

Uso de juegos didácticos para el desarrollo de habilidades sociales en niños y niñas de tercer grado del colegio liceo Andaki, de Pitalito-Huila, en el año 2024



Uso de juegos didácticos para el desarrollo de habilidades sociales en niños y niñas de tercer grado del colegio liceo Andaki, de Pitalito-Huila, en el año 2024

Laura Sofia Pajoy Cuellar ID 774327

Marlin Carolina Montilla Floriano ID 772164

Corporación Universitaria Minuto de Dios - UNIMINUTO

Rectoría Centro Sur

Sede Pitalito (Huila)

Programa Licenciatura en Educación Infantil

Noviembre de 2024

Uso de juegos didácticos para el desarrollo de habilidades sociales en niños y niñas de tercer grado del colegio liceo Andaki, de Pitalito-Huila, en el año 2024

Uso de juegos didácticos para el desarrollo de habilidades sociales en niños y niñas de tercer grado del colegio liceo Andaki, de Pitalito-Huila, en el año 2024

Laura Sofia Pajoy Cuellar ID 774327

Marlin Carolina Montilla Floriano ID 772164

Monografía presentada como requisito para optar al título de Licenciada en Educación Infantil

Asesor(a)

Darwin Joaqui Robles

Doctor en Ciencias de la Educación

Corporación Universitaria Minuto de Dios - UNIMINUTO

Rectoría Centro Sur

Sede Pitalito (Huila)

Programa Licenciatura en Educación Infantil

Noviembre de 2024

Uso de juegos didácticos para el desarrollo de habilidades sociales en niños y niñas de tercer grado del colegio liceo Andaki, de Pitalito-Huila, en el año 2024

Agradecimientos

Agradezco profundamente a Dios por brindarme la fortaleza y sabiduría necesarias para superar cada desafío durante este proceso. A mis padres, por su apoyo constante, amor incondicional y motivación en cada paso del camino. A mi compañera de trabajo, por su dedicación y compromiso, fundamentales en el desarrollo de este proyecto. Finalmente, expreso mi sincero agradecimiento al profesor Darwin Joaqui Robles, cuya orientación y paciencia han sido claves para la culminación exitosa de este trabajo.

Marlin Carolina Montilla Floriano

Primero, doy gracias a Dios por ser mi guía y fuente de fuerza en cada etapa de este camino. A mi hija, cuyo amor y alegría me impulsan a dar siempre lo mejor. A mi familia, por su apoyo incondicional, que me ha dado la motivación para alcanzar mis metas. A mi compañera de trabajo, con quien he compartido desafíos y logros, agradezco su esfuerzo y compañerismo. Finalmente, al profesor Darwin Joaqui Robles, por su invaluable orientación y apoyo, que han sido esenciales para llevar este proyecto a buen término.

Laura Sofia Pajoy Cuellar

Uso de juegos didácticos para el desarrollo de habilidades sociales en niños y niñas de tercer grado del colegio liceo Andaki, de Pitalito-Huila, en el año 2024

Tabla de contenido

Lista de tablas	¡Error! Marcador no definido.
Lista de figuras.....	6
Lista de anexos.....	6
Resumen.....	7
Abstract	¡Error! Marcador no definido.
Introducción	9
1. Contextualización	10
1.1 Macro contexto.....	¡Error! Marcador no definido.
1.2 Meso contexto	¡Error! Marcador no definido.
1.3 Micro contexto	¡Error! Marcador no definido.
2. Problemática	13
2.1. Descripción del problema.....	13
2.2. Formulación del problema	14
2.3. Justificación.....	14
3. Objetivos.....	16
3.1. Objetivo General	16
3.2. Objetivos específicos.....	16
4. Marco teórico.....	17
4.1. Antecedentes teóricos.....	17
4.1.1. Internacional	17
4.1.2. Nacional	22
4.1.3. Local	27
4.3. Marco legal.....	34

Uso de juegos didácticos para el desarrollo de habilidades sociales en niños y niñas de tercer grado del colegio liceo Andaki, de Pitalito-Huila, en el año 2024

4.4. Marco ético.....	35
5. Marco metodológico.....	36
5.1. Tipo de investigación	36
5.2. Método de investigación	36
5.3. Población y muestra	37
5.4. Fases de investigación.....	37
5.5. Instrumentos de recolección de datos.....	37
6. Análisis y discusión de resultados	39
6.1. Técnicas de análisis de resultados.....	39
6.2. Interpretación de resultados	39
6.3. Discusión de resultados	50
6.4. Conclusiones	53
7. Referencias bibliográficas	55
9. Anexos	58
10. Resumen Analítico Estructurado - RAE.....	59

Uso de juegos didácticos para el desarrollo de habilidades sociales en niños y niñas de tercer grado del colegio liceo Andaki, de Pitalito-Huila, en el año 2024

Lista de figuras

Figura 1. Uso de juegos de memoria	39
Figura 2. Preferencia en la manera de jugar	40
Figura 3. Participación en los juegos	40
Figura 4. Empatía.....	41
Figura 5. Asertividad	42
Figura 6. Comunicación de emociones	42
Figura 7. Control de emociones	43
Figura 8. Negociación.....	43
Figura 9. Interacción	43
Figura 10. Expresar los deseos.....	44
Figura 11. Sentimientos	45
Figura 12. Emociones	45
Figura 13. Colaboración.....	46
Figura 14. Relacionarse con el entorno.....	47
Figura 15. Reglas del juego	48
Figura 16. Rol del jugador	48
Figura 17. Resolución de conflictos.....	49
Figura 18. Adaptabilidad	49

Uso de juegos didácticos para el desarrollo de habilidades sociales en niños y niñas de tercer grado del colegio liceo Andaki, de Pitalito-Huila, en el año 2024

Resumen

El presente trabajo de grado titulado uso de juegos didácticos para el desarrollo de habilidades sociales en niños y niñas de tercer grado del Colegio Liceo Andaki, de Pitalito-Huila, en el año 2024, tiene como objetivo principal describir el uso de juegos didácticos en el desarrollo de habilidades sociales en niños y niñas de 7 y 8 años. Esta investigación se enmarca en un enfoque cualitativo y descriptivo, en el cual se busca comprender cómo los juegos pueden influir en el fortalecimiento de competencias como la comunicación, el trabajo en equipo, la resolución de conflictos y la empatía. A través de herramientas de evaluación como la encuesta, se recolectaron datos de los estudiantes, con el fin de identificar el nivel de desarrollo de las habilidades sociales en los niños, se realizó una totalidad de 15 preguntas a 10 estudiantes, la cual eran 5 niños y 5 niñas.

Palabras clave: Juegos, juegos didácticos, habilidades sociales, infancia, educación primaria.

Uso de juegos didácticos para el desarrollo de habilidades sociales en niños y niñas de tercer grado del colegio liceo Andaki, de Pitalito-Huila, en el año 2024

Abstract

The present thesis, titled The Use of Educational Games for the Development of Social Skills in Third-Grade Children at Liceo Andaki School in Pitalito-Huila in the Year 2024, aims to describe the use of educational games in fostering social skills among 7- and 8-year-old children. This research is framed within a qualitative and descriptive approach, seeking to understand how games can influence the strengthening of competencies such as communication, teamwork, conflict resolution, and empathy. Data collection was conducted through evaluation tools like surveys, with the goal of identifying the level of social skill development in the children. A total of 15 questions were administered to 10 students, comprising 5 boys and 5 girls.

Keywords: Games, educational games, social skills, childhood, primary education.

Introducción

El presente proyecto aborda el impacto de los juegos didácticos en el desarrollo de las habilidades sociales en los niños, particularmente en la primera infancia. Los juegos didácticos son herramientas educativas que brindan a los estudiantes diversos aprendizajes a través del entretenimiento. Estos recursos han cobrado gran valor en el ámbito educativo, no solo para facilitar la enseñanza y el aprendizaje de manera divertida y lúdica, sino también para promover el desarrollo de habilidades sociales esenciales en los niños, como la cooperación, la resolución de problemas y la empatía. Dichas herramientas, al ser motivadoras, permiten que los niños aprendan de manera natural, mediante la experiencia y la interacción con su entorno.

Las habilidades sociales son fundamentales para que los individuos puedan interactuar de manera adecuada con los demás. Estas incluyen la comunicación verbal y no verbal, la resolución de conflictos, el trabajo colaborativo y la capacidad de establecer relaciones interpersonales saludables. En la primera infancia, el desarrollo de estas habilidades es clave, ya que permiten una mejor adaptación en la etapa escolar y en los entornos sociales. Estas competencias son trabajadas de manera continua en esta etapa, ya que son esenciales para el bienestar emocional y social de los niños.

En la actualidad, en el contexto educativo, ha quedado cada vez más claro que es necesario promover competencias que vayan más allá del simple conocimiento académico. En particular, fomentar las habilidades sociales en los estudiantes ha ganado relevancia como un aspecto crucial en su formación integral. Esta investigación se centra en el colegio Liceo Andaki, ubicado en Pitalito, Huila, donde se ha identificado una necesidad de fortalecer el desarrollo de estas habilidades en los estudiantes de tercer grado.

1. Contextualización

A continuación, se destacan aspectos clave sobre la importancia de uso de los juegos didácticos en el desarrollo de las habilidades sociales en los niños, basados en investigaciones y experiencias a nivel internacional, nacional y local. Los juegos didácticos son herramientas fundamentales, ya que no solo facilita el proceso de enseñanza, sino que también fortalecen diversas habilidades en los niños, contribuyendo de manera integral a su desarrollo y aprendizaje.

1.1 Macro contexto

En Colombia, el uso de juegos didácticos se ha convertido en una herramienta fundamental para ayudar a niños y niñas a desarrollar habilidades sociales, especialmente en comunidades donde las desigualdades y la vulnerabilidad son evidentes. En el país, instituciones educativas, colegios y jardines han implementado estrategias lúdicas que buscan no solo entretener, sino también enseñar valores como el respeto, la empatía y la colaboración. Esto es muy importante porque, a través del juego, se pueden crear espacios donde los niños aprendan a manejar sus emociones y convivir pacíficamente con los demás.

El uso de juegos didácticos ha tomado un papel central en la educación y el desarrollo infantil, permitiendo que los niños adquieran herramientas prácticas para interactuar de manera positiva con su entorno. En escenarios tanto rurales como urbanos, estas prácticas han contribuido a transformar la realidad de los menores, fortaleciendo sus capacidades emocionales y sociales mientras se generan espacios de aprendizaje dinámico e inclusivo. Así, el juego no solo es una actividad recreativa, sino una estrategia de cambio social en el contexto colombiano.

1.2 Meso contexto

El departamento del Huila, situada en la región Andina del suroeste de Colombia, destaca por la importancia que se le da al desarrollo de las habilidades sociales en la primera infancia, la cual es una etapa crucial para el crecimiento integral de los niños. Estas habilidades son las capacidades de relacionarse de manera adecuada y efectiva, que incluyen aspectos como la empatía, la resolución de problemas y la comunicación asertiva, los cuales son fundamentales para su interacción social.

Es importante recalcar que los juegos educativos contribuyen al fortalecimiento de estas habilidades social en los niños durante la primera infancia. A través de actividades lúdicas no solo se fomenta el entretenimiento, sino que también un aprendizaje significativo, permitiéndole a los niños que desarrollen competencias sociales de manera divertida y dinámica. De igual forma se busca destacar al juego como una estrategia pedagógica que ayuda a promover el desarrollo interior de los infantes para facilitar su preparación y enfrentar diversos contextos sociales en un presente y futuro.

1.3 Micro contexto

Pitalito es un municipio colombiano que está ubicado en el departamento del Huila, esta región hace parte del sur occidental de la zona Andina. Es reconocido como uno de los municipios principales en su economía y cultura, Pitalito es conocido como la capital cafetera del Huila gracias a su producción de café de alta calidad.

EL colegio Liceo Andaki, institución privada a cargo del rector Leonel Andrés Montero Celis, persona comprometida con su trabajo y con el progreso institucional, desde la misión se

Uso de juegos didácticos para el desarrollo de habilidades sociales en niños y niñas de tercer grado del colegio liceo Andaki, de Pitalito-Huila, en el año 2024

12

encuentra formar en calidad humana y excelencia académica a los niños, niñas, jóvenes y adultos de esta institución de Pitalito Huila.

2. Problemática

Los estudiantes de tercer grado del Colegio Liceo Andaki de Pitalito, Huila, tienen dificultades en el desarrollo de habilidades sociales fundamentales. Se observa que muchos de estos niños enfrentan retos en áreas clave como la cooperación, la resolución de conflictos y el trabajo colaborativo, habilidades esenciales para su interacción social tanto dentro como fuera del aula. Esta situación limita su capacidad para relacionarse efectivamente con sus compañeros y participar de manera activa en las actividades grupales.

En este contexto, surge la necesidad de explorar métodos que favorezcan el desarrollo de estas competencias sociales. Los juegos didácticos, como recursos pedagógicos, pueden ser herramientas clave para promover la interacción entre los estudiantes, fomentar el trabajo en equipo y fortalecer habilidades de resolución de problemas de manera lúdica y participativa. Este proyecto de grado se enfoca en analizar el uso de los juegos didácticos en el aula como una estrategia para facilitar el desarrollo de habilidades sociales en los niños de tercer grado.

2.1 Descripción del problema

Las dificultades observadas en los estudiantes de tercer grado del Colegio Liceo Andaki de Pitalito, Huila, en cuanto al desarrollo de habilidades sociales esenciales para su interacción y aprendizaje dentro del aula. Los niños presentan limitaciones en aspectos fundamentales como la cooperación, la resolución de conflictos y el trabajo colaborativo. Estas dificultades afectan su capacidad para relacionarse adecuadamente con sus compañeros y participar activamente en las actividades grupales, lo que puede generar un entorno escolar menos productivo y armónico.

A pesar de la importancia de estas habilidades para el desarrollo integral de los niños, no siempre se implementan estrategias efectivas dentro del aula para fortalecerlas. Por esta razón, se identifica la necesidad de explorar alternativas pedagógicas que ayuden a mejorar la interacción social y el trabajo en equipo entre los estudiantes. En este contexto, los juegos didácticos surgen como una posible solución, ya que pueden ofrecer una forma lúdica y participativa de enseñar estas competencias sociales, fomentando un aprendizaje más dinámico y cooperativo.

2.2 Formulación del problema

Se evidencio que los niños del colegio liceo andaki tienen dificultades en el desarrollo de las habilidades sociales. Ante esta situación, surge la pregunta ¿Cómo influye el uso de los juegos didácticos en el desarrollo de habilidades sociales en los niños y niñas de tercer grado del colegio Liceo Andaki de Pitalito Huila en el año 2024?

2.3 Justificación

Este trabajo se centra en la importancia de explorar cómo el uso de juegos didácticos puede contribuir al desarrollo de habilidades sociales en los estudiantes de tercer grado del Colegio Liceo Andaki de Pitalito, Huila. Las habilidades sociales ayudan a la capacidad de comunicarse adecuadamente, resolver conflictos, trabajar en equipo y mostrar empatía, son fundamentales para el desarrollo integral de los niños. Estas habilidades influyen directamente en la capacidad de los estudiantes para interactuar de manera efectiva con sus compañeros y docentes, lo cual es esencial tanto para su crecimiento personal como académico. Además, el dominio de estas habilidades juega un papel crucial en la creación de

un ambiente escolar positivo, donde se fomente la cooperación, el respeto mutuo y una sana convivencia.

La falta de habilidades sociales en el contexto escolar puede generar problemas en la dinámica de grupo, afectando no solo la convivencia, sino también el rendimiento académico. Los niños que no logran desarrollar estas competencias pueden enfrentar dificultades para trabajar en equipo o expresar sus emociones de forma adecuada. Estas deficiencias pueden llevar a problemas de integración y exclusión social, lo que puede tener consecuencias negativas tanto en su desarrollo socioemocional como en su rendimiento escolar. Por lo tanto, es fundamental abordar estas habilidades en el aula para garantizar una formación integral que permita a los estudiantes desarrollarse en todas las áreas de su vida.

Los juegos didácticos han emergido como una estrategia eficaz para fomentar habilidades sociales de una manera divertida, atractiva y participativa. A través de los juegos, los niños pueden experimentar situaciones de interacción social que les permiten practicar habilidades como la cooperación, la negociación, la empatía y la resolución de conflictos en un contexto seguro y controlado.

3. Objetivos

3.1 Objetivo General

Describir el uso de juegos didácticos en el desarrollo de habilidades sociales en niños y niñas de 7 y 8 años de edad.

3.2 Objetivos específicos

Indagar qué juegos didácticos usan los niños y niñas de 7 y 8 años.

Investigar el desarrollo de habilidades sociales en niños de 7 y 8 años de edad.

Detallar el tipo de habilidades sociales que se desarrollan con el uso de juegos didácticos.

4. Marco teórico

A continuación, se presenta una serie de documentos que fortalecen la investigación, tratando el ámbito internacional, nacional y local, que respaldan la gran relevancia que tiene los juegos didácticos para el desarrollo de las habilidades sociales en los estudiantes. Carlino (2021), dice que “Estos conceptos teóricos funcionan como supuesto, puntos de partida, pero también como lentes, puntos de mira con los que el investigador aborda el fenómeno que investiga. Dan cuenta de la postura teórica que elige adoptar para pensar su investigación” (p.3.) El investigador selecciona una postura teórica que le permite formular la investigación y a interpretar los datos o situación de la que se está investigando.

4.1 Antecedentes teóricos

El Marco teórico (MT) es un componente fundamental que proporciona un entorno y una base conceptual de estudio, permite ampliar el problema de investigación en un contexto más extenso. Según Salinas et al (2023) el MT son las aportaciones de varios investigadores y es una parte fundamental de la investigación, por lo tanto, debe ser creada de manera coherente, objetiva y lógica, la cual permite que los investigadores puedan entender cómo se relaciona sus estudios previos con teorías existentes, se basa en teorías y conceptos desarrollados por otros investigadores, lo cual permite construir una base sólida sobre la cual se apoya la investigación.

4.1.1 Internacional

Este trabajo realizado por Chango (2024) habla sobre una visión general del estudio titulado "El juego simbólico en la participación de habilidades sociales en niños de educación

inicial". Donde su objetivo principal es investigar y analizar cómo el juego influye en el desarrollo de habilidades sociales en niños en la etapa de Educación Inicial. Además, se especifica que el enfoque del estudio es cualitativo, donde utilizaron métodos como entrevistas y observaciones.

En esta investigación los participantes fueron docentes y niños de una unidad educativa específica. El trabajo de investigación muestra sobre la importancia del juego como una herramienta para el aprendizaje y que es divertido y que permite a los niños expresar sus sentimientos y desarrollar su personalidad de igual forma, enseña la utilidad de los recursos didácticos para estimular la creatividad e imaginación de los niños.

Esta investigación sobre el juego simbólico y las habilidades sociales en niños de educación inicial, la cual muestra que el juego simbólico es una herramienta efectiva para promover el desarrollo de habilidades sociales en esta etapa del desarrollo infantil. El juego es de aprendizaje demostrativo y divertido que permite a los niños expresar sus emociones y personalidad de manera efectiva.

Por un lado, resalta la importancia de los recursos didácticos, ya que los recursos pueden estimular la creatividad, la imaginación y el interés de los niños. Este trabajo sirve de apoyo para la investigación, ya que se habla del que el juego proporciona a los niños la oportunidad de participar en diversas habilidades sociales al interactuar en su entorno social y emocional. En pocas palabras ayuda a que, por medio del juego, los infantes desarrollen su integridad.

El texto proporciona un análisis sobre la importancia de las habilidades sociales en el ámbito escolar, destacando su impacto en la adaptación y el desarrollo formativo de los niños. Las habilidades sociales son esenciales para una interacción positiva y armoniosa, y aunque estas

comienzan a desarrollarse en la infancia, pueden encontrarse dificultades en su desarrollo dentro del entorno escolar.

El estudio de Fernandez y Durand (2024) se centra en los niños del tercer grado de la institución educativa "Santa Rosa de Jesús" en Lambayeque, identificando un déficit en habilidades sociales como la timidez y la falta de empatía, lo cual dificulta su adaptación escolar. Se señala también que la docente no emplea estrategias para fomentar estas habilidades, enfocándose en otros tipos de habilidades. Para abordar este problema, se plantean varios objetivos, incluyendo la evaluación de las habilidades sociales de los niños, el diseño y la implementación de actividades lúdicas para promover estas habilidades, y la determinación de la relación entre dichas actividades y el desarrollo de las habilidades sociales.

La hipótesis es que las actividades lúdicas contribuyen al desarrollo de habilidades sociales en los niños del tercer grado. El estudio utiliza un diseño cuasiexperimental, recogiendo datos mediante observación y escalas de actitudes. Los resultados, presentados en tablas, indican que el desarrollo de habilidades sociales es limitado debido a la falta de tiempo dedicado y a la ausencia de estrategias adecuadas por parte de la docente. Se concluye que la implementación de actividades lúdicas mejora significativamente las habilidades sociales de los niños.

El análisis resalta la importancia crítica de las habilidades sociales en el entorno escolar, subrayando su influencia en la adaptación y el desarrollo formativo de los niños. El estudio, enfocado en los alumnos del tercer grado de la institución educativa "Santa Rosa de Jesús" en Lambayeque, identifica deficiencias en habilidades sociales como la timidez y la falta de empatía, exacerbadas por la falta de estrategias pedagógicas específicas por parte de la docente. A través de un diseño cuasiexperimental, se demuestra que la implementación de actividades

lúdicas puede significativamente mejorar estas habilidades, sugiriendo que dedicar tiempo y recursos a promover habilidades sociales es esencial para la adaptación y el bienestar escolar de los niños.

En el trabajo de grado, García (2023) menciona que su documento tiene como objetivo primordial mejorar las relaciones sociales en un aula específica mediante la implementación de una unidad didáctica de expresión corporal. Esta iniciativa se basa en trabajar cuatro aspectos fundamentales: gestos, expresión corporal, posturas y movimiento. Surgió como respuesta a una necesidad social identificada en la clase de 4.º de Educación Primaria del CEIP Tombatossals en Castellón, detectada durante el período de prácticas. Para abordar esta necesidad, se diseñó una propuesta práctica que refuerza habilidades sociales, higiene postural y control corporal en los niños a través de diversas actividades motrices. Se utilizó el cuestionario de Habilidades Sociales de Goldstein y notas de campo para recopilar datos objetivos y subjetivos. Tras evaluar los resultados, se concluyó que la propuesta fue exitosa en la consecución de sus objetivos

Este proyecto ha logrado con éxito mejorar las relaciones sociales dentro del aula a través de una unidad didáctica de expresión corporal. Tras identificar la necesidad social en la clase de 4 de Educación Primaria del CEIP Tombatossals en Castellón, se implementó una propuesta práctica que reforzó habilidades sociales, higiene postural y control corporal en los estudiantes. La evaluación final, basada en el cuestionario de Habilidades Sociales de Goldstein y notas de campo, confirmó que los objetivos propuestos fueron alcanzados. Esto indica que la estrategia fue efectiva para promover un ambiente de aprendizaje más positivo y colaborativo en el aula.

Reina y Reina (2023) en el artículo de Ciencia latina revista científica multidisciplinar, explora la necesidad de adaptar la educación a los nuevos paradigmas del siglo XXI,

especialmente en lo que respecta a la motivación y el compromiso de los estudiantes. Se destaca la falta de conocimiento por parte de los docentes para integrar tecnología de manera efectiva en el aula, así como la tendencia de los estudiantes a utilizar la tecnología principalmente para el ocio. Se argumenta a favor de la gamificación como una estrategia para mejorar la motivación y el compromiso de los estudiantes, así como para fomentar el aprendizaje significativo. Se identifican diversas herramientas y recursos tecnológicos que pueden utilizarse para implementar la gamificación en el aula. El objetivo principal del trabajo es revisar teóricamente el impacto y los beneficios de la gamificación en la construcción de habilidades sociales en la educación básica, con el fin de mantener el interés de los alumnos y mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje. Las preguntas de investigación planteadas se centran en los beneficios de la gamificación en la educación básica y su influencia en la construcción de habilidades sociales.

Esta resalta la importancia de adaptar la educación a los nuevos desafíos del siglo XXI, donde la tecnología y la motivación juegan un papel crucial. Se reconoce la necesidad de superar la pedagogía tradicional y adoptar enfoques innovadores, como la gamificación, para involucrar a los estudiantes de manera más efectiva en su aprendizaje. La gamificación ofrece un medio para motivar y comprometer a los alumnos, permitiendo la asimilación de conocimientos de manera lúdica y significativa. Además, se evidencia que la integración de la gamificación en el aula puede contribuir al desarrollo de habilidades sociales en los estudiantes. En este sentido, se plantea la importancia de seguir investigando y explorando el potencial de la gamificación en la educación básica para mejorar la calidad del proceso de enseñanza-aprendizaje y favorecer el desarrollo integral de los estudiantes en la era digital.

Tolentino (2020) en la revista de Educación llamada: Habilidades sociales y estrategias didácticas para la información de liderazgo desde la educación básica, da a conocer sobre la importancia de desarrollar habilidades sociales en los estudiantes desde la educación básica, también se destaca la necesidad de una educación integral que abarque aspectos cognitivos, emocionales, y sociales. Se mencionan iniciativas del gobierno peruano, como el Plan Nacional hacia el 2020, para abordar esta problemática, aunque se reconoce la lentitud en su implementación.

Resalta la relevancia de las investigaciones que demuestran la relación entre habilidades sociales y académicas, así como la necesidad de una educación inclusiva y democrática que rompa con las barreras sociales y promueva la igualdad de oportunidades. Este trabajo sirve de apoyo para esta investigación, es de vital importancia que los infantes desarrollen su integridad por medio de juegos.

4.1.2 Nacional

Moya y Guzmán (2023) menciona que en algunas organizaciones no gubernamentales (ONG) y entidades como la Fundación Siderúrgica de Occidente (SIDOC), la FIFA, el BID, COCA-COLA y la Alcaldía de Cali, que buscan transformar socialmente a través del deporte y otras expresiones culturales, aún persisten grandes desafíos para mejorar las condiciones de vida de las personas en comunidades vulnerables. La investigación resalta el papel positivo que el deporte ha tenido en la vida de algunos habitantes del barrio Siloe, mencionando casos de deportistas exitosos que han surgido de esta comunidad. Se hace referencia a estudios previos que han explorado el potencial del deporte y el juego como herramientas para la transformación social y la construcción de paz en diferentes contextos,

este estudio se centra en la reconstrucción de las habilidades sociales a través del juego en los niños del barrio Siloé, destacando la importancia de generar espacios de encuentro y de intercambio de ideas que promuevan el respeto por la diferencia y la resolución pacífica de conflictos.

En esta investigación se reconoce el potencial del juego para la transformación social. De igual forma, se destaca la importancia de este estudio como un escenario posible para la construcción de paz a través del juego y el deporte. Este sirve de referencia para esta investigación porque se orienta hacia la reconstrucción de las habilidades sociales a través del juego en los niños para mejorar la calidad de vida y al fortalecimiento de la comunidad en su conjunto.

La tesis realizada por Olejua et al (2023) se centra en la Escuela Nueva Tanacuta, parte de la Institución Educativa Jurado en el municipio del Cerrito, Santander. La escuela opera en un entorno rural, atendiendo a un aula heterogénea y multigrado con cuatro estudiantes de entre 4 y 12 años de edad. Se observa que estos estudiantes enfrentan dificultades en el desarrollo de habilidades sociales, particularmente en habilidades conversacionales y manejo de emociones. En respuesta a estas necesidades, se diseña una estrategia pedagógica basada en juegos como medio para fortalecer estas habilidades. La investigación se fundamenta en la clasificación de habilidades sociales de Monjas (1993), dando como resultado la creación de la cartilla "Jugar te ayuda a progresar", que aborda 4 habilidades en 5 temas. Esta estrategia se estructura para fomentar la autonomía y el desarrollo integral de los estudiantes en un contexto educativo rural.

La tesis antes mencionada ha demostrado la viabilidad y eficacia de una estrategia pedagógica basada en juegos para el desarrollo de habilidades sociales en estudiantes de la

Escuela Nueva Tanacuta, ubicada en un entorno rural en el municipio del Cerrito, Santander.

A través del diseño y aplicación de la cartilla "Jugar te ayuda a progresar", se ha logrado abordar con éxito las dificultades observadas en habilidades conversacionales y manejo de emociones. Esta estrategia ha proporcionado a los estudiantes herramientas prácticas para mejorar su interacción social, fortaleciendo su autonomía y contribuyendo a un ambiente educativo más inclusivo y enriquecedor.

El trabajo de grado realizado por Buitrago et al. (2021) se enfoca en el desarrollo socioemocional de niños y niñas en la Fundación Laical Miani, inspirándose en la filosofía de Gandhi sobre el amor y la verdad para una convivencia armoniosa. A través de actividades basadas en la metodología de trabajo por rincones y la investigación acción participativa, se evidenció una mejora significativa en la actitud colaborativa, una reducción en la agresión y un fortalecimiento de la autoestima y el respeto propio y hacia los demás, destacando la eficacia de las estrategias pedagógicas implementadas.

Este estudio ha demostrado la efectividad de las estrategias pedagógicas centradas en el desarrollo socioemocional en niños y niñas de la Fundación Laical Miani. La implementación de actividades basadas en la filosofía de Gandhi ha generado resultados positivos, incluyendo una mejora en la actitud colaborativa, una reducción en la agresión y un fortalecimiento de la autoestima y el respeto propio y hacia los demás. Estos hallazgos subrayan la importancia de abordar la educación desde una perspectiva integral que promueva el bienestar emocional y social de los estudiantes.

Torres y Ramírez (2021) en su trabajo de grado, están enfocados en el desarrollo de la dimensión socioafectiva a través del juego como una estrategia para mejorar la inteligencia

emocional y la convivencia en niños y niñas del Grado Transición en una institución educativa en el municipio de San José del Fragua, departamento de Caquetá. Da a conocer la importancia del juego en el nivel preescolar, así como el desarrollo de la dimensión socioafectiva para fortalecer aspectos de la personalidad, autonomía, autoconcepto y autoimagen de los niños. Además, propone una estrategia basada en el juego para promover habilidades sociales y comportamentales en los niños, destacando el juego como una herramienta que desarrolla habilidades académicas, comportamentales y comunicativas. Esta investigación enfatiza que el juego contribuye al desarrollo físico, cognitivo, emocional y social de los niños, fomentando la autonomía y la adquisición progresiva de habilidades.

Esta investigación promueve el desarrollo integral de los niños y niñas del Grado Transición de la Institución Educativa Rural Divino Niño en San José del Fragua, departamento de Caquetá, mediante el uso del juego como una estrategia mediadora que reconoce al juego como una actividad más que desarrollar la parte cognitiva de los infantes, desarrolla la dimensión socioafectiva y en el fortalecimiento de la inteligencia emocional de los niños. La propuesta de utilizar el juego como herramienta para el desarrollo de habilidades y competencias sociales y comportamentales se basa en su capacidad para transportar a los niños a un mundo fantástico que facilita su maduración física, cognitiva, emocional y social.

Por medio de esta actividad los niños pueden explorar, experimentar y aprender de manera lúdica, lo que contribuye a su autonomía, comprensión del mundo y adquisición de habilidades sociales. Consideramos que esta investigación tiene relación con este trabajo ya que subraya la importancia de la dimensión socioafectiva en el desarrollo integral del niño, así como

la relevancia de la inteligencia emocional para mejorar la autoestima, la seguridad y la capacidad de autorregulación emocional en los niños.

La Tesis llamada Implementación de una estrategia didáctica para fortalecer las habilidades sociales en niños y niñas de 4 y 5 años del grado jardín de una institución educativa de la ciudad de Bucaramanga es realizada por Mazo (2020) esta investigación busca fortalecer las habilidades sociales y mitigar comportamientos agresivos en niños de 4 y 5 años mediante una estrategia didáctica que combina yoga y arte. A través de siete talleres enfocados en la conciencia emocional y corporal de los niños, se les proporcionan herramientas para gestionar sus emociones y enfrentar situaciones cotidianas. Además, se realizan dos talleres con los padres, abordando temas de crianza. Siguiendo un enfoque cualitativo de investigación-acción, se han alcanzado resultados positivos, como mejoras en la comunicación e interacción entre los niños, un manejo más efectivo de las emociones y una convivencia escolar más armoniosa, lo que contribuye al desarrollo de relaciones positivas entre pares.

La investigación sobre la implementación de una estrategia didáctica que integra yoga y arte para fortalecer habilidades sociales y reducir comportamientos agresivos en niños de 4 y 5 años ha arrojado resultados alentadores. A través de la realización de talleres dirigidos tanto a los niños como a los padres, se ha evidenciado una mejora significativa en diversos aspectos, como la comunicación, la gestión emocional y la convivencia en el aula.

Estos hallazgos respaldan la efectividad de enfoques holísticos que abordan tanto el desarrollo emocional como el comportamiento, subrayando la importancia de promover prácticas educativas inclusivas y centradas en el bienestar integral de los niños desde edades tempranas. Además, esta investigación resalta la relevancia de la colaboración entre la escuela y la familia

en la implementación exitosa de estrategias para el desarrollo socioemocional de los niños. Sin embargo, se reconoce la necesidad de continuar explorando y mejorando estas prácticas para garantizar su sostenibilidad y maximizar su impacto a largo plazo.

4.1.3 Local

El diplomado realizado por Hurtado (2023) reconoce la existencia de problemáticas tanto en la escolaridad como en la sociedad en general, como la pérdida de valores para el desarrollo humano. Ante esta dificultad, se propone la formación integral del ciudadano desde una edad temprana, centrándose en el desarrollo de la autonomía y la fortaleza de habilidades. La gamificación lo plantean como una estrategia didáctica para lograr los objetivos, en estudiantes de quinto grado de la I. E. Liceo Freire del sur del Huila. Se destaca su eficacia motivacional para facilitar el aprendizaje por medio de dinámicas de juego y una interacción didáctica positiva entre docentes y estudiantes. Consideramos que este trabajo respalda nuestra investigación ya que la gamificación y la enseñanza de la filosofía son herramientas importantes para una educación más efectiva y significativa para los estudiantes.

Lo anterior da a conocer las problemáticas existentes en el ámbito educativo y social. Se destaca la importancia de formar ciudadanos desde una edad temprana, enfocándose en el desarrollo de habilidades como el pensamiento crítico, la comunicación efectiva y la capacidad de resolver problemas. Proponen la gamificación como una estrategia didáctica para lograr los objetivos en estudiantes de quinto grado de la I. E. Liceo Freire del sur del Huila. Además, da a conocer la importancia de enseñar filosofía a los niños como una forma de desarrollar habilidades como el pensamiento crítico y la capacidad de conceptualizar el aprendizaje a partir de sus propias experiencias. Se resalta el papel del docente en la creación de una pedagogía

reflexiva y se aboga por alejarse del tradicionalismo educativo para adoptar nuevas formas de enseñanza que promuevan la formación integral en los estudiantes. Consideramos que este trabajo es importante como soporte ya que implementa estrategias educativas innovadoras centradas en el desarrollo integral de los estudiantes, resaltando la importancia de la gamificación y la enseñanza de la filosofía como herramientas clave en este proceso de transformación educativa.

En el artículo realizado por Viteri y Cano (2023) hace una reflexión sobre la importancia de las relaciones interpersonales y el desarrollo de habilidades sociales, especialmente enfocado en el contexto educativo y la aplicación de la gamificación como una estrategia para mejorar dichas habilidades. Se mencionan varios estudios y opiniones de expertos que respaldan la idea de que el juego y la interacción lúdica pueden ser herramientas efectivas para fortalecer las habilidades sociales, tanto en niños como en adultos. Además, se aborda la falta de implementación de la gamificación en el ámbito educativo y se señalan algunos desafíos asociados con su aplicación, como la planificación y la coordinación del trabajo en equipo. En resumen, el texto enfatiza la importancia de las relaciones interpersonales y propone la gamificación como una solución para mejorar estas habilidades en diferentes contextos, especialmente en el ámbito educativo.

La investigación sugiere que la gamificación, como estrategia pedagógica, tiene el potencial de mejorar las habilidades sociales y promover un aprendizaje más efectivo. Aunque se reconoce su importancia, también se señalan desafíos prácticos, como la planificación y la implementación adecuada en el contexto educativo. Se destaca la necesidad de un mayor reconocimiento y utilización de esta técnica para aprovechar al máximo sus beneficios en el

desarrollo personal y académico de los estudiantes. En última instancia, se subraya la importancia de seguir explorando y desarrollando enfoques innovadores para fortalecer las habilidades sociales y mejorar la calidad de la educación.

En el trabajo de grado, Rivera Y Ortiz (2021) establece un vínculo entre la evolución del pensamiento humano y el uso actual de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) en el ámbito educativo. Comienza destacando la capacidad del ser humano para explorar y evolucionar intelectualmente, lo que ha llevado al desarrollo y la adopción de herramientas virtuales en diversos campos, incluida la educación. El texto presenta el tema de investigación centrado en el uso de una estrategia didáctica basada en un juego multimedia llamado "El poder de leer" para mejorar la comprensión lectora en el nivel preescolar de la Institución Educativa Municipal JVC. Se señala que esta estrategia se implementó como respuesta a las dificultades encontradas por algunos

La investigación sobre el uso del juego multimedia "El poder de leer" como herramienta didáctica en el nivel preescolar de la Institución Educativa Municipal JVC ha arrojado resultados prometedores. Se ha confirmado que las tecnologías de la información y comunicación (TIC), cuando se aplican adecuadamente, pueden ser poderosas aliadas en la motivación y el desarrollo de habilidades de comprensión lectora en los estudiantes más jóvenes. La interactividad y la inmersión ofrecidas por este tipo de herramientas han demostrado ser efectivas para involucrar a los niños en actividades de aprendizaje significativas y atractivas.

Sin embargo, la implementación de estas estrategias no está exenta de desafíos. La investigación identificó limitaciones importantes, como el acceso restringido a computadoras, la falta de mantenimiento de equipos, restricciones de tiempo debido a emergencias sanitarias y la

necesidad de una capacitación más amplia en el uso de recursos multimedia. Para garantizar el éxito a largo plazo de este enfoque, es crucial abordar estas limitaciones y proporcionar un entorno propicio que facilite la integración efectiva de las TIC en la educación. En última instancia, este estudio resalta la importancia de continuar explorando y mejorando enfoques innovadores que aprovechen todo el potencial de las TIC para enriquecer la experiencia educativa y promover el desarrollo integral de los estudiantes.

La monografía presentada por Samboní y Emiro (2020) aborda el concepto de gamificación como una estrategia emergente en educación, que utiliza elementos de juegos para mejorar los procesos de enseñanza y aprendizaje. De igual forma, destaca la importancia de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) en este contexto, señalando su papel fundamental para la implementación de metodologías innovadoras. Además, describe la aplicación específica de la gamificación y las TIC en una institución educativa rural, con el objetivo de fortalecer las competencias ciudadanas de los estudiantes. Sin embargo, debido a la falta de acceso a internet y medios tecnológicos en la zona rural, la implementación de esta estrategia se ve obstaculizada, lo que resalta la necesidad de adaptarse a las condiciones específicas de cada comunidad.

La implementación de la gamificación y las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) en la educación es un paso crucial hacia la preparación de los estudiantes para la sociedad actual. Sin embargo, la realidad de la pandemia del COVID-19 ha demostrado que el acceso a estas herramientas puede ser desigual, especialmente en áreas rurales como la Sede El Carmen de Pitalito Huila. A pesar de los obstáculos actuales, la creación de una plataforma virtual de gamificación en Moodle, centrada en fortalecer competencias ciudadanas,

representa un enfoque innovador y prometedor. Aunque su implementación se ha visto demorada debido a la falta de acceso a Internet y tecnología fuera del entorno escolar, se espera que, una vez superadas estas limitaciones, pueda ofrecer valiosas lecciones sobre el impacto de esta estrategia en el aprendizaje y la práctica de competencias ciudadanas. La situación actual refuerza la importancia de integrar las TIC en la educación, destacando su capacidad para superar barreras de tiempo y espacio, siempre que las condiciones locales lo permitan.

En el Artículo de investigación Perdomo y Vargas (2020) tratan sobre una situación actual en Colombia, donde se muestra la presencia de violencia e intolerancia en la sociedad y la normalización de estas situaciones por parte de algunas personas. Se trata de la necesidad de formar en valores, habilidades sociales y emocionales en la escuela para la formación de ciudadanos capaces de relacionarse con su entorno. También muestra la importancia de fortalecer las relaciones interpersonales con estrategias como el trabajo colaborativo y el enfoque lúdico para mejorar estas relaciones y el ambiente de aprendizaje. La investigación es de enfoque cualitativo y socio crítico. Por otro lado, se muestra el diseño y la implementación de una secuencia didáctica para fortalecer los valores. De igual forma, se hablan diversos aspectos teóricos relevantes, como la importancia de la inteligencia emocional, la resolución de conflictos, la empatía

El artículo da a conocer la importancia de fortalecer las relaciones interpersonales en el entorno escolar en el grado de transición, los autores intervienen en la niñez para poder educar personas que sean capaces de convivir con su entorno. Esta investigación es trabajada con el enfoque cualitativo y su propósito es mejorar las dinámicas de convivencia en el aula. Por un lado, implementaron una didáctica como estrategia para fortalecer las relaciones interpersonales

entre los estudiantes, con la intención de trascender más allá de las paredes del aula y contribuir a una convivencia pacífica tanto dentro como fuera del entorno escolar. Para dar relevancia en esta investigación, se investigaron varias teorías que destacan la importancia del desarrollo socioafectivo en la infancia, así como a planteamientos sobre inteligencia emocional y resolución de conflictos. Consideramos que esta investigación sirve para nuestra monografía, ya que hablan sobre marcos teóricos y metodológico que abordan la problemática de las relaciones interpersonales en la escuela y propone una estrategia para intervenir con el fin de promover un ambiente de convivencia positiva

2.1. Conceptualización y teoría

Juegos didácticos: Son herramientas valiosas en el ámbito educativo porque combinan el entretenimiento con el aprendizaje, haciendo de él un enseñanza más atractiva y dinámica, facilita el desarrollo de habilidades cognitivas, sociales y emocionales, los juegos didácticos no solo facilitan el aprendizaje, sino que promueven el desarrollo integral de los estudiantes, haciéndolos más perceptivos y preparados para enfrentar diferentes desafíos.

Habilidades sociales: son conjunto de comportamientos que permiten a las personas interactuar de manera efectiva y positiva con los demás. Estas son fundamentales en el desarrollo de los niños y niñas porque permiten establecer relaciones saludables, comprender las emociones propias y ajenas, resolver conflictos de manera constructiva. A través de las habilidades comunicativas las personas aprenden a comunicarse, a trabajar en equipo, mostrar empatía y adaptarse a distintos entornos.

Primera infancia: Es una etapa del desarrollo del ser humano que abarca desde el nacimiento hasta los aproximadamente 6 años de edad. Durante este proceso los niños y niñas

sientan las bases para el desarrollo futuro ya que el cerebro está en una fase máxima de plasticidad, permitiéndole que las experiencias que tenga en su entorno tengan un impacto profundo para su vida.

En la Teoría Zona de Desarrollo Próximo, Lev Vygotsky (1997) menciona que las estructuras cognitivas de las personas se forman a partir de su actividad en grupo, lo que influye en cómo perciben y comprenden el mundo. Por lo tanto, el niño está profundamente conectado con el entorno social, menciona que las personas participan activamente en la recreación de su propio conocimiento. Mediante los juegos didácticos, los niños se involucran en su aprendizaje social interactuando con otros niños y creando significados comunes. Estas interacciones les permiten mejorar sus habilidades en comunicación, en la socialización y la resolución de problemas.

Según Alonso (2021) en uno de sus apartados menciona que, en la teoría de María Montessori, sostiene que el aprendizaje ocurre cuando los niños participan activamente en su educación, convirtiéndose en los protagonistas de su propio proceso. Se involucran de manera práctica, utilizando sus manos y trabajos con materiales que son manipulativos, sensoriales y lúdicos. Maria Montessori mencionó que el juego es una forma natural de aprender ya que a través de la exploración y la interacción con materiales dicóticos los niños pueden descubrir conceptos y desarrollar habilidades de manera efectiva. Además, reconoció que los juegos didácticos suelen ser una excelente oportunidad para que los niños interactúen entre sí lo cual estarían desarrollando sus habilidades sociales como la comunicación y el trabajo en equipo.

4.2 Marco legal

Ley 1098 de (2006) conocida también como Ley de Infancia y Adolescencia en su artículo 30 no habla específicamente sobre la importancia de los juegos didácticos, pero en el establece que el descanso, el juego y la participación en actividades culturales son derechos fundamentales para niños, niñas y adolescentes ya que estos son elementos cruciales para su desarrollo saludable y equilibrado, fomentando su bienestar físico, emocional y social. Por lo tanto, este artículo reconoce explícitamente el derecho de los niños a jugar lo cual no pueden ser actividades solo recreativas, sino que también didácticas lo cual les permitirá su desarrollo cognitivo y social.

En la Ley 115 (1994) en el artículo 5 sobre los fines de la educación el cual menciona que la educación en Colombia tiene el fin de promover el desarrollo integral de la personalidad de los estudiantes, respetando siempre los derechos de las demás personas. Esto implica formar individuos completos tanto en lo social, en lo intelectual, moral, ético, etc Por lo tanto los juegos didácticos serían una herramienta pedagógica que puede ayudar alcanzar lo que el artículo 5 menciona ya que se a través del juego se pueden realizar actividades que promuevan el aprendizaje de manera dinámica y significativa.

En la ley 1620 (2013) ley de convivencia escolar, en el artículo 2 resalta la importancia de crear un ambiente escolar que promueva la convivencia pacífica, respeto y democrática. Por lo tanto, los juegos didácticos permiten que los estudiantes desarrollen competencias claves para relacionarse de manera constructiva con los demás, por ello los juegos pueden ser herramientas valiosas para desarrollar habilidades sociales que contribuyan a un ambiente de convivencia más positivo.

La constitución Política de Colombia (1991) menciona que todos los niños y niñas tienen derecho a recibir una educación de calidad, la educación como un derecho fundamental y establece el papel del estado en garantizar su acceso, calidad y obligatoriedad promoviendo una formación integral de los individuos para contribuir a un mejor desarrollo social. Por lo tanto, el juego es una herramienta educativa que puede ayudar al desarrollo integral de los niños. Además, el juego promueve la cultura y facilita la adquisición de conocimientos y habilidades sociales.

4.3 Marco ético

En el presente trabajo de grado, el marco ético implica garantizar la protección y el bienestar de todas las personas que hacen parte de esta investigación, en este caso se trabajará con niños y niñas del grado tercero del colegio Liceo Andaki, de Pitalito Huila. Por lo tanto, se asegurará que los involucrados de la investigación estén en un entorno seguro y que sus derechos sean respetados.

Esta investigación está diseñada de tal manera que no implica ningún riesgo físico ni emocional para los niños participantes. Se han realizado todas las precauciones posibles para crear un entorno seguro y positivo, donde los niños puedan participar sin preocupaciones. Además, se garantiza que las actividades propuestas son apropiadas para su edad y desarrollo, las cuales promueven su aprendizaje y la socialización sin exponer a los niños a situaciones que pueden causarles algún daño. Todas las actividades que se realicen estarán respaldadas por las normas legales vigentes.

5. Marco metodológico

A continuación, se describe el proceso del proyecto de investigación que se realizó desde el enfoque cualitativo. Rojas (2022), dice que “La investigación cualitativa es utilizada para observar, describir, comprender las experiencias, formas de pensar, sentir de las otras personas y propias” (p.81). Se utiliza para analizar, explorar y entender como los seres humanos viven sus experiencias. En vez de enfocarse en números, la investigación cualitativa busca comprender de manera profunda las vivencias de las personas, pensamientos y emociones.

5.1 Tipo de investigación

La investigación descriptiva se desarrolló desde el enfoque cualitativo en busca de analizar el impacto de la implementación de juegos didácticos para desarrollo de habilidades sociales del grado tercero; este tipo de investigación en palabras de Guevara et al., (2020, citado por Valle, A et al., 2022) “El objetivo de la investigación descriptiva consiste en llegar a conocer las situaciones, costumbres y actitudes predominantes a través de la descripción exacta de las actividades, objetos, procesos y personas” (p. 171) teniendo en cuenta las personas quienes van a ser el objetivo de estudio.

5.2 Método de investigación

Se utilizarán encuestas como método para recolectar información. Las encuestas se realizarán para evaluar la percepción de los estudiantes sobre los juegos didácticos y su relación en el desarrollo de las habilidades sociales. Las preguntas se realizarán de manera clara y sencilla, adecuadas para la edad de los alumnos, lo cual permitirá obtener datos importantes.

5.3 Población y muestra

La población de este trabajo de grado está compuesta por 25 niños y niñas de tercer grado del Liceo Andaki de Pitalito, Huila. La muestra seleccionada es de 5 niños y 5 niñas, un total de 10 estudiantes entre las edades de 7 a 8 años, etapa de niñez mediana.

5.4 Fases de investigación

Fase 1: observación detallada del objeto de estudio

Fase 2: Revisión bibliográfica sobre el impacto de los juegos didácticos en el desarrollo de las habilidades sociales y diseño de instrumentos de recolección de datos

Fase 3: Realización Del cuestionario

Fase 4: Análisis cualitativo de los datos recolectados

Fase 5: Elaboración de conclusiones sobre la efectividad de los juegos didácticos para el desarrollo de las habilidades sociales

Fase 6: Presentación de los resultados

5.5 Instrumentos de recolección de datos

Los instrumentos de recolección de datos que se utilizarán son las encuestas y la observación: Encuesta: se realizarán cuestionarios donde las preguntas serán cerradas para evaluar las percepciones de los estudiantes sobre el uso de juegos didácticos y su relación con el desarrollo con su entorno.

Observación: se hará sesiones de observación durante la implementación de juegos didácticos, registrando, las dinámicas sociales y los comportamientos que presentan los estudiantes en el aula de clase.

6. Análisis y discusión de resultados

A continuación, se presentan los resultados obtenidos por medio del cuestionario virtual, donde se realizan preguntas cerradas y con un lenguaje adecuado para los participantes. Este cuestionario se centra en profundizar las percepciones y experiencias de los alumnos, relacionándolos con los objetivos y el marco teórico de esta investigación.

6.1 Técnicas de análisis de resultados

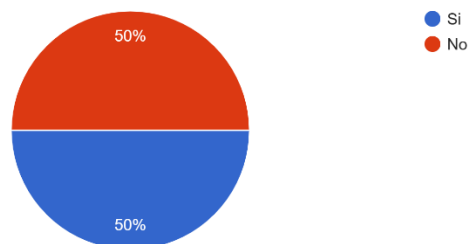
La técnica que más se ajusta a la investigación es el análisis fenomenológico, este se centra en describir y explorar sobre las experiencias de los participantes, que busca comprender como los individuos perciben un fenómeno. En esta investigación, se encuestó a los estudiantes sobre cómo se sienten y que piensan al jugar y hacer uso de los juegos didácticos y qué significado tiene para su vida personal y social.

6.2 Interpretación de resultados

Figura 1.

Uso de juegos de memoria

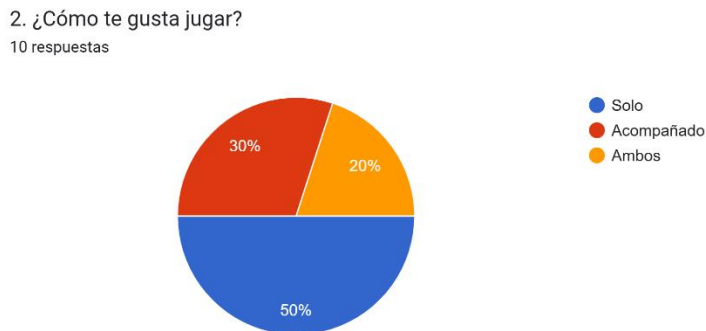
1. ¿Acostumbras a usar juegos de memoria?
10 respuestas



La figura 1, muestra que la mitad de los estudiantes usan los juegos de memoria en su proceso de educación. Sin embargo, el 50% restante manifiesta que no usa los juegos de memoria en su proceso de aprendizaje. Según estos resultados, se evidencia que la división muestra una parcialidad significativa en la manera como se asumen los criterios establecidos desde el juego. Esto es relevante dado que la memorización es un elemento significativo en la manera como se aprende en las diferentes etapas de la vida principalmente en la primera infancia.

Figura 2.

Preferencia en la manera de jugar

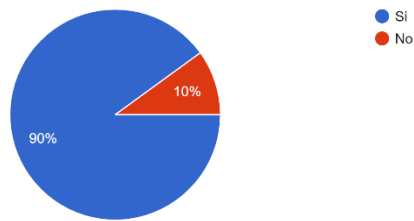


La figura 2, muestra que el 50% de las personas prefieren jugar solos, el 30% prefiere jugar acompañados y un 20% prefiere ambas opciones. Estos resultados reflejan que los estudiantes tienen preferencias a la hora de jugar, algunos prefieren la independencia, mientras que otros prefieren interactuar con los demás. Sin embargo, la mayoría prefiere jugar solo.

Figura 3.

Participación en los juegos

3. ¿Te gusta participar en juegos en los que mueves el cuerpo (correr, saltar, subir y bajar)?
10 respuestas

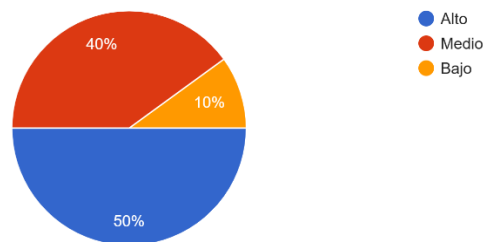


La figura 3, muestra que el 90% de estudiantes prefieren (9 de 10) indicaron que, si les gusta participar en los juegos que requieran movimiento, mientras que solo el 10% de las personas encuestadas (1 de 10) selecciono que no disfruta de ese tipo de juegos. Este resultado refleja que a la mayoría de los estudiantes si les gusta realizar juegos que requieran movimientos.

Figura 4.

Empatía

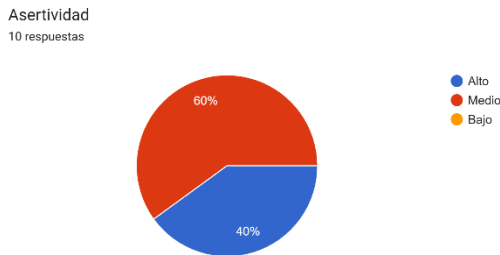
Empatía
10 respuestas



La figura 4, muestra que la mitad de los evaluados demostraron un alto nivel de empatía. El 40%, un porcentaje significativo mostro un nivel de empatía bajo y un 10% presento un bajo nivel de empatía. Esto es relevante ya que los juegos didácticos son herramientas valiosas para fomentar la empatía en la primera infancia, sin embargo, hay que adaptar juegos a las necesidades individuales de los niños.

Figura 5.

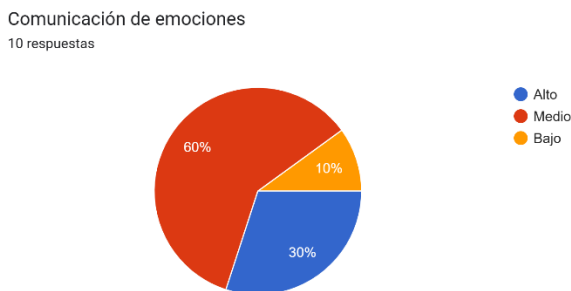
Asertividad



La figura 5, muestra que el 60% de estudiantes obtuvieron un nivel de asertividad medio. Lo que quiere decir que los juegos didácticos podrían tener un impacto positivo en el desarrollo de esta habilidad social. El 40% señala que hay un porcentaje menor de niños con niveles de asertividad punto. Basándonos en la gráfica podemos concluir que el juego didáctico hoy puede tener un impacto positivo en el desarrollo de la habilidad social, hoy ya que el asertividad es importante para comunicarse y expresar las necesidades.

Figura 6.

Comunicación de emociones

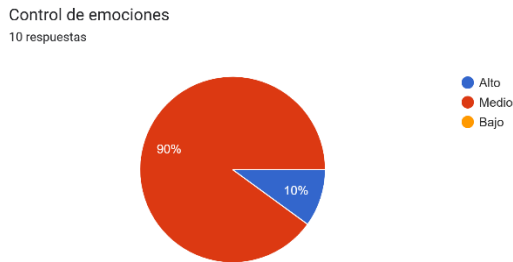


La figura 6, hoy la gráfica muestra que el 60% de los niños se encuentran en un nivel medio de comunicación de emociones, el 30% se encuentra en un nivel alto y, por otro lado, el 10% muestra un nivel bajo de comunicación de emociones. Este gráfico permite hacer algunas

inferencias sobre cómo los juegos didácticos pueden estar influyendo en la comunicación de emociones en los niños.

Figura 7.

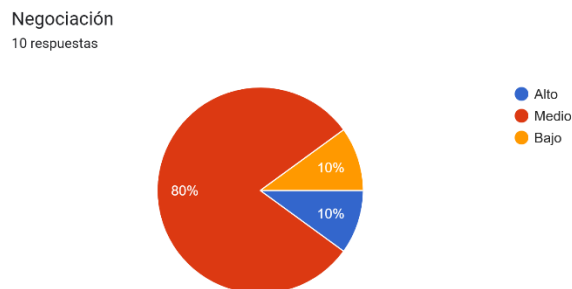
Control de emociones



La figura 7, el 10% demuestra un alto nivel de control emocional, por el contrario, la gran mayoría de los niños que es el 90% se encuentra en un nivel medio de control emocional. Basándonos en el gráfico podemos decir que los juegos de didácticos tienen un potencial significativo para mejorar el control de las emociones.

Figura 8.

Negociación



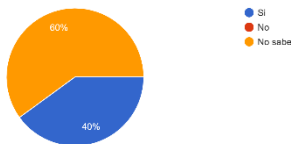
La figura 8 muestra que el 80% de los estudiantes se encuentran en un nivel medio de negociación, el 10% en un nivel medio alto y el 10% restante en un nivel bajo. Este análisis

revela que la mayoría de los estudiantes presentan un nivel medio de habilidades de negociación. En este contexto, los juegos didácticos se presentan como una herramienta invaluable para promover el desarrollo integral de los estudiantes, no solo en el ámbito cognitivo, sino también en los aspectos sociales y emocionales.

Figura 9.

Interacción

6. ¿Crees que los juegos que llevas a cabo te ayudan a comprender mejor a tus compañeros/as?
10 respuestas

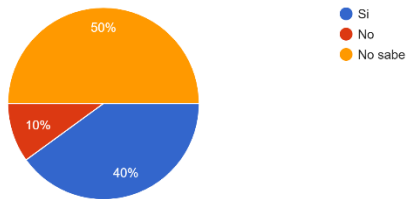


La figura 9, este gráfico muestra que una gran mayoría, que es el 60% respondió que no sabe si los juegos le ayudan a comprender mejor a los demás, este porcentaje puede indicar varias cosas: de que los individuos no han participado en los juegos que promueve la comprensión social o no perciben una conexión directa entre los juegos y el otro 40% afirmó que los juegos ayudan a comprender mejor a sus compañeros, lo que quiere decir que los juegos fomenta la empatía y la comprensión.

Figura 10.

Expresar los deseos

7. ¿Crees que los juegos que llevas a cabo te ayudan a expresar mejor lo que deseas?
10 respuestas

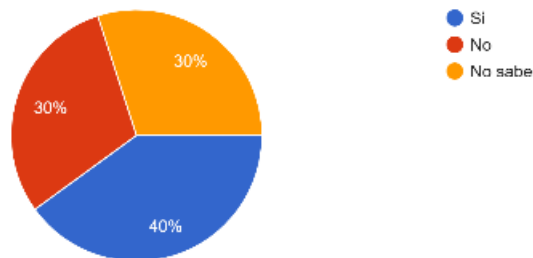


La figura 10, el 50% de los niños no están seguros de si los juegos les ayuda a expresarse mejor, el 40% considera que los juegos si les ayuda a expresar mejor lo que desean y el 10% piensan que los juegos no les ayuda en este aspecto. El resultado indica que los niños perciben los juegos didácticos útiles para expresar sus sentimientos, la otra mitad tiene dudas sobre su impacto, lo que indica reforzar el enfoque de los juegos para hacer más evidente su propósito en el desarrollo de las habilidades sociales. Además, el porcentaje que respondió no, es bajo, lo que quiere decir de que los juegos tienen un impacto positivo.

Figura 11.

Sentimientos

8. ¿Crees que los juegos que llevas a cabo te ayudan a hablar mejor de cómo te sientes?
10 respuestas



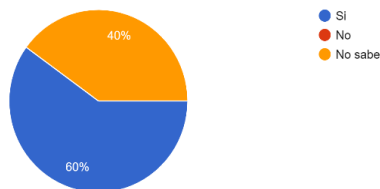
La figura 11, la gráfica muestra como resultado de que el 40% de los niños responden que sí creen que los juegos les ayuda a hablar mejor sobre cómo se siente, el 30% consideran que

no lo de juegos les ayuda en este aspecto y el 30% indica que no saben si los juegos les permite mejorar su capacidad para expresar sus sentimientos. Los resultados reflejan que una porción significativa de 40% perciben un impacto positivo en los juegos, mientras que un 60% se divide entre aquellos que no están seguros o que no consideran esta influencia. Hola esto sugiere que, aunque los juegos tienen un efecto positivo, sería beneficioso reforzar las actividades para que los niños logren relacionar los juegos con la mejora de sus habilidades emocionales y comunicativas.

Figura 12.

Emociones

9 ¿¿Crees que los juegos que llevas a cabo te ayudan a controlar mejor tus emociones?
10 respuestas

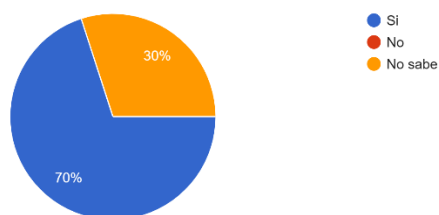


La figura 12, Los datos muestran que una mayoría de niños (60%), perciben que los juegos tienen un impacto positivo en su capacidad de controlar las emociones, lo cual es un aspecto crucial en el desarrollo de las habilidades sociales. Sin embargo, el otro porcentaje (40%) indica que no tienen una percepción clara de este efecto y señalan la necesidad de reforzar el propósito emocional de las actividades para que todos puedan reconocer este beneficio.

Figura 12.

Colaboración

10. ¿Crees que los juegos que llevas a cabo te ayudan a ponerte de acuerdo con tus compañeros/as?
10 respuestas

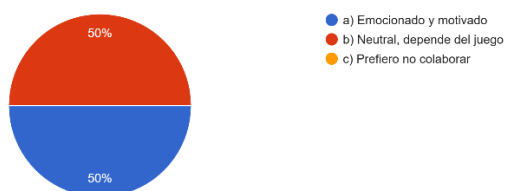


La figura 13, el gráfico anterior indica que el 70% de los niños encuestados consideran de que los juegos les ayudan a ponerse de acuerdo con sus compañeros, lo que indica que los juegos didácticos están cumpliendo su función de fomentar la interacción social y la cooperación entre los niños. Mientras que el 30% responde que los juegos no les ayudan a ponerse de acuerdo, esto puede deberse a factores como la dinámica del grupo, características del grupo o factores individuales de cada niño.

Figura 13.

Relacionarse con el entorno

11. ¿Cómo te sientes cuando un juego requiere que compartas con otros compañeros?
10 respuestas

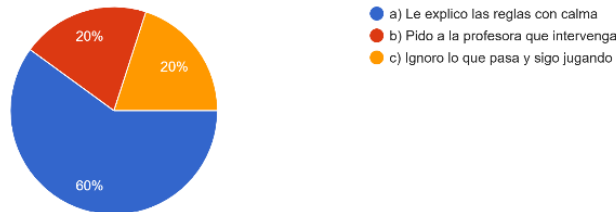


La figura 14, la gráfica anterior muestra el 50% de los niños encuestados se sienten emocionados y motivados cuando un juego implica compartir con otros compañeros, lo que indica una actitud positiva hacia la colaboración y el trabajo en equipo. La otra mitad de los niños expresó sentimientos neutrales indicando que todo depende del tipo de juego, lo que quiere decir, de que algunos juegos pueden fomentar más la colaboración que otros.

Figura 14.

Reglas del juego

12. ¿Qué haces si un compañero no sigue las reglas durante un juego?
10 respuestas

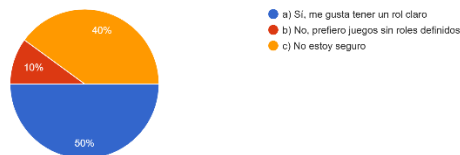


La Figura 15, correspondiente a la gráfica anterior, muestra que el 60% de los niños elige explicar las reglas a sus compañeros, lo que evidencia un nivel de madurez social y un intento por resolver los conflictos de manera pacífica. Por otro lado, el 20% prefiere solicitar la intervención del profesor, lo cual podría reflejar una dificultad para manejar los conflictos de forma autónoma. Finalmente, otro 20% opta por ignorar la situación y continuar jugando, lo que podría interpretarse como una falta de interés en resolver el conflicto o como una estrategia para evitar confrontaciones.

Figura 15.

Rol del jugador

13. ¿Te gustaría jugar juegos en los que cada jugador tiene un rol específico (por ejemplo, líder, ayudante, observador)?
10 respuestas



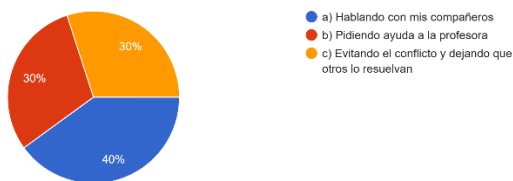
La figura 16, la gráfica muestra que la mayoría de los niños (50%) expresan interés en un rol definido dentro del juego, lo que sugiere que a muchos niños les gusta una tarea específica y sentirse parte del equipo. El 40% de los niños no están seguros de jugar juegos con un rol

específico y finalmente el 10% prefieren juegos en los que haya roles asignados, lo que indica que valoran la libertad de explorar diferentes opciones y no sentirse limitados por un rol específico

Figura 16.

Resolución de conflictos

14. ¿Cómo prefieres resolver conflictos durante un juego?
10 respuestas



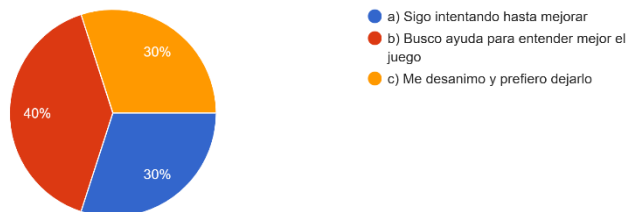
La figura 17, la gráfica muestra que el 40% de los niños encuestados prefieren resolver los conflictos hablando directamente con sus compañeros, esta estrategia demuestra habilidades de comunicación y resolución de problemas. El 30% de los niños opta por pedir ayuda a la profesora, esto puede indicar que necesitan un mediador o que no se sienten seguros de resolver problemas por sí mismos. Finalmente, el otro 30% prefiere evitar el conflicto, lo que puede indicar una falta de interés y estrategias para evitar confrontaciones

Figura 17.

Adaptabilidad

15. ¿Qué haces si un juego resulta más difícil de lo esperado?

10 respuestas



La figura 18, el gráfico presenta que un 40% busca ayuda cuando se encuentran con una dificultad. Esta respuesta indica una disposición a aprender de los demás. El 30% indica que sigue intentando hasta superar el desafío, esta actitud positiva refleja una buena capacidad para enfrentar obstáculos y el otro 30% prefiere abandonar el juego, esta respuesta indica una menor tolerancia y una falta de confianza con sus propias habilidades.

6.3 Discusión de resultados

Teniendo en cuenta lo abordado en el desarrollo del trabajo investigativo se puede evidenciar que el juego posee características relevantes en la vida de los infantes. Una de ellas está vinculada con la manera como estos asumen y asimilan actitudes y hábitos que relacionan con la vida diaria y aplican aún más en la vida social. Al respecto Chango (2024) establece que “el juego simbólico es una herramienta efectiva para promover el desarrollo de habilidades sociales en esta etapa del desarrollo infantil” (p. 6). De este se infiere que el juego no es simplemente un escenario de entretenimiento sino un espacio donde se asumen habilidades de comportamiento tanto individual como social. Sin embargo, estos escenarios no pueden ser vinculados desde la individualidad, en algunas ocasiones, sino desde el un ejercicio colaborativo.

En este contexto, los resultados obtenidos reflejan la implementación de juegos didácticos ha generado un impacto positivo en las habilidades sociales de los niños y niñas del tercer grado. Según los datos analizados, un 70% de los estudiantes indicó que los juegos les ayudaban a colaborar con sus compañeros (ver figura 13), mientras que un 60% afirmó que han mejorado su control emocional gracias a estas actividades (figura 12). Estos hallazgos coinciden con lo expuesto por Moya y Guzmán (2023), quienes destacan que el juego fomenta la empatía y la cooperación en entornos educativos, promoviendo un aprendizaje integral.

Por otro lado, las figuras relacionadas con la comunicación de emociones y empatía (figura 6 y 4) muestran que aún existe un porcentaje significativo de estudiantes que presentan niveles medios o bajos en estas competencias. Esto resalta la necesidad de personalizar y diversificar las actividades lúdicas, tal como lo sugiere García (2023), quién argumenta que los juegos deben adaptarse a las particularidades del grupo y a las necesidades individuales para maximizar su efectividad. A pesar de estas áreas de oportunidad, es importante destacar que la mayoría de los estudiantes han reportado mejoras en su capacidad para relacionarse con sus compañeros, lo que refuerza el valor pedagógico de los juegos didácticos.

Desde un enfoque teórico, Vygotsky (1997) sostiene que el aprendizaje es un proceso social que se construye a través de la interacción con el entorno y con otro. Los resultados de este estudio corroboran esta teoría, denunciando que los juegos de didácticos han permitido a los estudiantes desarrollar habilidades sociales esenciales, como el asertividad y la resolución de conflictos (figura 5 y 17). En este sentido, el uso de estas herramientas pedagógicas se alinea con las perspectivas de Piaget quien subraya la importancia de los juegos en el desarrollo cognitivo y social de los niños.

La relevancia del marco legal en este contexto es evidente ya que la ley 115 de 1994 establece que la educación debe promover el desarrollo integral de los estudiantes, incluyendo aspectos sociales y emocionales. En este caso los juegos didácticos no solo cumplen con el objetivo, sino que también ofrece un enfoque práctico para su implementación en el aula. Asimismo, la ley 1620 del 2013 refuerza la necesidad de un ambiente escolar que fomente la convivencia pacífica y el respeto mutuo, aspectos que se ven directamente beneficiados por la incorporación de estrategias lúdicas.

Además, Perdomo y Vargas 2020 destacan que un entorno educativo donde prevalece la violencia y la intolerancia, la integración de juegos didácticos pueda actuar como un catalizador para mejorar las relaciones interpersonales y promover un clima escolar positivo. En este sentido, la experiencia del Liceo Andaki ha demostrado que estas herramientas no solo facilitan el aprendizaje académico, sino que también contribuyen significativamente al desarrollo de competencias sociales.

Nuestra postura como investigador es que el juego didáctico va más allá de ser un recurso metodológico, es un medio transformador en el aula. Permite a los estudiantes se enfrenten a situaciones de la vida real de manera simulada, desarrollando habilidades como la negociación y el trabajo en equipo (figura 8 y 14). Hh consideramos que la educación debe ir más allá de la transmisión de conocimiento enfocándose también en el desarrollo de habilidades que preparen a los estudiantes para interactuar de manera efectiva y ética en la sociedad.

6.4 Conclusiones

El presente trabajo permitió identificar, a partir de los datos recopilados mediante la aplicación de cuestionarios, que los juegos didácticos tienen un potencial significativo como estrategia pedagógica para el desarrollo de habilidades sociales en estudiantes de tercer grado. Aunque el alcance de esta investigación se centró exclusivamente en evaluar las percepciones y niveles actuales de dichas habilidades, los resultados reflejan que la mayoría de los estudiantes presentan actitudes positivas hacia actividades lúdicas que fomenten la interacción social, la cooperación y la resolución de conflictos.

Uno de los hallazgos más relevantes fue que un porcentaje significativo de los niños y niñas encuestados reconocen que, mediante dinámicas asociadas al juego, pueden mejorar su colaboración con compañeros y el control de sus emociones. No obstante, también se evidenció que competencias como la empatía y la comunicación de emociones requieren un mayor fortalecimiento, lo que sugiere que las estrategias pedagógicas deben ajustarse a las particularidades de cada grupo, asegurando así una mejora integral y equitativa en el desarrollo social de los estudiantes.

Desde el marco teórico, los resultados respaldan la importancia del aprendizaje social como un proceso fundamental en la infancia, donde herramientas como los juegos didácticos pueden actuar como mediadores efectivos. Aunque en este caso no se implementaron directamente, los datos recopilados subrayan su relevancia potencial en la formación de habilidades sociales que trascienden el ámbito académico, contribuyendo al bienestar emocional y a una convivencia armoniosa.

A nivel educativo, esta investigación refuerza la necesidad de innovar en las prácticas pedagógicas, adoptando enfoques que integren elementos lúdicos como parte de los procesos de enseñanza-aprendizaje. En contextos como el del Liceo Andaki, caracterizado por limitaciones de recursos, los juegos didácticos se presentan como una alternativa accesible y efectiva para promover el desarrollo integral de los estudiantes. Su implementación no solo estaría alineada con los objetivos educativos nacionales, sino también con las exigencias legales que priorizan la formación de ciudadanos integrales, tal como lo establece la Ley General de Educación.

7. Referencias bibliográficas

- Alonso Arija, N. (2021). *El juego como recurso educativo: Teorías y autores de renovación pedagógica* [Trabajo de grado, Universidad de Valladolid De Palencia España]. Repositorio institucional UVA. <https://uvadoc.uva.es/handle/10324/51451>
- Buitrago, M. N., et al. (2021). *Actividades rectoras como potenciador de habilidades sociales y emocionales en los niños y niñas de la Fundación Laical Miani de Bucaramanga*. [Trabajo de grado, Universidad Autónoma De Bucaramanga]. Repositorio institucional UNAB. <http://hdl.handle.net/20.500.12749/15000>
- Chango, C. Z. M. (2024). *El juego simbólico en la participación de habilidades sociales en niños de educación inicial*. [Tesis de grado, Universidad Técnica de Ambato]. Repositorio institucional UTA. <https://repositorio.uta.edu.ec/jspui/handle/123456789/40512>
- Carlino, Paula (2021). *Antecedentes y marco teórico en los proyectos de investigación: aportes para construir este apartado*. [proyecto de investigación, Universidad Pedagógica Nacional de Argentina].
- Constitución política de Colombia. (1991). Artículo 5
- Fernandez Huaripata, A. C., & Durand Cobeñas, V. L. (2024). *Actividades lúdicas y habilidades sociales en los niños de tercer grado de Educación Primaria de la IE N° 10113 Santa Rosa de Jesús-Lambayeque*. <https://repositorio.unprg.edu.pe/handle/20.500.12893/12489>
- García Ibáñez, I. (2023). *El desarrollo de habilidades sociales a través del juego y del movimiento. Una propuesta didáctica para Educación Primaria*. [https://repositori.uji.es/xmlui/bitstream/handle/10234/203248/TFG_2023_Garcia%20Iba n%cc%83ez_Ines.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositori.uji.es/xmlui/bitstream/handle/10234/203248/TFG_2023_Garcia%20Iba%20n%20cc%2083ez_Ines.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Hurtado, G. A. (2023). *La gamificación como estrategia didáctica y motivacional, para promover el pensamiento crítico en los estudiantes del grado 5 de la institución educativa Liceo Freire de Pitalito Huila*. [Diplomado de profundización para grado]. Repositorio Institucional UNAD. <https://repository.unad.edu.co/handle/10596/58484>

Ley 115 de (1994). Capítulo

Mazo, K. J. (2020). Implementación de una estrategia didáctica para fortalecer las habilidades sociales en niños y niñas de 4 y 5 años del grado jardín de una institución educativa de la ciudad de Bucaramanga. Recuperado de: <http://hdl.handle.net/20.500.12749/7061>

Moya, J. L. C., Gómez, G. D. I., y Guzmán, J. D. V. (2023). El juego como estrategia didáctica para la construcción de habilidades sociales en los niños de la comuna 20 de la ciudad de Cali. *Retos: nuevas tendencias en educación física, deporte y recreación*, (48), 261-270. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8800145>

Olejua Niño, N. M., Figueroa Huertas, L., & Urian Jerez, L. M. (2023). Habilidades sociales y juego: Diseño de una estrategia pedagógica a través del uso de juegos al interior de un aula heterogénea en el IED Tanacuta. <https://repository.libertadores.edu.co/server/api/core/bitstreams/32007512-d514-4a5d-8e01-6b7709095ac3/content>

Perdomo-España, L. M. y Vargas-Jacobo, S. L. (2020). Fortalecimiento de las relaciones interpersonales a partir de la implementación de una secuencia didáctica. *Revista Criterios*, 27(2), 70–90. <https://doi.org/10.31948/rev.criterios/27.2-art3>

Reina, E., Reina, K., & Reina, C. (2023). Gamificación como elemento favorecedor para la Construcción de habilidades sociales en estudiantes de Educación Básica. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 7(2), 7289-7311. <https://ciencialatina.org/index.php/cienciala/article/view/5868/8885>

Rivera, c. c., cruz, l. o., & huila, p. Estrategia didáctica “juegos multimedia” para la comprensión lectora en el grado preescolar en la institución educativa municipal jorge villamil cordovez. <https://repositorio.udes.edu.co/server/api/core/bitstreams/5869db4e-3c20-474a-8673-ff63ec13c481/content>

Rojas-Gutiérrez, W. J. (2022). La relevancia de la investigación cualitativa. *Stodium Veritatis*, 20(26), 79-97.

Salinas-Atausinchi, Y., Sucari, W., Sarmiento-Yujra, L. S., Huaman-Lucana, R. E., Paullo-Tisoc, Y. L., & Chavez-Orellana, G. (2023). ¿Cómo debería implementarse el marco teórico en la investigación cuantitativa? *Revista científica en ciencias sociales*, 5(1), 102-113.

Samboní, A. y Emiro, G. (2020). *Diseño de una estrategia de gamificación para el desarrollo de competencias ciudadanas dentro del entorno social de los estudiantes de la sede el Carmen, perteneciente a la institución educativa municipal José Eustasio Rivera de Pitalito–Huila Colombia*. [Trabajo de grado, institución universitaria politécnico gran colombiano]. <http://hdl.handle.net/10823/1893>

Tolentino Quiñones, H. (2020). Habilidades sociales y estrategias didácticas para la formación del liderazgo desde la educación básica. *Revista educación*, 44(2), 1-25.
<https://www.scielo.sa.cr/pdf/edu/v44n2/2215-2644-edu-44-02-00690.pdf>

Torres, A y Ramírez Salazar, T. (2021). *El juego como estrategia mediadora para favorecer el desarrollo de la dimensión socio afectiva en los niños y niñas del grado transición de la Institución Educativa Rural Divino Niño* [trabajo de grado, corporación universitaria del caribe]. Repositorio digital CECAR.

Viteri, C. F. N., & Cano, D. G. P. (2023). Influencia de la implementación de la gamificación como método de enseñanza para el desarrollo de habilidades sociales en niños de 3 a 4 años. *Tierra Infinita*, 9(1), 65-79.
<https://revistasdigitales.upec.edu.ec/index.php/tierrainfinita/article/view/1243>

Vygotsky, L. (1997). Lev Vygotsky: sus aportes para el siglo XXI. *Editorial Universidad Católica Andrés*.

8. Anexos

Anexos 1. Carta de solicitud de permiso al rector



Pitalito, Huila. Noviembre 06 del 2024

Señor:

Mag. Leonel Andrés Montero Celis
Rector
Liceo Andaki

Asunto: Solicitud de permiso para la implementación del instrumento de evaluación (cuestionario virtual) del proyecto de investigación para estudiantes de tercer grado del Liceo Andaki

Cordial Saludo

Deseamos de corazón que usted y su familia estén gozando de salud.

Las estudiantes vinculadas al trabajo de grado de la Corporación Universitaria Minuto de Dios-UNIMINUTO, pertenecientes al programa de Licenciatura en Educación Infantil a Distancia integrado por MARLIN CAROLINA MONTILLA FLORIANO con cédula de ciudadanía 1006502591 y LAURA SOFIA PAJOY CUELLAR identificada con cédula de ciudadanía 1083925017 quienes cursan octavo semestre, solicitan respetuosamente a usted como representante principal y a la docente encargada y/o padres de familia pertenecientes al Colegio Liceo Andaki del Municipio de Pitalito Huila, la autorización para realizar la aplicación de un cuestionario virtual como instrumento de evaluación del proyecto de investigación el cual se focaliza en estudiantes con el fin de analizar el Uso de juegos didácticos para el desarrollo de habilidades sociales en niños y niñas de tercer grado del colegio liceo Andaki, de Pitalito-Huila, en el año 2024.

Este Proyecto se ejecuta con el acompañamiento y supervisión en la planificación y organización a cargo del Docente líder de investigación, el Doctor DARWIN JOAQUI ROBLES coordinador del Semillero de Investigación Educere - SIED de la Corporación Universitaria Minuto de Dios - UNIMINUTO y asesor académico del proyecto de investigación desde el mes de febrero a noviembre del presente año. Cabe resaltar que el proyecto está en el marco de lo legal y éticamente permitido.

Esperamos contar con su valiosa colaboración.



Cordialmente,


Dr. Darwin Joaquín Robles
Docente Líder de Investigación y asesor


Rectoría
Liceo Andaki
16 DE OCTUBRE DE 2001

Línea de Atención al Usuario: 593 30 04 • Línea Nacional: 01 8000 936670
www.uniminuto.edu

Anexo 2. Carta de solicitud de permiso docente



Pitalito, Huila, Noviembre 06 del 2024

Luisa Fernanda Ruiz Garcia
Normalista Superior
Docente del grado Tercero
Colegio Liceo Andaki de Pitalito - Huila

Asunto: Solicitud para la implementación del instrumento de evaluación (cuestionario virtual) como parte del proyecto de investigación.

Cordial Saludo

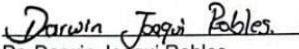
Deseamos de corazón que usted y su familia estén gozando de salud.


Las estudiantes MARLIN CAROLINA MONTILLA FLORIANO con cédula de ciudadanía 1006502591 y LAURA SOFIA PAJOY CUELLAR identificada con cédula de ciudadanía 1083925017, quienes cursa octavo semestre del programa Licenciatura en Educación Infantil y están vinculadas al equipo de trabajo del Semillero de Investigación Educere - SIED perteneciente a la Corporación Universitaria Minuto de Dios-UNIMINUTO, solicitamos respetuosamente a usted como docente encargada del grado tercero del Colegio Liceo Andaki del municipio de Pitalito Huila, la autorización para realizar la aplicación de un cuestionario virtual como instrumento de evaluación del proyecto de investigación el cual se focaliza en estudiantes del grado tercero, con el fin de analizar el uso de juegos didácticos para el desarrollo de habilidades sociales en niños y niñas de tercer grado del colegio liceo Andaki, de Pitalito-Huila, en el año 2024.

Este proyecto de investigación está siendo acompañado y supervisado por el Docente líder de investigación, el Doctor DARWIN JOAQUI ROBLES coordinador del Semillero de Investigación Educere - SIED de la Corporación Universitaria Minuto de Dios -UNIMINUTO.

Se espera contar con su participación.

Esperamos contar con su valiosa colaboración.


Dr. Darwin Joaquín Robles
Docente Líder de Investigación y asesor



Línea de Atención al Usuario: 593 30 04 • Línea Nacional: 01 8000 936670
www.uniminuto.edu

Anexo 3. Formato de consentimiento para la aplicación del cuestionario virtual



Consentimiento para la aplicación de un cuestionario virtual a los padres y madres de familia del grado tercero del Colegio Liceo Liceo Andaki

Asesor: Dr. Darwin Joaqui Robles

Integrantes del Semillero de Investigación

Marlin Carolina Montilla Floriano

Laura Sofia Pajoy Cuellar

Señor/a:

Ref: Notificación para la aplicación del cuestionario virtual

Cordial Saludo

Deseamos de corazón que usted y su familia estén gozando de salud y bienestar.

Pertecemos al grupo Semillero de Investigación Educere SIED y estamos realizando el proyecto de investigación titulado **“Uso de juegos didácticos para el desarrollo de habilidades sociales en niños y niñas de tercer grado del colegio liceo Andaki, de Pitalito-Huila, en el año 2024”**. Queremos hacerles partícipes del proceso de esta investigación que se está llevando a cabo como presentación del proyecto de grado. El objetivo principal de esta investigación es analizar el impacto de la implementación de juegos didácticos para desarrollo de habilidades sociales, grado tercero en niños y niñas de tercer grado, en la institución educativa en el liceo Andaki, de Pitalito-Huila, en el año 2024

Este Proyecto se ejecutará con el acompañamiento, supervisión y organización del Docente líder de investigación, el Doctor DARWIN JOAQUI ROBLES docente líder de investigación y coordinador de Semillero de Investigación Educere SIED perteneciente al programa de Licenciatura en Educación Infantil de la Corporación Universitaria Minuto de Dios – Uniminuto.

Este cuestionario virtual consta de 10 preguntas cuyo tema está enfocado en determinar la influencia de los juegos didácticos para desarrollo de habilidades sociales en los niños y niñas partícipes del grado tercero del Colegio Liceo Andaki; se realizará de manera presencial mediante un cuestionario virtual desarrollado bajo el acompañamiento del grupo de investigación.



La información que resulte de la aplicación de este instrumento será de plena confidencialidad y no tendrán que relacionar sus datos específicos al momento de responder a las preguntas.

La participación en este cuestionario es totalmente voluntaria. Usted puede elegir participar o no hacerlo. Para la aplicación de este, requerimos de su consentimiento. ¿Acepta usted?

SI

NO

Nombre (s) y apellidos: _____

N° de Documento de identificación: _____

Firma: _____

Fecha: _____

Anexo 4. Formato de asentimiento para la aplicación del cuestionario virtual



Asentimiento para educandos del grado tercero del Colegio Liceo Andaki del Municipio de Pitalito Huila, a participar de la aplicación de un cuestionario virtual sobre los beneficios de los juegos didácticos en las habilidades sociales

Asesor: Doctor Darwin Joaqui Robles

Integrantes: Semillero de Investigación Laboyano EDUCERE

Marlin Carolina Montilla Floriano

Laura Sofia Pajoy Cuellar

Señor/a:

Leonel Andrés Montero Celis

Ref: Notificación de aplicación de cuestionario virtual

Cordial Saludo

Deseamos de corazón que usted y su familia estén gozando de salud y bienestar.

Este asentimiento está dirigido a los niños y niñas entre 7 y 8 años que asisten al grado de tercero del Colegio Liceo Andaki, del municipio de Pitalito-Huila, a quienes se les invita a participar en la aplicación de un cuestionario virtual que hace parte de nuestro proyecto de investigación titulado “Uso de juegos didácticos para el desarrollo de habilidades sociales en niños y niñas de tercer grado del colegio liceo Andaki, de Pitalito-Huila, en el año 2024”, el cual permite valorar los beneficios de los juegos didácticos para el desarrollo de las habilidades sociales de los niños y niñas del grado tercero, del municipio de Pitalito Huila en el 2024.

Este Proyecto se ejecutará con el acompañamiento, supervisión y organización del Docente Líder de investigación, el Doctor DARWIN JOAQUI ROBLES docente líder de investigación y coordinador de Semillero de Investigación Educere - SIED perteneciente al programa de Licenciatura en Educación Infantil de la Corporación Universitaria Minuto de Dios – Uniminuto.



Les solicitamos su autorización para que su hijo/a

_____ participe del cuestionario virtual con el propósito de analizar el uso de juegos didácticos para el desarrollo de habilidades sociales en niños y niñas de tercer grado del colegio liceo Andaki, de Pitalito-Huila, en el año 2024.

Este cuestionario virtual consta de diez preguntas cuyo tema está enfocado en analizar el impacto de la implementación de juegos didácticos para el desarrollo de habilidades sociales; se realizará de manera presencial mediante un cuestionario virtual desarrollado bajo el acompañamiento del grupo de investigación.

La información que resulte de la aplicación de este instrumento será de plena confidencialidad y no tendrán que relacionar sus datos específicos al momento de responder a las preguntas.

Estudiantes, el siguiente cuestionario virtual tiene como propósito valorar los beneficios de los juegos didácticos para el desarrollo de habilidades sociales en educandos del grado tercero, Liceo Mentas Andaki del municipio de Pitalito Huila en el 2024. ¿Nos permite realizarlo? Coloree o señale la opción de su libre preferencia y decisión:



SI	NO
-----------	-----------

Anexo 5. Cuestionario Virtual



Analizar el impacto de la implementación de juegos didácticos para desarrollo de habilidades sociales

Este cuestionario está desarrollado para los estudiantes, con el fin de analizar el impacto de la implementación de juegos didácticos para desarrollo de habilidades sociales de los niños y niñas del grado tercero en el Liceo Andaki de Pitalito - Huila, en el año 2024.

1.AUTORIZACION DATOS PERSONALES: El (La) *

que suscribe el presente formulario manifiesta que UNIMINUTO en cumplimiento del artículo 12 de la ley 1581 de 2012 me ha informado lo siguiente: Que mis datos personales serán recolectados con el propósito de ser tratados manual o electrónicamente para los fines señalados en el presente formulario único de inscripción y para dar cumplimiento al mismo. En cumplimiento de la ley 1581 de 2012, UNIMINUTO está comprometida con el tratamiento lícito y seguro de los datos personales de sus colaboradores y terceros, garantizando su confidencialidad. Consulte nuestra Política de Tratamiento de Información en:

<http://www.uniminuto.edu/documentos-institucionales>

. Los titulares en cualquier momento pueden ejercer sus derechos legalmente consagrados de conocimiento, actualización, rectificación y supresión de sus datos personales a través del portal web

<http://www.uniminuto.edu/contacto>

o a la siguiente dirección: Carrera 73 a # 81b-70 en la ciudad de Bogotá, y el teléfono 5933004 en la ciudad de Bogotá, o a nivel nacional 01800 0936670.

No

Sí

Los juegos didácticos

Las siguientes preguntas tienen como objetivo identificar qué tan atractivos encuentran los juegos didácticos y cómo estos mantienen su atención presente en los niños y niñas del grado tercero

1. ¿Acostumbras a usar juegos de memoria? *



- Si
- No

2. ¿Cómo te gusta jugar? *

- Solo
- Acompañado
- Ambos

3. ¿Te gusta participar en juegos en los que mueves el cuerpo (correr, saltar, subir * y bajar)?



- Si
- No

4. ¿Qué nivel de desarrollo de habilidades sociales en niños de 7 y 8 años de edad?

Responda las siguientes preguntas seleccionando la mejor opción:

Empatía *

- Alto
- Medio
- Bajo

Asertividad *

- Alto
- Medio
- Bajo

Comunicación de emociones *

- Alto
- Medio
- Bajo

Control de emociones *

- Alto
- Medio
- Bajo

Negociación *

- Alto
- Medio
- Bajo

4. ¿Qué nivel de desarrollo de habilidades sociales en niños de 7 y 8 años de edad?

Responda las siguientes preguntas seleccionando la mejor opción:

Empatía *

- Alto
- Medio
- Bajo

Asertividad *

- Alto
- Medio
- Bajo

Comunicación de emociones *

- Alto
- Medio
- Bajo

Control de emociones *

- Alto
- Medio
- Bajo

Negociación *

- Alto
- Medio
- Bajo

5. Tipos de habilidades sociales

Detallar el tipo de habilidades sociales que se desarrollan con el uso de juegos didácticos.

6. ¿Crees que los juegos que llevas a cabo te ayudan a comprender mejor a tus compañeros/as? *



- Si
- No
- No sabe
- Otros: _____

7. ¿Crees que los juegos que llevas a cabo te ayudan a expresar mejor lo que deseas? *

- Si
- No
- No sabe

8. ¿Crees que los juegos que llevas a cabo te ayudan a hablar mejor de cómo te sientes? *



- Si
- No
- No sabe

9. ¿Crees que los juegos que llevas a cabo te ayudan a controlar mejor tus emociones? *



- Si
- No

10. ¿Crees que los juegos que llevas a cabo te ayudan a ponerte de acuerdo con tus compañeros/as? *

- Si
- No
- No sabe

11. ¿Cómo te sientes cuando un juego requiere que compartas con otros compañeros? *



- a) Emocionado y motivado
- b) Neutral, depende del juego
- c) Prefiero no colaborar

12. ¿Qué haces si un compañero no sigue las reglas durante un juego? *

- a) Le explico las reglas con calma
- b) Pido a la profesora que intervenga
- c) Ignoro lo que pasa y sigo jugando

13. ¿Te gustaría jugar juegos en los que cada jugador tiene un rol específico (por ejemplo, líder, ayudante, observador)? *

- a) Sí, me gusta tener un rol claro
- b) No, prefiero juegos sin roles definidos
- c) No estoy seguro

14. ¿Cómo prefieres resolver conflictos durante un juego? *

- a) Hablando con mis compañeros
- b) Pidiendo ayuda a la profesora
- c) Evitando el conflicto y dejando que otros lo resuelvan

15. ¿Qué haces si un juego resulta más difícil de lo esperado? *

- a) Sigo intentando hasta mejorar
- b) Busco ayuda para entender mejor el juego
- c) Me desanimo y prefiero dejarlo

9. Resumen Analítico Estructurado - RAE

1. **TÍTULO DEL DOCUMENTO:** Trabajo de grado para optar por el título de licenciatura en educación infantil
2. **TITULO:** Uso de juegos didácticos para el desarrollo de habilidades sociales en niños y niñas de tercer grado del colegio liceo Andaki, de Pitalito-Huila, en el año 2024
3. **AUTOR:** Laura Sofia Pajoy Cuellar, Marlin Carolina Montilla Floriano
4. **LUGAR:** Municipio de Pitalito Huila
5. **FECHA:** 03 de Diciembre de 2024
6. **PALABRAS CLAVE:** : Juegos, juegos didácticos, habilidades sociales, infancia, educación primaria.
7. **DESCRIPCION DEL TRABAJO:** el trabajo de grado se desarrolló la propuesta del uso de los juegos didácticos para el desarrollo de las habilidades sociales de los niños, hoy desde una amplia revisión bibliográfica donde muestra diversas informaciones de diferentes partes del mundo.
8. **LINEAS DE INVESTIGACION:** hoy el trabajo se propone en una investigación de educación.
9. **METODOLOGIA:** el proyecto de investigación se llevó a cabo de un enfoque cualitativo con el fin de describir el uso de juegos didácticos en el desarrollo de habilidades sociales en niños y niñas de 7 y 8 años de edad del grado tercero, con el método fenomenológico y con ayuda de 6 fases de investigación, además se realizó el uso de un cuestionario realizado en la plataforma Google formulario como instrumento de recolección de datos la cual permitió a la investigación dar cumplimiento a los

propósitos. El cuestionario se trabajó con una población de 25 estudiantes, la cual la muestra se seleccionó a 10 estudiantes del grado tercero del colegio Liceo Andaki de Pitalito Huila Colombia.

10. CONCLUSIONES:

El estudio concluye que los juegos didácticos son una estrategia efectiva para desarrollar habilidades sociales en estudiantes de tercer grado, como la cooperación y la resolución de conflictos. Aunque se evidenció la necesidad de reforzar competencias como la empatía, se destaca su potencial para mejorar el bienestar emocional y la convivencia. Además, su implementación es una alternativa accesible y alineada con los objetivos educativos, especialmente en contextos con recursos limitados.