

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



**Proyectos Lud para potenciar las interacciones sociales en niños y niñas de  
cinco años**

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

**AUTOR**

**Maria Roxana Chapoñan Flores**

**ASESOR**

**Katherine Carbajal Cornejo**

<https://orcid.org/0000-0003-3339-9217>

**Chiclayo, 2023**

**Proyectos Lud para potenciar las interacciones sociales en niños y  
niñas de cinco años**

PRESENTADA POR  
**Maria Roxana Chapañan Flores**

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

**LICENCIADO EN EDUCACIÓN INICIAL**

APROBADA POR

Jessica Natali Gallardo Ramírez  
PRESIDENTE

Silvia Georgina Aguinaga Doig  
SECRETARIO

Katherine Carbajal Cornejo  
VOCAL

## **Dedicatoria**

Dedico esta investigación primeramente a Dios por brindarme la fuerza para continuar, a mis progenitores que fueron mi mayor ejemplo de superación y soporte, donde me inculcaron respeto, dedicación y esfuerzo. A mis abuelos y hermano que siempre me acompañaron en los momentos que los necesitaba, brindándome siempre palabras de aliento.

## **Agradecimientos**

Dedico esta investigación primeramente a Dios por brindarme la fuerza para continuar, a mis progenitores que fueron mi mayor ejemplo de superación y soporte, donde me inculcaron respeto, dedicación y esfuerzo. A mis abuelos y hermano que siempre me acompañaron en los momentos que los necesitaba, brindándome siempre palabras de aliento.

---

## PROJUEGOS LUD ...

---

### INFORME DE ORIGINALIDAD

---



### FUENTES PRIMARIAS

---

<b>1</b>	<b>docplayer.es</b> Fuente de Internet	<b>4%</b>
<b>2</b>	<b>repositorio.unprg.edu.pe</b> Fuente de Internet	<b>4%</b>
<b>3</b>	<b>repositorio.ucv.edu.pe</b> Fuente de Internet	<b>3%</b>
<b>4</b>	<b>1library.co</b> Fuente de Internet	<b>2%</b>
<b>5</b>	<b>repositorio.uns.edu.pe</b> Fuente de Internet	<b>1%</b>
<b>6</b>	<b>doi.revistamqr.com</b> Fuente de Internet	<b>1%</b>
<b>7</b>	<b>idoc.pub</b> Fuente de Internet	<b>1%</b>
<b>8</b>	<b>repositorio.unsa.edu.pe</b> Fuente de Internet	<b>1%</b>

---

## Índice

Resumen .....	6
Abstract .....	7
Introducción .....	8
Revisión de literatura .....	11
Materiales y métodos .....	16
Resultados y discusión .....	26
Conclusiones .....	32
Recomendaciones.....	32
Referencias .....	32
Anexos.....	36

## Resumen

Es fundamental desarrollar en los primeros años de escolaridad las interacciones sociales en los niños y niñas a través del juego y la socialización con el mundo que lo rodea. La presente investigación, tiene como objetivo diseñar una propuesta de Projuegos Lud para potenciar las interacciones sociales en niños de cinco años; donde se utilizó una metodología de enfoque cuantitativo, el tipo de investigación fue descriptivo propositivo, no experimental, el instrumento aplicado fue la guía de observación adaptado del Test de “Habilidades de Interacción social”. Se procedió a seleccionar la muestra, de un total de 30 infantes de cinco años, seleccionada mediante muestreo no probabilístico. Se siguieron diversos pasos para seleccionar las bases teóricas enfocadas en los juegos y en la interacción social, tales como; socio constructivista las cuales aportaron las bases para determinar las características del programa de Projuegos Lud. Los resultados obtenidos arrojaron, en la dimensión de Habilidades para relacionarse un 67% alcanzo el nivel bajo un 33% el nivel promedio, en tanto la dimensión Autoafirmación se ubicó en un 30% nivel bajo un 53% el nivel promedio, y con un 17% nivel alto y en la dimensión: Expresa sus emociones, un 60% alcanza un nivel bajo y un 40% nivel promedio. Finalmente, a través de la presente propuesta se logrará favorecer el desarrollo de las habilidades interpersonales en los infantes repercutiendo a nivel emocional, organizacional y pedagógicos desde lo lúdico y vivencial fortaleciendo la convivencia y la participación democrática hacia el bien común.

**Palabras clave:** Interacción social, juegos, infancia.

### **Abstract**

It is essential to develop social interactions in boys and girls in the first years of school through play and socialization with the world around them. The objective of this research is to design a proposal for Projuegos Lud to enhance social interactions in five-year-old children; where a quantitative approach methodology was used, the type of research was descriptive, non-experimental, the applied instrument was the observation guide "Social Interaction Skills". Then we proceeded to select the sample, from a total of 30 five-year-old students, selected by non-probabilistic sampling. Various steps were followed to select the theoretical bases focused on games and social interaction, such as; constructivist partner which provided the bases to determine the characteristics of the Projuegos Lud program. The results obtained show, in the dimension of Relationship Skills, 67% low level, 33% the average level, while the Self-affirmation dimension was located 30% low level, 53% the average level, and another high level 17 %; and ends in the dimension: Expresses their emotions, with and another low level of 60% and an average level of 40%. Finally, through a proposal we will be able to develop emotional, organizational and pedagogical aspects for social skills in childhood.

**Keywords:** Social interaction, games, childhood.

## **Introducción**

Una de las constantes que se observan en las escuelas en nuestros días son las dificultades de los estudiantes para interactuar efectivamente con sus compañeros y maestros, situaciones que dan lugar a conductas negativas de diferente índole, como la timidez, bullying, entre otros, ocasionando grandes problemas a corto y largo plazo que afectan el logro del aprendizaje. A esta inquietud incorporamos el juego donde representa una estrategia terapéutica que integra, divierte y socializa. Es por ello que el juego es un método lúdico, práctico y didáctico que facilita el desarrollo de aprendizaje, haciéndolo más satisfactorio (Guevara et al., 2020).

La socialización se debe desarrollar desde pequeños porque les permite potenciar intenciones sociales, comunicarse con los demás transmitiendo sus sentimientos y emociones (Ramos et al., 2022). Es importante que durante la etapa en la institución educativa los niños y las niñas socialicen y así desarrollen diferentes habilidades, fortaleciendo mediante la lúdica. Podemos sustentar que al interactuar con quienes nos rodean, los niños pequeños aprenderán varias formas auténticas de pensar, evaluar y actuar ante las diferentes situaciones que se les presenten.

Desde el ámbito internacional, UNESCO (2020) expresó que las interacción sociales y emocionales representan un gran desafío para la educación de las futuras generaciones; por eso sostiene que es fundamental fomentar la socialización en el presente ya que son importantes, tanto para abordar el mundo laboral como para vivir en un contexto social. De la misma forma, UNICEF (2021) ha señalado que la emoción y la socialización marca las experiencias de niños y niñas a través de las relaciones interpersonales que se van desarrollando a lo largo de la vida. Concretando en el Programa curricular (2016) manifiesta las competencias construye su identidad y convive participa del bien común ambas contribuyen al bienestar físico, emocional y mental de los demás fortaleciendo habilidades para cuidarse de sí mismo y a quienes lo rodean a través de la responsabilidad, cooperación, empatía además abordar los conflictos en un contexto integrador y de apoyo.

En vista de lo anterior, esto permite tomar en cuenta que es necesario desarrollar las interacciones sociales, pues UNICEF (2021) en Argentina los estudiantes representan un nivel en proceso de desarrollo de las relaciones interpersonales incluyendo la comunicación, expresión de emociones, resolución de conflictos y trabajo en equipo. Asimismo, el Instituto Nacional de Estadística e Informática INEI (2021) se publicaron encuestas de una alta proporción de casos en las escuelas donde la población preescolar se caracteriza por conductas inapropiadas, dificultades en interacción y comunicación, carencia de expresión de sentimientos hacia sus compañeros y adultos, falta de curiosidad por hacer preguntas, lo que

lleva a la duda, lo que impide un aprendizaje significativo en conjunto, con una ausencia de interacción social. Mientras tanto en el Perú desde el Ministerio de Educación MINEDU (2019) realiza una encuesta con grupo de estudiantes reportando dificultades de habilidades sociales, llegando a la conclusión que muchas de estas conductas se aprenden en casa adquiriendo conductas negativas que luego contagian entre sus compañeros. Es por ello que los docentes deben buscar estrategias didácticas en este proceso de enseñanza aprendizaje y ayudarlos en su ámbito escolar.

Por esta razón, Tersí (2020), realizó un estudio en Grecia donde estudiaron el desarrollo de la socialización en los infantes porque observaron problemas de habilidades sociales, mediante esta situación aplicaron actividades lúdicas estructuradas en el patio. Los resultados fueron muy significativos mejoraron el comportamiento social de ellos, en este estudio nos manifiesta que en esta etapa temprana aprendemos a ser sociales jugando obteniendo comunicación asertiva con las demás personas. Mientras tanto Salas et al. (2022), dirigió su trabajo investigativo empleando un programa Lúdica para mejorar las relaciones interpersonales en los preescolares porque tenían dificultades en relacionarse con los compañeros y docentes, por ese motivo aplicaron juegos simbólicos y juegos tradicionales. Los resultados obtenidos fueron de un mayor crecimiento de interacción social con sus compañeros y docentes, al mismo tiempo este programa es un gran impacto para reforzar las habilidades sociales. En relación con el anterior estudio Sánchez et al. (2020), utilizó el programa juegos divertidos con la teoría de Vygotsky permitiendo que el infante, trabaje en conjunto, comparta ideas, exprese lo que siente con los demás desarrollando la socialización. En pocas palabras, estos estudios tienen similitud a las variables donde sustenta que la lúdica son herramientas importantes para el desarrollo social y emocional en su aprendizaje de los niños y niñas porque, es un medio de socialización en el cual aprenden a resolver conflictos, comunicarse efectiva y compartir sus sentimientos.

Por lo tanto, el Ministerio de Educación MINEDU (2019) menciona que las interacciones entre adultos y niños crean una base sólida y continúa hasta la edad adulta porque tienen un impacto positivo en el desarrollo del infante también determina que el potencial del cerebro se desarrolla durante los primeros cinco años de vida, y para ello es necesario crear interacciones de alta calidad que promuevan el desarrollo cognitivo, social y emocional. Significa que, en la primera infancia, es primordial establecer las primeras interacciones de apego con el cuidador que refuerzan el desarrollo emocional del individuo. A través de estos vínculos, se va construyendo su seguridad, identidad, autonomía y autoestima.

De forma general, este problema se puede visualizar tanto en la modalidad física, encontrando dificultades en la interacción social debido a que los estudiantes no logran desarrollar sus habilidades propuestas. Asimismo, encontramos una variedad de limitaciones por parte de los docentes, como la falta de recursos y de gestión, así como carencia de estrategias para ayudar a los estudiantes a fortalecer las habilidades sociales.

Particularmente la investigación se desarrolló en la institución educativa del distrito de San José, que da servicios a niños y niñas de educación inicial, donde las variables a investigar fueron Projuegos Lud e interacción social, después de más de dos años de aislamiento, encontramos a nuestros preescolares sin las habilidades sociales adecuadas para lograr un aprendizaje eficaz, esto debido a que no comparten materiales cuando están en grupos es así que se fomenta el conflicto entre pares, dificultades en interactuar con sus compañeros y docente, inclusive los estudiantes no muestran interés en expresar sus opiniones cuando la maestra pregunta, no dicen cosas positivas de sí mismos ni de los demás al momento de realizar sus trabajos, en ocasiones los niños no quieren hacer equipos con algún compañero es así que algunos niños no expresan sus quejas, la maestra tiene que interviene en estos casos.

Por ese motivo, cada estudiante efectuó un diagnóstico, encontrando una serie de problemas en cada uno de ellos. En atención a lo observado, el estudio plantea ¿cómo potenciar las interacciones sociales en los niños y niñas de cinco años?

En línea con lo anterior, se plantea como propósito Diseñar un Projuegos Lud para potenciar las interacciones sociales en niños y niñas de cinco años. De por sí, para alcanzar la máxima aspiración en el estudio se abordan como objetivos específicos, medir el nivel actual de las interacciones sociales y determinar las características Projuegos Lud.

Ante este problema, se sugiere promover el programa Projuegos Lud como táctica con el fin de potenciar las interacciones sociales en alumnos de cinco años, en contexto de educación presencial. Esto sirve como apoyo al docente quien es el modelo en este proceso educativo con estrategias, métodos y técnicas que permitan al niño desarrollar una conducta social positiva tanto en la enseñanza y el aprendizaje. Algunas reflexiones en torno a las causas principales del problema es la timidez, falta de empatía, las burlas de los compañeros en el ámbito educativo. En relación a lo anterior, viene como consecuencia, el bajo nivel de aprendizaje de los estudiantes en el área curricular Personal social, situación que limita su formación integral.

Todo lo anterior justifica que la investigación se enfoca en los resultados obtenidos, tomando en cuenta a los infantes que no pueden alcanzar los niveles establecidos. También se considera, desarrollar juegos lúdicos con el fin de mejorar estos resultados y alcanzar los objetivos. Esta contribución se basó en la teoría sociocultural de Lev Vygotsky y la teoría del aprendizaje de Bandura, con el fin de mejorar las interacciones sociales. Por último, el programa de juegos lúdicos asegurará procesos de enseñanza más eficientes y significativos, permitiendo desarrollar una variedad de habilidades y a las docentes ir más allá de los métodos de enseñanza utilizando juegos tradicionales, juegos simbólicos, juego cooperativo, como una nueva adición al contexto educativo. Los beneficiarios directos serán los estudiantes de cinco años de una escuela pública, así como sus docentes y padres de familia. De la misma manera, este trabajo es valioso porque tiene como objetivo brindar una educación de alta calidad.

Finalmente, es importante describir las limitaciones de este estudio; referido sobre todo a que no contaba con una institución educativa, ya con el transcurso de los días se pudo obtener el permiso de dicha institución, la población asignada fue mayormente niños esto queda declarado en las siguientes investigaciones, este tipo de ocurrencias pueda ser controlado para verificar comparativamente los resultados en problemas grandes.

### **Revisión de literatura**

Para el desarrollo de investigación se han considerado varias revisiones bibliográficas internacionales, nacionales, regionales, definición y aportes teóricos que nos permiten dar explicaciones sobre el comportamiento de la variable del estudio.

Según Vargas (2022), este estudio tiene como objetivo analizar las prácticas didácticas presentes en las aulas preescolares en Chile. Los resultados mostraron que los niños y niñas aún necesitan desarrollar alternativas para regular sus emociones y aprender a lidiar con el estrés, ya que estas habilidades se consideran algo deficientes. En síntesis, los niños tienen dificultades en resolver conflictos en el aula es así que altera ciertamente, en el buen clima escolar. También en Colombia, Padilla et al. (2022) tuvieron como propósito identificar la importancia de los juegos para el desarrollo de capacidades y habilidades en educación inicial. Se concluyó que los niños disfrutaban y que es una principal herramienta para el ámbito escolar. Por ende, este artículo el juego es vital en la vida de los niños porque despierta en ellos emociones, resolución de conflictos promueve la adquisición de conocimientos, potencia habilidades y destrezas.

Por otra parte, a nivel nacional, Prado y Sánchez (2021), esta investigación analizó los modos de socialización de los estudiantes de una institución educativa para una convivencia armoniosa. Mediante una encuesta, los resultados obtenidos fueron que no hubo una

convivencia basada en el respeto mutuo, la tolerancia y la cooperación. Es por eso que el proceso de aprendizaje ha cambiado, y los docentes deben utilizar estrategias en función de las necesidades y requerimientos de los estudiantes. De la misma manera, Ortiz (2019), dirigió su trabajo investigativo en dar solución al problema de conflicto en los comportamientos sociales en niños de inicial en un jardín de Trujillo, creando un programa lúdico armonía para mejorar la socialización en los estudiantes. Por esta razón aplicaron este programa con juegos de cooperación donde se visualizó un mayor crecimiento de socialización favoreciendo las interacciones de los niños. Acorde a este estudio se sustenta que los juegos promueven la enseñanza de habilidades sociales básicas, donde aprenden a relacionarse activamente con sus compañeros de clase o miembros de la familia más cercanos, para tratar de vincularse.

Al igual que, Cortijo (2021), es su estudio da a conocer los juegos tradicionales que influyen en la socialización de las dimensiones de habilidad para relacionarse, autoafirmación, expresión de emociones y conversación en preescolar. Se logró reconocer que los estudiantes se encuentran en un nivel moderado en las habilidades de interacción social. En conclusión, esta investigación aplicó el programa de juegos tradicionales como; kiwi, las cuatro esquinas, los encantados, el rey manda, en la cual fortalecieron las habilidades sociales significativamente.

Nuestra región no es ajena a este problema, como lo demuestran Cernaque y Montalvo (2021), en su estudio su objetivo es proponer estrategias lúdicas para mejorar el desarrollo de las interacciones sociales en el aula. Los resultados que se recogió fueron de un nivel bajo en los preescolares la ausencia de interacción con sus compañeros y docente. En conclusión, se diseñó un programa de estrategias a partir del juego para fomentar la socialización. En similitud a la variable demuestra la importancia de involucrar el juego o las actividades lúdicas, y es que los niños en la etapa preescolar aprenden jugando, además de forma placentera y divertida.

Es por esta razón, se hace énfasis en la teoría sociocultural de Vygotsky (1976), quien menciona que el niño es un ser eminentemente social, siendo la socialización la base de su relación con el medio que lo rodea donde el adulto significativo se convierte en una guía que acompaña su proceso de aprendizaje, empleando así su zona de desarrollo próximo (ZDP) brindándole el andamiaje que requiere. (Peredo et al.,2019). En otras palabras, el infante aprende a través de un mediador, en este caso el en aula será el maestro, el principal influyente de que los alumnos adquieran aprendizajes positivos de su entorno para desarrollar las habilidades sociales.

De igual manera, Bandura (1987) refiere en su teoría del aprendizaje social que muchas conductas se aprenden a partir de la observación o modelamiento del comportamiento de otros individuos, es decir las habilidades sociales se aprenden a través de las experiencias directas

entre compañeros, profesores, padres de familia o medios de comunicación donde se adquieren conductas positivas o negativas que repercuten en toda nuestra vida. En síntesis, esta teoría se relaciona con el comportamiento de los infantes y adultos mediante la observación, por ejemplo, en la forma de comunicarse, hablar, expresar sus sentimientos u opiniones y tomar decisiones, todas estas conductas son imitadas por los infantes. (Paredo et al., 2019).

En esa misma línea Piaget (1998) en su teoría del juego concibe a la inteligencia como resultado a la adaptación del ambiente y enfatiza que el niño se relaciona positivamente con su entorno a través del juego, ya que este es conocido, aceptado por el propio niño. Por ende, se afirma que las actividades lúdicas son herramientas mediante las cuales el niño obtiene y forma estructuras mentales, es decir, mediante el juego el niño es capaz de asimilar los nuevos conocimientos con los saberes previos adaptándonos a sus necesidades e intereses. De la misma forma, los relaciona con sus propias características propia de cada edad cabe señalar en el estadio preoperatorio tienden a destacar los juegos simbólicos ya que se adquiere mayor destreza al jugar teniendo como principio su imaginación para transformar la realidad que vivencia, de tal modo que expresa todo lo que no puede ser comunicado a través del lenguaje oral, la cual se va complejizando en los estadios siguiente donde las presencia de las reglas del juego cobran mayor notoriedad (Neurodidactics. 2022).

De acuerdo con la Teoría del juego propuesta por Winnicott (1971) la lúdica es universal y está relacionado con la salud física y emocional que potencia las relaciones grupales; es decir, el juego es una estrategia fundamental que aporta en la personalidad del niño de allí puede ser una forma de comunicación en psicoterapia. Asimismo, es una herramienta valiosa en el ámbito familiar y escolar porque es una experiencia creativa y un proceso abierto que se desarrolla en el espacio y es espontáneo (Armijo, 2022). De esta manera, se considera que el niño aprende a través del juego, permitiendo desarrollar sus destrezas, capacidades donde les facilita tener un mejor medio para integrarse con los demás, condiciones pertinentes para integrarse en los programas que desarrollen en las interacciones sociales.

Paralelamente con la guía del Ministerio de Educación: Interacciones que promueven aprendizajes: explica que niños y niñas de nivel inicial son sujetos eminentemente activos con necesidades de comunicación de distinta índole que requieren experiencias para aprender a convivir de manera democrática, en tal sentido el juego representa una magnífica oportunidad para desarrollar dicha habilidad social (MINEDU, 2019). Por lo cual estas teorías favorecen múltiples beneficios a nivel emocional y social del niño, desarrollando un aprendizaje significativo mediante el juego.

En relación de los conceptos de las variables de estudio, el siguiente punto a tratar es la primera variable, programa de juegos lúdicos. Chochos (2023), menciona que son procesos de actividades organizadas incluyendo actividades motivadoras que permiten la participación activa de los niños y niñas, integrándose en cualquier tipo de juegos tradicionales, cooperativos, simbólicos que impliquen interacción entre dos o más niños. Estos juegos ayudan a aprender a interactuar con otros, a saber, relacionarse con afecto y calidez. Es decir, la lúdica involucra la cooperación, el respeto, entablan diálogo entre participantes, se dan mensajes motivadores, reduciendo los comportamientos negativos, el miedo y la timidez.

De igual forma, González de la Roca (2021) menciona que el juego desarrolla el lenguaje de los niños, les ayuda a expresar su yo interior, sus miedos y conflictos; donde refleja la comprensión de uno mismo como también de las demás personas, favorece el desarrollo de las habilidades físicas, sociales, cognitivas y emocional.

En contraste con, González (2022) recalca el juego una prioridad, que contribuye significativamente al equilibrio humano, al mismo tiempo es una actividad, una aventura y una experiencia: un medio de comunicación eficaz.

En efecto, el juego es importante como estrategia de aprendizaje, donde se considera como una colección de actividades divertidas, e interesantes, pueden reforzar virtudes como: respeto, tolerancia, trabajo grupal, responsabilidad, autocontrol, confianza, seguridad, amistad, ánimo; Al mismo tiempo, se logra vínculos más fuertes, se comparte opiniones, conocimiento e intereses, todo lo cual ayuda de una forma significativa (Figuerola et al.,2022).

En cuanto a las dimensiones del programa son los siguientes; Los Aspectos emocionales; a través del juego, el niño manifiesta sus emociones, y todo lo que siente siendo ocasión de auto liberación de estrés y problemas. Aspectos de organización; el preescolar mediante el juego intentará resolver los conflictos que se le presenten resolviéndolos a la brevedad posible siendo un recurso para una convivencia armoniosa. Aspectos pedagógicos: los infantes por medio del juego desarrollan el lenguaje, entablando conversación entre sus pares (MINEDU, 2019).

Por lo tanto, Araujo et al. (2020), el juego es esencial en el crecimiento de todas las áreas del neurodesarrollo. A medida que el niño crece, las actividades lúdicas cambian, pero persisten las sensaciones, motivaciones y el despertar de las funciones límbicas para llevar a cabo el aprendizaje. La neuroeducación nos invita a cambiar la forma en que concebimos la formación pedagógica como un proceso de adquirir y convertirse en facilitadores activos, involucrando a los educandos en su propia formación, lo que puede hacerse mediante diferentes tipos de

actividades lúdicas o dinámicas. Siempre debemos tener en cuenta que, a través de los juegos podemos conectarnos emocionalmente y que el contenido se vuelva significativo.

El siguiente punto trata de la segunda variable, Castillo et al. (2022) 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, en conjunto estos comportamientos les permiten comunicarse asertivamente bien con sus amigos, docentes para crear vínculos de manera respetuosa, responsable y sana , cabe señalar que la socialización están estrechamente relacionadas con la capacidad de que un individuo pueda interrelacionarse con su semejante, de forma aceptada y apropiada. Por consiguiente, Calle et al. (2022) señala que las interacciones sociales facilitan a las personas para desarrollar tareas interpersonales, en las cuales es la necesidad de hacer amistades; esta palabra es también empleada como aquellas conductas donde el individuo busca estar en contacto con las demás a lo que llamamos la interacción con otros.

De igual forma, el Currículo Nacional (2016) afirma la importancia de las interacciones sociales en la etapa escolar, los estudiantes deben tener la capacidad y habilidad para establecer un contacto directo con sus compañeros y docentes. Cabe destacar que es necesario que los estudiantes desplieguen estas habilidades, destrezas y estándares de aprendizaje de la educación básica regular, pues la formación de su personalidad dependerá del nivel de relaciones sociales con el entorno.

De esta manera, el programa curricular de educación inicial (2016), En el enfoque de desarrollo personal, los niños y niñas establecen sus identidades, empiezan por comprenderse a sí mismo, conocer sus características, preferencias y habilidades personales. Todos estos se dan desde la relación familiar, si proporcionan una conexión segura, la relación con los demás será más positiva y activa. Está conformado por la competencia construye su identidad el niño con sus acciones actúa de forma autónoma y es capaz de tomar decisiones en base a sus propias capacidades y teniendo en cuenta a los demás de la misma manera expresa sus sentimientos e identifique qué la causa además busca y acepte la compañía de un adulto en situaciones que lo hagan sentir vulnerable, inseguro, enojado, triste o feliz por último de la competencia convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común, Esto significa que, los infantes conviven y participan democráticamente en la búsqueda de intereses comunes interactuando con pares y adultos, estableciendo acuerdos que promueven el bienestar de la comunidad.

Encontramos las dimensiones de las interacciones sociales de Abugattas (2016) del Test de las Habilidades de interacción social; Habilidades para relacionarse: examina que el infante busque a sus pares para jugar, que participe en actividades de forma grupal mostrando iniciativa, sea empático para compartir con sus pares, sea competente para prestar cosas y siga órdenes. De hecho, es importante guiarnos en cómo se relacionan con sus pares, que fortalezcan el liderazgo, la empatía demostrando a sus compañeros y la cooperación que se pueda dar a los demás. Autoafirmación: Son actitudes que percibe como defenderse y defender a sus semejantes de forma adecuada, saber aceptar una negativa, manifestar sus diferencias y puede reconocer sus errores. Expresión de emociones: Esto está relacionado con la satisfacción de las necesidades de los niños, y durante este tiempo van creciendo poco a poco demostrando gran estabilidad y confianza (nivel de ego y personalidad: mayor independencia), especialmente en actividades físicas.

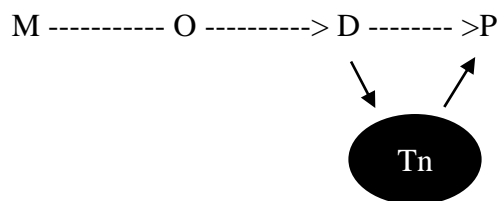
Para concluir, la lúdica y la socialización, se vuelven muy importantes en el ámbito preescolar, permiten al niño aprender de una manera divertida socializando con diferentes personas. Como se puede decir las interacciones sociales y los juegos están enlazados son un pilar fundamental en el desarrollo del niño, que les ayudara a futuro para poder relacionarse con el mundo que lo rodea, por esta razón los centros educativos deben fomentar actividades lúdicas en sus sesiones de aprendizaje porque en la primera infancia los niños deben aprender a socializar convirtiéndose en una persona segura de sí misma.

### **Materiales y métodos**

El presente trabajo investigativo pertenece a un enfoque cuantitativo, de diseño no experimental, de tipo descriptivo y propositivo no experimental.

Arias (2021), señala que un estudio cuantitativo difiere de un estudio cualitativo en que utiliza un análisis de información más extenso. Analiza también los factores cuantitativos o numéricos. Estos tienen significado cuando se utilizan para conectarse con otros a través de correlaciones, resoluciones o contrastes de hipótesis.

Así también, Estela (2020), asegura que este diseño es un aporte de cambio que permite dar un salto a las variables con el fin de responder las cuestiones planteadas y revertir el objeto de análisis, empleando el siguiente diagrama:

**Diagrama:**

Donde:

M: Estudiantes de 5 años

O: Interacciones sociales

D: Guía de observación “Test de Habilidades de interacción social”

Tn: Vygotsky, Bandura, Piaget, Winnicott

P: Projuegos Lud

La población está conformada por niños de inicial del colegio Rayito de Sol del Distrito de San José. El tipo de muestra fue no probabilístico, debido a que se han considerado los criterios de inclusión y exclusión (sexo y diversas características). Otzen (2017) Es un número total o infinito de instrumentos o unidades de observación que definen un experimento, es decir, el universo de investigación en el que se generalizan los resultados.

La muestra está conformada por 30 alumnos del aula roja los cuales tienen cinco años dividida en 12 hombres y 18 mujeres. Otzen (2019) determina que la representación es un subconjunto de la población total y tiene características únicas. En base a este criterio, la muestra representa al conjunto de sujetos estudiados.

Para ello se adoptó un método de selección de la prueba original, que según Arias-Gómez et al. (2016) dichos criterios para incluir y excluir deben ser tomados en base a las diferentes características, como la edad, el género y el nivel de educación. Cabe señalar que los niños participantes contaron con el consentimiento de sus tutores y apoderados. Por lo tanto, la presentación cumplió con los estándares establecidos y permitió la realización del trabajo de investigación de manera organizada y consistente.

Por otro lado, respecto a las técnicas e instrumentos de recolección de datos, se precisa los recursos más viables con que cuenta el docente para evaluar y recoger información relevante de manera individual, dentro o fuera del aula, es la guía de observación, que se recogieron de manera presencial.

En tal sentido, el desarrollo del presente estudio se utilizó la adaptación del Test de Habilidades de Interacción Social de Abugattas y Maklouf, (2016) el cual midió las interacciones sociales en niños de cinco años, dicha adaptación se desarrolló a las necesidades y contextos actual donde el infante interactúa, a través de una guía de observación la cual consta de 24 ítems, organizados en tres dimensiones: Habilidades para relacionarse, Autoafirmación y Expresión de emociones. Dentro de la dimensión de relacionarse hay 6 ítems, en Autoafirmación hay 10 ítems y dentro de Expresión de emociones hay 8 ítems. La valoración de cada ítem se mide través de una escala de Likert cuyo puntaje es de 0 a 4 la cual indica:(0) nunca (1) pocas veces (2) algunas veces, (3) muchas veces, (4) siempre, es así que determina si el niño presenta niveles alto, promedio y bajo, el mismo que fue sometido a los procesos de validez y confiabilidad.

Respecto a obtener la validez de contenido, se empleó una guía que verifica aspectos de claridad, coherencia y relevancia de los ítems cuantificados por el V de Aiken. Es fácil de calcular y confirmar los resultados confirmados por métodos numéricos, que ayudan a proporcionar herramientas de medición de calidad para fines de investigación (Pastor, 2018). Se eligieron a cinco jueces expertos del tema cuyo grado académico fue un doctorado y cuatro magister. Después de haber obtenido los resultados, se procedió a descargar el archivo de Excel V. AIKEN de validez, para trasladar los resultados de calificación, donde se obtuvo un puntaje muy alto del 100% de validez.

**Tabla 1***Matriz de operacionalización*

<b>VARIABLE dependiente/Definición conceptual</b>	<b>DIMENSIONES</b>	<b>Indicadores</b>	<b>ITEMS</b>	<b>INSTRUMENTO</b>	<b>ESCALA VALORATIVA Y RANGO</b>
<b>INTERACCION SOCIAL</b> <b>Según Calle et al. (2022)</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, en conjunto estos comportamientos les permite comunicarse asertivamente bien con sus amigos, docentes para crear un vínculo de manera respetuosa, responsable y sana.	<b>Habilidades para relacionarse</b>	Participa en las actividades grupales teniendo iniciativa.	Es capaz de trabajar en equipo con sus demás compañeros.	Guía de observación “Habilidades de interacción social”	1: Nunca 2: Pocas veces 3: Algunas veces 4: Siempre
		Comparte sus cosas con los demás	Es capaz de compartir sus juguetes con sus compañeros.		
			Es invitado por otros niños para jugar.		
		Sigue órdenes	Es capaz de seguir órdenes		
		Mantiene la conversación y mirada en conversaciones cortas.	Mantiene la mirada cuando se le habla. Mantiene una buena relación con sus compañeros		

---

**Autoafirmación**

Manifiesta lo que le interesa y lo que le desagrada.	Manifiesta sus preferencias al momento de elegir una actividad
	Si un compañero hace algo que le desagrada, es capaz de decírselo
Expresa sus quejas adecuadamente.	Sabe expresar sus quejas Expresa verbalmente su molestia si pierde o cuando no logra su meta planteada
Le interesa saber más sobre situaciones nuevas.	Es capaz de iniciar conversaciones Le interesa saber el “por qué” de las situaciones
	Es capaz de hacer preguntas sobre un tema nuevo para él
Sabe defenderse y defender a los demás.	Sabe defenderse si sus compañeros lo molestan Defiende a sus compañeros si observa que los molestan

---

---

	Manifiesta lo que le interesa y lo que le desagrada.	Si le desagrada un juego es capaz de decirlo
<b>Expresión de emociones</b>	Expresa con gestos y palabras lo que siente	Expresa la alegría que siente al completar una tarea satisfactoriamente. Sonríe de manera espontánea.
		Demuestra cariño por sus compañeros.
	Reconoce las emociones de los demás.	Es capaz de expresar el cariño que siente hacia sus profesores a través de gestos o palabras
	Es capaz de consolar a un compañero si se siente triste.	Es capaz de reconocer el estado de ánimo de sus profesores o compañeros

---

			Hace cumplidos a los demás y los recibe con agrado	Recibe con agrado los cumplidos de los demás.	
				Hace cumplidos	
<b>Variable 2</b>	<b>Definición conceptual</b>	<b>Dimensiones</b>	<b>Propósito</b>	<b>Instrumento</b>	
<b>Programa de Projuegos Lud</b>	Son actividades motivadoras que permiten la participación activa de los niños integrados en cual tipo juego que implique interacción entre dos o más niños (Salazar, 2019).	<b>Aspectos emocionales</b> <b>Aspecto de organización</b> <b>Aspectos pedagógicos</b>	Regular las emociones y responder de manera adecuada para construir relaciones más profundas y significativas con los demás Resolver conflictos que se les presente resolviéndolos a la brevedad posible siendo un recurso para una convivencia armoniosa. Establecer conversaciones asertivas con los demás.	Cuaderno de campo	

Es así, con base de Cohen y Gómez (2019), propusieron una metodología para realizar pruebas piloto para determinar la confiabilidad del dispositivo con estos datos; la guía de observación y los resultados de este piloto estarían procesados para alcanzar el nivel oportuno, a través de la metodología KR20 (84%) logrando el mérito alto; se aplicó a quince escolares similares características, pero de distinta identidad que la muestra ordinaria. En cuanto al método utilizado, Manterola et al. (2018) define propiedades psicométricas que garantizan la ausencia de error en la medida y deben ser seleccionadas de acuerdo a las características del instrumento.

En cuanto a los métodos de investigación, se utilizó una combinación de los mismos, utilizando métodos teóricos como el inductivo-deductivo utilizados en el estudio, especialmente para averiguar cómo el diseño del programa es compatible con los resultados obtenidos; análisis analítico-sintético y principios teóricos; métodos matemáticos para tratar con el objeto cambiante de la educación; y el método de prueba, utilizando la herramienta mencionada anteriormente (Pallás, 2019).

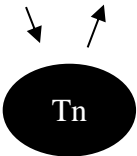
Entre los procedimientos empleados para consolidar el trabajo investigativo, en primer momento, se estableció contacto con la población objeto del estudio, realizándose coordinaciones con las autoridades institucionales. Enseguida, se rediseñó, el instrumento de recolección de la información con procesos de validez y confiabilidad realizados. De este modo, fue posible la aplicación de los mismos, aspectos estrechamente ligados al propósito de recabar información.

Acercas del plan de procesamiento de la información, tras obtener la información deseada, se organizaron las datos en el programa estadístico EXCEL considerando la variable y dimensiones que ordenan los datos resultantes. Enseguida, como herramienta para procesar, fue utilizado el mismo recurso, lográndose así la sistematización de los resultados a través de tablas y gráficos que expresan el nivel de las interacciones sociales de los intervenidos con los criterios previamente definidos para tal propósito.

De este modo, en la tabla matriz de consistencia, se consolidan los elementos metodológicos presentes en la investigación y que actúan dando soporte al estudio.

**Tabla 2***Matriz de consistencia*

Tesis: Projuegos Lud para potenciar las interacciones sociales en niños y niñas de cinco años			
PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES Y DIMENSIONES
¿Cómo potenciar las interacciones sociales en los niños y niñas de cinco años?	<p><b>Objetivo general:</b> Diseñar PROJUEGOS LUD para potenciar las interacciones sociales en los niños y niñas de cinco años.</p> <p><b>Objetivo específico:</b> Determinar las características de Projuegos Lud orientado a potenciar las interacciones sociales en los niños y niñas de cinco años Medir el nivel actual de las interacciones sociales en los niños y niñas de cinco años.</p>	Si se diseña PROJUEGOS LUD, entonces es probable potenciar las interacciones sociales en los niños de cinco años	<p><b>VARIABLE 1:</b> Projuegos Lud</p> <p><b>DIMENSIONES:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Aspectos emocionales</li> <li>• Aspectos de organización</li> <li>• Aspectos pedagógicos</li> </ul> <p><b>VARIABLE 2:</b> Interacción social</p> <p><b>DIMENSIONES:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Habilidades para relacionarse</li> <li>• Autoafirmación</li> <li>• Expresión de emociones</li> </ul>

METÓDO Y DISEÑO	POBLACIÓN	TÉCNICA E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS
<p style="text-align: center;">M ----- O -----&gt; D -----&gt;P</p> <div style="text-align: center;">  <p style="text-align: center;">Tn</p> </div> <p>Donde:  M: Estudiantes de 5 años de inicial  O: Interacción social  D: Guía de observación “Habilidades de interacción social”  Tn: Vygotsky, Bandura, Piaget, Winnicott  P: Projuegos Lud</p>	<p><b>Población:</b> La población está conformada por 30 alumnos del Jardín Rayito de Sol del Distrito de San José.</p> <p><b>Muestra:</b> La muestra está conformada por 30 alumno, quienes se les aplicó la guía de observación.</p>	<p>Técnicas: Observación  Instrumento: Guía de observación “Habilidades de interacción social”</p>

Se tomaron en cuenta las consideraciones éticas a partir del consentimiento informado a través de una premisa en la parte inicial de la guía de observación. Esta autorización voluntaria reguló tanto la participación, como la divulgación de dichos resultados; considerando la privacidad de los sujetos en estudio. Asimismo, se destaca la veracidad durante la circulación de las guías para validar el programa, documentos entregados a expertos. Con respecto al uso de datos, estas fueron tratadas de manera fiel a la realidad con que fueron recogidas. Del mismo modo, se resalta la cualidad del instrumento, valorada mediante método de confiabilidad con los datos obtenidos en la prueba piloto y que también se desarrolló teniendo como punto de partida, la aceptación y permisos de las personas evaluadas, constituyendo un grupo colaborando con dicha investigación.

### Resultados y discusión

El presente apartado, organiza los resultados de la investigación, así mismo se discuten cada uno de los objetivos específicos.

#### R1. Nivel actual de las interacciones sociales en niño y niñas de cinco años

**Tabla 3**

Resultados de la aplicación del Tes de Habilidades de interacción social

Escala	Dimensiones de la interacción social					
	Habilidades para relacionarse		Autoafirmación		Expresa sus emociones	
<b>Promedio</b>	10	33%	16	53%	12	40%
<b>Bajo</b>	20	67%	9	30%	18	60%
<b>Alto</b>	0	0%	5	17%	0	0%
<b>Total</b>	30		30		30	

Según la tabla 3 se evaluaron 30 alumnos por tres dimensiones el primero es; Habilidades para relacionarse, el 33%; tiene un resultado de un nivel promedio, lo que se interpreta que necesitan reforzar esta dimensión porque, se limitan a relacionarse entre compañeros dado que entran en conflictos, algunas veces trabajan en equipo, poco se comunican con otros amigos, el 67% de los estudiantes se ubican en un nivel bajo, es decir no logran relacionarse entre sí, no participan en grupos de trabajos, demuestran timidez y escasa comunicación. Por ende, en la segunda dimensión de Autoafirmación, el 53% se encuentran en el nivel promedio donde

necesitan reforzar, porque en ciertas ocasiones mencionan lo que le gusta o le disgusta de la actividad que realizan, algunas veces se defiende ante sus compañeros de diferentes situaciones, un 30% se ubica en el nivel bajo, es decir; nunca manifiestan sus preferencias cuando eligen una actividad, no expresa sus quejas con firmeza, no comunica sus gustos o disgustos ante una actividad y el 17% se observó la existencia de un grupo minoritario que conforma el nivel alto. Culminando la tercera dimensión Expresa sus emociones el 40%, representa un nivel promedio, se puede inferir que algunas veces los niños demuestran cariño por sus compañeros y maestra, regularmente se solidarizan ante una situación, ya sea de llanto de un amigo o cuando esta triste, el 60% de estudiantes se encuentran en el nivel bajo, porque no demuestran cariño, respeto ni solidaridad por sus compañeros, ya sea cuando están tristes y tampoco tienen gestos de cariño.

Finalmente, los evaluados, se ubican en los niveles promedio y bajo, con una media aritmética equivalente a 10.83 puntos, siendo el grupo heterogéneo con un CV=41.45%. El puntaje que se repite con mayor frecuencia es 10, encontrando a la vez a las evaluadas calificaciones inferiores a 10. Dicha muestra obtuvo significativo bajo del 60% y el 67% respectivamente demostrando de esta forma dificultades en relación con las interacciones con los otros.

En este contexto, Calle et al. (2022), señala que las habilidades sociales son el conjunto de conductas asimiladas desde la infancia y cuando se carece de ellas se presentan dificultades en la comunicación lo cual repercute en la relación con los demás, respectó a dicho estudio de interacciones en los niños desde tempranas edades, se observa que el 89% de los problemas que tienen estos pequeños en las instituciones educativa, se dan por conductas referidas a la timidez, baja autoestima, falta de empatía y autorregular sus emociones. Lo que provoca como consecuencias dificultades para expresarse y relacionarse con los demás e incluso muchas veces se observan conductas negativas en los niños. Cabe resaltar que habilidades sociales y emocionales representan un gran desafío para la educación del futuro; por eso es fundamental desarrollar competencia de aprendizaje en la actualidad; capacidades de comunicación y participación, es decir, fomentar, adaptabilidad, responsabilidad, creatividad, cooperación, trabajo en equipo, empatía, solidaridad y respeto (UNESCO, 2020).

En discusión sobre la aplicación de mi instrumento para diagnosticar las interacciones sociales fue evaluados por tres dimensiones; la primera dimensión es habilidades para relacionarse obteniendo un nivel bajo 67% y un 33% en un nivel promedio. Del mismo modo, Ramos et al. (2020) en su estudio nos dice que las interacciones sociales se vieron afectadas por

el confinamiento, proponiendo estrategias para desarrollar las interacciones sociales. Asimismo, en la siguiente dimensión de Autoafirmación el 53% estudiantes están en nivel promedio, mientras el 30% está en el nivel bajo y un 17% alto. Por lo mismo estos resultados se asemejan al estudio de Cortijo (2021) Se puede apreciar que los niños de 4 y 5 años en la dimensión autoafirmación tienen un nivel medio con un 67% y un nivel bajo representado con el 23%, contemplando estas cifras se puede decir que aún les falta adquirir ciertas conductas tales como: pedir favores cuando lo necesite, ser capaz de aceptar sus errores. Igualmente, en la dimensión de Expresión de emociones el 60% está en un nivel bajo y un 40% de los estudiantes está en un nivel promedio. Coinciden con el estudio de Cernaque & Montalvo (2021) en la dimensión de expresión de emociones existiendo 25 estudiantes, 4 de ellos se encuentra en nivel de proceso representado por el 16% de la población total, 21 estudiantes se encuentran en el Nivel de Inicio que representa el 84%, no demuestran sus sentimientos de compañerismo, respeto, empatía con sus amigos y maestra.

Podemos definir con estos resultados, los niños y niñas necesitan estrategias para que les ayuden a unirse en grupos, compartir los juegos que están dentro o fuera del aula, elegir la forma correcta de tener una oportunidad para expresarse con compañeros, profesor y familia. Para sentirte seguro contigo mismo y frente a los demás, en cualquier situación o evento.

Dentro de este marco, el Instituto Nacional de Estadística e Informática INEI (2021) los prescolares observaron conductas negativas durante el aula, teniendo dificultades para socializar con sus compañeros en la integración de grupos, falta de indicaciones tanto de sus pares y docente, dado que limita un aprendizaje eficaz y significativo en los infantes.

Es importante para los niños, socializar y con ello desarrollar diferentes destrezas en el periodo escolar, utilizando metodologías que involucren actividades lúdicas (Olascuaga, 2021). Además, el pequeño ganará una alta autoestima, entrará en confianza y seguridad con sus iguales y con quienes lo rodean. Debido a esto la socialización lograra que los pequeños sean auténticos con los demás, aprecien los momentos únicos estando en diferentes escenarios donde puedan llegar a presentarse. De este modo, UNICEF (2021), ha señalado que las emociones dejan huellas en los niños y niñas a través de las interacciones sociales, es por eso que los infantes deben establecer acciones como la socialización, comunicación, colaboración, acuerdos, destrezas, y negociación. Es por eso que, en los primeros años de vida son esenciales para desarrollar conductas positivas que permitan una interacción satisfactoria con los demás.

Por otro lado, respecto al segundo objetivo específico, a continuación, se muestra la figura considerada pertinente para evidenciar el desarrollo de la investigación que permitió cumplir su máximo propósito y atender de manera prioritaria las interacciones sociales de los niños de cinco años.

## R2 Características de Projuegos Lud para potenciar las interacciones sociales en niños de cinco años.

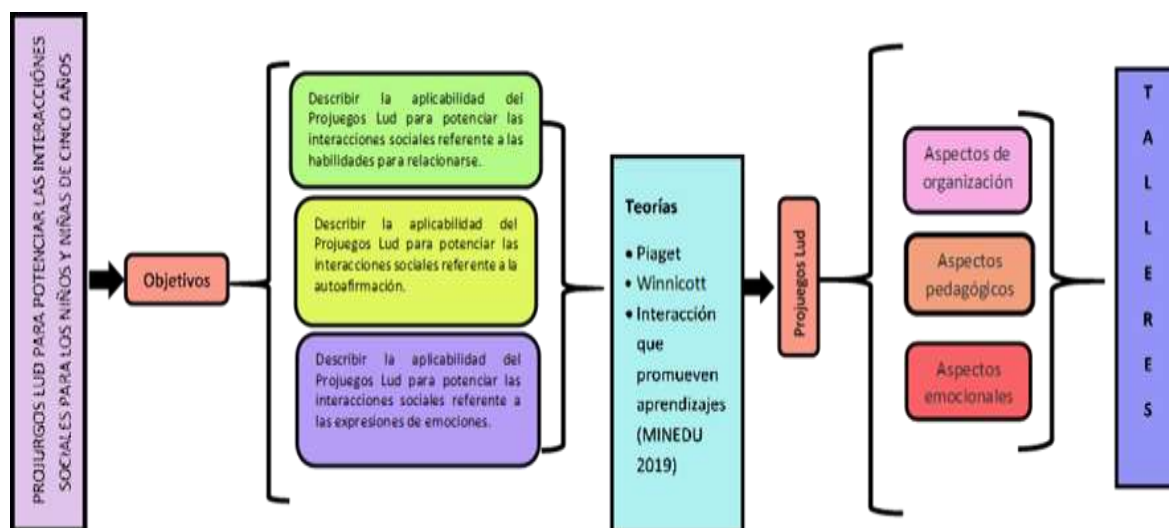


Figura 1. Configuración de Modelo Teórico

Así mismo, se caracterizó el programa Projuegos Lud empleando la metodología en base a los momentos pedagógicos presentes en los 12 talleres de aprendizaje. En el momento de inicio se abarca los procesos pedagógicos de motivación, los saberes previos, organización y propósito; en el momento de desarrollo se realiza el proceso pedagógico de gestión y acompañamiento en el desarrollo de las competencias a través de juegos, aplicándose los procesos didácticos de problematización, análisis de la información y toma de decisiones, correspondientes al área de Personal Social del Programa Curricular de Educación Inicial con enfoques de Desarrollo personal y Ciudadanía activa, por MINEDU en el año 2016; y por último, en el momento de cierre se realizará el proceso pedagógico de evaluación, mediante la sistematización, metacognición y autoevaluación de sus aprendizajes.

Por otro lado, cuando nos enfocamos en implementar el programa Projuegos Lud, la gran mayoría de los estudiantes se encontraban en un déficit de interacciones sociales, no interactuando con sus compañeros en las actividades sugeridas, como muestran los resultados.

Puede quedar claro que, al implementar el programa, el enfoque es garantizar que los niños tengan la oportunidad de participar en los juegos proporcionados. Las estrategias permitirán que los preescolares interactúen con su entorno, porque durante el juego pueden coordinar acciones, establecer reglas y moldear el comportamiento, que es puramente un rol socializador entre los sujetos. Esta es una de las cosas básicas de una persona, porque la aceptación implica la capacidad de establecer relaciones adecuadas con otros.

De la misma manera, en el estudio se propuso este programa para el desarrollo las interacciones sociales en niños y niñas de cinco años estos talleres proporcionan juegos que ayudan a los niños a socializar en grupos iniciando desde la socialización por medio de la comunidad educativa. De igual manera, Murillo (2021), en la investigación aclara, cómo las estrategias lúdicas promueven el aprendizaje de las áreas en los niños de nivel inicial llevando esto a una motivación para que participen y así logren el aprendizaje entre sus mismos compañeros, permitiendo desarrollar una comunicación con sus maestras, compañeros y amigos de la escuela. Por el contrario, Gonzales et al. (2021), afirma que los juegos influyen significativamente para desarrollar la socialización de los niños y las niñas, enfatizando como propuesta buscar disminuir la agresión física contra los demás y desarrollar las actitudes de empatía, cooperación, aprecio y comunicación. En coherencia con las investigaciones los resultados, del uso del programa de juegos aumenta efectivamente el comportamiento social de los niños, en este sentido se promueve la importancia de los juegos o actividades lúdicas como estrategia y precisamente en preescolar.

Se puede inferir que el juego permite que los niños aprendan de una forma mucho más amena y abierta, permitiendo que los niños desarrollen habilidades logrando resultados positivos en las diferentes actividades sugeridas por las docentes. Del mismo modo, en Colombia, Padilla et al. (2022), en su artículo aplicó las estrategias de juegos en los preescolares este estudio está orientado a buscar comprender las experiencias de los niños de cinco años en una institución educativa. Se concluyó que los preescolares sienten un grado importante hacia los juegos lúdicos realizando de una manera constante en su entorno social. Por ende, el juego es primordial y permanente en la supervivencia de los niños porque despierta en ellos emociones.

La organización del programa señalamos la secuencia de los talleres:

DIMENSIONES	PROPOSITO	Actividades integradas	Material didáctico
ASPECTOS DE ORGANIZACIÓN	Participa en las actividades grupales teniendo iniciativa	"Todos participamos"	Vasos de plástico
	Comparte sus cosas con los demás	"Juntos compartimos"	Instrumentos musicales con material de reciclado
	Sigue ordenes	"Respetando consignas"	Imágenes de frutas, tiza y una piedrita
	Manifiesta lo que le interesa y lo que le desagrada. expresa sus quejas adecuadamente.	"Nos manifestamos jugando" "Mejor jugamos juntos"	plumón, sobres de colores, imágenes Titeres, plumones
ASPECTOS PEDAGÓGICOS	Mantiene una buena relación con los demás	"Jugando me comunico" "En la convivencia, respeto y buen trato" nos unimos todos. "Jugando me comunico"	Pelota de trapo Teléfono de cartón Pelota de trapo
	Le interesa saber más sobre situaciones nuevas.	"Jugamos a las preguntas"	Materiales del sector de dramatización: telas, cintas de colores.
	Sabe defenderse y defender a los demás.	"Nos cuidamos entre amigos"	ula ula, tiza
	Expresa con gestos y palabras lo que siente	"Expreso mis emociones"	Espejo y una caja sorpresa
ASPECTOS EMOCIONALES	Reconoce las emociones de los demás.	"Reconocemos nuestras emociones"	Globos
	Hace cumplidos a los demás y los recibe con agrado	"Giro de cumplidos"	Titeres, imágenes

Figura 2 Actividades de aprendizaje

Por lo tanto, este programa se sustenta en la guía de Interacciones que promueven aprendizajes; que los niños participen como personas activas en la vida escolar, lo que constituye la base de su formación de su identidad y de preparación para ser ciudadanos democráticos (MINEDU, 2018). Como se ha venido diciendo el juego permite que los niños aprendan de una forma mucho más amena y abierta, permitiendo que los niños desarrollen habilidades sociales logrando resultados positivos en las diferentes actividades sugeridas por el docente. Asimismo, se sostiene en la teoría cognitiva de Piaget, donde define que los juegos favorecen el desarrollo intelectual, emocional y social del sujeto, desarrollando el aprendizaje experiencial (Neurodidactics. 2022). Como se puede decir las estrategias de juego son una actividad innata para que los niños descubran su proceso de desarrollo, y al mismo tiempo refuerza la socialización. De la misma manera la teoría de Winnicott menciona que el juego lúdico propicia las relaciones grupales, además está relacionado con la salud y el estado emocional del infante (Cabrera et al.2022). De tal manera que el juego se ha convertido en un recurso primordial en la vida cotidiana, para afianzar la comunicación e interacción entre los niños y sus pares.

Por último, desde una visión científica este programa pasó por un juicio de validez de expertos con grado de maestría y doctorado, de acuerdo a las validaciones obteniendo la propuesta un nivel de validez del 98%, de acuerdo con el criterio de proyectividad, claridad, consistencia. teórica, calidad técnica, metodología, extensión para la posible aplicación de estos talleres para la mejora las interacciones sociales en preescolares.

## Conclusiones

1. En la presente investigación se diseñó un programa de Projuegos Lud para potenciar las interacciones sociales en los niños y niñas de nivel inicial fortaleciendo de esta manera la práctica pedagógica en las docentes que contribuirán en la formación integral de los infantes en una metodología eminentemente lúdica.

2. Se analizó el nivel de interacción social en niños de cinco años a través de la adaptación del Test de "Habilidades de Interacción Social", encontrándose que las dimensiones de autoafirmación y expresión de emociones se ubicaron en un nivel promedio mientras que la dimensión de habilidades para relacionarse se encontró en un nivel bajo, lográndose de esta manera identificar las necesidades emocionales que requerían ser atendidas.

3. La propuesta del programa Projuegos Lud emplea una metodología constructivista a través de talleres lúdicos que buscan fortalecer la participación de los infantes y sus familias con juegos tradicionales, de roles y cooperativos que desarrollen las habilidades para relacionarse, expresión de las emociones y autoafirmación.

## Recomendaciones

En la institución educativa que se ha realizado la investigación deben utilizar estrategias lúdicas para promover el desarrollo y fortalecimiento de las interacciones sociales.

A los padres de familia prestar la atención necesaria y oportuna al desarrollo socioemocional de sus hijos promoviendo espacios de socialización dentro del aula y fuera del hogar.

A las maestras aplicar la propuesta Projuegos Lud que permita vivenciar y reforzar las interacciones sociales en los infantes a través de talleres vivenciales que fortalezcan el desarrollo personal social.

## Referencias

- Abugattas-Makhlouf, 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.
- Abugattas-Makhlouf, 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.
- Armijo Cabrera, M. (2022). Subjetivarse en una escuela marginalizada: Una etnografía con niños leída desde el psicoanálisis de Winnicott. *Psicoperspectivas*, 21(2), 90-103.
- Araujo, J. G. L., Potosí, A. E. P., Aguayo, Y. C. B., & Aguayo, N. J. L. (2020). El juego en el desarrollo intelectual del niño. *Universidad Ciencia y tecnología*, 1(1), 97-106.

- Arias, E. (2021). Investigación cuantitativa. Economipedia. Obtenido de <https://economipedia.com/definiciones/investigacion-cuantitativa.html>
- Calle Peña, E., Calle Peralta, C. A., Roña Córdova, M. E., & Córdova Pintado, M. J. (2022). Las habilidades sociales en las conductas imitativas de los estudiantes de educación inicial. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 6(2), 2376-2404. [https://doi.org/10.37811/cl\\_rcm.v6i2.2033](https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v6i2.2033)
- Castillo Miyasaki, Irene Elvira, & Sandoval Figueroa, Carmen María. (2022). Influencia de la pandemia en la interacción y juego de los niños de educación inicial. *Revista Andina de Educación*, 5(2), e200. <https://doi.org/10.32719/26312816.2022.5.2.1>
- Carrión, A. L. A. (2020). El juego y su importancia cultural en el aprendizaje de los niños en educación inicial. *Journal of Science and Research: Revista Ciencia e Investigación*, 5(2).
- Chochos Palomo, N. M. (2023). La lúdica y el desarrollo intelectual en los niños de Educación Inicial II (Master's thesis, Ecuador: Latacunga: Universidad Técnica de Cotopaxi (UTC)).
- Cernaque Sullon, M. M., & Montalvo Garcia, V. (2021). Estrategias lúdicas para desarrollar habilidades sociales afectada por COVID 19 en niños de 5 años de la IE 11024, Chiclayo.
- Cortijo Pérez, D. F. (2021). Los juegos tradicionales que contribuyen a la socialización de los niños de 4 y 5 años de la IE Inicial “La Alegría del Saber” N° 1661, Las Brisas-Nuevo Chimbote.
- Cohen, N., & Gómez Rojas, G. (2019). Metodología de la investigación, ¿para qué? Editorial Teseo.
- Figueroa-Céspedes, Ignacio, Lambiasi Pérez, Renata, & Cáceres Zapata, Paulina. (2022). Actitud lúdica y rol mediador de aprendizajes en educadoras de párvulos: para aprender jugando se necesitan dos. *Revista de estudios y experiencias en educación*, 21(47), 371-386. <https://dx.doi.org/10.21703/0718-5162202202102147020>
- González de la Roca, C. I., Chocoj González, M., Guzmán Pérez, M. M., Alfaro Méndez, I. M., & Ríos Ramírez, A. (2021). Neurociencia: el juego como conector del aprendizaje. *Revista Académica CUNZAC*, 4(1), 47–51.
- González-Moreno, C. X. (2022). Importancia del juego temático de roles sociales en la edad preescolar. *Revista Latinoamericana de Estudios Educativos (México)*, 52(1), 299-320.
- Guevara Benitez, C. Y., Rugerio Tapia, J. P., Hermosillo García, Á. M., & Corona Guevara, L. A. (2020). Aprendizaje socioemocional en preescolar: fundamentos, revisión de investigaciones y propuestas. *Revista electrónica de investigación educativa*, 22. [https://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1607-40412020000100126](https://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1607-40412020000100126)

- INEI (2021) DESARROLLO INFANTIL TEMPRANO en niños y niñas menores de seis años.
- MINEDU (2019) Minedu amplía cobertura de educación inicial a nivel nacional.  
<https://www.gob.pe/institucion/minedu/noticias/28896-minedu-amplia-cobertura-de-educacion-inicial-a-nivel-nacional>
- MINEDU (2019) Interacciones que promueven aprendizajes: guía de orientaciones para la atención educativa de los niños y niñas de 0 a 5 años
- MINEDU (2016) Programa curricular de Educación Inicial  
<http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/programa-curricular-educacion-inicial.pdf>
- MINEDU (2016) Currículo Nacional de educación básica  
<http://www.minedu.gob.pe/curriculo/>
- MINEDU (2018). Guía de orientación para desarrollar proyectos de aprendizaje en Educación Inicial. Perú, Ministerio de Educación.
- Manterola, C., Grande, L., Otzen, T., García, N., Salazar, P., & Quiroz, G. (2018). Confiabilidad, precisión o reproducibilidad de las mediciones. Métodos de valoración, utilidad y aplicaciones en la práctica clínica. *Revista chilena de infectología*, 35 (6), 680-688.
- Murillo J. y Vásquez S. (2021). Estrategias didácticas y la comunicación, en los niños y niñas de 5 años de la Villa Monte Castillo: Catacaos, Piura, Perú. *TecnoHumanismo*, 3 (1), 13-25. <https://tecnohumanismo.online/index.php/tecnohumanismo/article/view/10>
- Neurodidactics, G. V. (2022) JuegoVs Neurodidáctica Game Vs Neurodidactics.  
<https://www.asjp.cerist.dz/en/downArticle/416/22/1/188964>
- Olascuaga S. (2021). Aprendizaje lúdico en la atención y concentración. *Ciencia y Sociedad Post-Pandemia*, 5 (1), 251-273
- Ortiz López, D. L. (2019). Programa Lúdico Armonía para mejorar la socialización de los niños y niñas del nivel inicial de la IEI N° 103 Ada Alegría de Bazán-Trujillo.
- Otzen, T., & Manterola, C. (2017). Técnicas de Muestreo sobre una Población a Estudio. *International journal of morphology*, 35(1), 227-232.
- Padilla, E., & Andrade, Y. (2022). Comprendiendo las experiencias de juegos lúdicos en niños de cinco años en una institución educativa de Antioquia, Colombia. *Revista*
- Prado Herrera, R., & Sánchez Trujillo, M. (2021). La interacción entre los niños del segundo ciclo para el fortalecimiento de la convivencia en el aula de un colegio ubicado en Ventanilla, Callao. *Educación*, 30(59), 255-274.
- Pallás, J. M. A., & Villa, J. J. (2019). *Métodos de investigación clínica y epidemiológica*. Elsevier Health Sciences.

- Peredo Vide, R. D. L. Á. (2019). Orientaciones epistemológicas vigotskianas para el abordaje psicoeducativo del desarrollo cognitivo infantil. *Revista de investigación psicológica*, (21), 89-106. [http://www.scielo.org.bo/scielo.php?pid=S222330322019000100007&script=sci\\_arttext](http://www.scielo.org.bo/scielo.php?pid=S222330322019000100007&script=sci_arttext)
- Ramos, E. G., Bravo Sánchez, J. M., Antezana Huillca, S. E., & León Lugo, J. (2022). Habilidades sociales en tiempos de pandemia COVID 19. *Horizontes Revista de Investigación en Ciencias de la Educación*, 6(25), 1470-1476.
- Sánchez-Domínguez, J. P., Ortega, S. E. C., & López, B. M. H. (2020). El juego como representación del signo en niños y niñas preescolares: un enfoque sociocultural. *Revista Educación*, 31
- Salas Román, N., Alcaide Risoto, M., & Moraleda Ruano, Álvaro. (2022). Desarrollo de habilidades socio-emocionales en el alumnado de educación infantil. *Revista Prisma Social*, (37), 82–98. Recuperado a partir de <https://revistaprimasocial.es/article/view/4396>
- Tersi, M., & Matsouka, O. (2020). Improving social skills through structured playfulness program in preschool children. *International Journal of Instruction*, 13(3), 259-274.
- UNESCO (2020). Estrategias y recursos para el desarrollo de las habilidades socioemocionales en contexto de Covid-19 (Webinar).
- Unicef. (2021). Primera infancia. Impacto emocional en la pandemia. <https://www.unicef.org/argentina/informes/primera-infancia>
- Vargas, A. F. (2022). GÉNERO EN LA PRIMERA INFANCIA: PRÁCTICAS Y DISCURSOS DE GÉNERO DE EDUCADORAS DE PÁRVULOS EN EL MARCO DEL ENFOQUE DE DERECHO. Chakiñan, *Revista de Ciencias Sociales y Humanidades*.

## Anexos

Anexo 1

### Instrumento

#### “HABILIDADES DE INTERACCIÓN SOCIAL”

Nombre y apellidos:

Sexo del niño:

Edad del niño:

La presente prueba tiene como objetivo evaluar las habilidades de interacción social en niños de 5 años. Haciendo uso de la técnica de la observación. Se presentarán una serie de enunciados los cuales serán marcados de acuerdo a la frecuencia con la que el niño(a) realiza lo planteado en cada afirmación.

HABILIDADES PARA RELACIONARSE	Nunca 0	Pocas veces 1	Algunas veces 2	Muchas veces 3	Siempre 4	Observaciones
Es capaz de trabajar en equipo con sus demás compañeros.						
Es capaz de compartir sus juguetes con sus compañeros.						
Es invitado por otros niños para jugar.						
El niño es capaz de seguir órdenes						
Mantiene la mirada cuando se le habla.						
Mantiene una buena relación con sus compañeros						
AUTOAFIRMACIÓN	Nunca 0	Pocas veces 1	Algunas veces 2	Muchas veces 3	Siempre 4	Observaciones
Manifiesta sus preferencias al momento de elegir una actividad						
Si un compañero hace algo que le desagrada, es capaz de decírselo						
Sabe expresar sus quejas						
Expresa verbalmente su molestia si pierde o cuando no logra su meta planteada						
Es capaz de iniciar conversaciones						
Le interesa saber el porqué de las situaciones						
Es capaz de hacer preguntas sobre un tema nuevo para él						
Sabe defenderse si sus compañeros lo molestan						
Defiende a sus compañeros si observa que los molestan						
Si le desagrada un juego es capaz de decirlo						
EXPRESIÓN DE EMOCIONES	Nunca 0	Pocas veces 1	Algunas veces 2	Muchas veces 3	Siempre 4	Observaciones
Expresa la alegría que siente al completar una tarea satisfactoriamente.						
Sonríe de manera espontánea.						
Demuestra cariño por sus compañeros.						
Es capaz de expresar el cariño que siente hacia sus profesores a través de gestos o palabras						
Es capaz de consolar a un compañero si se siente triste.						
Es capaz de reconocer el estado de ánimo de sus profesores o compañeros						
Recibe con agrado los cumplidos de los demás.						
Hace cumplidos						

Autor: Shadia Abugattas Makhlof (2016)

## Anexo 2

**Denominación del Taller: “Juntos compartimos”**

Estándar: Realiza acciones con otros para el buen uso de los espacios, materiales y recursos comunes.

**Propósito de aprendizaje**

Competencia	Capacidades	Criterio de Evaluación	Evidencia	Técnica/ Instrumento
Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Interactúa con todas las personas.</li> <li>• Construye normas, y asume acuerdos y leyes.</li> <li>• Participa en acciones que promueven el bienestar común.</li> </ul>	Compartir los materiales con los compañeros.	Compartir los instrumentos con sus compañeros.	Observación Sistemática/ Cuaderno De Campo

Momentos del Taller	SECUENCIA DIDÁCTICA
<b>INICIO</b>	<p><b>Asamblea:</b> La docente invita a los niños a sentarse en semicírculo y luego cantamos la canción “compartimos”</p> <p><b>Motivación</b> se les entrega diversos instrumentos musicales (elaborados con material reciclado) para que exploren de manera general.</p> <p><b>Saberes previos</b> se pregunta: ¿Qué serán? ¿Qué instrumentos musicales conocen?</p> <p><b>Conflicto cognitivo</b> ¿Cómo podemos elaborar instrumentos musicales?</p> <p><b>Propósito y organización</b> El día de hoy vamos a jugar “Juntos compartimos” elaborando dos instrumentos musicales, utilizando el material reciclado y luego lo comparten.</p>
<b>DESARROLLO</b>	<p><b>Gestión y acompañamiento de los aprendizajes</b></p> <p>Se invita a los niños a sentarse en cada mesa por grupo de seis, luego se les entrega a los niños diferentes materiales y se les propone elaborar dos instrumentos musicales, utilizando materiales reciclados.</p> <p>Se anticipa a los niños sobre el cuidado de los materiales, y también anticipar que un instrumento de ellos será para sí mismo y el otro será obsequiado a uno de sus compañeros por libre elección. Para ello, se realiza un juego de adivinanzas detallando las características positivas de su amigo(a) elegido(a). Todos sin excepción tendrán dos instrumentos musicales.</p> <p>ANTICIPAMOS 5 MINUTOS ANTES QUE EL TRABAJO GRUPAL VA A CONCLUIR</p> <p>Se les invita a los niños a tocar sus instrumentos musicales.</p> <p>Después de la participación de los niños se les felicitará, sus logros y esfuerzo por lo que realizaron.</p>
<b>CIERRE</b>	<p>Por último, se dialoga con los niños: ¿Cómo nos hemos sentido? ¿Cómo elaboraron su instrumento? ¿Qué instrumentos musicales te gustaron? ¿Con quién compartiste tu instrumento? ¿Qué aprendimos el día hoy?</p>

Anexo 3

Instrumento para evaluar los talleres

## CUADERNO DE CAMPO

**Nombre del niño(a):**

.....

.....

Aula: .....

**Fecha:** .....

Momento	Actividad de aprendizaje:
Área	
Competencia	
Desempeño	

### DESCRIPCIÓN DETALLADA DE LAS ACTIVIDADES REALIZADAS

.....

.....

.....

N°	Nombre	Evidencias
01		
02		
03		
04		
05		
06		
07		
08		
09		
10		
11		
12		
13		
14		
15		
16		

**Talleres**

[https://drive.google.com/drive/folders/19byVbfwByKVcmEx5pEjfNO6Y9eDOrF8x?usp=share\\_link](https://drive.google.com/drive/folders/19byVbfwByKVcmEx5pEjfNO6Y9eDOrF8x?usp=share_link)