

**UNIVERSIDAD CATÓLICA SANTO TORIBIO DE MOGROVEJO**  
**FACULTAD DE HUMANIDADES**  
**ESCUELA DE EDUCACIÓN INICIAL**



**Taller de juegos tradicionales en el desarrollo de la interacción social en  
niños de cuatro años**

**TESIS PARA OPTAR EL TÍTULO DE  
LICENCIADO EN EDUCACIÓN INICIAL**

**AUTOR**

**Katerine Ivon Tunga Santisteban**

**ASESOR**

**Lydia Mercedes Morante Becerra**

<https://orcid.org/0000-0003-3055-5966>

**Chiclayo, 2026**

**Taller de juegos tradicionales en el desarrollo de la interacción social en  
niños de cuatro años**

PRESENTADA POR

**Katerine Ivon Tunga Santisteban**

A la Facultad de Humanidades de la  
Universidad Católica Santo Toribio de Mogrovejo  
para optar el título de

**LICENCIADO EN EDUCACIÓN INICIAL**

APROBADA POR

Katherine Carbajal Cornejo

PRESIDENTE

Zoraida Katherine Usquiano Kamt

SECRETARIO

Lydia Mercedes Morante Becerra

VOCAL

## **Dedicatoria**

A Dios, por ser guía y fortaleza en cada etapa de mi vida, iluminando mi camino con sabiduría y esperanza; a mis abuelitos, quienes hoy, convertidos en mis ángeles en el cielo, me acompañan con su recuerdo y su amor eterno, siendo fuente de inspiración y cuidado desde lo alto; a mi familia, por brindarme siempre su apoyo en cada momento de este proceso; y de manera muy especial, a mi hermano, cuya presencia, comprensión y sobre todo confianza ha sido motor esencial para continuar con firmeza hasta alcanzar esta meta, dedico con profundo agradecimiento este logro académico que también es de ustedes.

## **Agradecimientos**

Mi agradecimiento más sincero a Dios, a mis padres, mis hermanos que estuvieron conmigo desde el inicio de esta bonita carrera profesional y a todas las personas que hasta ahora están conmigo de una u otra manera me apoyan en este camino.

## Taller de juegos tradicionales en el desarrollo de la interacción social en niños de cuatro años

### INFORME DE ORIGINALIDAD

<b>14%</b>	<b>14%</b>	<b>3%</b>	<b>4%</b>
INDICE DE SIMILITUD	FUENTES DE INTERNET	PUBLICACIONES	TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

### FUENTES PRIMARIAS

<b>1</b>	<b>repositorio.ucv.edu.pe</b> Fuente de Internet	<b>2%</b>
<b>2</b>	<b>hdl.handle.net</b> Fuente de Internet	<b>2%</b>
<b>3</b>	<b>tesis.usat.edu.pe</b> Fuente de Internet	<b>1%</b>
<b>4</b>	<b>renati.sunedu.gob.pe</b> Fuente de Internet	<b>1%</b>
<b>5</b>	<b>repositorio.uladech.edu.pe</b> Fuente de Internet	<b>1%</b>
<b>6</b>	<b>revistas.investigacion-upelipb.com</b> Fuente de Internet	<b>1%</b>
<b>7</b>	<b>repositorio-api.eespli.edu.pe</b> Fuente de Internet	<b>&lt;1%</b>
<b>8</b>	<b>www.coursehero.com</b> Fuente de Internet	<b>&lt;1%</b>
<b>9</b>	<b>repositorio.puce.edu.ec</b> Fuente de Internet	<b>&lt;1%</b>
<b>10</b>	<b>repositorio.uct.edu.pe</b> Fuente de Internet	<b>&lt;1%</b>
<b>11</b>	<b>repositorio.monterrico.edu.pe</b> Fuente de Internet	<b>&lt;1%</b>

## Índice

<b>Resumen.....</b>	<b>7</b>
<b>Abstract.....</b>	<b>8</b>
<b>Introducción .....</b>	<b>9</b>
<b>Objetivos de la investigación .....</b>	<b>12</b>
<b>Revisión de literatura .....</b>	<b>13</b>
<b>Resultados .....</b>	<b>29</b>
<b>Conclusiones .....</b>	<b>42</b>
<b>Recomendaciones.....</b>	<b>43</b>
<b>Referencias.....</b>	<b>43</b>
<b>Anexos .....</b>	<b>57</b>

## Índice de tablas

<b>Tabla 1:</b> Población de estudio .....	25
<b>Tabla 2:</b> Muestra de estudio del aula roja el aula que se eligió .....	26

## Índice de Figuras

<b>Figura 1:</b> Nivel de habilidades para relacionarse, antes de la aplicación de los talleres .....	29
<b>Figura 2:</b> Nivel de autoafirmación, antes de la aplicación de los talleres .....	30
<b>Figura 3:</b> Nivel de expresión de emociones, antes de la aplicación de los talleres. ....	31
<b>Figura 4:</b> Configuración del modelamiento.....	32
<b>Figura 5:</b> Nivel de habilidades para relacionarse, después de la aplicación de los talleres.....	36
<b>Figura 6:</b> Nivel de autoafirmación, después de la aplicación de los talleres de juegos tradicionales .....	37
<b>Figura 7:</b> Nivel de expresión de emociones, después de la aplicación de los talleres. ....	38

## Resumen

La investigación se enfocó en la implementación de un taller basado en juegos tradicionales en el desarrollo de la interacción social en niños de cuatro años, considerando que interacción social es la base primordial para obtener un buen desarrollo de aprendizaje académico en niños de la primera infancia. Desde esta perspectiva, el objetivo fue determinar la eficacia del taller de juegos tradicionales en el fortalecimiento de la interacción social en infantes de dicha edad. Se empleó un enfoque cuantitativo con diseño preexperimental, aplicando la técnica del pretest y post test, utilizando como muestra 15 niños de una Institución Educativa. La variable dependiente, interacción social, fue evaluada mediante tres dimensiones: Habilidad para relacionarse, autoafirmación y expresión de emociones. Los datos fueron recopilados mediante un Instrumento “Evaluación de Habilidades de Interacción Social” validada por cinco juicios de expertos, con un índice V de Aiken de 1.00 para determinar el grado de concordancia y el alfa de Cronbach de 0.955 y analizados estadísticamente, en donde después del pretest se obtuvo como resultado que solo 0.0% de los estudiantes se encontraban en nivel de logro, seguidamente luego de la aplicación de los juegos tradicionales se constató que el 100% de los estudiantes habían alcanzado el nivel de logro. En conclusión, se comprobó que los niños mostraron mejoras significativas en todas las dimensiones evaluadas, reflejando así un avance evidente en la interacción social en cada uno de ellos y de manera grupal.

**Palabras clave:** Interacción social, Juegos tradicionales, Autoafirmación, Diálogo, Juego, Interacción.

### **Abstract**

This research focused on the application of a traditional games workshop to the development of social interaction in four-year-old children, considering that social interaction is fundamental for successful academic learning in early childhood. Therefore, this study aimed to determine the effectiveness of the traditional games workshop in developing social interaction in four-year-old children. A quantitative approach with a pre-experimental design was chosen, employing pre-test and post-test techniques. The sample consisted of 15 children from an educational institution. The dependent variable, social interaction, was evaluated through three dimensions: ability to relate to others, self-affirmation, and expression of emotions. The data were collected using a "Social Interaction Skills Assessment" instrument validated by five expert reviewers, with an Aiken's V index of 1.00 to determine the degree of agreement and a Cronbach's alpha of 0.955. Statistically analyzed, the pretest results showed that only 0.0% of the students were at the achievement level. Following the implementation of traditional games, it was found that 100% of the students had reached the achievement level. In conclusion, we highlight that the children achieved significant improvements in all the dimensions assessed, thus reflecting a clear advance in social interaction both individually and as a group.

**Keywords:** Social interaction, Traditional games, Self-assertion, Dialogue, Play, Interaction.

## **Introducción**

Las problemáticas más relevantes que se ha podido apreciar en las escuelas de educación inicial son casos de niños o niñas con problemas al interactuar con el resto de sus compañeros. A menudo, a los niños les resulta complicado expresar gratitud o mostrar amabilidad, ya que se encuentran en una fase temprana de su vida escolar. Durante este periodo, empiezan a interactuar por primera vez con sus compañeros, lo cual implica aprender a compartir, seguir normas sociales y desarrollar habilidades para comunicarse y relacionarse de manera efectiva. Rabasco et al. (2023).

Caballo (1993) menciona que uno de los factores importantes que determine una buena interacción social en los niños sería la expresividad general del individuo es por ello que podemos decir que un niño expresivo proporcionará más información al resto de sus compañeros sobre su estado emocional o motivacional, teniendo así una comunicación o diálogo frecuente con las personas de su alrededor evitando tener conductas como el distanciamiento y alejamiento de las personas dentro del aula, brindando siempre comunicación sobre él, lo cual también facilitará el desarrollo de las habilidades sociales y además fomentará su competencia social, dentro de ello también se verá involucrado el contexto familiar puesto que este será una pieza clave para que el niño tenga esa confianza en sí mismo a la hora de expresarse o interactuar frente a todos.

Según el Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia (UNICEF, 2023) la presencia de los estudiantes en las aulas permite que los niños interactúen de manera más frecuente y fluida entre los habitantes de la comunidad educativa en especial con sus amigos y profesores logrando así una conversación de manera directa, permitiendo desarrollar en cada uno de ellos habilidades de manera emocional y social, logrando también dialogar con el resto de las personas sin problema o sin temor a ningún obstáculo. Esto va más allá de una conversación online, ya que se observa el contacto físico, los gestos, los movimientos, el lenguaje corporal lo cual hacen que en conjunto enriquezcan un buen diálogo.

De acuerdo con UNICEF (2021), en el Perú según el Instituto Nacional de Estadísticas e Informática INEI, (2024) nos muestra las estadísticas sobre tecnología y conectividad en el entorno familiar, confrontando distintos meses de julio, agosto y septiembre del año 2019 prestos a la llegada del 2020, se obtuvo como resultado el incremento en el uso de la tecnología en los escolares a muy temprana edad al igual que los jóvenes, cabe resaltar que esto se dio en el pasar de los días producto de la pandemia COVID -19. Al ingresar los niños a las escuelas de manera presencial, se pudo visualizar las complicaciones a la hora de comunicarse con las

personas de su alrededor, resaltando en cada uno de ellos el miedo al hablar en público, dar sus opiniones, dialogar con la docente, compartir un momento al lado de sus compañeros, etc.

Por tal razón, es que hoy en día podemos ver en los niños las complicaciones que ellos tienen al relacionarse con el resto de las personas, ya que el internet ha sustituido las conversaciones de manera personal y al crear o unir lazos de amistad hace que esto genere de vez en cuando conflictos con sus compañeros ya sea por equivocaciones o malentendidos que se hayan generado, no buscando así la resolución de problemas.

De acuerdo con el Instituto Nacional de Estadística e Informática (ENDES, 2023) el porcentaje de niños y niñas que experimentan una interacción entre madre e hijo adecuada aumenta conforme crece el nivel educativo de las madres, pasando del 44,5% entre aquellas con educación secundaria al 54,2% en el caso de mamás con educación superior. Esto sería un factor primordial el cual observamos que las madres de estos niños no tienen una educación la cual apoye o ayude a estos infantes al crecimiento en su labor educacional, además podemos decir que estas madres no cuentan con un tiempo adecuado el cual ayude a dialogar o interactuar de manera diaria con sus pequeños hijos es por ello que vemos muchas veces que los niños no saben interactuar en los salones de clases ni con sus amigos y docentes.

El Ministerio de Educación del Perú (2016) menciona en su libro “interacciones que promueven aprendizaje” nos menciona el concepto de interacción en la educación inicial, lo cual da como referencia como es que la maestra cumple el rol de mediadora teniendo esa interacción de docente con alumno, logrando así facilitar el aprendizaje del niño. También nos menciona la interacción entre estudiante con estudiante, aquí se logra ver cómo es que ellos interactúan entre sí haciendo uso de sus diferentes materiales a la hora del juego y realizando sus actividades dentro del aula. Podemos decir que, si estas interacciones se dan entre el profesor y el alumno son de manera efectivas siempre y cuando aporten positivamente en el aprendizaje y el desarrollo de ello, teniendo como resultado la comunicación entre ellos, la participación a la hora de jugar sin temor a equivocarse y sin rechazo a nada. Las consecuencias positivas de la interacción a los primeros años se reflejan hasta la adultez ya que este tiene un efecto de manera positiva en el bienestar psicológico infantil, su desarrollo cognitivo y social.

MINEDU (2016) también nos menciona un punto importante como es el de crear un ambiente positivo y cercano en la escuela logrando así la comodidad, confianza y motivación al momento de aprender. Todo lo mencionado se enfatiza en la importancia del respeto hacia los estudiantes, esto se ve expresado a través del diálogo, la comunicación, el tono de voz puesto que, si al niño dentro del aula la docente suele por gritar o utilizar un tono de voz agresivo va a generar un clima de miedo, alejamiento por parte de los niños, timidez a la hora de dar sus

opiniones, poca interacción entre el grupo y desmotivación. Cabe destacar que la autonomía y el liderazgo en los preescolares ayudan en su desarrollo socioemocional y cognitivo, pero podemos decir que el infante aprende más al interactuar entre todos sus compañeros, amigos y también al tomar responsabilidades asumiendo roles dentro y fuera del aula, esto también lo puede hacer en la familia con sus pares logrando fomentar la confianza en sí mismos y en los demás.

Según el *Diccionario de la lengua española* de la Real Academia Española (2016), la palabra *juego* proviene del latín *iocus*, se define como la “acción y efecto de jugar por entretenimiento”. Para los niños es un ejercicio recreativo el cual está sometido a reglas y decisiones, los participantes deben de entender que en el juego bien se gana o se pierde. El vocablo jugar podemos definirlo como el hacer algo con el fin de entretenerse divertirse compartir experiencias dialogar entre compañeros hacer travesuras cumplir roles en cada uno de los juegos. Cabe resaltar que si bien es cierto el juego es un medio de distracción, pero también esto ayuda en el desarrollo de la educación de los niños.

Podemos decir, que el juego presenta algunas diferencias debido al contexto en el que uno se encuentra. Para los griegos significaba toda aquella acción que realizaban los niños lo cual hacía referencia a las bromas y carcajadas. Sin embargo, para los romanos era símbolo de alegría.

En nuestro contexto local se observa que constantemente encontramos problemas de relación social en la infancia, podemos decir que al respecto la problemática también se dio debido a que algunos niños nacieron en la coyuntura de la pandemia, ocasionando en ellos un gran problema que hoy en día los aqueja, la ausencia y la falta de comunicación con los padres o familiares y el acompañamiento en los aprendizajes de sus hijos.

Durante mis prácticas preprofesionales desarrolladas en instituciones iniciales, he observado y vivenciado que en las aulas de cuatro años son muy pocos los niños que interactúan con el resto de sus compañeros, docente o auxiliar, limitándoles las oportunidades interactuar.

Sin embargo, en el día a día se observa la dificultad que tenían varios infantes a la hora de dialogar, dar sus opiniones, interactuar, expresar sus sentimientos y jugar en equipo. Cada niño muestra un alejamiento a la hora de interactuar, no aceptaba ningún acompañamiento por parte de nadie ni en este caso de la docente de aula, él quería estar solo y resolver los problemas a su manera. Además, la falta de apoyo en las familias, donde es el núcleo fundamental, donde ellos pasan más horas se sentían limitados, los padres no prestan mucha atención a sus hijos ni mucho menos crean juegos que ayuden a él. En tal sentido el planteamiento del problema es ¿En qué medida el taller de juegos tradicionales favorece en el desarrollo de la interacción social

en niños de 4 años? Cuya hipótesis formulada es la siguiente si se aplica el taller de juegos tradicionales entonces se desarrolló la interacción social en niños de cuatro años.

### **Objetivos de la investigación**

El objetivo general de mi investigación fue determinar la eficacia del taller de juegos tradicionales en el desarrollo de la interacción social en niños de cuatro años y tuvo como objetivos específicos Diagnosticar el nivel de interacción social en los niños, Implementar el taller de juegos tradicionales y Evaluar el nivel de interacción social después de aplicar el taller para determinar su efectividad.

## **Revisión de literatura**

Entre los diferentes estudios revisados, se identificaron antecedentes que guardan relación con el presente trabajo de investigación:

### ***Antecedentes internacionales***

Coveña & Ávila (2023), realizaron una investigación en Ecuador, el cual tiene como propósito crear una estrategia educativa basada en el juego como medio para potenciar la interacción social en niños de cuatro y cinco años. En dicho estudio se muestra una metodología mixta, integrando métodos cualitativos y cuantitativos y se trabajó con una muestra de 30 infantes correspondiente a los dos niveles. Las técnicas utilizadas son la ficha de observación, entrevistas y encuestas; mientras que los instrumentos que se usaron fueron la guía de observación y la guía de entrevista. Los hallazgos evidenciaron que el 27% de los niños presentan dificultades conductuales, a pesar de que el 60% experimentan una gran timidez al participar en actividades con sus compañeros, 30% logra comunicarse con facilidad, 30% no dialogan entre amigos, y un 25% rechaza el apoyo o trabajo colaborativo. Se concluyó que los resultados principales indican que la implementación de estrategias basadas en el juego favorece las relaciones sociales en los infantes contribuye al aumento del desarrollo en aquellos que presentan barreras en la interacción social, tanto en el salón de clase como en su ambiente que los rodea.

Según López & Lescay (2023), realizaron una investigación el cual tuvo como objetivo fue elaborar una estrategia comunicativa orientada a fortalecer el desarrollo del lenguaje del subnivel II. Utilizando una metodología mixta con un enfoque tanto cualitativo como cuantitativo, consta con una población de 37 niños. Las técnicas que se utilizaron son instrumentos guía de observación, entrevista y encuesta. Como resultado se obtuvo que en cuanto a la participación de manera activa de los escolares en los espacios de dialogo tanto dentro como fuera del salón, se observa que el 80% de los estudiantes disfrutaban apoyar de manera constante en estos momentos de interacción, el 12% lo hace a veces, mientras que el 8% de los niños lo hace pocas veces. Se obtiene como conclusión que es fundamental fomentar la comunicación desde la primera infancia, debiendo ser fortalecida de manera continua, ya que se convierte en el canal principal donde a través el niño comparte información importante dependiendo a su edad y capacidad de él.

En España, Salas et al., (2022), desarrollaron un estudio, cuyo propósito fue verificar que los estudiantes a quienes se les ha implementado el programa desarrollen sus habilidades

socioemocionales. La investigación se llevó a cabo bajo un enfoque cuantitativo, con un enfoque descriptivo y un diseño cuasiexperimental de tipo longitudinal, con una población de 23 estudiantes del grupo experimental y 22 del grupo control. El instrumento empleado para la recolección de información es el pretest-postest, con la finalidad de evaluar la competencia de personal social del alumnado. El programa '1EMOTTI' permitió evidenciar, mediante un análisis, un índice de adecuación Kaiser-Meyer-Olkin de 0.769 en el cuestionario de competencia social y de 0.725 en el instrumento dirigido a las familias, que evalúa la empatía infantil, además se obtuvo un valor de significancia ( $p < .05$ ) en la prueba de esfericidad de Bartlett. En cuanto a la varianza explicada por cada factor antes y después de la rotación, los resultados mostraron valores del 9.813% y 11.235%, lo que valida el uso de estos cuestionarios para evaluar la competencia social y la empatía infantil. Como conclusión el estudio demostró la efectividad del fortalecimiento de las habilidades socioemocionales de los estudiantes.

### ***Antecedentes nacionales***

De igual manera en Huancayo, Aranda (2023), realizó una investigación, el cual tuvo como objetivo comparar la eficacia de dos métodos en el desarrollo de las habilidades sociales en niños de edad preescolar: el aprendizaje basado en la instrucción tradicional y el aprendizaje mediante modelos. La búsqueda realizada es de carácter aplicado y con un enfoque explicativo, utilizando el método experimental. La muestra estuvo conformada por 65 estudiantes de cinco años, 41 niños registran el equipo experimental y 24 escolares el conjunto control. Para la recopilación de información se empleó una prueba pedagógica para determinar las habilidades sociales. Los resultados indicaron que el 76,47% de los participantes alcanzó un nivel alto de desarrollo en dichas habilidades, mientras que el 23,53% se ubicó en un nivel intermedio. Además, se afirmó que el 0% de los niños se encuentran en una posición bajo. Como conclusión se destacó la relevancia de estas habilidades para la convivencia y la comunicación, aspectos importantes para obtener el establecimiento de relaciones positivas entre compañeros y amigos.

Por consiguiente, Aucasi (2020), desarrolló un estudio cuyo objetivo fue analizar el impacto de las estrategias lúdicas en el fortalecimiento de las habilidades sociales de estudiantes hablantes de quechua. El estudio empleó una metodología experimental con enfoque cuantitativo y un diseño preexperimental, con una muestra de 17 estudiantes. Las técnicas que se utilizaron son la observación y la ficha de observación. El análisis estadístico arrojó un valor de 0,000, un valor inferior a 0,05, lo que indica que las estrategias lúdicas tienen gran influencia

significativa en el desarrollo de las habilidades. Además, el estudio demostró que las actividades lúdicas promueven y mejoran el aprendizaje esto se da mediante un conjunto de actividades organizadas a través de un proceso de diseño, planificación e implementación, basado en sólidos principios pedagógicos. Este estudio es importante porque demuestra la eficacia de los talleres lúdicos para así desarrollar sus habilidades en los alumnos, dentro de ellos se menciona el juego como una herramienta fundamental y poderosa para mejorar la comunicación, la autoestima y la interacción social en los niños.

### ***Antecedentes regionales***

Anaya & Camacho (2024), realizaron un estudio con la finalidad de comprobar si la implementación de un modelo de regulación emocional contribuía de manera notable al fortalecimiento de las habilidades de interacción social de niños de cinco años pertenecientes a centros de educación infantil de la red rural «*El Gran Curaca de Chuspo*», en el distrito de Reque, provincia de Chiclayo. El trabajo se ejecutó bajo un enfoque cuantitativo y adoptó un diseño cuasiexperimental, en el cual se contó con la participación de un grupo de control y otro grupo experimental. La muestra estuvo integrada por 54 niños y niñas de cinco años, seleccionados mediante un muestreo no probabilístico. Como instrumento de recolección de datos se utilizó la Prueba de Habilidades de Interacción Social de Inés-Monjas, la cual fue aplicada antes y después de la intervención con el fin de comparar los resultados logrados. Los hallazgos evidenciaron una mejora significativa en las habilidades de interacción social del grupo experimental. La media alcanzó los 277 puntos, frente a los 180 iniciales, lo que demuestra la eficacia del modelo aplicado. En síntesis, la aplicación del modelo de regulación emocional fortaleció la capacidad de los niños para controlar sus impulsos, expresar sus emociones adecuadamente e interactuar de manera más cooperativa con sus pares y adultos.

Según Gutiérrez et al., (2023), presenta una investigación cuyo propósito fue promover el desarrollo de la socialización en escolares mediante el taller 'Aprendiendo a convivir'. Esta investigación se basa en un estudio cuantitativa, utilizando un diseño preexperimental. La población y lase conformó por nueve niños de dos años. Se empleó la observación como técnica y se utilizó un instrumento específico para el recojo de información. La evaluación obtenida del pretest manifestó que el 78% se encuentra en un nivel bajo de socialización, mientras que, al finalizar los talleres propuestos, el post test recalcó que el 88% alcanzó un nivel alto de socialización. Como, conclusión tenemos que la aplicación de las actividades ha favorecido la

seguridad y autonomía de los alumnos favoreciendo en cada uno de ellos la seguridad con las personas de alrededor. Esta tesis es importante porque analiza la implementación de una sesión de teatro con marionetas el cual puede ayudar a los niños a mejorar su interacción social su capacidad de integración en grupos su trabajo en equipo y su interés por relacionarse con otros niños.

Perales & Montenegro (2021), en su estudio tuvo como propósito principal diseñar y validar un modelo de estrategias lúdicas orientado al fortalecimiento de las habilidades sociales básicas en niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N.º 190 de Lambayeque. Con un enfoque cuantitativo y diseño cuasiexperimental, se aplicó un pretest y postest en un solo grupo. La recolección de datos se basó en la observación directa mediante una guía estructurada que valoró las dimensiones de interacción, cooperación y respeto durante el juego. Los resultados indicaron un incremento significativo en las habilidades sociales tras la aplicación del modelo, especialmente en aspectos como la comunicación, empatía y convivencia en el aula

Taboada (2020), presenta su investigación la cual tiene como objetivo decidir y concluir si los juegos en los sectores ayudan a fomentar una buena socialización en niños de 4 años. El estudio, de tipo explicativo-aplicativo con un diseño preexperimental, para ello se utilizó técnicas e instrumentos para el recojo de información. Tras detallar con exactitud los resultados, se formularon conclusiones y sugerencias, tomando como muestra a 26 alumnos. Los resultados fueron positivos en cuanto al grado de socialización: en la dimensión terciaria, 20 estudiantes (77%) de 4 años mostraron el nivel más alto, caracterizado por conductas de socialización mediante el juego, expresión de preferencias, desinhibición y sociabilidad con el resto de las personas. Se concluyó que como docentes propongamos estrategias de juego en cada espacio determinado teniendo en cuenta que los alumnos generen el conocimiento con mejor facilidad y tengan sobre todo el tiempo en el salón de clase para empezar dichas actividades.

Es escasa la literatura identificada en el contexto regional, se justifica por la limitada cantidad de estudios previos. Esta carencia dificulta la elaboración de antecedentes sólidos. Sin embargo, refuerza la originalidad y el aporte al campo de la investigación.

### ***Bases Teóricas de la variable dependiente Interacción social***

#### ***Teoría Sociocultural de Vygotsky***

Según Vygotsky (2000), en su libro “*El desarrollo de los procesos psicológicos superiores*” explora cómo los procesos mentales avanzados, como la memoria, el razonamiento y el

pensamiento abstracto, se desarrollan a través de la interacción social. Vygotsky dice que las cosas que hacen al hombre, como hablar, son clave en la creación de estos procesos. El libro también muestra ideas importantes como la Zona de Aprendizaje Cercano (ZAC), destacando que los niños aprenden mejor cuando trabajan juntos e intercambian ideas, comparten trabajo lo que ayuda a poner dentro las habilidades mentales complicadas. Por lo tanto, el lugar donde uno vive no solo hace más fácil aprender al niño, sino que también es muy importante para crecer por completo en los procesos psicológicos más altos, mostrando la importancia de ayuda social en la educación.

### *Teoría de la afectividad de Wallon*

Wallon (2013), en su libro "Psicología y educación del niño" señala que el crecimiento de los niños es muy afectado por las emociones que pueden sentir y el trato con otros niños en las escuelas. Las vivencias emocionales son claves para el aprendizaje del niño y que el contacto con otros ayuda a crear una identidad propia y habilidades con amigos o compañeros. Este modo completo resalta la claridad de tener un ambiente escolar que piense en los sentimientos y las conexiones entre personas (el hablar con compañeros, las tareas en equipos) en el camino de enseñar a niños. La charla entre personas es vital para aprender porque deja que los niños compartan ideas, solucionen problemas y mejoren su forma de pensar por medio del trabajo en grupo. También, los sentimientos son muy importantes; las experiencias buenas ayudan al interés y ganas por aprender, mientras que las emociones malas pueden dificultar el aprendizaje. Así, hacer un lugar donde se sientan libres de mostrar sus sentimientos y se interactúe mucho es muy importante para un crecimiento completo.

### *Definiciones conceptuales*

El aula es un espacio central para las actividades escolares. En este lugar, profesores y alumnos se reúnen para llevarse a cabo la actividad de aprendizaje. Sin embargo, esta conversación no podría darse sin la conexión entre ambos individuos, lo que facilita la realización de todos los trámites necesarios por parte del profesor a los fines de enseñar y aprender. Es decir, es esencial que se produzca un intercambio entre quienes participan en la actividad educativa que se desarrolla en dicho lugar.

La interacción social cumple un papel esencial en los procesos de aprendizaje y desarrollo. En este sentido, se resalta el valor que tiene las relaciones interpersonales para el crecimiento de manera individual y colectivo. El diálogo con pares, adultos y su entorno contribuyen al aprendizaje y a la construcción de nuevos conocimientos. Santoyo & Espinosa (2006)

Desde la perspectiva sociológica, la socialización se entiende como un camino lento a través del cual la cultura se comparte entre todos los integrantes de una sociedad y, a la vez se transmite de una generación a otra. Es así, como a través de este proceso, los seres humanos incorporan saberes, además potencian sus capacidades y ejecutan competencias necesarias para integrarse de forma correcta a la vida social, adaptándose a diferentes modos de convivencia que en ella se puedan presentar. Hay dos tipos de socialización: la socialización primaria, esta pasa por el niño en la infancia y así se vuelve parte de la sociedad; ocurre durante los primeros años y es transmitida al núcleo familiar, donde es muy emotivo; la socialización secundaria: este proceso sucede durante cada nueva etapa que mete al individuo ya socializado a las nuevas áreas de su comunidad es como aprender sobre mundos pequeños dentro del más grande (realidades parciales frente al mundo básico aprendido en la sociología primaria) lo que afecta este evento. (Berger et al., 1998)

Según MINEDU en el Currículo Nacional (2016), las interacciones sociales son fundamentales durante la fase escolar, ya que los alumnos tienen que desarrollar la habilidad y capacidad en relacionarse directamente con sus compañeros y docentes. Es muy importante para alumnos usar estas habilidades y destrezas juntos con los estilos de aprender del colegio, porque la forma como será su personalidad depende bastante de lo bueno que son sus vínculos sociales en clase.

En una manera de ayudar a personas a crecer, sugerido por el CBN (2016) señala que los niños crean su identidad a través de la comprensión de uno mismos, lo cual integra el reconocimiento de sus características, preferencias y habilidades personales. Estas bases empiezan a formarse en la relación familiar, y un nexo seguro en este espacio fomenta contactos más positivos y activos con los demás. Es aquí donde se muestra la competencia "construye su identidad" deja que el niño haga cosas por sí mismo, elija basándose en sus propias habilidades y piensa en los demás en lo que hace. También, el infante puede mostrar sus sentimientos, entender sus razones y pedir la ayuda de un adulto cuando se siente mal, frustrado, enojado, feliz. Al final, en la competencia "convive y participa democráticamente" se logra trabajar juntos para encontrar el bienestar general, a través del trato con otros niños y adultos creando acuerdos que ayudan al bien estar de su comunidad.

### *Dimensiones*

Las dimensiones de las interacciones sociales propuestas por Abugattas (2016) en el Test de Habilidades de Interacción Social tienen algunos puntos importantes: la **habilidad para relacionarse**, que mide cómo los niños se encuentran a sus amigos para jugar, están en las actividades de equipo que toman la iniciativa muestran empatía cuando comparten, son buenas prestando cosas y siguen las instrucciones. Esto deja ver cómo los niños trabajan con sus amigos fomentando capacidades de liderazgo empatía y cooperación.

En cuanto a la **autoafirmación**, esta parte del desarrollo tiende a referirse a la capacidad que tiene un infante al momento de defenderse y proteger a otros de forma correcta, tomar respuestas negativas sin problemas, mostrar sus similitudes y ver sus propios errores. Al final, la **expresión de emociones** se trata sobre llenar sus necesidades emocionales y crecer en confianza y equilibrio personal, cosas que ayudan a la libertad y hacen fuerte su carácter, especialmente en el ámbito de actividades físicas.

En resumen, los juegos comunes y el hecho de estar con otros son partes clave en el ambiente de colegio para niños muy pequeños, ya que le dan al niño la manera de aprender de una forma divertida mientras habla con otros. Las conversaciones y juego están estrechamente unidos y forman un pilar esencial para el crecimiento infantil, mejorando lo bien que el niño puede conectarse más tarde con su mundo alrededor. Por esto, los colegios deberían promover actividades creativas en sus formas de enseñar, porque a una edad joven es grande que los alumnos aprendan a hablar con otros y crezcan una creencia fuerte en sí mismos.

### ***Bases Teóricas de la variable independiente juegos tradicionales***

#### *Teoría del aprendizaje de Piaget*

Según Piaget (1961), señala que las actividades simbólicas y convencionales forman una pieza fundamental en el desarrollo cognitivo infantil. Mediante, estos juegos, los infantes desarrollan la capacidad de representación simbólica, lo que les permite asimilar experiencias sociales y culturales. Los juegos viejos en las escuelas no solo ayudan a la mente y a ser creativos, sino que también enseñan reglas de la sociedad y cómo trabajar de manera colaborativa o juntos con otros amigos. Así que los juegos antiguos, en especial, fomentan el diálogo entre la gente social entre los niños, ayudando a un espacio donde pueden hablar de ideas, mirar nuevas maneras y aprender uno del otro sin miedo a equivocarse fomenta una socialización más seria y útil así ayuda al crecimiento completo de los chicos.

#### *Teoría sociocultural de Lev Vygotsky*

Según Vygotsky (1979), en su teoría sociocultural, piensa que el juego es una acción de mucho conectar. Desde ese punto se ve lo importante que son las culturas y las situaciones sociales. El escritor cree que el jugar es una forma de encuentro, reunirse, donde los niños pequeños, a su modo, hablan con lo que está alrededor y otras personas, compartiendo y pasando experiencias y costumbres. En el fondo el jugar, es la acción que ayuda al crecimiento de los jóvenes en su totalidad afectando a su desarrollo físico, mental y social, además fortalece las áreas como el moverse, lo intelectual, lo ingenioso, lo feliz. La juntanza en grupo y los aspectos culturales. También el juego ayuda a crecer tanto el lenguaje no dicho, así como el hablado la habilidad motora y colaborar en equipo.

#### *Teoría del juego de Froebel y su enfoque educativo*

Para Froebel (1985), el juego es el medio natural en donde los niños al nacer empiezan a desarrollar su intelecto, emociones y actividades físicas. Por medio del juego, los niños miran su alrededor y muestran su imaginación, haciendo más fuerte su interacción social con respecto al mundo y con otros. El juego, especialmente en un lugar organizado es clave para todo el crecimiento del niño, ya que ayuda a aprender de forma activa y importante, acorde con su edad natural. Podemos decir que el jugar es un elemento clave en la educación, permitiendo a los estudiantes recibir información por parte del profesor de manera activa. Mostrando que, con la exploración jugando, los niños desarrollan habilidades de pensamiento, sociales y emociones haciendo conexiones con su mundo y creciendo su creatividad. Froebel (2018), insiste que el jugar en un ambiente bueno no solo hace mejor el aprendizaje sino también es muy importante para la formación completa del ser humano.

#### *Definición conceptual de juego tradicional*

Los juegos viejos han seguido por mucho tiempo, mostrando las diferentes culturas, las cosas que hace un cierto lugar. Estos juegos ayudan no solo al cuerpo y las manos de los niños, sino también a hacer amigos, trabajar unidos y pensar tal vez de manera conjunta para la solución de algún problema. Además, cumplen un papel clave en enseñar y hacer más fuerte la identidad cultural. Publisher's Editorial Staff. (2021)

Las jugadas permiten al niño tomar acuerdos con llevando así a manifestarse de manera segura, esto ayuda a que mejoren su manera de llevarse con otros, piensen mejor y sobre todo aprendan juntos. Podemos decir que los juegos viejos (tradicionales) para los preescolares no

solo los entretiene, sino que también descubren sobre su cultura y adquieren aptitudes importantes que les servirán a lo largo de su vida. Ovalle (2015).

El juego es la actividad que va a permitir el crecimiento de distintas maneras, ya sea en lo oral, manual, física, etc, de los estudiantes. Es considerado como forma natural de aprendizaje que permite a los niños explorar, experimentar y comprender su entorno de manera lúdica. UNICEF (2018).

### *Tipos de juego*

Existen distintos tipos de actividades que los niños pueden desarrollar dentro de las escuelas. Tenemos juegos que merecen un estudio más detallado, estos son valiosos durante la enseñanza-aprendizaje. Entre ellos tenemos:

- **Juego psicomotor**

Refleja la conexión entre los procesos mentales y motores.

Juegos de estimulación sensorial y perceptiva: favorecen la distinción de estímulos y aporta al desarrollo cognitivo.

Juegos motores: se desarrolla la percepción del cuerpo, la coordinación motora y la comunicación corporal.

Podemos señalar que dentro de esta categoría se diferencian distintos juegos: la gallinita ciega, Comecocos, zapatilla por detrás, Cortahilos (Cortar hilos), Marro (Martillo), Tula en alto, Gato y ratón, Chapas, Birlas, Canicas, Trompo, Palo arrastrado, Balón prisionero, Rayuela, Salto de garrocha, Salto a pies juntos, Carrera de sacos. Publisher's Editorial Staff. (2021)

- **Juego cognitivo**

Potencia las habilidades mentales

Tipos de juegos:

J. Lingüísticos: fortalecen las competencias comunicativas, la expresión lingüística y enriquecen el vocabulario

J. Imaginativos: favorecen la habilidad de representación simbólica, la resolución de dificultades y la creatividad.

He de señalar que según esta categoría hay distintos juegos: uno de ellos está Remolacha, ¿de qué color? Publisher's Editorial Staff. (2021)

- **Juego social:**

Publisher's Editorial Staff. (2021) menciona que este juego se desenvuelve en conjunto y logra obtener una comunicación social, la integración en equipo y el proceso de socialización. Cabe señalar que estos son considerados como:

- ✓ Juegos simbólicos: Se basa en simular situaciones, objeto y personaje ya sean de manera (real o imaginario) la cual no están presente al momento de jugar.
- ✓ Juegos de reglas: nos brindan instrucciones para lograr que el juego se desarrolle de la mejor manera, sin discusiones, se propone las reglas del juego construidas por uno mismo para así ser respetadas a la hora de la competencia.
- ✓ Juegos cooperativos: Se necesita de apoyo mutuo para lograr el objetivo.

Hay que señalar que en esta categoría existen distintos juegos: Zorros, gallinas y víboras, Al gallinero, Polis y cacos (Policías y ladrones), El Gavilán, Carrera de sacos, La cadeneta, El pañuelo, Chapas, Birlas, Canicas, Balón prisionero, carrera de sacos.

- **Juego afectivo:**

Implica emociones, alegría, afectos, desarrollo del autoconcepto y la autoestima.

Dentro de esto se destaca diversos juegos entre los principales tenemos:

Juegos de rol o dramáticos: facilita obtener emociones de los niños, supera preocupaciones, frustraciones y tensiones llevando todo ello a la realidad en que el infante vive.

Juegos de autoestima: Ayudan a controlar las emociones según el estado en que se encuentren.

Hay que señalar que en esta categoría existen diferentes juegos: el escondite.

- **Juegos tradicionales**

Según Cunia (2025) hace mención que los juegos tradicionales van cambiando según el pasar del tiempo, siendo ellos muy divertidos y sobre todo hace que el niño se comunique o dialogue con el resto de sus compañeros.

Hay que señalar que dentro de esta categoría se diferencian distintos juegos: Tumba latas, San Miguel, ¿Lobo que estás haciendo?, las escondidas, juego de las sillas, encantados, juguemos en el bosque.

*Características de los Juegos Tradicionales*

Pisco et al. (2024), menciona que los Juegos presentan diferentes características, según lo que indica. Entre ellas tenemos:

- No requieren materiales costosos.
- No hay un límite en la cantidad de participantes, permitiendo la inclusión de todos.
- Se disfrutan en compañía de familiares, amigos y vecinos.
- Fomentan el desarrollo social entre los participantes.
- Promueven la comunicación y facilitan la adquisición del lenguaje.
- Atraen tanto a adultos como a niños.
- Son representativos de un patrimonio cultural importante.
- Pueden llevarse a cabo en un espacio libre y a la hora que sea.
- Poseen acuerdos para que estos sean respetados.

### *Dimensiones de los Juegos tradicionales*

Así mismo, De la Serna (2020) mencionan antes de la llegada de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC), tanto niños como adultos se entretenían de diversas formas que no requerían de dinero. Simplemente necesitaban un lugar extenso y al aire libre, como un local de reuniones o un espacio para poder desplazarse, y lograr disfrutar de los "juegos tradicionales". Más aún se alejaron de ellos a la llegada del Covid-19

Estos juegos están intrínsecamente ligados a la cultura de cada niño. Además, los autores proponen una clasificación basada en las personas y los objetos que pueden utilizarse en dichos juegos.

- **Juegos acompañados de objetos**

Esta categoría de juego emplea objetos externos al propio cuerpo del niño, entre ellos tenemos saltar la cuerda, participar en una carrera de sacos, girar el trompo, jugar a las canicas, volar una cometa, utilizar el yoyo o jugar rayuela, entre otros. (Alías, 2021)

- **Juegos con partes del cuerpo**

Dentro de esta competencia no se necesita materiales concretos, solamente se jugará con las partes del cuerpo (manos, pies, brazos, cabeza, rodillas), además cabe resaltar que se puede jugar en equipo, logrando así obtener un ganador, uno de los juegos puede ser (piedra papel o tijera, rondas, tumbas latas).

- **Juegos de persecución**

Estas actividades no requieren objetos, sino únicamente correr y emplear el cuerpo, como ocurre en juegos como el escondite y el de policías y ladrones

- **Juegos verbales**

Se implementarán juegos entre ellas tenemos a las adivinanzas, teléfono descompuesto y gallinita ciega, permitiendo al niño trabajar en equipos pequeños o en parejas.

- **Juegos individuales**

Son juegos que no requieren de más participantes, entre ellos tenemos el trompo y el yo-yo

- **Juegos colectivos**

Requiere la participación de dos a más personas, es un juego en equipo donde ambos se apoyan mutuamente ejemplo el escondite, encantados, juguemos en el bosque, entre otros.

### ***Marco conceptual***

#### *Definición de interacción social*

Interacción social es el proceso fundamental que desempeña como influye el desarrollo emocional cognitivo del niño. Trabajando en las interacciones que tienen sus compañeros como educadores, los estudiantes aprenden a comunicarse, como solucionar conflictos, y establecer relaciones significativas, permitiendo a los estudiantes adquirir habilidades como la empatía, trabajo en equipo y solución de problemas. Cunia (2025)

#### *Definición de juegos tradicionales*

Los juegos de niños antiguos son descritos como acciones divertidas que han estado por mucho tiempo y que han sido pasado de un grupo a otro por cultura. Estos juegos suelen estar ligados a la propia identidad del grupo y muestran sus ideas y acciones en sociedad. Los juegos de niños antiguos no sirven solo como maneras divertidas sino también son importantes para el avance social, emocional y mental de los infantes. Gallardo & Gil (2009)

### **Materiales y métodos**

Esta investigación utilizó un enfoque cuantitativo - preexperimental lo cual permite medir los datos numéricos obtenidos de pruebas iniciales (pretest) y una prueba final (post test) con la cual se evaluó el nivel de interacción social en el que se encuentran los niños de cuatro años. Antes y después de aplicar el variable de interacción social buscando con ello contrastar la hipótesis de las variables taller de juegos tradicionales en el desarrollo de la interacción social. Esta investigación se da bajo un tipo aplicativo porque busca resolver el problema de como asumir la dicha interacción planteada, debido a que, taller de juegos tradicionales se centra en un método científico riguroso y sistemático para identificar, analizar y ejecutar talleres que

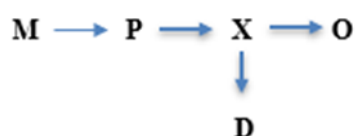
logren fomentar logrando así que el niño cumpla con cada etapa de desarrollo en dichas edades. Hernández et al., (2020)

Además, según el propósito desde la perspectiva de Castro et al., (2023) la investigación presentada es de tipo aplicada porque partirá conceptos teóricos sobre la variable de interacción social para formular estrategias aplicables con la realidad y la teoría revisada.

Este trabajo se enfoca en un nivel descriptivo, dado que busca evaluar la efectividad de los juegos tradicionales en el desarrollo de la interacción social en niños de cuatro años, este método implica la recopilación de datos cuantitativos, los cuales serán utilizados en el análisis estadístico de la muestra de la población de niños.

A continuación, se presenta el siguiente diagrama:

Ejemplos



Leyenda:

M: Niños de 4 años.

P: Pre test Interacción social

X: Juegos tradicionales

D: Interacción social

O: Post test Interacción social

**Tabla 1:** Población de estudio

Niños	F	%
Aula azul	25	35%
Aula roja	15	35%
Aula verde	24	30%
<b>Total</b>	<b>74</b>	<b>100.0%</b>

*Nota: Nomina de matrícula 2025*

Niños entre 4 años de edad

- Niños pertenecientes a sexo femenino y masculino
- Niños que provienen de hogares con bajos recursos económicos, cuyas características más resaltantes son; la poca atención a sus hijos ya sea a la hora de realizar sus

actividades e incluso además ya no existe un diálogo con ellos por la ausencia de tiempo en la familia.

**Tabla 2:** *Muestra de estudio del aula roja el aula que se eligió*

Niños	F	%
Niños	8	56%
Niñas	7	44%
Total	15	100%

*Nota: Nómina de matrícula 2025*

Según López (2004), menciona que la muestra constituye una parte representativa de la población sobre el cual se llevará a cabo dicho estudio. Se define como una porción representativa de la totalidad, seleccionada para realizar observaciones y análisis que permitan extraer conclusiones aplicables al grupo general. Para la determinación del tamaño y los componentes de la muestra, existen diversos métodos y/o procedimientos, como el uso de fórmulas estadísticas y la aplicación de razonamientos lógicos, los cuales se explicarán en profundidad más adelante. La elección de una muestra adecuada es crucial, ya que se confirma los encuentros de la investigación sean válidos y que las conclusiones puedan generalizarse de manera confiable a toda la población objetivo.

La muestra en este estudio estuvo constituida por todos los alumnos matriculados de la IEI N°342 “Emilia Barcia Bonnifatti” – Mochumí. La muestra seleccionada fue el aula roja constituida por 15 niños del aula, que cuenta con 8 niños y 7 niñas. Los criterios de inclusión considerados es que pertenezca al aula seleccionada y se cuente con el consentimiento informado previo de los padres. Para dicha selección se utilizó un método de muestreo no probabilístico este consiste en el procedimiento de elección de los participantes lo cual será por conveniencia Cárdenas (2018), la población se define como el grupo de personas que comparten características similares y constituyen la unidad de análisis, permitiendo obtener respuestas a los objetivos planteados. (Ver tabla 4 y 5).

Para la recolección de datos de la variable interacción social, se usará el instrumento Guía de observación “Habilidades de interacción social” el test fue validado rigurosamente para garantizar la confiabilidad y precisión en la medición de estas habilidades sociales, el cual consiste en evaluar diversas dimensiones como, habilidades para relacionarse; Es esencial para medir cómo el infante interactúa con sus amigos y personas mayores. Según Suárez & Barcia (2022), Las habilidades para socializar se centran en la capacidad de construir y mantener relaciones positivas, solucionar problemas de manera calmada y respetar los límites y normas sociales. Desarrollar estas habilidades es vital, ya que permite a los estudiantes establecer redes de colaboración y sentir pertenencia, lo cual contribuye al bienestar emocional y social, Autoafirmación; Esta dimensión evalúa cómo el niño se manifiesta y defiende sus propios deseos, pensamientos y necesidades de manera respetuosa, Expresión de emociones; se focaliza en la habilidad del alumno para identificar, expresar y regular sus emociones. La expresión emocional es importante para el autocontrol y la empatía, ayudando a los estudiantes a entender sus propios sentimientos y los de los demás. Además, dicha prueba agrega aspectos de Bandura sobre su “*Teoría del aprendizaje social*” (1987), se destaca aprendizaje a través de la repetición, el modelado dentro del ambiente social y observación. (Ver en la tabla 3)

Después de recopilar la información, se utilizó la estadística descriptiva para procesar los datos. En tanto, la organización de estos se realizó a través del programa estadístico EXCEL, considerando las variables y sus dimensiones según la información obtenida. Posteriormente, con el mismo instrumento, se sistematizó los resultados encontrados mediante cuadros y diagramas que mostraron el nivel de desarrollo de interacción social.

Para las consideraciones éticas, como primer punto se respetarán las autorías correspondientes, por tanto, se citaron todos los conceptos utilizados en dicha elaboración de las bases teóricas del estudio. En segundo lugar, se elaboró y entregó el permiso informado para tener en cuenta el apoyo de los alumnos dentro de esta investigación, con el fin de conseguir la autorización necesaria de los padres para que los infantes formen parte del estudio. A ello, se tuvo en cuenta que los datos de los menores tendrán un uso exclusivo para la investigación, por tanto, se guardó la confidencialidad y fidelidad de la información brindada. Del mismo modo, se buscó la autorización de los directivos encargados de la escuela para solicitar el permiso y poder así lograr ejecución del estudio y finalmente la publicación de los resultados.

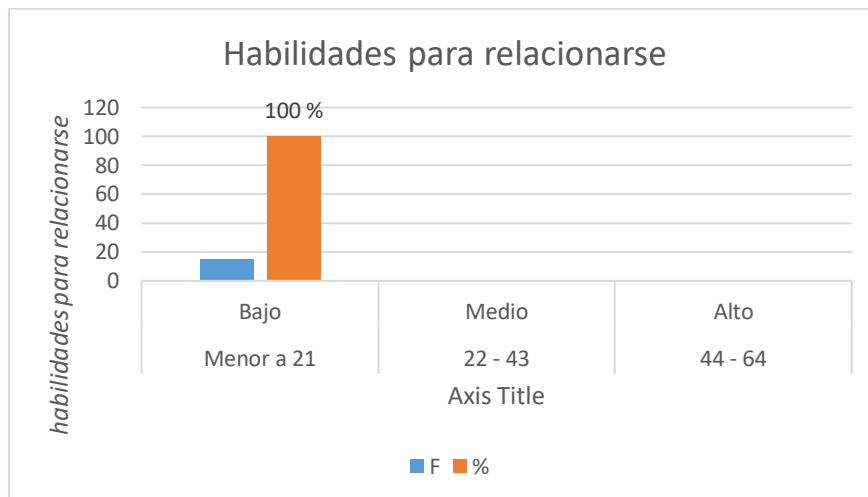
### *Consideraciones Ética*

Para garantizar el cumplimiento de las consideraciones éticas, como primer punto se respetarán las autorías correspondientes, por tanto, se citarán todos los conceptos utilizados en la elaboración de dichas teorías de estudio. En segundo lugar, se elaborará y entregará el consentimiento informado para la colaboración de los infantes en la investigación, con el fin de conseguir la autorización necesaria de los padres para que los infantes formen parte del estudio. A ello, se tendrá en cuenta que los datos de los menores tendrán un uso exclusivo para la investigación, por tanto, se guardará la confidencialidad y fidelidad de la información brindada. Además, se buscó obtener el permiso de las autoridades de la escuela lo cual dio realce a la ejecución y publicación de dichos talleres.

## Resultados

En este acápite mostramos los resultados obtenidos en el pretest, en figuras debidamente analizadas e interpretadas, coherentes con los objetivos de la investigación.

**Figura 1:** Nivel de habilidades para relacionarse, antes de la aplicación de los talleres



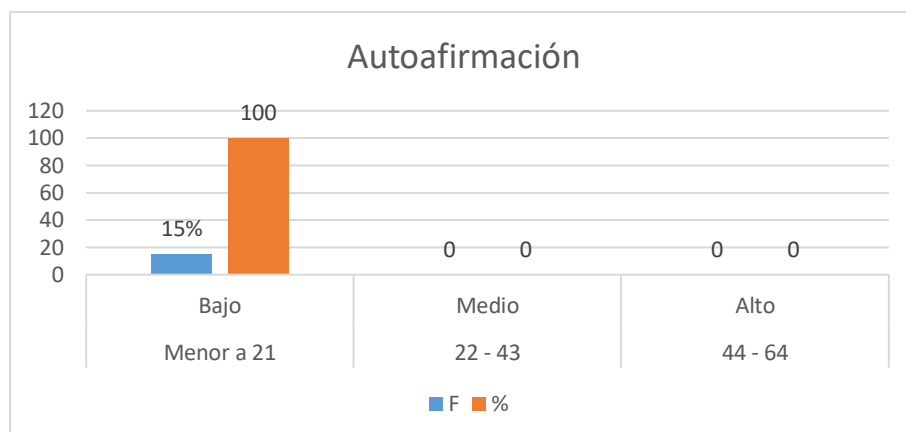
Nota. La figura muestra los niveles más bajos de habilidades para relacionarse que reúne a la totalidad del grupo de niños evaluados.

Los resultados de la evaluación diagnóstica indican al 15% de los estudiantes en un nivel bajo, siendo este el nivel con mayor concentración de puntaje. Esto evidencia que, los infantes están en etapa inicial y de desarrollo progresivo de sus habilidades para relacionarse.

En el cálculo específico, se observa un valor de la media declarada equivalente a 7.02 puntos, siendo 6.7 el valor que constantemente se repite, y una mediana de 6.7 puntos, lo que indica que el 50% de los evaluados obtienen puntajes iguales o inferiores a 6.7, mientras que el otro 50% presenta puntajes superiores a este valor reflejando una tendencia general hacia el nivel bajo.

Esto indica que la población de niños presenta dificultades en sus habilidades para relacionarse, los estudiantes no tienen la capacidad para intercambiar ideas en equipo o al momento de compartir con sus compañeros, además no comparte ideas cuando la docente le hace preguntas, suelen quedarse callados y mirar hacia un costado.

**Figura 2:** Nivel de autoafirmación, antes de la aplicación de los talleres



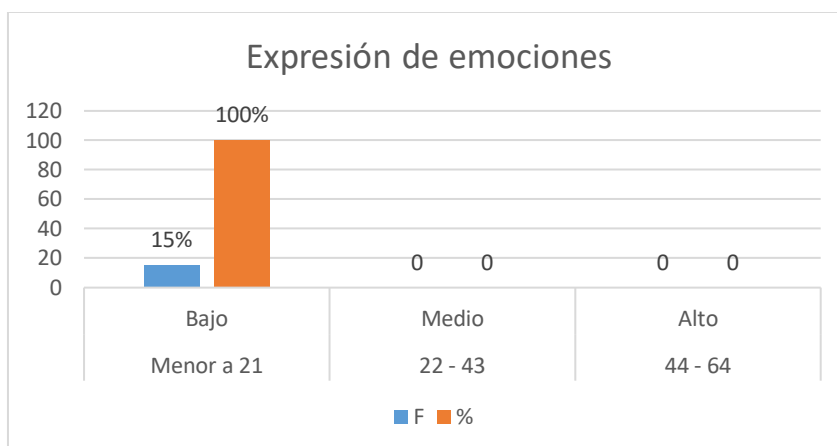
Nota. La figura muestra los niveles más bajos de autoafirmación que reúne a la totalidad del grupo de niños evaluados.

Los resultados de la evaluación diagnóstica evidencian el 15% de los niños evaluados se ubica nivel, destacándose el nivel bajo como el que concentra la mayor proporción de puntajes. Dichos resultados reflejan que una parte importante de los estudiantes presenta dificultades en la dimensión de muchos estudiantes se encuentran en un nivel bajo de autoafirmación.

De esta manera la evaluación diagnóstica determina que el 15% de los participantes alcanza un nivel bajo, se sitúa en el nivel bajo, mientras que no se registran estudiantes en los niveles medio ni alto. Esto sugiere que la mayoría de los estudiantes no tienen la capacidad para defenderse y defender a otros de manera adecuada, aceptar respuestas negativas, expresar sus diferencias y reconocer sus propios errores.

En el análisis estadístico, la media declarada es de 6.22 puntos, mientras que la mediana, con un valor de 6.66, lo que indica que la mitad de los estudiantes obtuvo calificaciones iguales o inferiores a este valor, mientras que la otra mitad logró puntaje superior. La moda, que es de 6.66 puntos, representa el puntaje más frecuente, lo que refleja que un grupo considerable de estudiantes obtuvo resultados bajos. En conjunto, estos resultados dan a conocer que la mayoría de los alumnos se encuentran en el nivel bajo como lo indica el 15% ubicados en este nivel.

**Figura 3:** Nivel de expresión de emociones, antes de la aplicación de los talleres.



Nota. La figura muestra el nivel de expresión de emociones, que reúne a la totalidad del grupo de niños evaluados.

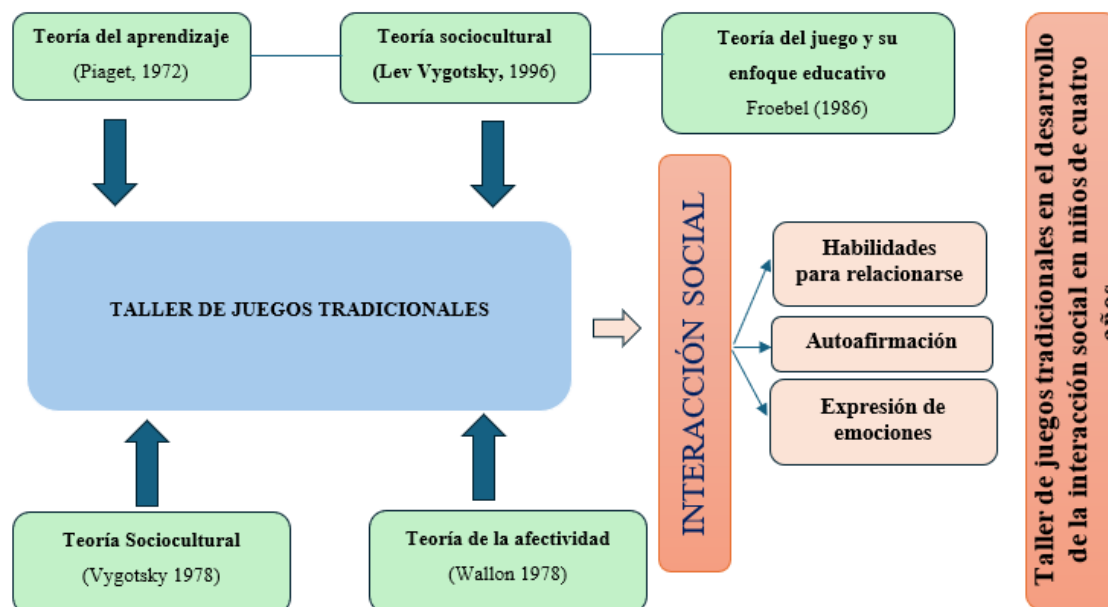
Se observa que el 15% de los estudiantes se sitúa en el nivel bajo, siendo destacado como el que concentra la mayor proporción de puntajes. La mayor parte de los estudiantes todavía no ha logrado un nivel alto de expresión de emociones, es por ello que podemos observar los siguientes resultados.

En el análisis estadístico, la media declarada es de 6.13 puntos, mientras que la mediana, con un valor de 6.6 puntos, indica que el 50% de los estudiantes obtuvo puntajes iguales o inferiores a este valor, y el otro 50% puntajes superiores. Por su parte, la moda, que es de 6.67 puntos, representa el puntaje más frecuente, lo que refleja que un grupo considerable de estudiantes obtuvo resultados bajos. En conjunto, estos números dan a conocer el bajo nivel de los estudiantes como lo indica el 15%.

Cabe aclarar, que este alto porcentaje de estudiantes presentan dificultades en el nivel de expresión de emociones, también satisfacción de sus necesidades emocionales y en su progresivo crecimiento en confianza y estabilidad personal, aspectos que contribuyen a la independencia y fortalecen su personalidad.

## Modelamiento de la propuesta

**Figura 4:** Configuración del modelamiento



La propuesta se concibe como una estrategia integral, cuyo fin fue desarrollar la interacción social acorde a las competencias que exige el CNB (currículo Nacional Básico) en los niños de cuatro años del II ciclo. Se caracteriza por ser holística, sistémica, objetiva y sostenible, este último debido a sus cualidades de validez de manera teórica y validación empírica. El artículo representa una metodología positiva, como destacan Esparza Reyes & Morales Trapp (2021) y estrategia pedagógica, según Moreira et al. (2024) destacando como alternativa primordial en el contexto II ciclo del nivel inicial, escenario demandante en la mejora de la interacción social.

Entre los referentes teóricos utilizados se fundamenta la teoría Psicología del niño (Piaget, 1997), la teoría sociocultural (Lev Vygotsky, 1979), teoría del juego y su enfoque educativo (Froebel, 1985) y el libro denominado “Del acto al pensamiento” (Wallon, 1942). La propuesta se organiza en 24 talleres, distribuidas en tres dimensiones. En primer lugar, la unidad temática vinculada con “Las habilidades para relacionarse” contiene siete sesiones con un total de 1 hora pedagógica cada una. Se abordaron temas como:

- a) **Somos Estatuas:** Esta actividad como propósito que aprendieran a controlar su cuerpo, reconocer los movimientos del otro y regular su comportamiento en función del grupo. Esto, en virtud de que el juego corporal fomenta la observación mutua, el respeto y la espera por los turnos y la conexión lúdica entre dos, aspectos fundamentales para iniciar procesos de interacción social.

- b) **Que pase el Rey:** Esta tarea era que los chicos aprendieran a esperar su turno, seguir instrucciones comunes y mantener su atención. Esto buscaba fortalecer la convivencia, socialización y tolerancia entre iguales al respetar reglas simples en ambientes divertidos.
- c) **Jugamos a las casaditas:** La finalidad de esto fue que los niños tomaran un papel activo en juegos simbólicos donde actuaban roles sociales, creaban relaciones y tomaban decisiones conjuntas de forma colaborativa acuerdos y negociaran acciones con sus compañeros. Esto, en virtud de que el juego de roles deja al niño ver maneras de relación, charla y ayuda que son muy importantes para las interacciones en la sociedad.
- d) **El trencito:** El objetivo fue que los niños mejoren sus habilidades sociales al seguir un ritmo grupal junto viendo cuán importante es trabajar juntos para moverse adelante. Esto, porque caminar en fila ayuda la confianza entre ellos, el respeto por el lugar del otro y moverse en sincronía con sus amigos.
- e) **Salto sin parar:** El rol de esta actividad fue dejar a los niños jugar juntos en un juego donde cada uno hace algo importante y usa el trabajo de los otros. Esto, en virtud de que el juego fomenta la interacción recíproca, escucha atenta y espera a turnos como base de la convivencia.
- f) **El baile del ula – ula:** Favorecer la coordinación motora, la atención compartida y el respeto por los turnos en los niños de cuatro años, a través del movimiento rítmico con el ula-ula, promoviendo la participación activa, la alegría del juego en grupo y el reconocimiento positivo entre pares.
- g) **La cadena feliz:** Fomentar la interacción positiva, la unión grupal en los niños de cuatro años, fortaleciendo su sentido de pertenencia y respeto hacia los demás mediante un juego colectivo que simboliza el afecto, el apoyo mutuo y la alegría compartida.

La unidad temática dos relacionada a la autoafirmación se dio en base a una duración de seis sesiones con 1 hora lectiva cada una, donde se ejecutó los siguientes talleres:

- h) **El rey manda:** El objetivo de este juego es que el infante ejercitará el respeto por el líder y la participación en una dinámica colectiva. Esto, en virtud de que la aceptación de normas impuestas por un par estimula el respeto mutuo y favorece la construcción de vínculos igualitarios.
- i) **El teléfono malogrado:** El rol fue que los infantes practicasen la comunicación verbal con precisión, la atención auditiva y la capacidad de escuchar al otro. Esto, en virtud de

que la interacción clara y empática es base del desarrollo del lenguaje social y del entendimiento grupal.

- j) **Lobo que estás haciendo:** Esta actividad fue observar que los niños ejecutaran la expresión verbal, corporal en una situación de juego grupal, superando la timidez y asumiendo roles espontáneos. Esto, en virtud de que el juego dramático potencia la afirmación del yo en un contexto social seguro y lúdico.
- k) **Carrera de sacos:** El propósito de esta actividad fue que los chicos participaran en una competencia lúdica respetando las reglas, reconociendo sus logros y los de los demás. Esto, en virtud de que el juego con normas y esfuerzo físico estimula el autoconocimiento, la cooperación y el compañerismo.
- l) **El pañuelo caliente:** El propósito fue que los niños desarrollen la expresión de emociones y la interacción empática mediante un juego dinámico. Esto, en virtud de que compartir experiencias lúdicas que integran sentimientos y acciones fortalece la comunicación afectiva y la integración grupal.
- m) **El espejo:** La importancia de esta actividad fue que los niños se reconozcan en la interacción con el otro, observando e imitando gestos y movimientos para fortalecer su identidad y la relación interpersonal. Esto, en virtud de que el juego refleja la importancia del “yo” y del “otro” en el desarrollo de vínculos sociales desde la imitación consciente.

Asimismo, la unidad temática relacionada al nivel expresión de emociones se dio a través de once actividades que tuvieron 1 hora lectiva cada una, en esto se ejecutó los siguientes talleres:

- n) **Las gallinitas ciegas:** Esta actividad reforzó la confianza en sus compañeros, exploraran el entorno a través de los sentidos y fortalecieron la empatía. Esto, en virtud de que confiar en otro en situaciones lúdicas estrecha vínculos y crea condiciones emocionales positivas para la interacción.
- o) **El juego de las sillas:** Consistió en que los niños experimentaran una dinámica competitiva simple que les permitiera regular sus emociones ante la pérdida o el éxito. Esto, en virtud de que el desarrollo de la tolerancia y la aceptación de resultados es necesario para convivir y relacionarse respetuosamente.
- p) **Mata gente:** La actividad tuvo como finalidad canalizar su energía física en una dinámica estructurada con normas claras y sin daño, desarrollando el autocontrol. Esto, en virtud de que la gestión de impulsos dentro del juego favorece la convivencia armoniosa y la interacción segura entre pares.

- q) **Avioncitos:** La finalidad del juego fue que los niños ejercitaran la coordinación y el equilibrio en una dinámica individual dentro de un contexto grupal. Esto, en virtud de que la expresión corporal individual permite al niño ganar seguridad y mostrarse ante los demás, fortaleciendo así su inserción social.
- r) **El gato y el ratón:** La finalidad fue ver que los niños vieran papeles opuestos dentro de un juego, captando el valor de tomar turnos, tener respeto y ponerse en lugar del otro. Esto, porque saber el papel del otro es importante en los procesos de aprender a vivir juntos.
- s) **Las papas se queman:** El juego consistió que practiquen la toma de decisiones rápidas y el trabajo unido con agilidad y entre ayuda. Esto porque actuar frente a un impulso social en grupo mejora la coordinación conjunta y un excelente diálogo.
- t) **Jugamos a las canicas:** El fin era que los pequeños crecieran habilidades de coordinación y respeto por turnos en un lugar de juego. Esto es así porque los juegos por turnos ayudan a esperar, tener paciencia y llevarse bien con otros.
- u) **El baile del giro, nos movemos de un lado a otro:** El propósito fue que los niños muestren sus sentimientos y gestos en un lugar rítmico juntos. Esto se da por que el baile en grupo anima al mostrarse libremente y a la conexión emocional con los demás.
- v) **Mundo:** El propósito era que los chicos mejorarán sus habilidades físicas y su sentido del lugar, compartiendo un sitio común para jugar, por cuanto este juego viejo favorece la ayuda mutua, el respeto por turnos y vivir juntos en paz.
- w) **Intenta adivinar como me siento:** El taller fue que los niños practiquen distinguir entre las diferentes emociones de sus amigos a través de mirar y entender gestos.
- x) **La caja mágica de las emociones:** Consiste en que los alumnos identifiquen, expresen y representen sus emociones en un contexto seguro y lúdico. Esto, en virtud de que el reconocimiento y la validación emocional favorecen una convivencia saludable y fortalecen la confianza para comunicarse con otros desde lo que sienten.

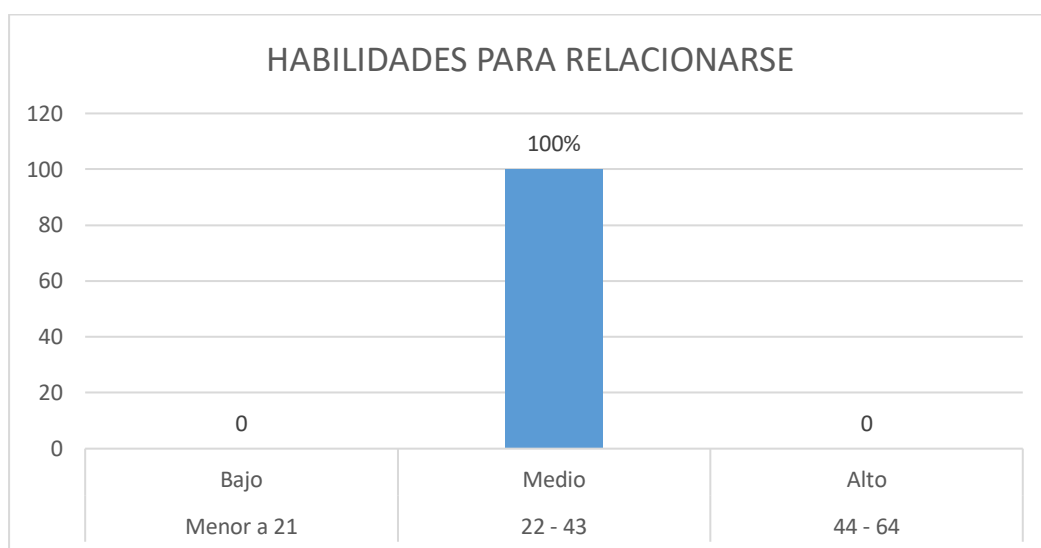
El taller de juegos tradicionales se realizó mediante una metodología activa orientada a promover la interacción social en los niños de cuatro años. De manera específica, tuvo la opción de seleccionar y rescatar los juegos que correspondieran a este propósito, priorizando aquellos de carácter expresivo, social, de roles, de reglas y cooperativos. Asimismo, la evaluación se llevó a cabo mediante tres modalidades: diagnóstica (guía de observación), formativa mediante una escala valorativa de tres niveles (bajo, medio y alto) y sumativa a través de fichas observación. Como instrumento se aplicó la “Evaluación de Habilidades de

Interacción Social”, diseñada con el fin de identificar niveles de interacción social alcanzado por los niños.

### Eficacia

En este acápite se presentan los resultados obtenidos en el post test, en figuras debidamente analizadas e interpretadas, coherentes con los objetivos de la investigación.

**Figura 5:** Nivel de habilidades para relacionarse, después de la aplicación de los talleres



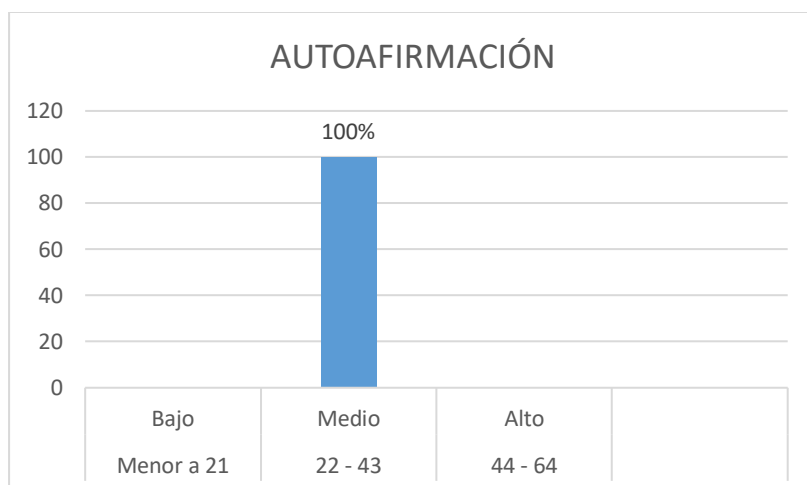
Nota. La figura muestra los niveles más altos de habilidades para relacionarse que reúne a la totalidad del grupo de niños evaluados.

Los resultados obtenidos después de la aplicación de los talleres de juegos tradicionales evidencian un progreso significativo en el desarrollo de las habilidades para relacionarse entre los niños participantes. Se obtiene un notable avance ya que el 100% de los estudiantes alcanzó el nivel medio. Esto evidencia que, en general, los talleres implementados contribuyeron de manera efectiva al fortalecimiento de dichas habilidades.

En términos estadísticos, también se refleja un incremento favorable de los puntajes. La media aumentó considerablemente a 26.6%, mientras que la mediana se sitúa en 27%, lo que indica que la mitad de los niños obtuvo calificaciones iguales o superiores a este nivel, reflejando un desempeño generalizado hacia el nivel medio. Asimismo, la moda que corresponde al valor de 27 puntos representa la puntuación más frecuente entre los estudiantes.

Estos avances demuestran la afectividad de los juegos tradicionales como pedagógica para fortalecer la habilidad de relacionarse en los niños, promoviendo una comunicación más fluida y sobre todo colaborativa. En particular se evidencia una mejora en esta dimensión, aspecto que en la evaluación inicial representaba mayores dificultades.

**Figura 6:** Nivel de autoafirmación, después de la aplicación de los talleres de juegos tradicionales



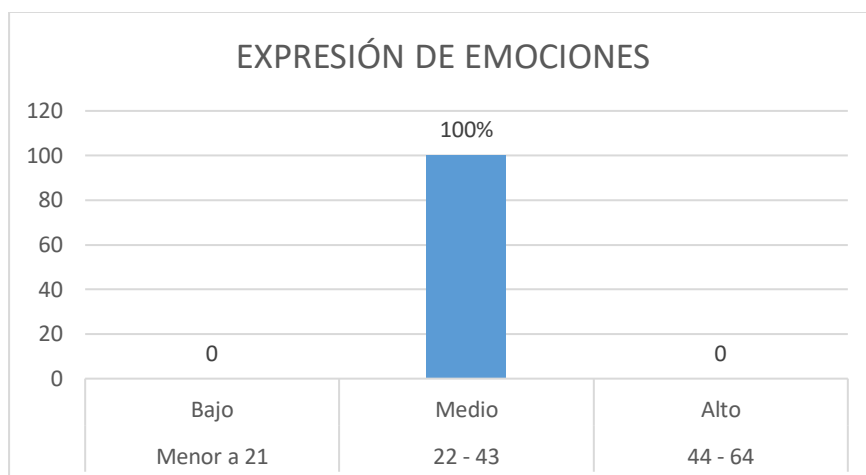
Nota. La figura muestra el nivel más alto de autoafirmación, que reúne a la totalidad del grupo de niños evaluado tras la ejecución de la propuesta.

Luego de la implementación de los talleres de juegos tradicionales, se obtuvo como resultados que por parte de la dimensión de autoafirmación se obtuvo una mejora significativa esto en comparación con la evaluación diagnóstica inicial. Pues, tras la intervención, el 100% ha avanzado al nivel de logro, este cambio refleja un progreso importante en los niños para la adquisición de autoafirmación.

En cuanto al análisis estadístico, los puntajes también evidencian este avance. La media alcanzó el 26.6 puntos, mientras que la mediana el 27, lo que indica que la mitad del grupo obtuvo este puntaje o uno superior. Por otro lado, la moda, también de 27 puntos, señala que este fue el puntaje más común entre los estudiantes, lo que refuerza la tendencia positiva en el rendimiento general.

Este progreso sugiere que los talleres de juegos tradicionales los cuales han sido ejecutados, han dado resultados positivos en cada uno de los estudiantes, teniendo ya en ellos esa autoafirmación entre compañeros o por sí solos. Se ve un avance satisfactoriamente a lo que fue el inicio de la ejecución.

**Figura 7:** Nivel de expresión de emociones, después de la aplicación de los talleres.



Nota. La figura muestra los niveles más altos de expresión de emociones que reúne a la totalidad del grupo evaluado tras la ejecución de la propuesta.

Tras la implementación de los talleres con juegos tradicionales como las papas se queman, gato y el ratón y adivina de cómo me siento evidencian un logro significativo. Tras la intervención, los resultados muestran un importante progreso el 100% de los estudiantes logró ubicarse en el nivel medio.

Desde el enfoque estadístico, se observa un aumento considerable en los puntajes. La media estadística se elevó a 26.6 puntos, lo cual evidencia un rendimiento general alto en el grupo evaluado. Tanto la mediana como la moda alcanzaron un valor de 27 puntos, lo que confirma el predominio del nivel medio dentro del grupo.

Este progreso refleja la mejora en que los niños expresan sus emociones, logrando así demostrar al resto compañeros, docentes y personas en particular cada una de sus emociones, sobre todo la alegría, esa satisfacción que tenían al compartir momentos con sus compañeros de aula, o tal vez enojo cuando algo no le gustaba.

Aunque la muestra utilizada en esta investigación fue pequeña compuesta por 15 niños de cuatro años que acuden a una escuela en concreto, los resultados obtenidos permiten identificar tendencias relevantes que podrían extrapolarse, con prudencia, a otros contextos educativos del nivel inicial. En general, las mejoras observadas en las habilidades sociales, la autoafirmación y la expresión emocional demuestran que los talleres basados en juegos tradicionales constituyen una estrategia pedagógica eficaz para fortalecer las relaciones entre los niños.

Sin embargo, debido al tamaño limitado de la muestra y a las particularidades del grupo estudiado como su contexto sociocultural y las condiciones institucionales, los resultados no pueden generalizarse de manera absoluta a toda la población infantil de cuatro años. Aun así,

los hallazgos ofrecen una base sólida para considerar la aplicación de esta propuesta en otros escenarios educativos, siendo adaptados a las necesidades de los niños.

En este aspecto, la investigación da una ayuda útil para futuras actividades educativas donde se quiera fomentar el contacto entre los niños con juegos tradicionales, pudiendo ser guía para maestros del nivel inicial en contextos similares o con grupos de edad parecida.

Evaluación a largo plazo, los resultados muestran avances notables en las habilidades de interacción social luego de la implementación de los talleres, resultando necesario considerar la sostenibilidad de estos avances en el tiempo. La interacción social, autoafirmación y expresión emocional son competencias que consolidan mediante experiencias continuas de convivencia y juego, por lo que un seguimiento posterior permitiría determinar si las mejoras observadas se mantienen una vez finalizada la intervención.

Diversas investigaciones respaldan la importancia de realizar evaluaciones longitudinales para conocer la persistencia de los efectos de las estrategias educativas. Por ejemplo, Según Van et al., (2025) un estudio longitudinal reciente realizado en Inglaterra con niños de 5 a 7 años demuestra que las actitudes y competencias sociales desarrolladas a través del juego tienen un efecto duradero en el comportamiento prosocial infantil, lo que refuerza la necesidad de realizar seguimientos posteriores en estudios similares.

Por lo tanto, se recomienda planificar una fase de evaluación longitudinal, por ejemplo, de tres a seis meses después de la intervención, para verificar la perdurabilidad de las habilidades adquiridas y comprender los factores que influyen en su consolidación. De esta manera se puede apreciar el impacto real y duradero que los juegos tradicionales generan como herramienta educativa para así fortalecer el desarrollo social en niños pequeños.

## **Discusión**

En coherencia con los resultados se presenta a continuación la discusión de datos relevantes, considerando el orden de los objetivos del estudio.

En el marco del propósito general de la investigación, orientado a determinar la eficacia del taller de juegos tradicionales en el desarrollo de la interacción social en niños de cuatro años, inicialmente procedió se a realizar el diagnóstico del nivel de interacción social. Tras realizar el análisis detallado, el taller diagnosticado, permitió evidenciar que el 100% de los evaluados obtuvo puntuaciones menores a 21, y el resto de la totalidad del grupo de niños alcanzó un nivel de proceso, según la escala empleada. Frente a ello, cabe mencionar que la dimensión Habilidades para Relacionarse fue más afectada destacando 100% de los evaluados en el nivel

de inicio. Según García et al., (2023) notaron que las partes afectivas en las relaciones están muy poco desarrolladas, y que los maestros deberían enfocarse en este punto.

En el aspecto afectivo relacional, se miró el control emocional y las interacciones sociales. Esto cubrió si el niño actúa según las reglas de clase, si divide cosas con sus compañeros, si sigue las instrucciones del profesor y si tiene una actitud buena cuando juega en grupo. Así que, traen un plan para que el profesorado mejore la forma actual. Por su parte, Suarez et al. (2022) vieron que los niños de educación infantil no siempre siguen las reglas del aula y no tienen compañerismo, ya que no quieren ayudarse entre sí ni compartir cosas con sus compañeros. Al mismo tiempo, notaron falta de seguridad para hacer cosas, diciendo siempre no poder hacerlo. Del mismo modo, Unuzungo et al., (2022) se vinculan con los expuestos en el estudio donde el 96% de los preescolares presentaron un nivel inicio de habilidades sociales evidenciando que los niños presentan problemas para comunicarse con sus compañeros e incluso expresar sus emociones con libertad. Por lo tanto, luego del contraste realizado se comprende que, la limitada capacidad social que exhiben los niños en edad preescolar puede deberse a múltiples factores interrelacionados, pues en esta etapa del desarrollo, los pequeños atraviesan un periodo fundamental de aprendizaje y descubrimiento, y su habilidad para interactuar adecuadamente con sus iguales aún se está desarrollando. Una de las razones más significativas de esta problemática es la falta de experiencias sociales previas. Muchos niños inician el ciclo preescolar sin haber tenido la oportunidad de participar en interacciones en un contexto organizado, lo que limita su comprensión y manejo de las dinámicas sociales.

En coherencia con la problemática, se resalta la preocupación existente, lo que llevo a considerar como una de las acciones prioritarias el implementar talleres de juegos tradicionales para fortalecer la interacción social desde la etapa inicial. Los datos fueron recopilados mediante un Instrumento “Evaluación de Habilidades de Interacción Social” validada por cinco juicios de expertos, con un índice V de Aiken de 1.00 para determinar el grado de concordancia y el alfa de Cronbach de 0.955. En esta línea, uno de los estudios que coincide con este trabajo es el de Cunia (2025), los juegos y particularmente los tradicionales, representan una herramienta valiosa para estimular el desarrollo motor de los niños. Estudios realizados en diferentes contextos aseguran que su práctica de manera constante mejora notablemente la coordinación y las destrezas motrices. Por su parte, Ardilla (2022), concibe a los juegos tradicionales, como expresiones lúdicas lo cual favorecen parte de la cultural de las regiones lo cual logran identificar sus tradiciones y costumbres.

Así mismo, desde la perspectiva de juegos tradicionales, García & Tarazona (2022), en su artículo mencionan que los juegos tradicionales tienen un valor cultural bastante importante, dado que estos están ligados a la historia de la nación y se vinculan con los entornos sociales trascendiendo de generación en generación, y a pesar de recibir algunas modificaciones o variedades no pierden su esencia lúdica y recreativa, los juegos tradicionales de acuerdo a su ejecución, grado de actividad o movilidad y espacio suelen ser clasificados en juegos pasivos y activos. Como resultado de los hallazgos obtenidos, se puede afirmar que los juegos tradicionales brindan diversas oportunidades que se relacionan directamente con fortalecimiento de la interacción social. Aunque no todos los estudios analizan de manera explícita esta vinculación, las evidencias recopiladas en esta investigación, junto con antecedentes teóricos y empíricos, respaldan la validez y adecuación de esta propuesta como una estrategia pedagógica eficaz.

Finalmente, como objetivo específico, se planteó Evaluar el grado de interacción social alcanzado por los niños después de participar en el taller. En este sentido de acuerdo con la teoría sociocultural de Lev Vygotsky (1979), el entorno social se convierte en un elemento esencial para que el niño pueda comunicarse con sus compañeros y expresarse de manera paulatina, esta perspectiva sostiene que el ser humano aprende y se desarrolla en interacción con los demás. Esta teoría se refleja en las actividades sugeridas en el taller, ya que, para desarrollar habilidades básicas de interacción social, los niños deben interactuar y colaborar constantemente con sus compañeros. Los juegos cooperativos, resultan especialmente valioso, ya que fomentan el desarrollo de las destrezas y vínculos sociales positivos. Asimismo, Piaget (1926), desde la teoría de la psicología del niño, considera que los juegos son espacios activos donde los niños construyen significados. En concordancia con esta propuesta, es preciso recalcar que los juegos tradicionales se presentan como una estrategia pedagógica lúdica que impulsa la formación de habilidades comunicativas y sociales en la infancia. El análisis comparativo entre las evaluaciones inicial y final (pretest y postest) mediciones pretest y postest evidenció una diferencia significativa de 4,6 puntos. Esta investigación guarda relación con Salcedo et al., (2022), los hallazgos del artículo “*Juegos tradicionales como estrategia en el proceso de enseñanza-aprendizaje*” evidencian que, tras la aplicación de actividades basadas en juegos tradicionales, se logró un incremento significativo en la motivación, participación y cohesión social de los niños, así como una integración más efectiva de estas prácticas en la enseñanza, contrastando con una situación inicial marcada por el escaso uso de dichos juegos y la baja interacción entre alumnos. Los resultados mostrados en esta investigación tienen una similitud con la presente investigación titulada “*Taller de juegos tradicionales en el desarrollo*

*de la interacción social en niños de cuatro años*”, donde también se comprobó que los juegos tradicionales representan una estrategia pedagógica efectiva para fortalecer las habilidades sociales, la cooperación y el trabajo en equipo durante la infancia temprana.

Esta investigación guarda relación con la investigación realizada por Ticllacuri (2024) quien identificó un impacto favorable en el fortalecimiento de las habilidades sociales en los niños de cuatro años, mostrando una mejoría notable en la interacción grupal, el respeto de normas, el trabajo colaborativo, etc. Los participantes de dicho estudio demostraron una mayor disposición para compartir materiales, cooperar y participar en actividades, superando en gran medida conductas de aislamiento observadas antes de la intervención.

En síntesis, los resultados obtenidos en estos estudios preexperimentales, pese a ciertas limitaciones metodológicas, coinciden en evidenciar las mejoras en la interacción social tras la aplicación de talleres de juegos tradicionales como la rayuela, el trompo, las casaditas, trencito, lobo que estás haciendo, etc, respaldando así la afectividad de la propuesta desarrollada en esta investigación y su aplicabilidad en los contextos educativos reales.

### **Conclusiones:**

Según los resultados obtenidos luego de aplicar el taller basado en juegos tradicionales, se determinó que los niños y niñas de cuatro años lograron evidenciar notables progresos en el desarrollo de sus habilidades para relacionarse con los demás superando en gran parte el nivel básico en las dimensiones evaluadas. Este avance se asocia a la incorporación de actividades lúdicas tradicionales, las cuales promovieron la participación activa, el diálogo, la cooperación y la interacción entre los compañeros desde las primeras etapas escolares. Como consecuencia, se observaron conductas más frecuentes de expresión emocional, diálogo y trabajo en equipo, evidenciando un cambio positivo en la convivencia escolar. Por ello, se recomienda continuar utilizando talleres de juegos tradicionales como una herramienta pedagógica eficaz para fortalecer las habilidades sociales en la primera infancia y consolidar prácticas educativas pertinentes y sostenibles desde edades tempranas.

En el marco de la implementación del taller de juegos tradicionales, se generan espacios dinámicos y participativos donde los niños juegan, interactúan y comparten ideas. Esta respuesta se origina a partir de una propuesta lúdica, estructurada y contextualizada, que favorece experiencias significativas y motivadoras en el aula. Como consecuencia, se fortalecen comportamientos como saludar, compartir, dialogar, expresar emociones y cooperar entre los compañeros. Por tanto, se recomienda integrar talleres de juegos tradicionales como parte

habitual de la planificación docente, adaptándolos a las características y necesidades de cada niño, para potenciar el desarrollo de la interacción en preescolares.

A partir de la ejecución de talleres, los resultados obtenidos del post test reflejan un logro significativo en el desarrollo de la interacción social, con todos los preescolares ubicados en el nivel medio. Esta mejora se atribuye al carácter dinámico del taller, que permite a los niños dialogar entre compañeros, compartir sus ideas y sobre todo relacionarse entre ellos mismos a través de los juegos tradicionales. Como consecuencia, se observa un cambio favorable dentro del aula y en cada momento de socialización y apoyo mutuo entre compañeros. Se recomienda dar seguimiento a estos logros mediante evaluaciones periódicas que aseguren la continuidad y fortalecimiento del desarrollo de los alumnos.

### **Recomendaciones**

Se sugiere a las futuras investigaciones desarrollen instrumentos de evaluación más específicos al contexto infantil, que permitan identificar con mayor precisión el nivel de interacción social en niños de cuatro años.

Es recomendable continuar implementando talleres basados en juegos tradicionales como estrategias pedagógicas activa, debido a su impacto positivo en la interacción social, el dialogo y el intercambio de ideas.

Se propone incorporar de manera sistemática espacios de juegos dentro de la planificación curricular en el nivel inicial, con talleres adaptadas a las necesidades de interacción y comunicación entre compañeros.

Se recomienda realizar evaluaciones continuas para dar seguimiento a los avances en interacción social, a fin de ajustar oportunamente los talleres de juego de manera grupal (comunicarse entre todos) y de manera individual.

### **Referencias**

- Abugattas, M, S. (2016). *Construcción y validación del test “habilidades de interacción social” en niños de 3 a 6 años de los distritos de Surco y la Molina de Lima* [Universidad de Lima]. <https://hdl.handle.net/20.500.12724/4012>
- Anaya, C. M. ., & Camacho, C. E. . (2024). Modelo regulación de emociones para incrementar las habilidades básicas de interacción social en infantes . *SCIÉND0*, 27(2), 201-206. <https://doi.org/10.17268/sciendo.2024.029>

- Aranda, J. F. (2023). *Vista de Aprendizaje y habilidades sociales en preescolares de 5 años de Chilca* — *Huancayo*.  
<https://revistas.uncp.edu.pe/index.php/horizontedelaciencia/article/view/1793/1979>
- Ardila, J.N. (2022). Juegos tradicionales: *aportes al desarrollo sociocultural en contextos educativos rurales*. *Rev. Digit. Act. Fis. Deport.* 8(1):e2152.  
<http://doi.org/10.31910/rdafd.v8.n1.2022.2152>
- Aucasi, G. M. (2020). *Estrategias para el desarrollo de habilidades sociales en estudiantes de la Institución Educativa de Santillana*, 2020.  
<https://www.redalyc.org/journal/5709/570969250006/html/>
- Bandura, A. (1987). *Teoría del aprendizaje social*. Espasa Libros, S.L.U.
- Bautista, J. Z., & Calle, M. E. (2024). *Taller de juegos simbólicos para mejorar la socialización en los niños del II ciclo de una institución educativa Chiclayo 2023* [Universidad Cesar Vallejo].  
[https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/149783/Bautista\\_RJZ-Calle\\_AME-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/149783/Bautista_RJZ-Calle_AME-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Berger, P. L., Luckmann, T., & Zuleta, S. (1998). *La construcción social de la realidad* (Aморrrortu, Ed.). S.A.
- Caballo, V. E. (1993). *Manual de evaluación y entrenamiento de las habilidades sociales*. España. <https://ayudacontextos.wordpress.com/wp-content/uploads/2018/04/manual-de-evaluacion-y-entrenamiento-de-las-habilidades-sociales-vicente-e-caballo.pdf>
- Cárdenas, (2018): “Investigación cuantitativa”, trAndeS Material Docente, No. 8, Berlín: trAndeS - Programa de Posgrado en Desarrollo Sostenible y Desigualdades Sociales en la Región Andina. DOI: <http://dx.doi.org/10.17169/refubium-216>
- Castro, J. J., Gómez, L. K., & Camargo, E. (2023). *La investigación aplicada y el desarrollo experimental en el fortalecimiento de las competencias de la sociedad del siglo XXI*. *Tecnura*, 27(75), 140-174 <https://doi.org/10.14483/22487638.19171>
- Coveña, M. J., & Ávila, J. L. (2023). Estrategia didáctica para el desarrollo de la interacción social en niños de 4 y 5 años de edad. *MQRInvestigar*, 7 (3), 490–508.  
<https://doi.org/10.56048/MQR20225.7.3.2023.490-508>
- Cunia, G. (2025). *Juegos tradicionales para desarrollar el dominio corporal dinámico en niños de una institución educativa inicial*. *Revista InveCom / ISSN En línea: 2739-0063*, 6(1), 1–8. <https://doi.org/10.5281/zenodo.15346849>

- Cunia, G. (2025). *Juegos tradicionales para desarrollar el dominio corporal dinámico en niños de una institución educativa inicial*. *Revista InveCom / ISSN En Línea: 2739-0063*, 6(1), 1–8. <https://doi.org/10.5281/zenodo.15346849>
- De la Serna, J. M. (2020). *Aspectos Psicológicos del COVID-19*. Figshare. Book. <https://doi.org/10.6084/M9.FIGSHARE.13489671.V1>
- Esparza, E., & Morales, S. (2021). La investigación formativa como estrategia metodológica para el abordaje de los derechos fundamentales: De la teoría a la experiencia práctica. *Revista Pedagogía Universitaria Y Didáctica Del Derecho*, 8(1), pp. 241–262. <https://doi.org/10.5354/0719-5885.2021.57078>
- Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia (UNICEF). (2018). *Aprendizaje a través del juego: Reforzar el aprendizaje a través del juego en los programas de educación en la primera infancia*. Sección de Educación, División de Programas. <https://www.unicef.org/publications>
- Froebel, F. (2018). *La educación del hombre*. Forgotten Books.
- Froebel, F. (1885). *Teoría del juego y su enfoque educativo*.
- Gallardo, I., & Gil, B. (2009). *JUEGOS INFANTILES TRADICIONALES*. Diputación Provincial de Badajoz. <https://www.casadellibro.com/libro-juegos-infantiles-tradicionales/9788477961840/1264382?srsltid=AfmBOoqXX3YaTyS3zlsjgmcTBQsx-y-XgIj19L0Fxx4261gBSIHwrUYtg>
- García, S., Huerta, A., & Méndez, E. M. (2023). Las habilidades sociales básicas en los niños de Preescolar: un proyecto de gestión de aprendizajes. *Amauta*, 21(42), 109–120. <https://doi.org/10.15648/am.42.2023.3911>
- García, V. N., & Tarazona, A. K. (2022). Importancia de los juegos tradicionales para fortalecer el desarrollo psicomotor de los niños de 3 a 5 años. *Revista EDUCARE - UPEL-IPB - Segunda Nueva Etapa 2.0*, 26(2), 27–51. <https://doi.org/10.46498/reduipb.v26i2.1776>
- González, E. (2020). *Juegos didácticos para mejorar la socialización en los niños de 5 años de la institución educativa inicial “Madre Teresa de Calcuta” urbanización ingenieros, Chiclayo- 2019* [Universidad Católica los Ángeles de Chimbote]. <https://hdl.handle.net/20.500.13032/17134>
- Gutiérrez, R., Fernández, M., & De León, P. (2023). *Desarrollo de habilidades sociales en Educación Inicial a partir del programa Aprender a Convivir*. 10(1), 69–87. <https://doi.org/10.47554/revie.vol10.num1.2023.pp69-87>

- Hernández, M. P., Ortega, A. L., & Tafur, Y. D. E. L. R. (2020). *LA INTELIGENCIA EMOCIONAL Y SU RELACIÓN CON EL RENDIMIENTO ACADÉMICO* [Universidad de La Costa]. <https://hdl.handle.net/11323/7897>
- Instituto Nacional de Estadística e Informática. (2023). *Desarrollo infantil temprano en niñas y niños menores de 6 años de edad: ENDES 2023*. <https://www.gob.pe/es/institucion/inei/informes-publicaciones/5601773-early-childhood-development-in-girls-and-boys-under-6-years-old-endes-2023>
- López, J. del R., & Lescay, D. M. (2023). *Estrategia de comunicación para el desarrollo del lenguaje de los niños del subnivel II de Inicial*. VARONA, núm. 76. <https://www.redalyc.org/journal/3606/360674839001/html/>
- López, P. L. (2004). POBLACIÓN MUESTRA Y MUESTREO. *Punto Cero*, 09(08), 69–74. [http://www.scielo.org.bo/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1815-02762004000100012](http://www.scielo.org.bo/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1815-02762004000100012)
- Ministerio de Educación del Perú. (2016). *Currículo Nacional de la Educación Básica: Programa curricular de Educación Inicial*. <https://repositorio.minedu.gob.pe/handle/20.500.12>
- Ministerio de Educación del Perú. (2017). *Currículo Nacional de la Educación Básica*. <https://www.minedu.gob.pe/curriculo/>
- Ministerio de Educación del Perú. (2021). *Currículo Nacional de educación básica* <https://hdl.handle.net/20.500.12799/6886>
- Moreira, M. J., García, M. B., & Rodríguez, A. D. (2024). *IMPLEMENTACIÓN DE JUEGOS VERBALES PARA EL DESARROLLO DE VOCABULARIO EN UN NIÑO CON DIFICULTADES EN LENGUAJE EXPRESIVO*. *Revista Científica Y Arbitrada De Ciencias Sociales Y Trabajo Social: Tejedora*. ISSN: 2697-3626, 7(14), 342–360. <https://doi.org/10.56124/tj.v7i13ep.021>
- Ovalle, M. A., & Valdivia, P. (2015). *Juegos tradicionales*. Amanuta.
- Perales, N. L., & Montenegro, L. (2021). *Modelo de estrategias lúdicas para las habilidades sociales básicas en niños de 5 años de Institución Educativa Inicial N.º 190-Lambayeque* (Tesis doctoral, Universidad César Vallejo, Escuela de Posgrado). Repositorio Institucional UCV. [https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/72839/Perales\\_NNL-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/72839/Perales_NNL-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Piaget, J. (1961). *La formación del símbolo en el niño Imitación, juego y sueño. Imagen y representación* (F. de Cultura Económica, Ed.).

- Piaget, J., e Inhelder, B. (1997). *Psicología del niño*. Madrid: Morata.
- Pisco, M. A., De la Peña, G., & Zambrano, J. M. (2024). *Juegos tradicionales como estrategias de estimulación para favorecer la motricidad gruesa en los niños de la Educación Inicial II*. 21(1), 258–275. <http://scielo.sld.cu/pdf/mys/v21n1/1815-4867-mys-21-01-258.pdf>
- Publisher's Editorial Staff. (2021). *Juegos Tradicionales: Juegos que jugamos aquí* (J. A. Alías García, Ed.). Alvi Books.
- Rabasco, M. E., Ullauri, J. G., & Aldaz, A. V. (2023). *Estrategias lúdicas y desarrollo de habilidades sociales en niños: una revisión de la literatura en los últimos 5 años*. 9(2), 1618–1638. <https://dominiodelasciencias.com/ojs/index.php/es/article/view/3363>
- Real Academia Española. (2016). *Juego*. En *Diccionario de la lengua española* (23.<sup>a</sup> ed.). <https://dle.rae.es/juego#MaS6XPk>
- Salas, N., Alcaide, M., & Moraleda, Á. (2022). *Desarrollo de habilidades socio-emocionales en el alumnado de educación infantil*. *Revista Prisma Social*, (37), 82-98. <https://revistaprismasocial.es/article/view/4396>
- Salcedo, W. M., Goetz, S., Guarín, S., & Aponte, A. (2022). *Juegos tradicionales como estrategia en el proceso de enseñanza-aprendizaje*. *Rastros rostros*, 24(2), 1–16. <https://doi.org/10.16925/2382-4921.2022.02.07>
- Santoyo, C., & Espinosa, M. C. (2006). *Desarrollo e Interacción Social: Teoría y Métodos de Investigación en Contexto* (F. de Psicología & Universidad Nacional Autónoma de México, Eds.). [https://www.google.com.pe/books/edition/Desarrollo\\_E\\_Interaccion\\_Social\\_Teor%C3%ADa\\_Y\\_MQY%20Y%20UBEb%20GgC?hl=es419&gbpv=1&dq=libros+que+hablan+sobre+la+interacci%C3%B3n+social+en+el+aula&pg=PA68&printsec=frontcover](https://www.google.com.pe/books/edition/Desarrollo_E_Interaccion_Social_Teor%C3%ADa_Y_MQY%20Y%20UBEb%20GgC?hl=es419&gbpv=1&dq=libros+que+hablan+sobre+la+interacci%C3%B3n+social+en+el+aula&pg=PA68&printsec=frontcover)
- Suárez, D. M., & Barcia, M. F. (2022). *Habilidad Interpersonal en el Estado Emocional de los Niños de Educación Inicial*. 7(2), 938–960. <https://doi.org/10.23857/dc.v8i2.2685>
- Taboada, R. E. (2020). *El juego en sectores para mejorar la socialización en niños de 4 años*, *Institución Educativa N°014- José Leonardo Ortiz* [Universidad Cesar Vallejo]. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/48786>
- Ticllacuri, V. (2024). *Juegos tradicionales para fortalecer habilidades sociales en niños de 5 años en la I.E.I. N° 35, Lircay, 2024* [Universidad para el Desarrollo Andino]. <https://hdl.handle.net/20.500.14502/296>

- UNICEF El Salvador. (2023). *Beneficios de las clases presenciales: De regreso a las aulas para una educación integral*. Unicef.org. <https://www.unicef.org/elsalvador/historias/beneficios-de-las-clases-presenciales>
- UNICEF Perú. (2021). *Aumenta la preocupación por el bienestar de los niños, niñas y adolescentes ante el incremento del tiempo que pasan frente a las pantallas: Declaración de Henrietta Fore, Directora Ejecutiva de UNICEF, con motivo del Día para una Internet más Segura*. <https://www.unicef.org/peru/comunicados-prensa/preocupaci%C3%B3n-bienestar-ninos-ninas-adolescentes-tiemp-frente-pantalla-internet-seguro>
- UNICEF. (2018). *Aprendizaje a través del juego*. <https://www.unicef.org/sites/default/files/2019-01/UNICEF-Lego-Foundation-Aprendizaje-a-traves-del-juego.pdf>
- Unuzungo, M. P., Balladares, C., Bravo, B. J., Gordon, C. V., Quito, L. M., & Fernandez, G. D. (2022). *Habilidades sociales: desarrollo desde lo lúdico, en niños de etapa pre escolar*. 6(1), 544–557. [https://doi.org/10.37811/cl\\_rcm.v6i1.1517](https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v6i1.1517)
- Van de Weitgraven, R.L., Jansen, B.R.J., Dekkers, T.J., & Fink, E. (2025). Un estudio longitudinal que investiga la asociación entre la madurez social, la preferencia social y las percepciones de los niños sobre su alegría. *Scientific Reports*, 15(1). <https://doi.org/10.1038/s41598-025-09536-4>
- Vygotsky (1979). *Enfoque Sociocultural*. Buenos Aires: La Pléyade
- Vygotsky, L. S. (2000). *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores*. España: Crítica.
- Wallon, H. (1942/1978). *Del acto al pensamiento (Trad. E. López)*. México: Siglo XXI Editores
- Wallon, H. (2013). *“Psicología y educación del niño”*. Editorial Antonio Machado Libros.

## **Anexos**

## Anexo 1

### Matriz de consistencia

Problema	Objetivos	Hipótesis	Variables/dimensiones
¿Cómo promover el Taller de juegos tradicionales en el desarrollo de la interacción social en niños de 4 años?	<p><b>Objetivo general:</b></p> <p>Determinar la eficacia del taller de juegos tradicionales en el desarrollo de la interacción social en niños de 4 años en una institución educativa de Chiclayo</p>	Si se aplica el taller de juegos tradicionales entonces se desarrollará la interacción social en niños de cuatro años	<p><b>Variable dependiente</b></p> <p>“Interacción social”</p> <p>D1: Habilidades para relacionarse D2: Autoafirmación D3: Expresión de emociones</p>
	<p><b>Objetivos específicos:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Diagnosticar el nivel de interacción social en los niños.</li> <li>2. Implementar el taller de juegos tradicionales.</li> <li>3. Evaluar el nivel de interacción social después de aplicar el taller para determinar su efectividad</li> </ol>		<p><b>Variable independiente</b></p> <p>“Juegos tradicionales”</p> <p>D1: Juego psicomotor D2: Juego cognitivo D3: Juego social: D4: Juego afectivo: D5: Los juegos tradicionales</p>
Tipo de investigación y diseño		Población, muestra y muestreo	Técnica e instrumentos de recolección de datos

**Nota:** Elaboración propia

**Matriz de operacionalización de variables:**

**Anexo 2: Operacionalización de la variable dependiente**

Variable	Definición conceptual	Dimensiones	Dimensión operacional	Indicadores	Items	Instrumento	Escala de valoración	Tipo de variable
<b>VD: Interacción social</b>	Las interacciones sociales es la capacidad de relacionarse con otros en un contexto social, donde serán socialmente aceptados o valorados y al mismo tiempo brindan un ambiente positivo, se describe como el conjunto de comportamientos observables entre dos o más personas, en los que se intercambian expresiones, gestos, palabras, o acciones que	<b>Habilidades para relacionarse</b> Evalúa cómo los niños buscan a sus compañeros para jugar, participan en actividades grupales con iniciativa, muestran empatía al compartir, tienen competencia para prestar cosas y respetan instrucciones. Abugattas (2016)	Puntaje logrado a partir de las respuestas de los ítems 1 al 6	Muestra iniciativa al integrarse y participar en actividades grupales compartiendo sus pertenencias con los demás.  Cumple con las indicaciones que se le dan.  Mantiene la conversación y mirada en conversaciones cortas	1, 2  3 . 4,5	Guía de observación “Habilidades de interacción social”  0: Nunca 1: Pocas veces 2: Algunas veces 3: Muchas veces 4: Siempre	Alto: 44 - 64  Medio: 22 - 43  Bajo: 0 - 21	Ordinario

---

indican un proceso comunicativo o de respuesta recíproca. Calle et al. (2022)	<b>Autoafirmación</b> capacidad del niño para defenderse y defender a otros de manera adecuada, aceptar respuestas negativas, expresar sus diferencias y reconocer sus propios errores. Abugattas (2016)	Puntaje logrado a partir de las respuestas de los ítems 7 al 14	Expresa sus gustos e intereses, así como lo que no le agrada de manera apropiada.	6,7,8,9
<b>Definición operacional</b> Esta variable se evaluará considerando los puntajes obtenidos de los ítems 1 al 19			Muestra interés por aprender acerca de nuevas experiencias.	10,11
	<b>Expresión de emociones</b> satisfacción de sus necesidades emocionales y	Puntaje logrado a partir de las respuestas	Comunica sus sentimientos tanto a través de gestos como de palabras.	12,13,14

---

---

en su progresivo crecimiento y estabilidad personal, aspectos que contribuyen a la independencia y fortalecen su personalidad.	de los ítems 15 al 19	Identifica las emociones de los otros.	15
Abugattas (2016)		Tiene la habilidad de ofrecer aliento a un compañero que se encuentra triste.	16

---

*Nota:* Elaboración propia

**Tabla 5:** Operacionalización de la variable independiente

<b>Variable Independiente</b>	<b>Definición conceptual</b>	<b>Definición operacional</b>	<b>Dimensiones</b>	<b>Indicadores</b>	<b>Ítems</b>	<b>Nombre de la actividad / talleres</b>	<b>Instrumento</b>	<b>Escala de medición</b>
<b>Juegos tradicionales</b>	Domínguez Paniagua (2010) define los juegos tradicionales como aquellos que todos recordamos desde nuestra infancia y que han sido practicados por diversas generaciones hasta el presente.	Los juegos tradicionales preservan la cultura de cada infante y transmiten un conjunto de normas que deben ser respetadas, las cuales se siguen y se trasladan de generación en generación.	<b>Juego psicomotor</b>	Canicas	Evalúa si el infante es capaz de tirar la canica con precisión, apuntando hacia un objetivo y utilizando la coordinación entre la vista y la mano para generar el movimiento.	“Jugando a las canicas”	Ficha de observación	A: Logrado B: Proceso C: Inicio
				Trompo	Observa si el niño puede regular la fuerza con la que lanza la canica, mostrando control sobre la intensidad del tiro según la distancia al objetivo.	“El baile del giro, de un lado a otro”		
				Rayuela	Evalúa si el niño muestra habilidad para enrollar correctamente la cuerda alrededor del trompo y ejecuta el movimiento de lanzamiento.			
			<b>Juego</b>	Rayuela	Observa si el niño mantiene el equilibrio y la postura mientras sigue			

---

<b>cognitivo</b>	visualmente el movimiento giratorio del trompo.	“Jugamos a la rayuela”
<b>Juego social:</b>	La gallinita ciega	Mantiene el equilibrio al pararse con un solo pie sobre un recuadro de la rayuela durante un tiempo determinado
<b>Juego afectivo:</b>	Carrera de sacos	Salta sobre un casillero con un solo pie para luego saltar con el otro pie. Evalúa si el niño puede moverse de manera controlada y coordinada mientras tiene los ojos vendados, manteniendo el equilibrio y desplazándose con cuidado en el espacio.
<b>Los juegos tradicionales</b>	El escondite	Observa si el niño se orienta hacia las voces y sonidos que escucha, mostrando atención y capacidad para ubicarse en función de los estímulos auditivos de sus amigos.  Observa si el niño espera su turno y participa siguiendo las reglas del juego, demostrando
		“Acompaño a la gallinita ciega a buscar sus hijos”  “Uno, dos y tres la carrera otra vez”  “Nos escondemos”

---

---

	respeto y cooperación con sus compañeros.	en un lugar seguro”
Juego de las sillas	Evalúa si el niño muestra una actitud positiva al final del juego, como felicitar a sus amigos o aceptar el resultado, lo cual indica habilidades sociales como empatía y compañerismo.	“Giro alrededor de las sillas”
Encantados	Observa si el niño muestra entusiasmo por participar en el juego, si se involucra activamente en la búsqueda y si disfruta del proceso de esconderse y ser encontrado.	“Jugamos a encantados”
Juguemos en el bosque	Presta atención a cómo el infante expresa sus emociones durante el juego. ¿Se ríe al esconderse? ¿Demuestra alegría al encontrar a sus compañeros? ¿Se frustra si no encuentra a nadie?  Se desplaza alrededor de la silla mientras suena la música	“Nos reunimos y salvamos a nuestro compañero”

---

---

Busca una silla libre y se sienta sin perder el juego.

Mantiene el equilibrio al pertenecer inmóvil durante un tiempo de 10 segundos o hasta que la siguiente persona lo toque.

Mantiene el equilibrio al esquivar a los niños encantados que intentan tocarlo.

Observa si el infante es capaz de crear historias, personajes y situaciones imaginarias dentro del contexto del juego.

Evalúa si el niño muestra disposición para colaborar con los demás participantes, seguir las reglas y aceptar roles.

**Anexo 3:****Instrumento****“Evaluación de Habilidades de Interacción Social”****Nombre y apellidos:****Sexo:****Edad del niño/a:**

Este instrumento tiene como finalidad evaluar las habilidades de interacción social en niños de cuatro años mediante la técnica de observación. A continuación, se presentan una serie de enunciados que deben ser marcados en función de la frecuencia con la que el niño o niña manifiesta el comportamiento descrito en cada afirmación.

**Objetivo:** Conocer el nivel de interacción social en los niños**Escala de medición:** Nunca, Pocas veces, Algunas veces, Muchas veces y Siempre**Instrucciones:** Los datos serán recolectados a través de la técnica de observación.

Escala de medición:

Bajo	Medio	Alto
0 - 21	22 – 43	44 – 64

Opciones de respuesta

0	1	2	3	4
NU	PV	AV	MV	SI
Nunca	Pocas Veces	Algunas Veces	Muchas Veces	Siempre

HABILIDADES PARA RELACIONARSE	Nunca 0	Pocas veces 1	Algunas veces 2	Muchas veces 3	Siempre 4	Observaciones
Tiene la habilidad de colaborar eficazmente con sus compañeros en trabajos de equipo	0	1	2	3	4	
Tiene la habilidad de compartir sus juguetes con sus demás compañeros	0	1	2	3	4	
Tiene la habilidad de acatar instrucciones.	0	1	2	3	4	
Sostiene el contacto visual cuando le están hablando.	0	1	2	3	4	

Cultiva relaciones positivas con sus compañeros.	0	1	2	3	4	
<b>AUTOAFIRMACIÓN</b>	Nunca 0	Pocas veces 1	Algunas veces 2	Muchas veces 3	Siempre 4	Observaciones
Manifiesta sus preferencias al momento de elegir una actividad	0	1	2	3	4	
Manifiesta su descontento de manera verbal cuando no alcanza sus objetivos o sufre una pérdida	0	1	2	3	4	
Se defiende así mismo al igual que al resto de sus compañeros cuando observan alguna molestia	0	1	2	3	4	
Si le desagrada un juego es capaz de decirlo	0	1	2	3	4	
Tiene la habilidad de comenzar conversaciones	0	1	2	3	4	
Muestra interés por saber el “por qué” de las situaciones	0	1	2	3	4	
<b>EXPRESIÓN DE EMOCIONES</b>	Nunca 0	Pocas veces 1	Algunas veces 2	Muchas veces 3	Siempre 4	Observaciones
Manifiesta su felicidad al finalizar una tarea de manera exitosa.	0	1	2	3	4	
Sonríe de manera espontánea.	0	1	2	3	4	
Muestra afecto hacia sus compañeros	0	1	2	3	4	
Puede manifestar el afecto que tiene por sus maestros mediante gestos o palabras	0	1	2	3	4	
Es capaz de identificar las emociones de sus docentes y compañeros	0	1	2	3	4	

Autor: Katerine Ivon Tunga Santisteban

**Baremación**

## NIVEL DE INTERACCIÓN SOCIAL GENERAL

<b>Nivel</b>	<b>Codificación</b>
Alto	44 a 64
Medio	22 a 43
Bajo	0 a 21



**Anexo 5**

*Link de la propuesta*

<https://docs.google.com/document/d/1Ciyv8c3NSKIGxItcQB3F3k7F7s7JSMiw/edit?usp=sharing&ouid=117976441972978412044&rtpof=true&sd=true>

**Anexo 6**

*Link de validez del instrumento de medición*

[https://drive.google.com/drive/folders/17rqHuN9IY\\_vtyPevC5skgIuwO\\_al0x5B?usp=drive\\_link](https://drive.google.com/drive/folders/17rqHuN9IY_vtyPevC5skgIuwO_al0x5B?usp=drive_link)

**Anexo 7**

*Link de validez de la propuesta por expertos*

<https://drive.google.com/drive/folders/1WTiPH-YFV5Pm-VGQbG7F8FSSBi6KVrjT>