

UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TRUJILLO “BENEDICTO XVI”

FACULTAD DE HUMANIDADES

PROGRAMA DE ESTUDIOS DE EDUCACIÓN INICIAL



JUEGOS DIDÁCTICOS PARA MEJORAR LAS HABILIDADES SOCIALES EN NIÑOS DE 4 AÑOS DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL DE TRUJILLO, 2025

TESIS PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADA EN EDUCACIÓN INICIAL

AUTORA

Br. Cordova Perez, Marcela Yudit

<https://orcid.org/0009-0000-1962-1315>

ASESORA

Ms. Rodríguez Pajares Carmen Olga

<https://orcid.org/0000-0002-1783-4728>

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN
Pedagogía y didáctica

TRUJILLO - PERÚ
2025

DECLARATORIA DE ORIGINALIDAD

Señor Decano de la Facultad de Humanidades:

Yo, Ms.Valverde Reyes Karin Araceli con DNI N°46199018, como asesora del trabajo de investigación titulado “**JUEGOS DIDÁCTICOS PARA MEJORAR LAS HABILIDADES SOCIALES EN NIÑOS DE 4 AÑOS DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL DE TRUJILLO, 2025**”, desarrollado por la bachiller MARCELA YUDIT CORDOVA PEREZ con DNI N°75724676; del Programa de Estudios de Educación Inicial; considero que dicho trabajo reúne las condiciones técnicas y científicas, las cuales están alineadas a las normas establecidas en el Reglamento de Estudiantes y de Grados y Títulos de la Universidad Católica de Trujillo “Benedicto XVI” y en la normativa para la presentación de trabajos de titulación de la Facultad de Humanidades. Por tanto, autorizo la presentación del mismo ante el organismo pertinente para que sea sometido a evaluación por los jurados designados por la mencionada facultad.



Ms. Rodríguez Pajares Carmen Olga
Asesora
DNI N°:17906220

AUTORIDADES UNIVERSITARIAS

EXMO. MONS. GILBERTO ALFREDO VIZCARRA MORI, SJ

Arzobispo Metropolitano de Trujillo

Gran Canciller

Universidad Católica de Trujillo “Benedicto XVI”

DR. MARCOANTONIO PACHERRES TORREJÓN

Rector de la Universidad Católica de Trujillo “Benedicto XVI”

DRA. SILVIA ANA VALVERDE ZAVALA

Vicerrectora Académica

DRA. GINA GENARA ZAVALA ESPEJO

Vicerrectora de Investigación

MG. ODALIS MEDALIT BOCANEGRA ESPARZA

Decano de la Facultad de Humanidades

DRA. TERESA SOFÍA REATEGUI MARIN

Secretaria General

DEDICATORIA

A mis queridos padres Geanne y Estela por su amor incondicional, su incansable apoyo y por ser mi constante fuente de inspiración. Gracias por creer en mí, por sus sacrificios y por enseñarme el valor del esfuerzo y la perseverancia. Su ejemplo de fortaleza y dedicación ha sido mi guía y motivación a lo largo de este camino. Sin ustedes, este logro no habría sido posible.

Con todo mi amor y gratitud su hija Marcela
Yudit.

AGRADECIMIENTO

Me gustaría expresar mi más profundo agradecimiento a la asesora de mi tesis, la Ms Rodríguez Pajares Carmen Olga, por su orientación, paciencia y dedicación son esenciales para este trabajo, su constante apoyo y valiosos consejos han sido fuente de inspiración y motivación desde el inicio del proyecto.

DECLARATORIA DE AUTENTICIDAD

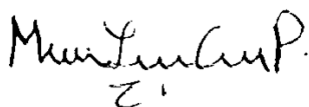
Yo , Cordova Perez, Marcela Yudit con DNI N°75724676, egresada del **Programa de Estudios de Educación Inicial** de la **Universidad Católica de Trujillo “Benedicto XVI”**; doy fe que he seguido rigurosamente los procedimientos académicos y administrativos establecidos por la **Facultad de Humanidades**, para la elaboración y sustentación del informe de tesis titulado: “JUEGOS DIDÁCTICOS PARA MEJORAR LAS HABILIDADES SOCIALES EN NIÑOS DE 4 AÑOS DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL DE TRUJILLO, 2025”, el cual consta de un total de 77 **páginas**, incluyendo tablas y figuras y 26 **páginas de anexos**.

Dejo constancia de la **originalidad y autenticidad** de la mencionada investigación y declaro bajo juramento y en cumplimiento de los principios éticos, que el contenido del documento es **de mi exclusiva autoría** en cuanto a redacción, organización, metodología y diagramación. Asimismo, garantizo que los fundamentos teóricos están debidamente sustentados en fuentes bibliográficas, asumiendo asumiendo la responsabilidad de cualquier omisión involuntaria en la citación de autores.

En este sentido, declaro que el uso de herramientas de inteligencia artificial en el presente trabajo se ha limitado exclusivamente a la mejora de la redacción y corrección de errores gramaticales y sintácticos, sin que ello haya influido en la generación del contenido, análisis o interpretación de los resultados de la investigación.

Del mismo modo, reconozco que cualquier vulneración a los derechos de autor derivada del presente trabajo será de mi exclusiva responsabilidad, asumiendo las consecuencias académicas y legales que pudieran derivarse conforme a la normativa vigente.

La autora



Firma:

Nombres: Marcela Yudit Cordova Perez

ÍNDICE

DECLARATORIA DE ORIGINALIDAD	2
AUTORIDADES UNIVERSITARIAS	3
DEDICATORIA.....	4
AGRADECIMIENTO.....	5
DECLARATORIA DE AUTENTICIDAD	6
ÍNDICE	7
ÍNDICE DE TABLAS	8
ÍNDICE DE FIGURAS.....	9
RESUMEN.....	10
ABSTRACT	11
I. INTRODUCCIÓN.....	12
II. METODOLOGÍA.....	27
2.1. Enfoque y tipo de investigación.....	27
2.2. Diseño metodológico	27
2.3. Población y muestra	28
2.4. Técnicas e instrumentos de recojo de datos	28
2.5. Técnicas de procesamiento y análisis de la información	30
2.6. Aspectos éticos en investigación.....	31
III. RESULTADOS	32
IV. DISCUSIÓN	38
V. CONCLUSIONES.....	42
VI. RECOMENDACIONES	43
VII. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	45
ANEXOS	49

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1	Distribución de la población de estudio según edad	28
Tabla 2	Expertos que validaron la guía de observación	29
Tabla 3	Expertos que validaron la guía de observación	29
Tabla 4	Resultado del pre test de las habilidades sociales en niños de 4 años ...	32
Tabla 5	Estrategias de juegos didácticos aplicadas para mejorar las habilidades sociales	33
Tabla 6	Resultados del post test de las habilidades sociales en niños de 4 años	34
Tabla 7	Comparacion de resultados del pre test y post test	35
Tabla 8	Pruebas de hipotesis	36

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1	Resultado del pre tes de las habilidades sociales	32
Figura 2	Resultado del post tes de las habilidades sociales	34
Figura 3	Comparación de resultados del pre test y post test	35
Figura 4	Prueba de Confiabilidad	73

RESUMEN

En la presente investigación juegos didácticos para mejorar las habilidades sociales en niños de 4 años de una institución educativa inicial de Trujillo, 2025, tuvo como objetivo general determinar la influencia de los juegos didácticos en la mejora de las habilidades sociales en niños de 4 años, empleando un enfoque cuantitativo, de tipo aplicado y con diseño preexperimental, con una población de 60 estudiantes del nivel inicial y la muestra de 15 niños, seleccionados mediante muestreo no probabilístico por conveniencia. Se utilizó como técnica la observación sistemática y como instrumento una guía de observación. El análisis de datos se realizó mediante estadística descriptiva e inferencial, empleando el software SPSS versión 27, en el pretest, el 80 % de los niños se encontraba en el nivel "inicio" el 20 % en "proceso", mientras que en el posttest el 100 % alcanzó el nivel "logrado", los resultados inferenciales se aplicó la prueba de Chi-cuadrado, la cual arrojó un valor de 30.000 y nivel de significancia de 0.000, evidenciando una diferencia significativa entre resultados del pretest y posttest. Se concluye que la aplicación de juegos didácticos mejoró significativamente las habilidades sociales de los niños, rechazando la hipótesis nula y aceptando la hipótesis alterna.

Palabras claves: juegos didácticos, habilidades sociales, educación preescolar, desarrollo infantil e intervención educativa.

ABSTRACT

In this research, educational games to improve social skills in 4-year-old children from an early childhood education institution in Trujillo, 2025, the general objective was to determine the influence of educational games on improving social skills in 4-year-old children, using a quantitative, applied approach and a pre-experimental design, with a population of 60 students from the initial level and a sample of 15 children, selected through non-probability convenience sampling. Systematic observation was used as a technique and an observation guide as an instrument. Data analysis was performed using descriptive and inferential statistics, using SPSS version 27 software. In the pretest, 80% of the children were at the "start" level, 20% at "process", while in the posttest 100% reached the "achieved" level. The inferential results were applied the Chi-square test, which yielded a value of 30,000 and a significance level of 0.000, evidencing a significant difference between the results of the pretest and posttest. It is concluded that the application of educational games significantly improved the children's social skills, rejecting the null hypothesis and accepting the alternative hypothesis.

Keywords: educational games, social skills, preschool education, child development, and educational intervention.

I. INTRODUCCIÓN

En la actualidad, existe un número creciente de niños en edad preescolar que muestran deficiencias para relacionarse de forma apropiada con sus pares, evidenciándose que están por falta de cars en habilidades sociales, emocionales y conductuales desde los primeros años de vida, los cuales van enfrentan problemas de tipo emocional o conductual obstaculizando su adaptación al entorno escolar, así como también limitándolo en su aprendizaje y dificultar para adquirir comportamientos apropiados para su edad (Dong et al., 2023a). Es por ello que Concha et al. (2021) señalan que la educación inicial es el origen de la vida educativa de las personas, y su desarrollo afecta en su formación a futuro, por lo tanto deben involucrarse todo su entorno; asimismo, Cano et al. (2023) menciona que toda actividad que propicie el contacto, la unión y el vínculo entre personas está destinada a ejecutar una función importante en la transformación de la sociedad.

Asimismo, Benalcazar et al. (2024) indica que el ser humano, por instinto es un ser social que observa, aprende y replica comportamientos de las personas que lo rodean; no obstante, además de su carácter social, también posee de manera innata habilidades cognitivas, emocionales y relacionales; en tal sentido, la educación, el juego y toda interacción se transforma en puente primordial para la transmisión y la evolución de aptitudes sociales.

Por ello, Caballero (2022) expresa que las habilidades sociales vienen hacer modales que se adquieren progresivamente a lo largo del tiempo y del proceso de maduración, permitiendo que niños y adultos establezcan relaciones interpersonales positivas con quienes los rodean; en el caso de los infantes, dichas habilidades evolucionan principalmente mediante la observación, siendo los padres y los maestros sus modelos más influyentes. Un aspecto importante señalado por Posso & Barba (2023) es que la etapa inicial de la educación, percibida entre los 3 y 5 años simboliza un nivel complicado en el progreso físico, cognitivo, social y afectivo, ya que en este ciclo se sientan los pilares fundamentales para el aprendizaje futuro, el adiestramiento del carácter y la obtención de habilidades que posibilitan a los infantes a relacionarse de modo eficiente con su ámbito.

La Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura [UNESCO] (2022) indica que el juego es importante en la etapa de la infancia, ya que influye en su progreso corporal, inteligencia y efectividad, enriqueciendo la experiencia motora y socioemocional. Por ello, Perugachi (2023) expresa que para que los niños desarrollen su personalidad, participen de manera armónica en su entorno, moldeen su

temperamento y actúen de manera activa como miembros de la sociedad, implica que acepten a sus pares, trabajen en equipo, respeten las diferencias, asuman roles y enfrenten con autonomía las dificultades que se les presente durante la clase.

A nivel internacional, en Ecuador, Ministerio de Educación de Ecuador (2021) menciona que el sistema educativo ecuatoriano, a partir del año 2021, presentó un currículo priorizado en el cual se enfatiza el progreso y fortalecimiento de las aptitudes sociales en los educandos, ya a que el desarrollo de competencias comunicacionales y socioemocionales resulta fundamental para el óptimo desenvolvimiento de las personas en el contexto actual.

Según el informe el Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia [UNICEF] (2021), los pequeños constituyen aproximadamente el 20% de la población mundial; de tal modo que Kacar & Ayaz (2022) afirma mediante los juegos se garantiza que el niño adquiera habilidades como asumir la responsabilidad, colaborar, respetar a las personas, emprender, liderar, compartir, ayudar, ser honesto, empatizar, pertenecer al grupo, comunicarse, escuchar, expresarse y tomar decisiones.

Syakhvani & Aslan (2024) añade que una de las causas que repercuten en la evolución de las aptitudes sociales en infantes es la educación familiar informal, ya que, mediante las interacciones del día a día en el hogar, los infantes aprenden valores, normas de convivencia y modelos de conducta que posteriormente se reflejan en su comportamiento social dentro del aula; en concordancia, Raikes et al. (2023) afirma que cerca de un 54 % de los infantes en edad preescolar participan en programas de educación inicial a nivel mundial con brechas especialmente altas en países de bajos ingresos.

No obstante, Delgado & Alarcón (2023) mencionan en su indagación que a nivel mundial, el aprendizaje por medio del juego aún no se encuentra plenamente integrado en los programas de formación preescolar, debido a múltiples factores y que una de las primordiales barreras es la ausencia de reconocimiento del valor del juego como base para la adquisición de conceptos académicos; a esto se suma una percepción errónea, común entre padres y representantes, quienes suelen considerar el juego como una actividad trivial, creyendo que resta tiempo al “verdadero aprendizaje”.

Además, Alotaibi (2024) manifiesta que un aprendizaje basado en juegos tiene relevancia como estrategia pedagógica integradora, ya que esta metodología tiene un efecto prudente a grande en el progreso social y emocional infantil, especialmente en el aprendizaje sustentado en juegos puede mejorar habilidades sociales, empatía y cooperación en los niños pequeños. Por ello, UNICEF (2022) destaca que la interacción

lúdica temprana refuerza la comunicación y habilidades sociales básicas al construir conexiones neuronales apropiadas.

A nivel nacional, el Ministerio de Educación [MINEDU] (2024) indica que en el año 2023, el Perú, por primera vez fue partícipe de un estudio sobre habilidades sociales y emocionales (SSES), donde los resultados demostraron que existe disparidades en el desarrollo de estas habilidades a causa del estatus socioeconómico y género, resaltando la necesidad de fortalecer las estrategias escolares que promuevan interacciones positivas y un clima escolar favorable.

Estudios realizados a nivel nacional, según Chuica (2024) en un distrito de Piura, se evidenció que el trabajo en equipo, facilitado por juegos didácticos, perfecciona las destrezas sociales en infantes de 5 años, destacando la relevancia de la interacción presencial para el desarrollo social.

Según, MINEDU (2018) el Currículo Nacional de Educación Inicial enfatiza que, según las cualidades de los infantes, se privilegia el juego, la exploración y el descubrimiento como dinamizadores del aprendizaje, y mediante el kit didáctico se favorece el desarrollo de competencias tanto comunicativas, como sociales, entre otras; donde se debe realizar un arduo trabajo las habilidades sociales; no obstante, el Instituto Nacional de Estadística e Informática [INEI] (2022) muestran que estadísticas recientes muestran retos en el año 2021, donde solo el 85,5 % de niños de 3 a 5 años recibió clases escolares debido a la pandemia, que implicó menos oportunidades de interacción grupal y, por ende, de práctica social.

A nivel regional, presenta desafíos parecidos al resto del país; sin embargo, no existen datos específicos de la provincia sobre el uso de juegos didácticos o el nivel de aptitudes sociales de los preescolares, pero la evidencia sugiere que las zonas urbanas periféricas comparten los riesgos nacionales de desarrollo infantil. Por lo que a nivel local en el establecimiento educativo se evidencia que se identificaron comportamientos como la timidez excesiva, respuestas agresivas frente a desacuerdos y dificultad para seguir normas en juegos colectivos, dichos indicadores ponen en evidencia una necesidad urgente de implementar métodos que, a través del juego, fomenten la consideración mutua, la empatía, el apoyo y la comunicación asertiva.

Se formula el problema de investigación: ¿De qué manera influyen los juegos didácticos en las habilidades sociales en niños de 4 años de una Institución Educativa Inicial de Trujillo, 2025?, mientras que las preguntas específicas son: ¿Qué nivel de habilidades sociales presentan los niños de 4 años antes de la aplicación de la estrategia

de juegos didácticos?; ¿La aplicación de la estrategia de juegos didácticos mejora el desarrollo de las habilidades sociales en los niños de 4 años?; ¿Existen cambios positivos en las habilidades sociales de los niños de 4 años después de la aplicación de la estrategia de juegos didácticos?; y por último, ¿Existe una diferencia estadísticamente significativa entre los resultados del pretest y postest, que evidencie el impacto de la estrategia de juegos didácticos en las habilidades sociales de los niños de 4 años?

Como objetivo general se plantea: Determinar la influencia de los juegos didácticos en la mejora de las habilidades sociales en niños de 4 años de una Institución Educativa Inicial de Trujillo, 2025; y los objetivos específicos, Diagnosticar el nivel inicial habilidades sociales en niños de 4 años de una Institución Educativa Inicial de Trujillo, 2025, antes de la implementación de la estrategia juegos didácticos; aplicar la estrategia juegos didácticos como intervención educativa en la Institución Educativa Inicial de Trujillo, 2025; evaluar los efectos de la estrategia juegos didácticos en habilidades sociales en niños de 4 años de una Institución Educativa Inicial de Trujillo, 2025, mediante la aplicación del post-test; evaluar si hay una desigualdad estadísticamente significativa entre los productos del pretest y postest en el progreso de habilidades sociales de los infantes de 4 años tras la aplicación de la estrategia de juegos didácticos.

Se justifica de manera teórica en la medida que busca profundizar en los fundamentos conceptuales que explican el vínculo entre los juegos didácticos y el progreso de las aptitudes sociales en pequeños de 4 años, ya que parte del reconocimiento de que el juego, más allá de su dimensión lúdica, implica un medio pedagógico esencial para el aprendizaje en la educación inicial, es por ello que esta investigación pretende enriquecer el marco teórico existente mediante la generación de evidencia empírica sobre los efectos de una intervención lúdica, aportando a la consolidación de enfoques educativos que promuevan el aprendizaje significativo y el desarrollo integral.

Asimismo, se justifica metodológicamente debido a que la indagación usa una estructura cuantitativa y un diseño pre – experimental, lo cual permitirá medir de forma objetiva el alcance de la aplicación de la técnica de juegos didácticos sobre las aptitudes sociales de una muestra de pequeños de 4 años, haciendo uso de la aplicación de un pretest y post test al mismo grupo, esperando determinar si existe una mejora estadísticamente significativa en la variable dependiente tras la intervención.

De tal modo, cobra una relevancia social al centrarse en una población vulnerable en infantes de 4 años en un establecimiento educativo de Trujillo, por lo que es de gran

relevancia poner en implementación métodos pedagógicos que favorezcan no solo el crecimiento cognitivo, sino también la dimensión afectiva y social, elementos clave para una convivencia armónica y un desarrollo integral; además, los resultados permitirán a docentes, padres de familia y autoridades educativas disponer de herramientas prácticas y basadas en evidencia para fortalecer la interacción social de los pequeños, fomentando entornos educativos más inclusivos, participativos y respetuosos.

Por lo tanto se plantean las siguientes hipótesis: hipótesis general es H. G.1: El juego didáctico mejorará las habilidades sociales en niños de 4 años a través de la aplicación de sesiones de aprendizaje en la institución Educativa Inicial de Trujillo, 2025 y H. G.0: El juego didáctico no mejorará las habilidades sociales en niños de 4 años a través de la aplicación de sesiones de aprendizaje en el Centro Educativo Inicial de Trujillo, 2025; y como hipótesis específicas: H.E.1.1: Los niños de 4 años muestran un nivel bajo o medio de habilidades sociales antes de la aplicación de la estrategia de juegos didácticos y H.E.1.2: La aplicación de la estrategia de juegos didácticos como intervención educativa mejora el desarrollo de las habilidades sociales en los niños de 4 años del Centro Educativo Inicial de Trujillo, 2025 y H.E.1.3: Existen cambios positivos en las habilidades sociales de los niños de 4 años después de la aplicación de la estrategia de juegos didácticos y H.E.1.4: Existen una diferencia estadísticamente significativa entre los resultados del pretest y posttest, lo que indica un impacto positivo de la estrategia de juegos didácticos en el desarrollo de habilidades sociales de los niños de 4 años.

Los antecedentes de la investigación o también llamado estudios previos se desarrollan en distintos ámbitos:

A nivel internacional, Pincay et al. (2023) realizó un estudio cuyo objetivo fue definir la correlación entre el juego infantil y las aptitudes sociales en educandos de los primeros años de formación Básica. La investigación empleó una orientación cuantitativa, de tipo descriptivo básico, con un diseño no experimental de correlación cruzada. La muestra fue integrada por 100 niños, seleccionados de manera no probabilística, a quienes se les aplicaron dos cuestionarios basados en la Escala de Juego Preescolar de Knox y la Escala de la Actitud Preescolar y de Jardín de Niños para medir el juego infantil y las aptitudes sociales, respectivamente, los desenlaces revelaron que el 81% de los infantes muestran un rango medio en juego infantil y que hay una correlación moderada e importante entre el manejo de materiales y las aptitudes sociales ($\rho = 0.498$; $p = 0.010$), concluyendo que el juego impulsa la interacción, la creatividad y el dinamismo, contribuyendo directamente al perfeccionamiento de las aptitudes sociales en los

pequeños. Este antecedente respalda tu investigación al demostrar, con evidencia cuantitativa, que el juego es un medio efectivo para potenciar las aptitudes sociales, lo que fundamenta el uso de juegos didácticos como método pedagógico en menores de 4 años en Trujillo.

Cáceres et al. (2024) en su investigación tuvo como propósito estudiar el alcance del juego simbólico en el progreso de aptitudes socioemocionales y artísticas en infantes de educación inicial. Utilizando una estructura descriptiva, bibliográfico y de campo, seleccionaron a 17 maestros de educación inicial a quienes se les ejecutó una encuesta con una batería de preguntas sobre el juego simbólico y el fortalecimiento de las aptitudes socioemocionales y artísticas. Los hallazgos muestran que gran parte de los docentes (61,76%) está muy de acuerdo en que el juego simbólico incide en las aptitudes socioemocionales y artísticas, destacando que el 88,23% lo considera clave para el desarrollo socioemocional y el 64,7% para las habilidades artísticas. Además, el 76,47% reconoce que fortalece la expresión oral, interacción social y creatividad, priorizando habilidades personales y sociales; por lo que se concluye que el 100% no ha recibido capacitación distrital sobre este tema; este antecedente aporta que los juegos fortalecen las competencias socioemocionales, aportando evidencia empírica que sustenta el uso de juegos didácticos en la formación social de los pequeños de 4 años.

Claudio (2024) A través de una indagación académica se buscó profundizar en el impacto directo que poseen las actividades lúdicas sobre la maduración de las destrezas interpersonales en infantes de nivel inicial pertenecientes al Centro de Desarrollo Infantil “Los Amigos de Jesús” además de poner en evidencia el desconocimiento que presentan los progenitores sobre el valor formativo del juego dado que se aplicó un diseño metodológico mixto para integrar perspectivas numéricas y descriptivas mediante la participación activa de alumnos, educadores y familias quienes fueron evaluados a través de instrumentos de monitoreo directo y cuestionarios estructurados con el fin de obtener un diagnóstico integral sobre la dinámica social en el entorno escolar. Como instrumentos se utilizaron guías de supervisión y cuestionarios para medir actitudes sociales y la frecuencia de conductas cooperativas. Los resultados revelaron que el 36.84% de los infantes comparte sus juguetes de manera constante, el 21.05% casi siempre y el 42.11% solo a veces, sin registrarse niños que nunca compartan, lo que evidencia una disposición generalizada a la cooperación. Se concluyó que el juego beneficia la interacción, la solución de disputas y la creatividad, fortaleciendo el desarrollo social infantil. Este antecedente aporta a tu investigación al demostrar que los juegos didácticos constituyen

una herramienta eficaz para perfeccionar las aptitudes sociales, especialmente en pequeños de 4 años, alineándose con los propósitos de tu estudio en una institución inicial de Trujillo.

Hosokawa et al. (2023) este estudio tuvo como finalidad evaluar la aptitud operativa del proyecto de aprendizaje socioemocional fun friends en la evolución de aptitudes sociales en infantes japoneses de 4 a 5 años, usando una metodología cuasi experimental con una muestra de 94 infantes en el grupo de intervención y 66 en el grupo de control; el medio aplicado fue la Escala de Habilidades Sociales completada por los docentes antes y después de la intervención; los hallazgos revelaron que no hubo distinciones relevantes entre los grupos en T1 tanto en edad como en habilidades sociales ($p > 0.05$). En T2, el grupo de intervención obtuvo puntuaciones significativamente mayores en autocontrol y cooperación ($p < 0.05$). Además, solo este grupo mostró mejoras relevantes entre T1 y T2 ($p < 0.05$), en tanto que el grupo de control no dejó ver cambios ($p > 0.05$); se concluye que el programa Fun FRIENDS, resulta eficaz para reforzar las aptitudes sociales en la primera infancia, destacando la importancia de intervenciones tempranas para prevenir la inadaptación escolar; este antecedente aporta que los juegos estructurados fortalecen la socialización infantil.

Jaggy et al. (2023) Esta indagación examinó meticulosamente cómo incentivar el juego de rol colectivo potencia las destrezas interpersonales en la infancia temprana mediante un esquema experimental riguroso que incluyó evaluaciones iniciales y de monitoreo posterior en una muestra de 211 infantes originarios de Suiza con una edad media de 43,3 meses los cuales fueron distribuidos al azar en tres modalidades distintas consistentes en acompañamiento pedagógico directo o entrega de recursos lúdicos o un grupo de contraste sin intervención mientras que la colección de datos se hizo usando de instrumentos psicométricos validados y reportes docentes para cuantificar tanto el dominio del juego imaginativo como la evolución de sus capacidades de socialización, los resultados mostraron que solo la competencia en el juego simbólico impulsó de modo relevante en el grupo de intervención ($p < .05$), mientras que las demás habilidades no presentaron diferencias entre grupos ($p > .05$); las medias de todas las variables crecieron de T1 a T3, pero sin efectos atribuibles a la intervención; además, las correlaciones revelaron un valor $p < .05 - p < .001$, concluyendo que la intervención activa en el juego simbólico social fomenta el comportamiento social y las relaciones entre pares; este estudio aporta evidencia que la mediación docente y la participación guiada en juegos simbólicos favorecen el desarrollo social infantil, aportando un referente empírico

relevante.

A nivel nacional, Guerra (2021) Mediante un análisis especializado se buscó definir el rango de vinculación entre las dinámicas lúdicas y la evolución de las competencias sociales en preescolares de una escuela estatal en Pucallpa durante el periodo 2021 aplicando para ello una orientación cuantitativa de corte transversal y diseño correlacional causal sobre un grupo de 35 menores puesto que se emplearon encuestas y cuestionarios validados como herramientas de colección de informe obteniendo como resultado un coeficiente de Spearman de $0,787$ con una magnitud del 1% lo cual confirma una relación positiva y robusta entre ambas categorías analizadas por lo tanto este hallazgo sirve como sustento empírico fundamental para validar la propuesta de que el juego didáctico constituye una estrategia eficaz orientada a potenciar la colaboración y el intercambio afectivo en la etapa formativa inicial.

Águila & Castillo (2024) Mediante un proceso de indagación científica se buscó perfeccionar las competencias interactivas de infantes de cuatro años en una escuela estatal de Lima Metropolitana a través de la ejecución de un programa de dinámicas lúdicas grupales bajo una orientación cuantitativa de naturaleza aplicada y diseño cuasiexperimental sobre una muestra de 32 menores distribuidos equitativamente en grupos de control y experimental dado que se emplearon técnicas de observación directa y escalas de valoración de aptitudes sociales para el levantamiento de información obteniendo como resultado que el grupo de control se mantuvo estancado en niveles mínimos mientras que el grupo experimental evolucionó drásticamente desde una ausencia total de habilidades hasta alcanzar un 70.78% de dominio pleno en la fase final puesto que el análisis estadístico arrojó un valor de $t = -25.500$ con una significancia de $p = 0.000$ validando así que la implementación de juegos cooperativos representa una herramienta pedagógica de alto impacto para potenciar la socialización y el comportamiento prosocial en la etapa preescolar..

Jumbo (2023) A través de un proceso investigativo realizado en la instancia educativa El Triunfo de Tumbes en el ciclo 2021 se examinó el impacto de las dinámicas lúdicas pedagógicas en la evolución de las aptitudes interactivas de los menores de cinco años bajo una orientación cuantitativa de alcance experimental con diseño preexperimental empleado a una cohorte de 18 alumnos de nivel inicial puesto que se emplearon guías de supervisión y listas de cotejo para el levantamiento de datos obteniendo como resultado un incremento del 50% en el renglo de logro destacado frente a una reducción del 44% en la categoría de inicio tras la ejecución del programa formativo

además el análisis estadístico arrojó un valor estadístico $p < 0,01$ que ratifica la disparidad relevante entre la evaluación diagnóstica y la final por lo cual se determinó que la implementación de juegos didácticos constituye un factor trascendental para optimizar la coexistencia armónica junto con el trabajo colaborativo y la expresión asertiva en la infancia temprana.

Rojas (2022) A través de una investigación académica desarrollada en el centro educativo inicial N.º 469 Pumacahua de Huánuco durante el periodo 2022 se analizó la repercusión de las actividades lúdicas pedagógicas en la evolución de las competencias interactivas de infantes de tres años bajo una orientación cuantitativa de nivel explicativo y diseño preexperimental aplicado a una muestra de 20 educandos puesto que se utilizaron guías de observación estructuradas con 20 reactivos para el monitoreo del progreso conductual obteniendo como resultado que el 80% de los menores presentaba inicialmente un desempeño deficiente mientras que tras la intervención el 75% llegó a alcanzar un nivel óptimo de destrezas sociales dado que el análisis estadístico arrojó una significancia de 0,000 que confirma la influencia determinante del juego didáctico en la integración grupal y el apoyo mutuo por lo cual este hallazgo ratifica que el aprendizaje sustentado en el juego es un motor esencial para fomentar la empatía y la cooperación alineándose directamente con los objetivos de fortalecimiento social propuestos en este estudio.

Morocho (2024) Se desarrolló un estudio orientado a estudiar el alcance de los juegos educativos en el reforzamiento de las aptitudes sociales en pequeños del nivel inicial, el cual se enmarcó en una orientación cuantitativa de tipo aplicado y adoptó un diseño preexperimental, por lo que se administraron un pretest y un postest con la finalidad de identificar las variaciones producidas tras la intervención pedagógica, considerando una muestra integrada por 18 menores de 3 años; asimismo, se aplicó la supervisión como técnica de recopilación de datos y se usó una ficha de cotejo aplicada antes y después de la implementación de las actividades lúdicas, cuyos hallazgos evidenciaron que, en la fase inicial, el 72% de los intervinientes no alcanzaba los indicadores previstos de habilidades sociales mientras que el 28% sí los manifestaba, sin embargo, luego de la aplicación sistemática de los juegos educativos, el 72% logró cumplir con los indicadores establecidos y solo el 22% permaneció sin alcanzarlos, lo cual fue corroborado usando la prueba t de Student para muestras vinculadas que arrojó un nivel estadístico inferior a 0,000, demostrando así la presencia de desacuerdos estadísticamente relevantes entre ambos momentos de evaluación; en consecuencia, se

concluye que la estrategia lúdica incide favorablemente en el desarrollo de las aptitudes sociales en menores de 3 años, constituyéndose este antecedente en un soporte relevante para la presente investigación debido a que aporta evidencia empírica sobre la pertinencia del juego como recurso pedagógico, valida la incorporación de metodologías activas en la educación inicial y ofrece un referente metodológico y estadístico aplicable al estudio de juegos didácticos en menores de 4 años.

Desde la perspectiva del aprendizaje desarrollador, Gamboa (2019) señala que los juegos didácticos encuentran una base teórica sólida al constituirse como actividades integrales que promueven la apropiación individual de la experiencia social mediante la interacción, la cooperación y la mediación pedagógica, ya que el aprendizaje es un procedimiento dialéctico, activo, constructivo y significativo, que se produce en la actividad del sujeto y como resultado de ella, lo cual se evidencia claramente en el juego, donde el niño actúa, piensa, se emociona y aprende en interacción con otros, permitiendo la adquisición de conocimientos y el reforzamiento de la dimensión afectiva, valorativa y psicomotriz del educando, favoreciendo así el tránsito progresivo de la dependencia a la autorregulación; asimismo, potencian los aprendizajes duraderos y transferibles, promoviendo en ellos el gusto por aprender, la creatividad, la reflexión crítica y el trabajo cooperativo, en consonancia con los principios del aprendizaje desarrollador.

La teoría sociocultural de Vygotsky, según Chaves (2001) se alinea con los juegos didácticos debido a que Vygotsky creía que el desarrollo de la mente humana está profundamente influenciado por la cultura y la sociedad, y el conocimiento se edifica usando de la actividad práctica social, facilitadas por herramientas y signos, como el lenguaje, la escritura y el cálculo, los cuales son medios de vinculación social, luego se interiorizan y se convierten en medios de acción sobre uno mismo, donde el juego cobra importancia haciendo posible que el niño se apropie del ambiente, internalizar significaciones y desarrollar procesos psicológicos superiores a través de prácticas, es aquí donde la zona de desarrollo próximo representa aquellas acciones que el niño puede hacer con el apoyo de otros, y que luego podrá realizarlo de forma autónoma, demostrando que la enseñanza y la educación, como ocurre en los juegos didácticos, son instrumentos importante de enculturación y desarrollo psíquico.

Asimismo, se alinean con la teoría epistemológica del constructivismo, en el cual García (2020), señala que sus autores son Jean Piaget, con su teoría del desarrollo cognitivo; Lev Vygotsky, desde la orientación sociocultural; Jerome Bruner, con su propuesta del aprendizaje por descubrimiento; y Ernst von Glasersfeld, con el

constructivismo radical, centrado en la construcción subjetiva del conocimiento, buscan responder cómo construye el ser humano su conocimiento, influenciando en las disciplinas relacionadas con la educación, ya que en el ámbito pedagógico actual, una de las mayores inquietudes de los especialistas radica en la selección de estrategias y metodologías didácticas que garanticen un aprendizaje significativo dentro del aula bajo la premisa de que el estudiante es el arquitecto de su propio saber mediante un intercambio dinámico con su entorno y los elementos de estudio dado que, al actuar como un agente cognitivo activo, el individuo recurre a esquemas mentales previos para procesar, decodificar y dar sentido a la realidad que lo circunda dentro del marco del constructivismo educativo.

El juego didáctico según Tiván y Bermello (2024) es una herramienta que influye de manera significativa en el ámbito educativo, logrando una mejor comprensión o aprendizaje en las diferentes áreas o materias donde se aplican.

Asimismo, Soria & Vidal (2024) mencionan que los juegos didácticos en el ámbito educativo se ha afianzado como un método eficaz para promover el aprendizaje, ya que constituyen recursos que estimulan una enseñanza dinámica e involucrada por parte de los estudiantes.

La estrategia pedagógica del juego-trabajo se fundamenta en la disposición de diversos entornos de aprendizaje, conocidos como rincones, donde los niños interactúan en grupos reducidos, en estos espacios, los niños participan en variadas actividades lúdicas diseñadas específicamente para responder a los requerimientos propios de su fase de desarrollo (Tipán et al., 2021).

Abreus et al. (2023) indica que en el juego didáctico se distinguen por tres elementos fundamentales: el fin didáctico, las acciones lúdicas y las reglas del juego, donde el fin didáctico define el propósito del juego y está alineado con las sabidurías y conductas que se busca desarrollar en los niños; las acciones lúdicas son esenciales para que el juego realmente se considere como tal, pues sin ellas no sería más que un ejercicio didáctico, las cuales deben expresarse de forma clara y dinámica; y las reglas del juego son aquellas que limitan la tarea del maestro que determinan la secuencia para evolucionar la acción y las que cohiben ciertas conductas, garantizando así un desarrollo ordenado y efectivo de la actividad.

La importancia del juego en la educación inicial según Alotaibi, (2024b) es que al integrar el juego en educación inicial, se aprovecha la motivación intrínseca de los niños para desarrollar no solo aprendizajes académicos, sino también competencias sociales y

emocionales.

Asimismo, Sari (2025), expresó que los beneficios de los juegos didácticos fortalecen la interacción social y mejoran la comunicación entre los niños, permitiéndoles relacionarse con mayor confianza; además, fomentan actitudes de cooperación, ayudan a resolver conflictos de manera positiva y contribuyen al desarrollo de la autonomía; también al combinar el aprendizaje con actividades divertidas, estos juegos motivan a los niños a integrarse enérgicamente y a involucrarse de forma natural en su propio proceso educativo.

El juego didáctico se interpreta de diversas formas, pero dentro del ámbito educativo se concibe principalmente como un recurso que facilita el aprendizaje, ya que es una herramienta que permite a los docentes enseñar contenidos mediante metodologías activas, despertando el interés del estudiante y favoreciendo un aprendizaje integral que abarca lo emocional, cognitivo y conductual, considerado como un método muy efectivo para promover avances en diferentes áreas del conocimiento, ya que contribuye al desarrollo de saberes conceptuales como el lenguaje, a la adquisición de habilidades prácticas y también al fortalecimiento de actitudes positivas, como la expresión emocional, la solución de conflictos y la seguridad personal (Higueras-Rodríguez & Molina-Ruíz, 2020).

La Teoría del Aprendizaje Social de Albert Bandura, de acuerdo con Cherem et al. (s. f.) ofrecen una perspectiva importante donde los niños desarrollan sus habilidades sociales, distanciándose del enfoque conductual que priorizaba los estímulos externos, argumentando que el aprendizaje se genera no solo por estímulos externos, sino también por determinantes internas y sociales, comprendiendo que las habilidades sociales, como la empatía, la contribución o la solución de dificultades, se construyen en un entorno social y cognitivo complejo; mediante el experimento del muñeco Bobo demostró que al observar a un adulto golpeando e insultando al muñeco, los niños replicaron la conducta, demostrando el potente poder de la imitación en la adquisición de comportamientos, es por ello que para un niño, este mecanismo de aprendizaje por observación es sustancial, debido a que sus interacciones cotidianas con padres, cuidadores y compañeros les proveen de manera continua modelos de conducta social.

En tal sentido, Rodríguez & Cantero (2020) señala que Albert Bandura, luego de sus estudios sobre agresividad, concluyó que los comportamientos de los adultos influyen directamente en los niños, formulando la Teoría del Aprendizaje Social, luego llamada Teoría Cognitivo-Social, donde sostiene que el aprendizaje es un procedimiento cognitivo

ligado al contexto social, donde influyen tanto factores internos como externos, dado que sus experimentos con el muñeco Bobo demostraron que los niños replican conductas observadas en adultos, evidenciando que la interacción con el entorno es clave para el desarrollo de aptitudes y actitudes sociales.

Las habilidades sociales, según Huaranca et al. (2022) comprendidas desde la teoría psicogenética de Piaget (2008) el desarrollo infantil transcurre mediante etapas evolutivas permitiendo a los niños construir de manera progresiva su pensamiento y comprensión del mundo, ya que durante desde los 2 a 7 años, empiezan a usar símbolos, como el lenguaje y el juego simbólico, lo cual les permite establecer relaciones con los demás; por otro lado, basado en la teoría sociocultural de Vygotsky (1980) el desarrollo cognitivo del niño se produce en interacción con su entorno social, donde las habilidades sociales no son congénitas ni individuales, sino que se construyen a través de la mediación cultural, el lenguaje y las interacciones con adultos y pares, introduciendo el concepto de zona de desarrollo próximo (ZDP), que permite entender cómo el niño, con el apoyo de un adulto o compañero más competente, desarrolla formas de comportamiento social más complejas, como la cooperación, la negociación y la consideración por las normas.

Las habilidades sociales, según Imán et al. (2025) son capacidades fundamentales que el ser humano debe cultivar para desenvolverse adecuadamente en su entorno, entendidas como un conjunto de cualidades y disposiciones que facilitan la construcción de relaciones genuinas, adecuadas y efectivas, tanto en el panorama individual como en el colectivo, en el cual su evolución favorece la estabilidad emocional y el bienestar social, aspectos esenciales para interactuar de forma saludable en los distintos contextos en los que la persona participa.

Las habilidades sociales según Ayuque et al. (2024) son importantes para que los estudiantes logren un bienestar personal y éxito académico, por lo que es necesario que desarrollen de manera correcta estas habilidades, ya que podrán ser capaces de relacionarse correctamente con sus compañeros, educadores y otros integrantes de la comunidad educativa, facilitando la construcción de vínculos positivos y el cumplimiento de sus metas, promoviendo el desarrollo mediante el uso de estrategias pedagógicas y por lo tanto mejoraran su capacidad para interactuar e incrementan su autoestima, adaptándose con mayor facilidad a diferentes contextos sociales y académicos.

Es por ello que Ramírez et al. (2022) mencionan lo fundamental que son las habilidades sociales en la práctica docente del nivel inicial ya que radica en que estas permiten a los niños desenvolverse adecuadamente en su entorno escolar y definir

conexiones positivas con sus compañeros y educadores, por lo que los docentes emplean como estrategia pedagógica el reconocimiento de los conocimientos previos de los educandos, lo cual también se aplica al ámbito conductual, ya que en los primeros días de clase, el maestro solo observa el comportamiento de los pequeños con el propósito de identificar qué habilidades sociales ya han adquirido y cuáles necesitan fortalecer, teniendo la responsabilidad de intervenir y aplicar acciones correctas, dado que si no lo hacen generarían comportamientos inadecuados en el grupo e incluso se convierten en conflictos de mayor complejidad; asimismo, Dong et al. (2023b), expresaron que las habilidades sociales en la edad preescolar son importantes para el éxito escolar, la adaptación al aula, la formación de relaciones positivas con pares y docentes, y el desarrollo socioemocional.

En tal sentido, Torres (2022) indica que la manera en que se entiende una norma social cambia a lo largo del crecimiento del niño, dependiendo de cómo se relaciona con los demás y percibe las reglas que la sociedad impone, en la cual, las emociones tienen una función básica, es decir requieren de un ambiente sano y seguro que favorezca que el niño se relacione adecuadamente con los demás y contribuya a su desarrollo físico, emocional y social.

Según Peña et al. (2022) indican que las habilidades sociales se clasifican en cuatro tipos como las básicas, amistosas, conversacionales y emocionales descrita de la siguiente manera:

Las habilidades básicas, hacen referencia a comportamientos elementales que permiten la interacción inicial con otras personas, donde se involucra acciones de saludo, sonrisa, favores con cortesía y presentación de forma amable, así como capacidades comunicativas tanto verbales como no verbales; las habilidades sociales amistosas, comprenden comportamientos en relación a la cooperación, la ayuda, el compartir y la cooperación en juegos o actividades grupales, las cuales se manifiestan desde los primeros años de vida, tanto en el entorno familiar como escolar, con componentes conductuales, emocionales y cognitivos; las aptitudes sociales conversacionales, permiten a iniciar, mantener y culminar conversaciones, donde se origine un dialogo grupal permitiendo que se aporten ideas u opiniones, lo cual es de gran ayuda para los niños a compartir lo que observan, piensan o escuchan con sus pares y adultos; y las habilidades sociales emocionales, implican la habilidad de poder expresar adecuadamente sentimientos, defender puntos de vista con argumentos y respetar los derechos propios y ajenos, orientadas al manejo apropiado de las emociones en las relacione interpersonales.

La clasificación de las habilidades sociales, Flores (2023) menciona que se dividen en tres grandes dimensiones: los conductuales, que se reflejan en la expresividad facial, el lenguaje verbal y no verbal, incluyendo aspectos observables como la mirada, la sonrisa, la postura corporal, la distancia física y la calidez en la comunicación; los cognitivos, que están relacionados con el conocimiento, la capacidad de aprendizaje, la intuición y las expectativas que la persona tiene respecto a los demás y al entorno en el que participa; y los fisiológicos, que comprenden las respuestas físicas y químicas que se producen ante determinadas situaciones, tales como el aumento del ritmo cardíaco, la hiperventilación o las reacciones electro dermales.

Las dimensiones de las habilidades sociales según Torres (2019): La primera dimensión comunicación social, se refiere al conversar con otra persona puede ser una experiencia agradable, por lo que es fundamental aprender hacerlo de la manera apropiada, cuidando nuestras palabras para no incomodar a la otra persona, tampoco es necesario ser un experto en el tema, lo fundamental es expresar nuestras ideas con claridad, escuchar con atención y ser amables evitando alzar la voz; asimismo, señala que la tercera dimensión resolución de conflictos: Resolver un conflicto significa descubrir una solución donde antes no se veía ninguna salida, es hallar una manera de superar una dificultad, enfrentar un obstáculo y lograr un objetivo que no puede alcanzarse de manera directa, utilizando para ello los recursos apropiados.

En el currículo peruano, el área que guarda relación directa con las variables de juegos didácticos y habilidades sociales es Desarrollo Personal y Social del nivel de Educación Inicial, cuyo componente curricular tiene como propósito promover la construcción de la identidad personal y social de los niños, favoreciendo la interacción con sus pares, la autorregulación de sus emociones y el fortalecimiento de su autonomía, la cual esta área orienta el desarrollo íntegro del infante a partir de experiencias que estimulan su convivencia, su capacidad de comunicarse y su involucramiento enérgico en el panorama educativo (Ministerio de Educación del Perú., 2016).

Los juegos didácticos representan a un medio activo para el progreso de habilidades sociales, ya que, al participar en actividades lúdicas, los niños interactúan, comunican, negocian reglas, colaboran y resuelven conflictos, esta interrelación es apoyada por estudios que afirman que el aprendizaje basado en el juego favorece competencias sociales tales como cooperación, autoestima, confianza y comunicación (Mwinsa & Dagada, 2025).

II. METODOLOGÍA

2.1. Enfoque y tipo de investigación

Fue cuantitativo, ya que, como afirma Mollo (2023), parte del supuesto de que toda información puede ser cuantificada, permitiendo recoger, procesar y analizar datos numéricos de forma objetiva, mediante este enfoque se midió de manera objetiva el efecto de una intervención (juegos didácticos) sobre una variable dependiente (habilidades sociales) en una muestra específica de menores de 4 años.

En cuanto al tipo, fue una investigación aplicada, ya que busca generar conocimiento útil para solucionar un impedimento concreto que es perfeccionar las habilidades sociales en menores de 4 años usando juegos didácticos, según Pereyra (2022) la investigación aplicada tiene como propósito intervenir en la realidad para transformarla, utilizando teorías o conocimientos previos.

2.2. Diseño metodológico

La metodología empleada se adscribió a un nivel pre-experimental debido a que se centró exclusivamente en un grupo focal de 15 menores de cuatro años de edad los cuales fueron sometidos a evaluaciones de entrada y salida para verificar el impacto real que generan las actividades lúdicas pedagógicas sobre el desarrollo de sus capacidades interpersonales considerando que el primer elemento actúa como el factor de influencia y el segundo como el fenómeno observado de modo que el análisis se realizó de manera directa y sin recurrir a una comparación con sujetos externos al tratamiento; en relación a ello, Ramos (2021) sostiene que dentro de este esquema metodológico el factor causal o variable independiente se manifiesta en una sola modalidad aplicada exclusivamente al colectivo bajo estudio el cual recibe la acción directa de la propuesta diseñada por el autor del trabajo permitiendo que la variable de resultado sea analizada a través de una herramienta técnica de medición en dos etapas cronológicas diferenciadas que corresponden a la fase previa y a la fase posterior a la ejecución del programa experimental para así determinar los cambios ocurridos.

$$O_1 \text{ -----X-----} O_2$$

Donde:

O₁: Observación antes de aplicar la estrategia (pre test)

X: Aplicación del programa de juegos didácticos

O₂: Observación después de emplear la estrategia (pre test)

Mediante este diseño se comprobó si existía una mejora relevante en las aptitudes

sociales, después de aplicar los juegos didácticos.

2.3. Población y muestra

La población, según Chero (2024) está conformada por el conjunto de personas que comparten particularidades específicas en relación al objeto de estudio. En ese sentido, la población está formada por 15 pequeños de 4 años del nivel inicial de un centro educativo de Trujillo 2025.

Tabla 1

Asignación de la población de estudio según edad

Edad de los estudiantes	Número de estudiantes
4 años	15
Total	15

Nota: La población estuvo constituida por estudiantes de 4 años del nivel inicial de un centro educativo de la ciudad de Trujillo, durante el año 2025.

Referente a la muestra, expresan Condori (2020) señala que esta representa un subconjunto de la población que conserva las mismas características generales; en tal sentido por ser una población pequeña se consideró trabajar con los 15 estudiantes de 4 años, donde se empleó un muestre censal.

2.4. Técnicas e instrumentos de recojo de datos

La técnica fue la supervisión sistemática, Martínez et al. (2021) expresaron que a través de esta técnica se evaluará los aprendizajes a medida que se desarrollan en tiempo real, donde los docentes tienen la posibilidad de identificar y analizar los conocimientos, habilidades, actitudes y valores que manifiestan durante las situaciones específicas; asimismo, señala que implica definir previamente los aspectos que se observarán, como las actitudes que los estudiantes adoptan frente a diversas dinámicas del aula. Por ello el instrumento que se utilizó será la guía de supervisión, donde también señala que se utiliza para fundamentar en una lista de indicadores representado en preguntas o afirmaciones, para orientar la observación de comportamientos, actitudes o desempeños durante la ejecución de la actividad específicas en un tiempo determinado.

Respecto a las herramientas de recolección de datos se diseñó de manera autónoma una guía supervisión específica para la variable de destrezas interpersonales la cual sirvió para capturar datos significativos sobre el intercambio social de los alumnos de inicial durante la ejecución de las dinámicas pedagógicas mediante el uso de una escala de valoración tipo Likert de tres categorías que oscilan entre nunca y siempre a la vez que

el instrumento se organizó en cuatro ejes fundamentales que incluyen la capacidad comunicativa el trabajo colaborativo el manejo de disputas y la manifestación de sentimientos dado que estos componentes reflejan el crecimiento social temprano por medio de indicadores y reactivos estructurados como conductas perceptibles que garantizaron un seguimiento ordenado de las acciones de los menores para agilizar el procesamiento de los resultados finales

La legitimidad técnica de la herramienta de recopilación de datos se determinó mediante el mecanismo de validación por expertos el cual involucró un análisis exhaustivo de la pauta de monitoreo a cargo de tres profesionales con trayectoria en pedagogía infantil y metodología científica quienes examinaron minuciosamente si cada enunciado resultaba adecuado comprensible y lógico respecto a los objetivos del estudio asegurando así que el instrumento posea la consistencia necesaria para medir con exactitud las variables propuestas en el contexto escolar en relación con la variable de estudio y el contexto educativo, emitiendo sugerencias que permitieron mejorar la redacción y estructura del instrumento. Como resultado de este proceso, se determinó que el instrumento presenta validez de contenido adecuada para su aplicación, cuya constancia se adjunta en los anexos correspondientes.

Tabla 2

Expertos que validaron la guía de observación

Nombre de validadores	Años de experiencia
Isai Terrones Juape	Más de 5 años
Deccy Aydee Mediz Octo	Más de 5 años
Vela Peña Shirley Lorenza	5 años

Nota. Expertos que validaron el instrumento, evaluando la pertinencia y claridad de los ítems.

La consistencia técnica del instrumento de recopilación de datos se ratificó usando el cálculo del coeficiente Alfa de Cronbach aplicado a la totalidad de los 20 reactivos que integran la pauta de monitoreo obteniéndose un resultado estadístico de 0,938 el cual certifica un nivel sobresaliente de cohesión interna y asegura que la herramienta ofrece registros constantes y precisos para medir las destrezas interpersonales en infantes de cuatro años durante el proceso investigativo actual.

Tabla 3

Estadísticas de fiabilidad

Alfa de Cronbach	N de elementos
0,938	20

Nota. Resultados de confiabilidad del instrumento mediante Alfa de Cronbach.

2.5. Técnicas de procesamiento y análisis de la información

El acercamiento a la institución educativa se hizo previamente mediante reuniones con la dirección y el personal docente, con el objetivo de explicar los fines de la investigación y coordinar la logística para la aplicación de los instrumentos, donde el 5 de mayo de 2025 se obtuvieron los asentimientos de los niños y el asentimiento informado de sus progenitores, garantizando la participación voluntaria y un entorno seguro durante la recopilación de datos; asimismo, la guía de observación fue validada por expertos el 12 de mayo de 2025; y en cuanto a la aplicación de los instrumentos se realizó durante el mes de junio de 2025, en sesiones programadas de acuerdo con la planificación pedagógica de la institución, observando y registrando el comportamiento de los menores de 4 años en su entorno habitual de aula.

El tratamiento y examen de los datos recopilados se efectuó empleando herramientas de estadística descriptiva y analítica en total correspondencia con la naturaleza cuantitativa y el esquema pre-experimental del estudio de modo que a través de la fase descriptiva se procedió a la ordenación y síntesis de los hallazgos mediante la elaboración de cuadros de asignación de frecuencias tanto absolutas como porcentuales junto con el cálculo de indicadores de centralización tales como el promedio la mediana y el valor modal permitiendo así una interpretación clara de la evolución de las destrezas interpersonales antes y después de ejecutar el programa de actividades lúdicas pedagógicas

Para la ejecución del análisis inferencial dentro de un diseño preexperimental de grupo único se procedió a emplear la prueba t de Student para muestras emparejadas siempre que la distribución de los datos demostrara normalidad estadística o en su defecto se recurrió a la prueba no paramétrica de Wilcoxon con el fin de verificar si la intervención lúdica generó un impacto trascendente en las competencias sociales de los menores puesto que todo el procesamiento de la información se gestionó a través del

software especializado SPSS versión 27 garantizando así un tratamiento de datos riguroso junto con una interpretación objetiva y altamente confiable de los hallazgos científicos.

2.6.Aspectos éticos en investigación

Este procedimiento de indagación académica se ejecutó bajo una observancia rigurosa de los lineamientos deontológicos dictados por la Universidad Católica de Trujillo “Benedicto XVI” dado que se alineó estrictamente con las disposiciones del Código de Ética de la Investigación Científica ratificado a través de la Resolución N° 014-2021/UCT del Repositorio UCT con el fin de garantizar la integridad y el respeto a los sujetos de estudio durante todas las fases del trabajo de campo.

En relación al código mencionado y a lo publicado por el Rectorado de la Universidad Católica de Trujillo (2021) Bajo las directrices éticas de la institución se priorizó el respeto irrestricto a la dignidad humana junto con la valoración de la identidad y la libertad de cada participante protegiendo en todo momento se garantizó plenamente el principio de autodeterminación informativa a través de la gestión reservada de toda la base de datos recopilada puesto que al involucrar a una muestra de menores de cuatro años de edad se procedió con la obtención obligatoria del asentimiento por escrito de los progenitores o tutores legales con el fin de certificar que existiera un entendimiento total de las metas y las etapas de la investigación salvaguardando así la integridad ética del proceso lúdico pedagógico velando así por la justicia social y el bienestar colectivo mientras se evitaba cualquier tipo de discriminación o perjuicio hacia los sujetos de la investigación..

Además, se asegura que los datos que se recolectarán serán usados únicamente para fines académicos y científicos, así como también se promoverá la honestidad científica, evitando el plagio y asegurando la correcta citación de las fuentes utilizadas, en cumplimiento con las normas de propiedad intelectual vigentes. Finalmente, se respetarán todas las normativas nacionales e internacionales relacionadas con la investigación científica, incluyendo la Ley Universitaria N° 30220 y las disposiciones del Consejo Nacional de Ciencia, Tecnología e Innovación Tecnológica (CONCYTEC), asegurando que el estudio contribuya al desarrollo del conocimiento sin comprometer los derechos y el bienestar de los colaboradores.

III. RESULTADOS

A continuación, se muestra el comportamiento de las variables investigadas con su respectivo análisis e interpretación.

Tabla 4

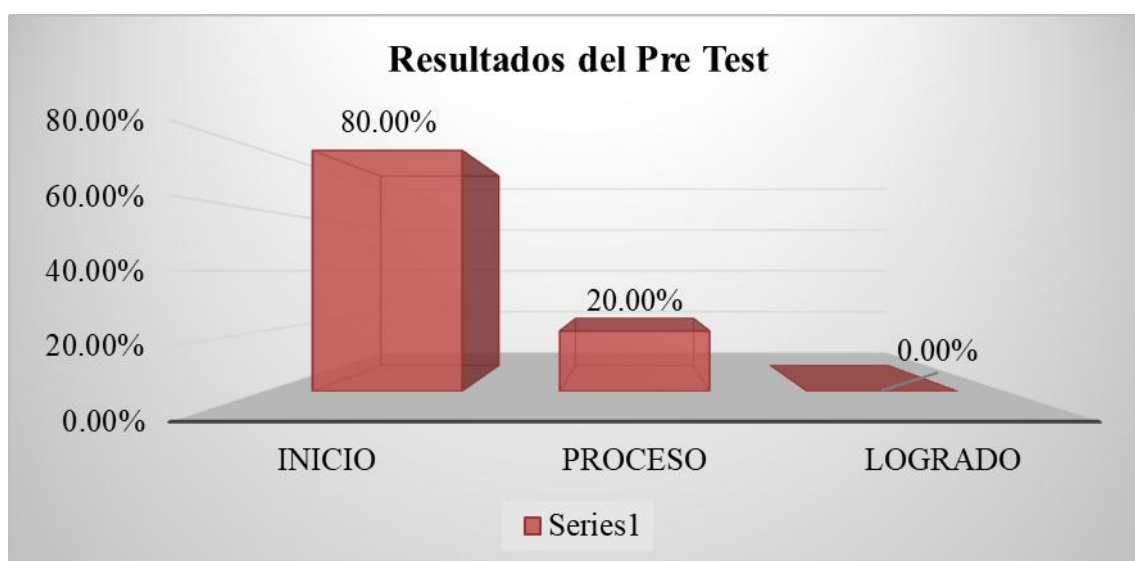
Resultado del pre test de las habilidades sociales en niños de 4 años

	Nº niños	%
Inicio	12	80.0%
Proceso	3	20.0%
Logrado	0	0.0%
Total	15	100.0%

Nota: Los datos mostrados en la Tabla 4 fueron obtenidos de la base de datos de la observación experimental realizada a niños de 4 años de un centro educativo inicial de Trujillo, 2025.

Figura 1

Resultado del pre test de las habilidades sociales



Nota: Los datos mostrados en la Figura 1 fueron conseguidos de la Tabla 4, correspondientes a los resultados del pretest de las habilidades sociales.

Los hallazgos derivados de la evaluación inicial de la variable dependiente revelan un panorama crítico debido a que la gran mayoría de los infantes representados por el 80 % se situó en la categoría de inicio en tanto que el 20 % restante se localizó en la etapa de procedimiento sin que ningún participante lograra alcanzar el rango de logrado lo cual permite validar la hipótesis alterna al confirmar que los menores de cuatro años de edad

manifiestan un desempeño insuficiente o intermedio en sus competencias de interacción social antes de la aplicación de la estrategia lúdica

En relación con el segundo objetivo específico, se procedió a la aplicación de la técnica de juegos didácticos como intervención educativa en el Centro Educativo Inicial de Trujillo durante el año 2025, con la intención de fortalecer las habilidades sociales en los niños de 4 años; dicha intervención se desarrolló mediante sesiones lúdicas planificadas y estructuradas, diseñadas considerando las características evolutivas propias de la edad y las dimensiones de las habilidades sociales propuestas en el marco teórico de la investigación.

Asimismo, las actividades implementadas respondieron a distintos tipos de juegos didácticos, tales como juegos de presentación, juegos cooperativos, juegos de roles, juegos con normas y juegos simbólicos, los cuales permitieron promover de manera progresiva la comunicación social, la cooperación, la solución pacífica de disputas y la expresión adecuada de emociones; de este modo, cada sesión estuvo orientada a generar situaciones de interacción social significativa, en las que los niños participaron activamente, respetaron turnos, compartieron materiales y expresaron sus emociones de forma espontánea y guiada; en este sentido, la aplicación sistemática de estas estrategias evidenció que la intervención fue ejecutada de manera organizada, coherente y alineada con las metas planteadas en la indagación, permitiendo la creación de un ambiente de aprendizaje lúdico, seguro y participativo, favorable para el desarrollo integral de las aptitudes sociales en la primera infancia.

Tabla 5

Estrategias de juegos didácticos aplicadas para mejorar las habilidades sociales

N.º	Estrategia de juego didáctico	Habilidad social trabajada	Nº de sesiones	Frecuencia
1	Juego de presentación “La pelota preguntona”	Comunicación social	1	1 vez
2	Juego cooperativo “Construimos juntos”	Cooperación	1	1 vez
3	Juego de roles “Jugamos a la familia”	Expresión de emociones	1	1 vez
4	Juego con normas “Respetamos turnos”	Resolución de conflictos	1	1 vez
5	Juego simbólico “La tienda de amigos”	Empatía y convivencia	1	1 vez
Total			5 sesiones	5 veces

Nota: Las estrategias de juegos didácticos fueron aplicadas durante el periodo de intervención correspondiente al año 2025, en sesiones programadas dentro del horario escolar.

La aplicación de las estrategias de juegos didácticos permitió generar un ambiente de aprendizaje lúdico y participativo, en el cual los infantes fortalecieron progresivamente sus habilidades sociales usando de la interacción constante con sus pares; durante las sesiones se evidenció una mayor disposición para comunicarse, cooperar, respetar normas y expresar emociones de manera adecuada, lo cual favoreció el establecimiento de relaciones interpersonales más positivas dentro del aula; asimismo, el carácter lúdico de las actividades facilitó la motivación y el involucramiento activo de los niños, convirtiéndose en un medio pedagógico eficaz para la adquisición de los comportamientos sociales esperados en esta etapa del desarrollo; en consecuencia, dichos avances se reflejaron posteriormente en los resultados del post test, donde se evidenció una mejora significativa en el nivel de habilidades sociales de los educandos participantes.

Tabla 6

Resultado del post test de las habilidades sociales en niños de 4 años

	Nº niños	%
Inicio	0	0.0%
Proceso	0	0.0%
Logrado	15	100.0%
Total	15	100.0%

Nota: Los datos mostrados en la Tabla 6 fueron obtenidos de la base de datos de la observación experimental realizada a niños de 4 años de una I.E.I de Trujillo, 2025, después de la aplicación de la estrategia de juegos didácticos.

Figura 2

Resultado del post test de las habilidades sociales



Nota: Los datos mostrados en la Figura 2 fueron obtenidos de la Tabla 6, correspondientes a los resultados del post test de las habilidades sociales.

Tras la implementación de la estrategia de actividades lúdicas pedagógicas en los infantes de cuatro años se aprecia que la totalidad de la muestra correspondiente a los 15 participantes alcanzó de forma unánime el nivel de desempeño logrado sin que ningún menor permaneciera en las categorías de inicio o proceso por lo cual debido a la evidencia estadística recolectada se procede a validar la hipótesis alterna que sostiene la presencia de transformaciones favorables en las competencias interpersonales de los niños de esta edad al concluir el programa de intervención diseñado para elevar su desarrollo social dinámico.

Tabla 7

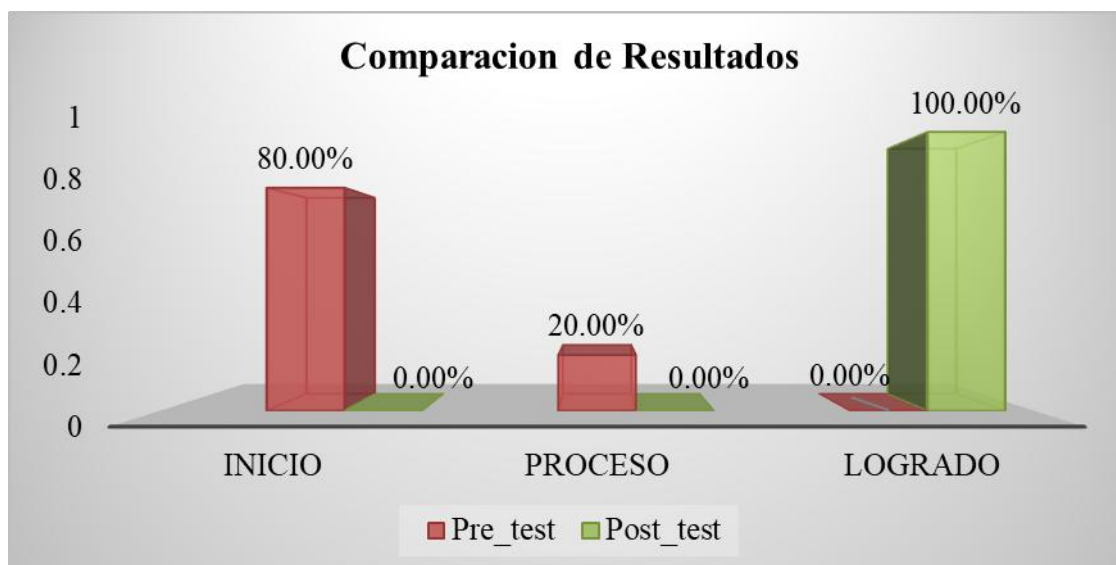
Comparación de resultados del pre test y post test

Momentos	Inicio		Proceso		Logrado	
	Nº niños	%	Nº niños	%	Nº niños	%
Pre_test	12	80.0%	3	20.0%	0	0.0%
Post_test	0	0.0%	0	0.0%	15	100.0%

Nota: Los datos mostrados en la Tabla 7 fueron obtenidos de la base de datos de la observación experimental realizada a niños de 4 años de I.E.I de Trujillo, 2025, considerando los resultados del pretest y post test de las habilidades sociales.

Figura 3

Comparación de resultados del pre test y post test



Nota: Los datos mostrados en la Figura 3 fueron obtenidos de la Tabla 7, correspondientes a la comparación de los resultados del pretest y post test de las habilidades sociales.

Se determinó una evolución sustancial en las competencias interactivas de los infantes de cuatro años tras la ejecución del programa de dinámicas lúdicas pedagógicas puesto que durante la evaluación inicial el 80% de la muestra se posicionaba en una etapa de inicio en tanto que el 20% restante apenas alcanzaba el nivel de proceso sin registrarse casos en la categoría de éxito sin embargo tras la intervención el 100% de los educandos alcanzó migrar satisfactoriamente hacia el nivel de logro previsto eliminando por completo las deficiencias previas y consolidando así la eficacia del juego como herramienta de transformación conductual en el aula.

Esto demuestra que existe una evolución relevante en el desarrollo de habilidades sociales, atribuible a la intervención mediante juegos didácticos, debido a que paso de un 0 % en el nivel logrado en el pretest a un 100 % en el post test, se observa un cambio positivo y contundente en el desempeño social de los niños evaluados; Consecuentemente se procede a validar la hipótesis específica de la investigación al demostrarse la presencia de una divergencia estadísticamente relevante entre las mediciones iniciales y finales obtenidas por los participantes lo cual ratifica de manera contundente la influencia favorable de la metodología basada en dinámicas pedagógicas lúdicas para el potenciamiento de las competencias interpersonales en los infantes de cuatro años de edad.

H. G.₁: El juego didáctico mejorará las habilidades sociales en niños de 4 años a través de la aplicación de sesiones de aprendizaje en la institución Educativa Inicial de Trujillo, 2025

H. G.₀: El juego didáctico no mejorará las habilidades sociales en niños de 4 años a través de la aplicación de sesiones de aprendizaje en la Institución Educativa Inicial de Trujillo, 2025

Tabla 8

Prueba de hipótesis

	Valor	gl	Significación asintótica (bilateral)
Chi-cuadrado de Pearson	30	2	0.000
Razón de verosimilitud	41.589	2	0.000
Asociación lineal por lineal	26.393	1	0.000
N de casos válidos	30		

Nota: Los datos mostrados en la Tabla 8 fueron obtenidos del análisis estadístico de la prueba de Chi-cuadrado aplicada a los resultados del pretest y post test de las habilidades sociales.

En la tabla 8, se muestran los resultados del objetivo general donde se obtuvo usando la prueba de Chi-cuadrado una diferencia estadísticamente relevante entre los resultados del pretest y post test, con un valor de Chi-cuadrado de Pearson de 30, 2 grados de libertad y un grado estadístico de 0.000, asimismo, la razón de verosimilitud fue de 41.589 y la asociación lineal por lineal un valor de 26.393, ambas con una significancia de 0.000, refuerzan este hallazgo.

Los hallazgos de la presente investigación permiten evidenciar una evolución favorable y determinante en las destrezas sociales de los infantes de cuatro años tras la ejecución de la propuesta basada en actividades lúdicas pedagógicas, razón por la cual se procede a descartar la hipótesis nula para validar la hipótesis alterna, puesto que se ha corroborado que la implementación sistemática de sesiones de aprendizaje centradas en el juego didáctico potencia significativamente la interacción y convivencia en el grupo escolar de la Institución Educativa Inicial de Trujillo durante el periodo 2025.

IV. DISCUSIÓN

Esta discusión tiene como fin definir los resultados conseguidos en relación con las metas para evaluar el efecto de los juegos didácticos en la mejora de las habilidades sociales en pequeños de 4 años de una I.E.I. de Trujillo durante el 2025.

El resultado del objetivo general determinó la incidencia de los juegos didácticos en la mejora de las habilidades sociales en los niños, realizado mediante la prueba de Chi-cuadrado, obteniendo un valor de Pearson de 30.000 con 2 grados de libertad y un grado de significancia de 0.000, con lo que se afirmó que la diferencia entre los resultados del pretest y post test no fue producto del azar; asimismo, el valor obtenido en la razón de verosimilitud fue de 41.589 y un valor de asociación lineal por lineal de 26.393, ambos también con significancia de 0.000, reforzando la consistencia de los hallazgos, y por lo tanto se confirmó la hipótesis general que fue que los juegos didácticos contribuyeron significativamente al desarrollo de habilidades sociales en los infantes evaluados, evidenciado en las dimensiones fundamentales como la interacción con pares, la comunicación verbal y no verbal, la contribución en actividades grupales y el respeto por turnos y normas, aspectos esenciales en la formación social temprana.

Resultados que son relevantes con Gamboa (2019) quien afirmó que mediante los juegos didácticos se constituyen actividades pedagógicas integrales que permiten la apropiación individual de la experiencia social, convirtiéndose el juego en una plataforma natural donde el niño actúa, piensa, se emociona y aprende, configurando un proceso activo, constructivo y significativo; asimismo, guardan relación con la investigación realizada por Jumbo (2023) Al contrastar los hallazgos se observa que el empleo de dinámicas lúdicas pedagógicas impulsa de manera determinante la evolución de las competencias interactivas en el nivel inicial coincidiendo ambos estudios en el uso de metodologías e instrumentos homólogos puesto que se registró un incremento del 50% en la categoría de logro destacado frente a una disminución del 44% en el nivel de inicio mientras que en la presente indagación realizada con infantes de cuatro años en Trujillo los análisis estadísticos de Chi-cuadrado ratificaron una disparidad trascendental entre la fase diagnóstica y la final con un nivel de significancia de \$0,000\$ lo cual proporciona un sustento empírico irrefutable a la hipótesis general propuesta sobre la eficacia del juego en el panorama escolar.

También concuerda con el desenlace obtenidos de Rojas (2022) en su estudio realizado a infantes de 3 años, donde consiguió una superación relevante en el desarrollo de habilidades sociales tras la aplicación de juegos didácticos, alcanzando un incremento

del 75 % en el nivel alto, asimismo concuerdan en la metodología cuantitativa, diseño preexperimental y prueba estadística con significancia de 0.000, lo que respalda la eficacia de los juegos como estrategia pedagógica; no obstante, difieren en la edad de los participantes, por haber aplicado a niños más pequeños, implicando una etapa distinta del desarrollo socioemocional, así como también el presente estudio utilizó un análisis estadístico mediante la prueba de Chi-cuadrado que refuerza mejor la consistencia de sus hallazgos; así como también el estudio de Pincay et al. (2023), quienes identificaron que el juego infantil mantiene una correlación medida y significativa con las habilidades sociales ($\rho = 0.498$; $p = 0.010$), destacando que el juego impulsa la interacción, la creatividad y el dinamismo, lo cual refuerza la necesidad de utilizarlo pedagógicamente con un enfoque orientado al desarrollo social.

Respecto al primer objetivo específico, los desenlaces del pretest evidencian que una mayoría significativa de niños de 4 años se encontraba en niveles bajos de habilidades sociales, ya que el 80 % se ubicó en el nivel de inicio y el 20 % en proceso, sin que ninguno alcanzara el nivel logrado, confirmándose la hipótesis alterna que señala la presencia de una necesidad urgente de intervención educativa, debido a que el desarrollo social en esta etapa es fundamental para la interacción y adaptación escolar, la cual según Soria & Vidal (2024) los juegos didácticos serían una de las opciones más adecuada debido a que es una estrategia eficaz para promover el aprendizaje, constituyendo recursos que estimulan una enseñanza más dinámica e involucrada por parte de los estudiantes, en términos teóricos Ayuque et al. (2024) expresan que para que los niños logren un bienestar personal y éxito académico es importante que desarrollen de manera correcta sus habilidades, ya que les permitirá que interactúen e incrementen su autoestima, adaptándose con mayor facilidad a diferentes contextos sociales y académicos.

Estos resultados son consistentes con los hallazgos de Canales et al. (2023) quienes también resaltan el valor del juego como una herramienta pedagógica fundamental que debe realizar el docente para mejorar sus habilidades sociales, asimismo, guardan relación porque ambos estudios realizan la intervención a través de actividad lúdicas que favorecen la interacción, la comunicación y la autonomía en los niños, sin embargo, no guardan relación en el enfoque metodológico, porque desarrollaron una revisión cualitativa de estudios previos, mientras que el presente trabajo se basó en datos empíricos con análisis estadístico, lo que permite contrastar teoría y evidencia desde perspectivas complementarias; asimismo, se confirma lo planteado por Guerra (2021)

quien a pesar de haber empleado otra metodología, halló a través de una correlación altamente significativa que el juego infantil y el desarrollo de habilidades sociales en niños de 4 años son consistentes, por lo que es fundamental mejorar las estrategias lúdicas desde la primera infancia.

En cuanto al segundo objetivo específico, que fue aplicar la estrategia de juegos didácticos como intervención educativa, los resultados demostraron que dicha estrategia fue efectiva debido a que se observó que estimulo de manera correcta a los estudiantes, asimismo fortaleció su desarrollo de habilidades sociales, es por ello que confirmo la hipótesis de trabajo que presumía un nivel bajo o medio en cuanto a habilidades sociales antes de la intervención; dichos hallazgos son relevantes con el estudio de Hosokawa et al. (2023) quienes demostraron que un programa socioemocional fortalece el autocontrol y la cooperación en niños pequeños; a su vez son relevantes con lo mencionado por Claudio (2024), quien evidenció que el juego favorece la cooperación, la solución de controversias y la creatividad, mostrando que el 36.84% de niños comparte constantemente sus juguetes y que todos participan en conductas cooperativas, demostrando que el juego es una herramienta central para reforzar las habilidades sociales desde la educación inicial.

En el tercer objetivo específico, que se orientó a evaluar los efectos de la estrategia de juegos didácticos en las habilidades sociales de los menores de 4 años, mediante la aplicación del post-test, se obtuvieron resultado donde el 100 % de los niños evaluados lograron ubicarse en el nivel de desempeño logrado, sin que ninguno se ubicara en los niveles de inicio o proceso, reflejando una superación significativa en comparación con los desenlaces del pre-test, donde gran parte de los infantes se encontraban en niveles inferiores, este cambio sustancial valida la hipótesis alterna, que afirmó la presencia de cambios positivos en las habilidades sociales luego de la aplicación de la estrategia, confirmándose que la intervención pedagógica sustentada en juegos didácticos generó un impacto positivo y medible en la población infantil.

Estos resultados resaltan lo mencionado por Torres (2022) quien explica que la manera en que una norma social cambia a lo largo del crecimiento del niño, de acuerdo a la manera en que se relación y percibe las reglas que le impone la sociedad, siendo fundamental que se encuentre en un ambiente sano y seguro para que se relacione adecuadamente con los demás y contribuya a su desarrollo físico, emocional y social; además, se alinean con el estudio previo de Águila & Castillo (2024) quienes también demostraron una mejora significativa en las habilidades sociales de niños de 4 años tras

la aplicación de un programa lúdico, coincidiendo en que la intervención mediante juegos, ya sean didácticos o cooperativos, tiene un efecto positivo y observable en el desarrollo social infantil, también ambas investigaciones utilizaron técnicas de observación como base para evaluar el impacto, pero se diferencia en el diseño por haber utilizado un grupo control para la comparación de resultados, mientras que el estudio solo utilizó una sola muestra; complementando ello, Peña et al. (2022) señalan que las habilidades sociales están divididas en básicas, amistosas, conversacionales y emocionales, siendo importantes para el desarrollo infantil y que pueden ser fortalecidas mediante el juego, ya que este permite a los niños interactuar, comunicarse, compartir y expresar emociones de forma natural y significativa.

Asimismo, los resultados coinciden con el estudio de Morocho (2024), quien confirmó que los juegos educativos mejoran de forma relevante las habilidades sociales en niños pequeños, mostrando un incremento del 72% en el logro de indicadores sociales y un valor estadístico altamente significativo ($p < 0.000$), lo cual respalda la eficacia de las estrategias lúdicas como mecanismos de intervención educativa; en esta misma línea, Jaggy et al. (2023) también encontraron que el juego simbólico social guiado mejora el comportamiento social y las relaciones entre pares, aunque sin efectos en dimensiones socioemocionales más amplias, lo que refuerza la importancia de intervenir activamente en el juego para fomentar habilidades sociales.

Referente al cuarto objetivo específico, se determinó que existe una diferencia estadística relevante entre los resultados del pretest y post test, lo cual indicaría un impacto positivo de la estrategia de juegos didácticos en el desarrollo de habilidades sociales en los infantes, respaldando esta afirmación con evidencia clara y cuantificable, debido a que antes de la intervención se evidenció que un 80% de niños estaba en el nivel inicio y el 20% en el nivel proceso; luego de la aplicación del programa los datos revelan que el 100% de los infantes lograron ubicarse en el nivel logrado, pasando de un 0% a un 100% en el nivel logrado, reflejando una transformación positiva y contundente en el desarrollo de habilidades sociales, atribuible directamente a la intervención educativa realizada.

La limitación del estudio fue que emplearon el uso de un diseño preexperimental sin grupo de control, impidiendo instaurar con total veracidad una conexión causal directa entre la intervención y los cambios observados, a pesar que los desenlaces evidenciaron una mejora importante en las habilidades sociales luego de haber aplicado los juegos didácticos.

V. CONCLUSIONES

1. Se concluye que la aplicación de juegos didácticos potenció de forma relevante las habilidades sociales en los infantes de 4 años, por evidenciarse una prueba de Chi-cuadrado con valor de 30.000 y un nivel de significancia de 0.000, por lo tanto, se afirma la efectividad del programa.
2. Se concluye que previamente a la aplicación de los métodos, el 80 % de los infantes se ubicaba en nivel inicio y el 20 % en nivel proceso, sin ubicarse ningún niño en el nivel logrado, reflejando una baja evolución de habilidades sociales en el grupo evaluado.
3. Se determina que la aplicación de la estrategia de juegos didácticos fue efectiva, debido a que respondió a las necesidades detectadas en el pretest, promoviendo de manera progresiva la cooperación, empatía y autorregulación en un entorno lúdico.
4. Se concluye que, tras la aplicación de la estrategia, el 100 % de los infantes consiguió el nivel logrado en habilidades sociales, confirmándose que existe un cambio positivo significativo en comparación con los primeros resultados.
5. Se concluye que, hay una desigualdad estadísticamente relevante entre los productos del pretest y post test, ya que antes, el 80 % estaba en nivel inicio y 20 % en proceso; luego, el 100 % alcanzó el nivel propuesto, demostrando una mejoría favorable de la estrategia.

VI. RECOMENDACIONES

1. Al director de la UGEL Trujillo, que diseñe e implemente programas permanentes de capacitación y acompañamiento pedagógico dirigidos a los docentes del nivel inicial, orientados al uso intencionado y reflexivo de los juegos didácticos como estrategia pedagógica, dichos programas deben contemplar el desarrollo de competencias metodológicas que permitan reforzar las habilidades sociales en la primera infancia, considerando que la efectividad del juego ha sido ampliamente comprobada como medio para favorecer la interacción social, la cooperación y la autorregulación emocional.
2. A la directora del Centro Educativo, se recomienda incorporar de manera sistemática talleres lúdico-pedagógicos basados en juegos didácticos dentro de la planeación institucional del nivel inicial, programándolos durante las experiencias de aprendizaje y en los momentos pedagógicos de inicio y cierre de la jornada escolar, con una frecuencia semanal de 30 a 40 minutos, mediante la aplicación de juegos cooperativos, juegos de roles, juegos simbólicos y juegos con normas orientados al fortalecimiento de la comunicación social, la cooperación y la solución pacífica de disputas, empleando estrategias activas como el aprendizaje basado en el juego, la mediación docente y el trabajo colaborativo, utilizando recursos como pelotas didácticas, títeres, tarjetas emocionales y materiales reciclados, desarrollados en ambientes seguros como el aula por rincones, el patio escolar y espacios de psicomotricidad, garantizando así condiciones pedagógicas que favorezcan el logro de las habilidades sociales evidenciadas en el desenlace de la indagación.
3. A las educadores del nivel inicial, se recomienda integrar de forma constante y planificada los juegos didácticos dentro de las experiencias de aprendizaje, utilizándolos como estrategias metodológicas activas que promuevan la interacción, el trabajo colaborativo, el respeto por normas y la comunicación asertiva, mediante la aplicación de juegos de presentación como *la pelota preguntona* para fomentar el diálogo entre compañeros, juegos cooperativos como *construimos juntos* para fortalecer el trabajo en equipo, juegos de roles como *jugamos a la familia* que permitan expresar emociones y practicar la convivencia, así como juegos con normas y juegos simbólicos como *la tienda de amigos*, donde los niños aprendan a considerar turnos, dialogar y solucionar situaciones cotidianas, favoreciendo así el desarrollo

progresivo de las habilidades sociales en un ambiente lúdico y participativo.

4. A los padres de familia, que fomenten desde sus hogares la creación de espacios lúdicos y de juego guiado, que permitan reforzar las habilidades sociales adquiridas en la escuela, a través de actividades cotidianas como compartir, respetar turnos y expresar emociones, se podrá fortalecer un entorno afectivo, participativo y coherente con la labor educativa, contribuyendo así al desarrollo integral del infante.
5. Al director académico de la universidad, se recomienda integrar en el currículo de formación docente estrategias didácticas innovadoras basadas en el juego dentro de asignaturas como Didáctica de la Educación Inicial, Estrategias Metodológicas para el Aprendizaje, Psicología del Desarrollo Infantil, Programación Curricular y Práctica Preprofesional, promoviendo además la investigación aplicada en contextos educativos reales mediante proyectos y experiencias pedagógicas supervisadas, con la intención de potenciar el vínculo entre la teoría y la práctica docente, así como incentivar la elaboración de futuras tesis orientadas a la mejora de los aprendizajes y el progreso de competencias sociales en la educación inicial.

VII. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Abreus Gómez, M., Rodríguez Pérez, D., Morejón Rodríguez, L., Abreus Gómez, M., Rodríguez Pérez, D., & Morejón Rodríguez, L. (2023). El juego didáctico para el tratamiento de la educación ambiental en el centro infantil Kilamba, de Kuito, Bié. *Conrado*, 19(91), 512-518.
- Águila Quispe, W. L., & Castillo Ludeña, P. E. (2024). *Programa “juegos cooperativos” y desarrollo de habilidades sociales de niños de cuatro años del nivel inicial de Lima Metropolitana*. <http://hdl.handle.net/20.500.11955/1266>
- Alotaibi, M. S. (2024). Game-based learning in early childhood education: A systematic review and meta-analysis. *Frontiers in Psychology*, 15. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2024.1307881>
- Ayunque-Rojas, T., Huiza, Y. Y., Flores, K. M. A., Ayunque-Laurente, C., & Gómez, K. E. M. (2024). Habilidades sociales en estudiantes de educación secundaria. *Revista Tribunal*, 4(8), Article 8. <https://doi.org/10.59659/revistatribunal.v4i8.46>
- Benalcazar, I. F., Shiguango, H. A. V., Cando, K. M. G., Calero, G. Y. G., & Calero, J. L. G. (2024). El juego cooperativo en el desarrollo de habilidades sociales: Una revisión bibliográfica. *MENTOR revista de investigación educativa y deportiva*, 3(7), Article 7. <https://doi.org/10.56200/mried.v3i7.6723>
- Caballero Romero, T. A. (2022). *Modelo didáctico Kusi Irqui para el desarrollo de habilidades sociales en estudiantes de educación inicial*. <http://hdl.handle.net/20.500.11955/1015>
- Cáceres Machuca, J. M., Luna Romero, M. E., Romero Espinoza, L. E., & Garces Calva, S. W. (2024). Juego Simbólico un Proceso Dinámico para Potenciar las Habilidades Socioemocionales y Artísticas en los Niños de Educación Inicial. *Ciencia Latina: Revista Multidisciplinar*, 8(5), 1989-2004.
- Canales, R. M. O., Toledo, S. O., Damián, A. S., & Martínez, S. M. E. (2023). La relación entre el juego y el desarrollo de habilidades sociales, autonomía y comunicación en el preescolar. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 7(4), Article 4. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i4.6957
- Cano-Moya, J. L., Isaza-Gómez, G. D., & Valencia-Guzmán, J. D. (2023). El juego como estrategia didáctica para la construcción de habilidades sociales en los niños de la comuna 20 de la ciudad de Cali (The game as a didactic strategy for the construction of social skills in the children of the 20 communes of the city of Cali). *Retos*, 48, 261-270.

- Chaves Salas, A. L. (2001). *Implicaciones educativas de la teoría sociocultural de Vigotsky*. 25(2), 59-65.
- Cherem Hdz, García Reyna, a García Anette, Morales Andrade, Gómez Roa, Garcia Estrada, Sánchez Osorio, García Mendoza, Salgado Martinez, & Ruiz. (s. f.). *Aprendizaje social de Albert Bandura: Marco teórico*. <https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/54587264/Aprendizajesocial-libre.pdf>
- Chero-Pacheco, V. (2024). Población y muestra. *International journal of interdisciplinary dentistry*, 17(2), 66-66. <https://doi.org/10.4067/s2452-55882024000200066>
- Chuica Yamunaque, A. M. (2024). *Desarrollo de habilidades sociales a través del trabajo en equipo en niños de 5 años de la Institución Educativa N° 1051 – Sechura, 2022*. <http://repositorio.unp.edu.pe/handle/20.500.12676/5268>
- Concha-Díaz, V., Jornet Meliá, J. M., & Bakieva, M. (2021). La formación inicial de docentes de Educación Infantil en América Latina y El Caribe y su relación con el Valor Social Objetivo de la Educación. *Revista mexicana de investigación educativa*, 26(89), 369-394.
- Delgado-Coavoy, S. I., & Alarcón-Barcia, L. A. (2023). Juegos didácticos innovadores para la estimulación del desarrollo psicomotor. *Revista científica multidisciplinaria arbitrada yachasun - ISSN: 2697-3456*, 7(12 Ed. esp.), Article 12 Ed. esp.
- Dong, X., Burke, M. D., Ramirez, G., Xu, Z., & Bowman-Perrott, L. (2023). A Meta-Analysis of Social Skills Interventions for Preschoolers with or at Risk of Early Emotional and Behavioral Problems. *Behavioral Sciences*, 13(11), Article 11. <https://doi.org/10.3390/bs13110940>
- Flores Benalcazar, I. G. (2023). *Desarrollo de habilidades sociales y enseñanza de las ciencias sociales*. <https://www.dspace.uce.edu.ec/entities/publication/www.dspace.uce.edu.ec>
- Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia. (2021, octubre 5). *Estado Mundial de la Infancia 2021 | UNICEF*. <https://www.unicef.org/es/informes/estado-mundial-de-la-infancia-2021>
- Gamboa Graus, M. E. (2019). La zona de desarrollo próximo como base de la pedagogía desarrolladora. *Didasc@lia: Didáctica y Educación*, 10(4), 33-50.
- García, J. G. (2020). El constructivismo en la educación y el aporte de la teoría sociocultural de Vygotsky para comprender la construcción del conocimiento en

- el ser humano. *Dilemas contemporáneos: Educación, Política y Valores*. <https://doi.org/10.46377/dilemas.v32i1.2033>
- Guerra Laurel, G. (2021). Juego infantil y desarrollo de habilidades sociales en niños de 4 años en una institución educativa pública de Pucallpa, 2021. *Repositorio Institucional - UCV*. <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/108464>
- Herrera, M. P. M. (2020). Análisis de la concepción de docentes y estudiantes sobre el juego como recurso didáctico para el aprendizaje: Experiencia en la educación primaria. *Revista Latinoamericana de Estudios Educativos (México)*, L(1), 251-274.
- Higueras-Rodríguez, L., & Molina-Ruíz, E. (2020). ¿Qué se entiende por juego didáctico? Aportaciones de maestros y estudiantes en prácticas sobre su concepción como elemento fundamental en el desarrollo del proceso enseñanza-aprendizaje. *Profesorado, Revista de Currículum y Formación del Profesorado*, 24(1), Article 1. <https://doi.org/10.30827/profesorado.v24i1.8677>
- Hosokawa, R., Matsumoto, Y., Nishida, C., Funato, K., & Mitani, A. (2023). Evaluating the effectiveness of a social and emotional learning program among preschool children in Japan: An experimental cohort study. *Child and Adolescent Psychiatry and Mental Health*, 17(1), 93. <https://doi.org/10.1186/s13034-023-00643-6>
- Huaranca Ramírez, D., Mamani Cruz, I., Volcán Cruz, A. Y., Contreras Rivera, R. J., & Quispe Quispe, F. (2022). Importancia de las habilidades sociales: En la práctica docente del nivel inicial Cusco. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 6(6), 5350-5363. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v6i6.3815
- Imán-Tineo, G. E., Mejía-Benavides, A., Feijóo, O. C. L. R., Urbina, S. M. D., & Alarcon, M. D. (2025). Fortaleciendo habilidades sociales en la educación virtual: Programa socioemocional para docentes de educación básica. *Revista InveCom / ISSN en línea: 2739-0063*, 5(3), Article 3. <https://doi.org/10.5281/zenodo.14271410>
- Instituto Nacional de Estadística e Informática (INEI). (2022). *Estado de la niñez y la adolescencia* (p. 56). [chrome-extension://efaidnbmninnibpcjpcglclefindmkaj/https://www.inei.gob.pe/media/MenuRecursivo/boletines/01-informe-tecnico-ninez-y-adolescencia-oct-nov-dic-2021.pdf](https://www.inei.gob.pe/media/MenuRecursivo/boletines/01-informe-tecnico-ninez-y-adolescencia-oct-nov-dic-2021.pdf)
- Jaggy, A.-K., Kalkusch, I., Bossi, C. B., Weiss, B., Sticca, F., & Perren, S. (2023). The impact of social pretend play on preschoolers' social development: Results of an

- experimental study. *Early Childhood Research Quarterly*, 64, 13-25.
<https://doi.org/10.1016/j.ecresq.2023.01.012>
- Jumbo Quintanilla, M. G. (2023). *Juegos didácticos en el desarrollo de las habilidades sociales en niños de 5 años de la institución educativa El Triunfo, Tumbes, 2021*.
<https://repositorio.uladech.edu.pe/handle/20.500.13032/34218>
- Kacar, D., & Ayaz-Alkaya, S. (2022). The effect of traditional children's games on internet addiction, social skills and stress level. *Archives of Psychiatric Nursing*, 40, 50-55. <https://doi.org/10.1016/j.apnu.2022.04.007>
- Maria, I., Yufiarti, Y., & Sumantri, S. (2025). Enhancing Preschool Social Competence Through Interactive Educational Games. *Journal of Neonatal Surgery*, 14(2), Article 2. <https://doi.org/10.52783/jns.v14.1790>
- Martínez, D. V. S., Olguín, N. B. P., & Ledezma, J. C. R. (2021). Reseña sobre el libro Estrategias e instrumentos de evaluación desde el enfoque formativo. *TEPEXI Boletín Científico de la Escuela Superior Tepeji del Río*, 8(16), Article 16. <https://doi.org/10.29057/estr.v8i16.7093>
- Ministerio de Educación. (2018). *Kit de material impreso juega, crea, resuelve y aprende, ¿cómo usarlo en las aulas con niños de 4 y 5 años?* chrome-extension://efaidnbmninnibpcajpcgclclefindmkaj/<https://repositorio.minedu.gob.pe/bitstream/handle/20.500.12799/6390/Kit%20de%20material%20impreso%20Juega%2C%20crea%2C%20resuelve%20y%20aprende%20C%C3%B3mo%20usarlo%20en%20las%20aulas%20con%20ni%C3%B1os%20de%204%20y%205%20a%C3%B1os.pdf?sequence=1&isAllowed=y#:~:text=observar%2C%20indagar%2C%20contar%2C%20registrar%2C%20etc,como%20formas%20de%20descubrir%20el>
- Ministerio de Educación de Ecuador. (2021). *Currículo priorizado – Ministerio de Educación*. <https://educacion.gob.ec/curriculo-priorizado/>
- Ministerio de Educación, U.-O. de M. de la C. de los. (2024, noviembre 8). *El Perú en SSES 2023: Informe nacional de resultados | UMC | Oficina de Medición de la Calidad de los Aprendizajes*. <http://umc.minedu.gob.pe/el-peru-en-sses-2023-informe-nacional-de-resultados/>
- Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura. (2022, noviembre 15). *Por qué es importante la atención y educación de la primera infancia | UNESCO*. <https://www.unesco.org/es/articles/por-que-es-importante-la-atencion-y-educacion-de-la-primera-infancia>

- Peña, E. C., Peralta, C. A. C., Córdova, M. E. R., & Pintado, M. J. C. (2022). Las habilidades sociales en las conductas imitativas de los estudiantes de educación inicial. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 6(2), Article 2. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v6i2.2033
- Pereyra, L. C., & Vaira, M. (2021). Diseño de Muestreo. En *Manual de técnicas y protocolos para el relevamiento y estudio de anfibios de Argentina*. Universidad Nacional de Jujuy. <https://ri.conicet.gov.ar/handle/11336/156720>
- Pereyra, L. E. (2022). *Metodología de la investigación*. Klik.
- Perugachi Echeverría, I. C. (2023). *El juego cooperativo como estrategia para el desarrollo socio afectivo en niñas y niños del nivel inicial, subnivel 2 del Centro de Educación Inicial "Martín González" de la ciudad de Cayambe, provincia Pichincha, año lectivo 2021-2022* [masterThesis]. <https://repositorio.utn.edu.ec/handle/123456789/13543>
- Posso-Pacheco, R. J., & Barba-Miranda, L. C. (2023). Expresión corporal en educación inicial: Fomento de la creatividad y la inclusión. *MENTOR Revista de investigación educativa y deportiva*, 2(2), Article 2. <https://doi.org/10.56200/mried.v2i2Especial.6996>
- Raikes, A., Rao, N., Yoshikawa, H., Cohrsen, C., Behrman, J., Cappa, C., Devercelli, A., Lopez Boo, F., McCoy, D., Richter, L., & the UKRI GCRF Harnessing the power of global data to support young children's learning and development research group. (2023). Global tracking of access and quality in early childhood care and education. *International Journal of Child Care and Education Policy*, 17(1), 14. <https://doi.org/10.1186/s40723-023-00116-5>
- Ramírez, D. H., Cruz, I. M., Cruz, A. Y. V., Rivera, R. J. C., & Quispe, F. Q. (2022). Importancia de las habilidades sociales: En la práctica docente del nivel inicial Cusco. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 6(6), Article 6. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v6i6.3815
- Ramos Galarza, C. A. (2021). Editorial: Diseños de investigación experimental. *CienciAmérica: Revista de divulgación científica de la Universidad Tecnológica Indoamérica*, 10(1), 1-7.
- Rectorado de la Universidad Católica de Trujillo. (2021). *Resolución Rectoral N°014-2021/UCT-R*. 14.
- Rodríguez-Rey, R., & Cantero-García, M. (2020). Albert Bandura: Impacto en la educación de la teoría cognitiva social del aprendizaje. *Padres y Maestros /*

- Journal of Parents and Teachers*, 384, Article 384.
<https://doi.org/10.14422/pym.i384.y2020.011>
- Rojas Olivas, N. (2022). *El juego didáctico para desarrollar las habilidades sociales en los niños de tres años de la institución educativa inicial N° 469 Pumacahua, Huamalíes, Huánuco*, 2022.
<https://repositorio.uladech.edu.pe/handle/20.500.13032/30081>
- Soria, G. M. T., & Vidal, J. B. (2024). El juego didáctico en el aprendizaje de la seriación en el ámbito lógico matemático en niños de 4 a 5 años: The didactic game in the learning of seriation in the logical mathematical field in children aged 4 to 5. *LATAM Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades*, 5(2), Article 2. <https://doi.org/10.56712/latam.v5i2.2010>
- Syakhriani, A. W., & Aslan, A. (2024). The impact of informal family education on children's social and emotional skills. *Indonesian Journal of Education (INJOE)*, 4(2), Article 2.
- Tipán, E. G. P., Dávila, P. C. V., Loaiza, E. E. Q., & Vines, J. S. G. (2021). El juego-trabajo como estrategia de enseñanza-aprendizaje en Educación Inicial. *Revista Vínculos ESPE*, 6(3), Article 3. <https://doi.org/10.24133/vinculosespe.v6i3.1811>
- Tiván Soria, G. M., & Bermello Vidal, J. O. (2024). El juego didáctico en el aprendizaje de la seriación en el ámbito lógico matemático en niños de 4 a 5 años. *Latam: revista latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades*, 5(2), 119.
- Torres Contreras, D. F. (2022). Habilidades sociales y autonomía en estudiantes de cuatro y cinco años de una institución educativa inicial de Chiclayo. *Repositorio Institucional - UCV*. <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/102664>
- Torres Diaz, J. (2019). Programa de intervención psicopedagógica en Habilidades Sociales de Expresión de Emociones y Resolución de Conflictos para fortalecer la comunicación interpersonal entre los Estudiantes de 2° Grado “C” de Educación Secundaria de la Institución Educativa Intercultural Bilingüe “Alberto Acosta Herrera” del C.P Imacita—Distrito de Imaza – Bagua—Amazonas. 2016.
<http://repositorio.unprg.edu.pe/handle/20.500.12893/3319>
- UNICEF. (2022, marzo 10). *La ciencia del juego* | UNICEF.
<https://www.unicef.org/lac/crianza/aprendizaje-inicial/la-ciencia-del-juego>

ANEXOS

Anexo 1: Matriz de consistencia

Título: Juegos didácticos para mejorar las habilidades sociales en niños de 4 años de una institución educativa inicial de Trujillo, 2025			
Problema General ¿De qué manera los juegos didácticos mejorarán las habilidades sociales en niños de 4 años de una Institución Educativa Inicial de Trujillo, 2025? Problemas específicos ¿Qué nivel de habilidades sociales presentan los niños de 4 años antes de la aplicación de la estrategia de juegos didácticos? ¿La aplicación de la estrategia de juegos didácticos mejora el desarrollo de las habilidades sociales en los niños de 4 años? ¿Existen cambios positivos en las habilidades sociales de los niños de 4 años después de la aplicación de la estrategia de juegos didácticos? ¿Existe una diferencia estadísticamente significativa entre los resultados del pretest y post test, que evidencie el impacto de la estrategia de juegos didácticos en las habilidades sociales de los niños de 4 años?	Hipótesis General H. G.₁: El juego didáctico mejorará las habilidades sociales en niños de 4 años a través de la aplicación de sesiones de aprendizaje en la Institución Educativa Inicial de Trujillo, 2025 H. G.₀: El juego didáctico no mejorará las habilidades sociales en niños de 4 años a través de la aplicación de sesiones de aprendizaje en la Institución Educativa Inicial de Trujillo, 2025 Hipótesis específicas H.E.1.₁: Los niños de 4 años presentan un nivel bajo o medio de habilidades sociales antes de la aplicación de la estrategia de juegos didácticos H.E.2.₁: La aplicación de la estrategia de juegos didácticos como intervención educativa mejora el desarrollo de las habilidades sociales en los niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial de Trujillo, 2025 H.E.3.₁: Existen cambios positivos en las habilidades sociales de los niños de 4 años después de la aplicación de la estrategia de juegos didácticos H.E.4.₁: Existen una diferencia estadísticamente significativa entre los resultados del pretest y posttest, lo que indica un impacto positivo de la estrategia de juegos didácticos en el desarrollo de habilidades sociales de los niños de 4 años	Objetivo General Determinar la influencia de los juegos didácticos en la mejora de las habilidades sociales en niños de 4 años de una Institución Educativa Inicial de Trujillo, 2025 Objetivos Específicos • Diagnosticar el nivel inicial habilidades sociales en niños de 4 años de una Institución Educativa Inicial de Trujillo, 2025, antes de la implementación de la estrategia juegos didácticos • Aplicar la estrategia juegos didácticos como intervención educativa en la Institución Educativa Inicial de Trujillo, 2025 • Evaluar los efectos de la estrategia juegos didácticos en habilidades sociales en niños de 4 años de una Institución Educativa Inicial de Trujillo, 2025, mediante la aplicación del post test • Evaluar si existe una diferencia estadísticamente significativa entre los resultados del pretest y post test en el desarrollo de habilidades sociales de los niños de 4 años tras la aplicación de la estrategia de juegos didácticos	Metodología - Enfoque Cuantitativo - Tipo Aplicada - Diseño Pre - experimental - Técnica Observación sistemática - Instrumento PRE TEST Y POST TEST (Guía de observación) - Población 15 niños de 4 años - Muestra 15 niños de 4 años

Anexo 2: Cuadro de operacionalización/categorización de variables

Variable	Definición Conceptual	Definición operacional	Dimensiones / Categorías	Indicadores	Ítems
Juegos didácticos	Meneses (2024) manifiesta que son actividades establecidas que combinan elementos lúdicos con objetivos pedagógicos específicos, diseñadas con la finalidad de desarrollar el aprendizaje y el desarrollo de habilidades cognitivas, sociales y emocionales en los niños.	son actividades planificadas que integran componentes lúdicos y metas pedagógicas concretas, orientadas a promover el aprendizaje y fortalecer habilidades cognitivas, sociales y emocionales en niños de 4 a 5 años; en esta investigación, la variable se operacionaliza a través de tres dimensiones: desarrollo cognitivo, que abarca atención, memoria y resolución de problemas; desarrollo socioemocional, enfocado en interacción social, empatía, regulación emocional y respeto de normas; y desarrollo creativo, relacionado con la expresión de ideas originales, imaginación y solución creativa de desafíos, permitiendo evaluar de manera integral su impacto en el contexto educativo infantil.	Desarrollo cognitivo	Atención y concentración	
				Memoria y retención	
				Resolución de problemas	
			Desarrollo socioemocional	Trabajo en equipo y cooperación	
				Empatía y respeto por los demás	
				Regulación emocional	
			Desarrollo creativo	Imaginación y originalidad	
				Expresión de ideas novedosas	
				Solución creativa de problemas	
Habilidades sociales	Minedu (2024), son un conjunto de competencias personales que permiten a los niños interactuar de manera efectiva y respetuosa con los demás, facilitando su adaptación y participación en diversos contextos	un conjunto de comportamientos observables que permiten a los niños interactuar efectivamente con los demás, facilitando su integración en contextos sociales. Estas habilidades incluyen la capacidad de comunicarse de manera clara y respetuosa, participar activamente en actividades grupales, resolver conflictos de manera pacífica y expresar emociones de forma adecuada, mostrando empatía y consideración hacia los demás	Comunicación social	Se comunica de manera respetuosa con otras personas	1,2
				Se comunica y escucha de forma adecuada	3,4 y 5
			Cooperación	Comparte y coopera en las actividades grupales	6,7
				Participa, respeta turnos y colabora en grupo.	8,9 y 10
			Resolución de conflictos	Resuelve conflictos de forma dialogada	11, 12
				Maneja conflictos con apoyo y muestra arrepentimiento	13,14 y 15

	sociales. Estas habilidades se manifiestan en comportamientos observables que abarcan diversas dimensiones del desarrollo social y emocional		Expresión de emociones	Expresa empatía y alegría al interactuar con otros	16, 17
				Muestra emociones de manera positiva y empática hacia los demás	18, 19 y 20

Meneses Enciso, V. (2024). *Juegos didácticos y el aprendizaje en el área de matemática en los niños de 4 años de la I.E.P. N° 38984 José Abelardo Quiñones, Ayacucho, 2023*. Universidad Nacional de Loja. Recuperado de <https://repositorio.uladech.edu.pe/handle/20.500.13032/36635>

Ministerio de Educación del Perú. (2024). ENLA 2023: Habilidades socioemocionales. Oficina de Medición de la Calidad de los Aprendizajes. <https://hdl.handle.net/20.500.12799/10424>

DIMENSIONES DE JUEGOS DIDACTICOS

Referencia: García et al. (2024) evidenciaron mejoras significativas en habilidades cognitivas como atención y resolución de problemas en niños de 4 a 6 años mediante el uso de juegos didácticos

Referencia: Espinoza Valarezo et al. (2024) destacan que los juegos didácticos fomentan valores sociales y culturales esenciales para el crecimiento personal y la participación activa en la sociedad.

Anexo 3: Instrumentos de recolección de la información

GUÍA DE OBSERVACIÓN (HABILIDADES SOCIALES)

DATOS GENERALES

Nombre del alumno: _____

Género: _____

Fecha de evaluación: _____

1 = Nunca; 2 = A veces 3 = Siempre

indicadores	Reactivos	Valores		
		1	2	3
Dimensión: Comunicación social				
Interacción verbal	¿Utiliza frases o palabras para iniciar una conversación con otros niños durante el juego?			
	¿Responde verbalmente cuando otro niño le habla o le hace una pregunta durante la actividad?			
Expresión no verbal	¿Establece contacto visual con sus compañeros al momento de jugar o interactuar?			
	¿Utiliza gestos (como señalar, saludar o mover las manos) para complementar su comunicación con los demás niños?			
	¿Muestra expresiones faciales (como sonreír o fruncir el ceño) que reflejan sus emociones al comunicarse con otros niños?			
Dimensión: Cooperación				
Comparte y coopera en las actividades grupales	Comparte materiales o juguetes sin que se lo pidan.			
	Ayuda a guardar los materiales luego de jugar.			
Participa, respeta turnos y colabora en grupo.	Se une a juegos grupales sin aislarse o rechazar a otros.			
	Espera su turno para jugar sin interrumpir.			
	Ayuda espontáneamente a un compañero durante una actividad lúdica.			
Dimensión: Resolución de conflictos				
Resuelve conflictos de forma dialogada	Usa palabras como “por favor” o “podemos turnarnos” para resolver conflictos.			
	Acepta cambiar de rol o ceder durante un juego para evitar discusiones.			
Maneja conflictos con apoyo y muestra arrepentimiento	Busca al docente cuando no logra resolver un conflicto solo.			
	Se tranquiliza después de discutir o perder en un juego.			
	Pide disculpas cuando empuja o incomoda a un compañero.			
Dimensión: Expresión de emociones				
Expresa empatía y alegría al interactuar con otros	Se muestra contento al jugar con otros niños.			
	Reconoce si un compañero está triste o molesto durante el juego.			
Muestra emociones de manera positiva y empática hacia los demás	Expresa frustración sin gritar ni golpear cuando pierde.			
	Da un abrazo o palabras de consuelo a un compañero triste.			
	Se alegra y aplaude cuando otro niño gana un juego o lo hace bien			

Fuente: Elaboración propia

Anexo 4: Ficha técnica

Nombre original del instrumento:	Guía de observación de habilidades sociales
Autor y año:	Original: Cordova Perez, Marcela Yudit (2025)
Objetivo del instrumento:	Evaluar las habilidades sociales de los niños de nivel inicial (4 años), observando su capacidad para comunicarse respetuosamente, cooperar en actividades grupales, resolver conflictos de manera adecuada y expresar emociones de forma empática.
Usuarios:	Niños de 4 años
Forma de administración o modo de aplicación:	La maestra realizará la aplicación de sesiones de aprendizaje.
Validez: (presentar la constancia de validación de expertos)	Se validó a través de 3 expertos.
Confiabilidad: (presentar los resultados estadísticos)	Se realizó a través de alfa de Cronbach donde obtuvo un coeficiente de 0.938.

Anexo 5: Ficha de validación de instrumento

Anexo 5: Ficha de validación de Instrumento

INFORME DE OPINIÓN DE EXPERTOS DE INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN

I. DATOS GENERALES

1.1 Apellidos y nombres del informante: Shirley Lorenza Vela Peña

1.2 Institución donde labora: IEI 227

1.3 Nombre del Instrumento motivo de Evaluación: Guía de observación de Habilidades sociales

1.4 Autor del instrumento: Cordova Perez, Marcela Yudit

1.5 Título de la Investigación: JUEGOS DIDÁCTICOS PARA MEJORAR LAS HABILIDADES SOCIALES EN NIÑOS DE 4 AÑOS DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL DE TRUJILLO, 2025

INDICADORES	CRITERIOS	DEFICIENTE				BAJA				REGULAR				BUENA				MUY BUENA			
		0	6	11	16	61	26	31	36	41	46	51	56	61	66	71	76	81	86	91	96
		5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	100
1. CLARIDAD	Está formulado con lenguaje apropiado.																X				
2.OBJETIVIDAD	Está expresado en conductas observables.																X				
3.ACTUALIDAD	Adecuado al avance de la ciencia pedagógica																X				
4.ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica																	X			
5.SUFICIENCIA	Comprende los aspectos en cantidad y calidad																	X			
6.INTENCIONALIDAD	Adecuado para valorar estrategias utilizadas																		X		
7.CONSISTENCIA	Basado en aspectos teórico-científicos																		X		

8.COHERENCIA	Entre dimensiones, índices e indicadores.																		X		
9.METODOLOGÍA	La estrategia responde al propósito del diagnóstico																		X		
10.PERTINENCIA	Es útil y funcional para la investigación.																			X	

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN

III. OPINIÓN DE APLICABILIDAD: Instrumento aplicable

I. PROMEDIO DE VALORACIÓN: 85.5%

Lugar y Fecha: 12 – 05 - 2025



Vela Peña Shirley Lorenza

DNI: 44328914

Anexo X: Ficha de Validación de Instrumento

Trujillo, 12 de mayo del 2025

Mg. Shirley Lorenza Vela Peña

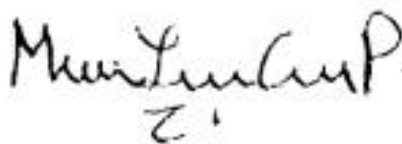
Presente.-

De mi consideración:

Tengo a bien dirigirme a Ud. para saludarlo(a) muy cordialmente y al mismo tiempo presentarle el Instrumento de recolección de datos elaborado por Cordova Perez, Marcela Yudit y del Programa de estudios de educación inicial de la Universidad Católica de Trujillo. La investigación tiene como título: **JUEGOS DIDÁCTICOS PARA MEJORAR LAS HABILIDADES SOCIALES EN NIÑOS DE 4 AÑOS DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL DE TRUJILLO, 2025**. En tal sentido, conocedores de su apoyo en el que hacer investigativo y en el campo del ejercicio profesional recurrimos a Ud. para que se sirva colaborar como **Juez experto** de la validación del/los Instrumento(s) que se utilizarán en la presente Investigación.

Agradeciéndole anticipadamente la atención que se sirva brindar a la presente, le reitero mis sentimientos de consideración y estima personal.

Atentamente,



Cordova Perez, Marcela Yudit

TABLA DE VALORACIÓN DEL EXPERTO SOBRE LA PERTINENCIA DEL INSTRUMENTO

INSTRUCCIONES:

Coloque en cada casilla la letra correspondiente al aspecto cualitativo que le parece que cumple cada ítem y alternativa de respuesta, según los criterios que a continuación se detallan.

E= Excelente / B= Bueno / M= Mejorar / X= Eliminar / C= Cambiar

Las categorías a evaluar son: Redacción, contenido, congruencia y pertinencia.
En la casilla de observaciones puede sugerir el cambio o correspondencia.

N° Ítems	Alternativas de Evaluación					Observaciones
	E	B	M	X	C	
01		X				
02		X				
03		X				
04		X				
05		X				
06	X					
07		X				
08		X				
09		X				
10		X				
11	X					
12		X				
13		X				
14		X				
15		X				
16		X				
17		X				
18		X				
19		X				
20		X				

CONCLUSIÓN DE LA EVALUACIÓN:

	DEFICIENTE	ACEPTABLE	BUENO	EXCELENTE
Congruencia de Ítems			X	
Amplitud de contenido			X	
Redacción de los Ítems		X		
Claridad y precisión			X	
Pertinencia				X

Evaluado por:

APELLIDOS Y NOMBRES: Shirley Lorenza Vela Peña
COLEGIATURA: 1044328914
DNI: 44328914



Vela Peña Shirley Lorenza

DNI: 44328914

Anexo X: Ficha de validación de instrumento

INFORME DE OPINIÓN DE EXPERTOS DE INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN

I. DATOS GENERALES

1.6 Apellidos y nombres del informante: Deccy Aydee Mendiz Tocto

1.7 Institución donde labora: Ugel - Bagua

1.8 Nombre del Instrumento motivo de Evaluación: Guía de observación de Habilidades sociales

1.9 Autor del instrumento: Cordova Perez, Marcela Yudit

1.10 Título de la Investigación: JUEGOS DIDÁCTICOS PARA MEJORAR LAS HABILIDADES SOCIALES EN NIÑOS DE 4 AÑOS DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL DE TRUJILLO, 2025

INDICADORES	CRITERIOS	DEFICIENTE				BAJA				REGULAR				BUENA				MUY BUENA			
		0	6	11	16	61	26	31	36	41	46	51	56	61	66	71	76	81	86	91	96
		5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	100
1. CLARIDAD	Está formulado con lenguaje apropiado.																X				
2.OBJETIVIDAD	Está expresado en conductas observables.																X				
3.ACTUALIDAD	Adecuado al avance de la ciencia pedagógica																X				
4.ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica																	X			
5.SUFICIENCIA	Comprende los aspectos en cantidad y calidad																	X			
6.INTENCIONALIDAD	Adecuado para valorar estrategias utilizadas																		X		
7.CONSISTENCIA	Basado en aspectos teórico-científicos																		X		

8.COHERENCIA	Entre dimensiones, índices e indicadores.																	X		
9.METODOLOGÍA	La estrategia responde al propósito del diagnóstico																	X		
10.PERTINENCIA	Es útil y funcional para la investigación.																		X	

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN

III. OPINIÓN DE APLICABILIDAD: Instrumento aplicable

II. PROMEDIO DE VALORACIÓN: 85.5%

Lugar y Fecha: 12 – 05 - 2025



Deccy Aydee Mendiz Tocto
 DRA. ADMINISTRACIÓN DE LA EDUCACIÓN
D.N.I. Nº 1 8 1 1 4 8 6 0

Anexo X: Ficha de Validación de Instrumento

Trujillo, 12 de mayo del 2025

Dra. Deccy Aydee Mendiz Tocto

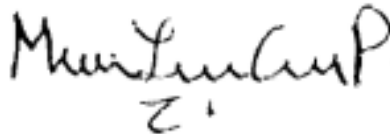
Presente.-

De mi consideración:

Tengo a bien dirigirme a Ud. para saludarlo(a) muy cordialmente y al mismo tiempo presentarle el Instrumento de recolección de datos elaborado por Cordova Perez, Marcela Yudit y del Programa de estudios de educación inicial de la Universidad Católica de Trujillo. La investigación tiene como título: **JUEGOS DIDÁCTICOS PARA MEJORAR LAS HABILIDADES SOCIALES EN NIÑOS DE 4 AÑOS DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL DE TRUJILLO, 2025**. En tal sentido, conocedores de su apoyo en el que hacer investigativo y en el campo del ejercicio profesional recurrimos a Ud. para que se sirva colaborar como **Juez experto** de la validación del/los Instrumento(s) que se utilizarán en la presente Investigación.

Agradeciéndole anticipadamente la atención que se sirva brindar a la presente, le reitero mis sentimientos de consideración y estima personal.

Atentamente,



Cordova Perez, Marcela Yudit

TABLA DE VALORACIÓN DEL EXPERTO SOBRE LA PERTINENCIA DEL INSTRUMENTO

INSTRUCCIONES:

Coloque en cada casilla la letra correspondiente al aspecto cualitativo que le parece que cumple cada ítem y alternativa de respuesta, según los criterios que a continuación se detallan.

E= Excelente / B= Bueno / M= Mejorar / X= Eliminar / C= Cambiar

Las categorías a evaluar son: Redacción, contenido, congruencia y pertinencia.

En la casilla de observaciones puede sugerir el cambio o correspondencia.

N° Ítems	Alternativas de Evaluación					Observaciones
	E	B	M	X	C	
01		X				
02		X				
03		X				
04		X				
05	X					
06	X					
07		X				
08		X				
09		X				
10		X				
11		X				
12		X				
13		X				
14		X				
15		X				
16		X				
17		X				
18		X				
19		X				
20		X				

CONCLUSIÓN DE LA EVALUACIÓN:

	DEFICIENTE	ACEPTABLE	BUENO	EXCELENTE
Congruencia de Ítems			X	
Amplitud de contenido			X	
Redacción de los Ítems		X		
Claridad y precisión			X	
Pertinencia				X

Evaluado por:

APELLIDOS Y NOMBRES: Deccy Aydee Mendiz Tocto
COLEGIATURA: 1018114860
DNI: 18114860



Deccy Aydee Mendiz Tocto
DRA. ADMINISTRACIÓN DE LA EDUCACIÓN
D.N.I. Nº 1 8 1 1 4 8 6 0

Anexo X: Ficha de validación de instrumento

INFORME DE OPINIÓN DE EXPERTOS DE INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN

I. DATOS GENERALES

- 1.11 Apellidos y nombres del informante: Isai Terrones Juape
 1.12 Institución donde labora: I.E.I. 16605 - Aramango
 1.13 Nombre del Instrumento motivo de Evaluación: Guía de observación de Habilidades sociales
 1.14 Autor del instrumento: Cordova Perez, Marcela Yudit
 1.15 Título de la Investigación: JUEGOS DIDÁCTICOS PARA MEJORAR LAS HABILIDADES SOCIALES EN NIÑOS DE 4 AÑOS DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL DE TRUJILLO, 2025

INDICADORES	CRITERIOS	DEFICIENTE				BAJA				REGULAR				BUENA				MUY BUENA			
		0	6	11	16	61	26	31	36	41	46	51	56	61	66	71	76	81	86	91	96
		5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	100
1. CLARIDAD	Está formulado con lenguaje apropiado.																X				
2.OBJETIVIDAD	Está expresado en conductas observables.																X				
3.ACTUALIDAD	Adecuado al avance de la ciencia pedagógica																X				
4.ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica																	X			
5.SUFICIENCIA	Comprende los aspectos en cantidad y calidad																	X			
6.INTENCIONALIDAD	Adecuado para valorar estrategias utilizadas																		X		
7.CONSISTENCIA	Basado en aspectos teórico-científicos																		X		

8.COHERENCIA	Entre dimensiones, índices e indicadores.																	X		
9.METODOLOGÍA	La estrategia responde al propósito del diagnóstico																	X		
10.PERTINENCIA	Es útil y funcional para la investigación.																		X	

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN

III. OPINIÓN DE APLICABILIDAD: Instrumento aplicable

III. PROMEDIO DE VALORACIÓN: 85.5%

Lugar y Fecha: 12 – 05 - 2025



[Signature]
Dr. Isai Terrones Juap.
DIRECTOR
C.M. 43220032

Anexo X: Ficha de Validación de Instrumento

Trujillo, 12 de mayo del 2025

Dr. Isai Terrones Juape

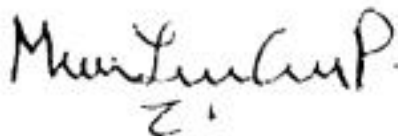
Presente.-

De mi consideración:

Tengo a bien dirigirme a Ud. para saludarlo(a) muy cordialmente y al mismo tiempo presentarle el Instrumento de recolección de datos elaborado por Cordova Perez, Marcela Yudit y del Programa de estudios de educación inicial de la Universidad Católica de Trujillo. La investigación tiene como título: **JUEGOS DIDÁCTICOS PARA MEJORAR LAS HABILIDADES SOCIALES EN NIÑOS DE 4 AÑOS DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL DE TRUJILLO, 2025**. En tal sentido, conocedores de su apoyo en el que hacer investigativo y en el campo del ejercicio profesional recurrimos a Ud. para que se sirva colaborar como **Juez experto** de la validación del/los Instrumento(s) que se utilizarán en la presente Investigación.

Agradeciéndole anticipadamente la atención que se sirva brindar a la presente, le reitero mis sentimientos de consideración y estima personal.

Atentamente,



Cordova Perez, Marcela Yudit

TABLA DE VALORACIÓN DEL EXPERTO SOBRE LA PERTINENCIA DEL INSTRUMENTO

INSTRUCCIONES:

Coloque en cada casilla la letra correspondiente al aspecto cualitativo que le parece que cumple cada ítem y alternativa de respuesta, según los criterios que a continuación se detallan.

E= Excelente / B= Bueno / M= Mejorar / X= Eliminar / C= Cambiar

Las categorías a evaluar son: Redacción, contenido, congruencia y pertinencia.
En la casilla de observaciones puede sugerir el cambio o correspondencia.

N° Ítems	Alternativas de Evaluación					Observaciones
	E	B	M	X	C	
01		X				
02		X				
03		X				
04		X				
05	X					
06	X					
07		X				
08		X				
09		X				
10		X				
11		X				
12		X				
13		X				
14		X				
15		X				
16		X				
17		X				
18		X				
19		X				
20		X				

CONCLUSIÓN DE LA EVALUACIÓN:

	DEFICIENTE	ACEPTABLE	BUENO	EXCELENTE
Congruencia de Ítems			X	
Amplitud de contenido			X	
Redacción de los Ítems		X		
Claridad y precisión			X	
Pertinencia				X

Evaluado por:

APELLIDOS Y NOMBRES: Isai Terrones Juape
COLEGIATURA: 1043223032
DNI: 43223032



Isai Terrones Juape
Dr. Isai Terrones Juape
DIRECTOR
C.M. 43223032

Anexo 6: Consentimiento informado

CONSENTIMIENTO INFORMADO

Título de la investigación: JUEGOS DIDÁCTICOS PARA MEJORAR LAS HABILIDADES SOCIALES EN NIÑOS DE 4 AÑOS DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL DE TRUJILLO, 2025.

Investigador/es: MARCELA YUDIT CORDOVA PEREZ

Institución: Universidad Católica de Trujillo “Benedicto XVI”

Estimado/a participante,

Usted ha sido invitado(a) a participar en la investigación titulada: **JUEGOS DIDÁCTICOS PARA MEJORAR LAS HABILIDADES SOCIALES EN NIÑOS DE 4 AÑOS DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL DE TRUJILLO, 2025.**

Antes de decidir participar, es importante que lea detenidamente la siguiente información para asegurarse de que comprende el propósito, los procedimientos, los beneficios y los posibles riesgos de este estudio.

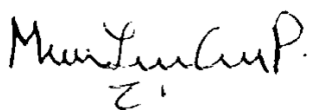
Este estudio tiene como objetivo (descripción breve del propósito de la investigación). Si decide participar, se le solicitará que (descripción de las actividades a realizar, duración y frecuencia de participación). Los resultados de esta investigación pueden contribuir a (explicación de los beneficios esperados, tanto individuales como colectivos). Su participación en este estudio no implica riesgos significativos; sin embargo, podrían presentarse (mencionar posibles riesgos si los hubiera).

Toda la información proporcionada será tratada con estricta confidencialidad. Los datos recopilados serán almacenados de manera segura y solo serán accesibles para los investigadores involucrados en el estudio. Sus respuestas se utilizarán exclusivamente con fines académicos y serán presentadas de forma anónima.

Su participación es completamente voluntaria. Puede retirarse en cualquier momento sin necesidad de justificar su decisión y sin que esto implique ninguna consecuencia para usted.

Si, después de leer esta información, está de acuerdo en participar, por favor firme a continuación: Declaro que he leído y comprendido la información anterior y que acepto participar en este estudio de manera voluntaria.

Nombre del participante: Marcela Yudit Cordova Perez



Firma:

Fecha: 05/05/2025

Anexo X: Asentimiento informado

ASENTIMIENTO INFORMADO

Título de la investigación: Juegos didácticos para mejorar las habilidades sociales en niños de 4 años de una Institución Educativa Inicial de Trujillo, 2025

Investigador/es: Cordova Perez, Marcela Yudit

Institución: Universidad Católica de Trujillo "Benedicto XVI"

Estimado/a participante,

Te invitamos a participar en una investigación titulada: Juegos didácticos para mejorar las habilidades sociales en niños de 4 años de una Institución Educativa Inicial de Trujillo, 2025.

Antes de decidir si deseas participar, queremos explicarte en qué consiste este estudio y asegurarnos de que comprendas lo que implica. Puedes hacer preguntas en cualquier momento si algo no te queda claro.

Este estudio busca (explicación sencilla sobre el propósito de la investigación). Si decides participar, te pediremos que (descripción breve y clara de las actividades a realizar). No hay riesgos importantes, pero podrías sentirte (explicación de posibles molestias menores si las hubiera). Si en algún momento te sientes incómodo/a, puedes decirlo y detener tu participación.

Tu participación nos ayudará a entender mejor (explicación del beneficio del estudio en términos comprensibles para menores). Tu participación es voluntaria y si decides no participar o detenerte en cualquier momento, no habrá ningún problema. Nadie se molestará contigo.

Tu información será privada. Nadie fuera de esta investigación sabrá lo que respondiste o hiciste. Todo será utilizado solo para esta investigación.

Si después de leer esta información, decides participar, por favor escribe tu nombre y firma aquí:

Declaro que he entendido la información y que acepto participar en este estudio.

Nombre del participante: Sofia Alexandra Roldan Eliz

Fecha: 05/05/2025

Firma del padre/madre o tutor legal:

Fecha: 05/05/2025

ASENTIMIENTO INFORMADO

Título de la investigación: Juegos didácticos para mejorar las habilidades sociales en niños de 4 años de una Institución Educativa Inicial de Trujillo, 2025

Investigador/es: Cordova Perez, Marcela Yudit

Institución: Universidad Católica de Trujillo "Benedicto XVI"

Estimado/a participante,

Te invitamos a participar en una investigación titulada: Juegos didácticos para mejorar las habilidades sociales en niños de 4 años de una Institución Educativa Inicial de Trujillo, 2025.

Antes de decidir si deseas participar, queremos explicarte en qué consiste este estudio y asegurarnos de que comprendas lo que implica. Puedes hacer preguntas en cualquier momento si algo no te queda claro.

Este estudio busca (explicación sencilla sobre el propósito de la investigación). Si decides participar, te pediremos que (descripción breve y clara de las actividades a realizar). No hay riesgos importantes, pero podrías sentirte (explicación de posibles molestias menores si las hubiera). Si en algún momento te sientes incómodo/a, puedes decirlo y detener tu participación.

Tu participación nos ayudará a entender mejor (explicación del beneficio del estudio en términos comprensibles para menores). Tu participación es voluntaria y si decides no participar o detenerte en cualquier momento, no habrá ningún problema. Nadie se molestará contigo.

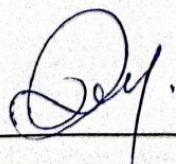
Tu información será privada. Nadie fuera de esta investigación sabrá lo que respondiste o hiciste. Todo será utilizado solo para esta investigación.

Si después de leer esta información, decides participar, por favor escribe tu nombre y firma aquí:

Declaro que he entendido la información y que acepto participar en este estudio.

Nombre del participante: Yanel Palomino.

Fecha: 05/05/2025



Firma del padre/madre o tutor legal:

Fecha: 05/05/2025

ASENTIMIENTO INFORMADO

Título de la investigación: Juegos didácticos para mejorar las habilidades sociales en niños de 4 años de una Institución Educativa Inicial de Trujillo, 2025

Investigador/es: Cordova Perez, Marcela Yudit

Institución: Universidad Católica de Trujillo "Benedicto XVI"

Estimado/a participante,

Te invitamos a participar en una investigación titulada: Juegos didácticos para mejorar las habilidades sociales en niños de 4 años de una Institución Educativa Inicial de Trujillo, 2025.

Antes de decidir si deseas participar, queremos explicarte en qué consiste este estudio y asegurarnos de que comprendas lo que implica. Puedes hacer preguntas en cualquier momento si algo no te queda claro.

Este estudio busca (explicación sencilla sobre el propósito de la investigación). Si decides participar, te pediremos que (descripción breve y clara de las actividades a realizar). No hay riesgos importantes, pero podrías sentirte (explicación de posibles molestias menores si las hubiera). Si en algún momento te sientes incómodo/a, puedes decirlo y detener tu participación.

Tu participación nos ayudará a entender mejor (explicación del beneficio del estudio en términos comprensibles para menores). Tu participación es voluntaria y si decides no participar o detenerte en cualquier momento, no habrá ningún problema. Nadie se molestará contigo.

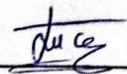
Tu información será privada. Nadie fuera de esta investigación sabrá lo que respondiste o hiciste. Todo será utilizado solo para esta investigación.

Si después de leer esta información, decides participar, por favor escribe tu nombre y firma aquí:

Declaro que he entendido la información y que acepto participar en este estudio.

Nombre del participante: Alexia Antuanet Cordova Barba

Fecha: 05/05/2025



Firma del padre/madre o tutor legal:

Fecha: 05/05/2025

Anexo X: Alfa de Cronbach

Figura 4 *Prueba de confiabilidad*

Resumen de procesamiento de casos

		N	%
Casos	Válido	15	100,0
	Excluido ^a	0	,0
	Total	15	100,0

a. La eliminación por lista se basa en todas las variables del procedimiento.

Estadísticas de fiabilidad

Alfa de Cronbach	N de elementos
,938	20

Anexo X: Reporte de Turnitin



MARCELA YUDIT CORDOVA PEREZ

Tesis MARCELA YUDIT CORDOVA PEREZ

ENTREGA TESIS

Detalles del documento

Identificador de la entrega

tmoid::3117564669281

Fecha de entrega

6 mar 2026, 19:54 GMT-5

Fecha de descarga

9 mar 2026, 16:07 GMT-5

Nombre del archivo

Tesis MARCELA YUDIT CORDOVA PEREZ.docx

Tamaño del archivo

5.1 MB

78 páginas

16.735 palabras

96.575 caracteres



17% Similitud general

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

Filtrado desde el informe

- Bibliografía
- Texto citado
- Texto mencionado
- Coincidencias menores (menos de 10 palabras)

Fuentes principales

- 12%  Fuentes de Internet
- 5%  Publicaciones
- 15%  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.

Fuentes principales

12%  Fuentes de Internet
5%  Publicaciones
15%  Trabajos entregados (trabajos del estudiante)

Fuentes principales

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

1	Internet	repositorio.uct.edu.pe	2%
2	Trabajos del estudiante	Universidad Católica de Trujillo on 2026-02-24	1%
3	Trabajos del estudiante	Universidad Privada Antenor Orrego on 2025-12-09	1%
4	Trabajos del estudiante	PREGRADO on 2025-10-01	1%
5	Internet	www.slideshare.net	<1%
6	Trabajos del estudiante	PREGRADO on 2025-09-30	<1%
7	Internet	hdl.handle.net	<1%
8	Trabajos del estudiante	PREGRADO on 2025-10-02	<1%
9	Trabajos del estudiante	Universidad Nacional de Cajamarca on 2026-01-08	<1%
10	Trabajos del estudiante	POSGRADO on 2026-01-27	<1%
11	Trabajos del estudiante	Universidad Católica de Trujillo on 2026-02-05	<1%

Anexo X: Reporte de escritura de inteligencia artificial



MARCELA YUDIT CORDOVA PEREZ
Tesis MARCELA YUDIT CORDOVA PEREZ

ENTREGA TESIS

Detalles del documento

Identificador de la entrega
trn:oid::3117:564669281

Fecha de entrega
6 mar 2026, 19:54 GMT-5

Fecha de descarga
9 mar 2026, 16:15 GMT-5

Nombre del archivo
Tesis MARCELA YUDIT CORDOVA PEREZ.docx

Tamaño del archivo
5.1 MB

78 páginas
16.735 palabras
96.575 caracteres



*% detectado como IA

La detección de IA incluye la posibilidad de que haya falsos positivos. Aunque cierto texto en esta entrega se generó probablemente con IA, los puntajes inferiores al umbral del 20 % no aparecen porque tienen una mayor probabilidad de falsos positivos.

Precaución: Se necesita revisión.

Es esencial comprender los límites de la detección de IA antes de tomar decisiones acerca del trabajo del estudiante. Te alertamos a obtener más información acerca de las funciones de detección de IA de Turnitin antes de usar la herramienta.

Aviso legal

Nuestra evaluación de escritura con IA está diseñada para ayudar a los académicos a identificar texto que podrían haberse preparado mediante una herramienta de IA generativa. Es posible que nuestra evaluación de escritura con IA no siempre sea precisa (existe la posibilidad de que identifique erróneamente redacciones probablemente generadas por humanos como generadas por IA, y redacciones probablemente generadas por IA como generadas por humanos), por lo que no debe usarse como único fundamento para aplicar sanciones a un estudiante. Para determinar si es un caso de deshonestidad académica, se necesita de un escrutinio mayor y el juicio humano, junto con la aplicación de las políticas académicas específicas de la organización.

Preguntas frecuentes

¿Cómo debería interpretar los falsos positivos y el porcentaje de escritura con IA de Turnitin?

El porcentaje que se muestra en el reporte de escritura con IA es la cantidad del texto calificado en la entrega que el modelo de detección de escritura con IA de Turnitin determina se generó probablemente con IA desde un modelo de lenguaje de gran tamaño.

Los falsos positivos (que marcan incorrectamente alertas de texto escrito por humanos como generado con IA) son una posibilidad en los modelos de IA.

Los puntajes de detección de IA inferiores al 20 %, que no aparecen en reportes nuevos, tienen una mayor probabilidad de ser falsos positivos. Para reducir la probabilidad de malinterpretación, no se atribuye ningún puntaje o resaltado y se indican con un asterisco en el reporte (*%).

El porcentaje de escritura con IA no debe ser el único fundamento para determinar si ha ocurrido una mala conducta. El revisor/instructor debería usar el porcentaje como un medio para iniciar una conversación formativa con sus estudiantes o usarlo para examinar el ejercicio entregado según las políticas de la escuela.

¿Qué significa 'texto calificado'?

Nuestro modelo solo procesa texto calificado en la forma de escritura de formato largo. La escritura de formato largo se refiere a los enunciados individuales en párrafos que constituyen una parte más grande del trabajo escrito, como un ensayo, una disertación, un artículo, etc. El texto calificado que se ha determinado que se generó probablemente con IA se resaltará en color cian en la entrega.

El texto no calificado, como viñetas, bibliografías comentadas, etc., no se procesará y puede crear disparidad entre los puntos destacados de la entrega y el porcentaje mostrado.

