

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



**Programa “AMIJUEGOS” para mejorar las interacciones sociales en
niños de cuatro años**

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

AUTOR

Ingrid Nataly Ruiz Correa

ASESOR

Carmen Lia Galvez Arenas

<https://orcid.org/0000-0001-6463-9047>

Chiclayo, 2025

**Programa “AMIJUEGOS” para mejorar las interacciones sociales
en niños de cuatro años**

PRESENTADA POR
Ingrid Nataly Ruiz Correa

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

LICENCIADO EN EDUCACIÓN INICIAL

APROBADO POR

Ida Mercedes Reinoso Zuñiga
PRESIDENTE

María del Carmen Pisfil Becerra
SECRETARIO

Carmen Lia Galvez Arenas
VOCAL

AGRADECIMIENTO

Quiero agradecer a Dios por darme la fortaleza y perseverancia para culminar este trabajo. A mi asesora, la decana Carmen Lía Gálvez Arenas, por su guía y apoyo incondicional a lo largo de esta investigación, sus consejos y dedicación fueron esenciales para el desarrollo de este proyecto. Finalmente, agradecer a mis amigas, quienes estuvieron presentes a lo largo de la carrera brindándome su apoyo en todo momento incluidos los más difíciles.

DEDICATORIA

Este trabajo está dedicado a mis padres, hermanos y una persona muy especial para mí que estuvo desde el inicio de mi vida universitaria a todos ellos por darme su amor incondicional, apoyo constante y por enseñarme el valor de la educación. También dedico esta tesis a mis futuros estudiantes, quienes me motivan a ser una mejor docente cada día, con la esperanza de contribuir en su crecimiento para ser personas de bien para nuestra sociedad.

Informe turnitin

Informe

INFORME DE ORIGINALIDAD

13%	13%	2%	2%
INDICE DE SIMILITUD	FUENTES DE INTERNET	PUBLICACIONES	TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1	tesis.usat.edu.pe Fuente de Internet	3%
2	repositorio.ucv.edu.pe Fuente de Internet	2%
3	hdl.handle.net Fuente de Internet	1%
4	repositorio.uladech.edu.pe Fuente de Internet	1%
5	www.researchgate.net Fuente de Internet	1%
6	1library.co Fuente de Internet	<1%
7	repositorio.unprg.edu.pe Fuente de Internet	<1%
8	archive.org Fuente de Internet	<1%
9	repositorio.unjfsc.edu.pe Fuente de Internet	<1%

Índice

Resumen	6
Abstract	7
Introducción	8
Revisión de literatura	11
Materiales y métodos.....	14
Resultados y discusión.....	25
Conclusiones.....	34
Recomendaciones	35
Referencias	36
Anexos.....	40

Resumen

La interacción social promueve la convivencia en la escuela y fomenta relaciones de confianza, cariño, amistad y compañerismo entre los niños. En una institución educativa de la ciudad de Chiclayo, más del 60% de los niños presentó dificultades en su interacción social. Por tal motivo, se desarrolló la presente investigación cuyo objetivo fue demostrar la eficacia del programa “AMIJUEGOS” para mejorar las interacciones sociales en los niños de cuatro años. El enfoque de la investigación fue cuantitativo con diseño pre-experimental en sus versiones de preprueba y posprueba, con una metodología aplicada. La muestra estuvo conformada por 25 estudiantes. El instrumento seleccionado fue una ficha de observación adaptada por la investigadora, la cual fue sometida a criterios de validez y confiabilidad antes de ser aplicada, obteniendo un resultado alto de (0,933). El programa fue validado por juicio de expertos, quienes le otorgaron una alta valoración en claridad, coherencia y aplicabilidad. Finalmente, los resultados obtenidos demostraron la eficacia del programa, ya que alrededor del 60% de los estudiantes lograron mejorar sus habilidades de interacción social en sus diferentes dimensiones, tales como: habilidades para relacionarse, autoafirmación, expresión de emociones y conversación. Se concluyó que el programa AMIJUEGOS tuvo un impacto significativo en la mejora de la interacción social en los niños de cuatro años.

Palabras claves: Interacción social, juego, niños.

Abstract

Social interaction promotes coexistence in school and fosters relationships of trust, affection, friendship, and camaraderie among children. In an educational institution in the city of Chiclayo, more than 60% of the children showed difficulties in their social interaction. For this reason, the present research was developed with the objective of demonstrating the effectiveness of the "AMIJUEGOS" program in improving social interactions in four-year-old children. The research approach was quantitative with a pre-experimental design in its pre-test and post-test versions, using an applied methodology. The sample consisted of 25 students. The selected instrument was an observation sheet adapted by the researcher, which was subjected to validity and reliability criteria before being applied, obtaining a very high result of (0,933). The program was validated by expert judgment, who gave it high marks for clarity, coherence, and applicability. Finally, the results obtained demonstrated the effectiveness of the program, as around 60% of the students managed to improve their social interaction skills in various dimensions, such as: relationship skills, self-assertion, emotional expression, and conversation. It was concluded that the AMIJUEGOS program had a significant impact on improving social interaction in four-year-old children.

Keywords: Social interaction, play, children.

Introducción

La interacción social (IS) en la educación facilita las relaciones entre personas de un mismo estatus social, cultural, educativo o familiar, permitiéndoles compartir ideas, sentimientos y emociones, así como expresarse de acuerdo con sus circunstancias. De esta manera, se apoya a los niños en su aprendizaje del cómo convivir con sus compañeros en un ambiente educativo, respetando las normas y reglas establecidas. También, la interacción social se relaciona en gran medida con la comunicación y la manera en que nos relacionamos con los otros. Todo ello es esencial para la implementación de estrategias que fortalece las relaciones al interior de las personas y favorece la formación de valores (Sigcha & Constante, 2020).

A nivel internacional, el Fondo de las Naciones Unidas para la primera infancia (UNICEF) ha hecho un llamado a fortalecer las relaciones familiares como base para el bienestar de los niños, un llamado crítico dados los devastadores efectos socioeconómicos de la pandemia del COVID-19. Los niños en muchas regiones se perdieron del contacto personal con sus amigos durante los periodos de cierre, esta vida social en el periodo de aislamiento frenó su desarrollo en lo que se refiere la habilidad de habla (Samuel, 2021) En cambio, al ingresar a la escuela, los niños recuperaron la oportunidad de aprender, ya que debido a la observación de otros niños encontraron su comportamiento social (Wyss, 2022). Por lo tanto, no aprenden solos, sino que su crecimiento está influenciado por interacción social y los procesos neurológicos que dan forma a sus conducta y pensamientos. Por medio de la observación de los comportamientos y resultados de sus compañeros, los niños fortalecen su independencia, confianza y amor propio (Gretchel, 2021).

A nivel nacional, el documento de “Interacciones que promueven aprendizajes” del Ministerio de Educación (MINEDU, 2019), menciona que la interacción impacta en la conducta de cada persona que lo realiza, por ejemplo, en el caso educativo, la interacción de los educadores con los niños es fundamental para su aprendizaje y crecimiento, ya que, como mediadores, ellos promueven el desarrollo de habilidades sociales y emocionales, lo cual tiene un efecto positivo en el proceso de aprendizaje y crecimiento, donde la relación potencia las habilidades de ambos.

En el ámbito regional, en instituciones de Chiclayo, se observa que los pequeños del ciclo II del nivel inicial presentan dificultades en sus habilidades sociales, ya que, en actividades grupales, a menudo les resulta difícil compartir materiales, lo que provoca conflicto. Asimismo, muchos de ellos tienen dificultades para expresar la opinión con sus pares o

maestras y cuando se les pide que lo hagan, no tienen voz y evitan expresar sus emociones (Chapoñan, 2023).

En el colegio 010 “Capullito de Amor”, de los 25 alumnos evaluados mediante una guía de observación sobre su interacción social, el 57% mostró ocasionalmente habilidades para relacionarse. Algunos lograron expresar emociones, aunque con dificultades en la comunicación, mientras que el 11% nunca interactuó con sus compañeros, lo cual evidencia serias dificultades para socializar con sus pares.

De forma amplia, se ha notado que muchos niños experimentan dificultades para desarrollar habilidades sociales, lo que afecta su capacidad para interactuar, comunicarse y establecer relaciones. Esto a menudo se relaciona con el incremento de la cantidad de horas que los niños pasan conectado a los dispositivos móviles, lo que limita sus oportunidades para socializar cara a cara con otros niños (Sigcha, 2024; Calle et al., 2021). Estas dificultades no solo influyen en su desarrollo emocional, sino que también repercuten en su capacidad para hacer amigos, resolver conflictos de manera saludable y desarrollar habilidades sociales cruciales para la vida. Es fundamental que los educadores brinden orientación y apoyo para que los niños logren desenvolverse socialmente de la mejor manera posible.

A partir de esta situación, se formula el problema investigativo: ¿De qué manera mejorar la interacción social en los niños de cuatro años de una institución educativa en el año 2024? Como objetivo general de la investigación es demostrar la eficacia del programa “AMIJUEGOS” en la mejora de las interacciones sociales de estos niños. Los objetivos específicos incluyen: determinar el nivel actual de las interacciones sociales de los niños, validar empíricamente el programa “AMIJUEGOS”, evaluar las interacciones después de su aplicación y comparar los resultados de pretest y post test para evaluar su impacto.

La investigación se llevó a cabo bajo un enfoque cuantitativo, empleando un diseño preexperimental y una metodología aplicada. Para la recolección de datos, se utilizó una guía de observación, la cual fue validada por cinco especialistas y se justificó mediante los enfoques de Piaget, Aucouturier y Bruner, donde, de resultados obtenidos, se implementaron juegos didácticos diseñados para abordar las dificultades identificadas.

Este trabajo tiene una gran relevancia, ya que la implementación del programa “AMIJUEGOS” contribuye de manera significativa al desarrollo integral de los niños y promueve activamente su interacción social, lo cual, no solo es clave para el éxito personal de cada niño, sino que se sientan las bases para construir sociedades más justas y saludables. De esta forma “AMIJUEGOS” no solo apoya al éxito individual de los pequeños, sino que también aporta al bienestar colectivo.

Justificación

Como señalan Fernández (2020) y Arias (2021), es fundamental explicar por qué esta investigación es relevante y necesaria, subrayando las razones que la respaldan. Por ello, en esta sección se presentan las justificaciones desde distintos enfoques: teórico, práctico, metodológico y social. Cada uno de estos enfoques permite comprender mejor el valor y la necesidad de la investigación.

Desde la perspectiva teórica, el vínculo entre la interacción social y el juego se sustenta en varias corrientes. Monjas nos recuerda que aprender a relacionarse de manera respetuosa y segura es crucial, no solo en el aula, sino también en la vida cotidiana para que los niños se sienten más integrados y felices. Por su parte, Piaget Aucouturier y Bruner han demostrado que el juego es una pieza fundamental en el desarrollo infantil, ya que este no solo contribuye al crecimiento mental y emocional de los niños, sino que también les brinda un espacio seguro para hacer amigos y forjar relaciones sociales sólidas.

En el aspecto práctico, el programa AMIJUEGOS fue diseñado para ayudar a los niños de cuatro años a mejorar su forma de interactuar con los demás, donde se proponen actividades divertidas y creativas, para que los pequeños no solo juegan, sino que aprenden a convivir mejor con otros. En este entorno lúdico se fomenta la cooperación, el respeto y la habilidad para resolver conflictos, mientras los niños disfrutan, permitiendo así construir lazos más fuertes y saludables con sus compañeros.

Metodológicamente el programa AMIJUEGOS busca que los niños aprendan a relacionarse mejor mientras se mueven y juegan de forma activa. Inspirado en las ideas de Aucouturier, el programa emplea el movimiento y la expresión corporal como medios esenciales para que los pequeños descubran cómo interactuar. Al mismo tiempo, siguiendo las teorías de Piaget y Bruner, se les permite explorar y experimentar en un ambiente organizado, pero con libertad. Por lo tanto, este enfoque permite que los niños no solo aprendan habilidades sociales, sino que los comprendan y las apliquen en su vida de manera natural y efectiva.

Desde el punto de vista social, se sabe que el mundo donde la tecnología está cada día más vinculada a nuestras vidas y generando relaciones más distantes, es fundamental crear programas que, desde pequeños, ayuden realmente a conectar a los niños con los demás. AMIJUEGOS busca precisamente eso: enseñarles a ser más empáticos, a trabajar en equipo y a fortalecer sus habilidades sociales. Esto tiene un impacto positivo tanto en la escuela como en su día a día. Al aprender a relacionarse bien desde los cuatro años, estos niños desarrollan

una base sólida que les ayudará a construir relaciones sanas y efectivas a lo largo de toda su vida.

Revisión de literatura

Este estudio tuvo en cuenta los antecedentes de estudio realizados previamente con el fin de obtener una perspectiva más amplia sobre los trabajos revisados y enriquecer el conocimiento. Además, se presentan diferentes opiniones de teóricos que explican el comportamiento de las variables y se proporcionan definiciones de conceptos que dan forma a la investigación

Antecedentes

A nivel internacional, diversos países han abordado la problemática de la interacción social en las escuelas. Ecuador, España y Suecia. En la ciudad de Portoviejo fue escenario de una investigación que utilizó un enfoque mixto. Antes de aplicar la estrategia didáctica, se detectó que el 27% de los niños tenía problemas de conducta, un 60% mostraba una marcada timidez, solo el 30% se comunicaba con facilidad y un 25% no trabajaba bien en equipo. Aunque los resultados no ofrecen un informe detallado después de la intervención, los hallazgos sugieren que la estrategia didáctica basada en el juego contribuyó a mejorar la interacción social entre los niños. Por otro lado, en Suecia, se realizó un innovador estudio observacional que aportó nuevas perspectivas sobre la manera en que los niños se relacionan en entornos educativos, alcanzando un nivel de colaboración efectiva y con capacidad de ayudarse entre sí durante el juego. Finalmente, en la ciudad de Málaga, una investigación etnográfica con enfoque fenomenológico exploró, de forma vivencial, los hábitos de los estudiantes de la escuela, observando que, a través de comportamientos tanto verbales como no verbales, los niños inician relaciones de amistad por medio de sonrisas compartidas y movimientos coordinados para comunicarse y conectarse con los demás. (Coveña, 2023; Barros et al., 2022; Engdahl,2021).

A nivel nacional, en la ciudad de Lima, se llevó a cabo un estudio con enfoque cualitativo y de tipo exploratorio, empleando encuestas como técnica principal. Los resultados mostraron que la pandemia tuvo un impacto considerable en la interacción y el juego de los estudiantes de preescolar. Además, en Lima se realizó otro estudio, esta vez de tipo cuantitativo, en el que se utilizó el método de observación estructurada para analizar la relación entre el juego simbólico y las competencias de interacción social en niños de 5 años. Los hallazgos destacan

la importancia del juego simbólico en el desarrollo de la socialización en la infancia (Castillo & Sandoval, 2022; Talavera, 2023).

Aunque se llevó a cabo una revisión minuciosa de la literatura académica, no se encontraron investigaciones recientes a nivel regional que aborden las variables de estudio, en especial en lo que respecta a actividades de interacción. Esta carencia de estudios no solo hace énfasis en la importancia de continuar con la investigación, sino que, además, refuerza su relevancia al tener el potencial de generar un impacto innovador en la sociedad. Por lo tanto, aunque no existen antecedentes directos, esto no representa un obstáculo para alcanzar los objetivos planteados, sino más bien una oportunidad para contribuir de manera significativa a un tema poco explorado.

Marco teórico

Para Vygotsky, la interacción social es crucial en su teoría del aprendizaje, pues piensa que las funciones cognitivas más avanzadas, como pensamiento y aprendizaje, no son innatos, sino que se resuelven creando interacción con la sociedad. Según su punto de vista, los niños no desarrollan su pensamiento para luego comunicarse inmediatamente, sino que lo hacen por primera vez en el entorno para luego interiorizarlo individualmente, de esta manera la conexión puntual entre la persona y el entorno social permite la producción de nuevo conocimiento. Vygotsky también destaca que el aprendizaje está sumamente influenciado por la cultura y que el lenguaje es la herramienta esencial que mide cada proceso de construcción del conocimiento (Toruño, 2020).

Por otra parte, Monjas (2018), define a las habilidades sociales como los comportamientos y patrones de conductas de los niños que son adquiridos mediante la educación, y que se definen mediante el entorno interpersonal en el cual el niño crece y se desarrolla después de aprender. A lo largo de sus vidas familiares, escolares y comunitarias, los niños adquieren las habilidades y capacidades para interactuar de manera efectiva y mutuamente satisfactoria con los demás. Durante esta etapa, los niños se vuelven investigadores activos de su entorno y el proceso de aprendizaje se da, en gran parte, mediante la interacción con sus pares. De esta forma, aprenden a tratar, compartir, respetar a la gente, respetar turnos y resolver conflictos sin lidiar con la tensión o agresión. Estas habilidades son esenciales para su bienestar emocional y asegurar su éxito académico.

Según Jerome Bruner, el proceso de aprendizaje es un “acción de cambiantes construcciones”, donde las personas forman y evalúan sus moldes del mundo a través de interactuar con su ambiente y los demás sujetos. En el caso de los niños, el “juego” es una

forma de investigar, y entender el mundo que les rodea. Durante el “juego” de roles, los niños se ponen responsabilidades para representar a los otros y a sí mismos, lo que influye sus habilidades cognitivas, lingüísticas, sociales y emocionales. El mismo Bruner da importancia de permitir a los niños aprender activamente a través de actividades significativas, pero enfatiza el papel del adulto en términos de calidad de material requeridos para el juego y el apoyo. De este modo, Bruner considera la “voluntad del juego” enriquecido desde la experiencia promoviendo el desarrollo colaborativo hacia el proceso de aprendizaje (Camargo & Hederich, 2010).

Según Piaget, a medida que los niños crecen y desarrollan su capacidad de pensar, también lo hace la forma en que juegan. Donde el juego, no solo es una actividad de entretenimiento, sino una parte fundamental del desarrollo cognitivo, reflejando cambios y avances. Él afirma que el juego se distingue por la predominancia de la asimilación en lugar de la acomodación. Mientras que la imitación implica incorporar comportamientos que modifican las estructuras intelectuales propias, representando la acomodación, el juego distorsiona la realidad externa para mantener la integración de las estructuras propias, siendo así un ejemplo de asimilación. El juego no solo refleja estas estructuras, sino que también ayuda a desarrollar nuevas capacidades mentales (Gallardo & Gallardo, 2018). Piaget clasifica el juego en cuatro categorías:

- Juego de ejercicio (0-2 años): Se enfocan en la repetición de acciones sensoriomotoras por el placer funcional que generan.
- Juego simbólico (2-7 años): Los niños usan objetos para representar otros, haciendo uso de la imaginación. Estas actividades lúdicas son más comunes entre los 5 y 6 años.
- Juego de reglas (4-12 años): Involucran la creación y el respeto de reglas, promoviendo la cooperación, competencia, habilidades sociales y cognitivas.
- Juego de construcción: Presentes desde el primer año, actúan como un puente entre diferentes tipos de juegos y conductas adaptadas, favoreciendo el desarrollo de habilidades motoras, cognitivas y creativas.

Definiciones conceptuales

Habilidades sociales: Son comportamientos sociales aprendidos que mejoran las habilidades interpersonales y facilitan las interacciones de una persona con los demás. Estos comportamientos influyen en el autocontrol, adopción de roles, autovaloración y desempeño académico, tanto en la infancia como en la adultes. Estas conexiones, no solo nos hacen sentir valorados, sino que también nos brindan apoyo y nos fortalecen emocionalmente (Ramírez et al., 2020).

Autoafirmación: Es el proceso a través del cual la persona se da cuenta de sus propias capacidades, opiniones, necesidades y lucha por sus propios derechos y deseos. También trata de expresar lo que cada uno piensa, siente y necesita, sin disminuir los derechos de los demás ni dejar que otros deduzcan algo negativo de nuestras vidas. La autoafirmación es necesaria para una autoevaluación estable y saludable (Llano, 2010).

Expresión de emociones: Hace referencia a los gestos faciales, posturas corporales, tono de voz y expresiones verbales; si bien los rostros nos proporcionan información visual sobre el sexo, edad, familia y la identidad del otro, también nos ayuda a darnos cuenta sobre lo que pueda estar pensando o sintiendo la otra persona, este proceso de expresar sentimientos, a menudo lo hace mediante el habla, el lenguaje corporal y otros. Pueden implicar la manifestación consciente o inconsciente de emociones como alegría, tristeza, enojo, miedo, sorpresa y otras (López et al., 2020).

Conversación: Es un intercambio de palabras, gestos y señales que crea un puente de entendimiento y conexión entre las personas. Se trata de compartir una versión de algo, ya sea una situación, suceso o interés común, construyendo significados juntos y fortaleciendo la identidad y pertenencia en el grupo (Bazdresch, 2012).

Materiales y métodos

La siguiente investigación se realiza en modalidad aplicada, fundamentando el enfoque cuantitativo-paradigma positivista (Hernández & Mendoza, 2018), se destaca que este tipo de investigación se fundamenta en su validez y relevancia al buscar nuevas perspectivas de conocimiento permitiendo el manejo de las variables necesarias para analizar las relaciones causales entre las variables relevantes para el investigador. Por otra parte, Sánchez & Sanz (2012), explican que las propuestas de investigación son útiles para recopilar información esencial con el fin de detectar, analizar y monitorear los patrones de investigación.

El diseño de investigación utilizado se alineó con el plan y los objetivos establecidos por el investigador. Según Ramos (2021), en los diseños preexperimentales, la variable dependiente debe ser evaluada mediante algún instrumento en dos momentos diferentes: previo y posterior a la intervención o manipulación de la variable independiente. Aunque estos diseños carecen de un grupo de control para la comparación directa, lo que representa su principal limitación, pueden ser útiles en situaciones donde es imposible tener un grupo de control que no reciba la intervención. En tales casos, estos estudios pueden proporcionar información sobre el efecto

de una variable independiente en un fenómeno específico de interés. Por lo cual, se tomó en cuenta un solo grupo con preprueba y posprueba, observada en el siguiente esquema:

Pre experimental

GE: O₁ X O₂

Donde:

GE: niños de cuatro años/grupo de estudio

O₁: ficha de observación

X, estímulo PROGRAMA DE JUEGOS “AMIJUEGOS”

O₂, ficha de observación

Según Morales, cuando trabajamos con una muestra en una investigación, es esencial que esta represente adecuadamente a la población de interés. El investigador es quien define los límites de dicha población, ya sea un grupo pequeño o algo más amplio. Las muestras pueden dividirse en dos tipos: probabilísticas (aleatorias) y no probabilísticas (Morales, 2011).

En lo referente a la población es de tipo intencionado, compuesta por 55 alumnos, cuya edad pertenece a los 4 años. Los sujetos intervenidos será la muestra de 25 alumnos (10 mujeres y 15 varones) pertenecientes a un grupo finito, caracterizado por ser una muestra disponible, homogénea y presenta problemas de interacción, lo que permite obtener conclusiones basadas en una medición objetiva.

Tabla 1

Muestra

Aula	Mujeres	Hombres	Total
Niños Geniales	10	15	25

Fuente: Nómina de matrícula 2024

El instrumento consta de 36 ítems diseñados para evaluar el nivel de interacción social. Antes de su aplicación, se llevó a cabo un proceso exhaustivo para asegurar su validez y confiabilidad. Se trabajó en la claridad, coherencia y relevancia para cada ítem haciendo uso del coeficiente V de Aiken, destacando la importancia de los intervalos de confianza para lograr una interpretación más precisa de los resultados. Además, se empleó una herramienta informática que optimiza el cálculo de este coeficiente, lo que ofrece una solución moderada y eficaz para asegurar la validez del instrumento (Merino & Livia, 2009). Para reforzar la calidad de la herramienta, se consultó a cinco expertos, todos ellos especialistas en el área con grado de magister y doctor. Sus evaluaciones arrojaron resultados positivos, otorgando altos

valores a la confiabilidad y pertinencia del instrumento, lo que garantiza que los datos obtenidos reflejan de manera precisa el nivel de IS.

de manera crucial por el entorno interpersonal

en el que se desarrollan y aprenden.

Durante el proceso de socialización

en entornos familiares, escolares y comunitarios,

los niños van adquiriendo

las habilidades y comportamientos

necesarios

Expresión de emociones e intereses

- **Pide favores** Busca la ayuda de sus profesores para resolver problemas.

cuando los necesita. Expresa lo que necesita y cómo se siente mediante gestos y/o usando las palabras.
 - **Manifiesta sus intereses.** Menciona si le agrada o desagrada un juego.

Si un compañero hace algo que le desagrada es capaz de decírselo. Manifiesta sus gustos o preferencias en las diferentes actividades que se realizan.

Expresa con gestos o muecas su agrado o desagrado en diversas situaciones.
 - **Expresa con palabras o gestos lo que siente.** Expresa verbalmente su molestia o comodidad en diversas situaciones

Da expresiones de cariño a los amigos y maestros.
 - **Reconoce las emociones de los demás.** Abraza y/o le habla a un compañero que esta triste para consolarlo.

Reacciona adecuadamente ante la alegría de otros, como felicitarlos.
 - **Utiliza distintos tonos de voz de acuerdo con cada situación.** Pregunta cómo se siente un compañero que se lastimó.

Su tono de voz va acorde a la emoción que expresa como alegría, tristeza, enojo o sorpresa en diferentes situaciones.
-

para interactuar de manera efectiva y satisfactoria con los demás.

Conversación

- Mantiene la conversación y mirada en conversaciones cortas.

Utiliza tonos de voz apropiados según el contexto, como hablar suavemente durante una conversación tranquila o elevar el tono para llamar la atención.

Utiliza diferentes tonos de voz al cantar canciones con letras alegres, tristes o emocionantes.

Inicia conversaciones con sus pares y/o maestra.

Mantiene la mirada cuando se le habla.

El niño puede mantener una conversación de inicio a fin (5 a 10 min).

Comparte alguna experiencia personal usando vocabulario de su entorno.
 - Expresa de manera espontánea sus experiencias.

Expresa cómo se siente en diferentes situaciones sin que se lo pidan, usando palabras o gestos para comunicar sus emociones.

Durante el recreo comenta con sus amigos las cosas que ha hecho.
 - Se hace entender por medio de su comunicación verbal.

Su comunicación verbal está acompañada por gestos que son congruentes con lo que dice.

Cuando surge un conflicto es capaz de explicarlo usando la palabra.

Expresa sus ideas con claridad.
-

Variable Independiente	Dimensiones	Propósito	Nombre de las actividades/talleres	Evaluación
<p>Jerme Bruner, el juego en los niños es la actividad central mediante la cual se conocen a sí mismos y descubren su entorno, estableciendo conductas y relaciones con él.</p> <p>En esta etapa temprana, el niño comienza a aprender a través del juego. Para él, el aprendizaje es como participar en juegos de roles como reglas específicas. Por lo cual, el niño necesita del juego para desarrollarse y donde fortalecerá su personalidad (Camargo & Hederich, 2010).</p>	Juegos de habilidades para relacionarse.	<p>Cooperación y trabajo en equipo.</p> <p>Habilidad para compartir.</p> <p>Respeto del turno y la inclusión del juego.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● El tesoro compartido. ● Carrera de globos ● Carrera de sacos. 	Lista de cotejo
	Juegos de autoafirmación.	<p>Habilidades de resolución de problemas.</p> <p>Coordinación entre compañeros.</p> <p>Paciencia y respeto mutuo.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● El aro ● Carrera de Huevos y Cucharas ● Carrera de Pelotas Rodantes 	
	Juegos para expresión de emociones.	<p>Expresión de emociones de manera lúdica.</p> <p>Empatía con los demás.</p> <p>Comunicación verbal y no verbal de las emociones.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Adivinanzas de emociones. ● Circuito sensorial de emociones. ● Juegos de roles emocionales. 	
Juegos para conversación.	la	<p>Inicia conversaciones al compartir historias personales o imaginativas.</p> <p>Habilidad para la comunicación verbal al expresar ideas y experiencias.</p> <p>Escucha activa y participación con los demás.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Historias compartidas. ● Teléfono malogrado. ● Carrera de letras. 	

Recolección de datos

Previa a la utilización, en lo que respecta al instrumento, se otorgó una rubrica integrada por treinta y seis ítems, con sus respectivos descriptores, en su preprueba y posprueba, la misma que fue adaptada por Ramos (2021). Asimismo, tanto la rúbrica, como la ficha de observación, se ajustaron a los procesos de validación de contenido y confiabilidad. Con respecto al primero, participaron cinco expertos en el tema quienes otorgaron las cuantificaciones a través de la V de Aiken, arrojando un 0.933, para ambos casos. Es decir, un nivel alto en los criterios de coherencia, claridad y relevancia (ver tabla 3). Por otro lado, la ficha de observación se declaró como confiable a través del coeficiente Alfa de Cronbach, con 0.854, otorgándole un mérito muy alto a través de los rangos definidos en la escala (ver tabla 4).

Tabla 4

Valoración de expertos, instrumento de medición

Indicadores/Ítems	Claridad	Coherencia	Relevancia	Promedio
1	0.933	0.933	1.000	0.956
2	0.933	0.933	1.000	0.956
3	0.933	0.933	1.000	0.956
4	0.867	0.867	0.867	0.867
5	0.867	0.867	0.867	0.867
6	0.933	0.933	1.000	0.956
7	0.933	0.933	1.000	0.956
8	0.933	0.933	0.933	0.933
9	0.933	0.933	0.933	0.956
10	0.867	0.867	0.933	0.889
11	0.933	0.933	1.000	0.956
12	0.933	0.933	1.000	0.956
13	0.933	0.933	1.000	0.956
14	0.933	0.933	1.000	0.956
15	0.867	0.867	0.933	0.889
16	0.933	0.933	1.000	0.956
17	0.933	0.933	1.000	0.956
18	0.933	0.933	0.933	0.933
19	0.800	0.800	0.800	0.800

20	0.800	0.800	0.867	0.822
21	0.933	0.933	0.933	0.933
22	0.933	0.933	1.000	0.956
23	0.933	0.933	1.000	0.956
24	0.933	0.933	1.000	0.956
25	0.933	0.933	1.000	0.956
26	0.933	0.933	1.000	0.956
27	0.933	0.933	1.000	0.956
28	0.933	0.933	0.933	0.933
29	0.933	0.933	0.933	0.933
30	0.933	0.933	0.933	0.933
31	0.933	0.933	0.933	0.933
32	0.933	0.933	1.000	0.956
33	0.933	0.933	1.000	0.956
34	0.933	0.933	1.000	0.956
35	0.933	0.933	1.000	0.956
36	0.933	0.933	0.933	0.933
Promedio general				0.933

Nota. La tabla expresa las puntuaciones promedio calculadas con el coeficiente V de Aiken, de acuerdo con las valoraciones de los cinco jueces a los 36 ítems de la ficha de observación.

Tabla 5

Fiabilidad del instrumento. Estadística

Nº Ítems	Nº Sujetos	Valor
36	15	0.854

Nota. El resultado procede de la fórmula Alfa de Cronbach, método de confiabilidad calculado con los resultados de la prueba piloto.

Procedimiento

Para garantizar el proceso de investigación, se estableció una conexión con la población del estudio de interés, en donde también se contó con la coordinación de las autoridades pertinentes. Asimismo, se realizó una revisión y mejora del instrumento con el que se trabajó, para garantizar la validez y confiabilidad de los datos; de esta forma, fue posible realizar exitosamente la recopilación de información de acuerdo con las metas propuestas.

Es importante resaltar que, durante el desarrollo del trabajo de campo, se produjeron varios procesos, como el establecimiento de los objetivos de la investigación, la selección de la población o grupo que participa y el diseño y la aplicación de la técnica e instrumento de la investigación, la cual previamente se desarrolló y se aplicó de forma efectiva en el contexto del estudio. Así mismo, se contactó con el grupo relevante para asegurar el estricto cumplimiento de los estándares científicos en todas las fases. La propuesta de estudio también fue sometida al juicio de expertos, y el experimento se llevó a cabo con la finalidad de seguir criterios establecidos. La elaboración del marco teórico se usó como columna vertebral del estudio, y el procesamiento y análisis de datos recopilados también fue clave, lo que permitió un debate teórico-empírico que relacionaron la teoría con los hallazgos. Seguidamente, se redactó el informe final, siguiendo al pie de la letra las guías establecidas por la universidad.

Procesamiento – análisis datos

Desde la perspectiva de Escudero y Cortez (2018), se presenta una guía útil sobre enfoques y técnicas que enriquecen cada etapa de la investigación. Cada enfoque ofrece métodos específicos para el procesamiento y evaluación de los datos recolectados, destacando la oportunidad de la “codificación” y “categorización” de datos en el análisis cuantitativo. Este proceso implica identificar patrones, temas y relaciones con la información obtenida, asignando etiquetas para facilitar el análisis y comparación de datos. Además, se subraya que la interpretación reflexiva, debe buscar un significado más amplio y profundo en el contexto de la investigación. Asimismo, los autores destacan la importancia de la “triangulación”, la cual es una técnica que combina diversas fuentes de datos, métodos o teorías para validar los resultados de la investigación. Esto no solo ayuda a aumentar la validez y la confiabilidad del estudio, sino también enriquece la comprensión de los hallazgos.

En resumen, los datos recopilados se analizaron estadísticamente haciendo uso del software SPSS versión 25. Por ello, los datos relevantes se muestran en tablas y gráficos adecuadamente interpretados, en concordancia con los modelos sugeridos por Medina (2019).

Matriz de consistencia

Para comprender la coherencia interna de la investigación, en “la matriz de consistencia” (ver tabla 6), se reúnen los principales aspectos metodológicos que respaldan y orientan la investigación.

Problema	Objetivos	Hipótesis	Variables /dimensiones
¿Cómo mejorar la interacción social en los niños de cuatro años de una institución educativa-2024?	<p>Objetivo general:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Demostrar la eficacia del programa de juegos “amijuegos” para mejorar las interacciones sociales en los niños de cuatro años de una institución educativa-2024 <p>Objetivos específicos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Determinar el nivel actual de las interacciones sociales de los niños de cuatro años. • Validar empíricamente el programa de juegos “AMIJUEGOS”. • Evaluar el nivel de interacciones sociales alcanzado después de la aplicación del programa. • Contrastar los resultados obtenidos del pretest y postest a fin de evaluar el impacto del programa de juegos. 	<p>HIPÓTESIS 1: El programa educativo para la interacción social en los niños de cuatro años es eficaz.</p> <p>HIPÓTESIS NULA: El programa educativo para la interacción social en los niños de cuatro años no es eficaz.</p>	<p><i>Variable dependiente</i></p> <p>Interacción social:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Habilidades para relacionarse. • Autoafirmación • Expresión de emociones. • Conversación <p><i>Variable independiente</i></p> <p>Programa de juegos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Juegos de habilidades para relacionarse. • Juegos de autoafirmación. • Juegos para expresión de emociones. • Juegos para la conversación.
Tipo de investigación y diseño		Población, muestra y muestreo	Técnica e instrumentos de recolección de datos
<p>Pre experimental G: O₁ X O₂ Donde: G: niños de cuatro años O₁: ficha de observación X: estímulo PROGRAMA DE JUEGOS “AMIJUEGOS” O₂: ficha de observación</p>		<p>Población: 55 niños y niñas de cuatro años.</p> <p>Muestra: 25 niños y niñas de cuatro años.</p> <p>Muestreo: No probabilístico de conveniencia.</p>	<p>Técnica: observación</p> <p>Instrumento: Ficha de observación</p>
Tipo: Aplicativo			

Consideraciones éticas

Se detallaron algunas consideraciones éticas. En primer lugar, se obtuvo el consentimiento informado de la autoridad principal de la institución educativa, presentando al inicio el instrumento con el cual se recopiló la información. Esta aprobación reguló tanto la participación de los involucrados como la divulgación de los resultados, manteniendo el anonimato de los participantes y utilizando números para identificar a los evaluados. Además, se enfatizó con rigurosidad la distribución de validaciones tanto para el instrumento como el programa, además de los archivos que fueron entregados a los expertos; con respecto al manejo de datos, se aseguró su fidelidad a la realidad durante la recopilación. Asimismo, se destacó la calidad del instrumento, evaluado a través de métodos de confiabilidad, por medio de datos obtenidos por la prueba piloto, este proceso se llevó a cabo con el consentimiento y permiso de las personas evaluadas, quienes colaboraron extraordinariamente en el estudio.

Resultados y discusión

En este apartado se identificaron las características de los estudiantes participantes según su sexo. La muestra fue seleccionada mediante un enfoque cuantitativo con diseño preexperimental, involucrando a 25 estudiantes del nivel inicial de 4 años pertenecientes a una institución pública de Chiclayo. Previamente, se solicitó el consentimiento de la directora para llevar a cabo la aplicación del instrumento. En este contexto, se observó que el 60% de la muestra correspondió al sexo masculino y el 40% al sexo femenino, lo que evidencia una ligera diferencia entre la cantidad de niños y niñas (ver tabla 7)

Tabla 7

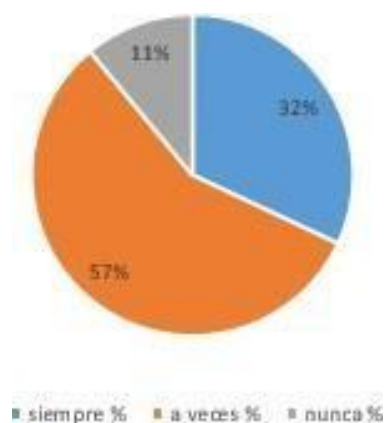
Características de los estudiantes

Criterio	Aspecto	Fi	%
Sexo	Masculino	15	60%
	Femenino	10	40%

RI. Determinar el nivel actual de las interacciones sociales de los niños de cuatro años.

Figura 1

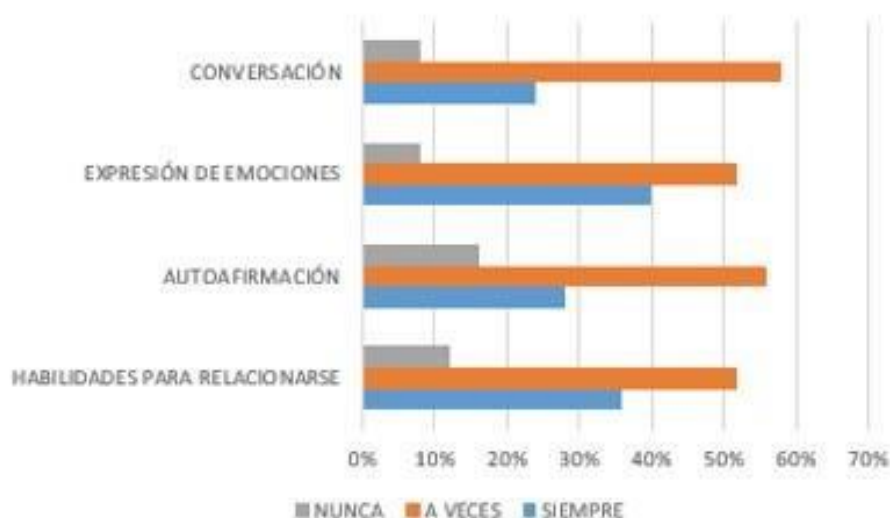
Resultados del nivel de interacción social en niños de cuatro años.



Para verificar la coherencia de los datos con el primer objetivo específico de la investigación, se presentaron los resultados correspondientes a las dimensiones establecidas en el instrumento. Esto permitió un análisis detallado del nivel de desarrollo de la interacción social en los niños de cuatro años.

Figura 2

Resultado del pretest por dimensiones de interacción social en los niños y niñas de cuatro años.



La primera dimensión “Habilidades para relacionarse”. El 52% de los estudiantes obtuvo un resultado de “a veces”, lo que indica que necesitan reforzar esta dimensión debido a conflictos para relacionarse con sus compañeros. Aunque algunas veces trabajan en un ambiente armónico, en general, se relacionan muy poco con los demás. El 12% de los estudiantes se ubicó en un nivel de “nunca”, lo que significa que no logran relacionarse entre sí, no trabajan en un ambiente armónico y muestran timidez y falta de comunicación. Por otro

lado, el 36% de los alumnos demuestra que tienen bien desarrolladas las habilidades para relacionarse con sus compañeros. De acuerdo con Coveña (2023) en su estudio realizado en Ecuador, donde el 60% de los niños mostraron dificultades significativas para trabajar en equipo y relacionarse con sus compañeros. Para Vygotsky, las habilidades sociales son fundamentales en el desarrollo cognitivo, dado que el aprendizaje ocurre mediante la interacción con los demás (Toruño, 2020).

En cuanto a la segunda dimensión. Autoafirmación, el 56% de los pequeños se hallan en un nivel de “a veces”, lo que indica que necesitan refuerzo en esta área. En ciertas ocasiones mencionan sus gustos o preferencias respecto a las actividades que realizan y algunas veces defienden a sus compañeros cuando es necesario. El 16% se encuentra en el nivel de “nunca”, lo que quiere decir que nunca manifiestan sus preferencias, no expresan sus sentimientos o emociones en actividades o juegos. Finalmente, el 28 % de los estudiantes cumple consistentemente con esta dimensión, mostrando siempre una adecuada autoafirmación. Sumado a ello, Talavera (2023), quien observó que los niños que no participaban regularmente en actividades sociales presentaban deficiencias en su capacidad de autoafirmación, lo que nos hacía vulnerables a la influencia de sus compañeros y limitaba su capacidad para expresar y defenderse. Asimismo, Piaget define la autoafirmación como un proceso vinculado al desarrollo de la autonomía de los niños.

En la tercera dimensión, expresión de emociones, el 52% de los estudiantes se encuentra en el nivel de “a veces”, esto sugiere que estos niños muestran cariño a sus compañeros o a su maestra en algunas ocasiones y suelen ser solidarios en determinadas situaciones. El 8% de los estudiantes está en el nivel de “nunca”, lo que indica que son indiferentes al cariño, respeto y solidaridad hacia sus compañeros. Por otro lado, el 40% de los estudiantes logra desarrollar adecuadamente esta dimensión, mostrándose siempre expresivos en sus emociones. Sumado a ello, Castillo y Sandoval (2022) menciona que los niños tras largos periodos de aislamiento presentan dificultades para expresar sus emociones. Lo que limitaba su capacidad para relacionarse con sus compañeros. Al igual que en este estudio, los niños mostraban problemas significativos en su habilidad para reconocer y comunicar sus sentimientos, afectando su capacidad de socialización.

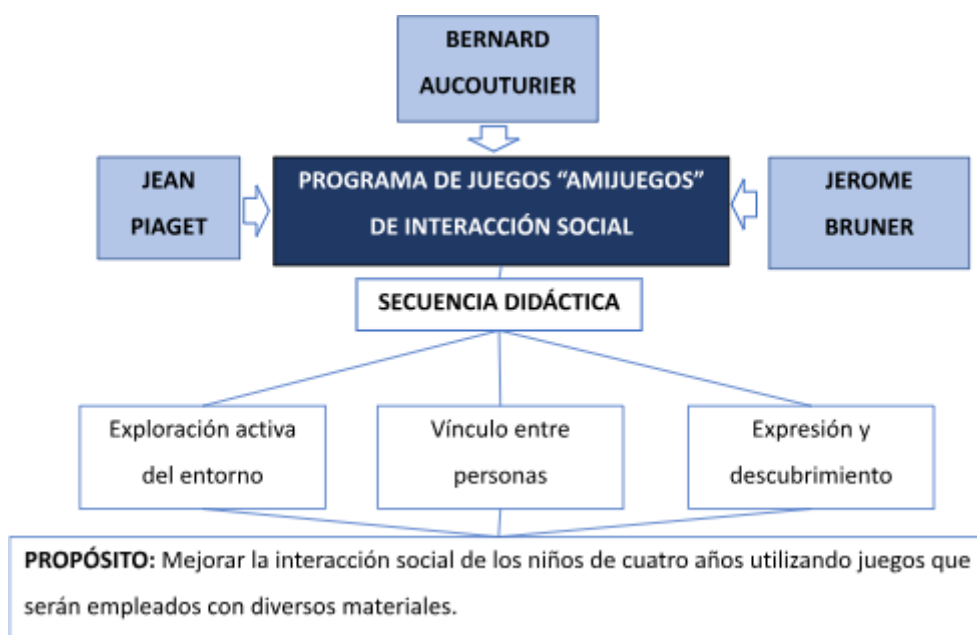
Finalmente, en cuanto a la cuarta dimensión, que es la conversación, el 66% de los pequeños se encuentran en el nivel de “a veces”, lo que significa que estos niños ocasionalmente enfrentan dificultades para comunicarse y, en algunas situaciones, recurren a la violencia física para resolver conflictos. Un 8% de los estudiantes están en el nivel de “nunca”, lo que sugiere que no logran comunicarse con los demás y recurren a los golpes

para solucionar problemas. Por último, el 24% de los estudiantes ha conseguido desarrollar esta habilidad de manera adecuada. Por tal motivo, Barros et al. (2022), quienes reportaron que los niños en España presentaban problemas similares en la comunicación antes de participar en actividades que promovían la interacción social. La falta de interacción previa provoca que los niños se limiten al momento de expresar sus ideas, lo que también genera un ambiente de aislamiento o de conductas conflictivas.

R2. Validar empíricamente el programa “AMIJUEGOS”

Figura 3

Modelo teórico del programa AMMIJUEGOS



Fuente: Elaboración propia, 2024

La validación empírica del programa “AMIJUEGOS” representa un paso esencial para confirmar su efectividad y su adecuación en el desarrollo de las IS. Hernández et al. (2014), señala que validar empíricamente un programa supone someterlo a una evaluación rigurosa, de este modo, es posible identificar: la calidad de su estructura, claridad en las actividades, pertinencia y capacidad para producir los resultados esperados en un contexto específico. Para afianzar la calidad de esta herramienta, se recurrió a la opinión de cinco expertos en el área, quienes cuentan con grados académicos de maestría y doctorado, sus evaluaciones fueron muy favorables, con calificaciones altas en cuanto a la confiabilidad y pertinencia del proyecto. Este respaldo asegura que los datos obtenidos reflejan de manera precisa el nivel de interacción social promovido por el programa, con una calificación de 0.975 en validez, los

expertos confirmaron que el programa cumple con los criterios necesarios de “claridad”, “coherencia” y “aplicabilidad”, haciéndolo apto para su implementación.

Figura 4

V Aiken para evaluar la propuesta del programa AMIJUEGOS

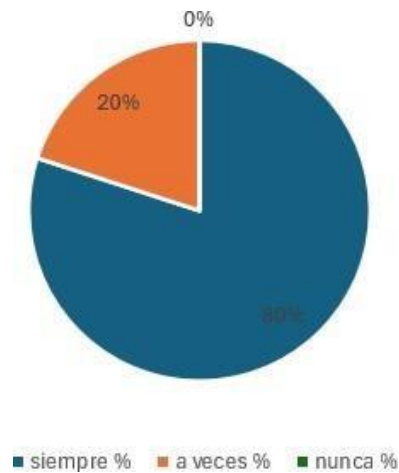
CRITERIOS	ITEMS	VALORACIÓN DE LOS EXPERTOS					SUMA (S)	SUMA - N°EXP S-n	CÁLCULO V AIKEN
		JUEZ 1	JUEZ 2	JUEZ 3	JUEZ 4	JUEZ 5			
Cualidades básicas de la propuesta - proyectividad	1	5	5	5	5	5	25	20	1.000
	2	5	5	5	5	5	25	20	1.000
	3	3	4	5	3	5	20	15	0.750
	4	5	5	5	5	5	25	20	1.000
Claridad	5	4	5	5	5	5	24	19	0.950
	6	5	5	5	5	5	25	20	1.000
	7	5	5	5	5	5	25	20	1.000
Consistencia teórica	8	5	5	5	4	5	24	19	0.950
	9	5	5	5	5	5	25	20	1.000
	10	5	5	5	5	5	25	20	1.000
Calidad técnica	11	5	5	5	5	5	25	20	1.000
	12	5	5	5	5	5	25	20	1.000
Metodología	13	5	5	5	5	5	25	20	1.000
Extensión	14	4	5	5	5	5	24	19	0.950
Evaluabilidad	15	5	5	5	5	5	25	20	1.000
	16	5	5	5	5	5	25	20	1.000
								Validez	0.975

La implementación del programa se realizó en 12 sesiones de juego, organizadas en colaboración con el docente de aula, con el propósito principal de promover la IS en los pequeños. En la fase inicial, se emplearon procesos didácticos enfocados en la exploración activa del entorno, lo cual incluyó la observación guiada, la exploración orientada por preguntas y la manipulación de materiales. Durante el desarrollo de las sesiones, se trabajó el fortalecimiento del vínculo entre participantes a través del juego cooperativo y la resolución de problemas. En la etapa de expresión y descubrimiento, se llevaron a cabo actividades como el círculo de conversación y la expresión gráfica, permitiendo que los niños compartieran y comunicaran sus experiencias. Para cumplir con el programa propuesto, se aseguró la correcta implementación de cada actividad y este enfoque permitió captar los intereses de los niños y fomentar prácticas que mejoraron su socialización de forma armoniosa, así los pequeños aprendieron a respetar a sus compañeros, a mostrar empatía, a comunicarse con confianza y a expresarse libremente.

Así, la validación empírica del programa “AMIJUEGOS” no solo confirma su valor académico, sino que también respalda su aplicación práctica en el ámbito de la educación inicial. Este proceso garantiza que las actividades lúdicas propuestas realmente sean efectivas para fortalecer las IS de los niños, tal como señalan los autores previamente citados.

Figura 5

Respuestas de interacción social después de aplicar el programa

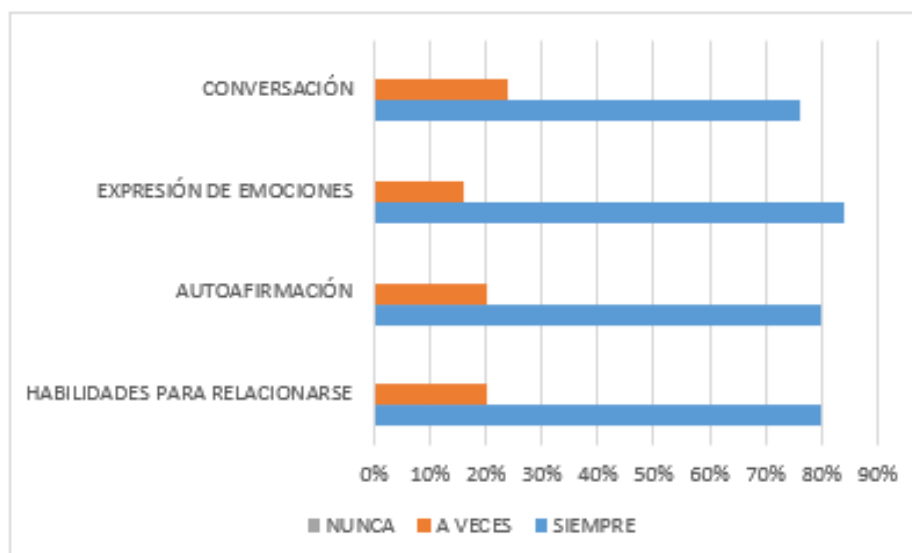


Para comparar los datos con el primer objetivo específico de la investigación, se presentaron los resultados correspondientes a las dimensiones establecidas en el instrumento. Esto permitió un análisis detallado del nivel de desarrollo de la interacción social en los niños de cuatro años.

R3. Evaluación el nivel de interacciones sociales alcanzado después de la aplicación del programa.

Figura 6

Resultado del post test por dimensiones de interacción social en los niños y niñas de cuatro años.



En la dimensión de Habilidades para Relacionarse, el 80% de los alumnos alcanzó el nivel de “siempre”, mostrando un notable avance en su capacidad para interactuar con sus compañeros de manera consistente. Estos resultados son consistentes con el estudio realizado por Coveña (2023) en Ecuador, quien igualmente aplicó una estrategia didáctica basada en el juego con el fin de fomentar las IS. Coveña observó que, después de la intervención, los niños mostraron una mayor disposición para colaborar y compartir en actividades grupales, un resultado similar al obtenido en esta investigación. Vygotsky respalda estos resultados al sostener que el desarrollo social y cognitivo de los niños está mediado por relación con los demás. En su teoría del aprendizaje, Vygotsky subraya que el aprendizaje ocurre en un contexto social y que los niños internalizan comportamientos observados en sus pares y adultos, lo que contribuye al fortalecimiento de las habilidades interpersonales (Toruño, 2020).

Respecto a la autoafirmación, el 80% de los estudiantes logró desarrollar una autoafirmación positiva, esto incrementó su seguridad personal y su participación en actividades grupales. Los resultados guardaron relación con el estudio de Talavera (2023) en Lima, el cual, empleó el juego simbólico para fortalecer las habilidades de IS en niños de cinco años. Talavera destacó que, tras la intervención, los niños mostraron una mayor confianza en sí mismos, un aspecto crucial de la autoafirmación, al sentirse más seguros para participar en actividades grupales y expresar sus preferencias. Desde una perspectiva teórica, Piaget argumenta que el desenvolvimiento del niño está sumamente ligado a su capacidad para integrar nuevas experiencias y conocimientos en sus esquemas mentales a través de la asimilación y acomodación (Gallardo & Gallardo, 2018).

En cuanto a la expresión de emociones, el 84% de los alumnos logró comunicar sus sentimientos de manera adecuada, mostrando un desarrollo emocional muy notorio. Castillo y Sandoval (2022), quienes estudiaron el impacto de la pandemia en la IS en Lima, encontraron que el confinamiento redujo las oportunidades de socialización, afectando negativamente sus habilidades para expresar sus emociones con los demás. Sin embargo, luego de implementar estas actividades, observaron mejoras en el reconocimiento y expresión de sus emociones, similares a los resultados obtenidos en la investigación. Según Bruner, los niños pueden experimentar y manifestar sus sentimientos y emociones a través del juego, en un entorno seguro y controlado (Camargo & Hederich, 2010).

Por último, para la dimensión de Conversación, se presentó que el 76% de los niños mostraron una alta participación en diálogos, mejorando significativamente las habilidades comunicativas y su IS. Este hallazgo coincide con lo observado por Barros et al. (2022) en

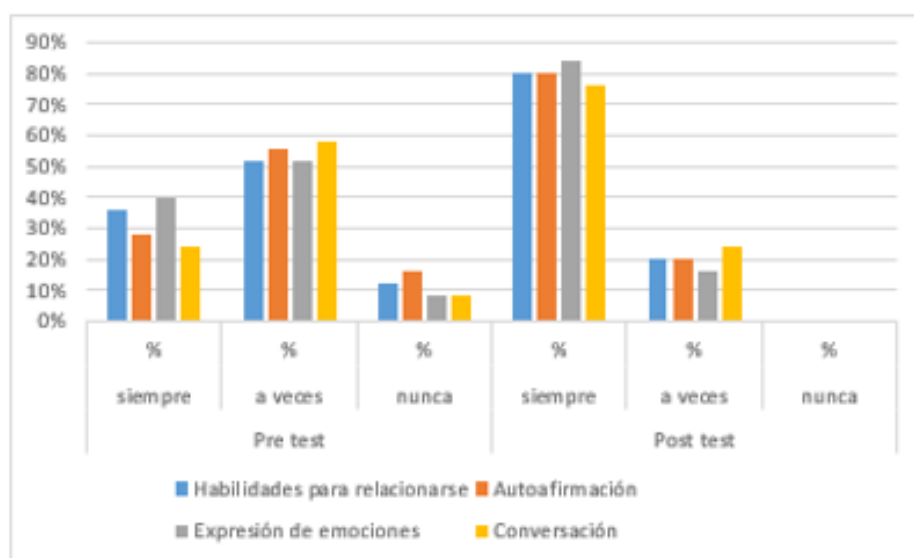
España, quien destacó que los juegos en equipo contribuyen al desarrollo de habilidades comunicativas para los niños; tras participar en actividades lúdicas que promuevan la cooperación y el dialogo, los niños del estudio de Barros aumentaron su capacidad para sostener conversaciones. En el marco teórico, Monjas (2018), enfatiza que estas habilidades conversacionales son fundamentales para una IS efectiva y que estas se desarrollan mediante el aprendizaje activo en contextos sociales.

Por consiguiente, el programa “AMIJUEGOS” ha tenido un impacto positivo en el desarrollo de las habilidades sociales de los niños, reflejando un incremento del 80% en el nivel de “siempre”.

R4. Contrastar los resultados obtenidos del pretest y postest a fin de evaluar el impacto del programa de juegos.

Figura 7

Contrastación de los resultados del pretest y el postest por dimensiones de interacción social en los niños y niñas de cuatro años.



Al realizar el pretest, se encontró que, en las cuatro dimensiones evaluadas, los niños estaban en el nivel de “A VECES”. Sin embargo, después de aplicar el post-test, se observó un aumento del 44% en la categoría de “siempre” para la dimensión de habilidades para relacionarse, esto demuestra que, en su mayoría, los niños mejoraron notablemente su capacidad para interactuar y establecer vínculos sólidos con sus compañeros, promoviendo un espacio de cooperación y apoyo. Coveña (2023) en su estudio en Ecuador, también se observó que, al implementar actividades lúdicas centradas en el trabajo en equipo, los niños aumentarían considerablemente su capacidad para IS y resolver problemas en conjunto. Ambos estudios, coinciden que las actividades basadas en el juego fomentan un entorno

colaborativo que facilita el desarrollo de habilidades sociales. En este sentido, Vygotsky sostiene que la IS es el motor del aprendizaje y el desarrollo.

Para la dimensión de autoafirmación, el aumento del 52% en la categoría de “siempre”, refleja un notable fortalecimiento de la seguridad y confianza, lo que les permite participar activamente en actividades grupales y expresar sus opiniones. Según las investigaciones de Talavera (2023), al reforzar la autoafirmación, los niños desarrollaron mayor independencia y seguridad personal, lo que facilitó su participación en relaciones sociales. En este contexto, Piaget, sostiene que la autoafirmación está estrechamente vinculada con la obtención de autonomía durante la etapa preoperacional.

Asimismo, en la dimensión de expresión de emociones, se observó un avance del 44%, esto indica una mejora de esta habilidad de los niños para comunicarse. Este progreso contribuye a un adecuado manejo emocional y fomenta la empatía hacia los demás. Además, Castillo y Sandoval (2022), señalan que el manejo de juegos simbólicos y actividades significativas ayudan a una mejor indagación de emociones. En ambos estudios, el juego se utilizó como una herramienta para llamar la atención, comprender emociones y facilitar el desarrollo emocional. Como explica Bruner, el juego proporciona un entorno confiable, donde los niños pueden experimentar y mostrar sus emociones sin temor a consecuencias.

Por último, en la dimensión de conversación, el aumento fue del 52% para el nivel de “siempre”, ello refleja un incremento significativo en las habilidades comunicativas de los niños, ya que se facilitó la IS y colaboración en el aula. De manera similar, Barros et al. (2022), expresó que los juegos en colaboración y las actividades diseñadas para fomentar el diálogo entre los niños ayudan a mejorar sus habilidades. En ambos estudios, el juego personalizado es un punto clave, como facilitador de la comunicación y el intercambio de ideas. Como señala Monjas (2018), las capacidades conversacionales son esenciales para desarrollar relaciones positivas.

Este programa “AMIJUEGOS”, tuvo un impacto positivo y notable en las cuatro dimensiones de IS evaluadas. Las mejoras obtenidas en las “habilidades sociales”, “autoafirmación”, “expresión de emociones” y “conversación”, son coherentes con los antecedentes y el marco teórico, que destacan el valor del juego como herramienta eficaz ya que promueve el desarrollo social y emocional. Estos resultados subrayan la importancia de integrar actividades lúdicas en el currículo de educación inicial, ya que contribuye al bienestar y fortalecimiento de competencias sociales.

Conclusiones

Al realizar el diagnóstico, el estudio reveló que el nivel de IS de los evaluados se encuentra mayormente en el nivel de “a veces” con un 57%. Esto quiere decir que hubo un desarrollo limitado en áreas esenciales como las “habilidades para relacionarse”, “autoafirmación” “expresión de emociones” y “conversación”. La situación resaltó la necesidad de implementar un programa específico que mejore las habilidades, subrayando la importancia de abordar las dificultades sociales en esta etapa de manera crucial.

El programa “AMIJUEGOS” destaca por tener 12 actividades evaluadas y aprobadas por cinco expertos con grado de validez de 0.975, haciéndolo pertinente y efectivo para la aplicación en el marco de la educación inicial. Con el proceso de validación se demostró que el programa fue claro, sólido y no complicado al aplicar, ya que los niños respondieron de forma eficiente a las actividades propuestas. Esto facilitó la mejora de sus habilidades de IS, confirmando así que la estructura del programa está muy bien hecha y se adecua correctamente a las necesidades de los niños.

Los resultados obtenidos al concluir la aplicación del programa “AMIJUEGOS” fueron altamente satisfactorios, ya que los niños lograron mejorar sus competencias sociales, en comparación a los resultados obtenidos en las pruebas del pretest. Los datos evidencian un incremento significativo en los niveles de IS obteniendo un 80% en la categoría de siempre, lo que demuestra que se lograron cumplir con los objetivos propuestos en el presente trabajo. Estas mejoras demuestran que los niños superaron los índices en las cuatro dimensiones mencionadas.

Al igualar los resultados del pretest y el post test, se comprueba la eficacia notable de “AMIJUEGOS”, al dejar un incremento del 48% en las dimensiones que se evaluaron. Por lo tanto, el programa influyó de manera considerable en el mejoramiento de las habilidades para la IS en los pequeños. De esta manera, se comprueba que el programa es una herramienta eficaz y exitosa que puede implementarse en otros contextos similares, a fin de hacer progresar el desarrollo social integral.

Recomendaciones

Se propone hacer seguimientos de forma regular del nivel de IS de los pequeños a lo largo del año escolar. Los resultados ayudaran a diagnosticar cualquier retroceso o avance y a modificar las estrategias pedagógicas de acuerdo con las necesidades que puedan surgir más adelante en los niños. También, será de utilidad realizar reuniones con los padres y madres para informarles sobre los resultados de dichas evaluaciones y brindarles recomendaciones de como fomentar la IS en el hogar.

Asimismo, se recomienda continuar validando el programa en diferentes contextos considerando una población más variada, incluyendo tanto zonas urbanas como rurales, a fin de poder comprobar si los resultados se sostienen, lo cual permitirá producir adaptaciones del programa en los distintos contextos.

Una vez que se haya aplicado el programa, se sugiere realizar evaluaciones continuas a largo plazo a fin de verificar la permanencia de los efectos positivos del programa en el tiempo y realizar acciones adicionales sí que es necesario; de igual forma capacitar a los docentes en relación a como sostener y afianzar las capacidades de IS adquiridas por los niños, de modo que sean incluidas en las dinámicas de las aulas.

Se sugiere realizar estudios comparativos utilizando un grupo de control, lo cual permitirá contrastar de manera rigurosa los resultados del grupo que participaron del programa “AMIJUEGOS” con aquellos que no lo recibieron, mejorando así la confiabilidad de las conclusiones. Además, se recomienda incluir evaluaciones adicionales, entrevistas con docentes y padres, para comprender mejor los cambios observados en las interacciones sociales, complementado así los resultados cuantitativos.

Referencias

- Arias, J. y Covinos, M. (2021). *Diseño y metodología de la investigación*. Ediciones enfoques consulting eirl. https://apps.utel.edu.mx/recursos/files/r161r/w26022w/Arias_S2.pdf
- Barros, B., Rodriguez, J., Trella, M., & Marco, J. (2022). *How do preschoolers interact with peers? Characterising child and group behaviour in games with tangible interfaces in school*. *International Journal of Human - Computer Studies* 165, 102849. <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S1071581922000763>
- Bazdresch, M. (2012). *La conversación educativa: un acto amoroso*. Revista Interuniversitaria de Formación del Profesorado, 75-88. <https://www.redalyc.org/pdf/274/27426890004.pdf>
- Calles, M., Vásquez, W., & González, D. (2021). *La interacción social en niños de preescolar en tiempos de pandemia covid-19 y su incidencia en el desarrollo educativo en el periodo septiembre-diciembre del 2021*. Revista multidisciplinaria de la Universidad Emiliano Zapata. <https://www.unez.edu.mx/vestigium/2022/a2n2/a2no1espa4.pdf>
- Camargo, Á, & Hederich, C. (2010). *Jerome Bruner: Dos teorías cognitivas, dos formas de significar, dos enfoques para la enseñanza de la ciencia*. Red de Revistas Científicas de América Latina, el Caribe, España y Portugal. 329-346. <https://www.redalyc.org/pdf/4975/497552357008.pdf>
- Castillo, I. & Sandoval, C. (2022). *Influencia de la pandemia en la interacción y juego de los niños de educación inicial*. Revista Andina de Educación, 5(2) 000521. <https://repositorio.uasb.edu.ec/bitstream/10644/8928/1/02-IN-Castillo-Sandoval.pdf>
- Chapoñan, M. (2023). *Projuegos Lud para potenciar las interacciones sociales en niños y niñas de cinco años. Tesis para optar el título de licenciado en educación inicial [Universidad Católica Santo Toribio de Mogrovejo]*. <https://tesis.usat.edu.pe/handle/20.500.12423/6592>
- Coveña, M. (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://www.investigarmqr.com/ojs/index.php/mqr/article/view/471>
- Disney, L., Geng G. (2021). *Investigating Young Children’s Social Interactions During Digital Play*. *Early Childhood Education Journal* 50, 1449–1459 (2022). <https://link.springer.com/article/10.1007/s10643-021-01275-1>

- Engdahl, I. (2021). *Toddlers as social actors in early education*. *Psicología, Conocimiento y Sociedad*, 11(1), 68-84. Epub 01 de junio de 2021. http://www.scielo.edu.uy/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1688-70262021000100068
- Escudero, C., & Cortez, L. (2018). *Técnicas y métodos cualitativos para la investigación científica*. Editorial MZ Diseño. <https://www.studocu.com/ec/document/universidad-tecnica-de-machala/formulacion-de-proyectos/escudero-y-cortez-2018/30431798>
- Fernández, V. (2020). *Tipos de justificación en la investigación científica*. *Revista Espíritu Emprendedor TES*, 4(3), 65-76. https://www.researchgate.net/publication/343022165_Tipos_de_justificacion_en_la_investigacion_cientifica
- Gallardo, J. & Gallardo, P. (2018). *Teorías sobre el juego y su importancia como recurso educativo para el desarrollo integral infantil*. *Revista Educativa Hekademos*, 24, 41-51. https://www.researchgate.net/publication/327746069_Teorias_sobre_el_juego_y_su_importancia_como_recurso_educativo_para_el_desarrollo_integral_infantil
- Hernández, R., Fernández C. & Baptista, M. (2014). *Metodología de la investigación*. Editorial McGRAW-HILL education. https://www.paginaspersonales.unam.mx/app/webroot/files/981/Investigacion_sampieri_6a_ED.pdf
- Hernández Sampieri, R. & Mendoza Torres, C. (2018). *Metodología de la investigación, las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta*. *Biblioteca Digital · Biblioteca Digital*. (2018). Ucuena.edu.ec. <https://virtual.cuautitlan.unam.mx/rudics/?p=2612>
- Llano, A. (2010). *La aceptación de sí mismo y la autoafirmación*. Editorial San Pablo. https://books.google.com.pe/books/about/La_aceptacion_de_si_mismo_y_la_autoafirmacion.html?id=VZMOY6Wep_0C&redir_esc=y
- López, H., Zabaletta, V., Vivas, L., & López, M. (2020). *Reconocimiento de Expresiones Faciales Emocionales. Diferencias en el Desarrollo*. *Revista Psicología: Teoría e Investigación*, 36. https://www.researchgate.net/publication/326584533_Reconocimiento_de_Expresiones_Faciales_Emocionales_Diferencias_en_el_Desarrollo
- Medina Zapata, I. a. (2019). *Aplicación del software spss en el proceso de enseñanza - aprendizaje de estadística en los estudiantes de la facultad de ciencias de la comunicación, turismo y psicología*. Tesis para optar el grado académico de maestro

- en educación con mención en informática y tecnología educativa [Universidad San Martín de Porres].
https://repositorio.usmp.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12727/5883/medina_zla.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Merino, C., & Livia, J. (2009). *Intervalos de confianza asimétricos para el índice la validez de contenido: Un programa Visual Basic para la V de Aiken*. *Annals of Psychology*, 25(1), 169–171. <https://revistas.um.es/analesps/article/view/71631>
- MINEDU (2019) *Interacciones que promueven aprendizajes: Guía de orientaciones para la atención educativa de los niños y niñas de 0 a 5 años, educación inicial*. <https://repositorio.minedu.gob.pe/handle/20.500.12799/6886>
- Monjas, I. (2018). *Programa de enseñanza de habilidades de interaccion social*. Editorial Cepe, 153-157.
https://www.researchgate.net/publication/39132103_Programa_de_ensenanza_de_habilidades_de_interaccion_social_PEHIS_para_ninos_y_ninas_en_edad_escolar
- Morales, P. (2011). *Tamaño necesario de la muestra: ¿Cuántos sujetos necesitamos?*. <https://studylib.es/doc/4522235/tama%C3%B1o-necesario-de-la-muestra--%C2%BFcu%C3%AIntos-sujetos-necesita>
- Ramírez, A., Martínez, P., Cabrera, J., Buestán, P., Torracchi, E., & Carpio, M. (2020). *Habilidades sociales y agresividad en la infancia y adolescencia*. *Archivos Venezolanos de Farmacología y Terapéutica*, 39(2), 0798-0264
<https://www.redalyc.org/journal/559/55969799012/55969799012.pdf>
- Ramos Galarza, C. (2021). *Diseños de investigación experimental*. Ecuador
https://www.researchgate.net/publication/349368708_DISENOS_DE_INVESTIGACION_EXPERIMENTAL
- Samuels, R. (2021). *El fortalecimiento de las relaciones familiares mejora el bienestar infantil*. Naciones Unidas. United Nations. <https://www.un.org/es/cr%C3%B3nica-onu/el-fortalecimiento-de-las-relaciones-familiares-mejora-el-bienestar-infantil>
- Sánchez, S., & Sanz, E. (2012). *¿Existe relación entre los perfiles de investigación de los IPs y la calificación de sus propuestas de investigación?*. *Revista Iberoamericana de Psicología y Salud* 3(2), 137-158.
<https://www.redalyc.org/pdf/2451/245124456004.pdf>
- Sigcha, E. (2024). *La interacción social en los niños de educación inicial*. *Revista Deleted Journal*, 4(1), 171-181.

https://www.researchgate.net/publication/377900237_La_interaccion_social_en_los_ninos_de_Educacion_Inicial

- Sigcha, E. & Constante, M. (2020). La interacción social en el desarrollo de la convivencia de los niños. Tesis para optar el grado de maestro en educación inicial. [*Universidad técnica de Cotopaxi*].
<https://repositorio.utc.edu.ec/server/api/core/bitstreams/44c23e0b-0531-4910-a7be-9044e63c30ec/content>
- Talavera, R. (2023). *Juego simbólico en el desarrollo de las habilidades de interacción social en niños de 5 años de dos Instituciones Educativas Públicas del distrito de Ate- Lima*. Digital Publisher CEIT, 8(1-1), 348 - 369
https://www.researchgate.net/publication/367981916_Juego_simbolico_en_el_desarrollo_de_las_habilidades_de_interaccion_social_en_ninos_de_5_anos_de_dos_Instituciones_Educativas_Publicas_del_distrito_de_Ate-Lima
- Toruño, C. (2020). *Aportes de Vigotsky y la pedagogía crítica para la transformación del diseño curricular en el siglo XXI*. Revista Innovaciones Educativas, 22(33), 186-195.
<https://www.scielo.sa.cr/pdf/rie/v22n33/2215-4132-rie-22-33-186.pdf>
- Wyss, E. (2022). *Nuestras interacciones sociales comienzan a una edad temprana*. Neuroscience News. <https://neurosciencenews.com/early-social-interactions-21139/>

Anexos

Link de carta de consentimiento informado

https://docs.google.com/document/d/1gK9dt_FHP5NFcudKcsxJyhKXaPFG2ozl0f3HntT0rNU/edit?usp=sharing

Link del instrumento de observación https://drive.google.com/file/d/17Vd_I-kOnWkUeTcBfVDI505xGqcBH_hI/view?usp=sharing

Link de validación del instrumento de observación

https://drive.google.com/file/d/1e_DckCGB0JxmgBgi37FKRabZkBFZ2WXf/view?usp=drive_link

Link del programa de intervención

<https://docs.google.com/document/d/1rJfV7iszJtx2VqfIplp2AfATHxCjzhZ/edit?usp=sharing&ouid=117710598070270620600&rtpof=true&sd=true>

Link de validación del programa de intervención

https://drive.google.com/file/d/1t2oM_mBXY0_kxDerHJnKW8GOhadobKqF/view?usp=drive_link

Link del programa "Amijuegos"

https://docs.google.com/document/d/1389FIIUyaLqRwl_kLvr7AXTZPsJejsZYJIPEfsZfsM/edit?usp=sharing