociales en los estudiantes de una escuela del ámbito rural en la localidad de Tanacuta. Con una metodología de enfoque cualitativo, tipo exploratorio analítico. Concluyendo que, la recreación es un mecanismo sustancial para el mejoramiento social de infantes, posee elementos didácticos que favorecen el fortalecimiento de aspectos socio emocionales que son descuidados en la construcción formativa, es muy importante el diseño del juego como estrategia pedagógica las cuales deben responder a los intereses y necesidades de aprendizaje de los estudiantes.

En la investigación de Monteros (2023), con el objetivo de realizar un análisis de la incidencia del juego en el desarrollo de las habilidades sociales en niños de una escuela. Aplicando la metodología de enfoque mixto, tipo descriptivo correlacional, diseño estudio de campo y documental. Llegando a las conclusiones que, los niños si demuestran tener un nivel regular de desarrollo de sus

habilidades sociales destacándose en las aulas la convivencia en un ambiente armonioso donde prima la comunicación y la resolución de problemas de manera cooperativa; en los tipos de juegos que emplean los docentes se observó que se prioriza los juegos simbólicos, los sensoriales y los funcionales, que son fundamentales para el desarrollo de las habilidades sociales; además del análisis inferencial se concluye que existe una correlación positiva moderada entre el juego y el desarrollo de las habilidades sociales, lo que redunda en un buen rendimiento académico.

Por su parte Ylarragorry (2018), en su estudio con el objetivo, evaluar los juegos cooperativos que promueven el desempeño de las habilidades sociales en infantes de 8-9 años. La metodología de enfoque cuantitativo. Donde los resultados especificaron cambios que se producen e identificando cuáles son esas habilidades sociales. Concluyendo que, los infantes de 8-9 años poseen conductas sociales: las asertivas, estas sustituyeron a las conductas agresivas debido al uso de juegos cooperativos, lo que significa que los mismos si benefician al mejoramiento de sus destrezas sociales.

b. Contexto nacional

En virtud a la investigación de Cruz y Leyva (2020), donde el objetivo perseguido fue, determinar el nivel de asociación entre las variables habilidades sociales y los juegos cooperativos. Con una metodología nivel descriptivo correlacional, con diseño no experimental de corte transversal. Cuyos resultados se remarcan en el desarrollo de las habilidades sociales del 59% de los niños bajo un nivel de logrado, en las dimensiones participación y diversión del 52% y el 48% alcanzan el nivel de logro, y las dimensiones de cooperación y aceptación del 63% y el 55% se quedan en nivel de proceso. Concluyendo que, la asociación es positiva alta del juego con el mejoramiento de las destrezas sociales.

Por su parte Montalvo (2019), en la investigación con el objetivo determinar cuáles son los niveles de desarrollo de las habilidades sociales en niños de 5 años

de una institución educativa de nivel inicial, Manejando la metodología básica, no experimental y de alcance descriptivo. Llegando a resultados del 20% de los niños que presentan niveles bajos para alcanzar con mayor rapidez sus habilidades para relacionarse y para interactuar en los trabajos cooperativos, así mismo la dimensión expresión de emociones el nivel alcanzado por la mayoría es bajo siendo un indicador la incomodidad que sienten al recibir cumplidos de los demás. Concluyendo que, gran parte de los aprendientes alcanzan nivel regular en sus respectivas habilidades sociales.

Manyavilca (2018), planteo el objetivo determinar cómo el juego cooperativo desarrolla las habilidades sociales en estudiantes de 3 años de una institución educativa. La metodología cuantitativa, descriptiva y no experimental. Generando conclusiones que, los juegos cooperativos más empleados en infantes para el progreso de sus respectivas destrezas sociales son los juegos grupales; mientras que las habilidades que mejor se desarrollan a través de las recreaciones cooperativas son las pericias sociales que favorecen la construcción de un clima adecuado y la regulación emocional, la empatía y el pensamiento positivo en los estudiantes.

c. Contexto regional y/o local

Considerando a la investigación ejecutada por Ccarhuas (2021), donde el objetivo fue determinar la influencia del juego simbólico en el desarrollo de las habilidades sociales básicas en los infantes de 4 años. Con una metodología tipo básico, nivel descriptivo correlacional y el método hipotético deductivo, con diseño no experimental. Concluyendo que, si existe una relación considerable entre el juego simbólico y el desarrollo de las habilidades sociales afirmándose que a través del juego simbólico se logra alcanzar niveles adecuados de desarrollo de las habilidades de socialización de los niños, además se determinó que, existe una relación negativa entre la dimensión simbolizar con el fortalecimiento de las destrezas sociales.

En el estudio de Kcacha y Rojas (2021), el objetivo fue experimentar como los juegos tradicionales contribuyen en el desarrollo de las habilidades sociales en los niños que se encuentran en los estudios iniciales. Aplicando una metodología aplicada, explicativo y pre experimental. Cuyos resultados muestran a un 82% de infantes con nivel bajo en la prueba de pre test, luego se revertió a un 88% con niveles altos en sus destrezas sociales. Concluyendo que, las recreaciones habituales si contribuyen positivamente en el progreso de las pericias sociales.

Finalmente, Alarcón (2019), planteo como objetivo en su estudio determinar la influencia que tiene el juego en el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de 3 años de una institución educativa de nivel inicial. Utilizando la metodología de nivel descriptivo, diseño no experimental transversal correlacional. Llegando a la conclusiones que, existe una incidencia del juego en el progreso óptimo de la motricidad gruesa, sobre todo en las dimensiones como el ejercicio psicomotor; también se determinó que existe un efecto evidente de la evolución del aprendizaje en la implementación de juegos en los infantes con 3 años.

2.2 Bases teóricas

2.2.1 El juego

Para Edutechnia (2025), el juego “es una actividad mental y física que favorece el desarrollo de los niños de una manera integral y armónica”.

El juego “es una actividad fundamental para el desarrollo de las personas, vinculada con el apego, las relaciones con los pares y el aprendizaje de habilidades” (Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia [UNICEF], 2016).

Así mismo Viciana y Conde (2002), afirma que el juego “es una manera sustancial de expresión, comunicación y herramienta preferido para el progreso cognitivo, motor, sexual, afectivo y social.

De acuerdo a Huizinga (1972), el juego “es una acción o actividad voluntaria realizada dentro de ciertos límites fijados en el tiempo y el espacio, bajo determinadas reglas aceptadas autónomamente, siendo indispensables bajo el

acompañamiento emocional de júbilo, tensión y consciente de ser parte de su vida actual".

2.2.1.1 El juego en los niños.

Cuando de jugar se trata, los niños demuestran el mayor entusiasmo en participar que los adultos, ellos viven el juego y se apropian de ella, se internalizan las reglas que establecen de modo propio, reglas que no están escritas, pero que si se proponen en forma silenciosa y saben que deben cumplirlas. Los juegos son parte del quehacer diario de los niños, "en el juego se expresan las aspiraciones de invención de competición, de comunicación o de destrucción. Los jugadores componen una sociedad infantil con su código de valores, sus ritos y sus símbolos" (Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura [UNESCO], 1980, p.24).

En el juego el niño encuentra el espacio necesario para desarrollar distintas habilidades y es el espacio donde se puede distinguir las potencialidades que el niño trae consigo; durante el juego, el niño vuelca toda su concentración, sus ideas fluyen para crear, imaginar, indagar; implicando que el juego, por antonomasia en el niño, es la actividad adecuada para promover el desarrollo de capacidades. Mavilo (2012), al respecto menciona que "el juego proporciona a los infantes la libertad de llegar a construir, convertir, y reinventar un contexto posible, en los cuales se integran el pensamiento, la fantasía, imaginación y acción". A través del juego los niños no solo se desarrollan físicamente, también se desarrollan cognitivamente y socialmente. Actualmente el juego "son acciones adaptativas personales del escenario y proceso de inmadurez y dependencia infantil, en dicho proceso el infante logran desarrollar capacidades cognitivas, físicas y sociales fundamentales para su vida adulta" (Papalia y colaboradores, 2009, p. 340).

Durante la niñez, la actividad innata del infante es el juego, según el niño va desarrollándose biológica y psicológicamente, los juegos van a ir

evolucionando en variedad y estilo, en casa inician jugando sólo, pero según va creciendo su espacio de desarrollo, los niños se asociarán para buscar en el juego maneras de hacer vida en sociedad: De donde, a lo largo de su crecimiento del infante, el juego se convierte más social, siendo más participativo y solidario, toda vez que al inicio el infante juega solo, luego disfrutan en el contexto con otros y al final se encuentran jugando juntos" (Papalia y colaboradores, 2009). La labor del adulto y del maestro no es privarlos del juego y prohibirles a realizar sus actividades lúdicas, sino mediar para que estos juegos tengan funcionalidad y propósitos de aprendizaje.

Con el juego los niños despliegan sus iniciativas, son independientes y actúan de acuerdo a sus necesidades y son ellos mismos, logran tener aprendizajes significativos y logran cambios cualitativos en sus relaciones interpersonales, por lo tanto, la etapa infantil de la persona no se puede concebir sin juego y esta es su principal actividad.

2.2.1.2 Características del juego.

La mayoría de los autores expresa que el juego es una actividad inherente al hombre, surge de manera natural; en los niños, los juegos son utilizados para relacionarse entre ellos, con los mayores y con el medio que los rodea, aprenden a través del juego a desenvolverse y comprender el mundo que les rodea, al explorarlo y descubrir las características del entorno; lo utilizan para comunicarse con los adultos y para desarrollar su personalidad y diversas habilidades entre ellas las sociales.

Según Narro (2012), los juegos presentan diversas características, sin embargo, se destaca las siguientes:

- Es libre y voluntario: el niño elige el juego de acuerdo a su motivación e interés.
- Es universal e innato: todos los niños juegan y siempre ha sido de esa forma.

- Es fuente de satisfacción: el juego es diversión y entretenimiento y despierta toda la atención del niño.
- Implica actividad: sobre todo en la infancia.
- Permite al niño afirmarse: a través del juego se buscan soluciones a los conflictos.
- Favorece la socialización: por ser una actividad de interacción permanente entre personas.
- Potencia el desarrollo integral: mejora el crecimiento y fortalecimiento de las destrezas motoras, cognitivas emocionales y sociales.
- Muestra la etapa evolutiva del niño: en el juego se observa cómo se está desarrollando el niño y sus dificultades.
- No es indispensable el juguete en el juego: se puede prescindir de ella.

2.2.1.3 Clasificación de los juegos.

Se clasifican de diferentes formas (Díaz, 1993 citado por Mauren y Monge, 2001), quienes destacan los siguientes tipos:

- **Sensoriales:** desarrollan los sentidos de la persona; son juegos pasivos y predominan un sentido más que los otros.
- **Motrices:** lograra la madurez y el desarrollo de los movimiento del infante.
- **Desarrollo anatómico:** desarrollan los músculos y la articulación en los niños.
- **Juegos organizados:** refuerzan el canal emocional y social del niño.
- **Juegos predeportivos:** desarrollan pericias puntuales en distintos deportes.
- **Juegos deportivos:** desarrollan las bases y las reglas de la práctica de un deporte y prepararlos para ser competitivos.

Por otra parte Lopez (1996), clasifica el juego en dos segmentos, primero de acuerdo a los espacios que se emplean en los ambientes escolares, siendo:

- **Juegos de interior:** se desarrollan dentro de las aulas o en ambientes cerrados, pueden ser:
    - **Juegos de interior – habilidades motoras:** cuyo propósito es trabajar con el cuerpo mejorando la percepción del entorno.
    - **Juegos del interior – desarrollo cognitivo:** presenta desafíos mentales que estimulan la imaginación y el lenguaje
- **Juegos de exterior:** se realizan en zonas como el gimnasio, las canchas y los patios.
    - **Juegos de exterior – exigencia física baja:** desarrollan habilidades específicas como la puntería, el equilibrio, la coordinación entre otras, se emplean como calentamiento.
    - **Juegos de exterior – exigencia física alta:** presentan desafíos complejos que exigen mayor esfuerzo y se realizan por etapas.

Y segundo, de acuerdo a su capacidad de ejecución, se distinguen, en:

- **Juego psicomotor:** fortalece las destrezas motoras por intermedio del movimiento y la práctica corporal activa.
- **Juegos cognitivos:** desarrolla la capacidad intelectual. Son de este tipo los juegos de experimentación, los de aplicación y fabricación, de vigilancia y exposición, etc.
- **Juegos sociales:** desarrollan en grupos y favorecen las relaciones sociales y la integración. En este tipo de juegos se tiene, los expresivos, los de reglas, afectivos y los juegos cooperativos (Lopez, 1996).

2.2.1.4 Importancia del juego.

De acuerdo a las manifestaciones de Pérez (2021), en los más pequeños, el aprendizaje se incentiva de mejor manera por medio de las actividades juegos lúdicos, las que generan la adquisición de destrezas que mejoran el desenvolvimiento en equipo y fortalecen el ingenio, y el descubrimiento; siendo de importante por: a) contribuye a que los infantes establezcan y mejoren los

lazos afectivos, b) desarrollo adecuado del contexto físico del infante, c) crecimientos mental y sensorial, d) fortalecimiento de los escenario afectivos del infante, e) innovación e invención del niño, f) proporcionar al infante la ocasión de jugar, y g) participar junto al infante en cada juego (Pérez, 2021).

2.2.1.5 Dimensiones del juego.

Entre las dimensiones consideradas por Cagigal (1981), las que se son manejadas por diferentes autores y que son fundamentales en la ejecución de los juegos, siendo estas dimensiones:

- **Placentero:** divertido y entretenido, que permite que el infante se mantenga motivado para una atención permanente en la actividad que desarrolla.
- **Espontaneo y Voluntario: l**a participación del niño tiene una motivación intrínseca, no requiere de exigencias externas, el interés nace por la necesidad de estar en actividad y en el deseo de interactuar con los demás o con el medio.
- **Autotélico y relacional con otras actividades:** el juego tiene una finalidad, sobre todo si es estructurado con propósitos educativos, además implica la ejecución de otras actividades que no son propias del juego, así: la solución de problemas, creatividad, establecimiento de normas.
- **Participación activa:** el juego es una actividad dinámica sea mental o corporal y exige el involucramiento del niño en esas actividades, aun cuando por naturaleza la mayoría de los niños son activos físicamente.

2.2.2 Habilidades sociales

"Es el cúmulo de estrategias y capacidades conductuales para afrontar de manera eficiente los escenarios sociales que les permita alcanzar respuestas oportunas para cada individuo y así como para el contexto donde se desempeña" (NeuronUP [NUP], 2022).

Según, Unobravo (2023), las habilidades sociales (HS) “son aquellas destrezas que ayudan a la comunicación, asociación e interacción afectiva y conveniente con los demás individuos”

La Universidad Europea (UE 2025), manifiestan que las HS “es la agrupación de conductas que todo individuo maneja en sus interacciones cotidianas que les permite reflejar sentimientos, opiniones y deseos en relación a los demás, mejorando las interacciones oportunas y satisfactorias para resolver contingencias, eliminar imprevistos y mejorar significativamente los lazos afectuosos.

Así mismo, las HS son todas las conductas asimiladas y adquiridas durante la vida en sociedad, sean estas internas o visibles, así como verbales o no verbales las que todo individuo las pone en práctica en cada una de sus interacciones conscientemente o no conscientemente bajo ciertos valores y disposiciones sociales (Lozano y colaboradores, 2013).

2.2.2.1 Teoría de las habilidades sociales.

En consideración a la teoría de las necesidades de Maslow, todo individuo es socialmente activo a lo largo de su vida, desde sus primeros años siente la necesidad de desarrollarse dentro de un grupo social, eso lo motiva a desarrollar habilidades que le permita integrarse al grupo del entorno; al respecto Gaviria et al. (2019), manifiestan que las personas para adaptarse a los diferentes ambientes que encuentran en su vida a través de la integración en los grupos de interacción directa, en vista de que para las personas el grupo significa apoyo social y vínculos con las personas que son parte del grupo; significa que, para las personas es una necesidad ser parte de una grupo social. En se sentido Reeve (2009), manifiesta que las personas adquieren las necesidades sociales por medio de la experiencia, por el desarrollo y por los mismos propósitos de socialización y estas necesidades surgen desde

tempranas edades y son las que potencian las emocionales y las conductas por los deseos de satisfacerlas.

En la clasificación de la motivación y las necesidades propuesta por Maslow, Madero (2022), expresa que los hombres tienen 5 niveles de necesidades, los que busca ser satisfechos, estos cinco niveles son: fisiológicos, de seguridad, sociales, de autoestima y reconocimiento y de autorrealización; analizando la tercera escala, esta hace referencia a la necesidad de pertenencia, la que realiza la persona con el propósito de relacionarse con otras personas que se encuentran en su entorno, en quienes busca afecto, interacción y aceptación, entablar lazos de amistad y una identidad que lo hace parte del grupo. De acuerdo con Elizalde et al. (2006), para Maslow, la satisfacción de las necesidades y las motivaciones impulsan a las personas para que desarrollen su personalidad y así logren desenvolverse adecuadamente en los diferentes ámbitos, su insatisfacción tiene consecuencias negativas, generando estados frustrantes y de egoísmos, por ello es importante que desde corta edad se pueda desarrollar las respectivas destrezas sociales.

2.2.2.2 Tipos de habilidades sociales.

De las aportaciones realizadas por NeuronUP (2022), son dos los tipos que se reflejan:

- Habilidades sociales básicas: utilizada en la vida cotidiana, permitiendo interrelacionarse de forma satisfactoria diariamente, permitiendo a) llegar a escuchar dinámicamente, b) originar una charla, c) precisar una interrogante, d) brindar el agradecimiento respectivo, e) manifestarse y manifestar a los demás, y f) generar encuentros (NeuronUP [NUP], 2022; Unobravo, 2023).
- Las habilidades sociales complejas: comprende la interacción y administración de eventos dificultosos entre individuos, a saber: a) la

empatía, b) la asertividad, c) la inteligencia emocional, d) la capacidad de escuchar, e) la capacidad de manifestar emociones y sentimientos, f) la capacidad de precisar problemas y encontrar soluciones, g) la capacidad de negociación, h) el enunciado emocional, i) la capacidad de llegar a disculparse, y j) el reconocimiento y la defensa propia de sus derechos y de los otros (NeuronUP [NUP], 2022)

2.2.2.3 Las habilidades sociales y vida en sociedad.

Una frase que es empleada con frecuencia y expresa en pocos términos una necesidad de todo ser humano es: el hombre es por naturaleza un ser social; frase corta que explica porque el hombre busca vivir en grupos, convivir con otros iguales, de allí surge toda construcción que el ser humano ha realizado para vivir en grupos formando la familia, las comunidades, las poblaciones llegando a las grandes urbes que congrega un número grande pero finito de personas; pero algo que caracteriza a todo grupo humano, es que en su convivencia se establecen normas las cuales nacen por la necesidad de vivir en armonía, dentro de las normas se establecen también criterios de interacción o las relaciones interpersonales, pero hay otras que surgen por la necesidad humana de interactuar unos con otros y son propios en cada persona.

Como en todo grupo social hay muchos individuos que tienen dificultades para relacionarse de forma constructiva con los otros, hay personas que son muy dóciles y permisivos, otros que son agresivos, hay también personas intransigentes y los hay de los que son poco comunicativos, es decir tienen déficit para manifestar algunas maneras de relacionarse o de conducirse en el grupo, en la familia o en sus labores. Estas formas de saber o no saber interactuar en los grupos sociales se denominan habilidades sociales y en la literatura relacionada al tema, los autores están de acuerdo en el sentido de que ser socialmente hábil se aprende y este aprendizaje se realiza desde la

infancia, es más, es determinante para el futuro el lograr estos aprendizajes en las primeras etapas del desarrollo humano.

No cabe duda de que las habilidades sociales se aprenden en la sociedad, probablemente la duda queda sobre en qué momento de la vida las aprendemos, lo que sí se puede afirmar es que la familia es el espacio donde se dan los primeros intercambios sociales y afectivos y esto influye en el futuro comportamiento social del individuo, lo mismo ocurre en las primeras instituciones educativas donde ingresan los niños, las investigaciones realizadas demuestran que las habilidades sociales aprendidas en la infancia determinan el futuro social del individuo.

2.2.2.4 Importancia de las habilidades sociales.

Toda HS le permite a cada infante interactuar de forma real y positiva con su entorno, las mismas le permiten aprender y comprender sobre resolución de conflictos, desarrollo de empatía o mejorar la autoestima, por cuanto las HS son importantes socialmente en sus vidas de todo individuo (Roca, 2014), señalando:

- Las relaciones interpersonales son la fuente más importante fuente de bienestar como también de estrés y malestar cuando hay déficit de habilidades sociales.
- Ser hábiles socialmente; mejora el bienestar de todo individuo, contribuyendo a la satisfacción y alegría individual.
- La carencia de destrezas sociales; conduce a demostrar estados negativas de desmotivación, frustración, cólera y emociones no atendidos y rechazados.
- Conservar asociaciones agradables con los demás; fortalece el progreso y la conservación de la autoestima saludable (Roca, 2014).

2.2.2.5 Características de las habilidades sociales.

Existen características sustanciales de las HS (Rosales et al., 2013), siendo las siguientes:

- Las HS, se pueden aprender y no son cualidades netamente hereditarias.
- Siempre se da en un contexto interpersonal, es decir al menos entre dos personas.
- Generan satisfacción y éxito cuando se desarrollan más habilidades sociales.
- Son influenciadas por como los demás actúan con el individuo.
- Requieren de fines y objetivos para motivar y adquirir las habilidades sociales.
- Son de naturaleza diferenciada, es decir pueden ser observables o no observables, conscientes o inconscientes.
- Las habilidades sociales dependen de la situación en la que se desarrollan, es decir cada habilidad surgen en el contexto o con quienes se interactúa.

2.2.2.6 Componentes de las habilidades sociales.

A partir de los aportes de Unobravo (2023), los componentes que forman y transmiten expresiones efectivas en los individuos, se pueden presentar a:

- Los cognitivos; siendo: la autoconciencia, toma de perspectivas, y evaluación social (Unobravo, 2023, párr.1).
- Los conductuales; sostiene: la comunicación verbal, comunicación no verbal, destrezas de escucha, y asertividad.
- Componentes fisiológicos; constituyen: la regulación emocional, y las respuestas de estrés (Unobravo, 2023, párr. 1).
- Los no verbales; alberga: el contacto visual, las expresiones faciales, y el lenguaje corporal,

- Los verbales; considera: al tono de voz, la claridad, y el feedback verbal (Unobravo, 2023, párr. 1).

2.2.2.7 Las habilidades sociales en los niños.

Las habilidades sociales fundamentales que desarrollan los niños en las etapas de su vida escolar, de acuerdo con Lacunza y Contini (2011), son las siguientes:

- **La interacción:** son las formas como los niños entienden y construyen las reglas, como comprenden las emociones, la comprensión del sentido cooperativo, entre otros, siendo el juego fundamental para poder asimilar la vida social transitando el niño de un juego en solitario a otro en los cuales hay interacción y donde los roles, la simbolización permite que el niño supere el problema de egocentrismo.
- **La regulación emocional:** recurso para la integración de los niños en los grupos sociales, a través de esta habilidad comprenden las situaciones del entorno social y adecuarse a la situación para ser aceptado.
- **Habilidades comunicativas:** la comunicación en los niños es fundamental para poder establecer relaciones de amigabilidad con sus pares, coadyuvando en su autodefinición a partir de las relaciones que establece con los otros, en los inicios la comunicación es gestual a través de una sonrisa, le saludan, le prestan un juguete.

2.2.2.8 Las competencias sociales en el sistema educativo peruano.

Las CS permiten a los individuos “a la integración de diversas destrezas con la finalidad de lograr un resultado concreto en un escenario particular, con responsabilidad ética y de manera adecuada” (Ministerio de Educación del Perú [MINEDU], 2016, p.28).

El sistema educativo peruano, desde hace poco más de 10 años adopta el enfoque educativo por competencias, implicando que el estudiante más que aprender conocimientos debe desarrollar de manera integral capacidades,

actitudes y conocimientos funcionales. Dentro de las competencias que todo estudiante debe desarrollar en todo el periodo escolar de la educación básica regular, está consideradas diversas competencias, muchas de ellas relacionadas implícitamente con las habilidades sociales, dado que dentro de los perfiles que todo estudiante debe alcanzar al concluir su educación básica, están considerado aspectos sociales de convivencia, así se expresa en la interpretación de uno de los perfiles (MINEDU, 2016, p. 14).

Por cuanto, para que el estudiante alcance este y otros perfiles, requiere de aprender habilidades sociales, debido a ello el Currículo Nacional de Educación Básica (CNEB) considera capacidades específicas insertadas dentro de un área curricular que permite que el estudiante logre desarrollar estas habilidades sociales para su integración plena a la sociedad; así tenemos la competencia “convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común” dentro del contexto social individual, esta competencia incluye el mejoramiento de capacidades que se concatenan con la transformación de las destrezas sociales (Ministerio de Educación del Perú [MINEDU], 2017), como:

- Interactúa con todas las personas.
- Interviene en actividades que fortalecen la convivencia.
- Elabora disposiciones y propone alianzas.
- Delibera sobre asuntos públicos
- Maneja conflictos de manera constructiva

En el nivel inicial se busca movilizar las tres primeras capacidades anteriormente mencionadas. Para sostener se formula la interrogante ¿qué relación tienen las habilidades sociales con las competencias?, y entre las respuestas se manifiestan, que actualmente en psicología se escribe bastante sobre la mejora de competencias lo que implica el progreso de las destrezas sociales a treves de movilizaciones de las capacidades, así se tiene Lozano et al. (2014), quienes indican “la competencia social en general y las habilidades

sociales en particular, como cualquier otra competencia humana puede mejorar a través de un proceso de entrenamiento y aprendizaje adecuado" (p. 49). Mientras que Rosales et al. (2013), afirman que, el adiestramiento en las destrezas sociales, desarrolla capacidades como:

- Manifestar los sentimientos y deseos individuales sin que afectar a los demás.
- Proteger los derechos de uno y respetar los ajenos.
- Sostener la personalidad propia.
- Transmitir educación y respeto a los demás.
- Tomar en cuenta el pensamiento de otros y comprender su percepción.
- Ostentar una opinión personalizada (Rosales y colaboradores, 2013).

2.2.2.9 Dimensiones de las habilidades sociales.

Las HS de las personas se encuentra constituido por significativas dimensiones, para Lozano et al. (2013), son tres:

- **Dimensión cognitiva:** hace referencia al conocimiento por parte de la persona de las conductas, comportamientos o habilidades con las cuales debe interactuar de acuerdo a la situación. Las personas aprenden aquellas cosas que debemos y no debemos realizar en nuestras relaciones con otros, lo que implica una apropiación de determinadas habilidades sociales y de identificación de lo que es correcto o incorrecto.
- **Dimensión cultural:** son el conjunto de normas, valores morales, reglas y otros que predominan en cada contexto o cultura, de acuerdo a los cuales una conducta o comportamiento puede resultar ser aceptada o rechazada. Cada contexto social, establece sus normas que permite que todos los miembros del grupo puedan interactuar, además debemos considerar que, lo que en un contexto es aceptado como correcto, en otro contexto esta puede no ser aceptable.

- **Dimensión emocional:** parte de las sensaciones, estados de ánimo, sentimientos, deseos de afectividad, que experimentan los individuos como resultado de la realización de una determinada conducta, comportamiento o acción. Toda acción que realiza una persona despierta en el mismo sensaciones y sentimientos que se traduce en emociones. Cuando el individuo actúa correctamente con los demás, se siente bien y despiertan una sensación de alegría y satisfacción lo que le permite interiorizar una habilidad social (Lozano y colaboradores, 2013)

2.2.2.10 Teorías del juego y las habilidades sociales.

Existen diversos aportes de psicólogos y psicopedagogos que sostienen la relación que el juego tiene con el proceso de adiestramiento de las destrezas sociales, tales como las teorías pedagógicas que están vigentes en estos tiempos de cambios educativos con enfoques que inciden en el desarrollo de competencias necesarias para una convivencia democrática; entre estas teoría se tiene:

- **Teoría socio histórica de Vigotsky:** el juego es una necesidad, es una sección básico en la transformación física, psicológico, cognitiva y social del infante; así lo expresa “el juego, a partir del escenario biológico debe ser la escuela natural para el autodesarrollo, la autoeducación y el ejercicio de las aptitudes naturales del niño” (Vigotsky, p. 23). En la misma medida manifiesta que el juego “es una práctica reflejo de los infantes y tiene un significativo importe socializador, permitiendo que los niños, por intermedio del juego identifican sus límites y sus capacidades incluyendo en ellas el aprendizaje de las normas sociales (Baquero, 1992, p.143). A través de los juegos los niños utilizan su imaginación, son capaces de crear, por ello es necesario incluir las actividades lúdicas en el trabajo escolar porque ella permite el desarrollo de diversas capacidades: Vygotsky (1995) manifiesta

que “el juego es la mejor preparación para la vida futura; el niño ejercita y desarrolla en el juego las capacidades que necesitará más tarde” (p. 24).

Para Vigotsky el espacio de progreso seguido, definido como el trayecto entre lo que es capaz de aprender el infante y lo que realmente aprende, se hace más alcanzable cuando en el proceso de lograr esta zona de desarrollo próximo se emplea el juego, así expresa en la siguiente frase “la particularidad del juego radica en el nivel de anidación innovadora que se genera entre el contexto visual y del significativo”; esto es entre las situaciones imaginarias que sólo existen en el pensamiento y situaciones reales” (Vigotsky, 2009, p.156) y es reforzado por Baquero (1992) “es sabido que el propio Vigotsky afirmó que el juego era un poderoso creador de Zona de Desarrollo Próximo (ZDP)” (p. 141).

- **Teoría psicoevolutiva de Jean Piaget:** afirma que el niño necesita jugar y considera que es la única forma mediante la cual él interactúa con la realidad. Cuando Piaget plantea su teoría del desarrollo de las capacidades cognitivas, señalando que en cada individuo hay un ritmo propio de desarrollo y se inicia desde la fase del recién nacido, hasta que alcanza la adultez y se caracteriza por procesos conscientes de comportamiento regulado; Piaget manifiesta que el organismo es esencialmente activo y en su accionar es que construye sus estructuras mentales y biológicas, siendo la actividad del individuo la fuente de su conocimiento lo que le permite constantemente buscar la modificación de sus esquemas.

  Si bien no se especifica directamente la relación entre el juego y el desarrollo social de los individuos, si expresa que la actividad lúdica se inicia en el periodo sensorio motriz, con el ejercicio de acciones realizadas por él mismo por placer, manifiesta además que la elección de los métodos didácticos en los programas de enseñanza dependen fundamentalmente de tres aspectos: la naturaleza del conocimiento, el papel del conocimiento

en el desarrollo de las nociones y técnicas de transmisión social o lingüística del adulto al niño; además dio bastante importancia al desarrollo cognitivo a partir de las experiencias del niño; así, según Piaget el desarrollo se daba de manera natural a través de las interacciones habituales con los entorno físico y social" (Schunk, 2012, p. 237). Como se expresa líneas arriba no expresa directamente alguna relación del juego con el aprendizaje, pero se comprende que las interacciones habituales son parte de los juegos, sobre todo en los niños. Finalmente Piaget indica que el juego "es toda forma poderosa de actividad que tiene la vida social y la actividad constructiva del niño.

- **Otras teorías:** para Bruner "el juego es una excelente actividad de experimentación e invención en el niño, con un fuerte componente motivador" (Prados, 1996, p.196). Bruner expresa que el juego es por excelencia una herramienta básica de apropiación cultural e indica "cuando el niño juega, se está transmitiendo de forma más o menos explícita, lo que en su cultura se considera especialmente valioso para vivir en sociedad" (Prados, 1996, p. 197).

  De acuerdo a Delgado (2009), "el juego infantil por ejemplo, es un dominio privilegiado para ilustrar el significado del escenario social en el progreso individual y la integración entre lo individual, lo afectivo y lo social" (p. 216). Según Ginsburg (2007), mencionado por Wofolk (2010), manifiesta que "el juego es sustancial para el perfeccionamiento del infante, porque fortalece el bienestar cognoscitivo, social, físico y emocional de cada infante y de jóvenes" (p. 79).

2.3 Hipótesis

a. Hipótesis general

La relación de los juegos es significativa con el desarrollo de habilidades sociales en niños de 5 años de la I.E. "Nelly Araujo Aguayo" de Abancay 2023.

b. Hipótesis específicas

- El nivel de relación del juego es significativo con la dimensión cognitiva del desarrollo de habilidades sociales en niños de 5 años de la I.E. “Nelly Araujo Aguayo” de Abancay 2023.
- El nivel de relación del juego es significativo con la dimensión cultural del desarrollo de habilidades sociales en niños de 5 años de la I.E. “Nelly Araujo Aguayo” de Abancay 2023.
- El nivel de relación del juego es significativo con la dimensión emocional del desarrollo de habilidades sociales en niños de 5 años de la I.E. “Nelly Araujo Aguayo” de Abancay 2023.

2.4 Variables

Variable X:

El juego.

Variable Y:

Habilidades sociales.

2.5 Operacionalización de variables e indicadores

Variable	Dimensiones	Definición operacional	Indicadores	Ítems	Escala
Variable X: **El juego:** "Es una actividad mental y física que favorece el desarrollo de los niños de una manera integral y armónica" (Edutechnia, 2025).	Placentero	Los niños encuentran diversión en los juegos y participan de ella encontrando satisfacción	Diversión Alegría Satisfacción Atención	1,2,3,4	Ordinal En inicio: 16-26 En proceso: 27-37 Logrado: 38-48
	Espontaneo y voluntario	Se involucran en el juego de manera espontánea y voluntaria, recreando sus actividades.	Compromiso Motivación Colaboración Interacción	5,6,7,8	
	Autotélico y relacional con otras actividades.	Establecen los propósitos del juego y son creativos al darle diferentes rumbos a las actividades propuestas en el juego.	Creatividad Funcionalidad Reglas Respeto	9,10,11,12	
	Participativa	Son activos en su participación en los juegos propuestos.	Actividad Involucramiento Liderazgo Dinamicidad	13,14,15,16	

Variable	Dimensiones	Definición operativa	Indicadores	Ítems	Escala
Variable Y: **Habilidades sociales:** "Son competencias que permiten comunicarnos, relacionarnos e interactuar con los demás de manera efectiva y adecuada" (Unobravo, 2023, párr. 1).	Cognitiva	Desarrollan conocimientos a través de la participación en los juegos.	Conocimientos Conductas positivas Interacción social Dialogo	1,2,3,4	Ordinal En inicio: 12-19 En proceso: 20-27 Logrado: 28-36
	Cultural	Establecen las normas del juego que permite una convivencia democrática.	Respeto Cordialidad Democráticos Proposición de normas	5,6,7,8	
	Emocional	Controlan sus reacciones frente a situaciones conflictivas que se presentan en las actividades del juego.	Asertividad Afectividad Empatía Solidaridad	9,10,11,12	

2.6 Definición de términos básicos

Capacidad

“Son una agrupación de elementos para cumplir una actividad de forma competitiva” (MINEDU, 2016).

Interacción

“Es aquella acción que ocurre entre dos o más personas u objetos, que está determinada por algún grado de reciprocidad”.

Conducta social

“En el uso lingüístico científico se entiende por ella la conducta cooperativa o solidaria, sino el hecho de que un individuo regule su conducta en dependencia de las expectativas y reacciones de los otros”.

Asertividad

“Conducta de una individuo para actuar en relación a sus intereses primordiales, sin presión y con el debido respeto a los requerimientos de los demás”.

Aprendizaje

“Proceso que permite la adquisición de capacidades respecto a una situación que tuvo o no haber percibido anteriormente”.

Habilidad

“Son las acciones que pueden realizar las personas cuando la situación lo exige, integrando las destrezas, los conocimientos de acuerdo a la complejidad de la situación que tiene al frente” (Portillo, 2017).

Comunicación

“Es el proceso de transmitir señales a través de diferentes códigos que son comunes, entre personas intercambiando o transmitiendo información, en la comunicación siempre existe un emisor y un receptor (Rosales y colaboradores, 2013).

Cultura

“Conjunto de conocimientos que las personas adquieren y lo emplean en los procesos de interpretación de su experiencia lo que les permite generar diferentes tipos de comportamientos” (Cadenas, 2014).

Estrategia

“Conjunto de acciones planificadas con antelación para lograr un objetivo o la victoria, suelen ser a largo plazo” (Pastor, s.f.).

Ensalada de puntos

“Juegos con una gran cantidad de métodos de puntuación, lo que permite seguir infinidad de estrategias” (Pastor, s.f.).

Mecánica

“Una regla o sistema que determina el modo en el que el juego funciona, generalmente los juegos están compuestos por una combinación de varios tipos de mecánicas” (s.f.).

Ronda

Conjunto de los turnos individuales de todos los jugadores, cuando una ronda acaba se inicia una nueva y vuelve a ser el turno del jugador inicial, aunque el algunos juegos este puede ir cambiando” (Pastor, s.f.).

CAPÍTULO III

MARCO METODOLÓGICO

3.1 Alcance de la investigación

a. Tipo de investigación

Se enmarca dentro del tipo básica o pura, dado que este tipo de investigaciones se caracterizan porque “tienen por finalidad particular aumentar los conocimientos a partir de la realidad” (Ortiz y García, 2006). En vista que los datos manejados y logrados permitieron especificar la asociación existente del juego con las destrezas sociales en infantes, a partir del esquema o marco teórico, científico y estratégico aplicado en cada unidad, secuencia y sentido a las actividades programadas para dar respuesta al problema, las que permitieron aumentar conocimientos sobre las variables problemáticas de manera oportuna.

b. Alcance

Tomando en consideración que el nivel de investigación alude a la profundidad como se va a asumir el proceso de investigación, el presente estudio presenta un nivel correlacional, donde se buscó medir la concatenación de las variables problemáticas, o en otras palabras la medida en que dos o más variables poseen variación conjunta” (Salinas y Cárdenas, 2009,p. 64).

Por cuanto, a partir de la información lograda respecto a las variables problemáticas, no sé pretendió determinar una relación de causalidad entre ellas, sino de establecer la existencia de una asociación significativa que permita desprender que, a mayor o menor asiduidad o calidad del juego, se presentan determinados niveles de habilidades sociales en los niños de la entidad objeto de investigación. Partiendo de la identificación de patrones de comportamiento y relaciones entre los respectivos fenómenos en el contexto educativo actual y real, donde el estudio permitió conocer a los niños que participan con mayor frecuencia en juegos y actividades lúdicas presentan mejor capacidad para interactuar,

cooperar, compartir, respetar normas o resolver conflictos frente a los que tuvieron menor participación en los juegos.

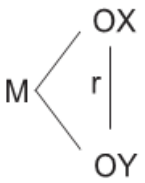
En la misma línea, de acuerdo a la naturaleza de la información, el estudio presenta un enfoque cuantitativo, donde se “maneja los datos numéricos para contrastar las suposiciones estadísticamente, bajo un propósito de determinar estados de conductas y teorías” (Hernández y colaboradores, 2014), por cuanto, el manejo de los respetivos instrumentos estuvieron orientados a la captura y manejo información con la finalidad de medir de forma objetiva las variables objeto de estudio y determinar la asociación existente entre fenómenos en los infantes de la zona de influencia.

3.2 Diseño de estudio

Todo diseño de un estudio, alude a la forma de planeación o estrategia que guíe la búsqueda de respuestas a las preguntas que se formulan, el diseño es el plan que se pone en práctica, señalando el camino que se debe seguir para lograr los objetivos trazados.

Por cuanto, es no experimental el diseño y corte transeccional, sosteniendo que no se llegan a adicionar componentes de control, tampoco existe el control o manipulación alguna de los datos de las variables problemáticas” (Fassio y colaboradores, 2002). Además es de corte transeccional, donde el acopio de información se realiza en un instante único para llegar a sostener y analizar las respectivas variables en busca de su interrelación o influencia que pueda darse en un espacio determinado” (Hernández y colaboradores, 2014).

Para los cuales la tipología del estudio fue:



Siendo:

M: muestra

X, Y: variables

OX: Variable juego

OY: Variable habilidades sociales.

r: relación de variables

3.3 Población y muestra

a. Población

"Conjunto de eventos con atributos determinados y puntuales que serán estudiados a partir de sus características y asociaciones" (Lerma, 2009).

En la investigación se contó con una población conformada por los infantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial "Nelly Araujo Aguayo" de Abancay, matriculados en el periodo lectivo 2023. Siendo un total de 32 aprendientes.

b. Muestra

"Subconjunto del universo, las que permiten alcanzar datos para desarrollar cálculos sobre el comportamiento del total de la población" (Lerma, 2009).

Es así que, el tamaño de la muestra se logró por intermedio del método no probabilístico, en vista que las unidades de análisis fueron finitas, pequeñas y presentaron características específicas acordes a las variables objeto de investigación. Puntualizando que la muestra fue de 32 discentes. En vista que para Hernández et al. (2014) el método no probabilístico "la muestra se logra sin la aplicación de pruebas estadísticas donde no participa ningún proceso de probabilidades".

Además la selección de las unidades de análisis participantes en el estudio se logró por el muestreo por conveniencia, de donde Levine et al. (2006), expresan "las unidades muestrales de la muestra se escogen en base a las características particulares, la predisposición y escenarios del contexto".

3.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos

De acuerdo a los objetivos establecidos, se emplearon dos instrumentos que permitieron recoger información referente a las variables con sus respectivas

dimensiones, de donde las técnicas “son las distintas formas o maneras de obtener la información” (Martins, 2012, p. 115).

En la investigación se manejó la técnica de la observación directa, las mismas consisten en que el investigador debe mantenerse en alerta frente al fenómeno estudiado para lograr información que será analizado posteriormente (Martins, 2012).

En esa línea, lo instrumentos manejados y anidados a la observación directa fueron la ficha de registro de datos observacionales, siendo estas utilizadas para anotar de manera sistemática y ordenada los datos observados o recolectados sobre una variable específica” (Hernández y colaboradores, 2014). Estando estas constituidas por ítems cerrados que permitieron registrar los comportamientos sociales de los niños durante las actividades lúdicas prácticas, bajo una escala de valoración. Para Martins (2012), son “aquellas que presentan grados de intensidad para jerarquizar las características señaladas dándole un valor al hacer y no al opinar” (p. 127).

3.5 Validez y confiabilidad de los instrumentos

Cada instrumento aplicado estuvieron validados por juicio de expertos, quienes revisaron y aprobaron la pertinencia, coherencia, claridad, precisión, etc. de los respectivos ítems.

Tabla 1

Validación de los instrumentos de investigación

N°	Datos del experto revisor	Instrumento Escala de valoración de participación en el juego.	Instrumento Escala de valoración de desarrollo de habilidades sociales
1	Dr. Raúl Cayllahua Ramírez	Aplicable	Aplicable
2	Mg. Nelly Jara Avalos	Aplicable	Aplicable

Nota: Validación por juicio de expertos de los instrumentos

Los datos alcanzados por el tratamiento de los instrumentos fueron sometidos a su confiabilidad, que se realizó por la prueba del coeficiente alfa de Cronbach, siendo un valor numérico que se utiliza para medir la coherencia o consistencia de

los instrumentos. Salinas y Cardenas (2009), afirman la confiabilidad “es el nivel de consistencia que otorga cada instrumento para medir de modo preciso y sin error aquellos que se desea medir” (p.148). Además manifiesta que el coeficiente alfa de Cronbach “es un procedimiento que requiere de una sola aplicación y no se hace necesario dividir los ítems en mitades” (Salinas y Cárdenas, 2009, p.149).

Tabla 2

Fiabilidad de instrumentos por alfa de Cronbach

Instrumento	N° de elementos	N° de ítems	Alfa de Cronbach
Escala de valoración de participación en el juego.	14	16	0,962
Escala de valoración del desarrollo de habilidades sociales	14	12	0,956

Nota: Confiabilidad de los instrumentos del estudio

Como se observa en la tabla 2, el coeficiente de los juegos es 0,962, mientras la variable HS es 0,956, que puntualizan una confiabilidad alta, donde los datos logrados son consistentes, robustos y fiables para arribar a conjeturas precisas, oportunas y conclusiones consistentes.

3.6 Técnicas de procesamiento de datos

Para la aplicación de los instrumento se tuvo la autorización informada por parte de la autoridad de la institución educativa, de igual manera se solicitó a los docentes su consentimiento para su participación de manera anónima brindando su opinión respecto de las variables del estudio; con la aceptación tanto del director como de los docentes se procedió a implementar los instrumentos para recoger la información que permitió identificar la situación de las variables en el espacio de investigación.

Luego de manejar los instrumentos en las unidades de análisis, se procedió con el procesamiento de la información, generando las bases de datos para cada variable, a partir de las mismas estructurar las tablas de frecuencias y porcentuales, al igual de sus figuras para ser analizadas, interpretadas hasta lograr la validez de

las hipótesis planteadas, para los cuales se empleó la estadística descriptiva, siendo estas “procesos de acopio, tabulación y presentación de un banco de información para poder describir de manera sostenida los diversos atributos de las respectivas variables objeto de investigación” (Moya, s.f.).

Además se manejó la estadística inferencial para realizar la contrastación de hipótesis que permitió validar o negar las hipótesis formuladas en el estudio, previamente se consiguió la respectiva prueba de normalidad de la información, a partir de la cual se consideró la aplicación de la prueba estadística respectiva para contrastar las hipótesis.

Todo el proceso y tratamiento de la información manejada en la investigación se realizó por el software SPSS V. 24 y la hoja de cálculo Microsoft Excel 2019.

CAPÍTULO IV

RESULTADOS

4.1 Del objetivo general

a. Resultados descriptivos: Variable X

Tabla 3

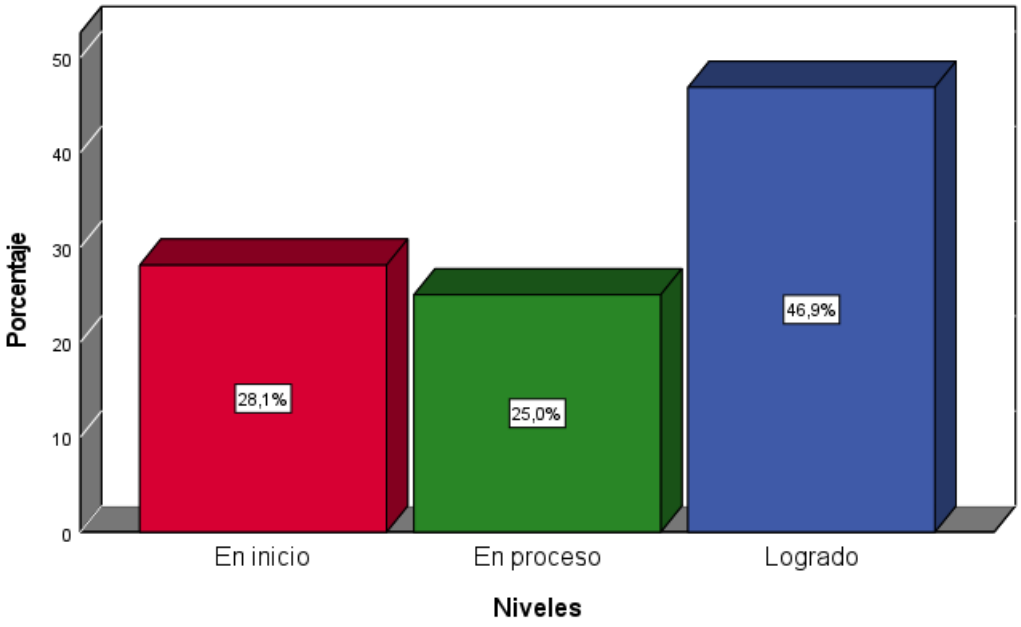
Los juegos en niños de 5 años, I.E. "Nelly Araujo Aguayo"

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	En inicio	9	28,1	28,1	28,1
	En proceso	8	25,0	25,0	53,1
	Logrado	15	46,9	46,9	100,0
	Total	32	100,0	100,0	

Nota: percepción de los juegos en niños de 5 años

Figura 1

Los juegos en niños de 5 años, I.E. "Nelly Araujo Aguayo"



Nota. Porcentaje de logros en el juego

En la tabla 3 y figura 1, se distingue que el 46,9% de los infantes alcanzaron un nivel logrado, el 28,1% un nivel de inicio, y el 25% logró un grado en proceso en la participación activa en las actividades dedicadas a los juegos lúdicos.

Tabla 4

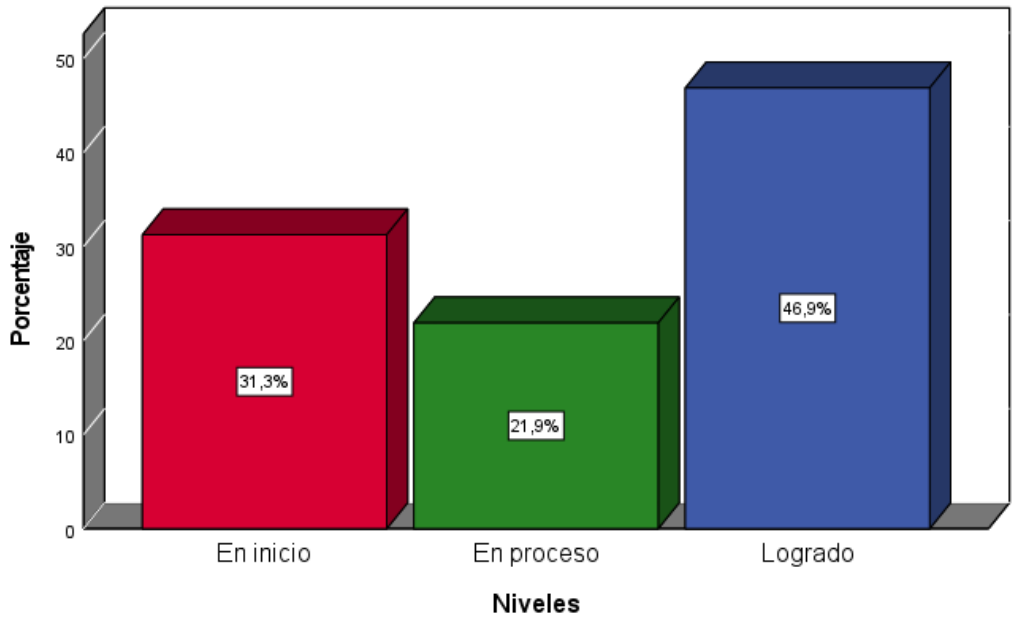
Participación placentera en juegos en niños de 5, I.E. "Nelly Araujo Aguayo"

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	En inicio	10	31,3	31,3	31,3
	En proceso	7	21,9	21,9	53,1
	Logrado	15	46,9	46,9	100,0
	Total	32	100,0	100,0	

Nota: Porcentaje de la percepción placentera en juegos en niños de 5 años

Figura 2

Participación placentera en juegos en niños de 5, I.E. "Nelly Araujo Aguayo"



Nota: Porcentaje de participación placentera en los juegos

La tabla y figura anterior, presenta datos de la dimensión placentera en la participación de los juegos, de donde el 46,9% de los niños alcanzan un nivel logrado, seguido del 31,3% un nivel de inicio, el 21,9% alcanza un nivel en proceso de la satisfacción placentera de participación en los juegos que realiza en la zona de influencia.

Tabla 5

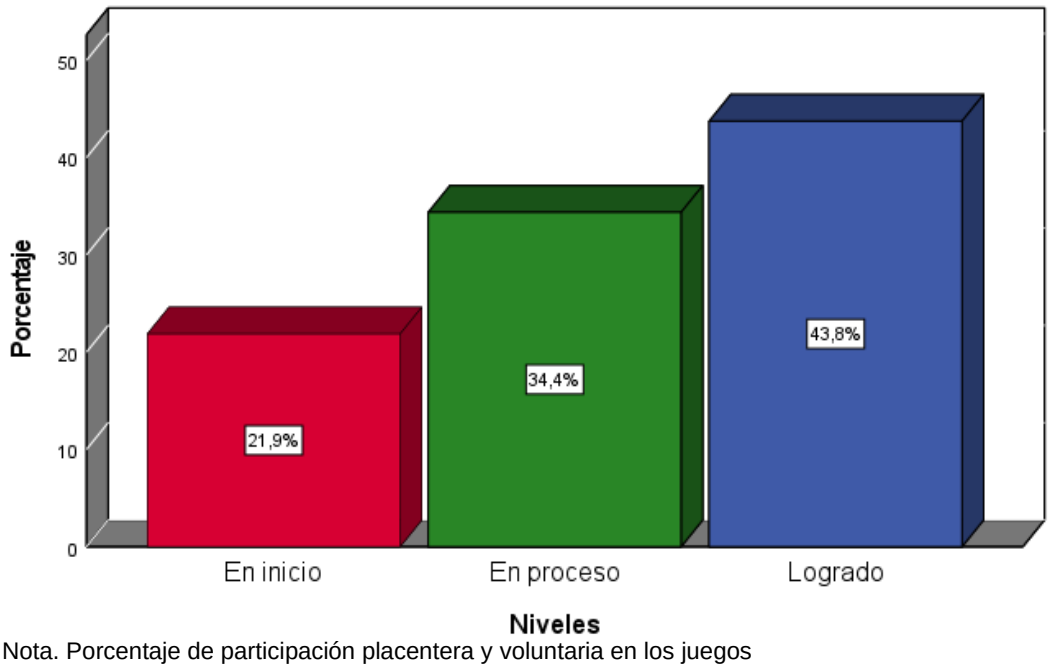
Participación espontánea y voluntaria en juegos en niños de 5, I.E. "Nelly Araujo Aguayo"

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	En inicio	7	21,9	21,9	21,9
	En proceso	11	34,4	34,4	56,3
	Logrado	14	43,8	43,8	100,0
	Total	32	100,0	100,0	

Nota: percepción de la participación espontánea y voluntaria en juegos de los niños

Figura 3

Participación espontánea y voluntaria en juegos en niños de 5, I.E. "Nelly Araujo Aguayo"



Nota. Porcentaje de participación placentera y voluntaria en los juegos

Al visualizar la tabla 5 y figura 3, se muestra datos de la dimensión espontánea y voluntaria de los niños respecto de los juegos, en donde el 43,8% de los niños alcanza un nivel logrado, luego el 34,4% alcanza el nivel en proceso y al final el 21,9% de los niños se encuentra en un nivel de inicio respecto a participar de manera espontánea y voluntaria en los juegos lúdicos.

Tabla 6

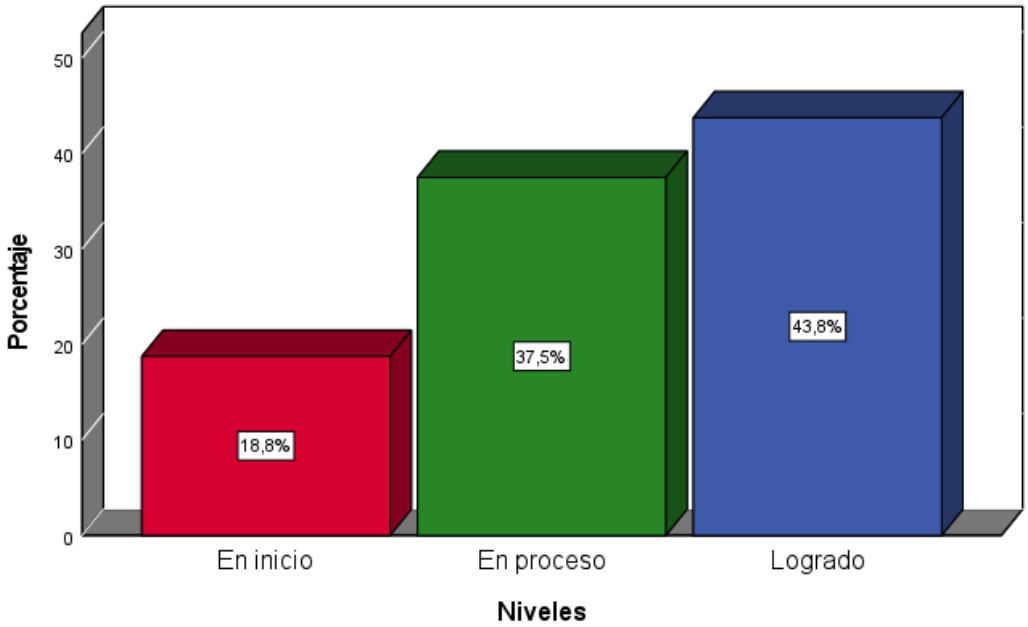
Participación activa en juegos en niños de 5 años, I.E. "Nelly Araujo Aguayo"

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	En inicio	6	18,8	18,8	18,8
	En proceso	12	37,5	37,5	56,3
	Logrado	14	43,8	43,8	100,0
	Total	32	100,0	100,0	

Fuente: Elaborado por el autor.

Figura 4

Participación activa en juegos en niños de 5 años, I.E. "Nelly Araujo Aguayo"



Nota. Porcentaje de participación activa en los juegos

Partiendo de la tabla 6 y su respectiva figura 4, presenta información de la dimensión participación activa de los niños en los juegos, el 43,8% de los niños alcanza el nivel logrado, además del 37,5% llega al nivel en proceso, y al final un 18,8% de los niños se encuentra en el nivel de inicio en la participación activa de los juegos e involucramiento activo con sus respectivos compañeros .

Tabla 7

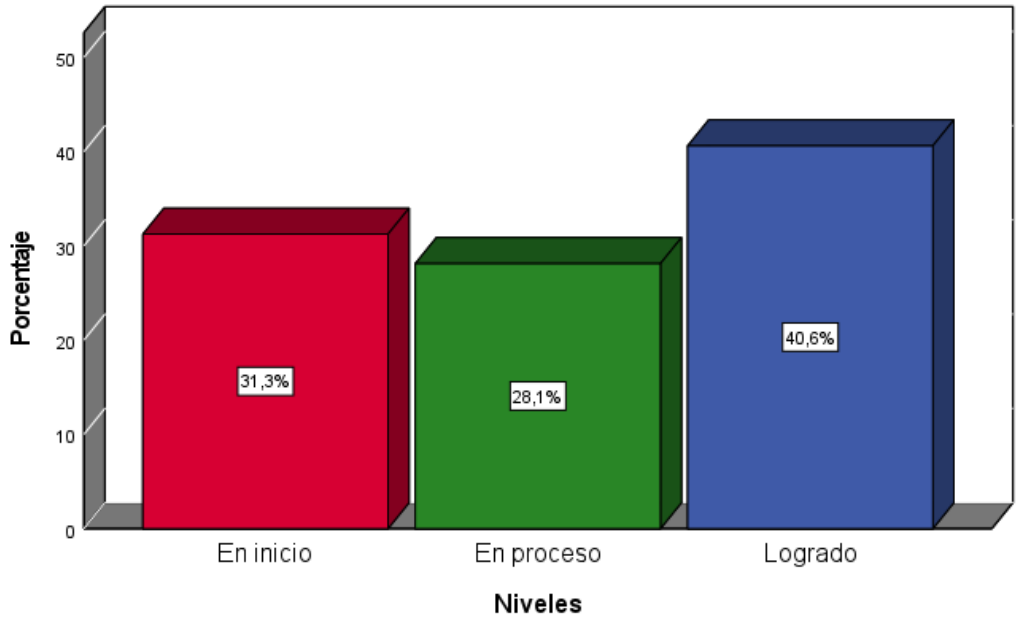
Participación autotélica y relacional en juegos en niños de 5 años, I.E. "Nelly Araujo Aguayo"

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	En inicio	10	31,3	31,3	31,3
	En proceso	9	28,1	28,1	59,4
	Logrado	13	40,6	40,6	100,0
	Total	32	100,0	100,0	

Nota: percepción de participación autotélica y relacional en juegos en niños de 5 años

Figura 5

Participación autotélica y relacional en juegos en niños de 5 años, I.E. "Nelly Araujo Aguayo"



Nota. Porcentaje de participación autotelica y relacional en los juegos

En el caso de la dimensión autotélica y relacional de los juegos en niños, la tabla 7 y figura 5, presenta datos donde el 40,6% de los niños alcanzan el nivel logrado, mientras que el 31,3% se encuentra en el nivel de inicio, así como el 28,1% de los niños alcanza el nivel en proceso de participar autotélica y relacional al darle la significatividad que tienen los juegos para el logro de aprendizajes.

b. Resultados descriptivos: Variable Y

Tabla 8

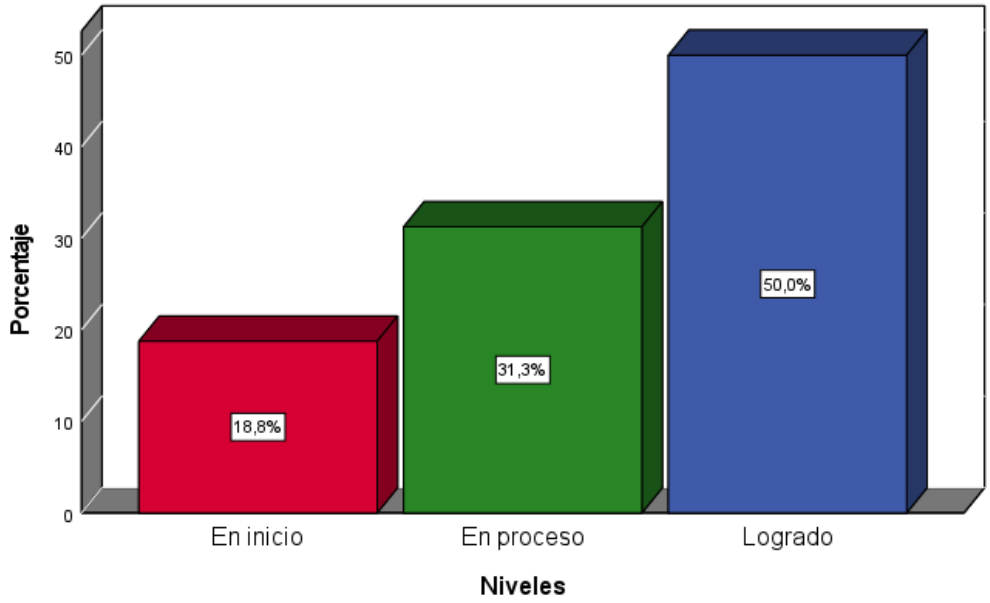
Desarrollo de las habilidades sociales en niños de 5 años, I.E. "Nelly Araujo Aguayo"

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	En inicio	6	18,8	18,8	18,8
	En proceso	10	31,3	31,3	50,0
	Logrado	16	50,0	50,0	100,0
	Total	32	100,0	100,0	

Nota: percepción de las habilidades sociales en niños

Figura 6

Desarrollo de las habilidades sociales en niños de 5 años, I.E. "Nelly Araujo Aguayo"



Nota. Porcentaje de niños por desarrollo de habilidades sociales

Considerando la tabla 8 y la figura que antecede, muestra los niveles de desarrollo alcanzados por los niños en las habilidades sociales, es así que el 50% de los niños demuestran un nivel de logro satisfactorio, seguido del 31,3% que alcanzó un nivel en proceso y solo el 18,8% logró el nivel en inicio en el desarrollo de sus habilidades sociales en la entidad educativa, anidados a sus habilidades de relación, comunicación y cognición.

Tabla 9

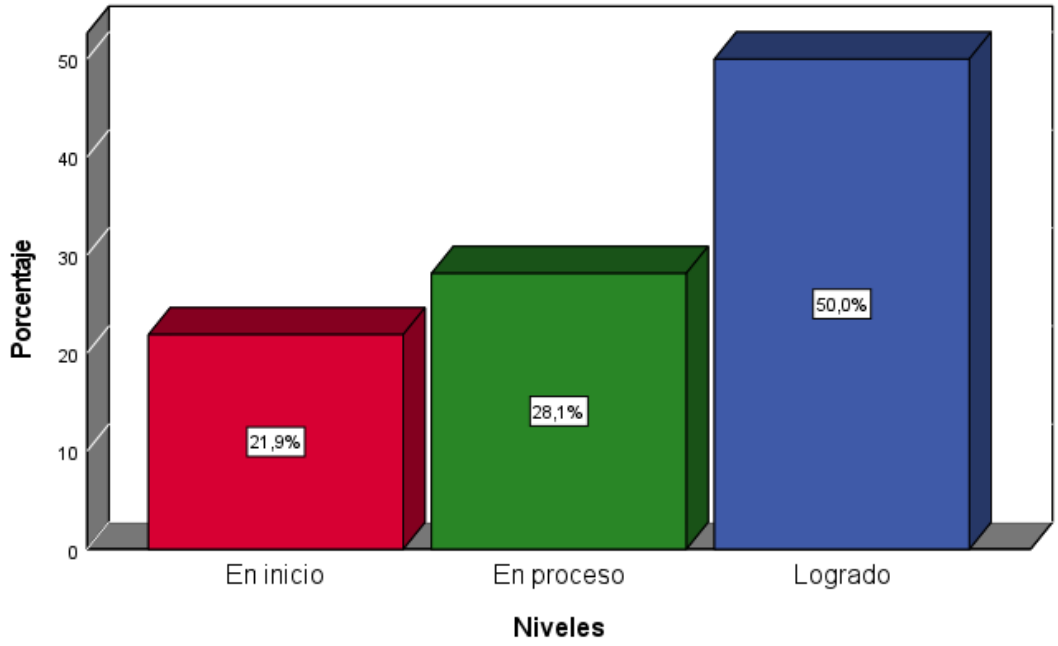
Desarrollo cognitiva en niños de 5 años, I.E. "Nelly Araujo Aguayo"

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	En inicio	7	21,9	21,9	21,9
	En proceso	9	28,1	28,1	50,0
	Logrado	16	50,0	50,0	100,0
	Total	32	100,0	100,0	

Nota: percepción del desarrollo cognitivo en niños

Figura 7

Desarrollo porcentual cognitiva en niños de 5 años, I.E. "Nelly Araujo Aguayo"



Nota. Porcentaje de niños por desarrollo cognitivo de habilidades sociales

El desarrollo cognitiva en los aprendientes de 5 años, se puede apreciar en la tabla 9 y figura 7, que el 50% de los niños alcanzan el nivel logrado, además del 28,1% alcanzaron el nivel en proceso, y un 21,9% alcanzó el nivel en inicio en su desarrollo de su pensamiento, memoria, atención, lenguaje y la capacidad de resolución de contingencias que presentan en los niños.

Tabla 10

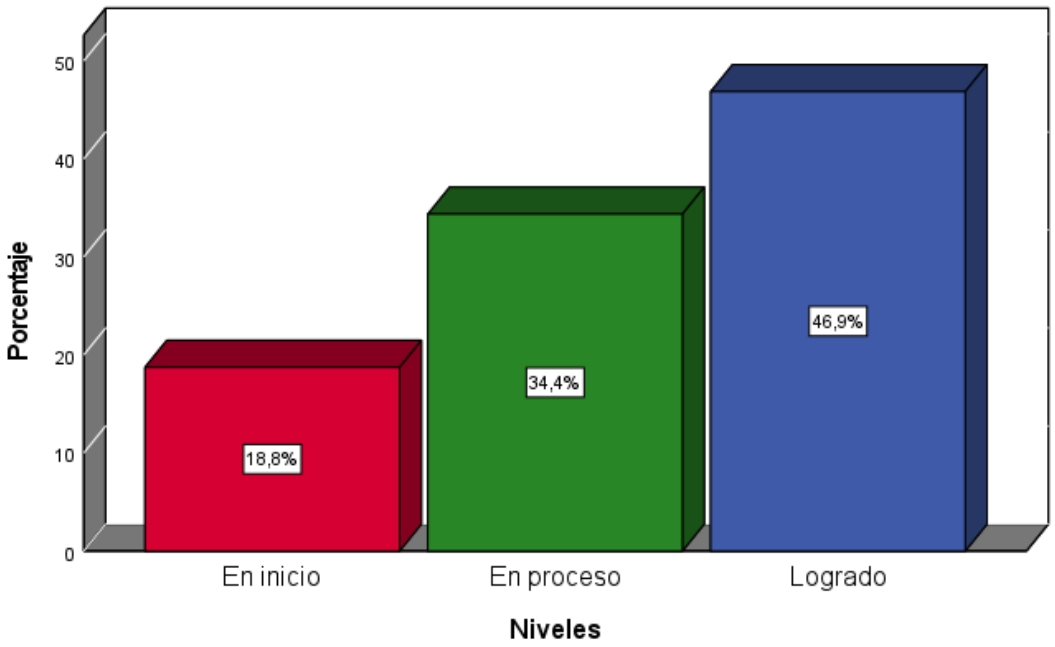
Desarrollo cultural en niños de 5 años, I.E. "Nelly Araujo Aguayo"

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	En inicio	6	18,8	18,8	18,8
	En proceso	11	34,4	34,4	53,1
	Logrado	15	46,9	46,9	100,0
	Total	32	100,0	100,0	

Nota: apreciación del desarrollo cultural de los niños

Figura 8

Desarrollo cultural en niños de 5 años, I.E. "Nelly Araujo Aguayo"



Nota. Porcentaje de niños por desarrollo cultural de sus habilidades sociales

Al visualizar la tabla precedente y figura 8, se distingue referente al desarrollo de la dimensión cultural, de donde el 46,9% de los niños se encuentran en el nivel logrado, además del 34,4% alcanzó el nivel en proceso, y al final el 18,8% de los niños se encuentran en nivel de inicio frente al desarrollo de las habilidades de apoderarse de las reglas, las costumbres, tradiciones que les permita mantener un ambiente adecuado para el aprendizaje.

Tabla 11

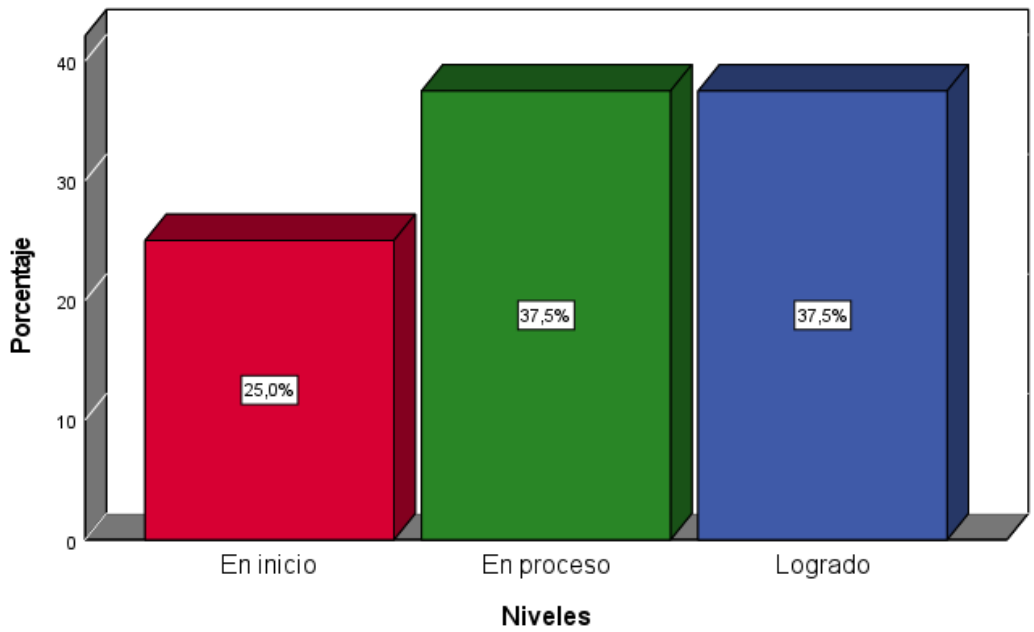
Desarrollo emocional en niños de 5 años, I.E. "Nelly Araujo Aguayo"

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	En inicio	8	25,0	25,0	25,0
	En proceso	12	37,5	37,5	62,5
	Logrado	12	37,5	37,5	100,0
	Total	32	100,0	100,0	

Nota: percepción del desarrollo emocional de los niños

Figura 9

Desarrollo emocional en niños de 5 años, I.E. "Nelly Araujo Aguayo"



Nota. Porcentaje de niños por desarrollo emocional de sus habilidades sociales

Considerando la tabla y figura que antecede, sobre el desarrollo emocional de las habilidades de socialización en los aprendientes de 5 años de edad, se distingue que el 37,5% de los niños es alcanzan un nivel logrado y en proceso respectivamente, un 25% de los niños logró un nivel en inicio en el desarrollo de sus habilidades emocionales que les será útil para su proceso de socialización.

4.2. De los objetivos específicos

a. Resultados inferenciales

Tabla 12

Prueba de normalidad de la variables juegos y las habilidades sociales

Prueba de Kolmogorov-Smirnov

			Juegos	Habilidades sociales
N			32	32
Parámetros normales[a,b]	Media		2,19	2,31
	Desv. Desviación		,859	,780
Máximas diferencias extremas	Absoluta		,297	,311
	Positivo		,198	,189
	Negativo		-,297	-,311
Estadístico de prueba			,297	,311
Sig. asin. (bilateral)[c]			,000	,000
Sig. Monte Carlo (bilateral)[d]	Sig.		,000	,000
	Intervalo de confianza al 99%	Límite inferior	,000	,000
		Límite superior	,000	,000

Nota: prueba de normalidad de distribución de los datos

Al apreciar la tabla 12, se desprende en base Kolmogorov-Smirnov por contar 30 unidades de análisis en la muestra, de donde el *p*-valor=0,000 para ambas variable, siendo inferior 0.05, puntualizando el supuesto comportamiento de distribución no normal de los datos; de donde la contrastación de las hipótesis de estudio y su respectivo análisis inferencial se manejó por el estadístico no paramétrico de Rho de Spearman.

b. Prueba de hipótesis

b.1 Hipótesis general

Tabla 13

Nivel de relación de los juegos con el desarrollo de las habilidades sociales en niños de 5 años, I.E. "Nelly Araujo Aguayo"

			Habilidades sociales
Rho de Spearman	Los juegos	Coeficiente de correlación	,937**
		Sig. (bilateral)	,000
		N	32

Nota: Nivel de correlación de las variables estudiadas

Análisis y discusión:

Planteamiento de la hipótesis estadística:

Ha: La relación de los juegos sí es significativa con el desarrollo de habilidades sociales en niños de 5 años de la I.E. "Nelly Araujo Aguayo" de Abancay 2023.

Ho: La relación de los juegos no es significativa con el desarrollo de habilidades sociales en niños de 5 años de la I.E. "Nelly Araujo Aguayo" de Abancay 2023.

Nivel de significancia: 0.01

Coeficiente de correlación de Rho de Spearman: 0.937

p-valor calculado: 0.000

Concluyendo: en la tabla 13 el p-valor 0.00 < 0.01, por lo tanto se determina la aceptación de la Hipótesis alterna (Ha) y se rechaza la hipótesis nula (Ho); llegando a la conclusión que, la relación de los juegos sí es significativa positiva alta con el desarrollo de habilidades sociales en niños de 5 años de la I.E. "Nelly Araujo Aguayo" de Abancay 2023.

b.2 Hipótesis específicas

- **Hipótesis específica 1:**

Tabla 14

Nivel de relación de los juegos con la dimensión cognitiva en niños de 5 años, I.E. "Nelly Araujo Aguayo"

			Cognitiva
Rho de Spearman	Los juegos	Coeficiente de correlación	,947**
		Sig. (bilateral)	,000
		N	32

Nota: Nivel de correlación de los juegos con la dimensión cognitiva

Análisis e interpretación:

Planteamiento de la hipótesis estadística:

Ha: El nivel de relación del juego sí es significativa con la dimensión cognitiva del desarrollo de habilidades sociales en niños de 5 años de la I.E. "Nelly Araujo Aguayo" de Abancay 2023.

Ho: El nivel de relación del juego no es significativa con la dimensión cognitiva del desarrollo de habilidades sociales en niños de 5 años de la I.E. "Nelly Araujo Aguayo" de Abancay 2023.

Nivel de significancia: 0.01

Coeficiente de correlación de Rho de Spearman: 0.947

p-valor calculado: 0.000

Concluyendo: en la tabla 14 se distingue que el p-valor 0.00 < 0.01, de donde se específica que se acepta la Hipótesis alterna (Ha) y se rechaza la hipótesis nula (Ho); llegando a la conclusión que, el nivel de relación del juego sí es significativa positiva y alta con la dimensión cognitiva del desarrollo de habilidades sociales en niños de 5 años de la I.E. "Nelly Araujo Aguayo" de Abancay 2023.

- **Hipótesis específica 2**

Tabla 15

Análisis de correlación entre la variable los juegos y la dimensión cultural en niños de 5 años, I.E. "Nelly Araujo Aguayo"

			Cultural
Rho de Spearman	Los juegos	Coeficiente de correlación	,898**
		Sig. (bilateral)	,000
		N	32

Nota: Nivel de correlación de los juegos con la dimensión cultural

Análisis e interpretación:

Planteamiento de la hipótesis estadística:

Ha: El nivel de relación del juego sí es significativa con la dimensión cultural del desarrollo de habilidades sociales en niños de 5 años de la I.E. "Nelly Araujo Aguayo" de Abancay 2023.

Ho: El nivel de relación del juego no es significativa con la dimensión cultural del desarrollo de habilidades sociales en niños de 5 años de la I.E. "Nelly Araujo Aguayo" de Abancay 2023.

Nivel de significancia: 0.01

Coeficiente de correlación de Rho de Spearman: 0.898**

p-valor calculado: 0.000

Concluyendo: que en la tabla 15 se aprecia que el p-valor 0.00 < 0.01, por cuanto se determina que se acepta la Hipótesis alterna (Ha) y se rechaza la hipótesis nula (Ho); llegando a la conclusión que, el nivel de relación del juego sí es significativa positiva y alta con la dimensión cultural del desarrollo de habilidades sociales en niños de 5 años de la I.E. "Nelly Araujo Aguayo" de Abancay 2023.

- **Hipótesis específica 3**

Tabla 16

Nivel de relación de los juegos con la dimensión emocional en niños de 5 años, I.E. "Nelly Araujo Aguayo"

			Emocional
Rho de Spearman	Los juegos	Coeficiente de correlación	,796**
		Sig. (bilateral)	,000
		N	32

Nota: Nivel de correlación de los juegos con la dimensión emocional

Análisis e interpretación:

Planteamiento de la hipótesis estadística:

Ha: El nivel de relación del juego sí es significativa con la dimensión emocional del desarrollo de habilidades sociales en niños de 5 años de la I.E. "Nelly Araujo Aguayo" de Abancay 2023.

Ho: • El nivel de relación del juego no es significativa con la dimensión emocional del desarrollo de habilidades sociales en niños de 5 años de la I.E. "Nelly Araujo Aguayo" de Abancay 2023.

Nivel de significancia: 0.01

Coeficiente de correlación de Rho de Spearman: 0.796**

p-valor calculado: 0.000

Concluyendo: al visualizar la tabla 16, se observa que el p-valor 0.00 < 0.01, de donde se acepta la Hipótesis alterna (Ha) y se rechaza la hipótesis nula (Ho); llegando a la conclusión que, el nivel de relación del juego sí es significativa positiva alta con la dimensión emocional del desarrollo de habilidades sociales en niños de 5 años de la I.E. "Nelly Araujo Aguayo" de Abancay 2023.

CAPÍTULO V

DISCUSIÓN

5.1 Sustentación consistente y coherente de la propuesta

Basada en la imperiosa necesidad de comprender cómo el juego, como actividad natural, espontánea y expansiva en la infancia, se concatena con el progreso de las destrezas sociales en los infantes de 5 años, toda vez que a esta edad, los pequeños están en proceso y época determinante de su perfeccionamiento cognitivo, emocional y social, por cuanto el juego se transforma en un instrumento esencial para la interacción, la comunicación y la construcción de normas de convivencia entre los compañeros. Tal como lo sostienen Jean Piaget y Lev Vygotsky quienes coinciden en que el juego no solo posee un valor entretenido, sino que cumple situaciones formativas, además Piaget afirma que en la etapa preoperacional del infante, el juego figurado y representativo le permite explorar papeles, roles, exponer emociones y comprender reglas sociales, a su vez Vygotsky, establece que el juego de roles es un contexto favorecido para que el niño pueda aflorar normas sociales y desarrollar el lenguaje, la cooperación y autorregulación, las mismas que deben estar anidadas al desarrollo de las habilidades sociales, como compartir, resolver conflictos, empatizar y comunicarse efectivamente que son sustanciales para la integración escolar y el bienestar emocional del niño, habilidades que generan y se desarrollan fundamentalmente en contextos lúdicos, donde los niños interactúan entre sí, enfrentando situaciones nuevas y aprenden a resolverlas colectivamente.

En consecuencia, el estudio propone de la existencia de una relación significativa entre el tipo y frecuencia de juegos ejecutados por los niños de 5 años de edad y el nivel de desarrollo de sus habilidades sociales en su proceso educativo, a partir de las cuales permitió proponer acciones estrategias pedagógicas basadas en el juego como método para generar una mejora continua de la convivencia, la inclusión y el desarrollo integral del infante en el entorno escolar de la I.E. “Nelly Araujo Aguayo” de Abancay, Apurímac.

5.2 Sustentación y descripción de hallazgos más relevante

Es estudio desarrollado en la institución educativa objeto de estudio, sobre el juego y su anidación con las HS en pequeños de 5 años permitió sostener de la existencia de un nexo evidente entre la práctica del juego y la adquisición de competencias sociales significativas en esta etapa del desarrollo del infante. Toda vez, que desde la naturaleza de las variables problemáticas estudiadas, el enfoque cuantitativo empleado y por medio de los instrumentos manejados como las fichas de observación, se pudieron identificar patrones precisos, claros y oportunos que permiten sostener de forma categórica que el juego constituye una pericia base, efectiva y eficiente para promover HS como la cognitiva, cooperación, el respeto por las disposiciones, comunicación, empatía, emocionales y la resolución de conflictos.

En esa línea, los resultados obtenidos asientan de forma contundente que el 46,9% de los infantes alcanzan un nivel logrado en su participación en los juegos, las que se encuentran vinculados con el 46,9% de los niños que alcanzan un nivel logrado en la satisfacción placentera de participación en los juegos, además del 43,8% de los niños que alcanzan un nivel logrado en su participación de forma espontánea y voluntaria en los juegos lúdicos, así como del 43,8% de los niños que alcanzaron un nivel logrado en la intervención activa de los juegos e involucramiento activo con sus pares respectivos, al final un 40,6% de los niños alcanzan el nivel de logrado en el proceso de participación autotélica y relacional de los juegos para el logro de aprendizajes significativas. Ambientes que están concatenados fuertemente con el 50% de los niños quienes demostraron un nivel de logrado el desarrollo de sus habilidades sociales en la entidad educativa, basadas al 50% de los niños que alcanzan un nivel logrado en su desarrollo cognitivo, su pensamiento, memoria, atención, lenguaje y la capacidad de resolución de contingencias, así como con el 46,9% de los niños que se encuentran en el nivel logrado frente al desarrollo de las habilidades culturales, de apoderarse de las reglas, las costumbres, tradiciones etc., y al final con el 37,5% de los niños es alcanzan un nivel logrado y en proceso

respectivamente, en el desarrollo de sus habilidades emocionales que permiten mantener un ambiente adecuado para el aprendizaje y les será de mucha utilidad para su proceso de socialización a nivel interno y externo de la entidad educativa objeto de investigación.

Al final se específica que los resultados hallados de forma integral evidencian y respaldan que el juego no solo es un método natural de aprendizaje en la infancia, sino que también es un camino esencial en el progreso de las HS en los infantes de 5 años. Asintiendo que los hallazgos logrados fundamentan la urgente necesidad de incorporar estrategias lúdicas estructuradas dentro del currículo de la educación inicial, no solo como ambientes recreativos, sino como espacios educativos planificados con objetivos formativos oportunos, claros y efectivos.

5.3 Fundamentación critica comparada con las teorías existentes

La investigación se sustenta bajo una mirada crítica y reflexiva relacionada al papel que desempeña el juego en el progreso de las HS en los pequeños de 5 años, toda vez que se evidenció que el juego, más que una acción de representación individual del infante, es un espacio de aprendizaje social activo, donde los niños negocian, cooperan y regulan sus emociones en sus entornos educativos, donde el juego guiado o estructurado con propósitos formativos favorece significativamente al desarrollo de habilidades sociales, e incluso cuando se parte de juegos libres, en la que exista un ambiente favorable y materiales apropiados, los niños llegan a cimentar aprendizajes sociales notables, relevantes y efectivos. Situaciones halladas y que se encuentran en concordancia con la teoría del desarrollo cognitivo de Jean Piaget, quién ve al juego “como una manifestación del pensamiento simbólico y egocéntrico en los primeros años, donde a medida que el niño madura, su juego se vuelve más socializado” (Schunk, 2012); así mismo con la teoría sociocultural del aprendizaje de Lev Vygotsky, quién sostiene al juego “como una actividad fundamental para el desarrollo social, ya que en el juego los niños interiorizan normas, roles sociales y valores culturales” (Vigotsky, 2009).

Consecuentemente, en virtud a los hallazgos obtenidos se contrastó la hipótesis general, aplicando Rho de Spearman alcanzo un rango 0.796 y un *p*-calculado 0.000<0.01, determinando que, la relación de los juegos sí es significativa positiva alta con el progreso de HS en infantes de 5 años de la I.E. “Nelly Araujo Aguayo” de Abancay 2023; lo que implica que a mayor participación de los niños en juegos, mayor es el desarrollo de sus habilidades, toda vez que el juego no sólo de verse como una acción entretenida, sino como una instrumento innato en su crecimiento personal y social. Realidades encontradas y que se encuentran concordantes a lo manifestado por Monteros (2023), quién afirma que, de la existencia de una correlación moderada positiva del juego con la transformación de las HS, lo que redunda en un buen rendimiento académico. Así mismo con los hallazgos de Ylarragorry (2018), quién sostiene que, los juegos cooperativos si favorecen el progreso de HS, estableciendo la profunda asociación entre las respectivas variables. También con los resultados de Cruz y Leyva (2020), donde especifican que hay una concatenación positiva alta del juego con la transformación de las HS en los pequeños.

Por otra parte los resultados alcanzados permitieron validar las respectivas hipótesis específicas, logrando un rango 0.947 y el *p*-alcanzado 0.000<0.01 reflejando que, el nivel de relación del juego sí es significativa positiva y alta con la dimensión cognitiva del desarrollo de habilidades sociales, además de un estado 0.898 con un p-calculado 0.000<0.01 sosteniendo que el nivel de relación del juego sí es significativa positiva y alta con la dimensión cultural del desarrollo de habilidades sociales, y al final alcanzar un rango 0.796 con un p-conseguido 0.000<0.01 determinando que el nivel de relación del juego sí es significativa positiva alta con la dimensión emocional del desarrollo de habilidades sociales en niños de 5 años. Por cuanto los resultados de la investigación contribuye al conocimiento integrador que conecta fundamentos teóricos con demostraciones empíricas, subrayando que el

juego administrado, libre y cooperativo tiene un impacto evidente con las interacciones sociales de los pequeños de 5 años.

Situaciones encontradas y que se encuentran anidadas a los aportes de Manyavilca (2018), aseverando que, las habilidades que mejor se desarrollan a través de los juegos cooperativos son las HS, favoreciendo la construcción de un clima adecuado y la regulación emocional, la empatía y el pensamiento positivo en los niños. También se encuentran acotados a lo sostenido por Ccarhuas (2021), revelando que, la asociación es positiva del juego simbólico con el Progreso de las HS, afirmando que por medio de juego simbólico se logra alcanzar niveles adecuados de transformación de HS de los infantes. Así como a los alcances generadas por Kcacha y Rojas (2021), demostrando que, los juegos habituales si contribuyen de forma positiva en el desarrollo de las HS en los infantes. Al final se destaca que los hallazgos del estudio se encuentran concordantes a los de Samper y Muñoz (2019), en donde se observa que, el juego es una estrategia determinante para que el infante se empodere y tome conciencia de que las reglas y las normas son importantes en el grupo, donde el juego social genera en los niños la práctica del buen trato, el respeto y la adquisición de valores, la crítica solidaria y constructiva.

Frente a las miradas críticas precedente, se refuerza la robustes de la investigación y su aporte evidente al diseño de prácticas pedagógicas más eficaces y contextualizadas, considerando el valor del juego como una estrategia metodológica para el desarrollo social intencionado del niño, y no solo como una actividad instintiva y automática del infante.

5.4 Propósito de las implicancias del estudio

En la actividad educativa, sobre todo en el nivel educativo, el juego es la actividad preponderante para el logro de aprendizajes, por ello su planificación esta implícita en las sesiones didácticas; en el desarrollo de los juegos, es importante que los niños se involucren con las actividades que se desarrollan, para así alcanzar los propósitos que estas tienen. En la entidad educativa objeto de estudio, de acuerdo a

los hallazgos, sobre todo en la implementación de un instrumento que permite evidenciar en qué medida los estudiantes de nivel inicial se empoderan de la actividad lúdica y de las implicaciones que esta conlleva, donde los hallazgos obtenidos demostraron que pueden ser aplicados en la práctica educativa, familiar y social para promover la transformación completa de los aprendientes de 5 años, recalcando el valor del juego como instrumento esencial para fomentar habilidades sociales clave del infante.

En esa línea, la investigación no solo genera conocimientos sobre las variables problemáticas, sino que proporciona líneas de acción puntuales para fortalecer la calidad de la educación inicial y robustecer las competencias sociales desde la primera infancia, asegurando un desarrollo más equilibrado y saludable en los niños. Siendo muy importante que, en el nivel inicial, los docentes privilegien la actividad lúdica en las operaciones de enseñanza-aprendizaje, en razón de que el juego es fundamental para un desarrollo en diferentes aspectos del infante, pero sobre todo para un desarrollo óptimo de sus respectivas habilidades sociales.

Un aspecto que es necesario destacar en el estudio realizado, es la metodología utilizada, sobre todo en el diseño. Es recomendable emplear en el proceso de recojo de información utilizar el diseño de corte longitudinal, recogiendo en diferentes etapas el progreso de la interiorización de los juegos y el desarrollo de las habilidades sociales, de esta manera será posible planificar un proceso de retroalimentación que posibilite un resultado oportuno en el desarrollo de las distintas habilidades en los niños.

CONCLUSIONES

Primero: En los niños de 5 años de la institución educativa “Nelly Araujo Aguayo” de Abancay 2023, se evidencia que, la relación de los juegos es significativa positiva alta con el desarrollo de habilidades sociales, basadas en Rho de Spearman de 0.937 y un *p*-valor=0.000<0.01, especificando que cuanto mayor es el uso del juego en las actividades pedagógicas mayor será el desarrollo de las habilidades sociales en los infantes, toda vez que incorporar el juego en ambientes educativos no solo estimula la enseñanza aprendizaje, sino que beneficia el desarrollo de competencias sociales esenciales para su vida en sociedad.

Segundo: Que, en los niños de 5 años de la institución educativa “Nelly Araujo Aguayo” de Abancay 2023, el nivel de relación del juego es significativa positiva y alta con la dimensión cognitiva de las habilidades sociales, sostenida por Rho de Spearman de 0.947 y un *p*-logrado=0.000<0.01; realidad que evidencia, en la medida que se empleen los juegos en las actividades pedagógicas con los niños su habilidad cognitiva se desarrollará en la misma medida.

Tercero: Así mismo se concluye que, en los niños de 5 años de la institución educativa “Nelly Araujo Aguayo” de Abancay 2023, el nivel de relación del juego es significativa positiva y alta con la dimensión cultural de las habilidades sociales, especificada por Rho de Spearman de 0.898 y su p-calculado=0.000<0.01; puntualizando que cuanto mayor sean las prácticas de las actividades lúdicas en la enseñanza aprendizaje mayor será el desarrollo de la capacidad del niño de interactuar apropiadamente dentro de su contexto sociocultural y sentido de identidad.

Cuarto: Al final se concluye que, en los niños de 5 años de la institución educativa “Nelly Araujo Aguayo” de Abancay 2023, el nivel de relación del juego es significativa positiva alta con la dimensión emocional de las habilidades

sociales, determinada por Rho de Spearman de 0.796 y su *p*-alcanzado=0.000<0.01; precisando que, en la medida que se empleen los juegos en las actividades pedagógicas con los niños en la misma medida se logrará de las habilidades emocionales de los infantes.

Recomendaciones

Primero: Se recomienda a las autoridades educativas nacionales y regionales, establecer acciones de capacitación dirigidos a especialistas, directivos y docentes de educación inicial, en el empleo de las estrategias lúdicas para el aprendizaje, es necesario que los agentes responsables de la formación educativa de infantes se fortalezcan y se empoderen de estos procesos lúdicos para el desarrollo de las diferentes habilidades, sobre todo de las habilidades de socialización que son la base para el desarrollo de otras competencias.

Segundo: A las autoridades regionales, se recomienda proveer de materiales y recursos a las instituciones educativas de nivel inicial, estos recursos deben estar orientados para ser empleados en las actividades lúdicas y así evitar la monotonía en las actividades pedagógicas, por lo tanto deben ser variados, interesantes, estimulantes y contextualizados, además deben responder a las necesidades y características propias de los infantes y a las demandas educativas; además, se debe capacitar a los docentes en su uso en las actividades pedagógicas.

Tercero: A los directivos de las entidades educativas de nivel inicial de la región, se recomienda monitorear y acompañar a los docentes en los procesos de preparación y enseñanza para el aprendizaje de los aprendientes, de esa manera identificar las dificultades que tienen los docentes para incorporar las actividades lúdicas en los procesos de enseñanza aprendizaje; las dificultades identificadas pueden ser aspectos que sean tratados en los trabajos colegiados de tal manera que, también pueden ser temáticas para plantear proyectos de innovación en función a las propuestas que se generen por los colegiados.

Cuarto: A los docentes de nivel inicial se recomienda, evitar las actividades monótonas o repetitivas con los niños de 5 años o menos, la planificación de las actividades pedagógicas deben estar orientadas a hacer uso exclusivo de los juegos por ser propio de la edad y el nivel de estudios, por lo tanto, es importante que los docentes de este nivel fortalezcan sus competencias pedagógicas en relación a la forma y didáctica de atención que deben brindar a los niños, diversificando las estrategias, los recursos y materiales para estimular la atención y desarrollo de los niños., en vista que por medio del juego, el niño aprende a conocerse, a autorregularse, a expresarse y a convivir emocionalmente con otros, lo que robustece su adaptación social y bienestar psicológico.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Alarcón, O. (2019). *El juego y desarrollo de motricidad gruesa en niños de 3 años de la institución educativa N° 08 Nuestra Señora de Loreto, distrito de Andahuaylas-2018*. [Tesis de titulación, Universidad Tecnológica de los Andes]. https://repositorio.utea.edu.pe/handle/utea/258

Baquero, R. (1997). *Vigotsky y el aprendizaje escolar*. Aique ediciones.

Begoña, D. (2009). *Psicologia del desarrollo. Desde la infancia a la vejez*. Mc. Graw Hill-Interamericana.

Bernal, C. A., Correa, A., Pineda M.I., Lemus, M.J., Foseca, M. del S. y Muñoz, C. (2014). *Fundamentos de investigación*. Pearson educación.

Bernal, C.A. (2010). *Metodología de la investigación.* Tercera edición. Pearson Educación.

Betina, A.; Contini, N. (2011). Las habilidades sociales en niños y adolescentes. Su importancia en la prevención de trastornos psicopatológicos. *Fundamentos en Humanidades*, 12(23), pp. 159-182. https://www.redalyc.org/pdf/184/18424417009.pdf

Cadenas, H. (2014). Cultura y diferenciación de la sociedad: La cultura en la sociedad moderna. *Revista Latinoamericana*, 13(39), pp. 249-274. https://scielo.conicyt.cl/pdf/polis/v13n39/art12.pdf

Calero, M. (2012). *Creatividad. Reto de innovación educativa*. Editorial Alfa Omega.

Ccarhuas, M. (2021). *Juego Simbólico y el Desarrollo de las Habilidades Sociales Básicas en Niños de 4 Años de la Institución Educativa Inicial N°199 "Divina Providencia", Abancay, 2018.* [Tesis de titulación, Universidad Nacional Micaela Bastidas de Apurímac]. https://repositorio.unamba.edu.pe/handle/UNAMBA/976

Cruz, S. y Leyva K. (2020). *Las habilidades sociales y los Juegos cooperativos en los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 1584.* [tesis de maestría, Universidad César Vallejo de Trujillo]. https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/51537

Edutechnia (2025). Internet, Consultado el 12/05/2025 y disponible en: https://edutechnia.com/es/blog-articulo/1003/Importancia-del-juego-en-la-educacin-

Elizalde, A.; Martí, M.; Martínez, F. (2006). Una revisión crítica del debate sobre las necesidades humanas desde el Enfoque Centrado en la Persona. *Polis, Revista de la Universidad Bolivariana,* 5(15), https://www.redalyc.org/pdf/305/30517306006.pdf

Fassio, A., Pascual, L. Suárez, F.M. (2002). *Introducción a la metodología de la investigación aplicada al saber administrativo*. Ediciones coperativas.

Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia (2016). Internet, consultado el 12/05/2025 y disponible en: https://www.unicef.org/uruguay/crianza/primeros-anos/por-que-es-importante-el-juego-en-la-primera-infancia

Gaviria, E.; López, M.; Cuadrado, I. (2019). *Introducción a la psicología social. Tercera edición*. Ediciones Sanz y Torres.

Hernández, R.; Fernández, C.; Baptista, M. P. (2014). *Metodología de la investigación. Sexta edición.* Mc Graw Hill/Interamericana editores.

Huizinga, J. (1972). *Esencia y significación del juego como fenómeno cultural.* Alianza editorial

Kcacha, M. y Rojas, Y. (2021). *Desarrollo de habilidades sociales mediante juegos tradicionales en niños de cuatro años con dificultades de socialización.* [Tesis de titulación, Universidad Nacional Micaela Bastidas de Apurímac]. https://repositorio.unamba.edu.pe/handle/UNAMBA/1001

Lerma, H.D. (2009). *Metodología de la investigación: propuesta, anteproyecto y proyecto*. ECOE ediciones.

Levine, D.M., Krehbiel, T.C., Berenson, M. L. (2006). *Estadística para administración. Cuarta edición.* Pearson Educación.

Lopez, J.C. (1996). *Fichero de juegos para la enseñanza básica*. Ediciones Loyola.

Lozano, J.L., Martinez, O., Romera, M.M.(2013). *Destrezas sociales.* Mc. Graw Hill-Interamericana.

Madero, S. (2022). Percepción de la jerarquía de necesidades de Maslow y su relación con los factores de atracción y retención del talento humano. *Contaduría y Administración,* 68 (1), 235-259. http://dx.doi.org/10.22201/fca.24488410e.2023.3416

Manyavilca, E. (2018). *El juego cooperativo para el desarrollo de las habilidades sociales en estudiantes de 3 años del nivel inicial de la institución educativa Santa Rosa distrito de San Miguel provincia de La Mar región de Ayacucho en el año académico 2018.* [Tesis de maestrías. Universidad católica de los Ángeles de Chimbote]. Chimbote, Perú.

Martinez, G. (2012). *Los Juegos Cooperativos y su relación con el desarrollo de Habilidades Sociales en la Educación Inicial.* Universidad Abierta Interamericana.

Meneses, M. y Monge, M.A. (2001). El juego en los niños: enfoque teórico. *Revista Educación*. 25(2), pp. 113-124. https://www.redalyc.org/pdf/440/44025210.pdf

MINEDU(2016). *Currículo nacional de educación básica*. Lima, Perú. Editorial del Ministerio de Educación.

MINEDU(2017). *Programa curricular de Educación Inicial*. Lima, Perú. Editorial del Ministerio de Educación.

Montalvo, M. (2019). *Habilidades sociales en niños de cinco años de una institución educativa pública de San Juan de Lurigancho.* [Tesis de maestría, Universidad San Ignacio de Loyola Lima]. https://repositorio.usil.edu.pe/entities/publication/f00633a8-936f-440c-a58b-f5d0af7d810d

Montero, M. (2023). *El juego en el desarrollo de las habilidades sociales en niños y niñas de Preparatoria de la Escuela Fiscomisional "Santa Clara de Asís", parroquia Tabacundo, Cantón Pedro Moncayo, provincia de Pichincha en el año lectivo*

2021-2022. [Tesis de maestría, Universidad Técnica del Norte Ecuador]. http://repositorio.utn.edu.ec/handle/123456789/13516

Moya-Calderón, R. (s.f.). Estadística Descriptiva. Internet, consultado el 20/05/2025 y disponible en: https://es.scribd.com/document/510567077/Estadistica-Descriptiva-Rufino-Moya-Calderon-USER201283

Narro, C. (2012). *El juego infantil y su metodología.* https://es.slideshare.net/Cristina-narro

NeuronUP (2022). Habilidades sociales : definición, tipos, ejercicios y ejemplos. Internet, consultado el 16/05/2025 y disponible en: https://neuronup.com/actividades-de-neurorrehabilitacion/actividades-para-habilidades-sociales/habilidades-sociales-definicion-tipos-ejercicios-y-ejemplos/

Olejua, N.; Figueroa, L.; Urian, L. (2022). *Habilidades sociales y juego: Diseño de una estrategia pedagógica a través del uso de juegos al interior de un aula heterogénea en el IED Tanacuta.* [Tesis de maestría, Fundación Universitaria Los Libertadores Colombia]. https://repository.libertadores.edu.co/handle/11371/5670

Ortiz, F. G., García, M. P. (2006). *Metodología de la investigación. El proceso y sus técnicas*. Editorial Limusa.

Palella, S., Martins, F. (2012). *Metodología de la investigación cuantitativa.* Editorial FEDUPEL.

Papalia, D. Wendkos, S., Duskin, R. (2009). *Psicología del desarrollo. De la infancia a la adolescencia.* Mc Graw Hill/Interamericana editores.

Pastor, R. (s.f.). Guía - Glosario de términos lúdicos Recopilación de varias fuentes. Internet, consultado el 15/04/2025 y disponible en: https://asociacionludo.com/storage/guides/Gu%C3%ADa%20-%20Glosario%20de%20t%C3%A9rminos%20l%C3%BAdicos.pdf

Pérez-Finol, A.E. (2021). La importancia del juego para mejorar el desarrollo de nuestros niños. Internet, consultado el 13/05/2025 y disponible en: https://uees.edu.ec/la-importancia-del-juego-para-mejorar-el-desarrollo-de-nuestros-ninos/

Portillo, M. (2017). Educación por habilidades: Perspectivas y retos para el sistema educativo. *Revista Educación*, 41(2), pp. 1-14. DOI: https://doi.org/http://dx.doi.org/10.15517/

Prados, M.M. (1996). *Manual de psicología educativa, para docentes de educación infantil y primaria*. Ediciones pirámide.

Reeve, J. (2009). *Motivación y emoción. Quinta edición*. Mc Graw Hill educación.

Roca, E. (2014). *Cómo mejorar tus habilidades sociales.* ACDE ediciones.

Rosales, J.; Alonso, S.; Caparros, B.; Molina, I. (2013). *Habilidades sociales*. Mc. Graw Hill educación.

Rosales, J.J., Caparros, B. M., Molina, I., Alonso, S.H. (2013). *Habilidades sociales.* Mc. Graw Hill-Interamericana de España.

Salinas, P.; Cárdenas, M. (2009). *Métodos de investigación social.* Ediciones Universidad Católica del Norte.

Samper, F.; Muñoz, D. (2019). *El juego como dispositivo para fortalecer las habilidades sociales en la convivencia escolar: una revisión teórica.* [Tesis de maestría, Corporación Universidad de la Costa Colombia]. https://repositorio.cuc.edu.co/handle/11323/6123.

Schunk, D. (2012). *Teorías del aprendizaje. Una perspectiva educativa*. Pearson educación.

Universidad Europea (2025). Habilidades sociales en los niños: ¿cómo fomentarlas?. Internet, consultado el 17/05/2025 y disponible en: https://universidadeuropea.com/blog/habilidades-sociales-ninos/

UNESCO (1980). *El niño y el juego: Planteamientos teóricos y aplicaciones pedagógicas.* Talleres de la UNESCO.

Unobravo (2023). Habilidades sociales: ¿qué son y para qué sirven?. Internet, consultado el 16/05/2025 y disponible en: https://www.unobravo.com/es/blog/habilidades-sociales

Viciana V., Conde, J.L. (2002). *El juego en el currículo de educación infantil.* Editorial Aljibe.

Vigotsky, L. (1996). *Obras escogidas de Vigotsky*. *Tomo 4*. https://www.marcialpons.es/libros/obras-escogidas/9788477741848/

Vigotsky, L. (2009). *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores.* Critica ediciones.

Wolkfolk, A. (2010). *Psicología de la edición.* Pearson educación.

Ylarragorry, E. (2018). *Juegos cooperativos y su relación con las habilidades sociales.* Pontificia Universidad Católica de Argentina.

Los anexos, panel fotográfico y otros documentos están resguardados en la oficina de repositorio digital institucional en la Biblioteca Central de la Universidad Tecnológica de los Andes