



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE**  
**FACULTAD DE EDUCACIÓN, CIENCIA Y**  
**TECNOLOGÍA- FECYT**  
**CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL EN LÍNEA**  
**TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR**

**TEMA:**

El juego como estrategia para el desarrollo de habilidades sociales en niños del subnivel de preparatoria

Trabajo de titulación previo a la obtención del título en Licenciada en Educación Inicial

**Línea de investigación:** Gestión, producción, productividad, innovación y desarrollo socioeconómico

**AUTOR:**

Brianna Jhael Landázuri Anrrango

**DIRECTOR:**

MSc. Gloria de Lourdes Del Hierro Ortega  
**Ibarra – Ecuador 2026**



# UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

## DIRECCIÓN DE BIBLIOTECA

### AUTORIZACIÓN DE USO Y PUBLICACIÓN A FAVOR DE LA UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

#### 1. IDENTIFICACIÓN DE LA OBRA

En cumplimiento del Art. 144 de la Ley de Educación Superior, hago la entrega del presente trabajo a la Universidad Técnica del Norte para que sea publicado en el Repositorio Digital Institucional, para lo cual pongo a disposición la siguiente información:

DATOS DE CONTACTO	
<b>APELLIDOS Y NOMBRES:</b>	Landázuri Anrrango Brianna Jhael
DATOS DE LA OBRA	
<b>TÍTULO:</b>	El juego como estrategia para el desarrollo de habilidades sociales en niños del subnivel de preparatoria
<b>AUTOR (ES):</b>	Landázuri Anrrango Brianna Jhael
<b>FECHA: DD/MM/AAAA</b>	06/ 07/2026
SOLO PARA TRABAJOS DE GRADO	
<b>PROGRAMA:</b>	<input checked="" type="checkbox"/> <b>PREGRADO</b> <input type="checkbox"/> <b>POSGRADO</b>
<b>TÍTULO POR EL QUE OPTA:</b>	Licenciada en Educación Inicial
<b>TUTOR:</b>	MSc. Gloria de Lourdes Del Hierro Ortega



## 2. CONSTANCIA

La autora manifiesta que la obra objeto la presente autorización es original y se desarrolló, sin violar derechos de autor de terceros, por lo tanto, la obra es original y que es titular de los derechos patrimoniales, por lo que asume la responsabilidad sobre el contenido de la misma y saldrá en defensa de la Universidad en caso de reclamación por parte de terceros.

Ibarra, a los 6 días del mes de Julio del 2026

**EL AUTOR:**



Validar únicamente en FirmaEC.  
Firmado electrónicamente por:  
**BRIANNA JHAEL  
LANDAZURI ANRRANGO**

**Firma**

**Nombre: Brianna Jhael Landázuri Anrrango**

# CERTIFICACIÓN DIRECTOR DEL TRABAJO DE INTERGRACIÓN CURRICULAR

Ibarra, 02 de julio del 2026

Msc. Gloria De Lourdes Del Hierro Ortega

DIRECTOR DEL TRABAJO DE TITULACIÓN

CERTIFICA:

Haber revisado el presente informe final del trabajo de titulación, el mismo que se ajusta a las normas vigentes de la Facultad de Educación, Ciencia y Tecnología (FECYT) de la Universidad Técnica del Norte; en consecuencia, autorizo su presentación para los fines legales pertinentes.



*(f)* .....

Msc. Gloria De Lourdes Del Hierro Ortega

C.C.: 0400880241

## APROBACIÓN DEL COMITÉ CALIFICADOR

El Comité Calificador del trabajo de Integración Curricular EL JUEGO COMO ESTRATEGIA PARA EL DESARROLLO DE HABILIDADES SOCIALES EN NIÑOS DEL SUBNIVEL DE PREPARATORIA elaborado por LANDÁZURI ANRRANGO BRIANNA JHAEL previo a la obtención del título DE LICENCIADA EN EDUCACIÓN INICIAL, aprueba el presente informe de investigación en nombre de la Universidad Técnica del Norte:



(f):.....

Msc. Gloria De Lourdes Del Hierro Ortega  
C.C.: 0400880241



(f):.....

PhD. Carla Alexandra Yandún Cartagena  
C.C.: 1002384541

## DEDICATORIA

A Dios por haberme permitido llegar hasta aquí, llena de fortaleza en medio del dolor.

A mi madre **María Rogelia Anrrango Landázuri**, quien siempre ha dado la vida por sus tres hijos y nos ha sacado adelante sola, constantemente se preocupa por mi futuro, desea verme prosperar y tener un mejor futuro.

A mi papi **Pepe (José Saltos)**, quien luchó hasta el final contra el cáncer, pero Dios tenía otros planes y su vida no alcanzó para verme cumplir este sueño de ambos, este logro también es de él, que se fue muy feliz sabiendo que ya estaba en la etapa final y lo lograría.

A mis hermanos, **Diego y Giuliana**, quienes son lo mejor que tengo en mi vida. Jamás olvidaré el granito de arena que aportaron para apoyarme y todo su amor que me brindan.

A mi hijo **Eithan Cruz**, mi rey, quien se aferró a mí y juntos vencimos todos los obstáculos, permitiéndome conocerlo, con su llegada ilumino mi vida y la de todos nuestros seres queridos, sus ojitos, su sonrisa, su rostro, su cabello, su primera vez llamándome mamá, me dio las fuerzas necesarias y más motivos para seguir adelante, mi motor para esforzarme día a día con ser una excelente madre, darle una educación de calidad y poder brindarle lo mejor de la vida.

A **María José Saltos**, a quien considero una hermana mayor, fue mi inspiración para llegar a ser una gran profesional y una maravillosa madre.

A mi **Luciana Pinto**, mi princesa quien fue como mi primera hija, me ofreció toda su inocencia y amor, me ayudo en los diferentes tipos de trabajo durante el transcurso de la carrera y crecí junto con ella.

A **Byron Cruz**, quien se esmera cada día por ser una mejor pareja y un gran papá. Ha sostenido mi mano en cada momento dándome aliento para no rendirme y a pesar de los inconvenientes que se puedan presentar, siempre es posible salir adelante, vivir y disfrutar la vida como si fuera el último.

Por último, y no menos importante, a mis amigas, quien estuvieron presentes en este proceso apoyándonos mutuamente, dándome alientos para continuar y no rendirme.

Los amo mucho. Este logro es por mí y por ustedes, porque sin su apoyo no lo habría logrado.

## AGRADECIMIENTO

Agradezco a la **Universidad**, por darme la oportunidad de pertenecer a una gran y prestigiosa institución, la cual me brindó excelentes docentes para poder prepararme y tener una educación de calidad, forjando una profesional admirable, lista para poner en práctica todos los conocimientos adquiridos.

A mis amigas de la facultad, quien gracias a estos cinco años en la carrera pude conocer grandes personas como **Viviana Culchá** y **Estefanía Patiño**. Juntas lo logramos, lloramos, reímos, nos enojamos y superamos muchos desafíos, hasta llegar a la recta final que la veíamos tan lejos.

Y finalmente, expreso mi más sincero agradecimiento a mi tutora, **Msc. Lourdes Del Hierro** y a mi asesora, **PhD. Carla Yandún**, quienes me ofrecieron su apoyo, me brindaron sus conocimientos, enseñanzas y cuya orientación durante este periodo hicieron posible el desarrollo de este logro.

## RESUMEN

El presente estudio surge de la necesidad de analizar el juego pedagógico para el desarrollo de habilidades sociales en niños del subnivel de preparatoria de la Unidad Educativa “Rafael Suárez Meneses”, considerando que el uso de métodos lúdicos favorece la comunicación, la cooperación, la empatía y la resolución de conflictos. En este sentido, el objetivo general fue analizar el impacto del juego como estrategia pedagógica en el desarrollo de las habilidades sociales en niños del subnivel de preparatoria. Por ello, empleó una metodología basada en un paradigma pragmático, con enfoque mixto, y un diseño no experimental, transversal, descriptivo, aplicado y de carácter propositivo. Para la recolección de datos se utilizaron entrevistas a docentes y observación directa a los estudiantes, lo que permitió identificar el nivel de aplicación de actividades lúdicas y el desarrollo de las habilidades sociales.

Entre los hallazgos más significativos, se puede manifestar que el juego está infrutilizado en las aulas, donde los métodos de enseñanza tradicionales siguen dominando e impidiendo el desarrollo de las habilidades sociales de los niños. En este escenario, a varios estudiantes les resulta difícil expresar adecuadamente sus ideas, colaborar con sus compañeros y resolver desacuerdos de manera constructiva. Sin embargo, quedó claro que la inclusión de actividades lúdicas en el proceso educativo promueve significativamente la interacción entre los niños, aumenta su participación en las actividades y promueve el manejo adecuado de sus emociones.

Los resultados obtenidos muestran que el juego es un recurso educativo valioso para fortalecer el desarrollo socioemocional de los niños, promover un ambiente escolar armonioso y enriquecer significativamente los procesos de aprendizaje. Por consiguiente, se considera esencial impartir formación permanente a los docentes y aplicar estrategias estructuradas de juego para fomentar el desarrollo integral de los niños en la educación preparatoria.

**Palabras clave:** Juego pedagógico, habilidades sociales, educación subnivel preparatoria, aprendizaje lúdico, desarrollo integral.

## ABSTRACT

The research was grounded in a pragmatic paradigm and adopted a mixed-methods approach. A non-experimental, cross-sectional, descriptive, applied, and proposal-oriented research design was employed. Data were collected through teacher interviews and direct classroom observations of students, allowing for an evaluation of both the implementation of play-based pedagogical practices and the level of children's social skill development.

The findings revealed that pedagogical play is insufficiently integrated into classroom practice, as traditional teaching methods continue to predominate. This limited use of playful learning opportunities restricts the development of essential social skills, with many children experiencing difficulties in expressing their ideas, collaborating effectively with peers, and resolving interpersonal conflicts constructively. Nevertheless, the study demonstrated that the systematic incorporation of play-based activities into the teaching and learning process significantly enhances children's social interaction, encourages active participation, and promotes healthy emotional regulation.

Overall, the results confirm that pedagogical play is an effective educational strategy for strengthening children's socio-emotional competencies, fostering a positive and harmonious classroom environment, and enriching the overall learning experience. Consequently, the study highlights the importance of providing continuous professional development for teachers and implementing structured play-based strategies to support the holistic development of children in preparatory education.

**Keywords:** pedagogical play, social skills, preparatory education, play-based learning, holistic development.

## ÍNDICE DE CONTENIDOS

1. IDENTIFICACIÓN DE LA OBRA.....	II
2. CONSTANCIAS .....	III
CERTIFICACIÓN DIRECTOR DEL TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR.....	IV
APROBACIÓN DEL COMITÉ CALIFICADOR .....	V
DEDICATORIA .....	VI
AGRADECIMIENTO .....	VII
RESUMEN .....	VIII
ABSTRACT.....	IX
ÍNDICE DE CONTENIDOS .....	X
ÍNDICE DE TABLAS .....	XIII
INTRODUCCIÓN .....	1
Motivaciones para la investigación.....	1
Problema de investigación .....	1
Justificación .....	4
Objetivo General.....	5
Objetivos Específicos.....	5
CAPÍTULO I: MARCO TEÓRICO .....	7
1.1 Antecedentes.....	7
1.2. Juego como estrategia pedagógica.....	8
1.2.1. Tipos de juego.....	8
1.2.2. Intencionalidad pedagógica .....	11
1.2.3. Frecuencia y duración del juego .....	13
1.3. Desarrollo de habilidades sociales .....	14
1.3.1. Cooperación .....	14
1.3.2. Comunicación .....	16
1.3.3. Resolución de conflictos .....	17
1.4. Marco legal .....	18
1.4.1. Constitución de la República del Ecuador .....	18
1.4.2. Ley Orgánica de Educación Intercultural -LOEI (Codificación 2024) .....	20
CAPÍTULO II: MATERIALES Y MÉTODOS .....	22
2.1. Paradigma .....	22
2.2. Enfoque.....	22
2.3. Tipo de investigación.....	23

2.3.1 Descriptiva .....	23
2.3.2 Aplicada .....	24
2.3.3 Propositiva .....	24
2.4. Diseño de investigación .....	25
2.4.1 No experimental.....	26
2.4.2 Transversal.....	26
2.5. Métodos de Investigación .....	26
2.5.1 Analítico.....	26
2.5.2 Deductivo.....	27
2.5.3 Inductivo .....	27
2.5.4 Sintético .....	27
2.6. Técnicas e instrumentos de investigación.....	28
2.6.1. Preguntas de investigación.....	29
2.6.2. Técnicas de investigación .....	29
2.6.3. Instrumentos de recolección de datos .....	31
2.7. Matriz de operacionalización de variables.....	31
2.8. Población.....	32
2.8.1. Muestra .....	33
2.8.2 Descripción del área de estudio .....	33
2.9. Procedimientos y análisis de datos .....	34
2.9.1 Procesos metodológicos por objetivo .....	35
2.9.2 Triangulación de resultados .....	36
CAPÍTULO III: RESULTADOS Y DISCUSIÓN .....	38
3.1 Análisis de las preguntas de investigación.....	38
3.2 Análisis de los resultados de la entrevista.....	39
3.2.1 Entrevista .....	39
3.3 Análisis de los resultados de la ficha de observación .....	52
3.3.1 Ficha de Observación.....	52
CAPÍTULO IV: PROPUESTA .....	60
4.1. Título de la propuesta.....	60
4.2. Justificación de la propuesta .....	60
4.3. Fundamentación de la propuesta (marco teórico de la propuesta).....	61
4.4. Objetivos de la propuesta.....	62
4.4.1 Objetivo General.....	62
4.4.2 Objetivos Específicos.....	63
4.5. Desarrollo de la propuesta .....	64
CONCLUSIONES .....	100

RECOMENDACIONES.....	101
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS .....	102
BIBLIOGRAFÍA .....	102
ANEXOS .....	111
Anexo 1. Árbol de problemas .....	111
Anexo 2. Matriz categorial .....	112
Anexo 3. Matriz de operacionalización de variables .....	113
Anexo 4. Técnicas e instrumentos de investigación .....	115
Anexo 5. Validación por expertos de las técnica e instrumentos de investigación .....	117
Anexo 6. Autorización para aplicar los instrumentos de investigación.....	133
Anexo 7. Certificación de haber aplicado los instrumentos de investigación .....	134
Anexo 8. Certificación del Abstract.....	135
Anexo 9. Certificado de Compilatio .....	136
Anexo 10 Registro fotográfico.....	137

## ÍNDICE DE TABLAS

<i>Tabla 1. Matriz de operacionalización de variables .....</i>	<i>31</i>
<i>Tabla 2. Población de estudiantes .....</i>	<i>33</i>
<i>Tabla 3. Juego simbólico o de roles .....</i>	<i>39</i>
<i>Tabla 4. Juegos con reglas y su contribución.....</i>	<i>41</i>
<i>Tabla 5. Organización de actividades y criterios .....</i>	<i>42</i>
<i>Tabla 6. La manera de planificación .....</i>	<i>44</i>
<i>Tabla 7. Recursos didácticos .....</i>	<i>45</i>
<i>Tabla 8. El rol docente y su intervención .....</i>	<i>46</i>
<i>Tabla 9. Frecuencia semanal.....</i>	<i>48</i>
<i>Tabla 10. Duración aproximada.....</i>	<i>49</i>
<i>Tabla 11. Regularidad de actividades .....</i>	<i>50</i>
<i>Tabla 12. El juego como estrategia .....</i>	<i>51</i>
<i>Tabla 13. Cumple con la tarea asignada .....</i>	<i>53</i>
<i>Tabla 14. Cooperación con sus compañeros .....</i>	<i>53</i>
<i>Tabla 15. Participación activa en tareas grupales.....</i>	<i>54</i>
<i>Tabla 16. Muestra gestos de apoyo .....</i>	<i>55</i>
<i>Tabla 17. Comunicación clara y respetuosa .....</i>	<i>55</i>
<i>Tabla 18. Atiende las ideas de los compañeros y responde.....</i>	<i>56</i>
<i>Tabla 19. Participación activa.....</i>	<i>57</i>
<i>Tabla 20. Expresa sus inconformidades sin agresión.....</i>	<i>57</i>
<i>Tabla 21. Mantiene la calma y regula sus emociones .....</i>	<i>58</i>
<i>Tabla 22. Propone o acepta alternativas.....</i>	<i>59</i>

## INTRODUCCIÓN

### **Motivaciones para la investigación**

Esta investigación surge de la motivación tanto personal como profesional para mejorar el proceso de socialización en la infancia. La forma en que los estudiantes aprenden es muy importante. Se encuentran en la fase más importante de su desarrollo y aprendizaje. En esta etapa, el juego es una excelente forma de educación. El juego permite al niño aprender a convivir con los demás, a ser amable y a comunicarse eficazmente. También les enseña a trabajar en equipo y respetar a los demás. Esto es importante en la fase de subnivel de preparatoria.

Por otro lado, este estudio también surge del hecho de que muchas instituciones se centran en contenidos académicos rigurosos y dedican poco tiempo al desarrollo claro de habilidades sociales. Es una forma innovadora de integrar el desarrollo y perfeccionamiento de competencias del currículo, fomentando entornos de aprendizaje más dinámicos y participativos. En este sentido, las investigaciones demuestran que los niños mejoran no solo aspectos cognitivos sino también las relaciones interpersonales, además, se ha observado que promueve la motivación y el compromiso (Alotaibi, 2024).

### **Problema de investigación**

Actualmente, el juego es una herramienta básica en el proceso de enseñanza y aprendizaje, especialmente en el nivel de preparatoria, donde los niños se encuentran en una fase crucial en el desarrollo de sus habilidades sociales. Sin embargo, a través del juego como actividad pedagógica los niños aprenden a interactuar, cooperar y resolver conflictos. Por otro lado, son capacidades esenciales para su integración social y su desarrollo general, que ayuda a transmitir valores. No obstante, en muchas instituciones educativas las actividades lúdicas rara vez se utilizan como estrategia pedagógica, lo que limita las oportunidades de los infantes para fortalecer estas habilidades.

En la era moderna, con sus vertiginosos cambios y avances tecnológicos, ha renovado fundamentalmente la forma en que las personas se comunican y sienten. Estas modificaciones representan un gran reto para la educación, por tanto, incluso para los educadores. El hombre es por naturaleza un ser social que observa, aprende y repite el comportamiento de quienes conforman su entorno social. También es un ser innatamente capaz, pensante y emocional,

cuyo desarrollo depende de las experiencias interaccionales que viven desde la primera infancia. La educación, el juego y cualquier tipo de interacción son puentes que transfieren habilidades sociales y valores (Flores et al., 2024).

De acuerdo con Ullauri et al. (2023), a nivel mundial, el juego está infrautilizado como forma de enseñar destrezas sociales a niños menores de edad de asistir a la escuela secundaria, a pesar de que hay pruebas de que es muy eficaz. El problema es aún mayor cuando las políticas públicas no brindan tiempo ni recursos para actividades lúdicas planificadas que ayuden a desarrollar estas habilidades. Por ello, es muy importante reconocer y priorizar el juego educativo como herramienta de aprendizaje para cambiar esta situación y fortalecer el desarrollo de habilidades sociales a nivel mundial.

En Latinoamérica, aunque se sabe que las habilidades sociales son importantes, no están bien integradas en los sistemas educativos y las políticas públicas. Sin embargo, Ibarra y Florez (2023), hay investigaciones que muestran que enseñar habilidades sociales ayuda a los estudiantes no sólo a interactuar y cooperar, sino también a apreciar y respetar la diversidad. Dado el carácter multiétnico y multicultural de América Latina, es vital fomentar la cohesión, el respeto y la colaboración entre sus diversas comunidades culturales.

Según Instituto Nacional de Estadística y Censos INEC (2020), citado por Claudio (2024) en el Ecuador, solo el 58% de los niños entre las edades de 3 a 5 años asisten a programas de educación inicial. A causa de esto, se muestra que algunos padres no consideran esta etapa como importante para el desarrollo de sus hijos. Igualmente, a nivel nacional, pocas instituciones educativas implementan actividades basadas en el juego para fomentar estas habilidades. De acuerdo con el Ministerio de Educación (2021), el 30% de las escuelas utilizan el juego para promover el desarrollo social de los niños más pequeños.

En la Unidad Educativa “Rafael Suárez Meneses”, el problema es que no se utiliza lo suficiente el juego educativo como herramienta didáctica, lo que limita el desarrollo de las habilidades sociales de los niños en el subnivel preparatorio. Esto se debe a varios motivos que inciden directamente en el proceso de enseñanza y aprendizaje, así como en la formación social de los niños. Algunos de los factores más importantes son la falta de dinámicas de juego pedagógico en el aula, la falta de capacitación docente en métodos activos y la falta de planificación dirigida a fortalecer las habilidades sociales a través de actividades recreativas. Además, se sigue un enfoque tradicional de centrarse en la transmisión

de contenidos, lo que reduce la participación y exploración de los niños. Como resultado, se produce una disminución de la empatía y cooperación entre los estudiantes, baja motivación para el trabajo en grupo y actividades no relacionadas con la convivencia escolar, lo que afecta significativamente el desarrollo integral de los niños.

## Justificación

En los últimos años, se ha evidenciado una limitada aplicación del juego como estrategia pedagógica en el proceso de enseñanza-aprendizaje, debido a la falta de capacitación docente y a las demandas curriculares. Esta situación afecta el desarrollo de habilidades sociales en los educandos del subnivel de preparatoria. En la investigación titulada *Del juego al progreso: El aprendizaje de habilidades sociales por parte de los estudiantes con un enfoque centrado en la solución*, señala que los procesos educativos basados en el juego favorecen competencias sociales esenciales, como la empatía, la comunicación y la cooperación; por lo tanto, resulta pertinente implementar actividades lúdicas estructuradas que contribuyan a mejorar el clima escolar y a promover aprendizajes significativos (Shuanghong et al., 2025).

Asimismo, Flores et al. (2024) destacan que las actividades lúdicas dirigidas por docentes fortalecen el respeto por las reglas y fomentan la expresión interpersonal en el entorno de aprendizaje. En este contexto, el objetivo es promover el uso adecuado del juego como estrategia para el desarrollo integral de los niños, fortalecer habilidades sociales como el trabajo en equipo, la comunicación y la convivencia armoniosa, esenciales para su desempeño académico, relacional y socioemocional, así como fortalecer el sistema educativo utilizando métodos activos e inclusivos. La incorporación de actividades de juego estructurado resulta especialmente valiosa, ya que promueve la interacción entre los estudiantes, favorece el desarrollo de la autorregulación y estimula la resolución de conflictos de manera cooperativa. Además, ofrece herramientas prácticas que contribuyen a mejorar el clima social dentro del aula, generando espacios más participativos y armónicos.

Es importante destacar que aún son limitados los estudios que analizan la educación preparatoria integrando el juego como parte del proceso de aprendizaje. Esta etapa es fundamental, pues en ella se establecen las bases de los comportamientos sociales y emocionales que influyen en la forma en que los niños se relacionarán en el futuro. Además, destaca el limitado uso de la diversión, ofreciendo un diseño didáctico especial que aborde esta carencia. Por ello, el estudio propone el uso de juegos cooperativos, simbólicos y de roles, favoreciendo la resolución de conflictos. En este sentido, son diseñados para fomentar habilidades relacionales y experiencias significativas dentro del aula (Parker et al., 2022).

Desde un enfoque mixto, esta investigación permitirá obtener una visión más clara e integral del fenómeno. Por un lado, los datos cuantitativos permiten identificar tendencias generales, mientras que los datos cualitativos aportan una comprensión más profunda de las

condiciones que favorecen o dificultan el desarrollo del juego. Diversas investigaciones previas han evidenciado que la combinación de ambos enfoques enriquece el análisis de variables educativas y contextos socioculturales (Beatson et al., 2022). En este sentido, la metodología mixta para lograr una visión más integral, lo que respalda su importancia al momento de fundamentar intervenciones educativas eficaces.

Finalmente, los principales beneficiarios serán la comunidad educativa, docentes y niños quienes podrán identificar los tipos de juegos que promueven el desarrollo de habilidades sociales en los estudiantes de preparatoria. La investigación es posible gracias a la disponibilidad de la población, suficiente apoyo teórico y recursos financiados por el autor. En definitiva, este trabajo debe contribuir al fortalecimiento de prácticas pedagógicas lúdicas que promuevan la convivencia y el desarrollo socioemocional en el aula.

### **Objetivo General**

Analizar el impacto del juego como estrategia pedagógica en el desarrollo de las habilidades sociales en niños del subnivel de preparatoria.

### **Objetivos Específicos**

Identificar los tipos de juegos utilizados por los docentes como estrategia educativa en el subnivel de preparatoria.

Describir el nivel de desarrollo de habilidades sociales en los niños del subnivel de preparatoria.

Elaborar una propuesta didáctica basada en actividades lúdicas orientadas a fortalecer las habilidades sociales en niños de preparatoria, sustentada en los hallazgos cualitativos obtenidos.

La presente investigación se organiza en distintos capítulos con el propósito de facilitar la comprensión del estudio sobre el juego como estrategia para el desarrollo de habilidades sociales en los niños. En el primer apartado se proyecta las bases teóricas sobre los juegos educativos, la educación, las habilidades sociales y complementando con la importancia en la fase de enseñanza y aprendizaje. El segundo apartado se detalla la metodología del estudio y define el enfoque, métodos e instrumentos utilizados para la recolección de datos. En último lugar, el capítulo sobre el análisis e interpretación de resultados, dando una señal positiva de las actividades de juego pedagógico para el desarrollo social de los niños.

Se concluye, con base en los resultados obtenidos, se elabora una propuesta pedagógica para fortalecer las habilidades sociales a través del juego con actividades lúdicas, promoviendo así ambientes de aprendizaje inclusivos y participativos acordes a las necesidades de desarrollo de los niños.

## CAPÍTULO I: MARCO TEÓRICO

### 1.1 Antecedentes

Diversos estudios realizados en educación infantil han demostrado que el juego es una herramienta educativa esencial para promover el desarrollo integral en la primera infancia. En particular, investigaciones recientes muestran que las actividades recreativas promueven el aprendizaje de habilidades sociales como la comunicación, la cooperación, el seguimiento de reglas y la resolución de conflictos, que son aspectos fundamentales en el nivel de preparatoria. Sobre la base de estas contribuciones, se reconoce que el juego no sólo sirve como recreación sino también como una estrategia de aprendizaje que mejora la interacción entre los compañeros y el desarrollo social y emocional, al tiempo que sienta las bases fundamentales para la adaptación de los niños a la escuela y una integración social más amplia.

De acuerdo con las investigaciones de Shuanghong et al. (2025), realizadas en China, con el objetivo de evaluar la eficacia de las actividades lúdicas estructuradas para mejorar la cooperación, la comunicación y la resolución de problemas. Utilizaron un enfoque mixto, con actividades experimentales de aula, realizando observaciones directas y mediciones pre/post test. Teniendo como resultados principales el evidente y significativo aumento en el comportamiento cooperativo y las habilidades de negociación después de la intervención lúdica. Concluyéndose que el juego planificado es una herramienta educativa eficaz para la enseñanza de habilidades sociales en los primeros años.

Según Calderón et al. (2024) realizaron una investigación en la provincia de Manabí, con el objetivo de documentar prácticas que fomenten interacciones socio afectivas. Su metodología combinó estudios de caso y un enfoque descriptivo-cuantitativo en el aula. Los resultados exponen que, los juegos cooperativos y las actividades simbólicas aumentaron la participación de los pares, la empatía y la resolución de conflictos. La conclusión destaca que, a pesar de las limitaciones de recursos, la integración deliberada del juego proporciona mejoras sostenibles en la competencia social y las políticas regionales que protejan el tiempo de juego en los currículos.

En el ámbito nacional Ballesteros et al. (2023) realizaron algunos trabajos relacionados con los efectos del juego en la adquisición de habilidades sociales en la educación infantil. Con el objetivo de medir el impacto en la comunicación, la cooperación y las normas sociales. La metodología involucró diseños experimentales y observaciones sistemáticas en las aulas.

Donde se evidenció mejoras en la regulación emocional, turnos de conversación y resolución de conflictos después de programas de recreación guiada. Se concluye que el juego utilizado con secuencias didácticas promueve el desarrollo social y prepara el terreno para futuros aprendizajes.

En el contexto local, Ortiz (2023) su objetivo fue analizar cómo las estrategias de recreación en las unidades educativas de Ibarra promueven las habilidades comunicativas y sociales en los niños del nivel preparatoria. Utilizando un enfoque descriptivo y cualitativo como, observación en el aula, entrevistas a docentes y desarrollo de ofertas recreativas. Teniendo como resultado, mayor participación, mejor expresión de emociones e interacciones más cooperativas a través de secuencias de juego libre y dirigido. Concluyendo, es de gran influencia la implementación del juego para sistematizar las actividades recreativas en los currículos distritales y capacitar a los docentes en planificación recreativo-pedagógica.

## **1.2. Juego como estrategia pedagógica**

El juego, entendido como actividad intencional dirigida por el docente, funciona como una estrategia pedagógica privilegiada para promover la interacción, la comunicación y la regulación emocional en la primera infancia. Al ofrecer marcos seguros para la negociación de roles, la resolución de conflictos y el cambio, facilita el aprendizaje de habilidades sociales que luego se generalizan a otras situaciones escolares. Por tanto, incluir el juego como eje curricular no sólo enriquece el aprendizaje cognitivo, sino que también configura el marco pedagógico para el desarrollo progresivo de las habilidades sociales en la primera etapa de la escuela preparatoria (Gallegos et al., 2020).

Según Peñafiel et al. (2023) los resultados reportados muestran una mejora en la cooperación, comunicación, regulación emocional y resolución de conflictos si los juegos son mediados y planificados por el docente. Además, Gaona et al. (2024) aclara que en revisiones y meta análisis recientes han concluido que el uso constante de juegos educativos promueve la preparación para el aprendizaje académico posterior, incluida la lectura y la escritura.

### **1.2.1. Tipos de juego**

En el contexto de la educación, los diferentes tipos de juegos, como los simbólicos, los cooperativos y los juegos con reglas, se configuran como estrategias esenciales para promover el desarrollo social de los niños en la etapa preparatoria. La investigación de Mera y

Salvatierra, (2025) muestra que el juego simbólico promueve específicamente la empatía, la cooperación, el respeto, la comunicación y la resolución de conflictos cuando los niños asumen roles y recrean situaciones sociales complejas.

Además, Rodríguez et al. (2025), destacan que los juegos cooperativos fomentan la coexistencia y mejoran las habilidades socioemocionales, mientras que los juegos basados en reglas fomentan la autorregulación y el cumplimiento de instrucciones. Por lo tanto, la incorporación de estos juegos al currículo no sólo fomenta el aprendizaje lúdico, sino que también establece un entorno de interacción social que subraya su valor como estrategia pedagógica para desarrollar habilidades sociales.

**Juego simbólico o de roles.** Brinda a los niños un lugar privilegiado para representar situaciones sociales, practicar los turnos, interiorizar reglas y practicar estrategias de resolución de conflictos. A través de la dramatización y el juego de roles se promueve la empatía, la comunicación verbal y habilidades básicas en el nivel de preparatoria. Se presenta una relación positiva entre la calidad del juego simbólico y el desarrollo de la competencia social, ya que, las intervenciones que promueven el juego mejoran el comportamiento pro social y las relaciones con los compañeros, especialmente cuando el maestro guía y estructura las escenas de juego. Por lo tanto, dando mejoras en la conciencia emocional y las habilidades de negociación (Jaggy et al., 2023).

Además, Peñafiel et al. (2023) en la investigación centrada en los juegos de roles mostró que cuando el docente midió conscientemente las actividades de planificación de escenarios, materiales y roles, se observaron mejoras en la toma de turnos y la resolución pacífica de conflictos entre pares. Por lo tanto, desde un enfoque pedagógico, el juego simbólico no es sólo una actividad entretenida. Es una estrategia que articula bien objetivos socioemocionales y comunicativos, sirve de base para esfuerzos didácticos encaminados al desarrollo multifacético en la primera etapa del subnivel preparatoria.

**Juego de reglas.** El juego de reglas es una estrategia pedagógica central para promover habilidades sociales en la educación temprana porque involucra reglas, turnos, cooperación y resolución de conflictos, que son aspectos fundamentales de la convivencia. Normalmente, los niños aprenden a seguir normas compartidas, negociar turnos y moderar su propio comportamiento, lo que contribuye directamente al desarrollo de destrezas. Según un estudio de Pérez et al. (2023) la intervención con la ayuda de juegos regulados promovió

significativamente la competencia social de los niños, lo que fortaleció las relaciones pro sociales y promovió la adherencia a las normas en el grupo.

Además, Córdova et al. (2025) investigaron el papel del juego estructurado con reglas en la autorregulación emocional y demostraron que el juego con reglas promueve el control de los impulsos y la negociación entre los niños. Según esta evidencia, no sólo promueven la socialización, sino que también sirven como un espacio en el que los niños internalizan las reglas sociales y desarrollan habilidades de autocontrol. Por tanto, su inclusión en el aula supone una intervención educativa eficaz en el desarrollo socioemocional desde edades tempranas.

**Juego libre dirigido.** El juego libre dirigido no es estrictamente estructurado, pero con orientación o acompañamiento pedagógico se ofrecen como estrategia básica para el desarrollo de las habilidades sociales de los niños del subnivel de preparatoria. Según Merino (2023), en su estudio casi experimental con 54 niños de 4 años, el juego libre tiene un efecto positivo y significativo en el desarrollo de habilidades sociales (p.35), porque brindó la oportunidad de mejorar dimensiones como la cooperación, la comunicación y la resolución de conflictos.

Por el contrario, Ramos y Reyes (2025), encontraron que el juego pedagógico fomenta la autonomía y la interacción socioemocional, pero señalaron que muchas instituciones enfrentan desafíos debido a espacios físicos inadecuados y planificación instructiva. Estos hallazgos sugieren que cuando los educadores apoyan el juego libre informal, fomentan un ambiente rico donde los niños pueden discutir roles, expresar emociones y desarrollar conexiones sociales.

Además, Arroba et al. (2024) indican que este tipo de intervención lúdica espontánea promueve la autorregulación emocional y la empatía, que contribuyen significativamente al bienestar social de los niños. Por lo tanto, el juego libre dirigido en la educación preparatoria niños pequeños en la primera infancia es una poderosa vía pedagógica para construir de forma natural habilidades sociales, integrando la espontaneidad con la gestión del aprendizaje, y debe considerarse una práctica esencial del currículo social y de entretenimiento.

### ***1.2.2. Intencionalidad pedagógica***

Según Báez et al. (2025) en su estudio con 61 niños, cuando el juego es intencional, planificado y acompañado por docentes que promueven el aprendizaje significativo, mejora la expresión emocional y fortalece las habilidades sociales (p.620). La intencionalidad pedagógica del juego, es decir, la planificación, gestión y comunicación de actividades recreativas con un objetivo educativo claro y conciso. Es fundamental que la diversión no sea sólo una recreación, sino una herramienta para el desarrollo de habilidades sociales de los niños en la etapa de educación preparatoria.

Además, Esparza et al. (2025), señalan que la integración deliberada del juego en el currículo fomenta la cooperación, la empatía y la autorregulación emocional, ya que trasciende el mero entretenimiento al combinar la diversión con la comunicación significativa y. De esta manera, el propósito pedagógico transforma el juego en un entorno de socialización estructurada donde los niños aprenden a establecer reglas, expresar sus ideas, turnarse y resolver conflictos. Esta mediación lúdica intencional mejora el aprendizaje socioemocional que es más profundo y duradero que la simple autoexploración lúdica espontánea.

**Planificación de actividades lúdicas.** Se presenta como un componente clave para que el juego realmente funcione como una estrategia educativa para el desarrollo de las habilidades sociales de los niños en el subnivel preparatoria. La planificación de actividades lúdicas con finalidad educativa estructura el juego deliberado y progresivo que permite a los niños practicar interacciones sociales complejas, negociación de roles y refuerzo de reglas grupales que fortalecen habilidades como la cooperación, la comunicación y la autorregulación. Se muestra que cuando los maestros integran metodologías de juego planificado en sus lecciones, se crean espacios seguros donde los niños experimentan con turnos y reglas, promoviendo directamente el desarrollo de habilidades sociales (Selepe et al., 2024).

Por otro lado, Rabasco et al. (2023), advierten que en su revisión de la literatura de los últimos cinco años que la efectividad del juego depende en gran medida de su estructuración, es decir, planificar sesiones con tiempos, roles, recursos y a través de docentes es fundamental para promover la cooperación, la comunicación y la resolución de conflictos en niños de preparatoria. Según esta evidencia, la planificación no debe dejarse al azar, sino más bien verse como un diseño consciente en el que cada actividad tiene una intención social, cognitiva o emocional distinta que maximiza el potencial del juego como herramienta pedagógica para la socialización temprana.

**Uso de recursos y materiales.** La incorporación de recursos y materiales lúdicos en el juego educativo resulta fundamental para el desarrollo de las habilidades sociales en los niños. Este vínculo impulsa una relación más fuerte entre profesor y estudiante, fomentando un diálogo abierto y participativo, permitiendo a ambas partes desarrollarse activamente en el proceso de adquisición de conocimientos. Para alcanzar positivamente los objetivos planteados, se deben integrar en los recursos formativos elementos clave como seguridad, habilidad de uso y funcionalidad. La integración de estas cualidades fomenta un entorno que apoya el juego didáctico, la indagación y la convivencia, todos son esenciales para el aprendizaje de los niños (Rodríguez, 2021). Además, cuando estos recursos se integran conscientemente en el currículo desde una perspectiva lúdica, promueven el aprendizaje social y fortalecen valores como la inclusión, la empatía y el respeto entre los niños.

**Mediación del profesor durante el juego.** La participación del docente es muy importante en este proceso. Su trabajo va más allá de simplemente observar, acompañar, guiar y enriquecer las experiencias de juego para asegurar que cumplan un propósito educativo. De esta forma, fomenta la interacción entre los estudiantes y promueve el desarrollo de aprendizajes significativos desde las primeras etapas de educación. Investigaciones recientes que utilizan diseños casi experimentales y observacionales sugieren que la mediación mediante investigación guiada, modelado de turnos, establecimiento de normas y retroalimentación afectiva mejora la cooperación, la comunicación y la regulación emocional en contextos de juego (Ramón , 2023).

Además, Coronel et al. (2024) dice que la metodología utilizada en estos trabajos generalmente combina observación sistemática en el aula, registros conductuales previos y posteriores a la intervención y entrevistas con profesores para evaluar los cambios en las interacciones sociales. Los resultados recurrentes identifican mayores tasas de turnos, resolución tranquila de conflictos y mayor complejidad del lenguaje durante el juego cuando están acompañados por un docente consciente. Finalmente, sugiere que la mediación educadora transforme el juego en una situación de aprendizaje socioemocional, el docente debe planificar, observar y actuar como constructor del aprendizaje social.

### **1.2.3. Frecuencia y duración del juego**

La frecuencia y duración del juego aparecen como las variables determinantes de la influencia del juego en el desarrollo de las habilidades sociales de los niños en la etapa de educación preparatoria. Según Torres et al. (2025) en un estudio en el que participaron 90 niños de entre 3 y 5 años, se observó que intervenciones lúdicas basadas en neuroeducación, realizadas tres veces por semana durante 12 semanas, producían mejoras significativas en la cooperación y la regulación de la empatía. Es necesario integrar sesiones de juego frecuentes y de tamaño adecuado en el programa educativo.

Además, Cevallos y Erazo (2023) en un análisis teórico y documental sobre educación infantil informaron que el 75% de los docentes cree que el juego diario o casi diario al menos 20-30 minutos es fundamental para fortalecer las habilidades sociales. Estos hallazgos sugieren que tanto la regularidad y frecuencia, así como la duración suficiente del juego educativo son claves para crear un ambiente estable en el que los niños puedan practicar turnarse, establecer reglas, negociar y resolver conflictos. Por consiguiente, para que el juego sirva como una herramienta educativa eficaz para el desarrollo social, no puede permitirse sólo de manera ocasional.

**Número de sesiones lúdicas por semana.** La evidencia indica que la frecuencia de las sesiones de juego por semana influye directamente en los resultados socioemocionales, con intervenciones efectivas de educación temprana programadas normalmente para 2 a 3 semanas y que duran entre 20 y 60 minutos, dependiendo de la población objetivo. Estudios y revisiones casi experimentales muestran que los programas de 12 semanas con sesiones tres veces por semana producen mejoras significativas en la cooperación, la comunicación y la resolución de conflictos (James et al., 2020).

Según Hayman et al. (2023) en otros estudios aplicados a entornos escolares han sugerido al menos dos sesiones semanales cuando las limitaciones de tiempo son altas como una alternativa viable para mantener la continuidad educativa. En resumen, para maximizar el impacto del juego como estrategia pedagógica en el subnivel de preparatoria, lo más común y respaldado por la literatura es planificar 2-3 sesiones de juego por semana, adaptadas a la duración y objetivos del grupo de niños.

**Duración promedio por sesión.** Investigaciones recientes sobre el juego como estrategia pedagógica para el desarrollo social han observado que la duración promedio del

juego suele durar entre 20 y 30 minutos, lo cual es suficiente para crear una interacción significativa entre los niños sin causar fatiga o pérdida de atención. Según Contreras et al. (2025) en Tiempo de juego/tiempo social para niños en edad preescolar, cada lección duró unos 20 minutos antes de que los niños pudieran jugar libremente y aplicar las habilidades sociales aprendidas. Por lo tanto, las sesiones de planificación a mediano plazo son estratégicas para maximizar los beneficios sociales del juego.

**Regularidad mensual de las actividades.** La regularidad mensual de las actividades lúdicas se configura como un factor clave para mantener los beneficios del juego como estrategia para el desarrollo de las habilidades sociales de los niños en el subnivel de preparatoria. En su revisión sistemática de estrategias de recreación señala la importancia de incluir actividades mensuales planificadas que fortalezcan el aprendizaje socioemocional durante todo el año. Por lo tanto, la inclusión de sesiones mensuales bien planificadas es fundamental para asegurar la continuidad del trabajo social y el desarrollo socioemocional, reforzando que el juego no es una práctica ocasional, sino una práctica integrada al calendario educativo (Aguirre, 2025).

### **1.3. Desarrollo de habilidades sociales**

El juego es un lugar privilegiado para el desarrollo de habilidades sociales en la primera infancia, ya que facilita la comunicación, la cooperación, la negociación de roles y la resolución de conflictos en un contexto natural y significativo. Estudios y revisiones recientes sugieren que el juego, especialmente el que combina juego simbólico, cooperativo y motor, aumenta la frecuencia de interacciones pro sociales, la complejidad del discurso y la regulación emocional en niños en edad preescolar. Además de brindar una oportunidad para practicar las normas y el cambio social. Por lo tanto, no solo promueve la socialización, sino que también promueve una base sólida para el aprendizaje académico futuro (Otero et al., 2023).

#### **1.3.1. Cooperación**

Según Navarro y Rodríguez (2025) promueve la cooperación como una habilidad social importante en los niños de preparatoria porque implica trabajar juntos para lograr un objetivo común, negociar roles, turnarse y resolver conflictos juntos. Además, que el juego cooperativo como estrategia lúdica promueve la empatía emocional y cognitiva, así como un aumento de la conducta pro social y una reducción de la conducta agresiva. La participación

del docente es muy importante en este proceso. Su trabajo va más allá de simplemente observar, acompañar, guiar y enriquecer las experiencias de juego para asegurar que cumplan un propósito educativo. De esta forma, fomenta la interacción entre los estudiantes y promueve el desarrollo de aprendizajes significativos desde las primeras etapas de instrucción.

**Asumir responsabilidades en grupo.** Esta experiencia fortalece el compromiso individual y fomenta el sentido de pertenencia entre los miembros del equipo. Las investigaciones actuales indican que, durante el juego cooperativo, los niños dividen tareas, comparten riesgos y se comprometen a alcanzar objetivos comunes, fortaleciendo así su sentido de responsabilidad. Por lo tanto, ofrece a los niños un espacio natural para practicar la responsabilidad compartida, esencial para su socialización, autoestima y sentido de comunidad desde el inicio de la escuela preparatoria (Guevara et al., 2020).

**Colaboración en la realización de tareas.** Promueve la cooperación en la resolución de tareas porque obliga a los niños a organizarse, compartir responsabilidades y trabajar juntos para lograr un objetivo común. En un estudio con niños de 5 años en Lima metropolitana. Demostraron que después de sesiones de juego cooperativo de 30 minutos 3 veces por semana durante 4 semanas, los niños mostraron mejoras significativas en sus habilidades sociales, especialmente en la dimensión de trabajo en equipo. Los resultados de diversos estudios muestran que las tareas realizadas en grupo permiten que los niños desarrollen habilidades relacionadas con la negociación, la división de funciones y la corresponsabilidad. Estos procesos promueven la interacción social, fomentan la empatía y promueven la construcción de relaciones positivas desde los primeros años de vida (Delgado, 2021).

**Empatía por sus compañeros.** Del mismo modo, los juegos cooperativos juegan un papel importante en el desarrollo socioemocional en la infancia. Estos ejercicios permiten a los estudiantes comprender mejor las emociones y perspectivas de los demás, mejorando así la empatía y fomentando esfuerzos juntos para solucionar inconvenientes o adquirir objetivos compartidos. También fortalecen destrezas fundamentales como la interacción, acuerdos y la ayuda, que son básicos para establecer lazos de respeto mutuo y la convivencia armoniosa. Diversos estudios demuestran que la aplicación de eventos de aprendizaje en equipo tiene un efecto positivo en el desarrollo de la empatía en los niños, aunque sea de forma temporal. Se enfatiza que el juego, cuando se organiza con intención y cooperación, crea vínculos afectivos

y relacionales basados en la comprensión mutua, una habilidad social esencial para el desarrollo de los niños (Navarro y Rodríguez, 2025).

### **1.3.2. Comunicación**

En un estudio de Uribe (2025) los autores informan que una intervención basada en el juego fue eficaz en el desarrollo de habilidades sociales de los niños, como la comunicación, la interacción y la expresión de emociones. Además, Otero et al. (2023), los juegos pedagógicos que abarcan el juego simbólico, libre y estructurado están directamente vinculados con el desarrollo del lenguaje y la comunicación temprana facilitando el crecimiento del vocabulario, la formación compleja y la escucha activa. Por consiguiente, la integración de la recreación educativa en las actividades aula no sólo refuerza las relaciones sociales, sino que también sirve como una estrategia poderosa para fomentar el crecimiento lingüístico y comunicativo.

**Expresión verbal adecuada.** La expresión verbal apropiada en niños de preparatoria proporciona un contexto seguro y natural para practicar el lenguaje, construir discursos y formular ideas a través del diálogo simbólico o colaborativo. Según Ilbay (2025) encontró que "las estrategias de juego guiado fortalecen el desarrollo verbal de los niños al mejorar la articulación, la claridad del habla y la participación en diálogos significativos" (p.81). De igual manera, estudios de Maldonado et al. (2024) indican que el juego simbólico mejora el vocabulario, la estructura y la comprensión del lenguaje complejo, fomentando así una comunicación más efectiva entre los niños.

**Capacidad de escuchar y responder.** Las habilidades de escucha y respuesta de los estudiantes de preparatoria mejoran cuando los maestros integran experiencias lúdicas, hacen preguntas abiertas, fomentan el diálogo y ofrecen retroalimentación sobre sus interacciones verbales. Al crear entornos que fomenten la escucha activa y las respuestas reflexivas, los niños se turnan para desarrollar sus habilidades de habla, empatía y comunicación. Estos procesos les permiten aprender a considerar las ideas de los demás, discutir acciones colectivas y responder con firmeza, fortaleciendo así su socialización y fomentando el desarrollo de un vocabulario emocional más matizado (Esparza et al., 2025).

**Participación activa.** La participación activa de los niños se sumerge en la dinámica del juego cooperativo, exploran, proponen ideas y toman decisiones junto con sus pares, contribuyendo directamente al proceso social, su implicación, autonomía y relación con los

demás. Además, indica que con juegos cooperativos encontró altos niveles de participación activa, así como una importante capacidad para colaborar y trabajar en equipo durante las sesiones de juego. Estos hallazgos sugieren que cuando los juegos se diseñan con un propósito educativo, no son pasivos, participan, conversan, interactúan y construyen el aprendizaje social a través del juego, convirtiéndose en agentes activos de su propio desarrollo socioemocional (Bonilla, 2024).

### ***1.3.3. Resolución de conflictos***

Los conflictos suelen ser acontecimientos inevitables que evidencian la interacción social y el estado emocional de los niños, los mismos que deben ser resueltos bajo el criterio del docente, el cual debe ser enfocado al fomentar un entorno de respeto y cooperación en el aula, creamos valiosas oportunidades para el aprendizaje y el crecimiento. Asimismo, la mediación escolar se presenta como una estrategia clave para promover un clima educativo positivo, al tiempo que fortalece las habilidades socioemocionales. La construcción de una cultura de paz implica transformar los conflictos en oportunidades de aprendizaje, ordenándolos desde el diálogo, la creatividad y la no violencia (Onofre, 2025).

**Manejo de desacuerdos mediante el diálogo.** En este sentido, es fundamental que los educadores establezcan vínculos significativos con sus estudiantes, generando un ambiente de confianza que favorezca su desarrollo integral. En este contexto, el docente juega un papel central, situándose al frente del grupo de niños y jóvenes y asumiendo el desafío de liderar y mediar en la resolución de conflictos en el aula. Esto incluye orientar a los niños a percibir los conflictos como oportunidades de crecimiento, fomentando el diálogo, la escucha activa y el respeto mutuo (García, 2021).

**Control de emociones ante situaciones de conflicto.** De igual manera, la gestión adecuada de las emociones durante situaciones conflictivas es esencial para proteger el bienestar físico, mental y social de los estudiantes. Emociones descontroladas como el miedo, la tristeza, la ira o la ansiedad pueden afectar a la estabilidad emocional, reducir el rendimiento académico y dar lugar a reacciones impulsivas que perjudican la convivencia y el proceso de aprendizaje. Los educadores deben apoyar a los niños en el reconocimiento de sus emociones, en el desarrollo de estrategias de autorregulación y autocontrol, promoviendo así la resolución pacífica de los conflictos dentro del aula (Olivo et al., 2020).

**Búsqueda de soluciones pacíficas.** Encontrar soluciones pacíficas en las aulas es fundamental para fortalecer la convivencia y fomentar relaciones basadas en el respeto entre los estudiantes. Ante la presencia de conflictos, los docentes deben promover su resolución a través del diálogo, la escucha activa y la reflexión y evitar conductas agresivas. Este método permite a los niños comprender la importancia de expresar sus pensamientos respetuosamente, teniendo en cuenta las perspectivas de otros. También fomenta el desarrollo de habilidades sociales como empatía, cooperación y autocontrol. Al enseñarles a afrontar los problemas pacíficamente, las escuelas pueden fomentar entornos más seguros y armoniosos (Martínez, 2020).

#### **1.4. Marco legal**

El juego como estrategia para el desarrollo de las habilidades sociales de los niños en el nivel preparatorio se fundamenta en una normativa educativa que garantiza una educación integral, inclusiva y orientada al desarrollo pleno de la niñez. Las normas legales establecen que la educación preparatoria debe brindar un ambiente lúdico, seguro y estimulante que promueva el desarrollo de habilidades sociales, emocionales y cognitivas y así contribuir a la educación integral de los niños en el subnivel de preparatoria.

##### ***1.4.1. Constitución de la República del Ecuador***

Establece los principios básicos del sistema educativo nacional y garantiza una educación integral que respete la diversidad y promueva el desarrollo humano en todas sus dimensiones. Se reconoce que la educación debe ofrecer experiencias esenciales que promuevan el aprendizaje y el bienestar de los niños. En este contexto, los artículos 26, 27 y 347 brindan lineamientos esenciales directamente relacionados con el uso del juego como estrategia pedagógica, ya que este recurso didáctico promueve la inclusión, la convivencia y el desarrollo de habilidades sociales en la primera etapa de la educación de subnivel preparatoria.

**Art.26.-** La educación es un derecho de las personas a lo largo de su vida y un deber ineludible e inexcusable del Estado. Constituye un área prioritaria de la política pública y de la inversión estatal, garantía de la igualdad e inclusión social y condición indispensable para el buen vivir. Las personas, las familias y la sociedad tienen el derecho y la responsabilidad de participar en el proceso educativo (Constitución de la República del Ecuador, 2008).

En este contexto, se reconoce que la educación es un derecho fundamental y una responsabilidad compartida del Estado, la familia y la sociedad. Por ello, es primordial proporcionar un entorno educativo que promueva la igualdad, la inclusión y la participación activa de los estudiantes.

**Art.27.-** La educación se centrará en el ser humano y garantizará su desarrollo holístico, en el marco del respeto a los derechos humanos, al medio ambiente sustentable y a la democracia será participativa, democrática, incluyente y diversa, impulsará la equidad de género, la justicia, la solidaridad y la paz, estimulará el sentido crítico, el arte y la cultura física, la iniciativa individual y comunitaria, y el desarrollo de competencias y capacidades para crear y trabajar (Constitución de la República del Ecuador, 2008).

En este sentido, el juego es una herramienta pedagógica muy importante, porque promueve la interacción mutua de los estudiantes, contribuye a la construcción del aprendizaje conjunto y promueve su desarrollo integral. Desde una visión de la educación centrada en el ser humano, se reconoce que la formación debe abordar no sólo aspectos cognitivos, sino también el fortalecimiento de valores básicos como la solidaridad, la igualdad y la convivencia pacífica. Según este enfoque, las actividades lúdicas se convierten en un medio eficaz para estimular el pensamiento reflexivo, la creatividad y la participación activa, tanto individual como colectiva.

**Art.347.-** Será responsabilidad del Estado: Fortalecer la educación pública y la coeducación; asegurar el carácter intercultural, plurinacional, equitativo, inclusivo, democrático, participativo, gratuito y laicidad en todo el sistema educativo (Constitución de la República del Ecuador, 2008).

A partir de este aspecto, integrar actividades de juego pedagógico en el aula inicia interacciones positivas entre los estudiantes y ayuda a los niños a desenvolver una variedad de destrezas socioemocionales que son esenciales para su crecimiento general. Este enfoque de igual forma destaca la obligación del país con la educación inclusiva, cuyo propósito es respetar la diversidad cultural y garantizar la igualdad de oportunidades para todos. Desde esta perspectiva, el juego logra un significativo impacto al ofrecer un espacio de interacción, reconociendo las particularidades y provocando relaciones armoniosas. De esta manera, el juego didáctico contribuye a la formación de ciudadanos democráticos desde edades tempranas, fomentando el diálogo, la participación y la convivencia pacífica.

#### ***1.4.2. Ley Orgánica de Educación Intercultural -LOEI (Codificación 2024)***

La Ley Orgánica de Educación Intercultural dirige el sistema educativo ecuatoriano, asegurando un aprendizaje integral, inclusivo y receptivo que atienda las necesidades de los estudiantes en cada etapa de su desarrollo. La educación preparatoria es especialmente vital porque marca el comienzo formal de un viaje educativo basado en la experiencia, la interacción y el juego. Los artículos 6 y 26 de la LOEI ofrecen una estrategia esencial para apoyar la aplicación de métodos activos y apropiados, incluido el juego, como estrategia para fortalecer las aptitudes sociales de los niños.

**Art.6.-** Obligatoriedad. - Se establece la obligatoriedad de la educación desde el nivel de educación inicial hasta el nivel de bachillerato o su equivalente en cualquier etapa o ciclo de la vida de las personas, así como su acceso, permanencia, movilidad y egreso sin discriminación alguna (Ley Orgánica de Educación Intercultural, 2024).

Esta normativa señala que la formación necesaria se ofrece por igual y sin diferencia desde el jardín hasta la secundaria, certificando que todos los estudiantes obtengan paso a disposiciones de aprendizaje apropiadas y de alta calidad. También los juegos educativos se usan como destreza básica para comenzar la inclusión, promover la participación activa de todos los niños en las asignaciones escolares y apoyar el desarrollo de habilidades sociales para su aprendizaje general.

**Art.26.-** Es un objetivo de la Autoridad Educativa Nacional diseñar y asegurar la aplicación obligatoria de un currículo nacional, tanto en las instituciones públicas, municipales, privadas y fiscomisionales en sus diversos niveles: inicial, básico, bachillerato y modalidades: presencial, semipresencial y a distancia. El Currículo podrá ser complementado de acuerdo con las especificidades culturales y peculiaridades propias de la región, provincia, cantón o comunidad de las diversas Instituciones Educativas que son parte del Sistema Nacional de Educación (Ley Orgánica de Educación Intercultural, 2024).

El artículo subraya el deber de la institución educativa estatal de crear y hacer cumplir la aplicación obligatoria de los programas de educación estatal en todos los niveles. También permite agregar el plan de estudios de acuerdo con las características culturales y contextuales de cada sociedad. Esta disposición apoya el uso del juego como estrategia pedagógica, toda vez que el programa de educación inicial y preparatoria define el juego

como un eje metódico para el desarrollo multifacético del niño, así como la posibilidad de contextualizar el currículo permitiendo adaptar las actividades lúdicas a la realidad sociocultural de los estudiantes, lo que fortalece la convivencia, el respeto y la interacción social.

## CAPÍTULO II: MATERIALES Y MÉTODOS

### 2.1. Paradigma

El paradigma pragmático prioriza la resolución práctica de problemas y la utilidad del conocimiento sobre debates ontológicos rigurosos, y fomenta la combinación de métodos de acuerdo con lo que mejor responda a la pregunta de investigación. Como tal, facilita un diseño mixto que integra datos cualitativos y cuantitativos para generar respuestas más completas que sean aplicables en contextos del mundo real. Además, el enfoque pragmático enfatiza la importancia de trabajar junto con diferentes actores y comunidades para que los resultados obtenidos correspondan a las necesidades reales y creen una contribución significativa tanto en el campo profesional como en el contexto social (Kaushik y Walsh , 2019). En resumen, el paradigma pragmático ofrece un marco flexible y ético para la investigación aplicada.

El paradigma pragmático ofrece un marco epistemológico ideal para el estudio de la implementación del juego como estrategia pedagógica para el desarrollo de habilidades sociales en los niños, porque determina la prioridad de la pregunta de investigación y elige el método más apropiado que es el mixto. En este sentido, se utiliza diferentes modelos para evaluar cómo los juegos estructurados o libres promueven la cooperación, la empatía, la autorregulación y la comunicación en contextos escolares (Esparza et al., 2025).

Además, Rimascca et al. (2025) en una revisión sistemática reciente señala que el juego como estrategia pedagógica contribuye al desarrollo integral-social, emocional y cognitivo- de los niños, lo que coincide con la lógica pragmática de crear conocimientos útiles y aplicables. Por consiguiente, la investigación puede ofrecer pruebas valiosas para elaborar intervenciones escolares que fomenten las actitudes sociales de los estudiantes de preparatoria y les permitan al mismo tiempo desarrollar experiencias de aprendizaje contextualmente adecuadas y amplias.

### 2.2. Enfoque

Un enfoque mixto se define como un método que integra métodos cuantitativos y cualitativos en un solo estudio para aprovechar las fortalezas de ambos y superar las limitaciones de cada uno. La combinación de métodos cuantitativos y cualitativos permite resolver preguntas de investigación complejas, lo que proporciona una comprensión más integral del fenómeno estudiado y otorga profundidad y amplitud a los resultados. En el ámbito educativo y social ha cobrado cada vez más relevancia el uso de métodos mixtos, que

permiten integrar diferentes tipos de datos y obtener una visión más completa y precisa de los resultados (Aramida et al., 2023).

Un enfoque mixto es particularmente útil cuando se estudia el juego como estrategia para desarrollar habilidades sociales en estudiantes de preparatoria, ya que permite medir cambios cuantificables como la cooperación, empatía, resolución de conflictos y al mismo tiempo comprender procesos, significados y contextos a través de datos cualitativos recogidos en el aula, observación y entrevista. Las intervenciones de juego estructurado y la promoción del juego social mejoran el comportamiento social y las relaciones entre pares, hallazgos que se confirmarán cuando los estudios combinen escalas pre/post con narrativas de maestros y familias (Ong et al., 2021).

Además, según Khalil et al. (2022) un diseño mixto facilita la evaluación tanto de la efectividad como de la viabilidad y relevancia pedagógica en un contexto escolar particular, permitiendo adaptar una intervención lúdica a las necesidades del grupo y documentar los cambios en la práctica docente. Por lo tanto, el uso de un enfoque de métodos mixtos en la investigación de juegos educativos en escuelas de subnivel preparatoria crea evidencia más completa y transferible para el desarrollo de programas escolares que promuevan la cooperación, la comunicación y la autorregulación social en los niños.

### **2.3. Tipo de investigación**

La investigación mixta consiste en combinar enfoques cuantitativos y cualitativos en un mismo estudio con el fin de aprovechar y lograr una comprensión más completa del fenómeno determinado. Uno de sus puntos fuertes es la integración deliberada de datos que permite la triangulación de la información para aumentar la validez, profundidad y amplitud de los hallazgos. Por lo tanto, implica un compromiso epistemológico con la integridad y complejidad del objeto de investigación, permitiendo generar conclusiones más integrales con mayor potencial de aplicación en la política, la práctica o la intervención social (Plano, 2019).

#### **2.3.1 Descriptiva**

La investigación descriptiva en educación típicamente se enfoca en observar y caracterizar las modalidades de juego y el nivel de habilidades sociales, sin manipular las variables que permiten el análisis de cómo las prácticas educativas afectan el aprendizaje de los estudiantes. Esparza et al. (2025), afirma que la integración intencional de actividades de

juego en el aula promueve, habilidades sociales como la cooperación, la empatía, la comunicación efectiva y la autorregulación emocional en los niños, demostrando el valor del juego en la educación temprana y su uso descriptivo para comprender cómo estas prácticas influyen en el desarrollo social de los niños.

La investigación descriptiva se centra en detallar y caracterizar las propiedades, características y perfiles de un fenómeno sin interferir en él. Esto le permite observar y registrar cómo se manifiestan las variables en su contexto natural. El estudio descriptivo cumple con el primer objetivo específico: Identificar los tipos de juegos utilizados por los docentes como estrategia educativa en el subnivel de preparatoria y el segundo objetivo específico: describir el nivel de desarrollo de las habilidades sociales de los niños del subnivel preparatorio, a partir de los datos obtenidos de la ficha de observación.

### ***2.3.2 Aplicada***

La investigación aplicada, porque busca generar conocimiento útil para la práctica educativa explorando cómo las estrategias basadas en el juego pueden promover el desarrollo de habilidades sociales en la infancia mediante la integración de experiencias educativas activas que promueven la comunicación y otras habilidades interpersonales. En un estudio realizado por Mwinsa y Dagada (2025), encontraron que el aprendizaje basado en el juego mejora el aprendizaje de habilidades sociales de los niños en edad preescolar como la resiliencia, la autoestima, la cooperación y la confianza en sí mismos, lo que demuestra que los enfoques lúdicos estructurados en la práctica educativa promueven no solo el aprendizaje activo sino también la interacción social significativa entre los estudiantes.

El propósito de la investigación aplicada es utilizar el conocimiento adquirido para resolver problemas específicos y crear soluciones prácticas en un contexto específico. La investigación aplicada corresponde al tercer objetivo específico: elaborar una propuesta didáctica basada en actividades lúdicas orientadas a fortalecer las habilidades sociales en niños de preparatoria, sustentada en los hallazgos cualitativos obtenidos, en los diagnósticos.

### ***2.3.3 Propositiva***

La investigación propositiva en educación busca crear y desarrollar estrategias específicas que puedan implementarse y evaluarse en contextos de aprendizaje del mundo real, particularmente para fortalecer las habilidades socioemocionales en la infancia, porque

culmina en el diseño de una propuesta didáctica basada en actividades lúdicas. López et al. (2024), presentan una propuesta metodológica en la que se implementa el juego como una estrategia lúdico-pedagógica con el objetivo de fortalecer las habilidades sociales de los niños, destacando que los resultados preliminares muestran que a través del juego los niños fortalecen sus habilidades, su capacidad de escucha, toman decisiones y mejoran el autocontrol, comprenden las instrucciones y cooperan con sus pares.

La investigación propuesta tiene por objeto encontrar soluciones alternativas a un problema específico formulando estrategias o propuestas basadas en sus conclusiones. Esta propuesta de investigación cumple el tercer objetivo específico desarrollando un marco didáctico basado en actividades lúdicas para mejorar las habilidades sociales de los estudiantes de secundaria, aprovechando la percepción cualitativa e incorporando los resultados del proceso de investigación.

#### **2.4. Diseño de investigación**

El diseño de investigación mixto, esta estrategia permite la triangulación de datos, mejorando la validez y riqueza de los hallazgos al ofrecer tanto amplitud como profundidad. Además, promueven la flexibilidad metodológica, pueden usarse de manera simultánea, secuencial o integrada, según los objetivos de la investigación. Por esta razón, el diseño mixto se posiciona actualmente como una opción particularmente valiosa en las ciencias sociales, la educación y la salud, campos que requieren una comprensión tanto estadística como contextual de los fenómenos (Mwanzia et al., 2025).

El diseño de la investigación sobre métodos mixtos, que integra enfoques cuantitativos y cualitativos, es especialmente adecuado para examinar el juego como estrategia pedagógica para mejorar las aptitudes sociales de los niños. Permite medir los cambios en las variables sociales a través de la observación, al tiempo que captura experiencias, procesos y significados mediante entrevistas o interacciones en el aula (Mera y Delgado, 2022). Por lo tanto, el empleo de métodos mixtos para investigar el juego como medio de desarrollar las aptitudes sociales en los niños en edad preescolar permite tanto la cuantificación de los resultados como la interpretación de los procesos subyacentes.

El estudio, que ofrece pruebas convincentes para informar sobre las políticas y prácticas educativas basadas en el juego, emplea un diseño transversal no experimental. Un aspecto clave del diseño mixto es la integración para transformar, vincular o visualizar datos

juntos para llegar a conclusiones coherentes, mejoradas por la triangulación (Arroba et al., 2024).

#### ***2.4.1 No experimental***

En educación infantil, la investigación no experimental ha permitido observar y describir cómo el juego, entendido como herramienta educativa propositiva, se relaciona con el fortalecimiento de las habilidades sociales de los niños, sin la manipulación de variables propias de un diseño puramente experimental. Esparza et al. (2025), en su revisión documental sobre la integración del juego como herramienta pedagógica en el contexto educativo, afirman que la integración deliberada de actividades lúdicas en el aula contribuye al fortalecimiento de habilidades sociales como la cooperación, la empatía, la comunicación efectiva y la autorregulación emocional, mostrando que es posible un abordaje social desde un enfoque descriptivo y no experimental del desarrollo del carácter infantil.

#### ***2.4.2 Transversal***

En la investigación educativa sobre los efectos del juego en el desarrollo social de los niños, un diseño de estudio transversal permite observar las relaciones entre las prácticas de juego y las habilidades sociales en un solo momento sin manipular variables, facilitando así la identificación de relaciones relevantes entre las actividades de juego y las habilidades interpersonales. La participación en juegos tradicionales se asociaba significativamente con niveles más altos de habilidades sociales de los niños, mostró que las habilidades sociales estaban significativamente relacionadas con el desempeño del juego tradicional y así demostrando la utilidad de este tipo de diseño para analizar la relación entre el juego y el desarrollo social en la infancia (Esparza et al., 2025).

### **2.5. Métodos de Investigación**

En el desarrollo de este estudio se utilizaron métodos analítico, deductivo, inductivo y sintético, los cuales permitieron atacar el fenómeno investigado desde diferentes perspectivas, garantizando una comprensión integral del uso del juego como estrategia para el desarrollo de las habilidades sociales de los niños en la etapa de preparatoria.

#### ***2.5.1 Analítico***

En la investigación educativa sobre el juego y el desarrollo de habilidades sociales, el método analítico, se utiliza para diseccionar y examinar sistemáticamente las relaciones entre

los fenómenos observados, que permiten comprender cómo el juego afecta variables como la cooperación, la comunicación y la interacción entre los niños. En los estudios que analizan estrategias lúdicas, este enfoque implica identificar patrones de comportamientos y variables relevantes a través de observación, entrevistas o análisis observacionales que van más allá de descripciones superficiales para explicar los procesos subyacentes del aprendizaje social (Mwinsa y Dagada, 2025).

### ***2.5.2 Deductivo***

Al investigar los juegos como estrategia para el desarrollo de habilidades sociales, el método deductivo nos brinda la oportunidad de partir de teorías generales y marcos conceptuales para analizar y explicar fenómenos observables en contextos educativos específicos, por ejemplo, en el nivel de escuela preparatoria. Este enfoque metodológico se basa en desarrollar hipótesis derivadas de teorías previas sobre el aprendizaje lúdico y la socialización para luego contrastarlas con datos empíricos recogidos en el aula, facilitando el establecimiento de relaciones causales entre el juego y el fortalecimiento de las habilidades sociales de los niños (Zecheng et al., 2019).

### ***2.5.3 Inductivo***

En el estudio del juego como estrategia para el desarrollo de habilidades sociales, el método inductivo, permite partir de observaciones específicas en un contexto educativo para construir generalizaciones y teorías relacionadas con cómo el juego contribuye al aprendizaje social de los niños en la escuela preparatoria. Este enfoque comienza con la recopilación directa de datos, como observaciones en el aula, entrevistas con profesores y análisis de interacciones en juegos, para identificar nuevos patrones de cooperación, comunicación y seguimiento de normas entre los estudiantes, que luego se interpretan para formular conclusiones más amplias sobre el impacto del juego (Mwinsa y Dagada, 2025).

### ***2.5.4 Sintético***

En el contexto de la investigación educativa sobre el juego como estrategia para el desarrollo de habilidades sociales en niños de subnivel preparatoria, el método sintético permite la integración de diversos elementos de la realidad observada y de las teorías existentes para formar una comprensión global del fenómeno estudiado. El estudio se basa en la observación directa de las actividades del aula, evaluaciones de los docentes y una revisión de

antecedentes científicos relevantes, la integración de estos elementos permite una comprensión más completa del impacto del juego educativo en la comunicación, la cooperación y el cumplimiento de los estudiantes (Mwinsa y Dagada , 2025). Una de las principales ventajas de este enfoque es que evita depender de una única fuente de información, integrando en su lugar múltiples perspectivas para facilitar una interpretación más amplia, coherente y bien informada de los hallazgos. Esto nos permite validar y enriquecer nuestras interpretaciones, ya que tenemos una visión más amplia y completa del impacto del juego en la educación.

## **2.6. Técnicas e instrumentos de investigación**

El uso de métodos y herramientas de investigación en el enfoque mixto se caracteriza por una integración planificada de herramientas cuantitativas y cualitativas con el fin de recopilar datos adicionales que permitan una comprensión más completa. La selección de métodos debe responder a la pregunta de investigación y anticipar la estrategia de integración de datos desde el principio. Asimismo, la triangulación de instrumentos fortalece la validez y confiabilidad de los resultados de las investigaciones educativas y sociales. De esta manera, los métodos y herramientas de investigación mixtos se utilizan de manera articulada para producir evidencias más convincentes, e interpretable y que permita la toma de decisiones (Costa, 2024).

Al utilizar métodos y herramientas de investigación mixtos, podemos estudiar cómo el juego influye en el desarrollo de habilidades sociales en los estudiantes de preparatoria. Al combinar la observación directa y las escalas de evaluación, podemos identificar no solo los cambios numéricos, sino también cómo los estudiantes perciben y experimentan sus interacciones sociales durante el juego. En definitiva, las técnicas mixtas permiten comprender no sólo si el juego mejora las habilidades sociales, sino también cómo y por qué se produce esta mejora en la práctica educativa (Ong et al., 2021).

El estudio utilizó un enfoque de métodos mixtos con un enfoque cualitativo, con el objetivo de comprender la dinámica del contexto educativo, complementado con datos cuantitativos que complementaron el análisis. La recolección de datos se realizó simultáneamente a través de observación y entrevistas. La integración de datos se realizó en la fase de análisis mediante una triangulación metodológica en la que se compararon los resultados de ambos enfoques. Esta estrategia nos permitió identificar las similitudes, diferencias y patrones correspondientes del fenómeno en investigación. Según Costa (2024),

una combinación de enfoques fortalece la validez de los resultados. Los datos cuantitativos permitieron caracterizar las tendencias, mientras que los datos cualitativos, su interpretación. El carácter complementario de ambos enfoques garantiza una comprensión integral del problema, lo que conduce a una articulación coherente que profundiza el proceso de capacitación.

### ***2.6.1. Preguntas de investigación***

¿Cómo influye el uso del juego como estrategia pedagógica en el desarrollo de las habilidades sociales de los niños del subnivel de preparatoria?

¿Qué tipos de juegos aplicados por los docentes favorecen en mayor medida el desarrollo de habilidades sociales como la cooperación, la comunicación y el respeto de normas en los niños del subnivel de preparatoria?

### ***2.6.2. Técnicas de investigación***

En el siguiente apartado se detallarán las diferentes técnicas de investigación que permitirán dar un sentido lógico al presente proceso de investigación y que contribuirán al alcance de los objetivos planteados. De esta forma las técnicas e instrumentos de investigación son procedimientos o formas que utiliza el investigador para obtener los datos, como guías de entrevista, la ficha de observación, lista de cotejo, con la función es registrar y sistematizar la información obtenida (Saras, 2023).

Es importante mencionar que las técnicas más comunes que se usan en una investigación son las entrevistas para obtener información profunda de los participantes, la observación para registrar de forma sistemática lo que sucede en el contexto real. Por ende, cabe decir que las entrevistas y la observación son técnicas fundamentales en el proceso de investigación, pues permiten obtener información detallada y significativa directamente de los participantes, así como registrar de manera objetiva y sistemática los hechos en su contexto real. Ambas herramientas complementan la recolección de datos y garantizan una mayor profundidad, validez y comprensión del fenómeno en estudio (Nahum, 2020).

Por medio de lo mencionado a continuación se detallan dos técnicas:

**Entrevista.** La entrevista es una técnica de investigación cualitativa, con una técnica más directa, donde se accede a una perspectiva detallada de las experiencias, opiniones y

perspectivas de las personas entrevistadas permitiendo una comprensión profunda de sus vivencias y contextos sociales. Por medio de lo mencionado la entrevista es una técnica de recolección de información en investigación cualitativa que permite comprender la realidad social, los valores, las experiencias y la forma de pensar de las personas a través del lenguaje y la interacción directa entre el investigador y el entrevistado según González et al., (2020).

Por otro lado Aspeé (2024) menciona que Cuando se habla de entrevista, pareciera ser una discusión netamente metodológica sobre una herramienta, un medio o una forma de recolección de datos en el ámbito de la investigación social cualitativa (p.14). O sea que la entrevista suele entenderse principalmente como un recurso metodológico, es decir, como una técnica o instrumento que se utiliza para recoger información dentro de la investigación social cualitativa, en otras palabras, se la ve más como un medio técnico para obtener datos, y no tanto como un proceso comunicativo profundo o una interacción social compleja entre el investigador y el entrevistado.

**La observación.** Se trata de una técnica de recolección de datos que se caracteriza por la sistematización detallada, de esta manera la observación posibilitará la documentación de aspectos verdaderos y espontáneos, lo que facilitará la comprensión de los procesos internos.

Es por eso que Díaz (2023), la define como la observación es una herramienta fundamental para recopilar información de manera objetiva. Esta técnica se utiliza para generar un conocimiento amplio sobre un tema en particular. Puede ser utilizada para realizar estudios de campo, investigar comportamientos, entender mejor los problemas y sus causas, conocer las condiciones y necesidades específicas de un grupo, entre otros.

La observación es una técnica muy importante en la investigación porque permite obtener información real y directa, sin modificar lo que sucede ya que, a través de ella, el investigador puede mirar atentamente cómo actúan las personas o cómo ocurren ciertos hechos, lo que ayuda a comprender mejor una situación o un problema. Por otro lado, la observación es una técnica esencial y estructurada que permite recoger información relevante para comprender un fenómeno sirviendo de base para cualquier análisis posterior en investigación o práctica además permite recopilar datos objetivos que sirven de base para la comprensión, análisis y toma de decisiones y son clave para cualquier proceso investigativo (López et al., 2019).

### 2.6.3. Instrumentos de recolección de datos

Su propósito es la de recopilar información basados en una muestra seleccionada con el debido análisis de conocimientos del tema de investigación ya que en él existen, ítems o indicadores, ficha de observación. Por lo tanto, su función principal es captar datos de manera ordenada, válida y confiable, de acuerdo con los objetivos y las variables del estudio ya que los instrumentos de investigación son las herramientas que se utilizan para la recolección de datos, el cual se basa en la muestra seleccionada y con el correcto análisis aportaremos conocimientos significativos en nuestro tema de investigación.

Los instrumentos de investigación más utilizados, son la guía de entrevista, que orienta las preguntas que se realizan a los participantes para obtener información profunda y detallada, la lista de cotejo, ya que, sirve para registrar la presencia o ausencia de determinadas conductas, hechos o características durante la observación (Mejía, 2021).

### 2.7. Matriz de operacionalización de variables

En este estudio, se definen variables de investigación para guiar el proceso de análisis e interpretación de datos. En este sentido, el juego como estrategia pedagógica se define como una variable independiente, porque es un factor que incide en el proceso educativo, mientras que la variable dependiente corresponde al desarrollo de habilidades sociales, el cual es un resultado o efecto que se pretende potenciar en los niños de la etapa de subnivel preparatoria.

**Tabla 1.**

**Matriz de operacionalización de variables**

Variable	Dimensión	Indicador	Instrumento	Escala / Unidad de medida
Juego como estrategia pedagógica	Tipos de juego	Juego simbólico o de roles.	Guía de entrevista	No aplica/ respuesta verbal del entrevistado
		Juego de reglas.		
		Juego libre dirigido.		
	Intencionalidad pedagógica	Planificación de actividades lúdicas.		
		Uso de recursos y materiales.		
		Mediación docente durante el juego.		

	Frecuencia y duración	Número de sesiones lúdicas por semana.		
		Duración promedio por sesión.		
		Regularidad mensual de las actividades.		
Desarrollo de habilidades sociales	Cooperación	Asumir responsabilidades en grupo.	Ficha de observación	Iniciado/ En proceso/ Alcanzado
		Colaboración en la realización de tareas.		
		Empatía hacia sus compañeros.		
	Comunicación	Expresión verbal adecuada.		
		Capacidad para escuchar y responder.		
		Participación activa.		
	Resolución de conflictos	Manejo de desacuerdos mediante el diálogo.		
		Control de emociones ante situaciones de conflicto.		
		Búsqueda de soluciones pacíficas.		

## 2.8. Población

En la investigación educativa, una población se define como un conjunto total de individuos u objetos que comparten características comunes que la investigación pretende analizar. En base a esto se establecen criterios de inclusión, que determinan quiénes deben ser incluidos en la población objetivo del estudio para asegurar que los resultados sean representativos. Además, un límite bien establecido ayuda a los futuros investigadores a replicar o comparar resultados en diferentes contextos. Por tanto, conocer y describir detalladamente a la población es el primer paso metodológico de cualquier investigación educativa sólida que tenga como objetivo analizar la relación entre variables como el juego y las habilidades sociales (Pallo et al., 2019).

La población de este estudio está compuesta por 3 docentes del subnivel de preparatoria y fue trabajada con 27 estudiantes, conformados por 11 niñas y 16 niños de la

Unidad Educativa “Rafael Suárez Meneses” comprendidos entre los 5 a 6 años de edad. Los profesores desempeñan un papel crucial en este proceso, planificando y desarrollando actividades tanto dentro como fuera del aula para mejorar las habilidades sociales de los estudiantes. Su compromiso constante con los infantes les permite reconocer los avances y notar posibles problemas que puedan surgir en la vida cotidiana. Además, su formación profesional y experiencia en la aplicación de estrategias y recursos educativos ofrecen una perspectiva bien informada sobre el desarrollo social de ellos, convirtiéndose en una fuente confiable para la recopilación y análisis de información.

**Tabla 2.**

***Población de estudiantes***

SUBNIVEL PREPARATORIA		
Descripción	Docentes	Estudiantes
Cantidad	3	27
Total	3	27

**Nota:** Datos obtenidos de la Unidad Educativa “Rafael Suárez Meneses”

**Elaborado por:** Brianna Landázuri

***2.8.1. Muestra***

La muestra es una parte representativa de la población seleccionada para el uso de herramientas de recolección de datos a fin de analizar una realidad educativa específica. Su adecuada delimitación garantiza la validez de los resultados y la coherencia del estudio. En esta investigación los criterios de inclusión se definieron como niños matriculados en el subnivel preparatoria de la institución, mientras que no se consideraron criterios de exclusión debido a las características de la población. Como trabajábamos con un grupo pequeño de 27 estudiantes, se optó por el tipo de censo, en el que participaba toda la población. Esta decisión permitió un análisis más profundo y contextualizado del fenómeno investigado, lo que aseguró la relevancia y consistencia del enfoque metodológico utilizado.

***2.8.2 Descripción del área de estudio***

La investigación se desarrolló en la Unidad Educativa “Rafael Suárez Meneses”, ubicado en la parroquia San Francisco, de la ciudad de Ibarra, en la provincia de Imbabura. Actualmente, además del rector Msc. Galo Andrango y la vicerrectora, trabajan en la institución tres docentes de preparatoria, quienes se encargan de la gestión educativa. Este

subnivel de preparatoria está conformado por 83 estudiantes, divididos en diferentes aulas seleccionados por los docentes. Sin embargo, en el desarrollo del estudio se trabajó con un grupo específico de 27 estudiantes que cumplen con los criterios de disponibilidad y viabilidad del paralelo “A”, teniendo en cuenta la disponibilidad de tiempo, recursos y la apertura del docente responsable de la clase para utilizar herramientas de investigación.

Los profesores también participan activamente en la organización y el mantenimiento del campus escolar, fomentando así un entorno de aprendizaje propicio. La aportación también destaca el apoyo y la cooperación de los padres, que son responsables de contribuir al aprendizaje y la enseñanza de sus estudiantes.

## **2.9. Procedimientos y análisis de datos**

**Datos cualitativos (entrevista):** Se utilizó el análisis de contenido temático, que incluye codificación abierta, categorización y triangulación de las respuestas a la entrevista, para identificar patrones relativos a los modos de juego y sus propósitos pedagógicos.

Se realizaron entrevistas semiestructuradas, presenciales y grabadas en audio con el consentimiento previo de los participantes, con docentes de nivel preparatorio para la recolección de datos cualitativos.

Las respuestas fueron transcritas posteriormente en forma literal en un documento Word para facilitar el análisis.

La información se procesa mediante un análisis manual de su contenido temático.

En la fase inicial, se realizó un examen exhaustivo de las respuestas para identificar conceptos clave con respecto a la aplicación del juego como estrategia pedagógica.

Posteriormente, la información recolectada fue organizada, categorizada y comparada con patrones de discernimiento, similitudes y diferencias dentro de las respuestas.

Finalmente, para mejorar la validez del estudio, se utilizó la triangulación de datos comparando los hallazgos de la entrevista con observaciones y el marco teórico.

**Datos cuantitativos (ficha de observación):** Se utilizaron estadísticas descriptivas como frecuencias, porcentajes y promedios para analizar la información obtenida de las fichas de observación. Este proceso permitió evaluar el desarrollo de las aptitudes sociales de los niños considerando dimensiones como la cooperación, la adaptabilidad al cambio, la comunicación y la resolución de conflictos.

Para los datos cuantitativos se utilizó una ficha de observación adecuada a niños del subnivel de preparatoria para determinar la etapa de desarrollo de habilidades sociales relacionadas con la cooperación, la comunicación, la empatía y la participación.

La información recolectada fue tabulada y procesada mediante estadística descriptiva utilizando, porcentajes y promedios.

Estos resultados permitieron a los estudiantes describir e interpretar los comportamientos observados de sus estudiantes, facilitando así un análisis de cómo el juego influyó en el desarrollo de habilidades sociales.

### ***2.9.1 Procesos metodológicos por objetivo***

En primer lugar, se realizó un acercamiento relevante a los docentes afines al campo de la educación preparatoria, con títulos de cuarto nivel. Se realizó la adecuada prueba y validación de los instrumentos quienes también retroalimentaron su cuerpo y contenidos.

**Objetivo específico 1: Identificar los tipos de juegos utilizados por los docentes como estrategia educativa en el subnivel de preparatoria.**

Para mi investigación, realicé entrevistas semiestructuradas con maestros de preparatoria para reunir información valiosa sobre este tema. Las respuestas fueron transcritas y analizadas para el contenido, con el fin de identificar categorías relativas a los tipos de juego, metas pedagógicas, estrategias empleadas y percepciones de sus efectos en las habilidades sociales.

**Objetivo específico 2: Describir el nivel de desarrollo de habilidades sociales en los niños del subnivel de preparatoria.**

Para el levantamiento de información se utilizó una ficha de observación estructurada, que permitió un registro organizado y sistemático del comportamiento de los estudiantes durante el desarrollo de las actividades diarias. Luego, la información obtenida fue procesada, recopilada y analizada mediante procedimientos estadísticos para evaluar el desempeño de los niños en las distintas dimensiones consideradas en el estudio.

**Objetivo específico 3: Elaborar una propuesta didáctica basada en actividades lúdicas orientadas a fortalecer las habilidades sociales en niños de subnivel preparatoria.**

Desde los análisis cualitativo y cuantitativo se elaboró una propuesta didáctica, adaptada específicamente a las características del subnivel preparatoria. Esta iniciativa incluye una serie de actividades lúdicas planificadas para satisfacer las necesidades, características e intereses de los estudiantes y sustentadas en objetivos de aprendizajes, recursos pedagógicos, estrategias metodológicas y criterios de evaluación.

Además, la estructura de la propuesta se fundamentó en una revisión de literatura especializada, la cual facilitó las bases teóricas y pedagógicas indispensables para sostener las estrategias propuestas y asegurar su adaptación a las características y requerimientos del contexto educativo. En consecuencia, se elaboró una oferta adaptada y contextualmente apropiada, en consonancia con los resultados de diagnóstico y los marcos teóricos para garantizar su aplicabilidad en el sector educativo.

### ***2.9.2 Triangulación de resultados***

La triangulación de resultados se utilizará como una técnica metodológica orientada a fortalecer la validez y confiabilidad del estudio. Este proceso consistirá en contrastar la información obtenida a través de la ficha de observación, la entrevista y los fundamentos teóricos revisados en el marco teórico, con el propósito de verificar la coherencia entre los distintos datos recopilados. De esta manera, se buscará asegurar la consistencia de la información analizada.

En la investigación que examina los juegos como herramienta para el desarrollo de habilidades sociales, el análisis de los resultados estableció la triangulación como estrategia metodológica primaria para validar hallazgos e interpretar información desde múltiples perspectivas. Este enfoque permitió al estudio superar las limitaciones de un solo método, mejorando así su validez y fiabilidad (Kankaraš et al., 2019).

Este estudio triangula los resultados de la entrevista utilizada por docentes y la ficha de observación utilizada por niños de subnivel preparatoria para identificar similitudes, diferencias y patrones significativos relacionados con el desarrollo de habilidades sociales. En cuanto a la categoría de interacción social, los docentes indicaron que los niños tienen dificultades para compartir, cambiar y formar relaciones armoniosas con sus pares. Los resultados obtenidos concuerdan con lo observado durante las actividades de aula.

Quedó claro que varios niños suelen jugar de forma individual y que muchas veces surgen desacuerdos o conflictos que requieren la intervención del profesor. Tanto la información recopilada como las observaciones muestran que las oportunidades de interacción social de los estudiantes aún son limitadas.

En relación a la expresión emocional, los docentes indicaron que a algunos niños les resulta difícil comunicar adecuadamente lo que sienten. También se observó que en determinadas situaciones les cuesta controlar sus emociones y expresan reacciones como llanto, impulsividad o frustración ante experiencias como perder un juego o no conseguir el resultado esperado. Además, se identificaron dificultades para esperar turnos y poca tolerancia ante determinadas situaciones, aspectos que coinciden con las valoraciones de los educadores.

En general, la información obtenida y las observaciones docentes muestran que se deben fortalecer en los estudiantes diversas habilidades sociales, especialmente aquellas relacionadas con la interacción con los pares, la adecuada expresión de emociones y la resolución de conflictos. Estos resultados confirman la necesidad de implementar una propuesta didáctica basada en actividades lúdicas que promuevan el desarrollo de estas habilidades desde edades tempranas.

## CAPÍTULO III: RESULTADOS Y DISCUSIÓN

### 3.1 Análisis de las preguntas de investigación

¿Cómo influye el uso del juego como estrategia pedagógica en el desarrollo de las habilidades sociales de los niños del subnivel de preparatoria?

El uso del juego como estrategia pedagógica tiene un impacto significativo en el desarrollo de las habilidades sociales de los niños en la escuela preparatoria, ya que promueve la interacción constante, la resolución de conflictos y la regulación emocional en contextos significativos. Para López y Grindal (2020), las experiencias de juego estructuradas fortalecen habilidades como la empatía, la cooperación y la comunicación asertiva. En este sentido, los resultados muestran que el juego no sólo fomenta la participación activa de los niños, sino que también crea espacios donde deben aplicar normas sociales que favorezcan su aprendizaje. Esto se debe a que durante el juego pedagógico los niños se enfrentan a situaciones reales de convivencia que requieren igualdad, acuerdo y control emocional. Por lo tanto, se puede concluir que la implementación del juego como estrategia pedagógica incide directamente en el fortalecimiento de las habilidades sociales, ya que permite aprender haciendo, en un ambiente dinámico y significativo, acompañado de un docente como mediador del aprendizaje.

¿Qué tipos de juegos aplicados por los docentes favorecen en mayor medida el desarrollo de habilidades sociales como la cooperación, la comunicación y el respeto de normas en los niños del subnivel de preparatoria?

Los juegos que usan los docentes son muy importantes, los juegos en equipo, símbolos y de roles son los que más ayudan a los niños a desarrollar habilidades sociales. Estas habilidades incluyen trabajar juntos, comunicarse y seguir reglas. Según Davoodi et al. (2020), encontró que los juegos en equipo ayudan a los niños a trabajar juntos para lograr objetivos comunes. Esto se debe a que los juegos en equipo reducen la competencia entre los niños y los hacen depender unos de otros. El juego es un recurso pedagógico muy valioso para promover este proceso de aprendizaje, ya que crea espacios donde los estudiantes pueden interactuar, dialogar, llegar a acuerdos y colaborar para alcanzar metas compartidas. En este sentido, los juegos simbólicos y de rol les permiten recrear experiencias cotidianas, facilitando la comprensión de las reglas. De esta manera se fortalece en los niños del subnivel preparatoria

la empatía, la comprensión social y otras habilidades esenciales necesarias para el desarrollo de habilidades sociales.

### 3.2 Análisis de los resultados de la entrevista

En el análisis de los resultados de la entrevista aplicada a tres docentes de la Unidad Educativa “Rafael Suárez Meneses” se evidencia que el juego como estrategia favorece el desarrollo de las habilidades sociales en niños de 5 a 6 años.

#### 3.2.1 Entrevista

##### 1. ¿Qué tipo de actividades de juego simbólico o de roles utiliza con mayor frecuencia en el aula de preparatoria y con qué finalidad educativa?

P1: Los niños suelen jugar a la casita, a los oficios, al mercado, al hospital, a la escuela ya profesiones. Estos juegos les permiten recrear situaciones de su vida diaria y aprender de manera significativa. El objetivo de estos juegos es mejorar su capacidad para expresarse oralmente, usar su imaginación, manejar sus emociones, ser independiente y entender las normas sociales.

P2: Los niños usan cajas de cartón para hacer barcos, casas y jugar a ser bomberos, doctores o cocineros. También utilizan marionetas. Estos juegos ayudan a los niños a situaciones imaginarias reales y fantásticas, trabajar en equipo y aprender.

P3: En clase, los niños juegan mucho a la casita, al supermercado, al médico, a la escuela y a los oficios. Estos juegos les permiten vivir situaciones de su vida diaria, expresar emociones, mejorar su lenguaje oral y aprender a cooperar, a ser empáticos ya respetar turnos. Mi experiencia dice que estos juegos ayudan mucho a los niños a aprender de manera significativa ya entender su entorno social.

**Tabla 3.**

#### *Juego simbólico o de roles*

<b>Categoría emergente</b>	<b>Código</b>	<b>P1</b>	<b>P2</b>	<b>P3</b>	<b>Interpretación</b>
<b>Juego simbólico relacionado con experiencias cotidiana</b>	C1	Sí	Sí	Sí	Las docentes incorporan actividades de representación basadas en situaciones familiares para los niños, como el hogar, la escuela, el mercado o el hospital. Ayuda a mejorar la comprensión de manera significativa.
<b>Actuación de roles y profesiones</b>	C2	Sí	Sí	Sí	Mediante la representación de distintos oficios y profesiones, se da la posibilidad de que los niños puedan identificar la variedad de roles sociales y

					desenvolverse mejor en las actividades. Además, estas dinámicas contribuyen al fortalecimiento de su identidad, estimulan la imaginación y promueven el aprendizaje de normas y responsabilidades propias de la convivencia social.
<b>Desarrollo del lenguaje y la expresión emocional</b>	C3	Sí	No	Sí	El juego simbólico ayuda a los niños a expresarse mejor oralmente, a aumentar su vocabulario ya expresar emociones a través de situaciones reales o imaginarias.
<b>Fortalecimiento de habilidades sociales</b>	C4	Sí	No	Sí	Los juegos de roles ayudan a los niños a ser más empáticos, a cooperar, a respetar turnos ya trabajar en equipo, lo cual es muy importante para convivir en la escuela.
<b>Aprendizaje significativo a través del juego</b>	C5	Sí	Sí	Sí	El juego simbólico es una buena forma de enseñar a los niños, ya que combina el juego con el aprendizaje. Así, los niños pueden aprender de manera activa y relacionada con su vida.

Fuente: Elaboración propia

Los resultados de la entrevista evidencian que las docentes emplean una diversidad de juegos como estrategias lúdicas, en particular como juegos de roles, simbólicos, los cuales favorecen al desarrollo del lenguaje oral, la expresión de emociones, las habilidades sociales y el aprendizaje significativo de los niños; estos hallazgos coinciden con estudios previos, como el de Mwinsa y Dagada (2025), donde enfatizan que el aprendizaje basado en juegos no solo mejora el desarrollo cognitivo de los niños, sino también sus competencias sociales y emocionales, promoviendo la comunicación, la empatía y la interacción activa en contextos educativos significativos, por lo que se concluye que, aunque las estrategias lúdicas son ampliamente reconocidas como efectivas, resulta indispensable fortalecer su planificación y aplicación continua para garantizar aprendizajes significativos.

## **2. ¿Qué juegos con reglas aplica usted durante sus clases y cómo contribuyen estos al desarrollo de habilidades cognitivas y sociales en los niños?**

P1: Aplico juegos con reglas sencillas como encajes, rayuelas, rondas y circuitos motores. Estos juegos contribuyen al desarrollo de habilidades cognitivas como la atención, memoria, pensamiento lógico y resolución de problemas, así como al fortalecimiento de habilidades sociales como el respeto de turnos, la cooperación y la tolerancia.

P2: Juegos de memoria parejas de cartas, rompecabezas, clasificación de objetos por color, forma, y juegos de patio como “El Pañuelo” atención, reflejos, además de acertijos y adivinanzas, laberintos y juegos de palabras para la lógica, la creatividad y la memoria, mejorando la planificación, la atención, la concentración y el pensamiento flexible.

P3: Aplico juegos con reglas sencillas como encajes, rayuelas, rondas y circuitos motores. Estos juegos contribuyen al desarrollo de habilidades cognitivas como la atención, memoria, pensamiento lógico y resolución de problemas, así como al fortalecimiento de habilidades sociales como el respeto de turnos, la cooperación y la tolerancia.

**Tabla 4.**

***Juegos con reglas y su contribución***

<b>Categoría emergente</b>	<b>Código</b>	<b>P1</b>	<b>P2</b>	<b>P3</b>	<b>Interpretación</b>
<b>Juegos con reglas sencillas</b>	C1	Sí	No	Sí	Las docentes priorizan juegos estructurados y adecuados a la edad que permiten a los niños comprender y seguir normas básicas, favoreciendo el aprendizaje activo.
<b>Desarrollo de habilidades cognitivas</b>	C2	Sí	No	Sí	Los juegos con reglas fortalecen la atención, la memoria, la concentración, el pensamiento lógico, la planificación y la resolución de problemas en los niños.
<b>Estimulación del pensamiento lógico y flexible</b>	C3	Sí	Sí	Sí	Actividades como rompecabezas, laberintos, acertijos y juegos de palabras ayudan a desarrollar la lógica, la creatividad y la capacidad de adaptarse a nuevas situaciones.
<b>Fortalecimiento de habilidades sociales</b>	C4	Sí	Sí	Sí	Cuando los niños participan en juegos con reglas compartidas, aprenden a respetar turnos, a cooperar, a ser tolerantes ya socializar.
<b>Cumplimiento de normas y convivencia</b>	C5	Sí	No	Sí	Los juegos con reglas ayudan a los niños a internalizar normas, a desarrollar autocontrol ya mejorar la convivencia dentro y fuera del aula.

Fuente: Elaboración propia

Los resultados de la entrevista evidencian que las docentes emplean una diversidad de juegos como estrategias lúdicas efectivas para fomentar el desarrollo de habilidades cognitivas en los estudiantes. En particular destacan los juegos con reglas sencillas y los juegos de memoria, los mismos que promueven el pensamiento lógico, pensamiento flexible y habilidades sociales de los niños; estos hallazgos coinciden con estudios previos, como el de Belisario y Hincapié (2024), que muestran que los juegos educativos, cuando se diseñan adecuadamente, ofrecen a los niños una plataforma para analizar información, tomar decisiones y colaborar con sus pares, promoviendo así tanto el desarrollo cognitivo como el fortalecimiento de habilidades sociales esenciales para la vida en sociedad, por lo que se concluye que, hay una gran diversidad de juegos, los cuales son fundamentales para el aprendizaje de los niños, los juegos con normativas fortalecen al desarrollo cognitivo y a las habilidades sociales.

### 3. ¿Cómo organiza las actividades de juego libre dirigido y qué criterios utiliza para orientar la participación de los niños durante estas dinámicas?

P1: Para fomentar estos procesos, es esencial diseñar el entorno de aprendizaje teniendo en cuenta los intereses, las edades y las etapas de desarrollo de los estudiantes.

P2: Establecer un espacio claro para fomentar la participación, garantizar la inclusión, el respeto, la seguridad y el apoyo educativo adecuado.

P3: El juego libre orientado es una estrategia educativa eficaz porque ofrece a los niños espacios organizados por temáticas, dotados de materiales diversos y de fácil acceso que fomentan la exploración y el aprendizaje. Durante estas actividades es importante establecer reglas claras de convivencia, fomentar la participación de todos los estudiantes y acompañar sus interacciones cuando sea necesario, respetando siempre su autonomía, iniciativa y creatividad.

**Tabla 5.**

#### *Organización de actividades y criterios*

<b>Categoría emergente</b>	<b>Código</b>	<b>P1</b>	<b>P2</b>	<b>P3</b>	<b>Interpretación</b>
<b>Estructura por rincones o áreas temáticas</b>	C1	Sí	Sí	Sí	En el desarrollo del juego libre guiado, el docente organiza la clase en diferentes rincones, cada uno de ellos dedicado a una actividad. Estas secciones permite que los niños exploren, incentivando el aprendizaje activo, desarrollando la creatividad y una participación más dinámica.
<b>Nivel de interés y desarrollo</b>	C2	Sí	No	Sí	En la planificación de las actividades lúdicas se tienen en cuenta las características de cada grupo, como la edad, los intereses y el nivel de desarrollo de los estudiantes. Esto facilita la participación igualitaria de todos los niños y una experiencia de aprendizaje que se adapta a sus necesidades y habilidades.
<b>Reglas y acuerdos de desarrollo</b>	C3	Sí	Sí	Sí	Las reglas y acuerdos de convivencia que rigen la participación de los estudiantes se desarrollan antes del inicio de las actividades. Esto colabora para obtener un ambiente armonioso y respetuoso, al momento del proceso del juego pedagógico.
<b>Educador</b>	C4	Sí	No	Sí	En estas actividades el educador desempeña el papel de guía, observando atentamente las interacciones entre los niños y ofreciendo apoyo cuando sea necesario. Su participación está encaminada a favorecer el aprendizaje y facilitar la resolución de situaciones que se presentan durante el juego, procurando respetar la autonomía, iniciativa y creatividad de cada estudiante.

<b>Fomento de la autonomía y creatividad</b>	C5	No	Sí	Sí	El juego libre dirigido permite a los niños tomar decisiones, expresarse libremente y desarrollar su creatividad dentro de un marco de orientación pedagógica.
--	----	----	----	----	--

Fuente: Elaboración propia

Los resultados de la entrevista evidencian que las docentes emplean una diversidad de juegos como estrategias lúdicas, en especial los juegos dirigidos, por lo que implica la organización de rincones de aprendizaje considerando los niveles de desarrollo de los niños donde se establecen normas claras y se fomenta la autonomía, creatividad y se brinda acompañamiento pedagógico; estos hallazgos coinciden con estudios previos, como Parker, Thomsen y Berry (2022) sugieren que las experiencias de aprendizaje basado en juegos deben ser diseñadas intencionalmente por el docente, fomentando un entorno de juego guiado que provoque una interacción significativa y fomente el desarrollo de habilidades cognitivas, sociales y creativas en los niños, integrando siempre la participación activa de los educadores para apoyar el aprendizaje profundo, por lo que se concluye que, aunque se emplea una variedad de juegos como estrategias lúdicas, resulta indispensable fortalecer su aplicación dentro de un entorno amplio y guiado por el docente. De esta manera se promueve un espacio adecuado que permita una gestión consciente y significativa de actividades que impulsa al desarrollo de la participación activa de los niños y una mayor interacción en el proceso de aprendizaje.

#### **4. ¿De qué manera usted planifica las actividades lúdicas dentro de su planificación pedagógica semanal o diaria?**

P1: Las actividades lúdicas se integran de manera transversal en la planificación semanal/diaria, alineadas a las destrezas con criterio de desempeño del Currículo de preparatoria, con objetivos, recursos y tiempos claramente definidos.

P2: Al establecer objetivos de aprendizaje, elijo actividades recreativas que cumplan con estos objetivos y aseguren su relevancia para el contexto educativo y las características del grupo. Dicha planificación permite que el juego se convierta en una estrategia acorde a las necesidades e intereses de los estudiantes.

P3: Las actividades de juego son una parte integral de mi planificación diaria y semanal. A la hora de organizarlos tengo en cuenta los objetivos educativos, las habilidades a fortalecer, el tiempo disponible y los recursos disponibles. Desde mi práctica docente, la inclusión

deliberada de juegos promueve un aprendizaje más dinámico, significativo y adaptado a las características y necesidades de los niños del subnivel preparatorio.

**Tabla 6.**

*La manera de planificación*

<b>Categoría emergente</b>	<b>Código</b>	<b>P1</b>	<b>P2</b>	<b>P3</b>	<b>Interpretación</b>
<b>Integración transversal del juego</b>	C1	Sí	No	Sí	Las actividades lúdicas se incluyen constantemente en la planificación diaria y semanal y se convierten en un recurso común del proceso de enseñanza y aprendizaje. Su implicación contribuye al desarrollo de una experiencia formativa dinámica y contribuye a la consecución de los objetivos formativos marcados.
<b>Planificación con intención pedagógica</b>	C2	Sí	Sí	Sí	La organización de las lecciones de juego corresponde a una planificación estructurada previa, con objetivos de aprendizaje claramente definidos. Esto elimina la improvisación y garantiza que cada experiencia recreativa sea consistente con las habilidades y la enseñanza que se espera que desarrollen los estudiantes.
<b>Alineación con el currículo de preparatoria</b>	C3	Sí	No	No	Las docentes seleccionan actividades lúdicas acordes a las destrezas con criterio de desempeño establecidas en el currículo oficial.
<b>Consideración del contexto y necesidades del grupo</b>	C4	No	Sí	Sí	La planificación del juego toma en cuenta las características, intereses y necesidades de los niños, favoreciendo aprendizajes pertinentes.
<b>Aprendizaje activo y significativo</b>	C5	No	No	Sí	La integración intencional del juego en la planificación garantiza experiencias de aprendizaje dinámicas, significativas y acordes al subnivel.

Fuente: Elaboración propia

Los resultados de la entrevista evidencian que las docentes emplean una diversidad de actividades lúdicas que las integran de manera transversal en la planificación diaria y semanal, integrando el juego, considerando el contexto y las necesidades de los niños, garantizando un aprendizaje activo y significativo; estos hallazgos coinciden con estudios previos, como el de Sitorus et al. (2025), que resaltan la importancia de incorporar el aprendizaje basado en el juego en el plan de estudios educativos, enfatizando que cuando las experiencias de juego se planifican intencionalmente, se convierten en entornos de aprendizaje dinámicos que promueven la participación, el compromiso y el desarrollo de habilidades cognitivas y sociales

en los niños, por lo que se concluye que, es de gran importancia implementar juegos lúdicos de manera transversal diariamente para un aprendizaje positivo de los niños.

### 5. ¿Qué recursos didácticos, materiales lúdicos o tecnológicos emplea para desarrollar actividades basadas en el juego?

P1: Se emplean materiales concretos como bloques, rompecabezas, rosetas, pinzas, escaleritas, material reciclado realizado por mí, cuentos, canciones y recursos tecnológicos como videos educativos y presentaciones interactivas.

P2: Los juegos de mesa (dominó), materiales manipulativos (rompecabezas, legos), recursos visuales (títeres, disfraces) y tecnologías.

P3: Empleo diversos recursos como materiales concretos (bloques, títeres, disfraces, rompecabezas, pelotas), materiales reciclados, recursos gráficos y, de manera ocasional, herramientas tecnológicas como videos educativos o juegos interactivos adecuados a la edad. Estos recursos enriquecen las experiencias de juego y estimulan la motivación y la participación de los niños.

**Tabla 7.**

#### *Recursos didácticos*

<b>Categoría emergente</b>	<b>Código</b>	<b>P1</b>	<b>P2</b>	<b>P3</b>	<b>Interpretación</b>
<b>Uso de materiales concretos y manipulativos</b>	C1	Sí	Sí	Sí	Las docentes priorizan recursos físicos que permiten la manipulación directa, favoreciendo el aprendizaje activo y significativo.
<b>Juegos de mesa y recursos lúdicos estructurados</b>	C2	No	Sí	Sí	Los juegos de mesa y materiales estructurados fortalecen habilidades cognitivas, sociales y el cumplimiento de normas.
<b>Materiales reciclados y elaborados por la docente</b>	C3	Sí	No	No	La utilización de materiales reciclados o hechos por profesores ofrece una alternativa creativa que aprovecha el entorno cercano.
<b>Recursos gráficos y audiovisuales</b>	C4	Sí	Sí	Sí	Las historias, canciones, murales y videos, mejoran las actividades de juego al impulsar la motivación e interés de los estudiantes.
<b>Integración de recursos tecnológicos.</b>	C5	Sí	Sí	Sí	Mejora las experiencias de juego y fomenta el compromiso activo

Fuente: Elaboración propia

Los resultados de la entrevista evidencian que las docentes emplean una diversidad de recursos didácticos, entre ellos como materiales concretos, manipulativos, y juegos como los de masa e interactivos acorde a la edad de cada niño, ayudando a la estimulación y participación de cada uno de ellos; estos hallazgos coinciden con estudios previos, como el de Cáceres et al.

(2023), que enfatizan que el uso de recursos manipulativos en la educación permite a los niños interactuar directamente con objetos físicos durante actividades lúdicas, impulsando no solo habilidades cognitivas básicas como es el pensamiento lógico y la resolución de problemas, sino también la comprensión de conceptos a través de la exploración y experimentación sensorial, promoviendo un aprendizaje más dinámico, por lo que se concluye que, es de suma importancia incrementar una variedad de recursos didácticos para que los juegos sean más llamativos y capten la atención, la curiosidad de los niños y así logrando un aprendizaje significativo.

#### 6. ¿Cuál es su rol como docente durante las actividades lúdicas y cómo interviene para favorecer el aprendizaje y la convivencia?

P1: Mi rol es de mediadora y facilitadora del aprendizaje de los niños y niñas, observando, orientando e interviniendo de manera oportuna para reforzar aprendizajes, valores y normas de convivencia, actuando de manera personalizada con aquellos que más lo necesitan.

P2: Es ser un facilitador, mediador y guía activo, creando un ambiente estimulante, planificando experiencias con propósito pedagógico, observando discretamente, motivando la autonomía, fomentando la cooperación y la resolución de conflictos, y conectando el juego con los objetivos de aprendizaje para desarrollar habilidades cognitivas y sociales.

P3: Mi rol durante las actividades lúdicas es el de mediadora y guía del aprendizaje. Observo, acompaño, formulo preguntas, promuevo la resolución de conflictos de manera pacífica y refuerzo comportamientos positivos. Intervengo únicamente cuando es necesario, respetando el ritmo y la autonomía de los niños, para favorecer tanto el aprendizaje como la convivencia armónica.

#### Tabla 8.

##### *El rol docente y su intervención*

<b>Categoría emergente</b>	<b>Código</b>	<b>P1</b>	<b>P2</b>	<b>P3</b>	<b>Interpretación</b>
<b>Rol mediador y facilitador del docente</b>	C1	Sí	Sí	Sí	El maestro sirve como mediador fundamental y facilitador de aprendizaje, guiando experiencias mientras preserva la iniciativa de los niños.
<b>Observación y apoyo pedagógico</b>	C2	Sí	Sí	Sí	El seguimiento constante que realiza el docente durante las actividades le permite reconocer las necesidades, intereses y avances de los estudiantes. Con base en esta observación, puede ofrecer apoyo oportuno y adecuado que promueva tanto el aprendizaje como el desarrollo integral de los niños.

<b>Intervención oportuna y deliberado</b>	C3	Sí	No	Sí	La participación del profesor durante el juego debe corresponder a una intención pedagógica clara. Su actuación se realiza cuando es indispensable para orientar, tratando siempre de respetar la autonomía y la iniciativa.
<b>La convivencia y valores</b>	C4	Sí	No	Sí	Las actividades lúdica crea un ambiente adecuado para el desarrollo de valores y habilidades, lo que fortalece la convivencia en la institución. Gracias a la incorporación del juego pedagógico, el docente fomenta el cumplimiento de las normas, la cooperación, el trabajo en equipo y la resolución pacífica de conflictos, así como promueve la formación de relaciones basadas en el respeto, la solidaridad y la convivencia positiva.
<b>Fomento de la autonomía y habilidades sociales</b>	C5	Sí	Sí	Sí	El acompañamiento docente favorece la autonomía, la toma de decisiones y el desarrollo de habilidades sociales y emocionales.

Fuente: Elaboración propia

Los resultados de la entrevista evidencian que los profesionales cumplen un rol docente, durante las actividades lúdicas tales como, el rol de mediador y facilitador del aprendizaje de los niños, creando un buen ambiente, analizando, interviniendo, acompañando, respetando la autonomía y así fortaleciendo los valores y la convivencia; estos hallazgos coinciden con estudios previos, como el de Moya (2024), que enfatizan que el docente no solo observa pasivamente, sino que también crea condiciones pedagógicas intencionales para apoyar las interacciones de los niños durante el juego, facilitar experiencias de aprendizaje significativas, promover el desarrollo cognitivo, social y responder reflexivamente a las necesidades de cada uno, por lo que se concluye que, el papel del docente en diversas actividades es fundamental, pues debe crear un ambiente de aprendizaje atractivo y motivador que promueva la interacción con los niños durante el juego. De esta manera se fomenta su participación activa y se fomenta una experiencia educativa que contribuya al logro de un aprendizaje significativo.

## **7. ¿Con qué frecuencia semanal incorpora actividades lúdicas como estrategia de enseñanza en el aula?**

P1: Las actividades lúdicas se incorporan de manera diaria como eje central del proceso de enseñanza-aprendizaje.

P2: La frecuencia ideal depende del contexto educativo, pero se recomienda integrarlas a diario o varias veces por semana.

P3: Incorporo actividades lúdicas de manera diaria, ya que considero que el juego no es un complemento, sino una estrategia central de enseñanza en el subnivel de preparatoria.

**Tabla 9.**

***Frecuencia semanal***

<b>Categoría emergente</b>	<b>Código</b>	<b>P1</b>	<b>P2</b>	<b>P3</b>	<b>Interpretación</b>
<b>Frecuencia diaria del juego</b>	C1	Sí	No	Sí	Las actividades lúdicas se incorporan de manera cotidiana en el aula, consolidándose como eje del proceso de enseñanza-aprendizaje.
<b>Juego como estrategia central de enseñanza</b>	C2	Sí	No	Sí	Las docentes reconocen el juego como una estrategia pedagógica fundamental y no como un complemento ocasional.
<b>Flexibilidad según el contexto educativo</b>	C3	No	Sí	No	La frecuencia del juego puede ajustarse a las condiciones del contexto, manteniendo su presencia constante en la planificación.
<b>Aprendizaje activo y motivador</b>	C4	Sí	No	Sí	La incorporación frecuente del juego favorece la motivación, la participación y el aprendizaje significativo de los niños.
<b>Desarrollo integral del niño</b>	C5	Sí	No	Sí	El uso sistemático del juego contribuye al desarrollo cognitivo, social, emocional y motor propio del subnivel de preparatoria.

Fuente: Elaboración propia

Los resultados de la entrevista muestran que los docentes utilizan a diario las actividades lúdicas dependiendo del contexto educativo, convirtiéndose en un eje central en el proceso de enseñanza y aprendizaje de los niños. Este hallazgo refleja una valoración positiva del juego como estrategia pedagógica y su inclusión permanente en la práctica docente. La investigación, incluyendo el trabajo de Dean y Wenner (2025), indica que los futuros educadores incorporan juegos en sus planes de clase diarios, demostrando una dedicación a su aplicación sistemática en el aula. En este contexto, el juego no debe considerarse una actividad complementaria sino una estrategia pedagógica vital, siempre que esté cuidadosamente planificado con objetivos de aprendizaje específicos en mente.

**8. ¿Cuál es la duración aproximada de cada sesión de juego dentro de la jornada pedagógica?**

P1: Cada sesión de juego tiene una duración aproximada de entre 20 y 40 minutos, respetando los tiempos de atención propios de la edad.

P2: (45 minutos) y hasta dos; puede durar menos de una hora pedagógica (Depende del tipo de actividad y lo compleja que sea).

P3: Cada sesión de juego tiene una duración aproximada de 20 a 40 minutos, dependiendo del tipo de actividad, el nivel de atención del grupo y los objetivos planteados.

**Tabla 10.**

***Duración aproximada***

<b>Categoría emergente</b>	<b>Código</b>	<b>P1</b>	<b>P2</b>	<b>P3</b>	<b>Interpretación</b>
<b>Duración flexible de las sesiones de juego</b>	C1	Sí	Sí	Sí	El tiempo destinado al juego varía según la actividad, los objetivos y las características del grupo.
<b>Adecuación a los tiempos de atención infantil</b>	C2	Sí	No	Sí	Las docentes consideran los períodos de atención propios de la edad para definir la duración de las sesiones lúdicas.
<b>Relación entre duración y tipo de actividad</b>	C3	No	Sí	Sí	Las actividades más complejas pueden requerir mayor tiempo, mientras que las más sencillas se desarrollan en períodos más cortos.

Fuente: Elaboración propia

Los resultados de la entrevista evidencian que las docentes consideran una duración aproximada de 40min para cada sesión de juegos como estrategia para el aprendizaje de los niños, dependiendo el tipo de actividad, donde se aprecie el interés y la atención; estos hallazgos coinciden con estudios previos, como el de Herut, (2025), que enfatiza que las actividades recreativas en la educación preescolar deben programarse adecuadamente para optimizar la atención sostenida y la participación activa de los niños, ya que las actividades moderadamente largas permiten mantener altos niveles de motivación y aprendizaje sustancial sin causar agotamiento o distracción, por lo que se concluye que, aunque las estrategias lúdicas son ampliamente reconocidas como efectivas, la adecuada gestión del tiempo es importante en entornos de aprendizaje basados en juegos, ya que, la planificación estructurada de sesiones promueve la eficacia del aprendizaje activo al fomentar la interacción, la exploración significativa y la construcción de conocimientos en períodos de juego planificados explícitamente.

**9. ¿Cómo mantiene la regularidad de las actividades lúdicas a lo largo del mes escolar?**

P1: La regularidad se mantiene mediante una planificación estructurada, tomando en cuenta los diferentes ámbitos de aprendizaje.

P2: La regularidad de las actividades lúdicas es fundamental para el desarrollo integral, ya que, al implementarlas constantemente, se potencian habilidades cognitivas atención, memoria, y lógica, también están las habilidades socioemocionales, que incluyen la regulación emocional,

empatía, relaciones positivas y físicas coordinación, salud, fomentando la autonomía, la creatividad y el bienestar general tanto en niños como en adultos, siendo una herramienta pedagógica esencial y un derecho vital.

P3: Aseguro que las actividades recreativas se desarrollen continuamente a través de una planificación organizada y flexible que integre el juego en los diferentes momentos de la jornada escolar. Además, diversifico la oferta para ofrecer una variedad de experiencias que eviten la monotonía y mantengan a los niños motivados, entusiastas y activamente involucrados.

**Tabla 11.**

***Regularidad de actividades***

<b>Categoría emergente</b>	<b>Código</b>	<b>P1</b>	<b>P2</b>	<b>P3</b>	<b>Interpretación</b>
<b>Planificación estructurada y continua</b>	C1	Sí	Sí	Sí	La continuidad de las actividades lúdicas se garantiza mediante una planificación organizada y sistemática, que incluye el juego continuo durante el horario escolar.
<b>Adaptabilidad y diversidad</b>	C2	No	No	Sí	La inclusión de actividades variadas y adaptables promueve una experiencia de aprendizaje más dinámica y evita la repetición de las mismas estrategias. Esta variedad ayuda a mantener el interés, la motivación y la participación activa de los niños durante las actividades.
<b>Integración del juego en la jornada escolar</b>	C3	No	Sí	Sí	El juego se incorpora en diferentes momentos de la jornada escolar, permitiendo que las experiencias recreativas acompañen perfectamente la enseñanza y el aprendizaje y se conviertan en un recurso constante en el aula.
<b>Desarrollo integral infantil</b>	C4	No	Sí	Sí	La práctica constante de actividades recreativas contribuye al fortalecimiento de diversas áreas del desarrollo infantil, entre ellas las habilidades cognitivas, socioemocionales y motoras. De esta manera se promueve un crecimiento equilibrado y se fomenta el desarrollo integral de los estudiantes.
<b>Juego como herramienta pedagógica esencial</b>	C5	No	Sí	Sí	Las docentes reconocen el juego como un recurso indispensable y un derecho del niño dentro del proceso educativo.

Fuente: Elaboración propia

Los resultados de la entrevista evidencian que las docentes mantienen la regularidad con las actividades lúdicas por medio de una planificación estructurada, constante y flexible, incorporando el juego como estrategia, variando las propuestas para el desarrollo integral de los niños; estos hallazgos coinciden con estudios previos, como el de Aguilar (2024),

que muestra que la planificación intencional y continua del aprendizaje basado en juegos, que articula cuidadosamente los objetivos educativos, el tiempo, los recursos y las características específicas del contexto educativo, ayuda a sostener la implementación de actividades basadas en juegos a lo largo del tiempo, promoviendo el desarrollo cognitivo, social y emocional de los estudiantes, por lo que se concluye que, las planificaciones diarias deben contener una variedad de juegos y estrategias lúdicas que permitan facilitar la integración social de los niños en diferentes entornos y contextos.

#### **10. Desde su experiencia, ¿por qué considera que el juego es una estrategia fundamental para el proceso de enseñanza-aprendizaje en el subnivel de preparatoria?**

P1: El juego es fundamental porque favorece el desarrollo integral del niño, permitiéndole aprender de forma activa, significativa y placentera, fortaleciendo habilidades cognitivas, sociales, emocionales y conductuales, partiendo siempre desde su interés y tomando en cuenta como sujetos de derechos.

P2: Esto se debe a que, más allá del entretenimiento, el juego potencia el desarrollo integral de los niños. El juego motiva, fomenta la creatividad, mejora la atención, la memoria y el lenguaje, y facilita la resolución de problemas y la construcción de habilidades sociales.

P3: Desde la experiencia, el juego es una estrategia fundamental en el subnivel de preparatoria. Esto se debe a que el juego permita a los niños aprender de manera natural, activa y significativa. A través del juego, los niños exploran, experimentan, socializan y construyen conocimientos, desarrollando habilidades cognitivas, emocionales y sociales que sientan las bases para su formación integral y su trayectoria educativa futura.

**Tabla 12.**

#### ***El juego como estrategia***

<b>Categoría emergente</b>	<b>Código</b>	<b>P1</b>	<b>P2</b>	<b>P3</b>	<b>Interpretación</b>
<b>Juego como estrategia pedagógica fundamental</b>	C1	Sí	Sí	Sí	Las docentes reconocen el juego como un eje central del proceso de enseñanza-aprendizaje en el subnivel de preparatoria.
<b>Aprendizaje activo y significativo</b>	C2	Sí	No	Sí	El juego permite que los niños aprendan de forma natural, participativa y con sentido, partiendo de sus intereses.
<b>Desarrollo integral del niño</b>	C3	Sí	Sí	Sí	A través del juego se fortalecen habilidades cognitiva, social, emocional, conductual y motora.

<b>Motivación, creatividad y disfrute</b>	C4	Sí	Sí	Sí	El carácter placentero del juego incrementa la motivación, estimula la creatividad y favorece la disposición para aprender.
<b>Niño como sujeto de derechos</b>	C5	Sí	No	No	El juego reconoce al niño como protagonista de su aprendizaje, respetando su bienestar, intereses y derecho a aprender jugando.

Fuente: Elaboración propia

Los resultados de las entrevistas indican que los maestros consideran que el juego es muy significativo en el proceso de enseñanza y aprendizaje a nivel preparatorio. Los educadores coinciden en que los juegos pedagógicos no son únicamente motivadores, sino también vitales para el desarrollo holístico de un niño. A través de este enfoque, los estudiantes participan en un aprendizaje activo y significativo que construye conocimiento a partir de la experiencia, al tiempo que mejoran la exploración, la interacción social y la participación continua. El juego también promueve el desarrollo de procesos como la atención, la memoria, el lenguaje y la resolución de problemas. Teniendo en cuenta los resultados de Pozo y Pacheco (2025), sin embargo, los datos obtenidos nos permiten profundizar en nuestra comprensión de cómo el juego no sólo acompaña el aprendizaje, como un medio pedagógico que responde a las características y necesidades del desarrollo de los niños. Aunque los resultados expresan progresos, también colocan de relieve la falta de organizar las actividades lúdicas de modo continuo. La organización eficaz de estos estilos contribuirá a la evolución humana, principalmente mejorando sus habilidades sociales. En este sentido, el juego se ha creado como una experiencia pedagógica apreciable que puede corregir significativamente el método de estudio y aprendizaje en el nivel preparatorio.

### **3.3 Análisis de los resultados de la ficha de observación**

#### **3.3.1 Ficha de Observación**

La ficha de observación se aplicó a 27 niños de 5 a 6 años de la Unidad Educativa “Rafael Suárez Meneses”, con el propósito de registrar de manera sistemática sus comportamientos, participación y desempeño durante las actividades lúdicas. Esta información permitió analizar el impacto del juego como estrategia para el desarrollo de las habilidades sociales, así como en el proceso de aprendizaje.

#### **1. Cumple con la tarea asignada durante el juego sin necesidad de recordatorios constantes.**

**Tabla 13.*****Cumple con la tarea asignada***

<b>Categoría</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
<b>Iniciado</b>	5	19%
<b>En proceso</b>	14	52%
<b>Alcanzado</b>	8	30%
<b>Total</b>	<b>27</b>	<b>100%</b>

Fuente: Elaboración propia

Los datos obtenidos con ayuda de la ficha de observación muestran una tendencia dominante hacia el nivel "En proceso", donde se encuentra el 52% de los participantes. Este resultado sugiere que los niños han comenzado a desarrollar la habilidad evaluada, aunque aún no han logrado consolidarla por completo. Si bien los avances son claros, la meta prevista aún no se ha alcanzado completamente. Por el contrario, mientras un número considerable de individuos han alcanzado el nivel "Alcanzado", un porcentaje notable permanece en el nivel "Iniciado", destacando la necesidad de un mayor apoyo pedagógico. Esto se debe a que practiquen constantemente y utilicen estrategias de enseñanza adecuadas. Bredikyte y Brandisauskiene (2023), dicen que participar en actividades lúdicas estructuradas ayuda a los niños a desarrollar el autocontrol, la atención y la capacidad de seguir reglas. En conclusión, los resultados muestran que el juego como estrategia pedagógica contribuye significativamente al fortalecimiento paulatino de las habilidades de los niños de subnivel preparatoria. Pero los hallazgos también apuntan a la necesidad de fortalecer las prácticas educativas para garantizar que más estudiantes alcancen niveles de rendimiento más consolidados.

## **2. Cooperar con sus compañeros para alcanzar un objetivo común durante el juego.**

**Tabla 14.*****Cooperación con sus compañeros***

<b>Categoría</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
<b>Iniciado</b>	4	15%
<b>En proceso</b>	19	70%
<b>Alcanzado</b>	4	15%
<b>Total</b>	<b>27</b>	<b>100%</b>

Fuente: Elaboración propia

Los resultados obtenidos a partir de la ficha de observación muestran que la mayoría de los participantes (70 %) se encuentra en la categoría “En proceso”, lo que evidencia que aún están desarrollando de manera parcial la habilidad o competencia evaluada. Los resultados obtenidos muestran que, hay un avance significativo, pero no todos los estudiantes aún han alcanzado el nivel de desempeño esperado. El 15% de los participantes se encuentran en la categoría “Alcanzado”. Por otro lado, otro 15% se mantiene en el nivel “Iniciado” lo que evidencia que aún tienen inconvenientes y necesitan la implementación de estrategias de aprendizaje que contribuyan al fortalecimiento paulatino de esta competencia. En conjunto, el dominio del nivel “En proceso”, corroborada por la mayor frecuencia registrada, sugiere como lo expresa Lin et al. (2024), es evidente que la mayoría de los niños todavía están aprendiendo a cooperar con otros, por lo que es fundamental crear estrategias educativas basadas en el juego cooperativo. Este enfoque ofrece a los niños mayores oportunidades de interactuar con sus compañeros y practicar habilidades cooperativas.

### **3. Participa activamente en tareas grupales, colaborando con sus compañeros mediante el apoyo, el respeto de turnos y el cumplimiento de responsabilidades asignadas.**

**Tabla 15.**

*Participación activa en tareas grupales*

<b>Categoría</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
<b>Iniciado</b>	4	15%
<b>En proceso</b>	18	67%
<b>Alcanzado</b>	5	19%
<b>Total</b>	<b>27</b>	<b>100%</b>

Fuente: Elaboración propia

A partir de los resultados de la ficha de observación se identifica un predominio del nivel “En proceso”, donde se ubica el 67% de los participantes, lo que indica que los niños se encuentran en una etapa intermedia en el desarrollo de la habilidad evaluada. La mayoría de los estudiantes se encuentran en el nivel “En Proceso” lo que indica que han comenzado a fortalecer las habilidades para cooperar con sus compañeros y lograr metas comunes. Sin embargo, todavía necesitan la orientación de los docentes para fortalecer esta competencia. Estos resultados reflejan que las habilidades sociales son un proceso progresivo que requiere práctica continua y experiencias de aprendizaje en el entorno escolar. De acuerdo con lo que dicen Yang et al. (2026), cuando los niños intentan adoptar una conducta de sociedad, es

fundamental ofrecerles una disposición educativa conveniente y plantear actividades organizadas para reforzar y fortalecer estas habilidades.

#### 4. Muestra gestos de apoyo, consuelo o consideración hacia otros niños.

**Tabla 16.**

*Muestra gestos de apoyo*

<b>Categoría</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
<b>Iniciado</b>	4	15%
<b>En proceso</b>	16	59%
<b>Alcanzado</b>	7	26%
<b>Total</b>	<b>27</b>	<b>100%</b>

Fuente: Elaboración propia

En total, las consecuencias de la observación dicen que la generalidad de los estudiantes se encuentra en la categoría "En Proceso", lo que muestra que las aptitudes valoradas continúan desarrollándose y demandan una mayor asistencia para lograr su fortalecimiento. Si bien se han logrado avances significativos, estos resultados resaltan la importancia de continuar implementando estrategias educativas, especialmente basadas en el juego, que promuevan el fortalecimiento de habilidades sociales progresivas y promuevan el desarrollo integral de los niños. Asimismo, estudios como los de Ulber y Tomasello (2020), indican que muchos niños empiezan a reconocer y responder a las emociones de sus compañeros, sin embargo, aún necesitan un entorno organizado y el acompañamiento del docente para consolidar estos aprendizajes. En conclusión, los resultados indican que la mayoría de los participantes están en el nivel "En proceso", sugiriendo que mientras un número significativo de niños han comenzado a adoptar comportamientos pro sociales, la mayoría todavía está desarrollando la capacidad de ofrecer apoyo y atención a sus pares

#### 5. Se comunica de manera clara y respetuosa durante el juego.

**Tabla 17.**

*Comunicación clara y respetuosa*

<b>Categoría</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
<b>Iniciado</b>	5	19%
<b>En proceso</b>	14	52%
<b>Alcanzado</b>	8	30%
<b>Total</b>	<b>27</b>	<b>100%</b>

Fuente: Elaboración propia

Los resultados de la hoja de observación indican que el 52% de los participantes están en el nivel "En proceso", lo que sugiere que estos niños han desarrollado sólo parcialmente la habilidad evaluada. Pero, dado que algunos miembros de la sala permanecen en el nivel "Iniciado", existe una carencia obvia de corregir las habilidades formativas actuales. Un gran porcentaje de los niños entran en la categoría "En Proceso", lo que indica un avance fijo en el desarrollo de esta aptitud. Murphy et al. (2024), afirman que los estudiantes en este período del proceso intentan manejar el lenguaje para regular acciones, intercambiar ideas y conocimientos. Sin embargo, todavía necesitan asistencia para comunicarse clara y sistemáticamente.

## 6. Atiende las ideas de sus compañeros y responde de forma pertinente.

**Tabla 18.**

*Atiende las ideas de los compañeros y responde*

<b>Categoría</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
<b>Iniciado</b>	4	15%
<b>En proceso</b>	18	67%
<b>Alcanzado</b>	5	19%
<b>Total</b>	<b>27</b>	<b>100%</b>

Fuente: Elaboración propia

Los resultados obtenidos a partir de la ficha de observación evidencian que la mayoría de los participantes 67 % se encuentra en la categoría "En proceso", lo que indica que presentan un desarrollo parcial de la habilidad o competencia evaluada. También muestran que no todos los estudiantes han alcanzado todavía el nivel de rendimiento esperado. El 19% de los niños se encuentran en la categoría "Alcanzado", por otro lado, el 15% se mantienen en el nivel "Iniciado", lo que indica que se encuentran dificultades en las primeras etapas del aprendizaje y la necesidad de implementar estrategias pedagógicas que promuevan el fortalecimiento y desarrollo de estas habilidades. En conjunto, la predominancia del nivel "En proceso", corroborada por la mayor frecuencia registrada, sugiere como lo expresa Wieczorek et al. (2025), generalmente las actividades de juego pedagógico han mejorado notablemente las experiencias de comunicación. Aunque muchos niños todavía necesitan corregir estas destrezas, una gran parte del grupo ya muestra suficiente relación expresiva. A pesar de ello, un pequeño número de estudiantes aún enfrentan problemas específicos en las primeras etapas del desarrollo de esta habilidad.

**7. Participa de manera activa y entusiasta en las actividades de juego, demostrando interés, iniciativa y disposición para integrarse con sus compañeros.**

**Tabla 19.**

*Participación activa*

<b>Categoría</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
<b>Iniciado</b>	5	19%
<b>En proceso</b>	14	52%
<b>Alcanzado</b>	8	30%
<b>Total</b>	<b>27</b>	<b>100%</b>

Fuente: Elaboración propia

Respecto al talento de escuchar, evaluar y responder a las ideas de sus compañeros, los resultados muestran que 52% de los estudiantes se encuentran en la categoría “En Proceso”, lo que demuestra que esta habilidad continúa desarrollándose para la mayoría de los niños. De manera similar, el 30% ha alcanzado el nivel esperado, mientras que el 19% permanece en la categoría “Iniciado” lo que se puede apreciar que se debe fortalecer aún más esta competencia. Con estos resultados se percibe la importancia de aplicar estrategias educativas que impulsen una participación cada vez más activa. Según estos resultados, Adamo y Lozada (2024), afirman que si bien los estudiantes muestran más iniciativa en las actividades de juego pedagógico, su participación aún requiere de una experiencia educativa sistemática que contribuya a la consolidación de esta habilidad.

**8. Expresa sus inconformidades usando palabras sin recurrir a agresiones.**

**Tabla 20.**

*Expresa sus inconformidades sin agresión*

<b>Categoría</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
<b>Iniciado</b>	5	19%
<b>En proceso</b>	14	52%
<b>Alcanzado</b>	8	30%
<b>Total</b>	<b>27</b>	<b>100%</b>

Fuente: Elaboración propia

Los resultados obtenidos a partir de la ficha de observación evidencian que la mayoría de los participantes 52 % se encuentra en la categoría “En proceso”, lo que indica que presentan un desarrollo parcial de la habilidad o competencia evaluada. Asimismo, los resultados muestran que aún quedan aspectos por fortalecer. El 30% de los participantes alcanzó el nivel

esperado, reflejando un desempeño favorable. Sin embargo, el 19% se mantienen en el nivel “Iniciado”, lo que indica la carencia de implementar estrategias pedagógicas que cumplan con los requerimientos de los niños y fomenten una mejora en su desarrollo de aprendizaje. En conjunto, la predominancia del nivel “En proceso”, corroborada por la mayor frecuencia registrada, sugiere como lo expresa Marici et al. (2024), en su investigación dice que muchos niños han comenzado a practicar formas asertivas de comunicación y verbalización de sentimientos, pero todavía no lo hacen de manera consistente en todas las situaciones de juego. En conclusión, los resultados muestran que el conjunto de los participantes se encuentra en el nivel “En proceso”, lo que evidencia que generalmente los niños todavía están desarrollando la capacidad de expresar su inconformidad de forma verbal y no agresiva, no obstante, una variedad de niños que ya muestran niveles alcanzados en esta habilidad y una minoría que mantiene las dificultades iniciales en su avance.

### 9. Mantiene la calma y regula sus emociones cuando algo no sale como espera.

**Tabla 21.**

*Mantiene la calma y regula sus emociones*

<b>Categoría</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
<b>Iniciado</b>	4	15%
<b>En proceso</b>	16	59%
<b>Alcanzado</b>	7	26%
<b>Total</b>	<b>27</b>	<b>100%</b>

Fuente: Elaboración propia

El análisis de la ficha de observación revela que el 59% de los participantes se encuentran en el nivel "En proceso", lo que indica un desarrollo aún parcial de la habilidad evaluada. Por otro lado, un 26% ha logrado el nivel deseado, mientras que un 15% sigue en la fase inicial. Esto muestra que es necesario hacer más fuertes las estrategias educativas. El hecho de que haya un progreso gradual en la adquisición de competencias es algo positivo. Al respecto, Nilfyr y Plantin (2025), sugieren que los niños están comenzando a manejar la frustración y las emociones intensas, aunque todavía necesitan ayuda para aplicar la autorregulación de manera consistente. En conclusión, los hallazgos sugieren que la regulación emocional se fortalece, lo que requiere entrenamiento continuo, apoyo, práctica y orientación consciente.

### 10. Propone o acepta alternativas para resolver conflictos dentro del juego.

**Tabla 22.*****Propone o acepta alternativas***

<b>Categoría</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
<b>Iniciado</b>	4	15%
<b>En proceso</b>	16	59%
<b>Alcanzado</b>	7	26%
<b>Total</b>	<b>27</b>	<b>100%</b>

Fuente: Elaboración propia

Los resultados obtenidos a partir de la ficha de observación evidencian que la mayoría de los participantes 59 % se encuentra en la categoría “En proceso”, lo que indica que presentan un desarrollo parcial de la habilidad o competencia evaluada. Los resultados muestran que, el 26% de los participantes pertenecen a la categoría "Alcanzado", lo que significa que un número apropiado la habilidad evaluada de acuerdo con los criterios establecidos. Sin embargo, el 15% permanece en el nivel "Iniciado", dando a conocer la necesidad de mejorar las estrategias pedagógicas para fomentar su avance. En conjunto, la predominancia del nivel “En proceso”, corroborada por la mayor frecuencia registrada, sugiere como lo expresa Yang S. (2024), en su investigación sugiere que muchos niños ya han comenzado a experimentar formas de llegar a acuerdos, compromisos o reformular acuerdos en situaciones de conflicto, pero aún necesitan orientación y práctica para fortalecer estas habilidades. En conclusión, los resultados muestran que ante todo los participantes se encuentran en el nivel “En proceso”, lo que se evidencia que las habilidades de resolución de conflictos sugiriendo o aceptando alternativas se desarrollan en gran medida en los niños, hay un promedio básico de los niños que ya han alcanzado el nivel esperado y en un pequeño número que aún se encuentra en el comienzo de este proceso.

## **CAPÍTULO IV: PROPUESTA**

La siguiente propuesta es producto de una investigación realizada en la Unidad Educativa “Rafael Suárez Meneses” en el subnivel preparatoria. La guía de aprendizaje propuesta se titula El poder de aprender jugando, se basa en los resultados obtenidos en el proceso de investigación, que integra resultados tanto cualitativos como cuantitativos. La estructura incluye el objetivo de aprendizaje, bases teóricas, planificación de actividades lúdicas, recursos de aprendizaje, y criterios de evaluación. De esta forma, intentamos ofrecer una herramienta educativa adecuada y contextualizada que promueva el desarrollo integral de los niños en el ámbito social. Es una herramienta que fortalecerá las habilidades emocionales, motoras, cognitivas y sociales de cada niño o niña a través del juego, el arte y la atención. Además, con la ayuda de padres o profesores se estimulará la imaginación, la autoestima, la comprensión del mundo, se fortalecerán los vínculos afectivos entre padres e hijos o profesor y alumno. Contiene 12 actividades que son lúdicas, entretenidas y significativas, con el objetivo principal de mejorar la madurez emocional después de mejorar las habilidades emocionales necesarias para comprender, comunicar y evaluar adecuadamente las emociones. Es crucial que los niños desarrollen habilidades emocionales para poder comprender, comunicar y evaluar sus sentimientos de manera efectiva, lo cual les permitirá crecer positivamente dentro de su entorno mientras fomentan su propio bienestar y el de aquellos a su alrededor.

### **4.1. Título de la propuesta**

El poder de aprender jugando.

### **4.2. Justificación de la propuesta**

Es de suma importancia reconocer y fortalecer el desarrollo de las habilidades sociales de los niños en la etapa escolar de preparatoria, utilizando el juego como estrategia pedagógica, considerando que estas habilidades son esenciales para la convivencia, la comunicación efectiva y el aprendizaje significativo. Diversos estudios han demostrado que el juego no sólo promueve la participación activa de los niños, sino que también es un medio natural y eficaz para que desarrollen habilidades sociales como la cooperación, la resolución de conflictos y la expresión de ideas y sentimientos en un contexto educativo (López Jiménez et al., 2024).

Se muestra que la implementación de actividades recreativas mejora las relaciones interpersonales entre los niños y potencia su capacidad de interactuar positivamente con sus pares, lo cual es esencial para su crecimiento socioemocional y académico (Rimascca et al., El

juego como estrategia pedagógica en la enseñanza de niños a partir de una revisión sistemática, 2025). Además, el análisis del juego como estrategias adoptadas por los docentes permite identificar prácticas que contribuyen significativamente al desarrollo social de los niños, creando pautas para el desarrollo de propuestas didácticas más efectivas y contextualizadas a las necesidades de cada grupo.

### **4.3. Fundamentación de la propuesta (marco teórico de la propuesta)**

Las intervenciones educativas actuales se basan en la necesidad de fortalecer las habilidades sociales de los niños utilizando el juego como estrategia pedagógica, dado que el desarrollo socioemocional es el eje central del aprendizaje integral en el nivel de preparatoria. Los juegos juegan un papel fundamental en la educación temprana, fomentando la interacción, la cooperación, la comunicación y el monitoreo de reglas. Estas habilidades son primordiales para provocar una convivencia agradable basada en el respeto tanto en el aula como en otros espacios de interacción social.

La propuesta didáctica se diseñó tomando en consideración los resultados obtenidos en la Unidad Educativa Rafael Suárez Meneses, los cuales permitieron reconocer las necesidades relacionadas con el desarrollo de las habilidades sociales. De acuerdo con este análisis, fue posible guiar la elaboración de estrategias pedagógicas ajustadas a las características y necesidades del grupo de estudiantes, con el propósito de un mejor rendimiento académico.

De igual manera, la indagación de las estrategias educativas aplicadas, sobre todo las que incorporan el juego pedagógico como material didáctico, evidenció su aporte al fortalecimiento del desarrollo social de los niños. Las actividades lúdicas favorecen la relación entre los estudiantes y generan espacios de aprendizaje en los que pueden progresar sus habilidades. También se pueden ver aquellas que necesitan mejorar. A partir de este proceso se han identificado diversas habilidades sociales que es necesario mejorar paulatinamente para facilitar la transición y adaptación a los siguientes niveles educativos.

Finalmente, la intervención tiene por objeto crear actividades de interés que promuevan el interés de los niños y fomenten la cooperación, la comunicación y la adhesión a las normas, con el fin de fomentar un entorno de aprendizaje significativo e inclusivo que se ajuste a las necesidades de los estudiantes.

Según Tripero (2011), Vygotsky (1896 – 1934) sostiene que, quien dio al juego como herramienta y recurso sociocultural un papel alentador como motor del desarrollo mental del niño, promoviendo las funciones cognitivas superiores como la atención o la memoria voluntaria. En sus propias palabras, El juego es una realidad cambiante y sobre todo impulsa la maduración intelectual del niño (Psicología Soviética). Centrarse y memorizar en el juego es deliberado, divertido y sin esfuerzo.

Decimos que su teoría es constructivista porque a través del juego el niño construye su propio aprendizaje y su propia realidad social y cultural. Jugar con otros niños amplía su capacidad para comprender la realidad de su entorno social natural y aumenta continuamente lo que Vygotsky llama la zona de desarrollo próximo. Es la distancia entre el nivel de crecimiento mental real, la capacidad adquirida para resolver problemas de forma independiente sin la ayuda de otros, y el nivel de potencial, o la capacidad de resolver problemas bajo la guía de un adulto u otros niños más capaces (Tripero, 2011).

Desde el punto de vista de Lev Vygotsky, el juego, especialmente el juego de roles, es una estrategia fundamental para promover el desarrollo social de los niños. Por medio de estas experiencias, los estudiantes fortalecen su capacidad para interactuar con sus compañeros, seguir normas establecidas y asumir una variedad de roles y responsabilidades que contribuyen a su aprendizaje y desarrollo general.

Desde esta perspectiva, el juego se establece como un método formativo primordial, ya que comienza el progreso de experiencias sociales y ayuda a la evolución integral de los niños. En el ambiente educativo, una orientación de educación basado en el juego académico satisface las faltas e intereses de los estudiantes, admitiendo crear actividades motivadoras y significativas, pero también mejorando las habilidades de interacción y cooperación. Este método integra elementos recreativos y educativos para crear un entorno donde la interacción social es más significativa y estructurada (Colliver y Veraksa, 2019).

#### **4.4. Objetivos de la propuesta**

##### ***4.4.1 Objetivo General***

Diseñar una guía de actividades didácticas basadas en el juego como estrategia para el desarrollo de las habilidades sociales en niños del subnivel de preparatoria en la Unidad Educativa Rafael Suárez Meneses.

#### ***4.4.2 Objetivos Específicos***

Analizar las estrategias lúdicas utilizadas por los docentes de preparatoria y su contribución al desarrollo de las habilidades sociales de los niños.

Identificar las habilidades sociales que los niños necesitan fortalecer en el subnivel preparatoria.

Diseñar actividades lúdicas basadas en el juego como estrategia pedagógica, dirigidas al fortalecimiento de habilidades sociales en niños de subnivel preparatoria.

## 4.5. Desarrollo de la propuesta

**Universidad Técnica del Norte**  
**Facultad de Educación, Ciencia y Tecnología**  
**Carrera de Educación Inicial**

Universidad Virtual  
educación en línea

# El poder de aprender jugando

**El juego como estrategia para el desarrollo de habilidades sociales en niños del subnivel de preparatoria en la Unidad Educativa “Rafael Suárez Meneses”**

**AUTORA: Brianna Jhael Landázuri Anrrango**

**CARRERA: Educación Inicial modalidad en Línea**

2026



# ÍNDICE

PORTADA.....	1
PRESENTACIÓN DE LA GUÍA DIDÁCTICA.....	3
INTRODUCCIÓN.....	4
JUSTIFICACIÓN.....	5
FUNDAMENTACIÓN.....	6
OBJETIVOS.....	7
OBJETIVO GENERAL.....	7
OBJETIVOS ESPECÍFICOS.....	7
MARCO TEÓRICO.....	8
DESARROLLO.....	9
ACTIVIDADES LÚDICAS.....	10
ACTIVIDAD 1.....	11
ACTIVIDAD 2.....	13
ACTIVIDAD 3.....	15
ACTIVIDAD 4.....	17
ACTIVIDAD 5.....	19
ACTIVIDAD 6.....	21
ACTIVIDAD 7.....	23
ACTIVIDAD 8.....	25
ACTIVIDAD 9.....	27
ACTIVIDAD 10.....	29
ACTIVIDAD 11.....	31
ACTIVIDAD 12.....	33
CONCLUSIONES.....	34
RECOMENDACIONES.....	35





# INTRODUCCIÓN

La educación por medio del juego, actualmente se lo reconoce no solo como una actividad recreativa, sino también como una estrategia educativa fundamental para el desarrollo integral de los niños, especialmente en referencia a sus habilidades sociales. El aprendizaje basado en el juego desarrolla destrezas y habilidades esenciales como la cooperación, la comunicación, la empatía y el seguimiento de reglas, que son esenciales para una convivencia armoniosa en los contextos escolares y sociales. El juego, cuando se utiliza intencionalmente en entornos educativos, impulsa experiencias interactivas significativas para los estudiantes, permitiéndoles asimilar habilidades sociales a través del juego estructurado (Mwinsa y Dagada, 2025).

En este sentido, el desarrollo de una propuesta didáctica basada en juegos para la educación del subnivel preparatoria responde a la necesidad de fortalecer estas competencias desde edades tempranas, adaptándose a los resultados contextuales que determinan la mejora de áreas específicas. Asimismo, el análisis de las estrategias lúdicas utilizadas por los docentes permite valorar su contribución actual al desarrollo social de los niños y orientar prácticas pedagógicas más efectivas. A partir de ello, es posible determinar qué habilidades sociales necesitan más atención y, como resultado, desarrollar actividades llamativas contextualizadas que promuevan no sólo la interacción positiva, sino también el cumplimiento de las normas y la convivencia escolar.

Por lo tanto, este estudio conjuga la teoría y práctica para brindar una propuesta educativa relevante que coloque el juego en el eje formativo del desarrollo socioemocional de los niños del subnivel preparatoria.

# JUSTIFICACIÓN

Es de suma importancia reconocer y fortalecer el desarrollo de las habilidades sociales de los niños en la etapa escolar de preparatoria, utilizando el juego como estrategia pedagógica, considerando que estas habilidades son esenciales para la convivencia, la comunicación efectiva y el aprendizaje significativo. Diversos estudios han demostrado que el juego no sólo promueve la participación activa de los niños, sino que también es un medio natural y eficaz para que desarrollen habilidades sociales como la cooperación, la resolución de conflictos y la expresión de ideas y sentimientos en un contexto educativo (López Jiménez et al., 2024).

Se muestra que la implementación de actividades recreativas mejora las relaciones interpersonales entre los niños y potencia su capacidad de interactuar positivamente con sus pares, lo cual es esencial para su crecimiento socioemocional y académico (Rimascca et al., 2025). Además, el análisis del juego como estrategias adoptadas por los docentes permite identificar prácticas que contribuyen significativamente al desarrollo social de los niños, creando pautas para el desarrollo de propuestas didácticas más efectivas y contextualizadas a las necesidades de cada grupo.





# FUNDAMENTACIÓN

Las intervenciones educativas actuales se basan en la necesidad de fortalecer las habilidades sociales de los niños utilizando el juego como estrategia pedagógica, dado que el desarrollo socioemocional es el eje central del aprendizaje integral en el nivel de preparatoria. En la educación temprana el juego promueve la interacción, la cooperación, la comunicación y el seguimiento de reglas, elementos esenciales para una convivencia armoniosa dentro y fuera del aula.

En este sentido, el diseño de la propuesta didáctica está basada y responde a los resultados obtenidos en la investigación aplicada en la Unidad Educativa Rafael Suárez Meneses, que indican dificultades en habilidades sociales como el trabajo en equipo, la expresión de emociones y el seguimiento de reglas.

Asimismo, el análisis de las estrategias educativas utilizadas por los docentes del subnivel de preparatoria, especialmente las basadas en el juego, permite identificar prácticas que inciden positivamente en el desarrollo social de los niños, así como aquellas que necesitan ser fortalecidas. A partir de este proceso se han identificado diversas habilidades sociales que es necesario mejorar paulatinamente para facilitar la transición y adaptación a los siguientes niveles educativos.

Finalmente, la intervención propone desarrollar actividades atractivas, relevantes y contextualizadas dirigidas a estimular el interés de los niños y fomentar la cooperación, la comunicación y el cumplimiento de normas. De esta manera, intentamos garantizar un entorno de aprendizaje significativo e inclusivo de acuerdo con las necesidades de los estudiantes.



Universidad  
Virtual



# OBJETIVOS

## General

Diseñar una guía de actividades didácticas basadas en el juego como estrategia para el desarrollo de las habilidades sociales en niños del subnivel de preparatoria en la Unidad Educativa Rafael Suárez Meneses.

## Específicos

- Analizar las estrategias lúdicas utilizadas por los docentes de preparatoria y su contribución al desarrollo de las habilidades sociales de los niños.
- Identificar las habilidades sociales que los niños necesitan fortalecer en el subnivel preparatoria.
- Diseñar actividades lúdicas basadas en el juego como estrategia pedagógica, dirigidas al fortalecimiento de habilidades sociales en niños de subnivel preparatoria.

# Marco Teórico



Vygotsky (1896 - 1934), quien dio al juego como herramienta y recurso sociocultural un papel alentador como motor del desarrollo mental del niño, promoviendo las funciones cognitivas superiores como la atención o la memoria voluntaria. En sus propias palabras, "El juego es una realidad cambiante y sobre todo impulsa la maduración intelectual del niño" (Psicología Soviética. 3). Centrarse y memorizar en el juego es deliberado, divertido y sin esfuerzo (Tripero, 2011).

Decimos que su teoría es constructivista porque a través del juego el niño construye su propio aprendizaje y su propia realidad social y cultural. Jugar con otros niños amplía su capacidad para comprender la realidad de su entorno social natural y aumenta continuamente lo que Vygotsky llama la "zona de desarrollo próximo". Es "la distancia entre el nivel de crecimiento mental real, la capacidad adquirida para resolver problemas de forma independiente sin la ayuda de otros, y el nivel de potencial, o la capacidad de resolver problemas bajo la guía de un adulto u otros niños más capaces" (Tripero, 2011).

La teoría de Lev Vygotsky percibe el juego, especialmente el juego de roles, como una actividad social básica que contribuye a la creación de la zona de desarrollo próximo (ZDP). Durante estos juegos, los niños actúan por encima de su nivel de progreso habitual, acuerdan, asumen e imitan roles sociales, como los de maestro o padres, y fortalecen su autorregulación. En este sentido, el juego favorece la evolución de la empatía, el lenguaje y la cooperación, habilidades esenciales para la interacción social.





# DESARROLLO

**El juego, entendido como una estrategia educativa con propósito, es ampliamente valorado como un medio eficaz para promover habilidades sociales, que son esenciales para el desarrollo integral del niño.**

**En el contexto educativo, el desarrollo de una propuesta didáctica basada en el juego, responde a las necesidades reales identificadas con ayuda del conocimiento contextual, permitiendo sistematizar actividades que no sólo entretienen, sino que mejoran las habilidades comunicativas y cooperativas de los estudiantes del subnivel de preparatoria. Este enfoque coordina los aspectos recreativos y educativos y fomenta un entorno donde la interacción social se vuelve más significativa y estructurada (Colliver y Veraksa, 2019).**





# ACTIVIDAD 1

## OBJETIVO:

Desarrollar el reconocimiento de los animales domésticos y salvajes a través de actividades recreativas basadas en el juego, fomentando la comunicación oral, la imitación de sonidos y el respeto a los animales, fortaleciendo las habilidades sociales de los niños del subnivel preparatoria.

## DESTREZA:

CN.1.3.3. Observar e identificar los animales domésticos y silvestres de la localidad, describir su utilidad y reconocer la importancia de respetarlos.

## INICIO:

El docente presenta e interpreta la canción "En la granja de mi tío" Dialogar sobre los sonidos de los animales que permitan articular con precisión los fonemas del lenguaje.

## DESARROLLO:

Mediante dispositivos digitales escuchar la imitación de sonidos de los animales de la granja. Imitar una ronda repitiendo distintos sonidos.

## CIERRE:

Reconoce e identifica los animales y sonidos que hace mi profesora mediante tarjetas. Describe oralmente, estructurando oraciones. Saber la importancia de respetarlos.

## MATERIAL

Parlante  
Imágenes  
Tarjetas de animales



# Lista de cotejo 1

**EVALUACIÓN:**

**TÉCNICA:** Observación

**INSTRUMENTO:** Lista de cotejo

INDICADOR	INICIADO (I)	EN PROCESO(EP)	ADQUIRIDO(A)
Reconoce e imita correctamente los sonidos onomatopéyicos de los animales de la granja al escuchar la canción.			
Describe oralmente imágenes de animales, utilizando palabras y oraciones sencillas relacionadas con los sonidos que producen.			
Participa activamente en las actividades lúdicas, como rondas, repetición de sonidos y conversación guiada sobre los animales.			
Identifica y relaciona el sonido con el animal correspondiente, mediante tarjetas o imágenes presentadas por la docente.			

# ACTIVIDAD 2

## OBJETIVO:

Identificar la organización del espacio y ambiente educativo a través de actividades recreativas y cognitivas, promoviendo la interacción, la cooperación y el reconocimiento de roles para fortalecer las habilidades sociales de los niños en el subnivel de preparatoria.

## DESTREZA:

CS.1.2.8. Identificar la organización del establecimiento educativo, las personas que lo componen, las diferentes dependencias y su funcionamiento.

## INICIO:

Leer pictográficamente "Choco busca una mamá"  
Contestar preguntas y respuestas sobre el cuento.  
Recorrer por los diferentes ambientes del aula.

## DESARROLLO:

Identificar los objetos que encuentro dentro de los ambientes.  
Diferenciar cada uno de los ambientes de acuerdo a los objetos observados.  
Pintar en una hoja de papel bom el ambiente que más me gustó.

## CIERRE:

Mediante una dramatización identificar el ambiente del hogar, reconocer diferentes espacios de mi casa.  
Jugar en diferentes ambientes con mis compañeros.

## MATERIAL

Parlante  
Imágenes  
Tarjetas de objetos  
Hoja de trabajo



## Lista de cotejo 2

**EVALUACIÓN:**

**TÉCNICA:** Observación

**INSTRUMENTO:** Lista de cotejo

INDICADOR	INICIADO (I)	EN PROCESO(EP)	ADQUIRIDO(A)
Identifica correctamente los objetos presentes en los diferentes ambientes, al recorrerlos y observarlos en el aula.			
Comunica verbalmente palabras nuevas relacionadas con los ambientes, al responder preguntas sobre el cuento y las experiencias vividas.			
Diferencia los ambientes según los objetos que los conforman, demostrando comprensión durante las actividades guiadas y el juego.			
Participa activamente en actividades de dramatización y juego simbólico, representando acciones propias de los ambientes del hogar o del aula.			

# ACTIVIDAD 3

## OBJETIVO:

Expresar ideas y sentimientos sobre la convivencia armoniosa con la ayuda de canciones, rimas y juegos de lenguaje, para promover la participación, la comunicación y la interacción social de los niños del subnivel de preparatoria.

## DESTREZA:

ECA.1.6.5. Comunicar a través del canto, la interpretación y la creación musical pensamientos, e ideas sobre la convivencia armónica.

## INICIO:

Observar videos de trabalenguas, rimas y adivinanzas.

Adivinar la adivinanza que nos lee la profesora por medio de gráficos.

## DESARROLLO:

Repetir trabalenguas y rimas sencillas.

Encerrar en un círculo el dibujo de acuerdo a la adivinanza, trabalenguas y rimas.

## CIERRE:

Jugar en el patio con mi profesora a las adivinanzas formando la interpretación en un círculo con mis compañeros.

Completar la rima con pictogramas.

## MATERIAL

Parlante  
Imágenes  
Videos  
Tarjetas  
Hoja de trabajo



## Lista de cotejo 3

**EVALUACIÓN:**

**TÉCNICA:** Observación

**INSTRUMENTO:** Lista de cotejo

INDICADOR	INICIADO (I)	EN PROCESO(EP)	ADQUIRIDO(A)
Reproduce trabalenguas, rimas o canciones cortas, siguiendo el modelo presentado por la docente.			
Pronuncia con mayor claridad palabras y sonidos, al repetir adivinanzas y trabalenguas sencillos.			
Relaciona imágenes o pictogramas con adivinanzas y rimas, identificando correctamente la respuesta.			
Participa activamente en actividades lúdicas grupales, demostrando interés e imaginación durante los juegos en el patio y en el aula.			

# ACTIVIDAD 4

## OBJETIVO:

Reconocer colores primarios, secundarios, blanco y negro en objetos del entorno a través de actividades lúdicas, fomentando la interacción, cooperación y participación activa para fortalecer las habilidades sociales de los niños del subnivel de preparatoria.

## DESTREZA:

M.1.4.1. Reconocer los colores primarios: rojo, amarillo y azul; los colores blanco y negro y los colores secundarios, en objetos del entorno.

## INICIO:

Jugar al Gato y el ratón.  
Dialogar acerca del juego con apoyo de láminas.

## DESARROLLO:

Realizar una visita al mercado.  
Observar detenidamente los productos del mercado.  
Comprar frutas diferentes para realizar una ensalada.  
Jugar en una ronda nombrando cada una de ellas.

## CIERRE:

Escoger mi fruta favorita.  
Salto en cada cuadro de acuerdo al color de la fruta escogida.  
Realizar la ensalada de frutas.

## MATERIAL

Parlante  
Imágenes  
Tarjetas  
Frutas  
Recipiente



## Lista de cotejo 4

**EVALUACIÓN:**

**TÉCNICA:** Observación

**INSTRUMENTO:** Lista de cotejo

INDICADOR	INICIADO (I)	EN PROCESO(EP)	ADQUIRIDO(A)
Expresa oraciones cortas y completas, manteniendo el orden correcto de las palabras al hablar sobre las frutas.			
Nombra e identifica diferentes frutas, observadas en el mercado o durante las actividades en el aula.			
Comunica beneficios sencillos de las frutas, utilizando apoyo visual y verbal durante el diálogo guiado.			
Participa activamente en actividades lúdicas y grupales, como rondas, juegos y la elaboración de la ensalada de frutas.			

# ACTIVIDAD 5

## OBJETIVO:

Identificar y describir las partes principales del cuerpo humano a través de actividades lúdicas que fomenten la participación, la interacción y el respeto por uno mismo y los demás para fortalecer las habilidades sociales en niños del subnivel preparatoria.

## DESTREZA:

CN.1.1.1. Explorar y describir las partes principales de su cuerpo y su funcionamiento, en forma global y parcial, y diferenciarlas con respecto a aquellas de las personas que le rodean.

## INICIO:

Cantar "Cabeza, hombros, rodillas, pies"  
Identificar las partes de mi cuerpo frente al espejo.

## DESARROLLO:

Pegar con plastilina en las partes del cuerpo humano que mi profesora indica.  
Jugar bañando a los muñecos y reconozco las partes del cuerpo.

## CIERRE:

Explorar e identificar las partes del cuerpo humano.  
Colorear el contorno del cuerpo humano.

## MATERIAL

Parlante  
Imágenes  
Tarjetas  
Plastilina  
Muñecos  
Hoja de trabajo  
Espejos



## Lista de cotejo 5

**EVALUACIÓN:**

**TÉCNICA:** Observación

**INSTRUMENTO:** Lista de cotejo

INDICADOR	INICIADO (I)	EN PROCESO(EP)	ADQUIRIDO(A)
Sigue instrucciones sencillas de tres o más acciones, durante canciones, juegos y actividades guiadas.			
Identifica y nombra las principales partes del cuerpo, al observarse frente al espejo y en actividades lúdicas.			
Ubica correctamente las partes del cuerpo indicadas, al trabajar con plastilina o al jugar con muñecos.			
Colorea el contorno de la silueta del cuerpo humano, respetando las indicaciones dadas por la docente.			

# ACTIVIDAD 6

## OBJETIVO:

Diferenciar imágenes y texto escrito en materiales ambientales a través de actividades recreativas, promoviendo la comunicación, interacción y cooperación para fortalecer las habilidades sociales de los niños del subnivel preparatoria.

## Destreza:

LL.1.5.8. Diferenciar entre imagen y texto escrito en diversos materiales impresos del entorno.

## INICIO:

Interpretar la canción “Manteca de iguana.”  
Observar imágenes de la canción.

## DESARROLLO:

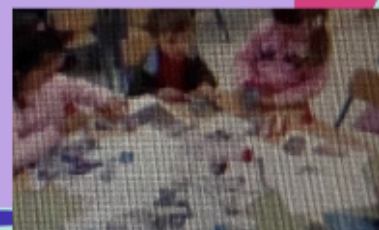
Recortar propagandas de revistas y etiquetas de productos.  
Identificar a que corresponde cada propaganda y etiqueta que recorto.

## CIERRE:

Diferenciar e identificar la imagen y texto de las etiquetas.  
Jugar en el supermercado comprando alimentos.  
Realizar un collage con los recortes.

## MATERIAL

Parlante  
Imágenes  
Tarjetas  
Revistas  
Etiquetas  
Tijeras  
Papelote



# Lista de cotejo 6

**EVALUACIÓN:**

**TÉCNICA:** Observación

**INSTRUMENTO:** Lista de cotejo

INDICADOR	INICIADO (I)	EN PROCESO(EP)	ADQUIRIDO(A)
Reconoce etiquetas, rótulos y propagandas de su entorno inmediato, observándolos en imágenes, revistas o durante el juego del supermercado.			
Relaciona la imagen con el rótulo o propaganda correspondiente, identificando a qué producto pertenece.			
"Lee" palabras o símbolos sencillos presentes en etiquetas y rótulos, apoyándose en imágenes y referentes visuales.			
Participa activamente en actividades lúdicas, como el recorte, collage y juego simbólico del supermercado, demostrando interés y comprensión.			

# ACTIVIDAD 7

## OBJETIVO:

Participar en actividades físico-expresivas a través del juego, promoviendo la interacción, el respeto a las diferencias y el cuidado mutuo para fortalecer las habilidades sociales de los niños del subnivel preparatoria.

## DESTREZA:

EF.1.7.8. Participar en prácticas expresivo-corporales en grupo, valorando el cuidado mutuo y el respeto por las diferencias individuales, sin recurrir a roles de género estereotipados.

## INICIO:

Escuchar el cuento “ El baúl del tesoro”  
 ¿Por qué escogió el tesoro el pirata?  
 ¿Qué deben hacer los que quieran buscar el tesoro?

## DESARROLLO:

Caminar siguiendo las instrucciones: tocando los hombros, luego con las manos sobre la cintura y marchando, con manos en la cintura y saltando, etc.

## CIERRE:

Ejecutar 3 acciones con el cuerpo, dadas por la docente como: alzar los brazos, sacar la lengua, mover los pies, alzar los hombros, sacudir los brazos, inflar las mejillas, etc.

## MATERIAL

Parlante  
 Imágenes  
 Tarjetas



# Lista de cotejo 7

**EVALUACIÓN:**

**TÉCNICA:** Observación

**INSTRUMENTO:** Lista de cotejo

INDICADOR	INICIADO (I)	EN PROCESO(EP)	ADQUIRIDO(A)
Sigue instrucciones sencillas que incluyen tres o más acciones corporales dadas por la docente.			
Ejecuta movimientos corporales en el orden indicado durante juegos y dinámicas.			
Participa activamente en la búsqueda del tesoro, respetando consignas.			
Responde a preguntas sencillas sobre el cuento escuchado, demostrando comprensión.			

# ACTIVIDAD 8

## OBJETIVO:

Reconocimiento de la historia personal y familiar a través de actividades recreativas, fomentando la expresión oral, la interacción y el respeto a la diversidad familiar para fortalecer las habilidades sociales en niños del subnivel preparatoria.

## DESTREZA:

CS.1.1.3 Reconocer su historia personal y familiar desde su nacimiento.

## INICIO:

Conversar sobre lo que significa las palabras.  
Describir imágenes, invitar a observar una presentación con imágenes digitales.

## DESARROLLO:

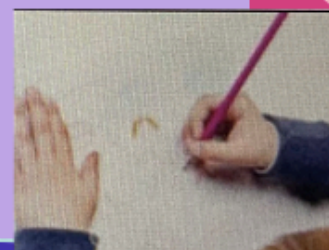
Observar el video "El libro de la familia"  
Contestar ¿Qué observamos?  
¿Cómo se presentaron?

## CIERRE:

Realizar un pequeño concurso para describir diferentes imágenes de la presentación.  
Dibujar una imagen de un miembro de mi familia y la describo.

## MATERIAL

Parlante  
Imágenes  
Tarjetas  
Videos  
Papelote



# Lista de cotejo 8

**EVALUACIÓN:**

**TÉCNICA:** Observación

**INSTRUMENTO:** Lista de cotejo

INDICADOR	INICIADO (I)	EN PROCESO(EP)	ADQUIRIDO(A)
Describe imágenes observadas utilizando oraciones más elaboradas.			
Identifica personajes, objetos o acciones presentes en imágenes digitales.			
Expresa ideas de forma oral con coherencia y claridad al observar videos o láminas.			
Relaciona dibujos propios con descripciones orales sencillas.			

# ACTIVIDAD 9

## OBJETIVO:

Distinguir entre seres vivos y sustancias inertes del ambiente a través de actividades recreativas, fomentando la observación, interacción y cooperación para fortalecer las habilidades sociales en niños del subnivel de preparatoria.

## DESTREZA:

**CN.1.3.1.** Observar y diferenciar entre los seres vivos y la materia inerte natural y la creada por las personas del entorno.

## INICIO:

Observar el video de la Gallina Turuleca.  
Observar imágenes de la Gallina Turuleca y su hábitat.

## DESARROLLO:

En una lámina decoro el hábitat de la gallina con papel arrugado.  
Jugar con plastilina de color blanco dando forma de huevos.  
Colocar en un cajón los huevos como indica la canción.

## CIERRE:

Decorar la cajita de los huevos.  
Diferencia objetos inertes (rocas, agua, silla, etc.) de seres vivos (plantas, animales y ser humano) de su entorno, en función de las características, necesidades y hábitat.

## MATERIAL

Parlante  
Imágenes  
Tarjetas  
Videos  
Lámina  
Papel crepe  
Plastilina  
Caja



## Lista de cotejo 9

**EVALUACIÓN:**

**TÉCNICA:** Observación

**INSTRUMENTO:** Lista de cotejo

INDICADOR	INICIADO (I)	EN PROCESO(EP)	ADQUIRIDO(A)
Asocia correctamente la imagen de la portada con el título del cuento observado.			
Reconoce personajes del cuento a partir de imágenes.			
Participa en actividades plásticas decorando imágenes relacionadas con el cuento.			
Sigue instrucciones para manipular materiales como papel y plastilina.			

# ACTIVIDAD 10

## OBJETIVO:

Participación en actividades físico-expresivas a través del juego, promoviendo la interacción, la cooperación y el respeto por uno mismo y los demás, para fortalecer las habilidades sociales de los niños del subnivel preparatoria.

## DESTREZA:

EF.1.7.8. Participar en prácticas expresivo-corporales en grupo, valorando el cuidado mutuo y el respeto por las diferencias individuales, sin recurrir a roles de género estereotipados.

## INICIO:

Observar y bailar la canción "Cinco sentidos"  
Soplar todos los instrumentos musicales.  
Sostener el aire al máximo tiempo.

## DESARROLLO:

Jugar frente a un espejo estirando los labios hacia adelante para hacer muecas.  
Hacer burbujas con sorbete en una tina con agua.

## CIERRE:

Probar alimentos dulces y salados mediante movimientos de la lengua.  
Establece acuerdos colectivos que favorezcan la participación y el cuidado de sí mismo, sus pares y el ambiente de aprendizaje, en diferentes prácticas corporales expresivo-comunicativas.

## MATERIAL

Parlante  
Imágenes  
Videos  
Espejos  
Sorbetes  
Recipiente  
Jabón  
Alimentos



# Lista de cotejo 10

**EVALUACIÓN:**

**TÉCNICA:** Observación

**INSTRUMENTO:** Lista de cotejo

INDICADOR	INICIADO (I)	EN PROCESO(EP)	ADQUIRIDO(A)
Realiza movimientos articulatorios complejos con labios, lengua y mandíbula.			
Imita movimientos faciales frente al espejo siguiendo el modelo de la docente.			
Sopla de manera controlada utilizando sorbetes e instrumentos musicales.			
Participa con interés en actividades de respiración y articulación oral.			

# ACTIVIDAD 11

## OBJETIVO:

Reconocer los colores de primaria, secundaria, blanco y negro a través de actividades divertidas relacionadas con los semáforos, fomentando la interacción, el seguimiento de reglas y la participación para fortalecer las habilidades sociales en niños del subnivel de preparatoria

## DESTREZA:

M.1.4.1. Reconocer los colores primarios: rojo, amarillo y azul; los colores blanco y negro y los colores secundarios, en objetos del entorno.

## INICIO:

Dibujar y decorar un semáforo. Aprender a respetar los cambios de luces del semáforo y conozco para qué sirve cada uno.

## DESARROLLO:

Jugar a las estatuas con el semáforo y así identificar para qué sirve cada color.

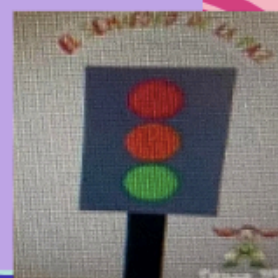
Me disfrazo de un medio de transporte en el patio, juego y respeto las señales de tránsito.

## CIERRE:

Rasgar y pegar papel brillante en el semáforo según el color que corresponde.

## MATERIAL

Parlante  
Imágenes  
Hoja de trabajo  
Papel brillante  
Disfraces



# Lista de cotejo 11

**EVALUACIÓN:**

**TÉCNICA:** Observación

**INSTRUMENTO:** Lista de cotejo

INDICADOR	INICIADO (I)	EN PROCESO(EP)	ADQUIRIDO(A)
Pronuncia correctamente la mayoría de palabras durante juegos y diálogos.			
Identifica el significado de los colores del semáforo y su uso.			
Respeto las señales de tránsito durante juegos simbólicos en el patio.			

# ACTIVIDAD 12

## OBJETIVO:

Describir y practicar los valores de respeto a uno mismo y a los demás a través de actividades de recreación y dramatización, promoviendo la interacción, el diálogo y la convivencia armoniosa para fortalecer las habilidades sociales de los niños del subnivel preparatoria.

## DESTREZA:

CAI.1.2.1. Describir los valores y creencias familiares implican el respeto por sí mismos y por las demás personas, en conversaciones guiadas y actividades lúdicas.

## INICIO:

Presentar el video del cuento "Los tres cerditos"

Pedir que observen atentamente las acciones de cada personaje.

¿Cuál de los cerditos respetó las normas?

¿Qué pasó con el que no escuchó a sus hermanos?

Invitar a que los niños imiten los movimientos de los personajes.

## DESARROLLO:

Formar grupos de 5 niños para asignar personajes del cuento.

Proporcionar materiales (bloques, cajas, telas) para que representen la construcción de casas mientras conversan sobre qué significa "respetar las ideas de los demás".

Guiar un diálogo con imágenes de la familia de cada niño: mamá, papá, hermanos, abuelos, preguntando:

¿Cómo demostramos respeto en casa? ¿Qué valor te enseña tu familia?

## CIERRE:

Presentar tarjetas con imágenes de acciones correctas e incorrectas (saludar, empujar, compartir, gritar).

Pedir que clasifiquen las que muestran respeto o falta de respeto.

Conversar: "¿Qué aprendimos de los personajes?"

Finalizar con el juego de roles: cada grupo muestra una acción de respeto hacia los demás.

## MATERIAL

Parlante

Imágenes

Videos

Tarjetas

Micrófono



## Lista de cotejo 12

**EVALUACIÓN: “Los personajes del cuento que enseñan a respetar”**

**TÉCNICA: Observación**

**INSTRUMENTO: Lista de cotejo**

INDICADOR	INICIADO (I)	EN PROCESO(EP)	ADQUIRIDO(A)
Identifica a los personajes del cuento y describe verbalmente acciones relacionadas con el respeto, respondiendo a preguntas inferenciales durante la observación del video.			
Participa activamente en la representación del cuento, imitando movimientos de los personajes (construir, correr, soplar) demostrando coordinación corporal y disposición para el trabajo grupal.			
Expresa valores familiares vinculados al respeto, mencionando acciones concretas que practica en su hogar durante las conversaciones guiadas.			
Clasifica correctamente imágenes de acciones de respeto y falta de respeto, justificando de forma sencilla su elección durante la actividad de cierre y el juego de roles.			

# CONCLUSIONES

El análisis de las estrategias lúdicas de los docentes de preparatoria muestra que el juego es una herramienta pedagógica efectiva para el desarrollo de habilidades sociales, siempre y cuando estas actividades sean planificadas de manera consciente y con objetivos claros.



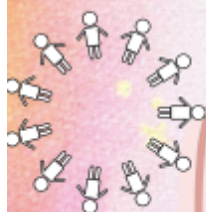
A partir del análisis de los hallazgos recabados, se concluyó que los niños en la etapa de preparatoria tienen una mayor necesidad de fortalecer habilidades sociales como la comunicación persuasiva, la cooperación, el cumplimiento de normas y la resolución pacífica de conflictos, que son la base para una convivencia armoniosa en la escuela y un suficiente desarrollo socioemocional.

La planificación y el uso de actividades lúdicas apropiadas y contextualizadas promueven significativamente la cooperación, la comunicación y el cumplimiento de las reglas en los niños del subnivel preparatoria, demostrando que el juego es relevante no solo en un nivel educativo temprano, sino también en etapas posteriores del desarrollo.



# RECOMENDACIONES

Es importante que las instituciones educativas promuevan la capacitación docente permanente sobre el uso del juego como estrategia pedagógica para ayudar a su uso y lograr que las actividades de didácticas contribuyan efectivamente al desarrollo integral de los estudiantes.



Se recomienda a los docentes de preparatoria incluir sistemáticamente en su planificación educativa estrategias de recreación, que tengan como objetivo fortalecer las habilidades sociales, las cuales se fijan como prioridades, teniendo en cuenta las especificidades y necesidades del contexto educativo.



Se insita a implementar y evaluar periódicamente actividades recreativas contextualizadas que promuevan la cooperación, la comunicación y el cumplimiento de reglas, así como realizar mayores investigaciones que profundicen el impacto de estas estrategias lúdicas en el desarrollo de habilidades sociales en el subnivel preparatoria.



## CONCLUSIONES

En conclusión el estudio permitió establecer que los docentes de subnivel preparatoria utilizan como estrategia pedagógica diferentes tipos de juegos, entre los que predominan los controlados, los simbólicos, los cooperativos y los de rol. Mediante una correcta planificación se puede ejecutar de manera correcta actividades lúdicas y estructuradas de acuerdo a las diferentes necesidades de cada uno de los niños cumpliendo con lo establecido dentro de la inclusión educativa. Estos juegos pedagógicos ayudan a fortalecer la integración de los estudiantes mediante diálogos interactivos de manera espontánea, generando así espacios dinámicos y enriquecedores dentro del aula de clase. También es importante resaltar que los niños van ganando independencia gradualmente, gracias a la convivencia que se logra como grupo dentro del contexto escolar.

En relación con las habilidades sociales, se pudo evidenciar que una gran parte de los niños tienen un desarrollo progresivo, quienes han mejorado su capacidad de comunicación, la colaboración y el manejo de las emociones. Aunque alguna parte de los niños se desenvuelven de mejor manera mostrando empatía, colaboración y el respeto por las normas, otros aun presentan limitaciones al momento de expresar lo que sienten, lo que evidencia la importancia de la guía constante del docente durante este proceso. La implementación de ambientes de juegos organizados, son estrategias claves para que el infante afiance sus habilidades sociales mediante experiencias escolares.

En respuesta a las dificultades encontradas, se elaboró una propuesta didáctica basada en juegos, incorporando actividades lúdicas y dinámicas para fomentar las habilidades sociales de los estudiantes. Dentro de la planificación se incluyen experiencias de trabajo en equipo, la expresión de sentimientos, ajustadas a las características de cada grupo. El plan incorpora etapas de iniciación, desarrollo y conclusión, asegurando la coherencia y permitiendo la evaluación formativa, además de fomentar el compromiso activo, la adhesión a las normas y la solución pacífica de los conflictos. De esta manera, el plan no sólo atiende las necesidades identificadas, sino que también ofrece a los maestros una herramienta práctica.

## RECOMENDACIONES

Se sugiere que los docentes planifiquen estrategias lúdicas distintas, implementando actividades recreativas, orientadas al desarrollo integral de los niños, considerando los objetivos pedagógicos que fortalecen estas dimensiones. Es necesario fortalecer las competencias docentes respecto a la innovación de estrategias lúdicas, esto permitirá enriquecer el aprendizaje y consolidar su uso, junto con la interacción de los niños. Además, se plantea crear espacios colaborativos que generen intercambio de estrategias y experiencias.

Se recomienda dar seguimiento continuo al desarrollo de las habilidades sociales, mediante evaluaciones periódicas que faciliten identificar el avance de los niños, considerando su capacidad de relacionarse con los demás, y el equilibrio emocional. A partir de los datos obtenidos se evidencio que es necesario fortalecer actividades enfocadas en el desarrollo de habilidades que impulsen la resolución de conflictos y expresión de emociones en un entorno inclusivo, respetuoso y seguro.

Finalmente, se considera oportuno introducir la propuesta de manera gradual, realizando las adaptaciones necesarias de acuerdo con las características de cada niño. Además, deberá incluir actividades que ayuden al fortalecimiento de la comunicación, el trabajo en equipo y la convivencia pacífica, estableciendo criterios para valorar su efectividad. Con el propósito de optimizar resultados se sugiere que los docentes tengan una preparación continua y mantengan el proceso constante de evaluación y retroalimentación, para el beneficio del educando y educador.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

### Bibliografía

- Acosta , S., Espín , M., Rosero, E., & Estupiñán, M. (2023). El juego en el desarrollo integral infantil, una revisión sistemática. *Revista de Ciencias de la Administración y Economía*, 14(27), [<https://doi.org/10.17163/ret.n27.2024.01>].
- Adamo, P., & Lozada, M. (2024). Las intervenciones enactivas lúdicas pueden mejorar la autonomía, la empatía y la integración social en los niños. *Revista Aprendizaje e instrucción*, 93, [<https://doi.org/10.1016/j.learninstruc.2024.101960>].
- Aguilar, S. (2024). Concepto de aprendizaje basado en el juego y desarrollo de la enseñanza entre maestros de jardín de infantes. *Revista Europea de Estudios de Educación*, 11(6), [10.46827/ejes.v11i6.5333].
- Aguirre, R. (2025). *Actividades lúdicas para el desarrollo socioemocional en niños*. Repositorio Universidad Central del Ecuador: <https://www.dspace.uce.edu.ec/handle/25000/38445>
- Alotaibi, M. (2024). Aprendizaje basado en juegos en la educación infantil: una revisión sistemática y un meta análisis. *Front. Psychol.*, 15, [<https://doi.org/10.3389/fpsyg.2024.1307881> ].
- Aramida , K., Jacob , U., & Pillay, J. (2023). Conceptualización y contextualización de la investigación con métodos mixtos: una revisión. *Investigación en Ciencias Sociales y Tecnología*, 8(4), [<https://doi.org/10.46303/ressat.2023.31>].
- Arias, G. J. (Diciembre de 2020). *Técnicas e Instrumentos de Investigación científica*. <https://gc.scalahed.com/recursos/files/r161r/w26118w/Tecnicas%20e%20instrumentos.pdf>
- Arroba , G., Mantilla , J., & Rodríguez, M. (2024). La importancia del juego libre en el desarrollo emocional y social de los niños en la educación inicial. *Revista Ciencia Innovadora*, 2(1), [<https://doi.org/10.64422/rci.v2n1.2024.21>].
- Báez, B., Bermúdez, G., & Durán, E. (2025). El Juego como Estrategia Pedagógica en la Educación Inicial en la Institución Educativa Prisca Linder. *Arandu UTIC*, 12(3), [<https://doi.org/10.69639/arandu.v12i3.1334>].

- Ballesteros , T., Apic , J., Sánchez , I., & Mantilla, J. (2023). El juego mímico en el desarrollo de habilidades sociales en la primera infancia. *Revista de Ciencias de la Administración y Economía*, 5(3), [<https://doi.org/10.17163/ret.n27.2024.01>].
- Beatson, R., Molloy, C., Fehlberg, Z., Perini , N., Harrop, C., & Goldfeld , S. (2022). Participación en la educación infantil temprana: un estudio de métodos mixtos sobre las barreras y los facilitadores percibidos por padres y proveedores. *J Child Fam Stud*, 31, [[doi.org/10.1007/s10826-022-02274-5](https://doi.org/10.1007/s10826-022-02274-5) ].
- Belisario , E., & Hincapié, S. (2024). El juego educativo: desbloqueando el potencial del aprendizaje lúdico. *Revista Digital de Investigación y Postgrado*, 5(10), [<https://doi.org/10.59654/kbc2pg21>].
- Bonilla, Y. (2024). *Los juegos cooperativos como estrategia psicopedagógica para fortalecer el desarrollo social de niños de primer año en la escuela de educación básica Abraham Lincoln*. Repositorio Upse: <https://repositorio.upse.edu.ec/handle/46000/11966>
- Bredikyte , M., & Brandisauskiene, A. (2023). El juego de simulación como espacio para el desarrollo de la autorregulación: perspectiva histórico-cultural. *Front. Psychol*, 14, [[10.3389/fpsyg.2023.1186512](https://doi.org/10.3389/fpsyg.2023.1186512)].
- Cáceres, L., Malavé, I., Méndez, H., & Pendolema, D. (2023). Inicio / Archivos / Vol. 4 Núm. 5 (2023): LATAM IX / Artículos Recursos didácticos manipulativos para desarrollar destrezas procedimentales en el ámbito lógico-matemático en el nivel de Educación Inicial. *LATAM Revista Latinoamericana De Ciencias Sociales Y Humanidades*, 4(5), [<https://doi.org/10.56712/latam.v4i5.1333>].
- Calderón, M., Mera, M., González, M., Vines, V., Estupiñán, T., & Macías, M. (2024). Juegos recreativos en el desarrollo de las habilidades sociales en los estudiantes de Educación Inicial. *LATAM Revista Latinoamericana De Ciencias Sociales Y Humanidades*, 5(6), [<https://doi.org/10.56712/latam.v5i6.3290>].
- Cedeño Garcia, M. J., De la Peña Consuegra, G., & Macías Navarrete, A. L. (2024). El juego cooperativo como medio didáctico para estimular el desarrollo socio afectivo en niños de Preparatoria. *Social Fronteriza*, 1(1), 26. <https://doi.org/10.59814>
- Cevallos, L., & Erazo, J. (2023). *Revista Pucese*. El Juego como Estrategia Didáctica para Favorecer el Desarrollo Cognitivo en el Ámbito de Relaciones Matemáticas de los Niños de 4 a 5 Años: <http://revistas.pucese.edu.ec/hallazgos21>
- Colliver, Y., & Veraksa, N. (2019). El objetivo del juego: Una herramienta pedagógica para apoyar el aprendizaje de los niños pequeños a través del juego. *Elsevier*, 21, [<https://doi.org/10.1016/j.lcsi.2019.03.001>].

- Constitución de la República del Ecuador. (2008). *Educación gob.ec*. Currículo Priorizado: [https://www.ecuadorencifras.gob.ec/LOTAIP/2017/DIJU/octubre/LA2\\_OCT\\_DIJU\\_Constitucion.pdf](https://www.ecuadorencifras.gob.ec/LOTAIP/2017/DIJU/octubre/LA2_OCT_DIJU_Constitucion.pdf)
- Contreras, M., González, A., & Chamorro, L. (2025). Tiempo de Juego/Tiempo Social: un Programa para Enseñar Habilidades Sociales a Preescolares con Autismo. *Anuario de Psicología Educativa Aplicada*, 2(1), [https://doi.org/10.5093/apea2025a2].
- Córdova, J., Giron, J., Bastidas, M., Imba, A., & Conejo, F. (2025). El rol del juego estructurado en el fortalecimiento de la autorregulación emocional en niños de educación inicial. *Revista Científica Zambos*, 4(3), [https://doi.org/10.69484/rcz/v4/n3/136].
- Coronel, P., Boconzaca, M., Ortega, Z., & Molina, M. (2024). Estrategias de Juego Dirigido para el Desarrollo Cognitivo y Socioemocional en la Educación Inicial. *Revista Científica Multidisciplinar SAGA*, 1(4), [https://doi.org/10.63415/saga.v1i4.10].
- Davoodi, T., Soley, G., Harris, P., & Blake, P. (2020). Esencialización de categorías sociales a lo largo del desarrollo en dos culturas. *Revista Desarrollo infantil*, 91(1), [https://doi.org/10.1111/cdev.13209].
- Dean, S., & Wenner, J. (2025). Patrones y representación en el aprendizaje basado en el juego. *Front. Educ.*, 10, [https://doi.org/10.3389/educ.2025.1557001].
- Delgado, C. (6 de agosto de 2021). *El juego colaborativo mejora las habilidades sociales de los estudiantes de 5 años del nivel inicial en la institución educativa N 203 Jesús El Carpintero distrito de Zarumilla, 2021*. Repositorio Uladech Católica: <https://hdl.handle.net/20.500.13032/22952>
- Esparza, E., Suárez, S., Páez, V., & Suárez, R. (2025). El juego como herramienta pedagógica para el desarrollo social de los infantes. *Arandu UTIC*, 12(3), [https://doi.org/10.69639/arandu.v12i3.1584].
- Flores, I., Verduga, H., Gallo, K., Gallo, G., & Gallo, J. (2024). El juego cooperativo en el desarrollo de habilidades sociales: Una revisión bibliográfica. *MENTOR Revista De investigación Educativa Y Deportiva*, 3(7), [https://doi.org/10.56200/mried.v3i7.6723].
- Gallegos, A., Vargas, E., Paláez, O., Arroyave, L., & Rodríguez, L. (2020). El juego como estrategia pedagógica para la enseñanza de las matemáticas: retos maestros de primera infancia. *Dialnet Infancias Imágenes*, 19(2), [10.14483/16579089.14133].
- Gaona, J., Becerra, E., Ordoñez, E., & Cabezas, S. (2024). El juego como estrategia didáctica para el logro de aprendizajes significativos en ciencias naturales en tercer año de

- educación básica. *Revista Científica Multidisciplinaria*, 2(3), [https://doi.org/10.53877/803eey98].
- García, P. (2021). Caracterización de las prácticas y estrategias de resolución de conflictos en relación a la convivencia escolar y clima en el aula. *Educación las Américas*, 11(1), 44-56. <https://doi.org/0000-0002-5294-5597>
- González, E. M., García, H. D., & Erazo, Á. C. (26 de Abril de 2020). Creatividad y técnicas grafoplástica innovadoras. *Dialnet*. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.35381/r.k.v5i1.797>
- Guevara, C., Rugerio, J., Hermosillo, Á., & Corona, L. (2020). Aprendizaje socioemocional en preescolar: fundamentos, revisión de investigaciones y propuestas. *Revista Electrónica de Investigación Educativa*, 22(26), [https://doi.org/10.24320/redie.2020.22.e26.2897].
- Hayman, J., Chila, J., & Castro, J. (2023). Juegos recreativos para el desarrollo de la coordinación motriz en estudiantes de educación física. *Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades*, [https://doi.org/10.56712/latam.v4i1.537].
- Herrera, M., & Gonzales, V. (2023). El Juego Simbólico en el Desarrollo de Competencias en la Primera Infancia. *Revista Tecnológica-Educativa Docentes 2.0*, 16(2), [https://doi.org/10.37843/rted.v16i2.372].
- Herut, A. (2025). Los efectos de los grupos de juego comunitarios en la preparación escolar de niños en edad preescolar en la zona de Gedeo, en el sur de Etiopía. *Centro de Estudios e Investigación en Educación*, [https://doi.org/10.1177/21582440251384746].
- Ilbay, E. (2025). Estrategias lúdicas guiadas para fortalecer el desarrollo verbal infantil en docentes de educación inicial. *Ethos Scientific Journal*, 3(1), [https://doi.org/10.63380/esj.v3n1.2025.94].
- James, M., Bedard, C., Bremer, E., & Cairney, J. (2020). Aceptabilidad y viabilidad de una intervención preescolar dirigida al desarrollo motor, social y emocional. *Frontiers*, [10.3389/fped.2020.00319].
- Kankaraš, M., Feron, E., & Renbarger, R. (2019). Evaluación de las habilidades sociales y emocionales de los estudiantes mediante la triangulación de métodos de evaluación. *OECD Publishing*(208), [https://doi.org/10.1787/717ad7f2-en].
- Kaushik, V., & Walsh, C. (2019). El pragmatismo como paradigma de investigación y sus implicaciones para la investigación en trabajo social. *Ciencias Sociales*, 8(9), [doi.org/10.3390/socsci8090255].

- Khalil , N., Aljanazrah , A., Hamed, G., & Murtagh, E. (2022). Explorando las perspectivas de los formadores de docentes sobre el aprendizaje basado en el juego: un enfoque de métodos mixtos. *Ciencias Educativas*, *12*(2), [https://doi.org/10.3390/educsci12020095].
- Ley Orgánica de Educación Intercultural. (2024). *Currículo Priorizado*. Ley Orgánica de Educación Intercultural -LOEI (Codificación 2024): https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2025/07/Curriculo-priorizado-inicial.pdf
- Lin, X., Wu, Y., Wu , J., & Qin , L. (2024). Mejora de la cooperación en niños rurales chinos de 5 a 6 años mediante el juego cooperativo constructivo basado en el juego Anji: un estudio cuasiexperimental. *Behav Sci (Basel)*, *14*(7), [10.3390/bs14070533].
- López, L., Fuentes , C., & Diaz , J. (2024). El juego como Estrategia Lúdico Pedagógica para Fortalecer las Habilidades Sociales en Niños. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, *8*(3), [https://doi.org/10.37811/cl\_rcm.v8i3.11493].
- López, M., & Grindal, T. (2020). Cuidado y educación temprana entre familias latinas: acceso, utilización y resultados. *Revista trimestral de investigación sobre la primera infancia*, *52*, [https://doi.org/10.1016/j.ecresq.2019.12.003].
- Maldonado, G., Romero , V., Campaña, R., Armas, M., Cheza , A., Iza , A., & Pinela , M. (2024). El Impacto de las Estrategias de Juego en el Desarrollo del Lenguaje en la Educación Inicial: Un Enfoque Centrado en la Comunicación Temprana. *Revista Científica Multidisciplinar*, *8*(4), [https://doi.org/10.37811/cl\_rcm.v8i4.13039].
- Marici, M., Runcan , R., Cheia , G., & David , G. (2024). El impacto de los estilos de comunicación coercitivos y asertivos en la percepción de los niños sobre las tareas domésticas: una investigación experimental. *Psicólogo frontal*, *15*(12), [10.3389/fpsyg.2024.1266417].
- Martínez, D. (2020). LA MEDIACIÓN COMO ESTRATEGIA DE RESOLUCIÓN DE CONFLICTOS PACÍFICA EN EL ÁMBITO ESCOLAR. *Educare*, *24*(1), 222-244[doi.org/10.46498/reduipb.v24i1.1276]. https://doi.org/0000-0002-2887-2279
- Mejía, M. E. (2021). *Aliat*.  
http://online.aliat.edu.mx/adistancia/InvCuantitativa/LecturasU6/tecnicas.pdf
- Mera , K., & Salvatierra, S. (agosto de 2025). *Repositorio Universidad Guayaquil*. El juego simbólico en el desarrollo de competencias sociales en niños de 4 a 5 años: https://repositorio.ug.edu.ec/handle/redug/84576

- Mera, A., & Delgado, J. (2022). Estrategia lúdica para el desarrollo de habilidades sociales en los niños del subnivel inicial 2. *MQRInvestigar*, 6(3), [ <https://doi.org/10.56048/MQR20225.6.3.2022.76-101>].
- Merino, R. (2023). *Repositorio Universidad César Vallejo*. El juego libre para mejorar las habilidades sociales en niños de 4 años de una institución educativa de Piura 2023: <https://hdl.handle.net/20.500.12692/122257>
- Moya, B. (2024). El juego como estrategia lúdica en el proceso enseñanza-aprendizaje. *Revista Neuronum*, 10(2), <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=9690714>. file:///Users/macbookair/Downloads/Dialnet-ElJuegoComoEstrategiaLudicaEnElProcesoEnsenanzaapr-9690714.pdf
- Murphy, S., Bell, K., Cook, E., Crafter, S., Davidson, R., Fairhurst, C., Hicks, K., Joffe, V., Messer, D., Lyn, R., Strachan, L., Torgerson, D., & Welch, C. (2024). Ensayo Mejora de las habilidades del lenguaje pragmático en niños pequeños con dificultades de comunicación social (E-PLAYS-2): protocolo de estudio para un ensayo controlado aleatorizado por conglomerados que evalúa una intervención informatizada para. *BMC Psychol*, 12(266), [<https://doi.org/10.1186/s40359-024-01749-y>].
- Mwanzia, B., Mwangi, S., & Njuguna, R. (2025). Explicación del diseño de investigación de métodos mixtos. *Revista Internacional de Estadística Moderna*, 5(1), [[doi.org/10.47941/ijms.2694](https://doi.org/10.47941/ijms.2694)].
- Mwinsa, G., & Dagada, M. (2025). Aprendizaje basado en el juego: un enfoque pedagógico para el desarrollo de habilidades sociales en estudiantes de educación inicial en Zambia. *Social Sciences & Humanities Open*, 11, [<https://doi.org/10.1016/j.ssaho.2025.101396>].
- Nahum, M. R. (7 de Mayo de 2020). *psicologiamente*. <https://psicologiamente.com/cultura/tipos-tecnicas-investigacion>
- Navarro, E., & Rodríguez, A. (2025). El juego cooperativo como estrategia lúdica para fomentar la empatía y la resolución de conflictos. *Revista De Investigación*, 6(2), [<https://doi.org/10.55813/gaea/ccri/v6/nE2/1093>].
- Nilfyr, K., & Plantin, L. (2025). Autorregulación emocional próspera de niños en edad preescolar: Una revisión sistemática analizada desde una perspectiva interaccionista. *Revista Ciencias de la Educación*, 15(2), [<https://doi.org/10.3390/educsci15020137>].
- Olaya, M., Gómez, M., Agila, M., Navarrete, N., & Ávila, J. (2025). Implementación de Estrategias Didácticas Lúdicas con Enfoque Neuroeducativo para Potenciar las

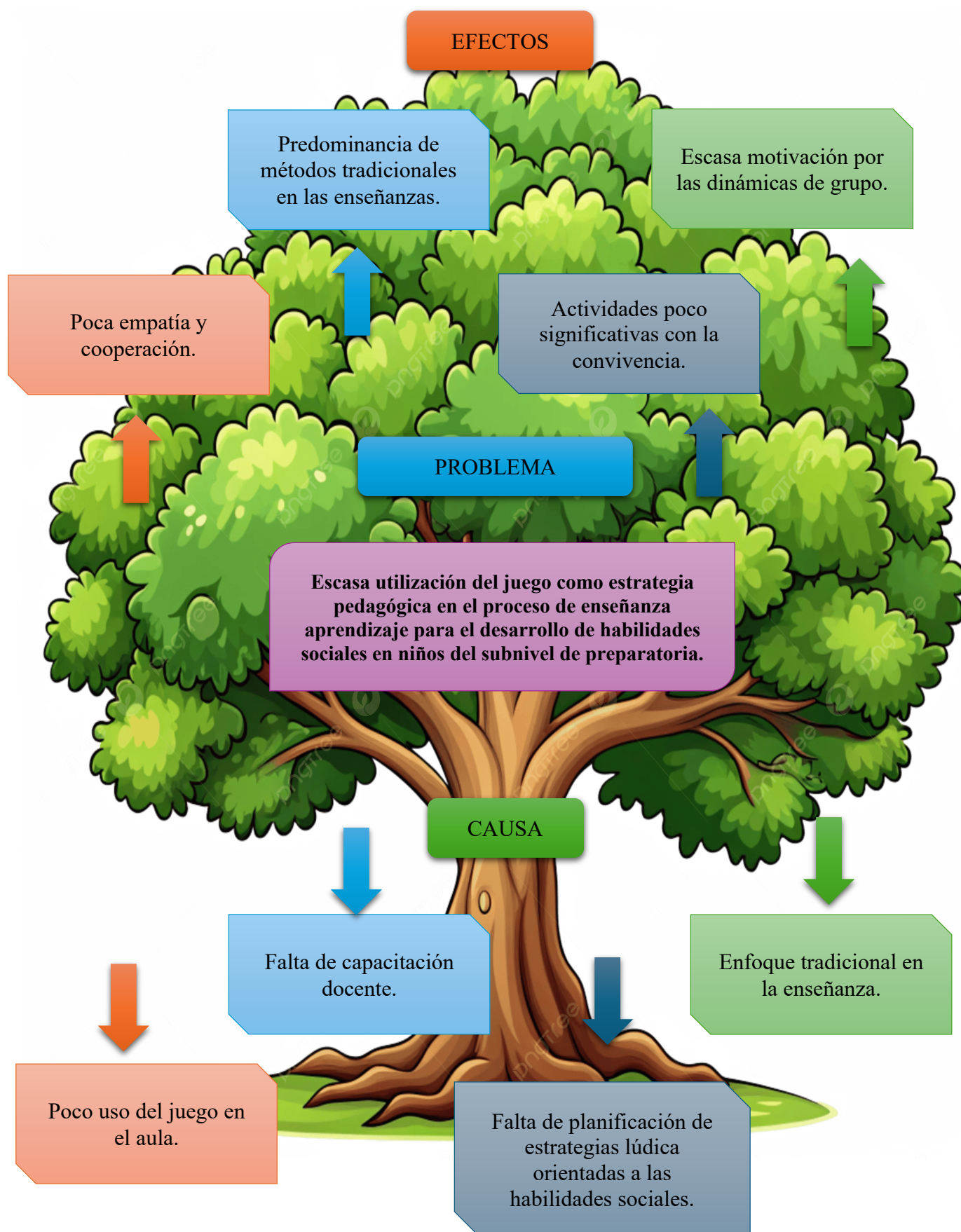
- Habilidades Socioemocionales en Niños de Educación Inicial. *Revista multidisciplinaria Asce Magazine*, 4(3), [https://doi.org/10.70577/ASCE/1181.1206/2025].
- Olivo, S., Bustos, M., & Madero, O. (2020). Manejo de las emociones negativas desde el aula: un reto para el. *REDHECS*, 13(25), 180-196.
- Ong, S., Roslan , S., Ahmad , N., Mohd, A., Ping , C., Zaremohzzabieh , Z., & Ahrari , S. (2021). Evaluación de métodos mixtos de entrenamiento de amistad con la asistencia de los padres para mejorar las habilidades sociales y la calidad de la amistad en niños con autismo en Malasia. *Int J Environ Res Salud Pública*, 18(5), [10.3390/ijerph18052566].
- Onofre, S. (2025). El Rol del Profesor como Mediador en la Resolución de Conflictos en el Aula. *Revista Docentes*, 18(1), [https://doi.org/10.37843/rted.v18i1.619].
- Ortiz, V. (1 de Febrero de 2023). *Estrategias lúdicas para el desarrollo de la capacidad comunicativa en niños y niñas de Educación Inicial 2. Unidad Educativa Ibarra, provincia de Imbabura, año lectivo 2021-2022*. Repositorio Universidad Técnica del Norte: <http://repositorio.utn.edu.ec/handle/123456789/13408>
- Otero, R., Toledo, S., Damián, A., & Elguera , S. (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), [https://doi.org/10.37811/cl\_rcm.v7i4.6957].
- Pallo, J., Obregon, I., Herrera, P., Castillo, L., & Cevallos, K. (2019). Perfil socioeconómico de los estudiantes que ingresan al primer semestre de la carrera de Nutrición y Dietética de la ESPOCH y su percepción sobre los mecanismos de asignación de cupos en la carrera. *Espacios*, 40(2), [https://www.revistaespacios.com/a19v40n02/19400205.html?utm\_source].
- Parker, R., Thomsen, S., & Berry, A. (2022). Aprender a través del juego en la escuela: un marco para las políticas y la práctica. *Revista Fronteras en la Educación*, 7, [https://doi.org/10.3389/feduc.2022.751801].
- Peñañiel , A., Neira, M., Alvear, F., & Tacle, S. (2023). Juego de roles como estrategia de enseñanza-aprendizaje para mejorar las relaciones sociales en niños de educación inicial. *Revista Social Fronteriza*, 3(5), [https://doi.org/10.59814/resofro.2023.3(5)192-206].
- Pérez, J., Garrote, I., & López, J. (2023). Intervención sobre habilidades sociales mediante un juego de rol: un estudio de diseño mixto con jóvenes con discapacidad intelectual. *Actualidades en Psicología*, 37(135), [doi.org/10.15517/ap.v37i135.50463].

- Plano , V. (2019). Integración significativa en estudios de métodos mixtos: identificar por qué, qué, cuándo y cómo. *Psicología Educativa Contemporánea*, 57, [doi.org/10.1016/j.cedpsych.2019.01.007 ].
- Posso, M. (2011). *Proyectos, tesis y marco lógico*. Quito: Noción.
- Pozo, A., & Pacheco, S. (2025). El juego como estrategia pedagógica en niños y niñas de educación inicial. *Revista multidisciplinar de innovación y estudios aplicados*, 10(2), [https://doi.org/10.23857/pc.v10i2.8968].
- Rabasco , M., Ullauri, J., & Aldaz, A. (2023). Estrategias lúdicas y desarrollo de habilidades sociales en niños: una revisión de la literatura en los últimos 5 años. *Dominio De Las Ciencias*, 9(2), [https://dominiodelasciencias.com/ojs/index.php/es/article/view/3363].
- Ramón , X. (abril de 2023). *Repositorio UCuenca*. Mediación de habilidades cognitivas básicas en los docentes del subnivel elemental y su implementación en el aula: <http://dspace.ucuenca.edu.ec/handle/123456789/41728>
- Ramos, K., & Reyes, R. (29 de agosto de 2025). *El impacto del juego libre en el desarrollo cognitivo y socioemocional de los niños en la educación inicial*. Repositorio Universidad de Guayaquil: <https://repositorio.ug.edu.ec/handle/redug/83014>
- Rimascca , I., Jara, G., & Contreras , C. (2025). El juego como estrategia pedagógica en la enseñanza de niños a partir de una revisión sistemática. *Revista InveCom ISSN En línea*, 5(4), [https://doi.org/10.5281/zenodo.15091433].
- Rodríguez, D. (Septiembre de 2021). *Repositorio Upse*. Metodología juego-trabajo y el desarrollo emocional de los niños de 4 A 5 años: <https://repositorio.upse.edu.ec/server/api/core/bitstreams/01a20127-81d4-4ea9-9b67-0c0120c9e46c/content>
- Rodríguez, I., Jara, G., & Contreras, C. (2025). El juego como estrategia pedagógica en la enseñanza de niños a partir de una revisión sistemática. *Scielo*, 5(4), [https://doi.org/10.5281/zenodo.15091433 ].
- Saras, Z. E. (2023). Técnicas e instrumentos de investigación en la actividad investigativa. *Dialnet*. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=9141207>
- Selepe, M., Mofokeng, M., & Hadebe, B. (2024). Implementación de pedagogías de juego en centros rurales de desarrollo infantil temprano: perspectivas de los profesionales. *AOSIS*, 14(1), [doi.org/10.4102/sajce.v14i1.1387 ].
- Shuanghong, J., Hannele, N., Jing, Y., Jun, W., Hao, W., Jiayi, L., & Feng, L. (2025). Del juego al progreso: Aprendizaje de habilidades sociales por parte de los estudiantes con

- un enfoque centrado en soluciones. *Ciencias de la Educación* , 15(2), [<https://doi.org/10.3390/educsci15020218>].
- Sitorus, R., Siregar, K., & Sari, R. (2025). El papel del aprendizaje basado en el juego en el desarrollo de la primera infancia. *Revista Educia*, 3(1), [10.71435/610424].
- Tigrero, W. (20 de enero de 2022). *Repositorio Universidad Estatal Península de Santa Elena*. Juego reglado: un aporte para el desarrollo de las habilidades sociales: <https://repositorio.upse.edu.ec/handle/46000/6668>
- Tripero, A. (Enero de 2011). *Vigotsky y su teoría constructivista del juego*. Einnova BUCM: <https://webs.ucm.es/BUCM/revcul/e-learning-innova/5/art382.php>
- Torres, G., Castillo , A., Castillo , M., Galarza, M., & García, M. (2025). Estimulación Temprana y Desarrollo Socioemocional en Educación Inicial: Estrategias Lúdicas Basadas en Neuroeducación para el Fortalecimiento de Habilidades Socioafectivas. *Revista Multidisciplinaria Asce Magazine*, 4(3), [<https://doi.org/10.70577/ASCE/766.789/2025>].
- Ulber, J., & Tomasello , M. (2020). Respuestas prosociales de niños pequeños hacia sus compañeros y adultos en dos contextos sociales. *Revista de Psicología Infantil Experimental*, 198, [<https://doi.org/10.1016/j.jecp.2020.104888>].
- Uribe , G. (26 de marzo de 2025). *La actividad lúdica como estrategia psicopedagógica para desarrollar las habilidades sociales en un estudiante con trastorno del espectro autista*. Repositorio Upse: <https://repositorio.upse.edu.ec/handle/46000/13411>
- Wieczorek, K., DeGroot , M., Ganshorn , H., & Graham , S. (2025). Conexión de las habilidades lingüísticas y la competencia social en los niños: una revisión metaanalítica. *Child Development*, 96(3), [<https://doi.org/10.1111/cdev.14218>].
- Yang , S. (2024). Explorando los tipos de conflictos entre pares y las estrategias de resolución en el juego de la primera infancia. *Fronteras en Humanidades y Ciencias Sociales*, 4(11), [10.54691/kc1j2d07].
- Yang , X., Peng, R., He , Y., Li , F., Qin , Z., Lei , S., & Kang , D. (en prensa). El impacto de una intervención de juego musical grupal en el comportamiento cooperativo en niños de 5 a 6 años. *Front. Psychol.* <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2026.1763858>.
- Zecheng , H., Zhang, T., & Lee, R. (2019). Ataques de inversión de modelos contra la inferencia colaborativa. *Research theory and practice*, [ 10.1145/3359789.3359824].

## ANEXOS

## Anexo 1. Árbol de problemas



**Anexo 2. Matriz categorial**

<b>VARIABLE</b>	<b>DIMENSIONES</b>	<b>INDICADORES</b>
Juego como estrategia pedagógica	Tipos de juego	Juego simbólico o de roles.
		Juego de reglas.
		Juego libre dirigido.
	Intencionalidad pedagógica	Planificación de actividades lúdicas.
		Uso de recursos y materiales.
		Mediación docente durante el juego.
	Frecuencia y duración	Número de sesiones lúdicas por semana.
		Duración promedio por sesión.
		Regularidad mensual de las actividades.
Desarrollo de habilidades sociales	Cooperación	Asumir responsabilidades en grupo.
		Colaboración en la realización de tareas.
		Empatía hacia sus compañeros.
	Comunicación	Expresión verbal adecuada.
		Capacidad para escuchar y responder.
		Participación activa.
	Resolución de conflictos	Manejo de desacuerdos mediante el diálogo.
		Control de emociones ante situaciones de conflicto.
		Búsqueda de soluciones pacíficas.

### Anexo 3. Matriz de operacionalización de variables

Objetivo	Variable	Dimensión	Indicador	Instrumento	Escala / Unidad de medida	Item
Identificar los tipos de juegos utilizados por los docentes como estrategia educativa en el subnivel de preparatoria.	<b>Juego como estrategia pedagógica</b>	Tipos de juego	Juego simbólico o de roles.	Guía de entrevista	No aplica/ respuesta verbal del entrevistado	¿Qué tipo de actividades de juego simbólico o de roles utiliza con mayor frecuencia en el aula de preparatoria y con qué finalidad educativa?
			Juego de reglas.			¿Qué juegos con reglas aplica usted durante sus clases y cómo contribuyen estos al desarrollo de habilidades cognitivas y sociales en los niños?
			Juego libre dirigido.			¿Cómo organiza las actividades de juego libre dirigido y qué criterios utiliza para orientar la participación de los niños durante estas dinámicas?
		Intencionalidad pedagógica	Planificación de actividades lúdicas.			¿De qué manera usted planifica las actividades lúdicas dentro de su planificación pedagógica semanal o diaria?
			Uso de recursos y materiales.			¿Qué recursos didácticos, materiales lúdicos o tecnológicos emplea para desarrollar actividades basadas en el juego?
			Mediación docente durante el juego.			¿Cuál es su rol como docente durante las actividades lúdicas y cómo interviene para favorecer el aprendizaje y la convivencia?
		Frecuencia y duración	Número de sesiones lúdicas por semana.			¿Con qué frecuencia semanal incorpora actividades lúdicas como estrategia de enseñanza en el aula?
			Duración promedio por sesión.			¿Cuál es la duración aproximada de cada sesión de juego dentro de la jornada pedagógica?
			Regularidad mensual de las actividades.			¿Cómo mantiene la regularidad de las actividades lúdicas a lo largo del mes escolar? Desde su experiencia, ¿por qué considera que el juego es una estrategia fundamental para el proceso de enseñanza-aprendizaje en el subnivel de preparatoria?
		Describir el nivel de desarrollo de	<b>Desarrollo de</b>			Cooperación

habilidades sociales en los niños del subnivel de preparatoria.	<b>habilidades sociales</b>					recordatorios constantes.
			Colaboración en la realización de tareas.			Coopera con sus compañeros para alcanzar un objetivo común durante el juego. Participa activamente en tareas grupales, colaborando con sus compañeros mediante el apoyo, el respeto de turnos y el cumplimiento de responsabilidades asignadas.
			Empatía hacia sus compañeros.			Muestra gestos de apoyo, consuelo o consideración hacia otros niños.
			Comunicación	Expresión verbal adecuada.		Se comunica de manera clara y respetuosa durante el juego.
				Capacidad para escuchar y responder.		Atiende las ideas de sus compañeros y responde de forma pertinente.
				Participación activa.		Participa de manera activa y entusiasta en las actividades de juego, demostrando interés, iniciativa y disposición para integrarse con sus compañeros.
			Resolución de conflictos	Manejo de desacuerdos mediante el diálogo.		Expresa sus inconformidades usando palabras sin recurrir a agresiones.
				Control de emociones ante situaciones de conflicto.		Mantiene la calma y regula sus emociones cuando algo no sale como espera.
				Búsqueda de soluciones pacíficas.		Propone o acepta alternativas para resolver conflictos dentro del juego.

## Anexo 4. Técnicas e instrumentos de investigación

REPÚBLICA DEL ECUADOR



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

Acreditada Resolución Nro. 173-SE-33-CACES-2020

FACULTAD DE EDUCACIÓN, CIENCIA Y TECNOLOGÍA  
CARRERA EDUCACIÓN INICIAL MODALIDAD EN LÍNEA



### Entrevista dirigida a docentes

**Objetivo:** Identificar los tipos de juegos utilizados por los docentes como estrategia educativa en el subnivel de preparatoria.

#### Indicaciones:

- Lea detenidamente cada pregunta antes de responder.
- Las respuestas deben basarse en su experiencia docente y en las prácticas que realiza en el aula.
- No existen respuestas correctas o incorrectas; lo importante es su opinión sincera.
- Puede ampliar sus respuestas cuando lo considere necesario.
- La entrevista es de uso exclusivamente académico y sus datos serán tratados de forma confidencial.

#### Desarrollo del instrumento:

1. ¿Qué tipo de actividades de juego simbólico o de roles utiliza con mayor frecuencia en el aula de preparatoria y con qué finalidad educativa?
2. ¿Qué juegos con reglas aplica usted durante sus clases y cómo contribuyen estos al desarrollo de habilidades cognitivas y sociales en los niños?
3. ¿Cómo organiza las actividades de juego libre dirigido y qué criterios utiliza para orientar la participación de los niños durante estas dinámicas?
4. ¿De qué manera usted planifica las actividades lúdicas dentro de su planificación pedagógica semanal o diaria?
5. ¿Qué recursos didácticos, materiales lúdicos o tecnológicos emplea para desarrollar actividades basadas en el juego?
6. ¿Cuál es su rol como docente durante las actividades lúdicas y cómo interviene para favorecer el aprendizaje y la convivencia?
7. ¿Con qué frecuencia semanal incorpora actividades lúdicas como estrategia de enseñanza en el aula?
8. ¿Cuál es la duración aproximada de cada sesión de juego dentro de la jornada pedagógica?
9. ¿Cómo mantiene la regularidad de las actividades lúdicas a lo largo del mes escolar?
10. Desde su experiencia, ¿por qué considera que el juego es una estrategia fundamental para el proceso de enseñanza-aprendizaje en el subnivel de preparatoria?


**UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE**

Acreditada Resolución Nro. 173-SE-33-CACES-2020

**FACULTAD DE EDUCACIÓN, CIENCIA Y TECNOLOGÍA**  
**CARRERA EDUCACIÓN INICIAL MODALIDAD EN LÍNEA**

**Observación dirigida a niños y niñas de la Unidad Educativa “Rafael Suárez Meneses” de preparatoria**
**Objetivo:** Describir el nivel de desarrollo de habilidades sociales en los niños del subnivel de preparatoria.

**Indicaciones:**

- Realice la observación en contextos naturales de juego (dirigido o libre).
- Observe sin intervenir, a menos que sea estrictamente necesario para la seguridad o bienestar del niño.
- Marque la opción que corresponda según la frecuencia con la que se presenta cada comportamiento.
- Mantenga confidencial la información registrada.
- Evite emitir juicios personales; limite sus notas a comportamientos observables.



<b>Indicador</b>	<b>Iniciado</b>	<b>En proceso</b>	<b>Alcanzado</b>
Cumple con la tarea asignada durante el juego sin necesidad de recordatorios constantes.			
Coopera con sus compañeros para alcanzar un objetivo común durante el juego.			
Participa activamente en tareas grupales, colaborando con sus compañeros mediante el apoyo, el respeto de turnos y el cumplimiento de responsabilidades asignadas.			
Muestra gestos de apoyo, consuelo o consideración hacia otros niños.			
Se comunica de manera clara y respetuosa durante el juego.			
Atiende las ideas de sus compañeros y responde de forma pertinente.			
Participa de manera activa y entusiasta en las actividades de juego, demostrando interés, iniciativa y disposición para integrarse con sus compañeros.			
Expresa sus inconformidades usando palabras sin recurrir a agresiones.			
Mantiene la calma y regula sus emociones cuando algo no sale como espera.			
Propone o acepta alternativas para resolver conflictos dentro del juego.			



## Anexo 5. Validación por expertos de las técnica e instrumentos de investigación

REPÚBLICA DEL ECUADOR



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE**  
 Acreditada Resolución Nro. 173-SE-33-CACES-2020  
**FACULTAD DE EDUCACIÓN, CIENCIA Y  
 TECNOLOGÍA CARRERA EDUCACIÓN INICIAL  
 MODALIDAD EN LÍNEA**



**Ibarra, 07 de enero de 2026**

**Magister:**

**Galo Efrain Andrango Ruiz**

**Presente.-**

**Asunto: Solicitud de evaluación de instrumentos de recolección de datos**

De mi consideración:

Reciba un cordial saludo de parte de la estudiante **Brianna Jhael Landázuri Anrrango con CI: 1004652903**, perteneciente a la **Carrera de Educación Inicial modalidad en Línea** de la **Universidad Técnica del Norte**.

Por medio de la presente, solicito muy respetuosamente su colaboración como **experto/a en el área de educación inicial**, para la **evaluación de los instrumentos de recolección de datos** correspondientes al Trabajo de Integración Curricular:

**"El juego como estrategia para el desarrollo de habilidades sociales en niños del subnivel de preparatoria"**

El propósito de esta evaluación es obtener su criterio técnico respecto a la **validez de contenido, pertinencia, claridad y coherencia** de los ítems que componen los instrumentos, con el fin de garantizar la calidad científica del proceso investigativo.

Adjunto los instrumentos junto con la matriz de validación respectiva, agradeciendo de antemano su valiosa disposición y aporte académico. Su participación será debidamente reconocida en la sección de validación por expertos del informe final.

Agradezco su colaboración y el tiempo destinado a esta revisión.

Atentamente,



Firma digitalizada por:  
**BRIANNA JHAEL  
 LANDAZURI ANRRANGO**  
 Fecha: 07/01/2026

Adjuntos:

Matriz de operacionalización de variables

Instrumentos de recolección de datos

Matriz de evaluación de los instrumentos



## FICHA DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO DE RECOLECCIÓN DE DATOS

### I. DATOS DEL JURADO EXPERTO

<b>APELLIDOS Y NOMBRES</b>	Andrango Ruiz Galo Efrain
<b>DATOS DE CONTACTO</b>	0980179143
<b>CARGO QUE DESEMPEÑA</b>	Rector de la Unidad Educativa "Rafael Suárez Meneses"
<b>INSTITUCIÓN DONDE LABORA</b>	Unidad Educativa "Rafael Suárez Meneses"
<b>AÑOS DE EXPERIENCIA</b>	35 años de experiencia
<b>TÍTULO PROFESIONAL DE CUARTO NIVEL</b>	Magister en Educación General
<b>TÍTULO PROFESIONAL DE TERCER NIVEL</b>	Licenciado en Ciencias de la Educación

### II. DATOS DE LA INVESTIGACIÓN

<b>NOMBRE DE LA INVESTIGACIÓN</b>	El juego como estrategia para el desarrollo de habilidades sociales en niños del subnivel de preparatoria
<b>PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA</b>	En el subnivel de preparatoria, el desarrollo de las habilidades sociales es fundamental, ya que permite a los niños relacionarse de manera positiva no solo con sus padres, sino también con sus compañeros, docentes y otros miembros de su entorno. A través de la socialización, los niños aprenden a comunicarse, compartir, cooperar y resolver conflictos de forma



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE**  
 Acreditada Resolución Nro. 173-SE-33-CACES-2020  
**FACULTAD DE EDUCACIÓN, CIENCIA Y  
 TECNOLOGÍA CARRERA EDUCACIÓN INICIAL  
 MODALIDAD EN LÍNEA**



	<p>adecuada, aspectos esenciales para su integración en la vida escolar y comunitaria. Sin embargo, en diversas instituciones educativas se observa que muchos niños presentan dificultades para expresar sus emociones, respetar turnos, comunicarse asertivamente y mantener relaciones armónicas con los demás. Esta situación evidencia una limitada estimulación de las habilidades sociales dentro del aula. Aunque el juego constituye una herramienta pedagógica esencial para fortalecer dichas habilidades, pues favorece la empatía, la cooperación y la autoestima, con frecuencia se emplea únicamente como una actividad recreativa, sin un enfoque planificado ni intencional. Como consecuencia, se ve afectada la convivencia escolar y el proceso de socialización integral de los niños.</p>
<p><b>OBJETIVO GENERAL</b></p>	<p>Analizar el uso del juego como estrategia pedagógica en el desarrollo de las habilidades sociales en niños del subnivel de preparatoria.</p>
<p><b>OBJETIVOS ESPECÍFICOS</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Identificar los tipos de juegos utilizados por los docentes como estrategia educativa en el subnivel de preparatoria.</li> <li>• Describir el nivel de desarrollo de habilidades sociales en los niños del subnivel de preparatoria.</li> <li>• Elaborar una propuesta didáctica basada en actividades lúdicas orientadas a fortalecer las habilidades sociales en niños de preparatoria, sustentada en los hallazgos cualitativos obtenidos.</li> </ul>


### III. ASPECTOS DE VALIDACIÓN



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE**  
 Acreditada Resolución Nro. 173-SE-33-CACES-2020  
**FACULTAD DE EDUCACIÓN, CIENCIA Y  
 TECNOLOGÍA CARRERA EDUCACIÓN INICIAL  
 MODALIDAD EN LÍNEA**



**CUADRO DE CALIFICACIÓN: INSTRUMENTO B**

INDICADORES	CRITERIOS	5 MP	4 P	3 I	2 PP	1 NP
1.LENGUAJE	Está formulado en el lenguaje apropiado.	X				
2.OBJETIVIDAD	Está expresado de acuerdo con los aspectos o categorías relacionadas a cada variable de estudio.	X				
3.ORDEN EN LAS PREGUNTAS	Existe una organización lógica de las ideas que sustentan el instrumento propuesto.	X				
4. INTENCIONALIDAD	Adecuado para cumplir con el objetivo de la investigación	X				
5.COMPLEMENTARIEDAD	Entre las preguntas existe una complementariedad que permite la correlación de causa y efecto.	X				
6.METODOLOGIA	El instrumento o instrumentos propuestos tienen relación con el objeto de estudio.	X				
7.PERTINENCIA	El instrumento es útil para dar respuesta al problema	X				
<b>OBSERVACIÓN O SUGERENCIA:</b>						
Ninguna						
<b>FIRMA ELECTRONICA DEL EXPERTO</b>						
 <p>Firmado electrónicamente por  <b>GALO EFRAIM          ANDRAGO RUIZ</b>  <small>Fecha de emisión: 06/06/2023</small></p>						





REPUBLICA DEL ECUADOR

**UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE**  
 Acreditada Resolución Nro. 173-SE-33-CACES-2020  
**FACULTAD DE EDUCACIÓN, CIENCIA Y  
 TECNOLOGÍA CARRERA EDUCACIÓN INICIAL  
 MODALIDAD EN LÍNEA**



Ibarra, 14 de enero de 2026  
**Magister:**  
**Paola Alexia Bastidas Borja**  
**Presente.-**

**Asunto: Solicitud de evaluación de instrumentos de recolección de datos**

De mi consideración:

Reciba un cordial saludo de parte de la estudiante **Brianna Jhael Landázuri Anrrango con CI: 1004652903**, perteneciente a la **Carrera de Educación Inicial modalidad en Línea** de la **Universidad Técnica del Norte**.

Por medio de la presente, solicito muy respetuosamente su colaboración como **experto/a en el área de educación inicial**, para la **evaluación de los instrumentos de recolección de datos** correspondientes al Trabajo de Integración Curricular:

**"El juego como estrategia para el desarrollo de habilidades sociales en niños del subnivel de preparatoria"**

El propósito de esta evaluación es obtener su criterio técnico respecto a la **validez de contenido, pertinencia, claridad y coherencia** de los ítems que componen los instrumentos, con el fin de garantizar la calidad científica del proceso investigativo.

Adjunto los instrumentos junto con la matriz de validación respectiva, agradeciendo de antemano su valiosa disposición y aporte académico. Su participación será debidamente reconocida en la sección de validación por expertos del informe final.

Agradezco su colaboración y el tiempo destinado a esta revisión.

Atentamente,

 Firmado «electrónicamente» por:  
**BRIANNA JHAEL  
 LANDAZURI ANRRANGO**  
 (Validar documento con Firmadoc)

Adjuntos:

Matriz de operacionalización de variables  
 Instrumentos de recolección de datos  
 Matriz de evaluación de los instrumentos



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE**  
 Acreditada Resolución Nro. 173-SE-33-CACES-2020  
**FACULTAD DE EDUCACIÓN, CIENCIA Y  
 TECNOLOGÍA CARRERA EDUCACIÓN INICIAL  
 MODALIDAD EN LÍNEA**



**FICHA DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO DE RECOLECCIÓN DE  
 DATOS**

**I. DATOS DEL JURADO EXPERTO**

<b>APELLIDOS Y NOMBRES</b>	Bastidas Borja Paola Alexia
<b>DATOS DE CONTACTO</b>	0993725874 <a href="mailto:paola.bastidas1973@gmail.com">paola.bastidas1973@gmail.com</a>
<b>CARGO QUE DESEMPEÑA</b>	Docente del Ministerio de Educación Vicerrectora de la UE. Rafael Suárez Meneses
<b>INSTITUCIÓN DONDE LABORA</b>	UE. "Rafael Suárez Meneses"
<b>AÑOS DE EXPERIENCIA</b>	13 años en el MEC 2 años en Vicerrectorado
<b>TÍTULO PROFESIONAL DE CUARTO NIVEL</b>	MSC. En Educación Básica
<b>TÍTULO PROFESIONAL DE TERCER NIVEL</b>	Licenciada en Ciencias de la Educación Especialidad Historia y Geografía

**II. DATOS DE LA INVESTIGACIÓN**

<b>NOMBRE DE LA INVESTIGACIÓN</b>	El juego como estrategia para el desarrollo de habilidades sociales en niños del subnivel de preparatoria
<b>PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA</b>	En el subnivel de preparatoria, el desarrollo de las habilidades sociales es fundamental, ya que permite a los niños relacionarse de manera positiva no solo con sus padres, sino también con sus compañeros, docentes y otros miembros de su entorno. A través de la socialización, los niños aprenden a comunicarse, compartir, cooperar y resolver conflictos de forma adecuada, aspectos esenciales para su integración en la vida escolar y comunitaria.



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE**  
 Acreditada Resolución Nro. 173-SE-33-CACES-2020  
**FACULTAD DE EDUCACIÓN, CIENCIA Y  
 TECNOLOGÍA CARRERA EDUCACIÓN INICIAL  
 MODALIDAD EN LÍNEA**



	<p>Sin embargo, en diversas instituciones educativas se observa que muchos niños presentan dificultades para expresar sus emociones, respetar turnos, comunicarse asertivamente y mantener relaciones armónicas con los demás. Esta situación evidencia una limitada estimulación de las habilidades sociales dentro del aula. Aunque el juego constituye una herramienta pedagógica esencial para fortalecer dichas habilidades, pues favorece la empatía, la cooperación y la autoestima, con frecuencia se emplea únicamente como una actividad recreativa, sin un enfoque planificado ni intencional. Como consecuencia, se ve afectada la convivencia escolar y el proceso de socialización integral de los niños.</p>
<b>OBJETIVO GENERAL</b>	<p>Analizar el uso del juego como estrategia pedagógica en el desarrollo de las habilidades sociales en niños del subnivel de preparatoria.</p>
<b>OBJETIVOS ESPECÍFICOS</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Identificar los tipos de juegos utilizados por los docentes como estrategia educativa en el subnivel de preparatoria.</li> <li>• Describir el nivel de desarrollo de habilidades sociales en los niños del subnivel de preparatoria.</li> <li>• Elaborar una propuesta didáctica basada en actividades lúdicas orientadas a fortalecer las habilidades sociales en niños de preparatoria, sustentada en los hallazgos cualitativos obtenidos.</li> </ul>

### III. ASPECTOS DE VALIDACIÓN

Para calificar los criterios mostrados debe tener en cuenta la siguiente nomenclatura de calificación:



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE**  
 Acreditada Resolución Nro. 173-SE-33-CACES-2020  
**FACULTAD DE EDUCACIÓN, CIENCIA Y  
 TECNOLOGÍA CARRERA EDUCACIÓN INICIAL  
 MODALIDAD EN LÍNEA**



ESCALA	
Muy Pertinente	5
Pertinente	4
Indeciso	3
Poco Pertinente	2
Nada Pertinente	1

**CUADRO DE CALIFICACIÓN: INSTRUMENTO A**

INDICADORES	CRITERIOS	5 MP	4 P	3 I	2 PP	1 NP
1.LENGUAJE	Está formulado en el lenguaje apropiado.	X				
2.OBJETIVIDAD	Está expresado de acuerdo con los aspectos o categorías relacionadas a cada variable de estudio.	X				
3.ORDEN EN LAS PREGUNTAS	Existe una organización lógica de las ideas que sustentan el instrumento propuesto.	X				
4. INTENCIONALIDAD	Adecuado para cumplir con el objetivo de la investigación	X				
5.COMPLEMENTARIEDAD	Entre las preguntas existe una complementariedad que permite la correlación de causa y efecto.	X				
6.METODOLOGIA	El instrumento o instrumentos propuestos tienen relación con el objeto de estudio.	X				
7.PERTINENCIA	El instrumento es útil para dar respuesta al problema		X			
<b>OBSERVACIÓN O SUGERENCIA:</b> El instrumento A es pertinente, claro y coherente con el objetivo de investigación; presenta una validez de contenido adecuada. Dicho instrumento cumple con el objetivo de identificar los tipos de juegos utilizados por los docentes, sin embargo, no se incluyen de forma explícita algunos tipos de juegos importantes en preparatoria, como: Juegos motores, Juegos sensoriales, Juegos de construcción.						



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE**  
 Acreditada Resolución Nro. 173-SE-33-CACES-2020  
**FACULTAD DE EDUCACIÓN, CIENCIA Y  
 TECNOLOGÍA CARRERA EDUCACIÓN INICIAL  
 MODALIDAD EN LÍNEA**



El instrumento alcanzará un alto nivel de rigor pedagógico y metodológico, apropiado para cumplir con el objetivo de su investigación.

**FIRMA ELECTRONICA DEL EXPERTO**



Firma electrónica por:  
**PAOLA ALENIA  
 BASTIDAS BORJA**

Wider document con Fielid


**CUADRO DE CALIFICACIÓN: INSTRUMENTO B**

INDICADORES	CRITERIOS	5 MP	4 P	3 I	2 PP	1 NP
<b>1.LENGUAJE</b>	Está formulado en el lenguaje apropiado.	x				
<b>2.OBJETIVIDAD</b>	Está expresado de acuerdo con los aspectos o categorías relacionadas a cada variable de estudio.	x				
<b>3.ORDEN EN LAS PREGUNTAS</b>	Existe una organización lógica de las ideas que sustentan el instrumento propuesto.	x				
<b>4. INTENCIONALIDAD</b>	Adecuado para cumplir con el objetivo de la investigación	x				
<b>5.COMPLEMENTARIEDAD</b>	Entre las preguntas existe una complementariedad que permite la correlación de causa y efecto.	x				



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE**  
 Acreditada Resolución Nro. 173-SE-33-CACES-2020  
**FACULTAD DE EDUCACIÓN, CIENCIA Y  
 TECNOLOGÍA CARRERA EDUCACIÓN INICIAL  
 MODALIDAD EN LÍNEA**



<b>6.METODOLOGIA</b>	El instrumento o instrumentos propuestos tienen relación con el objeto de estudio.	<b>x</b>				
<b>7.PERTINENCIA</b>	El instrumento es útil para dar respuesta al problema	<b>x</b>				
<b>OBSERVACIÓN O SUGERENCIA:</b>						
<p>La ficha de observación, instrumento B es adecuado para describir el nivel de desarrollo de las habilidades sociales en los niños del subnivel de preparatoria, ya que se ajusta a su etapa evolutiva y se centra en conductas observables que emergen principalmente durante el juego y el trabajo grupal.</p> <p>En términos de validez de contenido, la ficha presenta una cobertura adecuada y equilibrada de las habilidades sociales, coherente con los lineamientos curriculares emitidos por el MINEDEC. Respecto a la claridad, los indicadores están redactados con verbos de acción claros y comprensibles.</p> <p>En conclusión, la ficha es funcional y válida en términos generales, para dar cumplimiento a los objetivos planteados en la investigación.</p>						
<b>FIRMA ELECTRÓNICA DEL EXPERTO</b>						
 <p>Firma Electrónica por  <b>PAOLA ALEXIA        BASTIDAS BORJA</b>  <small>EXPERTA DOCUMENTAL EN EDUCACIÓN</small></p>						

REPÚBLICA DEL ECUADOR



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE**  
 Acreditada Resolución Nro. 173-SE-33-CACES-2020  
**FACULTAD DE EDUCACIÓN, CIENCIA Y**  
**TECNOLOGÍA CARRERA EDUCACIÓN INICIAL**  
**MODALIDAD EN LÍNEA**



Ibarra, 07 de enero de 2026

**Magister:****Lidia Marisol Haro Oña****Presente. -****Asunto: Solicitud de evaluación de instrumentos de recolección de datos**

De mi consideración:

Reciba un cordial saludo de parte de la estudiante **Brianna Jhael Landázuri Anrrango con CI: 1004652903**, perteneciente a la **Carrera de Educación Inicial modalidad en Línea** de la **Universidad Técnica del Norte**.

Por medio de la presente, solicito muy respetuosamente su colaboración como **experto/a en el área de educación inicial**, para la **evaluación de los instrumentos de recolección de datos** correspondientes al Trabajo de Integración Curricular: **"El juego como estrategia para el desarrollo de habilidades sociales en niños del subnivel de preparatoria"**

El propósito de esta evaluación es obtener su criterio técnico respecto a la **validez de contenido, pertinencia, claridad y coherencia** de los ítems que componen los instrumentos, con el fin de garantizar la calidad científica del proceso investigativo.

Adjunto los instrumentos junto con la matriz de validación respectiva, agradeciendo de antemano su valiosa disposición y aporte académico. Su participación será debidamente reconocida en la sección de validación por expertos del informe final.

Agradezco su colaboración y el tiempo destinado a esta revisión.

Atentamente,



Firmado digitalmente por:  
**BRIANNA JHAEL**  
**LANDAZURI ANRRANGO**  
 No se puede verificar la autenticidad del documento.

Adjuntos:

Matriz de operacionalización de variables

Instrumentos de recolección de datos

Matriz de evaluación de los instrumentos

REPÚBLICA DEL ECUADOR



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE**  
 Acreditada Resolución Nro. 173-SE-33-CACES-2020  
**FACULTAD DE EDUCACIÓN, CIENCIA Y  
 TECNOLOGÍA CARRERA EDUCACIÓN INICIAL  
 MODALIDAD EN LÍNEA**



regula sus emociones cuando algo no sale como espera.			
Propone o acepta alternativas para resolver conflictos dentro del juego.			

**FICHA DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO DE RECOLECCIÓN DE DATOS**

**I. DATOS DEL JURADO EXPERTO**

<b>APELLIDOS Y NOMBRES</b>	Haro Oña Lidia Marisol
<b>DATOS DE CONTACTO</b>	0995117630
<b>CARGO QUE DESEMPEÑA</b>	Docente del Ministerio de Educación / Docente de la Universidad Técnica del Norte
<b>INSTITUCIÓN DONDE LABORA</b>	Escuela De Educación Básica "Miguel Ángel León" / Universidad Técnica Del Norte
<b>AÑOS DE EXPERIENCIA</b>	21 años en el MEC / 3 años UTN
<b>TÍTULO PROFESIONAL DE CUARTO NIVEL</b>	Magister En Educación Inicial
<b>TÍTULO PROFESIONAL DE TERCER</b>	Licenciada En Ciencias De La Educación Mención Profesora Parvularia

**II. DATOS DE LA INVESTIGACIÓN**

<b>NOMBRE DE LA INVESTIGACIÓN</b>	El juego como estrategia para el desarrollo de habilidades sociales en niños del subnivel de preparatoria
-----------------------------------	---



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE**  
 Acreditada Resolución Nro. 173-SE-33-CACES-2020  
**FACULTAD DE EDUCACIÓN, CIENCIA Y**  
**TECNOLOGÍA CARRERA EDUCACIÓN INICIAL**  
**MODALIDAD EN LÍNEA**



<p><b>PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA</b></p>	<p>En el subnivel de preparatoria, el desarrollo de las habilidades sociales es fundamental, ya que permite a los niños relacionarse de manera positiva no solo con sus padres, sino también con sus compañeros, docentes y otros miembros de su entorno. A través de la socialización, los niños aprenden a comunicarse, compartir, cooperar y resolver conflictos de forma adecuada, aspectos esenciales para su integración en la vida escolar y comunitaria. Sin embargo, en diversas instituciones educativas se observa que muchos niños presentan dificultades para expresar sus emociones, respetar turnos, comunicarse asertivamente y mantener relaciones armónicas con los demás. Esta situación evidencia una limitada estimulación de las habilidades sociales dentro del aula. Aunque el juego constituye una herramienta pedagógica esencial para fortalecer dichas habilidades, pues favorece la empatía, la cooperación y la autoestima, con frecuencia se emplea únicamente como una actividad recreativa, sin un enfoque planificado ni intencional. Como consecuencia, se ve afectada la convivencia escolar y el proceso de socialización integral de los niños.</p>
<p><b>OBJETIVO GENERAL</b></p>	<p>Analizar el uso del juego como estrategia pedagógica en el desarrollo de las habilidades sociales en niños del subnivel de preparatoria.</p>
<p><b>OBJETIVOS ESPECÍFICOS</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Identificar los tipos de juegos utilizados por los docentes como estrategia educativa en el subnivel de preparatoria.</li> <li>• Describir el nivel de desarrollo de habilidades sociales en los niños del subnivel de preparatoria.</li> <li>• Elaborar una propuesta didáctica basada en actividades lúdicas</li> </ul>



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE**  
 Acreditada Resolución Nro. 173-SE-33-CACES-2020  
**FACULTAD DE EDUCACIÓN, CIENCIA Y  
 TECNOLOGÍA CARRERA EDUCACIÓN INICIAL  
 MODALIDAD EN LÍNEA**



	orientadas a fortalecer las habilidades sociales en niños de preparatoria, sustentada en los hallazgos cualitativos obtenidos.
--	--

### III. ASPECTOS DE VALIDACIÓN

Para calificar los criterios mostrados debe tener en cuenta la siguiente nomenclatura de calificación:

ESCALA	
Muy Pertinente	5
Pertinente	4
Indeciso	3
Poco Pertinente	2
Nada Pertinente	1

#### CUADRO DE CALIFICACIÓN: INSTRUMENTO A

INDICADORES	CRITERIOS	5	4	3	2	1
		MP	P	I	PP	NP
1. LENGUAJE	Está formulado en el lenguaje apropiado.	X				
2. OBJETIVIDAD	Está expresado de acuerdo con los aspectos o categorías relacionadas a cada variable de estudio.	X				
3. ORDEN EN LAS PREGUNTAS	Existe una organización lógica de las ideas que sustentan el instrumento propuesto.	X				
4. INTENCIONALIDAD	Adecuado para cumplir con el objetivo de la investigación	X				
5. COMPLEMENTARIEDAD	Entre las preguntas existe una complementariedad que permite la correlación de causa y efecto.	X				
6. METODOLOGIA	El instrumento o instrumentos propuestos tienen relación con el objeto de estudio.	X				
7. PERTINENCIA	El instrumento es útil para dar respuesta al problema	X				



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE**  
 Acreditada Resolución Nro. 173-SE-33-CACES-2020  
**FACULTAD DE EDUCACIÓN, CIENCIA Y  
 TECNOLOGÍA CARRERA EDUCACIÓN INICIAL  
 MODALIDAD EN LÍNEA**



**OBSERVACIÓN O SUGERENCIA: Ninguna**

**EXPERTA:**



Firmado digitalmente por:  
**LIDIA MARISOL HARO  
 OÑA**

El objeto del documento es: Firmado

**MSc. Lidia Marisol Haro Oña**  
**C.I. 1713496139**

**CUADRO DE CALIFICACIÓN: INSTRUMENTO B**

INDICADORES	CRITERIOS	5 MP	4 P	3 I	2 PP	1 NP
1.LENGUAJE	Está formulado en el lenguaje apropiado.	X				
2.OBJETIVIDAD	Está expresado de acuerdo con los aspectos o categorías relacionadas a cada variable de estudio.	X				
3.ORDEN EN LAS PREGUNTAS	Existe una organización lógica de las ideas que sustentan el instrumento propuesto.	X				
4. INTENCIONALIDAD	Adecuado para cumplir con el objetivo de la investigación	X				
5.COMPLEMENTARIEDAD	Entre las preguntas existe una complementariedad que permite la correlación de causa y efecto.	X				
6.METODOLOGÍA	El instrumento o instrumentos propuestos tienen relación con el objeto de estudio.	X				
7.PERTINENCIA	El instrumento es útil para dar respuesta al problema	X				

**OBSERVACIÓN O SUGERENCIA: Ninguna**

**EXPERTA:**



Firmado digitalmente por:  
**LIDIA MARISOL HARO  
 OÑA**

El objeto del documento es: Firmado

**MSc. Lidia Marisol Haro Oña**  
**C.I. 171349613-9**

## Anexo 6. Autorización para aplicar los instrumentos de investigación



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE**  
 Acreditada Resolución Nro. 173-SE-33-CACES-2020  
**FACULTAD DE EDUCACIÓN, CIENCIA Y TECNOLOGÍA**  
**CARRERA EDUCACIÓN INICIAL MODALIDAD EN LÍNEA**



Ibarra, 19 de enero de 2026

**PARA:**

MSc. Galo Efraín Andrango Ruíz

**RECTOR DE LA UNIDAD EDUCATIVA RAFAEL SUÁREZ MENESES**

**ASUNTO:** Solicitud de autorización para aplicación de instrumentos de investigación

De mi consideración:

Reciba un cordial saludo. Por medio de la presente, en mi calidad de **Coordinadora de la Carrera de Educación Inicial, modalidad en línea**, me permito solicitar muy comedidamente a usted se autorice la aplicación de los instrumentos de investigación correspondientes al trabajo titulado **"El juego como estrategia para el desarrollo de habilidades sociales en niños del subnivel de preparatoria"** desarrollado por la estudiante **Landázuri Anrrango Brianna Jhael** con cedula **1004652903** de la **Carrera de Educación Inicial, modalidad en línea**.

La investigación tiene fines estrictamente **académicos y científicos**, y su desarrollo se enmarca en los lineamientos éticos y metodológicos establecidos por la institución de educación superior, garantizando la confidencialidad, el anonimato y el uso responsable de la información recolectada. Los instrumentos a aplicar (encuestas, entrevistas y/o fichas de observación, según corresponda) no interferirán con el normal desarrollo de las actividades académicas de la institución. La colaboración de su prestigiosa Unidad Educativa Rafael Suárez Meneses contribuirá significativamente al fortalecimiento de la formación investigativa de la estudiante y al mejoramiento de los procesos educativos en el nivel de Educación Inicial.

Por la atención favorable que se sirva brindar a la presente, anticipo mi sincero agradecimiento.

Atentamente,



MARGARITA YOLANDA  
PAZ ALCIVAR



*Señal*  
19-01-2026  
*Judango S. Cab*

**MSc. Yolanda Paz**

**Coordinadora de la Carrera de Educación Inicial modalidad en línea**

**Universidad Técnica del Norte**

**mypaz@utn.edu.ec**

## Anexo 7. Certificación de haber aplicado los instrumentos de investigación



### UNIDAD EDUCATIVA "RAFAEL SUÁREZ MENESES"

CÓDIGO AMIE: 10H00122

Río Pastaza 6-40 y Río Santiago / Telf. 2642 – 263 (Rectorado) / 2954 - 359 (DECE) / Ibarra

**"LA EDUCACIÓN CON CALIDAD Y CALIDEZ ES TAREA DE TODOS"**

El suscrito, MSc. Galo Efraín Andrango Ruíz, Rector de la Unidad Educativa "Rafael Suárez Meneses".

### CERTIFICA:

Que la señorita: **LANDAZURI ANRRANGO BRIANNA JHAEL**, con CI N° 100465290-3, estudiante de noveno semestre de la Carrera de Educación Inicial, modalidad en línea, de la Universidad Técnica del Norte, realizó la aplicación de las siguientes técnicas e instrumentos de recolección de datos en el marco de su Trabajo de Integración Curricular:

- Entrevistas dirigidas a las docentes del subnivel de preparatoria.
- Observación orientada a los niños del subnivel preparatoria.

Dichos procedimientos fueron ejecutados en nuestras instalaciones durante el mes de enero de 2026, en estricto cumplimiento de los lineamientos éticos y metodológicos establecidos por la Universidad Técnica del Norte y por la Unidad Educativa "Rafael Suárez Meneses", garantizando la rigurosidad y validez del proceso investigativo.

Es todo cuanto puedo certificar en honor a la verdad, pudiendo la interesada hacer uso del presente como estime conveniente.

Ibarra, 6 de febrero de 2026

Atentamente,



MSc. Galo Andrango Ruíz  
**RECTOR U.E. "RSM"**  
C.I. 1001716040  
Telf.: 0980179143

Email: [galo.andrango@educacion.gob.ec](mailto:galo.andrango@educacion.gob.ec)

## Anexo 8. Certificación del Abstract



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE**  
 Acreditada Resolución Nro. 173-SE-33-CACES-2020  
**EMPRESA PÚBLICA "LA UEMEPRENDE E.P."**



### ABSTRACT

The research was grounded in a pragmatic paradigm and adopted a mixed-methods approach. A non-experimental, cross-sectional, descriptive, applied, and proposal-oriented research design was employed. Data were collected through teacher interviews and direct classroom observations of students, allowing for an evaluation of both the implementation of play-based pedagogical practices and the level of children's social skill development.

The findings revealed that pedagogical play is insufficiently integrated into classroom practice, as traditional teaching methods continue to predominate. This limited use of playful learning opportunities restricts the development of essential social skills, with many children experiencing difficulties in expressing their ideas, collaborating effectively with peers, and resolving interpersonal conflicts constructively. Nevertheless, the study demonstrated that the systematic incorporation of play-based activities into the teaching and learning process significantly enhances children's social interaction, encourages active participation, and promotes healthy emotional regulation.

Overall, the results confirm that pedagogical play is an effective educational strategy for strengthening children's socio-emotional competencies, fostering a positive and harmonious classroom environment, and enriching the overall learning experience. Consequently, the study highlights the importance of providing continuous professional development for teachers and implementing structured play-based strategies to support the holistic development of children in preparatory education.

**Keywords:** pedagogical play, social skills, preparatory education, play-based learning, holistic development.

Reviewed by:  
 MSc. Luis Paspuezán Soto  
**CAPACITADOR-CAI**  
 July 6, 2026



## CERTIFICACIÓN

Conforme a lo establecido en *el Artículo 17 de la ley Orgánica de Educación Superior, inciso segundo*, se procedió a realizar en análisis del tema del Trabajo de Integración Curricular titulado: El juego como estrategia para el desarrollo de habilidades sociales en niños del subnivel de preparatoria, en el programa **COMPILATIO** de la carrera de Educación Inicial, y se determinó un porcentaje de similitud de (7%), mismo que está dentro del porcentaje aceptable de acuerdo al reglamento. De esta manera certifico que es procedente y aceptable para continuar con el proceso de titulación.



Validar únicamente en FirmaEC.  
Firmado electrónicamente por:  
**GLORIA DE LOURDES  
DEL HIERRO ORTEGA**

Firma

MSc. Lourdes del Hierro Ortega

**DIRECTOR**



Validar únicamente en FirmaEC.  
Firmado electrónicamente por:  
**CARLA ALEXANDRA  
YANDUN CARTAGENA**

Firma

PhD. Carla Yandún Cartagena

**ASESORA**

## Anexo 10. Registro fotográfico

### ENTREVISTA



### OBSERVACIÓN

