



**UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN HUMANAS Y
TECNOLOGÍAS
CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA**

Título

El juego en el desarrollo de las habilidades sociales en niños

**Trabajo de Titulación para optar al título de Licenciatura en
Educación Básica**

Autora:

Curay Montesdeoca Joselyn Viviana

Tutora:

Mgs. Ruth Tatiana Fonseca Morales

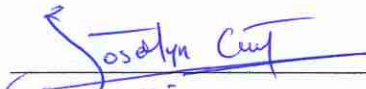
Riobamba, Ecuador. 2025

DECLARATORIA DE AUTORÍA

Yo, Joselyn Viviana Curay Montesdeoca, con cédula de ciudadanía 1804808218, autor (a) (s) del trabajo de investigación titulado: El juego en el desarrollo de habilidades sociales en niños, certifico que la producción, ideas, opiniones, criterios, contenidos y conclusiones expuestas son de mí exclusiva responsabilidad.

Asimismo, cedo a la Universidad Nacional de Chimborazo, en forma no exclusiva, los derechos para su uso, comunicación pública, distribución, divulgación y/o reproducción total o parcial, por medio físico o digital; en esta cesión se entiende que el cesionario no podrá obtener beneficios económicos. La posible reclamación de terceros respecto de los derechos de autor (a) de la obra referida, será de mi entera responsabilidad; librando a la Universidad Nacional de Chimborazo de posibles obligaciones.

En Riobamba, 08 de Junio del 2026.



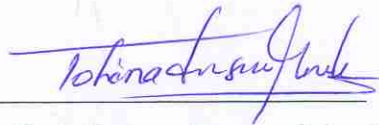
Joselyn Viviana Curay Montesdeoca

C.I: 1804808218

DICTAMEN FAVORABLE DEL PROFESOR TUTOR

Quien suscribe, Mgs. Ruth Tatiana Fonseca Morales catedrático adscrito a la Facultad de Ciencias de la Educación Humanas y Tecnologías por medio del presente documento certifico haber asesorado y revisado el desarrollo del trabajo de investigación titulado: El juego en el desarrollo de habilidades sociales en niños, bajo la autoría de Joselyn Viviana Curay Montesdeoca; por lo que se autoriza ejecutar los trámites legales para su sustentación.

Es todo cuanto informar en honor a la verdad; en Riobamba, a los 09 días del mes de enero de 2026



Mgs. Ruth Tatiana Fonseca Morales

C.I: 0801439910

CERTIFICADO DE LOS MIEMBROS DEL TRIBUNAL

Quienes suscribimos, catedráticos designados Miembros del Tribunal de Grado para la evaluación del trabajo de investigación El juego en el desarrollo de las habilidades sociales en niños, presentado por Joselyn Viviana Curay Montesdeoca, con cédula de identidad número 1804808218, bajo la tutoría de Mgs. Ruth Tatiana Fonseca Morales; certificamos que recomendamos la APROBACIÓN de este con fines de titulación. Previamente se ha evaluado el trabajo de investigación y escuchada la sustentación por parte de su autor; no teniendo más nada que observar.

De conformidad a la normativa aplicable firmamos, en Riobamba 08 de Junio del 2026.

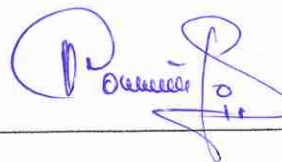
Mgs. Virginia Barragán Erazo
PRESIDENTE DEL TRIBUNAL DE GRADO



Mgs. Gladys Patricia Bonilla González
MIEMBRO DEL TRIBUNAL DE GRADO



Mgs. Hugo Marcelo Campos Yedra
MIEMBRO DEL TRIBUNAL DE GRADO

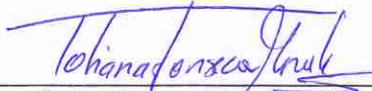




CERTIFICACIÓN

Que, **CURAY MONTESDEOCA JOSELYN VIVIANA** con CC: **1804808218**, estudiante de la Carrera **EDUCACIÓN BÁSICA**, Facultad de **CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN HUMANAS Y TECNOLOGÍAS**; ha trabajado bajo mi tutoría el trabajo de investigación titulado” **EL JUEGO EN EL DESARROLLO DE HABILIDADES SOCIALES EN NIÑOS**”, cumple con el 6%, de acuerdo al reporte del sistema Anti plagio **COMPILATIO**, porcentaje aceptado de acuerdo a la reglamentación institucional, por consiguiente, autorizo continuar con el proceso.

Riobamba, 04 de mayo de 2026


Mgs. Ruth Tatiana Fonseca Morales
TUTORA

DEDICATORIA

Dedico este logro, en primer lugar, a Dios, por darme la fortaleza, la fe y la sabiduría para seguir adelante aun en los momentos más difíciles de mi vida.

A mi madre María, por su amor infinito, por creer en mí incluso cuando yo dudaba, y por ser mi mayor ejemplo de entrega, valentía y sacrificio.

A mi hijo Edward, mi mayor bendición y motor de mi vida, quien con su sonrisa me impulsa a luchar cada día por un mejor futuro.

A mi hermana Cintya, por su apoyo constante y su cariño sincero; a mi hermano Milton, por su respaldo, confianza y motivación; a mi sobrina Jade, por llenar mi vida de alegría; y a mi cuñado Iván, por su apoyo y palabras de aliento.

A mi amiga Rocio, por haber sido una buena amiga y compañera incondicional, por caminar a mi lado en este proceso de formación, brindándome ánimo, comprensión y confianza.

Y a todos mis familiares y amigos en general, quienes de una u otra manera formaron parte de este proceso y me motivaron a alcanzar esta meta.

Joselyn Viviana Curay Montesdeoca

AGRADECIMIENTO

A todas las personas que estuvieron a mi lado brindándome fuerza y ánimo para seguir adelante en mis estudios.

A mi familia, por darme la esperanza de un mañana mejor y, de manera muy especial, a mi madre, quien ha estado presente tanto en los momentos buenos como en los difíciles, motivándome siempre a no rendirme y a seguir luchando por mis metas.

A la Universidad Nacional de Chimborazo y a la Carrera de Educación Básica, por abrirme sus puertas y brindarme la oportunidad de formarme profesionalmente, fortaleciendo mis conocimientos y mi vocación docente.

De manera especial, agradezco a la Mgs. Ruth Tatiana Fonseca Morales, tutora de este trabajo de investigación, por su orientación, acompañamiento y valiosos aportes, los cuales fueron fundamentales para el desarrollo y culminación de este trabajo.

Finalmente, agradezco a todos los docentes que, con su compromiso y dedicación, contribuyeron a mi formación académica y profesional, guiándome en este proceso de aprendizaje.

Joselyn Viviana Curay Montesdeoca

ÍNDICE GENERAL

PORTADA	
DECLARATORIA DE AUTORÍA	
DICTAMEN FAVORABLE DEL TUTOR	
CERTIFICADO DE LOS MIEMBROS DEL TRIBUNAL	
CERTIFICADO DE ANTIPLAGIO	
DEDICATORIA	
AGRADECIMIENTO	
ÍNDICE GENERAL	
ÍNDICE DE TABLAS	
ÍNDICE DE FIGURAS	
RESUMEN	
ABSTRACT	

ÍNDICE

CAPÍTULO I.....	15
1. INTRODUCCIÓN.....	15
1.1 Antecedentes de estudios y/o investigaciones anteriores	17
1.2 Planteamiento del problema	20
1.3 Justificación.....	21
1.4 Objetivos:.....	23
1.4.1 1.4.1 Objetivo General.....	23
1.4.2 1.4.2 Objetivos Específicos	23
CAPÍTULO II.....	24
2. MARCO TEÓRICO	24
2.1 El juego.....	24
2.2 Definición del juego	24
2.3 Clasificación del juego	25
2.4 El juego como mediador del aprendizaje	26

2.5	Enfoques pedagógicos sobre el juego.....	26
2.6	Perspectiva neuro educativa del juego.....	27
2.7	Enfoques teóricos del juego.....	27
2.8	El juego como herramienta pedagógica.....	28
2.9	Juego y desarrollo integral del niño.....	29
2.10	El rol del docente durante el juego	29
2.11	Conceptualización de las habilidades sociales	31
2.12	Componentes de las habilidades sociales	32
2.13	Tipos de habilidades sociales	33
2.14	Características de las habilidades sociales.....	35
2.15	Déficit de habilidades sociales	36
2.16	Teorías relacionadas al desarrollo de habilidades sociales.....	38
2.17	Importancia de las habilidades sociales en la infancia	39
2.18	Habilidades sociales y su importancia educativa	39
2.19	Estrategias para fomentar habilidades sociales en la escuela	40
CAPÍTULO III		41
3.	METODOLOGÍA.....	41
3.1	Enfoque de investigación.....	41
3.2	Diseño de Investigación.....	41
3.3	Tipos de investigación	41
3.3.1	Por el nivel o alcance.....	42
3.3.2	Por el objetivo.....	42
3.3.3	Por el lugar.....	42
3.4	Tipos de estudio.....	42
3.4.1	Transversal.....	43
3.5	Unidad de análisis.....	43
3.5.1	Población de estudio.....	43

3.5.2	Muestra	43
3.5.3	Tamaño de muestra.....	43
3.6	Técnicas e Instrumentos de Recolección de Datos	44
3.6.1	Técnica: Observación	44
3.6.2	Instrumento Ficha de Observación	44
3.7	Técnicas de Análisis e interpretación de la información	44
CAPÍTULO IV		45
4.	RESULTADOS Y DISCUSIÓN	45
CAPÍTULO V.....		60
5.	CONCLUSIONES y RECOMENDACIONES	60
5.1	CONCLUSIONES.....	60
5.2	RECOMENDACIONES	60
6.	BIBLIOGRAFÍA	62
7.	ANEXOS	67

ÍNDICE DE TABLAS.

Tamaño de la muestra.....	43
Los estudiantes participan activamente en los juegos con sus compañeros.....	45
Los estudiantes muestran interés y curiosidad por aprender mientras juegan.....	46
Los estudiantes trabajan en equipo durante los juegos.....	47
Los estudiantes manifiestan alegría y entusiasmo al participar en juegos grupales.	49
Los estudiantes prefieren actividades lúdicas frente a tareas tradicionales (leer, escribir) .	50
Los estudiantes respetan los turnos y piden permiso durante el juego.	51
Los estudiantes brindan apoyo a sus compañeros cuando están tristes o se equivocan.	52
Los estudiantes comparten materiales o juguetes con los demás.	54
Los estudiantes mantienen relaciones cordiales con la mayoría de sus compañeros.	55
Los estudiantes resuelven conflictos de manera pacífica durante los juegos.	56

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1.

Los estudiantes participan activamente en los juegos con sus compañeros.....	45
Los estudiantes muestran interés y curiosidad por aprender mientras juegan.....	46
Los estudiantes trabajan en equipo durante los juegos.....	48
Los estudiantes manifiestan alegría y entusiasmo al participar en juegos grupales.....	49
Los estudiantes prefieren actividades lúdicas frente a tareas tradicionales (leer, escribir) .	50
Los estudiantes respetan los turnos y piden permiso durante el juego.....	51
Los estudiantes comparten materiales o juguetes con los demás.	54
Los estudiantes mantienen relaciones cordiales con la mayoría de sus compañeros.	55
Los estudiantes resuelven conflictos de manera pacífica durante los juegos.	56

RESUMEN

La presente investigación analiza la importancia del juego como estrategia pedagógica para el desarrollo de las habilidades sociales en estudiantes de tercer grado de la Unidad Educativa "Fe y Alegría" en Riobamba, durante el periodo lectivo 2025-2026. El estudio parte de la identificación de dificultades en la convivencia, el trabajo colaborativo y la resolución pacífica de conflictos, factores críticos para el desarrollo integral y la participación activa en el entorno escolar. Bajo un enfoque cualitativo y mediante la aplicación de fichas de observación, se evaluó el comportamiento e interacción de los estudiantes en el aula. Los resultados revelan un nivel predominantemente bajo en el desarrollo de habilidades sociales, evidenciado por una limitada participación, dificultades en el trabajo en equipo y carencias en la autorregulación, específicamente en el respeto de turnos y la gestión de desacuerdos. Se concluye que la ausencia de una integración sistemática y planificada del juego en la práctica docente es un factor determinante en estas limitaciones socioemocionales. El trabajo se estructura en cinco capítulos que comprenden: el marco referencial, el marco teórico, el diseño metodológico, el análisis e interpretación de resultados y, finalmente, las conclusiones y recomendaciones orientadas a fortalecer las prácticas pedagógicas lúdicas.

Palabras claves: juego, habilidades sociales, educación básica, convivencia escolar.

ABSTRACT

This study analyzes the importance of play as a pedagogical strategy for the development of social skills in third-grade students at the “Fe y Alegría” Educational Unit in Riobamba during the 2025–2026 school year. The research is based on the identification of difficulties in social interaction, collaborative work, and the peaceful resolution of conflicts, which are critical factors for students’ holistic development and active participation in the school environment. A qualitative approach was employed, using observation checklists as the primary data collection instrument to assess students’ behavior and interactions in the classroom. The results indicate a predominantly low level of social skills development, evidenced by limited participation, difficulties in teamwork, and deficiencies in selfregulation, particularly in turn-taking and conflict management. It is concluded that the lack of systematic and planned integration of play into teaching practices is a determining factor in these socio-emotional limitations. The study is structured into five chapters: the contextual framework, theoretical framework, methodological design, analysis and interpretation of results, and conclusions and recommendations aimed at strengthening play-based pedagogical practices.

Keywords: play, social skills, basic education, school coexisten.

CAPÍTULO I

1. INTRODUCCIÓN

El desarrollo de habilidades sociales en la niñez constituye un aspecto fundamental dentro del proceso educativo, ya que permite a los estudiantes interactuar de manera adecuada con sus compañeros, expresar sus emociones, resolver conflictos y participar activamente en los diferentes contextos escolares. En la Educación Básica, estas habilidades se forman y fortalecen a través de experiencias significativas que favorecen la comunicación, la cooperación y el respeto mutuo. Entre estas experiencias, el juego se destaca como una herramienta pedagógica esencial, debido a su capacidad para estimular la creatividad, la socialización y el aprendizaje espontáneo.

El juego, además de ser una actividad recreativa natural en la infancia, es reconocido por diversos autores como un recurso didáctico que facilita el desarrollo integral de los niños. A través de actividades lúdicas, los estudiantes pueden explorar su entorno, interactuar con otros, regular sus emociones y adquirir comportamientos sociales adecuados. En este sentido, la escuela desempeña un papel crucial al integrar dinámicas de juego que contribuyan al fortalecimiento de valores, normas y habilidades sociales necesarias para una convivencia armónica.

En la Escuela *Fe y Alegría*, ubicada en la ciudad de Riobamba, se ha observado que algunos estudiantes del tercer grado presentan dificultades para cooperar, trabajar en equipo, compartir materiales o resolver conflictos sin recurrir a comportamientos inadecuados. Estas situaciones pueden verse influenciadas por la limitada implementación de actividades lúdicas estructuradas dentro del aula, así como por la falta de estrategias que promuevan la interacción positiva entre los niños. Esto evidencia la necesidad de analizar el papel del juego como una herramienta pedagógica eficaz para mejorar las habilidades sociales en este nivel educativo.

En este contexto, la presente investigación tiene como propósito estudiar cómo la utilización del juego contribuye al desarrollo de habilidades sociales en los niños de tercer grado de la Escuela *Fe y Alegría* durante el periodo lectivo 2025-2026. A través de este estudio, se busca

resaltar la importancia del juego como un medio para fomentar la convivencia escolar, fortalecer vínculos afectivos y promover un ambiente educativo inclusivo y participativo.

El desarrollo de esta investigación se divide en 5 capítulos. Cada uno explica los principales factores de estudio que se detallan a continuación:

CAPÍTULO I: El marco referencial se realiza una descripción de la problemática planteada sobre El juego en el desarrollo de habilidades sociales en niños de tercer grado de la Escuela Fe y Alegría, se formula el problema incluyendo el marco referencial los objetivos generales y específicos, con la justificación donde se detalla la importancia y la pertinencia de la investigación con la delimitación del proyecto.

CAPÍTULO II: Marco teórico se detalla el planteamiento teórico donde se describen el juego en el desarrollo de habilidades sociales de los niños. Con un sustento científico partiendo de fuentes confiables de información como: revistas, artículos académicos y libros.

CAPÍTULO III: Marco metodológico describe las técnicas, procedimientos que se emplearon en la investigación, así como los instrumentos para la recolección de la información, describiendo la unidad de análisis a quienes se aplicó la ficha de observación y la entrevista.

CAPÍTULO IV: Los resultados de la investigación, aquí se formulan en la entrevista aplicada a la docente y las fichas de observación realizadas a los estudiantes utilizando el análisis y la interpretación de los resultados mediante la elaboración de los datos obtenidos.

CAPÍTULO V: Conclusiones y recomendaciones que se obtuvieron después de realizar la investigación de campo aportando como base para futuras investigaciones.

1.1 Antecedentes de estudios y/o investigaciones anteriores

El juego ha sido reconocido como una herramienta pedagógica fundamental en el desarrollo de habilidades sociales en la infancia. Diversos estudios han evidenciado su eficacia en la promoción de competencias como la cooperación, la empatía, la comunicación y la resolución de conflictos en entornos escolares.

En el ámbito internacional en España, en la ciudad de Madrid, en la Universidad Complutense Madrid, en la facultad de centro de educación del profesorado, se desarrolló el trabajo de fin de grado titulado “La influencia del juego cooperativo en el desarrollo social y lingüístico infantil”, elaborado por Alonso Mederos Delgado en el año 2025. Esta investigación de tipo teórico descriptivo con enfoque cualitativo se basa en una revisión teórica, los resultados de este estudio evidencian que el juego cooperativo favorece el trabajo en equipo, el respeto de normas, la resolución de conflictos y la mejora de la comunicación entre pares. No obstante, se identifica una escasa inclusión de estas dinámicas en el currículo de Educación Infantil, lo que limita su potencial en el desarrollo integral del alumnado. (Mederos, 2025)

En, España, en Azuqueca de Henares, en la Universidad de Alcalá en el grado de trabajo social acogió en 2024 el Trabajo Fin de Grado de Balint, A. La investigación titulada la influencia del juego en el desarrollo social infantil. El estudio cualitativo busca entender cómo esta actividad universal, presente en todas las etapas de la vida, contribuye al desarrollo social de los niños. Para ello, la autora examina el marco legal y las necesidades de los menores en España, define el concepto de juego y sus tipologías, e identifica los beneficios señalados por diversos expertos. Además, la investigación resalta el papel crucial del adulto en fomentar el juego y considera los desafíos que presentan las nuevas tecnologías en este ámbito. Este trabajo subraya la importancia de que el juego sea reconocido como una herramienta fundamental para el crecimiento social de los niños. (Balint, 2024)

En Lima, Perú, investigadoras de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "Emilia Barcia Boniffatti", el Instituto de Educación Superior Pedagógico Privado Antonio Raymondi, el I.S.P.P. "SAGRADO CORAZÓN DE JESÚS" y el Instituto de Educación Superior Pedagógico Privado "Divino Niño" las autoras Otero, R., Ocampos,S., Sandoval,A. y Elguera, S. Realizaron una investigación titulada la relación entre el juego y

el desarrollo de habilidades clave en niños en edad preescolar. Con una revisión de tipo documental y sistemática, para esto, se analizaron 25 estudios publicados en español en los últimos cinco años, centrándose en tipos de juego, la intervención docente y sus implicaciones para la educación preescolar. Los resultados sugieren que el juego, en sus diversas formas, contribuye significativamente al desarrollo de habilidades sociales, comunicación y autonomía en esta etapa. Además, el apoyo y la intervención del docente durante el juego, junto con la implementación de estrategias pedagógicas efectivas basadas en el juego, son fundamentales para maximizar sus beneficios en el entorno educativo. (Otero Canales et al., 2023, p. 1329)

Un estudio realizado en Perú, en la Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión, en la Facultad de Educación, en la Carrera de Educación Inicial y Arte, la autora Gallardo, R. realizó una investigación titulada Juegos cooperativos en las habilidades sociales de los niños de la I.E.I. N° 658 “Fe y Alegría” - Huacho, durante el año escolar 2022, esta investigación examinó la relación entre juegos cooperativos y habilidades sociales en niños de 5 años. Para llevar a cabo este estudio se planteó una investigación no experimental de tipo transeccional o transversal, los resultados de este se obtuvieron a través de un programa estadístico SPSS versión 23. La muestra estuvo conformada por 80 niños de 5 años de la I.E.I. No 658 “Fe y Alegría”. Los hallazgos indicaron que la participación en juegos cooperativos favorece el desarrollo de habilidades como la autoafirmación, la expresión de emociones y la conversación, aspectos clave en la socialización infantil.

En el contexto ecuatoriano, En la provincia de Pichincha, cantón Pedro Moncayo, Tabacundo en la Universidad Técnica del Norte, en la facultad de posgrado maestría en educación inicial la autora Monteros. en 2023 llevó a cabo la investigación titulada, El juego en el desarrollo de las habilidades sociales en niños y niñas de Preparatoria de la Escuela Fiscomisional “Santa Clara de Asís. El estudio, de enfoque mixto, analizó la incidencia del juego en el desarrollo de habilidades sociales en niños de preparatoria. Los resultados mostraron una correlación positiva entre la implementación de actividades lúdicas y el fortalecimiento de habilidades sociales, destacando mejoras en la interacción y la expresión emocional de los estudiantes.

En la provincia de Bolívar en la ciudad de Guaranda en la Universidad Estatal de Bolívar, Dirección de Posgrado y Educación Continua, se ha publicado una investigación

titulada "El juego como estrategia pedagógica en niños y niñas de educación inicial" por las autoras Del Pozo, A. y Pacheco, S. Este artículo cualitativo de diseño basado en la revisión documental, publicado en febrero de 2025, aborda la relevancia del juego en el contexto educativo. El objetivo principal de este estudio fue comprender los principales postulados sobre los beneficios del juego en el aula como parte del proceso educativo, orientado hacia el desarrollo integral del niño.

En la provincia de Chimborazo, en la ciudad de Riobamba, en la Universidad Nacional de Chimborazo, en la Facultad de ciencias de la Educación Humanas y Tecnologías, Carrera de Educación Básica, en 2025 se desarrolló una investigación correspondiente a una tesis de grado, titulada "El juego como estrategia para el desarrollo de la convivencia social en niños de 4 a 5 años en la Unidad Educativa 'Chillanes', provincia Bolívar", Elaborado por Abalos, L. Cevallos, C. Esta investigación se desarrollo bajo un enfoque mixto, con un diseño no experimental teniendo como objetivo analizar el impacto del juego en el desarrollo de la convivencia social en los niños de educación inicial; para ello se emplearon técnicas como la observación y la entrevista, utilizando como instrumento el test de Goldstein, con una población de 16 niños de 4 y 5 años y una docente. Los resultados evidenciaron que el juego constituye una herramienta fundamental en el proceso de enseñanza aprendizaje, favoreciendo el desarrollo social, emocional y cognitivo, además de promover la interacción, el trabajo en equipo, el respeto, la tolerancia y la resolución de conflictos a través de juegos simbólicos y de reglas.

Los estudios analizados tanto a nivel internacional, como latinoamericano y nacional coinciden en reconocer el juego como una estrategia pedagógica fundamental para el desarrollo de habilidades sociales en la infancia, evidenciando aportes significativos en aspectos como la comunicación, la cooperación, la resolución de conflictos, la expresión emocional y la interacción entre pares. No obstante se identifican diferencias en cuanto a los enfoques metodológicos y en los contextos de aplicación ya que varios estudios se centran en educación inicial o en revisiones teóricas sin profundizar en escenarios concretos de educación.

En este sentido, se evidencia un vacío investigativo en contextos locales específicos, particularmente en la ciudad de Riobamba y en instituciones como la Escuela "Fe y Alegría", donde aún no se ha analizado de manera profunda la relación entre el juego y el desarrollo de habilidades sociales en estudiantes de tercer grado. Por ello, la presente investigación se

justifica en la necesidad de aportar evidencia contextualizada que permita comprender esta relación y contribuir con estrategias pedagógicas pertinentes a la realidad educativa local.

1.2 Planteamiento del problema

En la actualidad, el desarrollo de habilidades sociales en los niños constituye una necesidad prioritaria en diversos contextos educativos a nivel mundial, debido a su influencia en la convivencia, la comunicación, y la construcción de relaciones interpersonales. Sin embargo, a pesar de su importancia, en muchos sistemas educativos aún se evidencian dificultades en la integración efectiva de estrategias pedagógicas que promuevan dichas habilidades, lo que limita el desarrollo social y emocional de los estudiantes.

En países extranjeros, si bien se han impulsado enfoques educativos que reconocen la importancia del desarrollo socioemocional, aun persisten limitaciones en la aplicación práctica del juego como estrategia pedagógica dentro del aula, ya que en muchos casos no se implementa de manera sistemática ni planificada, reduciendo su impacto en la formación integral de los estudiantes.

En el contexto latinoamericano, diversas investigaciones evidencian que, aunque el juego es reconocido como una herramienta clave para el desarrollo de habilidades sociales, su aplicación en los entornos escolares presenta debilidades, como la escasa utilización de juegos estructurados, la falta de estrategias didácticas lúdicas y una limitada orientación docente, lo que dificulta el fortalecimiento de competencias como la cooperación, la empatía y la resolución de conflictos.

A nivel nacional, si bien algunos estudios como se ha evidenciado en los antecedentes anteriormente mencionados han resaltado la importancia del juego dentro del proceso educativo, en la práctica aun se observa que este es poco incorporado como estrategia pedagógica sistemática, siendo considerado en muchos casos únicamente como una actividad recreativa, lo que restringe su potencial en el desarrollo de habilidades sociales en los estudiantes.

En la Escuela Fe y Alegría, ubicada en la ciudad de Riobamba, se ha podido observar que los estudiantes del tercer grado presentan dificultades en sus habilidades sociales, manifestadas en comportamientos como la agresividad verbal, la escasa cooperación en actividades grupales, el aislamiento de algunos estudiantes y la dificultad para resolver

conflictos de manera autónoma. Esta problemática fue identificada durante las prácticas preprofesionales, permitiendo observar directamente las limitaciones en la interacción social dentro del aula.

El problema radica en que, a pesar de que el juego constituye una estrategia fundamental para el desarrollo social, en esta institución no se lo incorpora de manera planificada y sistemática dentro del proceso de enseñanza aprendizaje, lo que evidencia una brecha entre la teoría pedagógica y la práctica educativa. Esta situación limita las oportunidades de los estudiantes para desarrollar habilidades sociales esenciales para su formación integral.

Ante esta realidad, surge la necesidad de investigar de qué manera el juego influye en el desarrollo de las habilidades sociales en los niños del tercer grado de la escuela Fe y Alegría durante el periodo 2025-2026. Esta investigación permitirá comprender la problemática desde un enfoque contextualizado y proponer estrategias que contribuyan a mejorar la convivencia escolar y el desarrollo social de los estudiantes.

Por lo tanto, esta tesis se propone como un aporte al campo de la educación básica, en el marco de una pedagogía activa y significativa, reconociendo el juego como un medio efectivo para fortalecer las habilidades sociales en los niños. Al identificar las prácticas actuales y sus limitaciones, se podrán proponer estrategias lúdicas que fortalezcan la convivencia escolar y promuevan un desarrollo integral en la infancia.

1.3 Justificación

La presente investigación se justifica por su pertinencia educativa, social y científica, ya que al abordar una problemática crucial en el contexto escolar de la escuela Fe y Alegría de Riobamba: el desarrollo de las habilidades sociales en los niños de tercer grado a través del juego. En un mundo cada vez más interconectado y exigente en términos de competencias emocionales y sociales, resulta fundamental que la escuela no solo transmita conocimientos académicos, sino que también forme personas capaces de convivir, dialogar, trabajar en equipo y resolver conflictos pacíficamente. El juego, siendo parte inherente de la infancia, ofrece un escenario idóneo para fortalecer estas competencias desde una perspectiva pedagógica activa y significativa.

Desde el punto de vista educativo, esta investigación busca aportar a la mejora del proceso de enseñanza-aprendizaje en la Escuela Fe y Alegría de la ciudad de Riobamba. Estas dinámicas lúdicas presentes en el aula y su relación con el comportamiento social de los estudiantes, se pretende visibilizar el potencial formativo del juego, más allá de su valor recreativo. Así, se espera que los docentes cuenten con herramientas prácticas y fundamentadas para incorporar actividades lúdicas que estimulen la empatía, la cooperación, la comunicación asertiva y el respeto mutuo entre los estudiantes.

Además, esta investigación responde a la necesidad de transformar las metodologías tradicionales que, en muchas ocasiones, priorizan la memorización y la pasividad, promoviendo en su lugar la participación activa, el aprendizaje experiencial y la construcción conjunta del conocimiento. Por lo tanto, la incorporación del juego en el currículo puede contribuir a mejorar tanto los resultados académicos como la convivencia escolar.

Desde el enfoque social, esta tesis tiene un impacto directo en la formación de ciudadanos responsables, solidarios y conscientes de su entorno. Las habilidades sociales desarrolladas durante la infancia son la base para relaciones saludables en la adolescencia y la adultez. La infancia es una etapa crítica para la adquisición de estas habilidades, y la escuela, como espacio formador por excelencia, tiene la responsabilidad de propiciarlas. El juego se convierte así en una estrategia accesible, inclusiva y eficaz para llegar a todos los niños, sin importar su nivel socioeconómico, origen cultural o estilo de aprendizaje, fomentando un desarrollo social más armónico y equitativo.

En cuanto a su relevancia científica, el estudio se justifica por la escasa investigación local en torno al juego como estrategia para el desarrollo social en el nivel de educación básica. Si bien existen numerosos estudios internacionales que abordan esta temática, se necesita mayor evidencia empírica contextualizada en instituciones ecuatorianas, que permita adaptar las propuestas pedagógicas a la realidad nacional. Este trabajo aportará datos significativos sobre la situación actual en la Escuela Fe y Alegría, identificará buenas prácticas y propondrá nuevas estrategias metodológicas, enriqueciendo el acervo investigativo del país en el ámbito educativo.

La investigación es factible porque se contará con el acceso directo a la institución educativa y al grado de estudio, ya que la investigadora realizó prácticas preprofesionales en

dicha institución, lo que permitirá ejecutar la investigación de manera directa con los sujetos de estudio. Además, se dispondrá de los recursos tecnológicos y bibliográficos necesarios durante todo el proceso.

Asimismo, esta investigación beneficiará a diversos actores educativos. Para los docentes, ofrecerá una guía práctica sobre el uso del juego con fines pedagógicos; para los directivos, aportará insumos para la mejora del Proyecto Educativo Institucional (PEI) en relación con la formación socioemocional; para los padres de familia, brindará argumentos sobre la importancia del juego en el desarrollo integral de sus hijos; y, para los estudiantes, implicará una mejora en sus experiencias escolares, fortaleciendo sus vínculos sociales y su bienestar emocional.

En síntesis, esta investigación no solo responde a una necesidad observable en el aula, sino que también aspira a generar un impacto positivo en la calidad de la educación básica. Al rescatar el valor del juego como herramienta educativa, se promueve una visión más humana, inclusiva y participativa de la enseñanza, donde el desarrollo social de los niños ocupa un lugar central.

1.4 Objetivos:

1.4.1 Objetivo General

Comprender la importancia del juego en el desarrollo de las habilidades sociales en los estudiantes de tercer grado de la Escuela Fe y Alegría de la ciudad de Riobamba, durante el periodo lectivo 2025-2026.

1.4.2 Objetivos Específicos

- Caracterizar el nivel de desarrollo de las habilidades sociales en los estudiantes de tercer grado de la Escuela Fe y Alegría.
- Describir los tipos de juegos que se emplean en las prácticas pedagógicas actuales dentro del aula.
- Establecer la relación entre las actividades lúdicas y el comportamiento social de los estudiantes en el contexto escolar

CAPÍTULO II

2. MARCO TEÓRICO

El desarrollo de las habilidades sociales en la infancia constituye un proceso esencial para la formación integral del ser humano. Estas habilidades permiten a los individuos interactuar de manera adecuada con su entorno, facilitando la comunicación, la cooperación, la resolución de conflictos y el respeto por las normas y valores sociales. Desde una perspectiva científica, el juego ha sido ampliamente reconocido como un medio natural y efectivo para fomentar estas competencias, especialmente en los primeros años de escolaridad.

2.1 El juego

2.2 Definición del juego

El juego es una actividad inherente al ser humano, presente desde los primeros años de vida, y constituye una herramienta natural de exploración, aprendizaje y socialización. La UNESCO (2021) define el juego como “una experiencia activa, voluntaria, placentera y significativa que favorece el desarrollo integral del niño en contextos sociales y culturales diversos”. En este sentido, el juego trasciende la mera recreación, constituyéndose en un fenómeno pedagógico esencial en la infancia.

La Organización Mundial para la Educación Preescolar (OMEP, 2022) reafirma que el juego debe ser entendido como un derecho fundamental de los niños, ya que posibilita la adquisición de habilidades cognitivas, emocionales y sociales, promoviendo la creatividad, la imaginación y el pensamiento divergente. Esta perspectiva se alinea con lo establecido por la Convención sobre los Derechos del Niño (ONU, 1989), que reconoce el juego como parte esencial del desarrollo y bienestar infantil.

Según Torres (2002), El juego ha sido considerado como una actividad universal, común en todas las culturas, épocas y para todas las condiciones de vida. Pese a que los gustos y las costumbres en todo el mundo han evolucionado a la par de la ciencia y la tecnología, en la actualidad se observa que los niños continúan siendo partícipes de juegos tradicionales como los carritos y las muñecas. Además, en el ámbito interdisciplinario abarca desde la filosofía, la pedagogía, la psicología, la sociología y la antropología porque todas

ellas están centradas como sujeto de estudio al ser humano. Particularmente la psicología y la pedagogía consideran al estudiante y al aprendizaje como categorías fundamentales relacionadas con el aporte didáctico. El mismo que se actualiza constantemente acorde con los avances científicos y tecnológicos.

Según Andrade (2020) El juego constituye una técnica participativa de la enseñanza orientada a fomentar en los estudiantes métodos de dirección y conducta correcta, estimulando la disciplina y autodeterminación; es decir, su función no se limita a la adquisición de conocimientos o el desarrollo de habilidades, sino que además contribuye a la motivación por las asignaturas; de esta manera el juego se presenta como una estrategia docente que ofrece una gran variedad de procedimientos para el entrenamiento de los estudiantes en la toma de decisiones para la solución de problemas. Además, considerada como una actividad, naturalmente feliz, favorece al desarrollo integral de la personalidad y potencia la creatividad.

2.3 Clasificación del juego

Como cita Natalia Alonso (2021) a Martín Bravo & Navarro (2010, pp. 116-121), Piaget considera que tanto el juego y como el desarrollo están relacionados. Los cambios que se van presentando de acuerdo con la edad en el desarrollo mental, social, comunicativo y motriz del niño, determinan y cambian el tipo de juego que realiza, distinguiendo entre juego de ejercicio, juegos simbólicos, juegos de reglas y juegos de construcción.

Cada uno refleja diferentes etapas del desarrollo mental, motor, social y comunicativo. Por ejemplo, el juego de ejercicio aparece desde los primeros meses de vida y se caracteriza por la repetición placentera de movimientos; el juego simbólico, a partir de los 2 años, implica imaginación y representación de la realidad; el juego de reglas surge entre los 7 y 11 años, cuando el niño comprende normas colectivas; y el juego de construcción se manifiesta en todas las edades mediante la manipulación y creación de estructuras (Alonso N., 2021).

En el ámbito pedagógico, autores como Moyles (2020) distinguen entre juego libre (iniciado y controlado por los niños), juego estructurado (dirigido por adultos) y juego guiado (con intervención mediada del docente). Cada uno de estos enfoques tiene

aplicaciones particulares en contextos educativos, dependiendo de los objetivos formativos que se pretendan alcanzar.

2.4 El juego como mediador del aprendizaje

El juego infantil ha sido objeto de estudio desde las primeras décadas del siglo XX, gracias a las aportaciones de teóricos como Jean Piaget y Lev Vygotsky, quienes transformaron la comprensión del juego en el desarrollo cognitivo. Desde una perspectiva constructivista, se reconoce que el juego permite a los niños interpretar y recrear la realidad según sus estructuras mentales, facilitando la construcción de significados, la adaptación al entorno y el desarrollo de esquemas cada vez más complejos. Durante la edad escolar, especialmente entre los 7 y 11 años, el juego simbólico y las dinámicas grupales favorecen la cooperación, la toma de perspectiva y el pensamiento lógico. Asimismo, se comprende que el juego representa un espacio privilegiado para el aprendizaje mediado, donde la interacción con adultos o compañeros más experimentados impulsa el progreso hacia niveles superiores de desarrollo. En este contexto, el juego no solo refleja lo que el niño ya domina, sino que actúa como motor para la adquisición de nuevas habilidades cognitivas y sociales (Montoya-Fernández et al., 2024).

2.5 Enfoques pedagógicos sobre el juego

Autoras como Del Pozo-Gavilánez y Pacheco-Mendoza (2025) mencionan que a través de los juegos los niños no solo se divierten, sino que también desarrollan habilidades cognitivas, sociales, emocionales y físicas. Por lo tanto, integrar el juego como estrategia pedagógica en el aula se convierte en una práctica fundamental para fomentar el aprendizaje significativo la curiosidad y creatividad, que contribuye a su desarrollo. En el contexto de la educación, la recreación no solo es una forma de entretenimiento que facilita el aprendizaje y el desarrollo integral, sino que se convierte en herramienta lúdica de enseñanza aprendizaje en los distintos ámbitos de aprendizaje.

Asimismo, estudios recientes en el contexto latinoamericano (Palma & Pillajo, 2022; Monteros, 2023) confirman que la implementación de juegos cooperativos, juegos de roles y dinámicas grupales tiene un efecto positivo en el desarrollo de habilidades como la autorregulación, la empatía, la negociación y la solidaridad. Estos hallazgos respaldan la

necesidad de revalorizar el juego en el contexto escolar formal, superando la idea de que es una actividad meramente recreativa o secundaria.

2.6 Perspectiva neuro educativa del juego

Según Rhenals-Ramos (2021), el juego constituye un elemento esencial dentro de la neuroeducación, ya que promueve el desarrollo de habilidades cognitivas clave. Al igual que cita investigaciones recientes, como las de Ricker y Richert (2021), las cuales señalan que la exposición constante a juegos tiene una influencia positiva en funciones ejecutivas como la resolución de problemas y la toma de decisiones en la infancia. Además, el juego estimula la integración de estímulos sensoriales y activando las áreas corticales que se encuentran implicadas en los procesos de aprendizaje.

2.7 Enfoques teóricos del juego

a) Perspectiva constructivista

Piaget investigó cómo se construye el conocimiento durante la etapa de desarrollo y formación de las personas y afirmó que el niño aprende a través de los procesos de asimilación y acomodación. La asimilación es la forma en la que afrontamos un estímulo externo, es la transformación del medio por la acción del individuo, mientras que la acomodación implica una modificación de los esquemas mentales, la transformación del sujeto para responder a las exigencias del medio. Su teoría concibe que el propio sujeto el que construye el conocimiento, rechazando posturas tradicionales de la educación que defienden que se aprende a través de la transmisión de conocimientos, planteando un proceso de enseñanza-aprendizaje basado en el aprendizaje como construcción individual y colectiva a través del contacto con el medio físico y social, teniendo en cuenta las peculiaridades de cada individuo. (Alonso N., 2021).

b) Perspectiva sociocultural

Según Ardila-Barragán (2022), la teoría sociocultural de Vygotsky (1978) sostiene que la interacción social es esencial para el desarrollo y el aprendizaje humano. A través de dicha interacción, las personas se apropian de su herencia cultural. Vygotsky concebía el conocimiento como aquello que se construye de manera colaborativa, surgiendo de las interacciones sociales y siendo moldeado por el contexto histórico y cultural de cada individuo. Este proceso da lugar a un conjunto de saberes que son esenciales tanto para el

desempeño social como individual de las personas (Ardila-Barragán, 2022, citando a Guerra García, 2020).

De acuerdo con Bodrova y Leong (2021), el juego de simulación y los juegos con reglas brindan oportunidades para que los niños practiquen el control inhibitorio, la atención sostenida y la toma de perspectiva, habilidades fundamentales para la convivencia escolar.

c) Perspectiva neuro educativa

La neuroeducación ha aportado evidencias científicas sobre los efectos positivos del juego en el desarrollo del cerebro infantil. Según Medina (2020), el juego activa el sistema límbico, fortaleciendo la memoria, la motivación y la regulación emocional. Además, el juego cooperativo estimula las funciones ejecutivas del lóbulo frontal, especialmente el autocontrol, la planificación y la toma de decisiones.

En estudios recientes, Pellegrini y Holmes (2022) concluyen que los niños que participan frecuentemente en juegos activos y cooperativos muestran un mayor desarrollo en áreas como la empatía, el lenguaje social y la solución de conflictos, lo que refuerza su importancia en el entorno escolar.

2.8 El juego como herramienta pedagógica

Según Serra Yenifer (2023), el juego es una herramienta pedagógica valiosa que permite enriquecer el proceso de enseñanza-aprendizaje, ya que promueve el desarrollo integral de los niños y los prepara para enfrentar los desafíos de la sociedad actual. Es crucial que los educadores aprovechen esta herramienta para brindar a los educandos una experiencia educativa más significativa y enriquecedora.

Según Santos Guerra (2019), el docente debe asumir el rol de mediador lúdico, diseñando situaciones de aprendizaje que integren el juego de manera intencionada para el desarrollo de valores como la solidaridad, la tolerancia y el respeto por las diferencias. Para ello, es importante combinar el juego libre con dinámicas dirigidas que respondan a los objetivos curriculares.

Los juegos cooperativos, de mesa, de roles y dramáticos, así como las dinámicas grupales, son altamente efectivos para trabajar el desarrollo de habilidades sociales en el

aula. Estudios realizados por Vargas y Ortega (2023) demuestran que el uso sistemático de juegos colaborativos mejora la cohesión grupal, reduce conductas agresivas y fortalece la comunicación asertiva en niños de entre 7 y 9 años.

2.9 Juego y desarrollo integral del niño

El juego no solo impacta en el aspecto social, sino que también influye en el desarrollo físico, emocional, intelectual y ético. Según la Fundación LEGO (2022), el juego con propósito permite a los niños aprender a aprender, les da autonomía para tomar decisiones y potencia su creatividad, resiliencia y sentido crítico. Esta visión integral se alinea con los principios del enfoque de “Educación para el Buen Vivir” en Ecuador, que promueve una educación centrada en la dignidad, la alegría y el desarrollo humano pleno.

2.10 El rol del docente durante el juego

Durante el juego el rol que adopte el docente es fundamental, a la hora de proponer actividades lúdicas debe tener claro los objetivos educativos que desea enseñar para así poder ayudar a los niños a desarrollarlo. Su función debe ser dinámico, facilitador y orientador, siendo modelo para los niños, además será el encargado de crear y facilitar las condiciones necesarias que permitan el juego, preparando el ambiente y espacio adecuado en el cual se desarrollarán las actividades. (Borges, 2023)

Según el método Montessori, El papel que desempeña el docente es esencial para potenciar el interés del niño por aprender. El docente a través de su metodología, la organización de la clase y las actividades que propone en clase el docente debe lograr que los niños se sientan seguros y motivados, promoviendo su autonomía. En concordancia con la perspectiva de Piaget, el aprendizaje ocurre cuando el estudiante se encuentra atraído por el conocimiento y se ve involucrado en él, explorando por sí mismo. (Borges, 2023)

Dentro del contexto de las actividades lúdicas, El docente adopta una postura distinta a la tradicional, pues se convierte en un impulsor que motiva y un mediador del aprendizaje. Lo cual genera una relación de aprender-enseñando y enseñar-aprendiendo, su función consiste en integrar el hacer, pensar y sentir, generando así aprendizajes significativos. El arte del docente radica en encontrar los intereses y fortalezas de cada uno de los estudiantes, permitiendo aportes únicos, enriqueciendo su visión del mundo. (Borges, 2023)

2.11 Tipos de juego

El juego no es una actividad unitaria, sino que se manifiesta a través de diversas modalidades que impactan de forma diferenciada en el desarrollo social del niño. De acuerdo con Rocafuerte y Tomalá (2022), se distinguen las siguientes categorías:

Juegos de integración

Estas dinámicas buscan fomentar la participación activa y el sentido de pertenencia. Citando a Álvarez (como se citó en Rocafuerte y Tomalá, 2022), el uso de estos juegos en el entorno escolar no solo enriquece el aprendizaje, sino que permite al infante desarrollar autonomía y confianza. Al integrarse en grupos, el niño fortalece su capacidad para actuar en situaciones cotidianas y mejora su disposición para el trabajo colaborativo.

Juegos rompehielos

Su función principal es la creación de un clima de aula positivo, especialmente en grupos donde no existe una interacción previa consolidada. Según Arteaga (como se citó en Rocafuerte y Tomalá, 2022), estos juegos actúan como un método de enseñanza que facilita la interacción en público, reduciendo las barreras de confianza inicial y permitiendo que los miembros del grupo se conozcan entre sí.

Juegos cooperativos

A diferencia de los modelos competitivos tradicionales estas actividades agrupan a los participantes con el fin de alcanzar una meta común. Según Castillo (como se citó en Rocafuerte y Tomalá, 2022), destaca que, mediante la cooperación el niño no solo construye conocimiento, sino que adquiere habilidades críticas como la resolución de conflictos y el manejo del fracaso, lo que impacta directamente en una autoestima saludable a largo plazo.

Juegos de rol

Representan una de las herramientas más potentes para el desarrollo de la empatía. Según Polo et al. (como se citó en Rocafuerte y Tomalá, 2022), sostienen que esta técnica permite al infante interpretar personalidades o situaciones de la vida real. A través de la dramatización, el niño ensaya comportamientos sociales y explora las relaciones interpersonales, asumiendo roles que ayudan a comprender mejor su entorno social.

Juegos pasivos

A diferencia de las dinámicas de alto movimiento, los juegos pasivos se centran en el desarrollo interno y el procesamiento cognitivo. De acuerdo con Nuñez Marapara (2022), estas actividades se definen como aquellas tareas de ocio o distracción donde el gasto

energético es mínimo, realizándose generalmente de forma individual. Estos juegos estimulan capacidades críticas como:

- **El razonamiento y la memoria:** Permiten al niño procesar reglas y secuencias.
- **La creatividad y la motivación:** Fomentan la resolución de problemas desde una perspectiva interna.

Juegos libres

Para Palacios J. (2021) los juegos libres se caracterizan por la ausencia de vigilancia directa o intervención del docente, otorgando total autonomía al infante. Aunque fomentan la espontaneidad, requieren una madurez previa, ya que el niño puede no percibir los riesgos inherentes a ciertas actividades sin orientación

Juegos organizados

Son actividades planificadas y dirigidas estrictamente por el educador, quien asume el rol de guía y controlador del orden. En este escenario, el cumplimiento de las reglas es el eje central, permitiendo al alumno practicar la disciplina y el respeto a la estructura jerárquica (Palacios, J. 2021).

Juegos tradicionales

Según Ardila, J. (2022) estas prácticas no son solo actividades recreativas, sino expresiones que forman parte del acervo cultural y permiten la transmisión de costumbres y estilos de vida de generación en generación. Al ser juegos con arraigo local, facilitan que el estudiante fortalezca su identidad y se acerque de manera dinámica a su entorno, promoviendo el respeto por el patrimonio compartido y consolidando procesos de socialización basados en el reconocimiento de la propia cultura.

2.12 Conceptualización de las habilidades sociales

Las habilidades sociales son un conjunto de conductas aprendidas que permiten a las personas relacionarse de forma adecuada con los demás, expresar sus emociones, defender sus derechos, resolver conflictos y establecer relaciones interpersonales satisfactorias (Caballo, 2021). En el contexto educativo, estas habilidades resultan esenciales para el desarrollo socioemocional y el aprendizaje cooperativo en el aula.

Según la Asociación Americana de Psicología (APA, 2020), las habilidades sociales constituyen un componente clave de la inteligencia emocional, y abarcan la empatía, la comunicación asertiva, la cooperación, el control de impulsos, la escucha activa, entre otras.

Su adquisición durante la infancia es fundamental, ya que facilita la adaptación escolar y previene conductas disruptivas.

De acuerdo con Goldstein y McGinnis (2019), las habilidades sociales son enseñables, evaluables y transferibles, lo que las convierte en objetivos prioritarios dentro de los programas de desarrollo integral en educación básica. Además, su desarrollo no ocurre de forma automática, sino a través de experiencias sociales significativas como el juego, el trabajo en equipo o las dinámicas cooperativas.

Según Moyolema-Ramírez et al., (2024) citando a Almaraz y otros, (2019) Las habilidades sociales son aquellas conductas que permiten a las personas expresar sus sentimientos, necesidades y opiniones en diversas situaciones. Cada ser humano desarrolla sus habilidades a través de una combinación de factores, incluyendo su crianza, entorno social y cultural, y experiencias personales. Cuando un niño desarrolla sus habilidades sociales de manera adecuada, es capaz de establecer conexiones con otros individuos. No obstante, es importante mencionar que algunas personas pueden tener un desarrollo limitado de habilidades sociales, lo que puede provocar problemas en su comportamiento y bienestar emocional. Estas habilidades se pueden mejorar y fortalecer por medio de la práctica y la adquisición de nuevas estrategias de comunicación y relación interpersonal que se pueden utilizar tanto en el ámbito escolar como en el hogar,

2.13 Componentes de las habilidades sociales

Según Aguilar (2024) Las habilidades sociales están compuestas de tres elementos fundamentales, el conductual, cognitivo y situacional que al trabajar en conjunto facilitan al desarrollo e interacción, con la finalidad de ayudar a generar conductas socialmente apropiadas.

A continuación, se describen los tres componentes principales

Conductual: Abarca todas las acciones y respuestas que se consideran como habilidades sociales, incluyendo aspectos verbales y no verbales, y alternativas a la agresión (Aguilar, 2024). Este componente se clasifica en:

- **Componentes no verbales:** Este se refiere a la comunicación a través del lenguaje corporal, con el objetivo de reemplazar o resaltar el mensaje verbal y además regular la interacción social.
- **Componentes paralingüísticos:** Se refiere a la manera en la que se entrega el mensaje, donde las características vocales pueden distorsionar la percepción del mensaje y generar malentendidos. Este componente incluye la voz, las perturbaciones del habla y la fluidez.
- **Componentes verbales:** Son elementos del habla y la conversación. El lenguaje utilizado en este componente se ajusta a la situación social y el propósito de la comunicación, para transmitir un mensaje de manera efectiva.

Cognitivo: Este componente está conformado por esquemas mentales no visibles a menos que se manifiesten de manera verbal (Aguilar, 2024). Incluyen los siguientes aspectos:

- **Apreciación del ambiente:** Las personas son capaces de generar y mantener conversaciones en diversos entornos físicos, como parques o cines, entre otros. Sin embargo, el proceso comunicativo en cada lugar es diferente, ya que cada situación es interpretada de manera única.
- **Aspectos cognitivos personales:** La manera en la que una persona evalúa una situación está influenciada por factores externos, tanto concretos como abstractos. Estos factores cognitivos se clasifican en cinco categorías: capacidades intelectuales, habilidades de procesamiento de información, expectativas, significados subjetivos y autorregulación.

Situacional: Se refiere a que todas las conductas se desarrollan en un contexto ambiental, lo que ejerce una influencia significativa en la respuesta conductual (Aguilar, 2024). Las habilidades sociales están moldeadas por el ambiente, ya que el ser humano aprende y responde a los desafíos que se presentan en distintos contextos, como la familia, los amigos y la escuela.

2.14 Tipos de habilidades sociales

Morales (2024) menciona la Escala de Evaluación de Habilidades Sociales de Goldstein en 1980, la cual proporciona una descripción detallada de los comportamientos

que forman parte de la evaluación de las habilidades sociales. Esta herramienta organiza dichos comportamientos en categorías que incluyen:

Básicas: Son fundamentales para la interacción diaria. Estas incluyen saber escuchar atentamente, iniciar y mantener conversaciones, formular preguntas adecuadas, dar las gracias en momentos apropiados, presentarse con respeto en nuevos entornos y a otras personas, y hacer cumplidos sinceros. Estas habilidades son esenciales para la comunicación y para establecer relaciones positivas (Morales, 2024).

Avanzadas: Estas complementan las habilidades básicas y son esenciales para una interacción social exitosa y efectiva en diferentes contextos y situaciones. Estas comprenden la capacidad de pedir ayuda cuando sea necesario, participar en situaciones grupales, dar instrucciones y seguir instrucciones, disculparse cuando se cometen errores y persuadir a otros (Morales, 2024).

Relacionadas con los sentimientos: Estas habilidades incluyen el manejo de emociones propias y ajenas, así como la capacidad de reconocer y expresar nuestros sentimientos de forma adecuada. Además, de comprender los sentimientos de los demás, también incluye enfrentar situaciones de enojo de manera constructiva, demostrar afecto, enfrentar el miedo y practicar la autorrecompensa para fomentar el bienestar emocional y el autocontrol. Estas habilidades son fundamentales para la interacción social sana y una comunicación efectiva (Morales, 2024).

Alternativas a la agresión: Destacan conductas importantes para el manejo de conflictos o desafíos sin tener que recurrir a la agresión, Comprende desde como formular o responder a una queja de forma constructiva, demostrar deportividad después de un juego, hasta resolver sentimientos de vergüenza, lidiar con el rechazo o el sentimiento de ser excluido, también defender a un amigo, responder asertivamente a la persuasión, afrontar el fracaso con resiliencia, manejar mensajes contradictorios, responder a acusaciones de manera justa y prepararse para conversaciones complejas. Además, incluyen enfrentar las presiones del grupo social de manera saludable. Estas conductas son fundamentales para una comunicación efectiva en la vida diaria (Morales, 2024).

Para hacerle frente al estrés: Se observan comportamientos esenciales que abordan diversas situaciones sociales y emocionales. Incluyen la habilidad para expresar quejas de

forma asertiva y constructiva, así como responder de manera empática y resolutiva a las quejas de otros. Demostrar madurez en entornos competitivos como por ejemplo juegos deportivos. Además, son cruciales para el bienestar emocional al manejar la vergüenza y enfrentar el rechazo o la exclusión. El apoyo a un amigo y responder firmemente a la persuasión son acciones que fortalecen las relaciones interpersonales. Afrontar el fracaso con resiliencia y manejar mensajes contradictorios son cruciales en la vida. Así mismo, responder adecuadamente a acusaciones y prepararse para conversaciones difíciles. Finalmente, manejar la presión social es crucial para mantener la autoestima y la integridad personal. Estas habilidades sociales promueven las relaciones positivas y una comunicación efectiva en diversos contextos (Morales, 2024).

De planificación: Dentro de las habilidades sociales, Goldstein (1980) identifica capacidades esenciales para la toma de decisiones y la resolución de problemas. Estas habilidades abarcan la capacidad de tomar decisiones realistas basadas en la información disponible, Identificar la causa de un problema, el establecer objetivos claros y alcanzables, evaluar y reconocer las propias habilidades y limitaciones, también incluyen la recopilación de información relevante, la resolución de los problemas de acuerdo con su importancia y la toma de decisiones efectivas basadas en un análisis cuidadoso. Además, la concentración en una tarea es fundamental para la toma de decisiones y resolución de problemas de manera eficiente. Estas capacidades son esenciales para toma de decisiones informadas, resolución de conflictos y a la toma de decisiones adecuadas en la vida diaria (Morales, 2024).

2.15 Características de las habilidades sociales

Según Gómez (2024) las principales características de las habilidades sociales son las siguientes:

- **Son conductas y repertorios de conducta adquiridos a través del aprendizaje:**
Se adquieren por medio del aprendizaje, no son propias de la personalidad, sino que se pueden cambiar, mejorar o enseñar.
- **Constituyen habilidades que ponemos en marcha en contextos interpersonales:**
Requieren de un contexto de interacción para que se produzcan.

- **Son recíprocas y dependientes de la conducta de las otras personas que se encuentran en el contexto:** Son necesarias las habilidades de iniciación y de respuestas interdependientes dentro de la reciprocidad y la influencia mutua.
- **Componentes manifiestos observables, verbales y no verbales, componentes cognitivos y emocionales y fisiológicos:** La habilidad social es lo que la persona dice, hace, siente y piensa.
- **Aumentan el refuerzo social y la satisfacción mutua:** Cuantas más habilidades sociales tenga una persona mayor refuerzo hay en el ambiente; lo que provocara una interacción satisfactoria para ambas partes.
- **Las habilidades sociales son específicas de la situación:** No hay conductas sociales que sean más habilidosas que otra, sino que depende del contexto en el que nos encontramos.

De las características que nos da a conocer el autor sobre las habilidades sociales, refiere que son comportamientos aprendidos, mismos que son desarrollados y modificados a través del tiempo, hay que tomar en cuenta que las habilidades no son congénitas, sino que se evidencian en interacciones sociales con el círculo social que lo rodea. Además, los componentes emocionales y cognitivos también se evidencian en la comunicación verbal y no verbal. Pues la eficacia de las habilidades sociales depende del contexto en el que se apliquen.

2.16 Habilidades sociales desarrolladas durante el juego

El juego constituye un medio fundamental para el desarrollo de habilidades sociales en la infancia, ya que permite a los niños interactuar, comunicarse y construir aprendizajes significativos en contextos reales.

Según Otero M. et al. (2023), los juegos cooperativos y grupales favorecen el fortalecimiento de competencias sociales clave como la cooperación, la empatía, la comunicación, la resolución de conflictos y el respeto de normas.

En este contexto, Otero M. (2023), menciona que el juego libre permite a los niños explorar sus intereses y relacionarse de manera espontánea con sus pares, promoviendo la iniciativa y la toma de decisiones. Por su parte el juego estructurado favorece el cumplimiento de normas y la cooperación ya que los estudiantes deben seguir reglas y trabajar en conjunto para alcanzar objetivos comunes. Así mismo el juego simbólico o de

roles resulta especialmente relevante para el desarrollo de habilidades sociales, debido a que los niños representan situaciones de la vida cotidiana, lo que implica dialogo, negociación y comprensión de diferentes perspectivas.

En el desarrollo de habilidades sociales, destacan componentes fundamentales como la empatía, la comunicación asertiva y las relaciones interpersonales.

La empatía permite a los individuos comprender y compartir las emociones de los demás, facilitando la interacción social y promoviendo actitudes de tolerancia y respeto. Esta capacidad posibilita que los niños reconozcan diferentes perspectivas y respondan de manera adecuada en contextos sociales (Mantilla y Chahin, 2006, como cito Melodelgado Acosta, A. C., & Rodríguez Martínez, M. A. (2020).

Por su parte la comunicación asertiva constituye una habilidad social que favorece la expresión adecuada de ideas, emociones y necesidades, respetando tanto los propios derechos como los de los demás. Esta incluye elementos verbales y no verbales que permiten una interacción efectiva y positiva en diferentes situaciones sociales.

Así mismo, las relaciones interpersonales se definen como la capacidad de establecer, mantener e interactuar de manera positiva con otras personas, contribuyendo al desarrollo personal y social del individuo. Estas habilidades son esenciales en la infancia, ya que facilitan la adaptación del entorno escolar y la construcción de vínculos significativos.

Meriño Barboza y Madariaga Jiménez (2023) señalan que la resolución de conflictos constituye una habilidad social fundamental que permite a los estudiantes enfrentar desacuerdos de manera adecuada, mediante el dialogo, la mediación, y la búsqueda de soluciones pacíficas. En el contexto escolar los conflictos suelen surgir por dificultades en la comunicación y en la expresión de emociones, lo que puede derivar en respuestas impulsivas o agresivas.

El respeto de normas se entiende como el proceso de ajustar las conductas y tareas del individuo a un sistema de reglas que garantizan la armonía dentro de una comunidad (Cayo Mamani, 2023). En el ámbito de las habilidades sociales, esto implica que, a través del juego, el estudiante internaliza pautas de comportamiento que facilitan la interacción con sus compañeros.

En este sentido, las habilidades sociales forman parte de las denominadas habilidades para la vida, las cuales permiten a los niños enfrentar de manera adecuada las exigencias del entorno, favoreciendo su desarrollo integral. (Melodelgado Acosta & Rodríguez Martínez, 2020).

2.17 Déficit de habilidades sociales

Según Echeverría y Paredes (2025) Los estudiantes reflejan déficit de habilidades sociales cuando presentan limitaciones en ciertas dimensiones importantes como la escucha activa, la empatía, asertividad y resiliencia. Aunque un porcentaje considerable de los alumnos demuestra niveles apropiados en estas competencias, persisten dificultades notorias en ciertos grupos: un 20 % presenta problemas para comprender y procesar la información en interacciones sociales, lo cual afecta su capacidad de comunicación efectiva; otro 15 % evidencia carencias en la identificación de emociones ajenas, lo cual limita el desarrollo de relaciones interpersonales saludables; mientras que un 20 % muestra inseguridad para expresar opiniones, lo que refleja debilidad en la asertividad. Asimismo, un 15 % enfrenta obstáculos para manejar el estrés y la frustración, lo que impacta negativamente en su bienestar emocional y rendimiento académico. Estos datos reflejan que, pese a contar con un perfil social aceptable en términos generales, los estudiantes requieren atención prioritaria en las áreas deficitarias, dado que las carencias en estas competencias pueden dificultar su adaptación social, académica y personal.

2.18 Teorías relacionadas al desarrollo de habilidades sociales

a) Teoría del Aprendizaje Social

La teoría del aprendizaje social plantea que la adquisición de conocimientos y comportamientos no se da principalmente por medio de la experiencia directa, sino que se fundamenta en la interacción social como base del aprendizaje. Esta perspectiva permite comprender cómo los individuos asimilan nuevas formas de actuar al observar el comportamiento de otras personas en su entorno. (Vega-Lugo, Flores-Jiménez, Flores-Jiménez, Hurtado-Vega & Rodríguez-Martínez, 2019).

b) Teoría del Desarrollo Moral

Lawrence Kohlberg desarrolló una teoría del desarrollo moral que sostiene que los juicios éticos evolucionan progresivamente en etapas, desde formas simples de obediencia hasta una comprensión profunda de la justicia. Según su enfoque, la educación debe promover el pensamiento crítico a través de dilemas morales que permitan a los estudiantes reflexionar y avanzar a niveles superiores de razonamiento. Inspirado en John Dewey, Kohlberg consideró que el aprendizaje moral surge de la interacción activa con el entorno

social. Los valores, en este marco, no son impuestos ni espontáneos, sino contruidos desde la reciprocidad y la justicia. (González & Sánchez Granado, 2020).

c) Perspectiva sociocultural

La teoría sociocultural de Lev Vygotsky ha sido retomada por diversos teóricos como un fundamento esencial para comprender cómo se construye el conocimiento en el ser humano. Esta perspectiva sostiene que el desarrollo se produce a partir de la interacción social, y que los procesos psicológicos superiores se forman primero en lo social y luego se internalizan en el individuo (Guerra García, 2020).

2.19 Importancia de las habilidades sociales en la infancia

Durante la etapa de Educación Básica, las habilidades sociales cumplen una función vital en el desarrollo integral del niño. Permiten construir vínculos de amistad, colaborar con otros, resolver desacuerdos pacíficamente y adaptarse a las normas del entorno escolar. De acuerdo con Elias et al. (2021), los niños que dominan habilidades sociales tienen mejor desempeño académico, menor índice de problemas de conducta y mayor bienestar emocional.

Además, la presencia de habilidades sociales se asocia con una mayor autoestima, tolerancia a la frustración, liderazgo positivo y sentido de pertenencia. En el entorno escolar, estas habilidades favorecen el clima de aula, fortalecen la participación y reducen el acoso escolar (Olweus, 2020).

Un estudio de Peña y Rodríguez (2023) en escuelas ecuatorianas señala que los estudiantes con altos niveles de competencia social son más empáticos, solidarios y resilientes, lo cual repercute en la construcción de comunidades educativas más inclusivas.

2.20 Habilidades sociales y su importancia educativa

Dado que las habilidades sociales representan uno de los principales desafíos de la educación del futuro, es esencial promoverlas en el proceso de aprendizaje. Estas habilidades incluyen no solo la comunicación efectiva, sino también competencias como la iniciativa, resiliencia, responsabilidad, creatividad, empatía, solidaridad y compasión. Todas estas destrezas son fundamentales tanto para la convivencia en entornos sociales como para el

desempeño en el ámbito laboral, especialmente en la formación docente, donde los educadores son responsables de guiar a las nuevas generaciones (Suárez, 2018, como se citó en Huaranca Ramírez et al., 2022).

Según Acosta Luis et al. (2020) Las habilidades sociales inicia con las capacidades que tiene cada persona para relacionarse con los demás, donde demostrarán aquellos valores que se aprenden en casa. Por ende, en el entorno escolar los niños se desempeñan de una manera distinta a como lo hacen en su hogar, porque será aquí donde el tendrá que desarrollar destrezas nuevas para la convivencia ya que en la escuela conocerá personas nuevas que requieren de un trato diferente al que se le da al padre, madre o hermanos. En base a ello, los padres deben influir mucho en la vida de sus pequeños porque trabajando así le ayudarán al niño con su desarrollo cerebral para que él pueda ir asimilando el tipo de habilidades sociales que debe poner en práctica con sus compañeros y maestros, aquí el niño va a extender sus valores.

2.21 Estrategias para fomentar habilidades sociales en la escuela

La escuela es el espacio por excelencia para la enseñanza de habilidades sociales. Entre las estrategias más efectivas destacan:

- **Juegos cooperativos:** estimulan el trabajo en equipo, el respeto por turnos, la comunicación y la empatía (Ruiz & Barrios, 2022).
- **Dinámicas grupales:** permiten resolver conflictos, tomar decisiones colectivas y mejorar la cohesión.
- **Aprendizaje basado en proyectos:** fomenta la colaboración real y el diálogo constructivo.
- **Educación emocional:** contribuye al reconocimiento y regulación de emociones, lo cual es base de la interacción social positiva (Bisquerra, 2020).

El rol del docente es clave como mediador de la interacción social. Su ejemplo, su lenguaje y sus intervenciones pedagógicas modelan conductas sociales adecuadas. Según Goleman (2021), los educadores emocionalmente competentes promueven entornos seguros donde los niños aprenden a comunicarse con respeto y a convivir con diversidad.

CAPÍTULO III

3. METODOLOGÍA.

3.1 Enfoque de investigación

Cualitativo

Esta investigación se desarrolla bajo un enfoque cualitativo puesto que su naturaleza es social y su pertinencia en el campo de las ciencias de la educación. A la vez este estudio se caracteriza por presentar un enfoque humanístico ya que implica de la recolección y análisis de datos cualitativos, Este proceso permite responder a las preguntas planteadas y revelando sus hallazgos a través de un proceso de interpretación.

3.2 Diseño de Investigación

No experimental

La investigación emplea un diseño no experimental, puesto que ayuda a desarrollar una búsqueda de información de datos en la cual no existe una manipulación de las variables, por tal motivo se deduce la relación de cada variable, en este diseño no se edifica ningún tipo de situación, asegurando que los resultados no estén influenciados por intervenciones externas o condiciones controladas.

3.3 Fundamento epistemológico

Constructivismo Social

La presente investigación se sustentó en el enfoque del Constructivismo Social, basado en los aportes teóricos de Lev Vygotsky, quien plantea que el aprendizaje y el desarrollo de las habilidades sociales se construyen mediante la interacción con otras personas y el entorno social. Desde esta perspectiva, el juego se constituye en un espacio de mediación que permite a los niños fortalecer la comunicación, la cooperación, la resolución de conflictos y la expresión de emociones, favoreciendo así el desarrollo integral de los estudiantes dentro del contexto educativo, a través de experiencias significativas compartidas con sus compañeros y docentes.

3.4 Métodos de investigación

Etnográfico

Para el desarrollo de la investigación se empleó el método etnográfico, el cual permitió observar y comprender las interacciones sociales de los estudiantes dentro de su contexto natural. Mediante la observación participante y el registro de las experiencias vividas durante las actividades lúdicas, se analizaron comportamientos, formas de comunicación, cooperación y resolución de conflictos entre los niños, permitiendo

interpretar cómo el juego contribuye al fortalecimiento de las habilidades sociales y emocionales en el entorno escolar.

3.5 Tipos de investigación

3.5.1 Por el nivel o alcance

Descriptiva

Se exploraron los aspectos más significantes y se recopiló toda la información necesaria para presentar el estudio. Los hallazgos logrados fueron esenciales ya que lograron permitir la examinación de la situación relacionada con el tema central de esta investigación el juego y las habilidades sociales. Estos hallazgos se estructuraron de forma clara y ordenada, facilitando su comprensión mediante la presentación de gráficos y tablas

3.5.2 Por el objetivo

Básica

La investigación se orientó hacia el desarrollo de conocimiento netamente científico y a la ampliación de la comprensión en su esencia. Los resultados buscan formular principios o normas de carácter general. Sin enfocarse en una aplicación específica de los resultados, sino en identificar y entender un hecho, fenómeno o cuestión, con el propósito de ofrecer posibles alternativas de solución al problema investigado.

3.5.3 Por el lugar

Bibliográfica

Ya que como soporte teórico se centró en la búsqueda de información en libros, tesis, artículos y revistas científicas, Este tipo de investigación permite construir una base conceptual sólida que guía el análisis y contextualiza los hallazgos dentro del marco académico existente.

De campo

Ya que implica la recolección de datos directamente en el lugar donde ocurren los hechos. Esto permite la observación de la problemática en su contexto real y la posible implementación de propuestas. Para esta investigación, se contó con acceso a información relevante sobre los estudiantes de tercer grado de la Escuela de educación básica Fe y Alegría.

3.6 Tipos de estudio

El presente estudio tubo un enfoque correlacional, se buscó identificar y analizar la relación existente entre la variable independiente *el juego* y la variable dependiente *el*

desarrollo de las habilidades sociales en los niños de tercer grado de la Escuela de Educación Básica "Fe y Alegría". A través de este tipo de estudio, se pretenderá establecer si existe una asociación significativa entre la participación de los estudiantes en actividades lúdicas y el desarrollo de habilidades como la comunicación, la cooperación, la empatía y la resolución de conflictos.

3.6.1 Transversal

Transversal o transeccional: Se realizó en un momento específico del periodo escolar 2025-2026, con el fin de recolectar la información necesaria. Es decir, se enfocó en un tiempo determinado durante el cual se desarrolló esta investigación.

3.7 Unidad de análisis

La unidad de análisis en el presente estudio a cada uno de los estudiantes de tercer grado, paralelo "B" de la Escuela de Educación Básica "Fe y Alegría", niños y niñas que se encuentran en proceso de formación académica.

3.7.1 Población de estudio

La población estuvo constituida por los alumnos de tercer grado de la "Escuela de Educación Básica Fe y Alegría" con el siguiente detalle:

3.7.2 Muestra

Tabla 1

Tamaño de la muestra

Población	Frecuencia	Porcentaje
Niñas	23	70%
Niños	11	30%
Total	34	100%

Fuente: Escuela de Educación Básica Fe y Alegría

Elaborado por: Curay Joselyn (2025)

3.7.3 Tamaño de muestra

En esta investigación se utilizó una muestra no probabilística y seleccionada de manera intencional, Debido a que la muestra es reducida, no fue necesario aplicar ningún cálculo matemático para su determinación.

El muestreo no probabilístico se identifica por el motivo que no todos los integrantes de la población tienen la misma probabilidad de ser seleccionados para participar en el

estudio. En otras palabras, en este tipo de muestreo, el investigador no elige de manera aleatoria, sino que de manera intencionada. Es así como en esta investigación se trabajó, con los estudiantes de tercer grado de la “Escuela de Educación Básica Fe y Alegría”.

3.8 Técnicas e Instrumentos de Recolección de Datos

3.8.1 Técnica: Observación

Para esta investigación la técnica seleccionada es la observación, ya que la misma permite identificar y registrar de manera sistemática el comportamiento y las actitudes que tienen relación con el desarrollo de habilidades sociales en los niños durante el juego. Esta técnica se aplicará en el contexto natural de los estudiantes, sin intervención directa del investigador, para no alterar su comportamiento. Ya que la observación permite recopilar información precisa, enfocándose en indicadores específicos previamente definidos, lo que asegura una mayor objetividad y validez en los datos obtenidos

3.8.2 Instrumento Ficha de Observación

Como herramienta clave de la técnica de observación estructurada, esta ficha permitió registrar objetivamente las dinámicas sociales de los niños de tercer grado en actividades lúdicas. Su uso es fundamental para sistematizar hallazgos cualitativos, transformando las conductas observadas en datos organizados que facilitan la identificación de patrones en el desarrollo socioemocional de los estudiantes.

3.9 Técnicas de Análisis e interpretación de la información

Para la técnica de análisis e interpretación de resultado, se utilizarán procedimientos de estadística, lo que facilitará la representación de los resultados a través de gráficos y tablas. El proceso iniciara con la aplicación del instrumento de recolección de datos en el contexto escolar, seguido por la incorporación de la información en una base estructurada. Posteriormente, se clasifico la información, organizando los indicadores según las categorías definidas y los objetivos específicos del estudio. A continuación, se realizará la tabulación y visualización de los resultados, lo que permitirá identificar patrones y conductas frecuentes en los estudiantes. Se concluirá con el análisis e interpretación de los datos obtenidos, lo cual proporciono una comprensión profunda sobre el desarrollo de las habilidades sociales a través del juego, permitiendo dar respuesta a las preguntas planteadas en esta investigación.

CAPÍTULO IV

4. RESULTADOS Y DISCUSIÓN

4.1 RESULTADOS DE LA FICHA DE OBSERVACIÓN A ESTUDIANTES DE LA UNIDAD EDUCATIVA “FE Y ALEGRÍA” RIOBAMBA

La ficha de observación aplicada a los estudiantes en dos momentos permitió analizar el comportamiento relacionado con el juego y su influencia en el desarrollo de habilidades sociales durante la jornada escolar.

Tabla 2

Los estudiantes participan activamente en los juegos con sus compañeros.

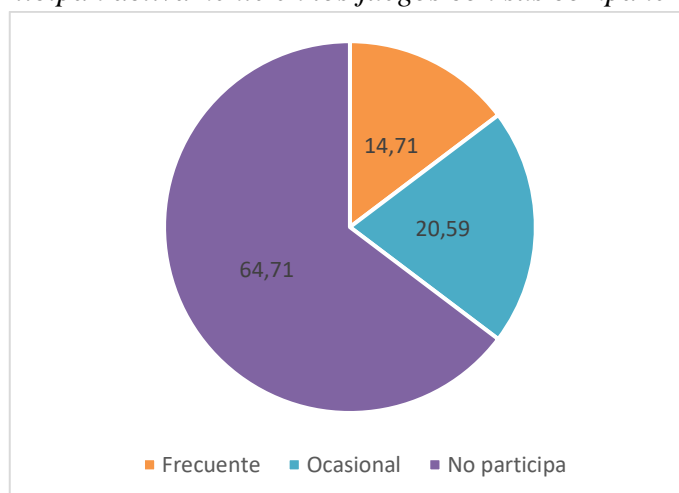
Alternativas	Niños	Niñas	Total	Porcentaje
Frecuente	2	3	5	14,71 %
Ocasional	3	4	7	20,59 %
No participa	6	16	22	64,71 %
Total general	11	23	34	100 %

Fuente: Resultado del ítem 1 de la ficha de observación aplicada en la Unidad Educativa “Fe y Alegría”, Riobamba.

Elaborado por: Joselyn Curay (2025).

Gráfico 1

Los estudiantes participan activamente en los juegos con sus compañeros.



Fuente: Ficha de observación aplicada en la Unidad Educativa “Fe y Alegría” Riobamba.

Elaborado por: Joselyn Curay (2025).

Análisis:

En relación con la participación de los estudiantes en los juegos con sus compañeros, los resultados muestran que el 64,71% de ellos no evidencian este comportamiento durante las actividades lúdicas observadas. Por otro lado, el 20,59% participa de manera ocasional y únicamente el 14,71% lo hace de forma frecuente.

Interpretación:

A partir de los datos obtenidos, se evidencia que la participación activa en el juego no se encuentra consolidada en el grupo, ya que más de la mitad de los estudiantes se ubica en el nivel “No participa”. Esta situación permite inferir que los niños presentan dificultades para integrarse y socializar, lo cual podría estar relacionado con un desarrollo insuficiente de la confianza y la autonomía. Así mismo, coincide con lo planteado por Rocafuerte y Tomalá (2022), quienes señalan que la integración grupal favorece el aprendizaje significativo. Por tanto, la baja participación limita no solo el juego, sino el desarrollo integral del estudiante.

Tabla 3

Los estudiantes muestran interés y curiosidad por aprender mientras juegan.

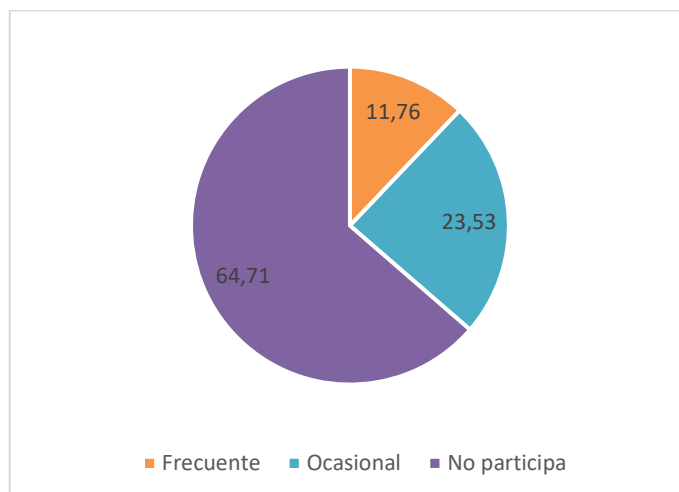
Alternativas	Niños	Niñas	Total	Porcentaje
Frecuente	1	3	4	11,76 %
Ocasional	3	5	8	23,53 %
No participa	7	15	22	64,71 %
Total general	11	23	34	100 %

Fuente: Resultado del ítem 2 de la ficha de observación aplicada en la Unidad Educativa “Fe y Alegría”, Riobamba.

Elaborado por: Joselyn Curay (2025).

Gráfico 2

Los estudiantes muestran interés y curiosidad por aprender mientras juegan.



Fuente: Ficha de observación aplicada en la Unidad Educativa "Fe y Alegría" Riobamba.

Elaborado por: Joselyn Curay (2025).

Análisis:

En cuanto al ítem relacionado con el interés y la curiosidad por aprender mientras juega, los resultados reflejan que el 64,71 % de los estudiantes no evidencia este comportamiento durante las actividades lúdicas. Asimismo, el 23,53% muestra este interés solo de manera ocasional, mientras que únicamente el 11,76% lo manifiesta de forma frecuente.

Interpretación:

Los resultados indican que la mayoría de los estudiantes no asocian el juego con una oportunidad de aprendizaje, manifestando una actitud pasiva durante las actividades lúdicas. Esta baja disposición para explorar y descubrir se vincula con lo expuesto por Andrade (2020), quien sostiene que cuando el juego no logra despertar el interés ni la curiosidad en los estudiantes, reduce su potencial como estrategia pedagógica, afectando la motivación y el desarrollo integral del niño.

Tabla 4

Los estudiantes trabajan en equipo durante los juegos.

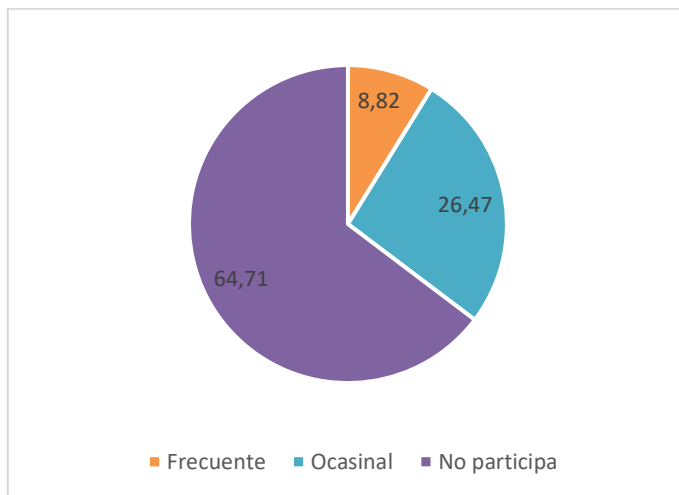
Alternativas	Niños	Niñas	Total	Porcentaje
Frecuente	1	2	3	8,82 %
Ocasional	2	7	9	26,47 %
No participa	8	14	22	64,71 %
Total general	11	23	34	100 %

Fuente: Resultado del ítem 3 de la ficha de observación aplicada en la Unidad Educativa “Fe y Alegría”, Riobamba.

Elaborado por: Joselyn Curay (2025).

Gráfico 3

Los estudiantes trabajan en equipo durante los juegos.



Fuente: Ficha de observación aplicada en la Unidad Educativa “Fe y Alegría” Riobamba.

Elaborado por: Joselyn Curay (2025)

Análisis:

En relación con la capacidad de los estudiantes para trabajar en equipo durante los juegos, los resultados muestran que el 64,71% no evidencia este comportamiento. De igual manera, el 26,47% participa de manera ocasional en actividades colaborativas, mientras que solo el 8,82% trabaja en equipo de forma frecuente.

Interpretación:

Es evidente que el trabajo en equipo es una de las habilidades sociales más debilitadas en el grupo evaluado, predominando la falta de coordinación grupal. Este hallazgo se relaciona con la perspectiva de Palma y Pillajo (2022), quienes advierten que la escasa participación en actividades cooperativas afecta al desarrollo de habilidades sociales como la solidaridad, la negociación y el trabajo conjunto, generando limitaciones en la convivencia escolar y en el aprendizaje compartido.

Tabla 5

Los estudiantes manifiestan alegría y entusiasmo al participar en juegos grupales.

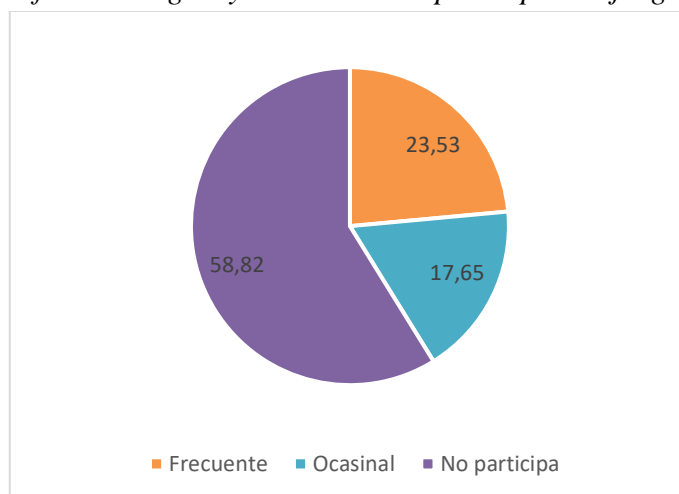
Alternativas	Niños	Niñas	Total	Porcentaje
Frecuente	3	5	8	23,53 %
Ocasional	2	4	6	17,65 %
No participa	6	14	20	58,82 %
Total general	11	23	34	100 %

Fuente: Resultado del ítem 4 de la ficha de observación aplicada en la Unidad Educativa “Fe y Alegría”, Riobamba.

Elaborado por: Joselyn Curay (2025).

Gráfico 4.

Los estudiantes manifiestan alegría y entusiasmo al participar en juegos grupales.



Fuente: Ficha de observación aplicada en la Unidad Educativa “Fe y Alegría” Riobamba.

Elaborado por: Joselyn Curay (2025)

Análisis:

En cuanto a la manifestación de alegría y entusiasmo durante la participación en juegos grupales, los resultados muestran que el 58,82% de los estudiantes no evidencia este comportamiento. Por otro lado, el 17,65% lo expresa de manera ocasional y únicamente el 23,53% manifiesta entusiasmo de forma frecuente.

Interpretación:

La falta de entusiasmo en más de la mitad del grupo sugiere que el juego no está siendo percibido como una experiencia satisfactoria, lo que incide directamente en su bienestar emocional. Esta situación se analiza bajo la definición de la UNESCO (2021) que describe

que cuando el juego no genera placer ni satisfacción en los estudiantes, pierde su valor formativo y se reducen sus beneficios en el desarrollo integral, especialmente en el ámbito social y emocional.

Tabla 6

Los estudiantes prefieren actividades lúdicas frente a tareas tradicionales (leer, escribir)

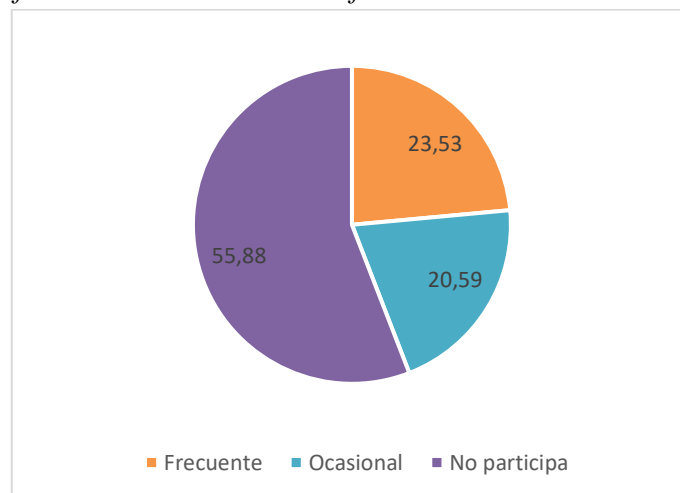
Alternativas	Niños	Niñas	Total	Porcentaje
Frecuente	3	5	8	23,53 %
Ocasional	3	4	7	20,59 %
No participa	5	14	19	55,88 %
Total general	11	23	34	100 %

Fuente: Resultado del ítem 5 de la ficha de observación aplicada en la Unidad Educativa “Fe y Alegría”, Riobamba.

Elaborado por: Joselyn Curay (2025).

Gráfico 5

Los estudiantes prefieren actividades lúdicas frente a tareas tradicionales (leer, escribir)



Fuente: Ficha de observación aplicada en la Unidad Educativa “Fe y Alegría” Riobamba.

Elaborado por: Joselyn Curay (2025)

Análisis:

En cuanto a la preferencia de los estudiantes por actividades lúdicas frente a tareas tradicionales como leer o escribir, los resultados evidencian que el 55,88% no manifiesta esta inclinación durante la observación. Por otro lado, el 20,59% la presenta de manera

ocasional, mientras que solo el 23,53% muestra una preferencia frecuente por actividades lúdicas.

Interpretación:

Los datos reflejan que la mayoría de los estudiantes no muestran una inclinación espontánea hacia el juego como sustituto o complemento de las tareas rutinarias. Esta situación permite inferir que los niños podrían estar habituados a modelos de enseñanza tradicionales, limitando su percepción del juego como una herramienta de aprendizaje. Estos resultados guardan relación con lo planteado por Torres (2020), quien sostiene que el juego es una actividad universal y un fenómeno pedagógico esencial: por lo tanto, cuando no es reconocido ni asumido como parte del aprendizaje, se reduce su impacto en la motivación en el desarrollo integral del estudiante.

Tabla 7

Los estudiantes respetan los turnos y piden permiso durante el juego.

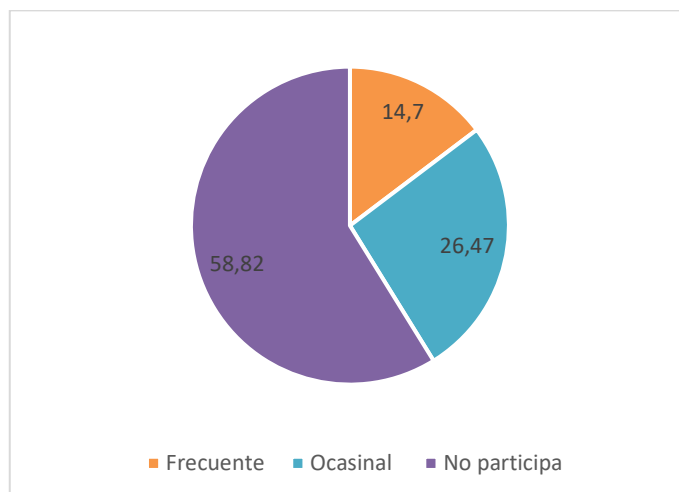
Alternativas	Niños	Niñas	Total	Porcentaje
Frecuente	2	3	5	14,70 %
Ocasional	4	5	9	26,47 %
No participa	5	15	20	58,82 %
Total general	11	23	34	100 %

Fuente: Resultado del ítem 6 de la ficha de observación aplicada en la Unidad Educativa “Fe y Alegría”, Riobamba.

Elaborado por: Joselyn Curay (2025).

Gráfico 6

Los estudiantes respetan los turnos y piden permiso durante el juego.



Fuente: Ficha de observación aplicada en la Unidad Educativa "Fe y Alegría" Riobamba.

Elaborado por: Joselyn Curay (2025)

Análisis:

En relación con el respeto de turnos y la solicitud de permiso durante el juego, los resultados indican que el 58,82% de los estudiantes no evidencia este comportamiento. Asimismo, el 26,47% lo realiza de manera ocasional, mientras que únicamente el 14,70% respeta los turnos de forma frecuente.

Interpretación:

Se evidencia que el respeto de las normas básicas de convivencia no está consolidado, manifestándose una practica inestable de la cortesía y la autorregulación. Esta dificultad para ajustar la conducta a las reglas del grupo guarda relación con lo expuesto por Cayo Mamani (2023), quien advierte que cuando no se interiorizan normas de convivencia, se presentan dificultades en la regulación del comportamiento y en la armonía del grupo, afectando el desarrollo de habilidades sociales en el entorno educativo.

Tabla 8

Los estudiantes brindan apoyo a sus compañeros cuando están tristes o se equivocan.

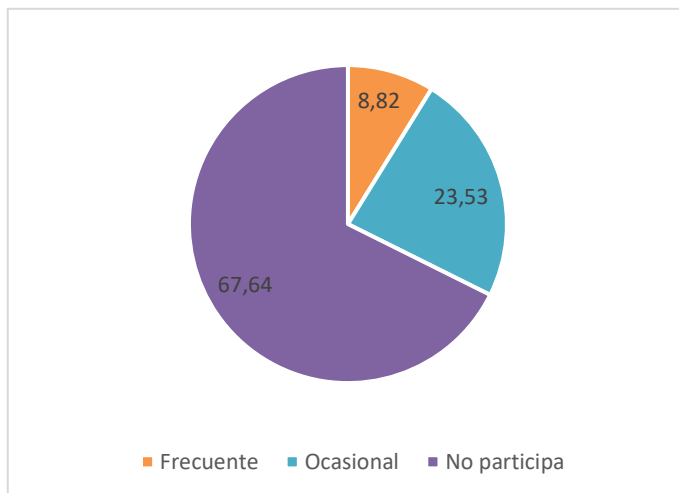
Alternativas	Niños	Niñas	Total	Porcentaje
Frecuente	1	2	3	8,82 %
Ocasional	3	5	8	23,53 %
No participa	7	16	23	67,64 %
Total general	11	23	34	100 %

Fuente: Resultado del ítem 7 de la ficha de observación aplicada en la Unidad Educativa “Fe y Alegría”, Riobamba.

Elaborado por: Joselyn Curay (2025).

Gráfico 7

Los estudiantes brindan apoyo a sus compañeros cuando están tristes o se equivocan.



Fuente: Ficha de observación aplicada en la Unidad Educativa “Fe y Alegría” Riobamba.

Elaborado por: Joselyn Curay (2025)

Análisis:

En cuanto a la capacidad de los estudiantes para brindar apoyo a sus compañeros cuando están tristes o se equivocan, los resultados muestran que el 67,64% no evidencia este comportamiento durante la observación. Por otra parte, el 23,53% lo demuestra de manera ocasional, mientras que solo el 8,82% ofrece apoyo de forma frecuente.

Interpretación:

Los datos revelan un déficit crítico en la dimensión afectiva de las habilidades sociales, específicamente en la manifestación de la solidaridad ante el error o el malestar ajeno. Esta situación permite inferir una debilidad en el desarrollo de la empatía dentro del grupo, estos resultados coinciden con lo planteado por Echeverría y Paredes (2025), quienes señalan que cuando existen limitaciones en la identificación de emociones ajenas, se afecta el desarrollo de la empatía y se restringe la capacidad de establecer relaciones sociales saludables.

Tabla 9

Los estudiantes comparten materiales o juguetes con los demás.

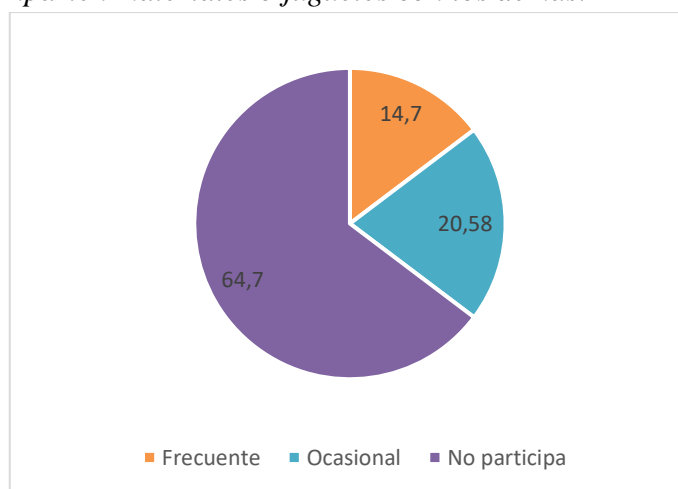
Alternativas	Niños	Niñas	Total	Porcentaje
Frecuente	2	3	5	14,70 %
Ocasional	3	4	7	20,58 %
No participa	6	16	22	64,70 %
Total general	11	23	34	100 %

Fuente: Resultado del ítem 8 de la ficha de observación aplicada en la Unidad Educativa “Fe y Alegría”, Riobamba.

Elaborado por: Joselyn Curay (2025).

Gráfico 8

Los estudiantes comparten materiales o juguetes con los demás.



Fuente: Ficha de observación aplicada en la Unidad Educativa “Fe y Alegría” Riobamba.

Elaborado por: Joselyn Curay (2025)

Análisis:

En relación con la acción de compartir materiales o juguetes con los demás, los resultados evidencian que el 64,70% de los estudiantes no manifiesta este comportamiento durante las actividades observadas. Por otra parte, el 20,58% comparte de manera ocasional, mientras que únicamente el 14,70% lo hace de forma frecuente.

Interpretación:

A partir de los datos, se observa que la conducta de compartir no es una practica habitual en la mayoría de los estudiantes, predominando un sentido de individualismo sobre la cooperación. Esta limitación en la generosidad social se vincula con la necesidad del rol docente como mediador. Según la UNESCO (2021), advierte que cuando no se promueven las prácticas de cooperación y colaboración entre estudiantes, se debilita el desarrollo de las habilidades sociales y afecta la convivencia en entornos educativos.

Tabla 10

Los estudiantes mantienen relaciones cordiales con la mayoría de sus compañeros.

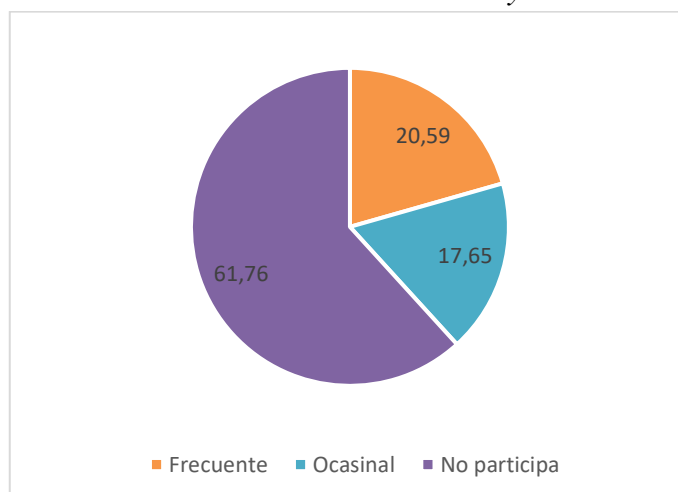
Alternativas	Niños	Niñas	Total	Porcentaje
Frecuente	3	4	7	20,59 %
Ocasional	2	4	6	17,65 %
No participa	6	15	21	61,76 %
Total general	11	23	34	100 %

Fuente: Resultado del ítem 9 de la ficha de observación aplicada en la Unidad Educativa “Fe y Alegría”, Riobamba.

Elaborado por: Joselyn Curay (2025).

Gráfico 9

Los estudiantes mantienen relaciones cordiales con la mayoría de sus compañeros.



Fuente: Ficha de observación aplicada en la Unidad Educativa “Fe y Alegría” Riobamba.

Elaborado por: Joselyn Curay (2025)

Análisis:

En cuanto a la capacidad de los estudiantes para mantener una relación cordial con la mayoría de sus compañeros, los resultados muestran que el 61,76% no evidencia este comportamiento durante la observación. Por otro lado, el 17,65% lo manifiesta de forma ocasional y únicamente el 20,59% mantiene relaciones cordiales de manera frecuente.

Interpretación:

Los resultados indican dificultades marcadas en el mantenimiento de un trato amable y armónico entre pares, lo que afecta la calidad del clima escolar. Esta situación se relaciona con la definición de Caballo (2021), señala que la ausencia de las habilidades sociales adecuadas dificulta la construcción de vínculos interpersonales satisfactorios y afecta el equilibrio en las relaciones dentro de contextos educativos. En concordancia con estos hallazgos, el predominio de la categoría “No participa” sugiere que los estudiantes requieren adquirir nuevas estrategias de comunicación que les permitan expresar sentimientos y necesidades sin generar tensiones en sus interacciones diarias.

Tabla 11

Los estudiantes resuelven conflictos de manera pacífica durante los juegos.

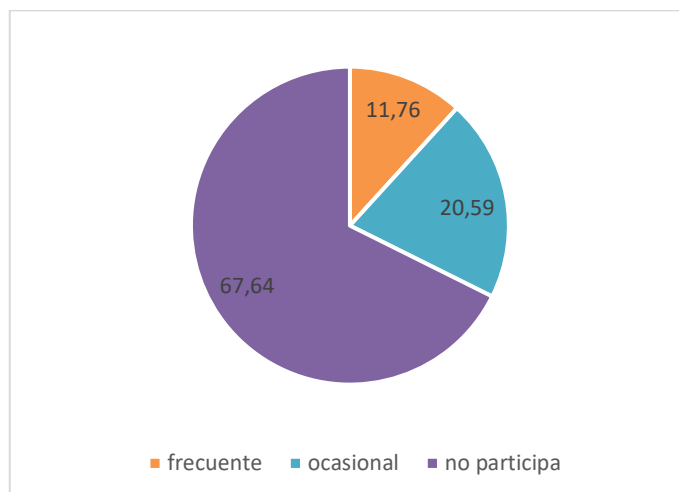
Alternativas	Niños	Niñas	Total	Porcentaje
Frecuente	1	3	4	11,76 %
Ocasional	2	5	7	20,59 %
No participa	8	15	23	67,64 %
Total general	11	23	34	100 %

Fuente: Resultado del ítem 10 de la ficha de observación aplicada en la Unidad Educativa “Fe y Alegría”, Riobamba.

Elaborado por: Joselyn Curay (2025).

Grafica 10

Los estudiantes resuelven conflictos de manera pacífica durante los juegos.



Fuente: Ficha de observación aplicada en la Unidad Educativa "Fe y Alegría" Riobamba.

Elaborado por: Joselyn Curay (2025)

Análisis:

En cuanto a la resolución pacífica de conflictos durante los juegos, los resultados muestran que el 67,64% de los estudiantes no evidencia este comportamiento. Asimismo, el 20,59% lo practica de manera ocasional, mientras que únicamente el 11,76% resuelve conflictos pacíficamente de forma frecuente.

Interpretación:

Se evidencia una tendencia hacia respuestas impulsivas o a la incapacidad de gestionar desacuerdos de forma asertiva durante el juego. Esta dificultad para enfrentar conflictos mediante el dialogo guarda relación con lo señalado por Meriño Barboza y Madariaga Jiménez (2023), quienes sostienen que cuando no se desarrollan adecuadamente estas habilidades de resolución de conflictos, los estudiantes presentan dificultades para gestionar desacuerdos mediante el dialogo y la mediación, lo que limita la búsqueda de soluciones pacíficas. La falta de este comportamiento indica que los estudiantes aun no dominan las herramientas comunicativas necesarias para transformar el conflicto en una oportunidad de aprendizaje social.

Discusión de los resultados.

La investigación tuvo como propósito comprender la importancia del juego en el desarrollo de las habilidades sociales de los estudiantes de tercer grado de la Unidad Educativa "Fe y Alegría". Tras el análisis de los datos obtenidos mediante la ficha de observación, se procede a la discusión de los hallazgos en relación con los objetivos y el marco teórico.

Caracterización del nivel de desarrollo de las habilidades sociales

Uno de los hallazgos más críticos de este estudio es que el 67,64% de los estudiantes presenta dificultades para resolver conflictos de manera pacífica y para brindar apoyo emocional a sus compañeros. Estos datos permiten caracterizar el estado actual de las habilidades sociales en el grupo como deficitario.

Según la teoría del desarrollo social de Vygotsky, el entorno social y las interacciones son fundamentales para el aprendizaje; sin embargo, los resultados reflejan una desconexión en la interacción entre pares. La falta de comportamientos frecuentes en aspectos como la empatía (8,82%) y la cordialidad (20,59%) sugiere que los estudiantes aún no han consolidado herramientas de autorregulación y comunicación asertiva, lo cual es una barrera para una convivencia armónica.

Relación entre el juego y el comportamiento social

El estudio revela una correlación directa entre la baja participación en actividades lúdicas y las limitadas habilidades sociales observadas. El hecho de que un 63,63% de los niños no participe activamente en los juegos coincide casi simétricamente con el porcentaje de estudiantes que no saben trabajar en equipo (64,71%) ni compartir materiales (64,70%).

Esta relación confirma la premisa de que el juego no es solo una actividad recreativa, sino un escenario de aprendizaje social. Como sostiene Jean Piaget, el juego de reglas es vital para que el niño abandone el egocentrismo y comience a comprender la perspectiva del otro. La investigación demuestra que, al no haber una práctica lúdica frecuente y guiada, los estudiantes pierden la oportunidad de ensayar roles, respetar turnos (solo el 14,70% lo hace frecuentemente) y fortalecer el sentido de pertenencia.

Contraste con las prácticas pedagógicas actuales

A pesar de que el juego es una herramienta pedagógica reconocida, los resultados muestran que el 55,88% de los estudiantes no manifiesta una preferencia clara por lo lúdico frente a lo tradicional. Esto sugiere una limitación importante en la implementación actual: posiblemente los juegos empleados en el aula no están siendo lo suficientemente motivadores o no están alineados con los intereses de los niños.

La falta de "interés y curiosidad" (63,63% de falta de participación) indica que el juego, tal como se aplica actualmente, no está cumpliendo su función de catalizador del aprendizaje.

Para que el juego transforme el comportamiento social, debe ser sistemático y mediado por el docente, pasando de un juego libre a uno cooperativo y estructurado.

Destaque y Aportación de la Investigación

El principal aporte de este trabajo es identificar que la falta de habilidades sociales en este grupo no es un problema de personalidad individual, sino de falta de espacios de interacción lúdica efectiva. La investigación destaca que el juego cooperativo es la pieza faltante en el rompecabezas de la convivencia de la Unidad Educativa "Fe y Alegría".

Limitaciones: Se reconoce que la observación se limitó al contexto escolar; factores externos como el entorno familiar o el uso de dispositivos electrónicos podrían estar influyendo en la falta de interés por el juego presencial y colectivo.

Se establece que existe una necesidad urgente de reestructurar las estrategias lúdicas en el aula. Para alcanzar el objetivo general de mejorar las habilidades sociales, el juego debe dejar de ser una actividad periférica para convertirse en el eje central de la enseñanza de valores como la empatía, el respeto de turnos y la resolución pacífica de conflictos. Los hallazgos subrayan que, sin una intervención lúdica dirigida, los estudiantes seguirán presentando dificultades para integrarse social y emocionalmente en su entorno educativo.

CAPÍTULO V

5. CONCLUSIONES y RECOMENDACIONES

5.1 CONCLUSIONES

Los resultados de esta investigación permiten concluir que el juego constituye un mediador pedagógico determinante y esencial para el desarrollo de las habilidades sociales en los estudiantes de tercer grado. La investigación permitió comprender que, cuando el juego se integra de forma intencionada, actúa como un laboratorio social donde el niño ensaya la comunicación, la empatía y el respeto de normas; sin embargo, su ausencia o aplicación limitada en la unidad educativa “Fe y Alegría” ha derivado un déficit conductual que afecta la convivencia escolar. Por lo tanto, el juego no debe ser visto como una pausa en el aprendizaje, sino como la estrategia fundamental para transformar el comportamiento individual en una cultura de colaboración y armonía.

- Se concluye que el nivel de los estudiantes es mayoritariamente bajo. El análisis de los resultados demuestra que más de el 60% de los niños presentan dificultades significativas en indicadores fundamentales como la resolución pacífica de conflictos, el apoyo emocional y el trabajo en equipo, lo que confirma un déficit en la competencia social necesaria para la convivencia armónica.
- Se evidenció que en la práctica pedagógica habitual predomina el empleo de metodologías tradicionales, sin la incorporación de estrategias lúdicas, lo cual no favorece el interés, la curiosidad ni la interacción social de los estudiantes.
- Los hallazgos evidencian que la ausencia de juegos cooperativos y dirigidos se relaciona con comportamientos como el individualismo, la escasa participación en actividades grupales, la dificultad para respetar normas, la limitada cooperación, la falta de empatía y las dificultades para resolver conflictos de manera pacífica durante las actividades en el aula.

5.2 RECOMENDACIONES

- A partir de estos hallazgos, es fundamental que la institución educativa y los docentes integren el juego como un eje transversal dentro de la planificación pedagógica, incorporando actividades lúdicas de manera intencionada y continua que promuevan la comunicación, la empatía y el respeto de normas, con el propósito de fortalecer las habilidades sociales y mejorar la convivencia escolar.

- En atención al bajo nivel de habilidades sociales evidenciado en los estudiantes, es necesario implementar estrategias pedagógicas orientadas al fortalecimiento de la resolución pacífica de conflictos, el apoyo emocional y el trabajo en equipo, mediante actividades lúdicas y cooperativas que favorezcan la interacción, la comunicación y la convivencia armónica dentro del aula.
- Frente al predominio de metodologías tradicionales, es pertinente diversificar las prácticas pedagógicas incorporando estrategias lúdicas de forma continua, que estimulen el interés, la curiosidad y la interacción social de los estudiantes durante el proceso de enseñanza aprendizaje.
- Considerando que la ausencia de juegos cooperativos y dirigidos se relaciona con conductas como el individualismo y la baja participación, es indispensable aplicar dinámicas grupales estructuradas que promuevan la cooperación, el respeto de normas, la empatía y la resolución de conflictos de manera pacífica.

6. BIBLIOGRAFÍA

- Acosta Luis, D., Hernández Jara, P. V., & Onofre Zapata, V. D. R. (2020). *Social skills and their impact on the individual's education*. Universidad Técnica de Babahoyo. <https://revistas.utb.edu.ec/index.php/magazine/article/view/1132>
- Aguilar, K. (2024). *Las habilidades sociales en el trabajo cooperativo en estudiantes de la unidad educativa "José Joaquín de Olmedo" Ambato*. [Tesis de pregrado, Universidad Nacional de Chimborazo]. Repositorio Institucional UNACH. Recuperado de <http://dspace.unach.edu.ec/bitstream/51000/13104/1/UNACH-EC-FCEHT-PSCP-037-2024.pdf>
- Alonso, N. (2021). *El juego como recurso educativo: Teorías y autores de renovación pedagógica* [Trabajo de fin de grado, Universidad de Valladolid]. UVaDOC. <https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/51451/TFG-L3005.pdf>
- Andrade Carrión, A. (2020). El juego y su importancia cultural en el aprendizaje de los niños en educación inicial. *Journal of Science and Research: Revista Ciencia e Investigación*, 5(2), 132–141. <https://doi.org/10.5281/zenodo.3820949>
- American Psychological Association. (2020). *Publication Manual of the American Psychological Association* (7th ed.). APA.
- Ardila-Barragán, J. N. (2022). Juegos tradicionales: aportes al desarrollo sociocultural en contextos educativos rurales. *Revista digital: Actividad Física y Deporte*, 8(1), 2152. <https://doi.org/10.31910/rdafd.v8.n1.2022.2152>
- Balint, A. B. (2024). *El tema de la influencia del juego en el desarrollo social infantil* [Trabajo Fin de Grado, Universidad de Alcalá]. Repositorio Institucional UAH. <https://hdl.handle.net/10115/35289>
- Bisquerra, R. (2020). *Competencias emocionales para un cambio de paradigma en educación*. Editorial Síntesis.
- Bodrova, E., & Leong, D. J. (2021). *Tools of the Mind: The Vygotskian Approach to Early Childhood Education* (3rd ed.). Pearson.
- Borges, V. (2023). El juego como estrategia de aprendizaje en escuelas de Educación Primaria [Tesis de maestría, Universidad de la República]. Repositorio CFE. <https://repositorio.cfe.edu.uy/bitstream/handle/123456789/2837/Borges%2C%20V.%20El%20juego.pdf>
- Caballo, V. E. (2021). *Manual de evaluación y entrenamiento de las habilidades sociales* (9.ª ed.). Pirámide.

- Cayo Mamani, A. (2023). *Relación entre los valores de respeto, responsabilidad, puntualidad y la convivencia en el aula de los estudiantes del nivel de educación secundaria de la Institución Educativa Comercial de Tilali – 2022* [Tesis de licenciatura, Facultad de Teología Pontificia y Civil de Lima]. Repositorio institucional FTPCL. <https://repositorio.ftpcl.edu.pe/handle/20.500.12850/778>
- Del Pozo-Gavilánez, A. K., & Pacheco-Mendoza, S. R. (2025). *El juego como estrategia pedagógica en niños y niñas de educación inicial*. *Polo del Conocimiento*, 10(2), 482–499.
<https://polodelconocimiento.com/ojs/index.php/es/article/download/8968/pdf>
- Echeverría Caranqui, J. P., & Paredes Echeverría, C. A. (2025). El desarrollo de habilidades sociales en estudiantes adolescentes desde una perspectiva educativa. *Revista InveCom*, 5(4), 1–8. <https://doi.org/10.5281/zenodo.14962990>
:contentReference[oaicite:1]{index=1}
- Elias, M. J., Zins, J. E., & Weissberg, R. P. (2021). *Promoting Social and Emotional Learning: Guidelines for Educators*. ASCD.
- Fundación LEGO. (2022). *Learning through play: a review of the evidence*. <https://learningthroughplay.com>
- Gallardo Manrique, R. F. (2024). *Juegos cooperativos en las habilidades sociales de los niños de la I.E.I. N° 658 “Fe y Alegría” - Huacho, durante el año escolar 2022* Tesis, Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión, Facultad de Educación, Escuela Profesional de Educación Inicial.
- García-Sánchez, J. N., & Luna, M. L. (2021). Evaluación de habilidades sociales en el ámbito escolar. *Revista de Investigación Educativa*, 39(2), 205–222.
- Goldstein, A. P., & McGinnis, E. (2019). *Skillstreaming the Elementary School Child: A Guide for Teaching Prosocial Skills* (3rd ed.). Research Press.
- Goleman, D. (2021). *Inteligencia emocional en la educación*. Kairós.
- Gómez, T. (2024). *Las Habilidades Sociales en Educación Infantil*. Obtenido de <https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/66731/TFGB.%202100.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- González, C. I., & Sánchez Granado, C. L. (2020). *La educación moral en la escuela secundaria desde la teoría del desarrollo moral de Lawrence Kohlberg a partir de Tony Mifsud*. Biblioteca Digital UCC. <https://repositorio.ucc.edu.ar/handle/123456789/3193>

- Guerra García, J. (2020). El constructivismo en la educación y el aporte de la teoría sociocultural de Vygotsky para comprender la construcción del conocimiento en el ser humano. *Dilemas Contemporáneos: Educación, Política y Valores*, 7(2), Artículo 77. <http://www.dilemascontemporaneoseducacionpoliticayvalores.com/>
- Huaranca Ramírez, D., Mamani Cruz, I., Vilca Cruz, A. Y., Contreras Rivera, R. J., & Quispe Quispe, F. (2022). *Importancia de las habilidades sociales: en la práctica docente del nivel inicial Cusco*. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 6(5), 1–16. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v6i5.2903
- Juegos cooperativos en las habilidades sociales de los niños de la I.E.I. No 658 “Fe y Alegría” - Huacho, durante el año escolar 2022. (2022). Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión.
- Mederos Delgado, A. (2025). *La influencia del juego cooperativo en el desarrollo social y lingüístico infantil* (Trabajo de Fin de Grado) <https://surl.li/xsqvyn>.
- Medina, J. (2020). *Brain Rules for Baby: How to Raise a Smart and Happy Child*. Pear Press.
- Melodelgado Acosta, A. C., & Rodríguez Martínez, M. A. (2020). Habilidades sociales en niños y adolescentes Una Revisión Teórica. *Boletín Informativo CEI*, 7(1), 69–75. Recuperado a partir de <https://revistas.umariana.edu.co/index.php/BoletinInformativoCEI/article/view/2200>
- Meriño Barboza, J., & Madariaga Jiménez, I. (2023). *Estrategias para la prevención y resolución de conflictos escolares* (Trabajo de maestría). Corporación Universidad de la Costa. <https://hdl.handle.net/11323/9803>
- Monge Zamorano, M., Méndez Abad, M., Hernández Hernández, M. J., Quintana Herrera, C., & Presa de La Fuente, E. (2019). *La importancia del juego en los niños*. *Canarias Pediátrica*, 43(1), 31–35.
- Monteros Martínez, M. P. (2023). El juego en el desarrollo de las habilidades sociales en niños y niñas de Preparatoria de la Escuela Fiscomisional “Santa Clara de Asís”, parroquia Tabacundo, Cantón Pedro Moncayo, provincia de Pichincha en el año lectivo 2021-2022. Universidad Técnica del Norte.
- Montoya-Fernández, C., Gil-Madrona, P., Losada-Puente, L., & Gómez-Barreto, I. M. (2024). Play-Based Assessment: Psychometric Properties of an Early Childhood Learning and Development Assessment Battery. En *Education Sciences* (Vol. 14,

- Número 11). Multidisciplinary Digital Publishing Institute (MDPI).
<https://doi.org/10.3390/educsci14111240>
- Morales R. (2024). *Habilidades sociales y relaciones interpersonales en los adolescentes de la Unidad Educativa “Once de Noviembre” Riobamba* Repositorio Institucional UNACH. <http://dspace.unach.edu.ec/bitstream/51000/12745/1/UNACH-EC-FCEHT-PSCP-022-2024.pdf>
- Moyles, J. (2020). *The Excellence of Play* (4th ed.). Routledge.
- Moyolema-Ramírez, P. A., Freire-Ruiz, A. S., Mayorga-Mayorga, D. C., & Cosquillo-Chida, J. L. (2024). Habilidades sociales como clave en el éxito académico [Social skills as a key to academic success].<https://doi.org/10.33386/593dp.2024.1-1.2268>
- Núñez Marapara, C. G. (2022). *Juegos lúdicos en el área de educación física* [Trabajo académico de segunda especialidad, Universidad Nacional de Tumbes]. Repositorio institucional UNTUMBES. <https://hdl.handle.net/20.500.12874/64679>.
- Olweus, D. (2020). *Bullying at School: What We Know and What We Can Do* (Updated Edition). Wiley-Blackwell.
- OMEPE. (2022). *El juego como derecho y como experiencia pedagógica transformadora*. <https://omepe.org>
- ONU. (1989). Convención sobre los Derechos del Niño. Naciones Unidas. <https://www.unicef.org/es/convencion-derechos-nino>
- Otero Canales, R. M., Ocampos Toledo, S., Sandoval Damián, A., & Elguera Martínez, S. M. (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), 1329–1345. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i4.6957
- Palacios Huatuco, J. L. (2021). *Los juegos lúdicos como estrategia didáctica y su influencia en la motivación de los estudiantes del nivel primario en la Institución Educativa Integrada N° 15 – 20347 – Santa María – Huaura – 2021* [Tesis de licenciatura, Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión]. Repositorio institucional UNJFSC.<https://repositorio.unjfsc.edu.pe/bitstream/handle/20.500.14067/6614/TEISIS%20PALACIOS%20HUATUCO%20DE%20REQUENA%20JAQUELINE%20LILIANA.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Palma Noboa, V. A., & Pillajo Leime, B. E. (2022). *El juego social en el desarrollo de las habilidades sociales en niños y niñas de 5 a 6 años, Quito 2022*. Universidad Central del Ecuador.

- Pellegrini, A. D., & Holmes, R. M. (2022). *Play and Child Development* (5th ed.). Routledge.
- Peña, J., & Rodríguez, S. (2023). Relación entre habilidades sociales y clima escolar en estudiantes de educación básica en Ecuador. *Revista Latinoamericana de Educación*, 25(1), 57–72.
- Ricker, A. A., & Richert, R. A. (2021). *Play, learning, and development*. *Child Development Perspectives*, 15(2), 85–90.
- Rhenals-Ramos, J. C. (2021). *El juego como elemento neuroeducativo. Un análisis desde la reflexión y el desarrollo de habilidades*. *Revista Polo del Conocimiento*.
- Rocafuerte Cochea, Naidelyn Ziare; Tomalá Pozo, Evelyn Adriana (2022). El juego en el desarrollo de habilidades sociales. La Libertad. UPSE, Matriz. Facultad de Ciencias de la Educación e Idiomas. 75p. <https://repositorio.upse.edu.ec/handle/46000/7592>.
- Ruiz, C., & Barrios, M. (2022). Estrategias lúdicas para fomentar la convivencia escolar. *Revista de Educación Inicial y Básica*, 18(2), 88–104.
- Santos Guerra, M. A. (2019). *Educación con sentido: La pedagogía del cuidado y el juego*. Graó.
- Serra, Y. (2023). *EL JUEGO COMO HERRAMIENTA PEDAGÓGICA*. Instituto de Formación Docente “María Orticochea” - Artigas. <https://repositorio.cfe.edu.uy/bitstream/handle/123456789/2524/Serra%2C%20Y.%2C%20El%20juego.pdf?sequence=2&isAllowed=y>
- Torres, M. C. (2002). El juego: una estrategia importante. *Educere*, 6(19), 289–296. Universidad de los Andes. Mérida, Venezuela. Recuperado de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=35601907>
- UNESCO. (2021). *Reimaginar nuestros futuros juntos: Un nuevo contrato social para la educación*. <https://unesdoc.unesco.org>
- Vargas, M. I., & Ortega, L. (2023). Impacto del juego cooperativo en la convivencia escolar de niños de primaria. *Revista Latinoamericana de Educación Infantil*, 9(1), 45-58.
- Vega-Lugo, N., Flores-Jiménez, R., Flores-Jiménez, I., Hurtado-Vega, B., & Rodríguez-Martínez, J. S. (2019). *Teorías del aprendizaje*. XIKUA Boletín Científico de la Escuela Superior de Tlahuelilpan, (14), 51–53. Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo. Recuperado de <https://repository.uaeh.edu.mx/revistas/index.php/xikua/issue/archive>

7. ANEXOS

Anexo 1



UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN HUMANAS Y
TECNOLOGÍAS
CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA

FICHA DE OBSERVACIÓN

Tema: El juego en el desarrollo de habilidades sociales en niños

Edad de los niños: 7-8 años

Observador/a: Joselyn Viviana Curay Montesdeoca

Lugar: Unidad Educativa Fiscomisional “Fé y Alegría”_Riobamba

Fecha: _____

Hora: _____

Instrucciones: Marque con una (✓) si la conducta observada es frecuente, ocasional o no participa durante la jornada escolar.

Nivel de observación

Frecuente	La conducta se observa de manera constante durante la jornada escolar.
Ocasional	La conducta se observa algunas veces, pero no de forma continua.
No participa	La conducta no se evidencia durante la jornada escolar.

Variable	Ítem de observación	Frecuente	Ocasional	No participa
El juego	1. Los estudiantes participan activamente en los juegos con sus compañeros.			
	2. Los estudiantes muestran interés y curiosidad por aprender mientras juegan.			
	3. Los estudiantes trabajan en equipo durante los juegos.			
	4. Los estudiantes manifiestan alegría y entusiasmo al participar en juegos grupales.			
	5. Los estudiantes prefieren actividades lúdicas frente a tareas tradicionales (leer, escribir).			
Habilidades Sociales	6. Los estudiantes respetan los turnos y piden permiso durante el juego.			
	7. Los estudiantes brindan apoyo a sus compañeros cuando están tristes o se equivocan.			

	8. Los estudiantes comparten materiales o juguetes con los demás.			
	9. Los estudiantes mantienen relaciones cordiales con la mayoría de sus compañeros.			
	10. Los estudiantes resuelven conflictos de manera pacífica durante los juegos.			

Anexo 2



FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN,
HUMANAS Y TECNOLOGÍAS

DECANATO



UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, HUMANAS Y TECNOLOGÍAS

RESOLUCIÓN ADMINISTRATIVA No. 275-DFCEHT-UNACH-2025

Dra. Amparo Cazorla Basantes
DECANA DE LA FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN HUMANAS Y TECNOLOGÍAS

CONSIDERANDO:

Que, el Estatuto de la Universidad Nacional de Chimborazo, en su Art. 150, literal a) expresa: "Decano, máxima autoridad académica de la Facultad, responsable de la gestión estratégica";

Que, el Estatuto de la Universidad Nacional de Chimborazo, en su Art. 152, numeral 17, determina que es atribución del decano de la Facultad resolver las solicitudes de personal académico, administrativo y estudiantes que no sean competencia expresa de órganos de mayor jerarquía";

Que, el Reglamento de Titulación de la Universidad Nacional de Chimborazo, aprobado por el Consejo Universitario, en sesión extraordinaria de fecha 31 de octubre de 2023, con Resolución No. 0379-CU-UNACH-SE-31-10-2023, en su Art. 29, literal a), párrafo cuarto menciona: "El Director de Carrera remitirá al Decano la propuesta de asignación de tutor para su aprobación, en un término de dos días hábiles de haber recibido el listado de temas de los estudiantes. Una vez aprobada la propuesta de asignación de tutor, el Decano notificará, mediante la resolución, la designación de tutor al estudiante y al profesor tutor, hasta cinco días hábiles después de haberla receptado la propuesta. El estudiante, tras contar con la designación de profesor tutor y tema validado, deberá planificar las tutorías y el desarrollo del perfil del trabajo de titulación y cumplir con el trabajo establecido por el profesor de la asignatura o espacio académico correspondiente al proceso de titulación";

Que, mediante Oficio No. 100.CEB-UNACH-2025, el Dr. Manuel Machado, Director de la Carrera de Educación Básica, en la parte pertinente de la comunicación expresa: "Por medio del presente me permito informar que de acuerdo al Art. 29 literal a) del reglamento de titulación, la comisión de carrera se reunió con la finalidad de asignar profesor tutor a cada estudiante según el componente de investigación para la consecución del trabajo de investigación de los estudiantes de séptimo semestre periodo 2025-1S. Por lo que me permito remitir el listado de la propuesta de asignación de tutores para su aprobación.", **lo subrayado me pertenece.**

Que, revisado el trámite correspondiente, el proceso cumple con las exigencias pertinentes;

En ejercicio de las atribuciones que le confiere la normativa legal correspondiente:

RESUELVE:

Aprobar la propuesta de designación de tutores del trabajo de titulación, en conformidad al listado remitido por el Dr. Manuel Machado, Director de la Carrera de Educación Básica, mediante Oficio No. 100.CEB-UNACH-2025, como se describe a continuación:



No.	APELLIDOS Y NOMBRES	TEMAS	TUTOR /TUTORA
1	AMAGUANA SUPE KATYA ALEXANDRA LARA TAGUA LIZETH VIVIANA	PROPUESTA DE MÉTODOS ACTIVOS PARA LA COMPRENSIÓN LECTORA	MGS. FÉLIX ROSERO
2	ATUPAÑA GUAILLA MARIA LIZETH	REGULACIÓN EMOCIONAL A TRAVÉS DE LA RECREACIÓN EN LA NATURALEZA EN EDUCACIÓN BÁSICA.	MGS. PATRICIA VERA
3	CAIZA GUAMAN WENDY NICOLE	DISEÑO UNIVERSAL PARA EL APRENDIZAJE DE ESTUDIANTES CON NECESIDADES EDUCATIVAS ESPECIALES	MGS. TATIANA FONSECA
4	CARGUA ASQUI GABRIELA ELIZABETH	ESTRATEGIAS NEUROPEDAGÓGICAS PARA LA REGULACIÓN EMOCIONAL EN ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN BÁSICA	MGS. GLADYS BONILLA
5	CÁRVAJAL GRANIZO JONATAN ALEXANDER COCA AGURTO THALIA CRISTINA	GUÍA DE LA METODOLOGÍA TEKMAN EN LUDILETRAS E INTELIGENCIA ARTIFICIAL	MGS. AIDA QUISHPE
6	CULLAY GUEVARA KAREN MISHELL	LA NARRACIÓN ORAL EN LA COMPRENSIÓN LECTORA	MGS. FÉLIX ROSERO
7	CURAY MONTESDEOCA JOSELYN VIVIANA	EL JUEGO EN EL DESARROLLO DE LAS HABILIDADES SOCIALES EN NIÑOS	MGS. TATIANA FONSECA
8	DELGADO BERMEO MARIA JICELA	EL DISEÑO UNIVERSAL PARA EL APRENDIZAJE EN ESTUDIANTES EN SITUACIÓN DE VULNERABILIDAD	MGS. TATIANA FONSECA
9	FLORES JIMENEZ NAGELY VERONICA	EL JUEGO COOPERATIVO PARA LA REGULACIÓN EMOCIONAL EN EL AULA DE EDUCACIÓN BÁSICA.	MGS. PATRICIA VERA
10	GAMARRA GUALLI NANCY JACKELINE	DISEÑO DE TALLERES RECREATIVOS COMO HERRAMIENTA DE REGULACIÓN EMOCIONAL PARA PADRES DE FAMILIA DE EDUCACIÓN BÁSICA SUPERIOR	MGS. GLADYS BONILLA
11	GUERRA NARANJO VERONICA ANAHI RUIZ PAREDES DELANEY DANIELA	GUÍA DE CAPACITACIÓN FAMILIAR EN RECREACIÓN PARA LA REGULACIÓN EMOCIONAL EN ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN BÁSICA	MGS. PATRICIA VERA
12	GUERRERO BENALCAZAR KATHERINE MISHEL	LA GAMIFICACIÓN EN LA ENSEÑANZA DE UNA LENGUA MATERNA.	MGS. FÉLIX ROSERO
13	GUINLA LÓPEZ MELANIE VICTORIA	RECREACIÓN Y REGULACIÓN EMOCIONAL EN ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN BÁSICA SUPERIOR	MGS. PATRICIA VERA
14	IMBAQUINGO CHIMARRO LINO ALEXANDER	METODOLOGÍA TEKMAN EN LUDILETRAS Y COMPETENCIAS CONTEXTUALIZADAS.	MGS. AIDA QUISHPE
15	LEMACHE LÓPEZ AMARILIS PRICILA	EL DISEÑO UNIVERSAL PARA EL APRENDIZAJE Y LA FORMACIÓN DOCENTE	MGS. TATIANA FONSECA
16	LUCERO SALINAS RUBI BRISSEIDA	METODOLOGÍA EMAT PARA LA ENSEÑANZA DE LA MATEMÁTICA EN EDUCACIÓN BÁSICA	MGS. JOHANA MONTROYA
17	MANOBANDA BALTAN ANGELICA MISHELL	TEXTOS MULTISENSORIALES PARA LA COMPRENSIÓN LECTORA	MGS. FÉLIX ROSERO
18	MINTA CARRILLO	IMPLEMENTACIÓN DEL DISEÑO UNIVERSAL	MGS. TATIANA

Anexo 3

