



**FACULTAD DE HUMANIDADES Y CIENCIAS SOCIALES
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN
PRIMARIA E INTERCULTURALIDAD**

TESIS

**Para optar el título profesional de Licenciada en Educación
Primaria e Interculturalidad**

Conocimiento docente sobre estrategias lúdicas para promover las
habilidades sociales en primaria

PRESENTADO POR

Acosta Arroyo, Thania Kimbberly
Chumacero Cordova, Yolanda

ASESOR

Cotrina Portal, Roberto Carlos

Lima - Perú, 2023

INFORME DE ORIGINALIDAD ANTIPLAGIO TURNITIN

Mediante la presente, Yo:

1.Acosta Arroyo, Thania Kimbberly

: DNI:71455644

2.Chumacero Cordova, Yolanda

: DNI: 41160468

Somos egresados de la Escuela Profesional de Educación primaria e Interculturalidad del año 2022 – II, y habiendo realizado¹ tesis para optar el título para optar el Título Profesional o el Grado de Bachiller de²Licenciada en Educación primaria e Interculturalidad, se deja constancia que el trabajo de investigación fue sometido a la evaluación del Sistema Antiplagio Turnitin el 19 de julio de 2023, el cual ha generado el siguiente porcentaje de similitud de³: 5%

En señal de conformidad con lo declarado, firmo el presente documento a los 03 días del mes de septiembre del año 2023.

Egresado 1

Egresado 2

Cotrina Portal, Roberto Carlos

Nombre del Asesor(a)

DNI 08136692

¹ Especificar qué tipo de trabajo es: tesis (para optar el título), artículo (para optar el bachiller), etc.

² Indicar el título o grado académico: Licenciado o Bachiller en (Enfermería, Psicología ...), Abogado, Ingeniero Ambiental, Químico Farmacéutico, Ingeniero Industrial, Contador Público ...

³ Se emite la presente declaración en virtud de lo dispuesto en el artículo 8°, numeral 8.2, tercer párrafo, del Reglamento del Registro Nacional de Trabajos conducentes a Grados y Títulos – RENATI, aprobado mediante Resolución de Consejo Directivo N° 033-2016-SUNEDU/CD, modificado por Resolución de Consejo Directivo N° 174-2019-SUNEDU/CD y Resolución de Consejo Directivo N° 084-2022-SUNEDU/CD.

Conocimiento docente sobre estrategias lúdicas para promover las habilidades sociales en primaria

INFORME DE ORIGINALIDAD

5%

INDICE DE SIMILITUD

5%

FUENTES DE INTERNET

1%

PUBLICACIONES

1%

TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1

repositorio.ucv.edu.pe

Fuente de Internet

2%

2

repositorio.uch.edu.pe

Fuente de Internet

2%

Excluir citas

Activo

Excluir coincidencias < 1%

Excluir bibliografía

Apagado

AGRADECIMIENTO

Agradecemos a Dios por ayudarnos a cumplir este sueño de ser docentes. Asimismo, a nuestros familiares por su constante apoyo en los momentos difíciles. Y a todas las personas que de alguna manera nos brindaron su apoyo para seguir adelante en esta investigación.

Resumen

El conocimiento docente sobre estrategias lúdicas para promover las habilidades sociales en estudiantes de educación primaria, es un tema interesante y a la vez poco estudiado, ya que las mismas se han empleado con mayor frecuencia para responder a problemas del desarrollo cognitivo, por ello, este estudio se propuso como objetivo general determinar el nivel de conocimiento que tienen los docentes sobre estas estrategias para promover las habilidades sociales. Para acompañar este proceso se empleó la metodología cuantitativa de tipo descriptiva simple y de diseño no experimental de corte transversal. El instrumento empleado fue un cuestionario de una escala tipo Likert con un total de 14 ítems organizados mediante 3 dimensiones: juegos educativos sociomotrices, juegos de grupo y juegos creativos; los mismos que fueron validados por 3 expertos y aplicados con la técnica de la encuesta virtual. La muestra estuvo constituida por 51 docentes de diversas escuelas privadas de primaria de Lima-Norte (Perú). Los resultados preliminares evidenciaron una validez del instrumento KMO de .87 y una confiabilidad Alfa de Cronbach de .93. Asimismo, los estadísticos descriptivos revelaron una media de 3,27 para juegos educativos sociomotrices, de 4,00 para juegos de grupo y 4,00 para juegos creativos. En conclusión, el nivel de conocimiento docente sobre estrategias lúdicas para promover las habilidades sociales es bueno, puesto que se encuentra en el valor 4 de la escala, lo que indica que casi siempre los docentes conocen y aplican las estrategias lúdicas para fomentar habilidades sociales.

Palabras clave: *Estrategia de aprendizaje; Juego educativo; Desarrollo social*

Abstract

Teacher knowledge about playful strategies to promote social skills in primary education students is an interesting and at the same time understudied topic, since they have been used more frequently to respond to cognitive development problems. Therefore, this study proposed as a general objective to determine the level of knowledge that teachers have about these strategies to promote social skills. To accompany this process, a quantitative methodology of a simple descriptive and non-experimental cross-sectional design was used. The instrument used was a Likert-type questionnaire with a total of 14 items organized in 3 dimensions: socio-motor educational games, group games and creative games; these were validated by 3 experts and applied with the virtual survey technique. The sample consisted of 51 teachers from various private primary schools in Lima-North (Peru). Preliminary results showed an instrumental validity KMO of .87 and a Cronbach's Alpha reliability of .93. Likewise, descriptive statistics revealed a mean of 3.27 for socio-motor educational games, 4.00 for group games and 4.00 for creative games. In conclusion, the teachers' level of knowledge about ludic strategies to promote social skills is good, since it is at value 4 on the scale, indicating that teachers almost always know and apply play strategies to promote social skills.

Keywords: *Learning strategy; educational game; Social development*

Contenido

INTRODUCCIÓN	1
METODOLOGÍA	16
DISEÑO	16
PARTICIPANTES	16
INSTRUMENTOS O MEDICIÓN	16
PROCEDIMIENTOS	17
ANÁLISIS DE RESULTADOS	17
DISCUSIÓN	22
CONCLUSIÓN	24
REFERENCIAS	26
APÉNDICES	34

Lista de Figuras

Figura 1: Gráfico de Sedimentación de Cattell	18
Figura 2: Juegos educativos sociomotrices	20
Figura 3: Juegos de grupo	20
Figura 4: Juegos creativos	21
Figura 5: Escala general	22

Lista de Tablas

Tabla 1: Validez y confiabilidad del instrumento	18
Tabla 2: Estadísticos descriptivos	19

INTRODUCCIÓN

En la actualidad, la falta de habilidades sociales como la empatía, amabilidad, escucha activa y comunicación social siguen siendo un desafío para la comunidad educativa (Oliveira et al., 2021). Algunos estudios sostienen que durante el tiempo de las clases virtuales el lado social de los estudiantes fue afectada (Maskari et al., 2022). Por ejemplo, algunos han manifestado poca habilidad para hacer amigos, saber escuchar y comunicarse (Barnett y Kwanghee, 2021). También, hay estudiantes que prefieren trabajar individualmente, otros tienen dificultades para resolver problemas en equipo y algunos les cuesta expresar sus sentimientos (Hamilton y Gross, 2021). De esta manera, existe una preocupación sobre las habilidades sociales en el ámbito educativo, que durante el tiempo de las clases virtuales han influido sobre sus conductas disminuyendo su capacidad de relacionarse (Robles, 2022).

En relación con lo mencionado, en una escuela privada de Lima-Norte (Perú) frente al retorno de las clases presenciales, algunos de los estudiantes de nivel primaria mostraron tener dificultades al momento de manifestar competencias sociales, lo que demuestra que las clases virtuales han disminuido la habilidad social de los niños (Hamilton y Gross, 2021; Robles, 2022). Sin embargo, en dicha institución educativa se pudo evidenciar que los docentes no utilizan estrategias diferentes para la enseñanza de las habilidades sociales, pues mantienen metodologías tradicionales (Salazar, 2022). Asimismo, algunos maestros no conocen de estrategias lúdicas (Hendi y Asmawi, 2018). También, algunos no saben cómo emplear las estrategias lúdicas dentro del aula (Melo, 2020). En otro de los casos, no promueven actividades de este rubro, puesto que consideran al juego como un elemento distractor (Tenorio, 2022). De esta manera, el problema observado en la escuela se relaciona con los estudios de Ahnke (2019) quien sostiene que algunos profesores presentan un nivel bajo de estrategias lúdicas. Y, de igual manera, con los aportes de Higuera y Molina (2020) que afirman que los docentes suelen conocer poco, por tanto, no la usan en su práctica relacionada con la enseñanza de las habilidades sociales.

En cuanto a la delimitación espacial, la investigación se llevó a cabo en tres Instituciones Educativas Privadas de Lima Norte del distrito de Comas (Lima-Perú). Asimismo, el estudio tuvo la duración de 8 meses aproximadamente; que se inició con la elaboración del proyecto y culminará con la sustentación y aprobación de la tesis. La población interesada estuvo conformada por docentes de uno u otro sexo de nivel primaria. En relación con la problemática expuesta, se propone la siguiente pregunta de

investigación *¿Qué nivel de conocimiento tienen los docentes sobre estrategias lúdicas en la enseñanza de las habilidades sociales?* Y, como problemas específicos se aborda en primer lugar la pregunta *¿Qué nivel de conocimiento tienen los docentes sobre el juego educativo sociomotriz, para promover las habilidades sociales?*; en segundo lugar, se pregunta sobre *¿Qué nivel de conocimiento tienen los docentes sobre los juegos de grupo para promover las habilidades sociales?*; y en tercer lugar se interroga sobre *¿Qué nivel de conocimiento tienen los docentes sobre el juego creativo para promover las habilidades sociales?*

En cuanto a los estudios previos se consultó los datos nacionales, donde Atoche (2021), elaboró una investigación sobre estrategias lúdicas y habilidades sociales. El estudio evidenció que los estudiantes presentaron habilidades de nivel bajo y medio, lo que sirvió como base para la elaboración de un programa de estrategias lúdicas, logrando significativamente superar los niveles que presentaban en un inicio los alumnos. En conclusión, la investigación finaliza reflexionando que es necesario diseñar programas lúdicos que impulsen el desarrollo social, puesto que, algunos docentes carecen de conocimiento y los estudiantes necesitan de estrategias diferentes para mejorar sus competencias sociales. Seguidamente, Silva (2020) realizó una aplicación de un programa de juegos teatrales como estrategia lúdica para fortalecer las habilidades sociales. En este estudio, se resaltó la carencia de emplear juegos teatrales en la labor del docente para facilitar la participación del estudiante en la comunidad y comprender las emociones y habilidades que los demás presentan. De esta manera, la investigación incluye al juego no solo como un estímulo de diversión, sino como una estrategia didáctica que puede mejorar la comunicación, la empatía, el compañerismo, la imaginación y la creatividad. En conclusión, se logró conseguir el desarrollo de las habilidades sociales a través del programa juegos teatrales de manera significativa, por tanto, puede ser empleado como un medio didáctico para las clases de competencias sociales.

Por otra parte, mediante los aportes de Vilca (2020) se presentó un estudio sobre el patio lúdico como el centro del desarrollo social del infante, en la que se propone la estrategia del patio mediante actividades lúdicas como un medio ideal para romper barreras de timidez, rivalidad, intolerancia y poca participación entre pares. Asimismo, se rescató la importancia de los espacios educativos como el área del jardín o patio educativo para que sean usados en el recreo. De esta manera, la investigación logró como resultado un efecto positivo en el desarrollo de las habilidades sociales mediante actividades lúdicas. Sin embargo, los docentes deben encontrarse dispuestos para

transformar los espacios educativos en verdaderos recursos didácticos a través del juego, por tanto, se sugiere emplear la estrategia del patio lúdico en otros contextos escolares para mejorar las competencias específicas de la socialización.

Asimismo, en cuanto a los aportes de Huivin y Javes (2019) plantearon un taller en base a juegos como estrategias lúdicas para mejorar las habilidades sociales. Esta investigación valora la propuesta de los talleres o programas educativos sustentados en la actividad lúdica, puesto que, los infantes tienen mayor facilidad de aprender jugando, se motivan, escuchan, participan, trabajan en conjunto y se comunican para resolver problemas. De esta manera, el estudio alcanzó la integración y el compañerismo mediante el taller. Además, se logró mejorar la opinión de los docentes sobre la importancia del juego en el aula. En conclusión, los docentes deben motivar a sus estudiantes a través de estrategias lúdicas por medio de talleres, puesto que son recursos que favorecen las habilidades sociales. Además, para los estudios de Meza (2020), quien realizó un programa de estrategias lúdicas basadas en juegos educativos para promover las relaciones sociales, encontró que los infantes manifestaban competencias sociales bajas. En cuanto a los resultados, se evidenció que el programa lúdico fortaleció las habilidades sociales de manera significativa. En conclusión, el programa de estrategias lúdicas en base a juegos puede llegar a convertirse en un aliado estratégico para superar diversos problemas en el aula, por tanto, el docente debe mostrar compromiso y decisión a la hora de aplicar juegos para garantizar un buen resultado.

Citando investigaciones a nivel internacional se refiere a Vélez y Vergara (2020), quienes realizaron una propuesta de un modelo educativo a través de un campamento vacacional para fortalecer las habilidades sociales, sostienen que la oportunidad de aprovechar los campamentos escolares como espacios para estimular las habilidades sociales pueden traer muchos beneficios, por tanto, se deben implementar juegos tradicionales o diversas estrategias de carácter lúdico con temáticas innovadoras. En cuanto a los resultados del estudio, el campamento escolar logró alcanzar la participación motora y constante de los estudiantes, lo que significa que las actividades por medio de juegos se complementan significativamente. En conclusión, usar el campamento escolar fortalece el desarrollo de las habilidades sociales. Asimismo, Koga (2020) en su investigación sobre la adquisición de habilidades sociales por medio de juegos educativos, sostiene que los recursos educativos lúdicos son esenciales para el desarrollo de la socialización, comunicación y el trabajo en equipo. Entre los resultados, la investigación tuvo la participación de los padres de familia y estudiantes, quienes

manifestaron tener un nivel bajo y regular en cuanto a las habilidades sociales. Seguidamente, durante la aplicación de las estrategias en base a juegos educativos se logró mejorar las competencias de los participantes. En conclusión, los juegos aportaron significativamente en el desarrollo de las habilidades sociales.

De igual manera, mediante los aportes de Mena y Cortes (2020) sobre el juego como un recurso didáctico y significativo en el desarrollo de las habilidades sociales, sostienen que es importante que en el aula se implementen actividades lúdicas que ayuden a mejorar las relaciones interpersonales. En cuanto a los resultados, en un primer momento a los alumnos les costaba comunicarse entre sí, pero a medida que se fue implementando el juego se logró fortalecer sus competencias sociales. En conclusión, el juego favorece el desarrollo de habilidades sociales, por tanto, se recomienda que se valore como un medio de aprendizaje y no solo como diversión, porque favorecen significativamente el desarrollo de la socialización. Seguidamente, Samper y Muñoz (2019) elaboraron un estudio sobre el juego como medio para promover la convivencia escolar. Esta investigación sostiene que las normas de convivencia en el aula se pueden manejar por medio de actividades lúdicas, puesto que mejoran el compañerismo, disciplina, escucha activa, comunicación, solidaridad y la empatía. Entre los resultados, se logró determinar que los juegos motivan la participación y fortalecen el desarrollo de las habilidades sociales. En conclusión, los juegos son útiles para mejorar la comunicación social, sin embargo, los docentes deben saber dirigir las actividades de manera adecuada para evitar distracciones. Finalmente, Brito (2021) elaboró un estudio sobre habilidades sociales y estrategias lúdicas. En esta investigación, las habilidades son importantes y deben ser aprendidas para el bienestar social. En cuanto a los recursos didácticos lúdicos, se encontró que a los docentes les falta mayor capacitación sobre el conocimiento de estrategias lúdicas enfocadas al desarrollo de las habilidades sociales. En conclusión, se logró demostrar que las estrategias lúdicas influyen significativamente en el desarrollo social de los estudiantes, pero que los docentes no tienen una adecuada preparación.

Por otra parte, se define las estrategias lúdicas del conocimiento docente como acciones planificadas, herramientas pedagógicas y recursos didácticos que toman como elemento al juego para favorecer un aprendizaje y darle un carácter significativo (Candela y Benavides, 2020). En otra definición, las estrategias lúdicas son actividades relacionadas con los juegos educativos, los cuales tienen la capacidad de fomentar ambientes donde se pueda improvisar, crear, imaginar, socializar, tener alegría y regular

las emociones (Bulut y Cömert, 2022). De esta manera, a partir de las dos definiciones se puede entender que las estrategias lúdicas son aliadas que favorecen la enseñanza, el aprendizaje y el desarrollo de las habilidades sociales. Asimismo, es importante comprender la diferencia entre el juego y las estrategias lúdicas. Para empezar el juego se define como una acción de entretenimiento y diversión que no responde a un fin pedagógico específico, pues es de naturaleza libre y se puede desarrollar en múltiples aspectos (Xexéo et al., 2021). Sin embargo, las estrategias lúdicas que tiene como elemento al juego educativo, su fin es didáctico, es decir requieren la intervención pedagógica con la finalidad de resolver un problema específico del aprendizaje a nivel cognitivo, psicomotor, social y emocional (Pamplona-Raigosa et al., 2019). Por tanto, la diferencia entre el juego y la estrategia lúdica, son elementos que se caracterizan por responder a un fin educativo en la que el profesor y los estudiantes participan de forma activa durante el proceso (Kesäläinen et al., 2019).

Seguidamente, en cuanto a los tipos de estrategias lúdicas del conocimiento docente se encuentran los juegos cooperativos, en la que los estudiantes participan en forma unida para solucionar problemas, además desarrollan y organizan actividades específicas para que conozcan su realidad y generen la socialización en el aula (Cardona et al., 2021). La siguiente estrategia son los juegos recreativos, actividades que contienen elementos clásicos como: las escondidas, la ronda, las chapadas, el salto de soga y los deportes en general, los cuales se emplean más en disciplinas de educación física (Whitton, 2018). Asimismo, se encuentran las estrategias de los juegos matemáticos que buscan fortalecer las competencias numéricas, en este tipo de juegos interviene el material concreto como la base diez o las regletas de Cuisenaire (Plass et al., 2020). El siguiente tipo de estrategia lúdica, son los juegos enfocados al área de comunicación integral, tales como las trabalenguas y sopa de letras que se orientan al desarrollo de la fonología y la lectoescritura, también, se encuentran los juegos afectivos y emocionales, útiles para generar muestras de empatía y por último están las estrategias de juegos que emplean la tecnología, tales como Kahoot o juego de mesa mediadas por la computadora o los celulares (Manzano et al., 2021).

Ahora bien, en lo que respecta a los beneficios de las estrategias lúdicas del conocimiento docente, estas desarrollan el pensamiento creativo, la participación y la psicomotricidad, además, en cuanto a su aplicación, están orientadas para todas las edades, es decir, que se pueden modificar (Desvages, 2021). Seguidamente, por medio de los avances tecnológicos es posible que las estrategias lúdicas se conviertan en un recurso

digital, es decir, se pueden usar con apoyo de los equipos tecnológicos (Holfod, 2022). Además, permiten que el estudiante analice sus fortalezas y debilidades emocionales (Yatao, 2021). Por tanto, las estrategias lúdicas reducen el estrés y la ansiedad, puesto que el niño al estar expuesto a muchas horas de estudio puede llegar a tener altos niveles de ansiedad (Nadolny et al., 2020).

Entre otros beneficios, se encuentra el desarrollo de la imaginación, puesto que el juego es una actividad libre y permite que el niño piense e imagine de forma autónoma, de manera que, en el caso de los alumnos de primero y segundo grado, al presentar una actividad por medio de legos permitirá que ellos imaginen figuras simbólicas como casas, carros u objetos. En otro beneficio, los niños desarrollan el pensamiento divergente, puesto que proponen múltiples ideas para realizar una actividad, asimismo, si se encuentran realizando un juego que incluya el movimiento y las habilidades sociales, su capacidad creativa los lleva a proponer diversas soluciones de forma inmediata. Asimismo, desarrollan el liderazgo, en la que aprenden a controlar sus emociones, permitiéndoles mostrar habilidades de compañerismo, socialización y dirección, puesto que, hay juegos que requieren un representante y ahí es donde demuestran sus capacidades. Seguidamente, desarrollan habilidades cognitivas, aprenden a ejecutar soluciones numéricas, el lenguaje y las habilidades de asimilación, clasificación y acomodación (Nadzhimovna, 2022; Misra et al., 2022).

Seguidamente, uno de los temas de interés en el campo educativo son los recursos didácticos que utiliza el docente, sin embargo, de todas las estrategias hay una que genera más interés en los niños como las lúdicas que se han convertido en las favoritas. Lamentablemente, la práctica de dicha estrategia no se desarrolla igual en todos los contextos educativos y es que hay docentes que desconocen los beneficios de dichas estrategias. Así como también, hay docentes que prefieren no emplearlas porque la consideran más como una dinámica o una actividad que puede generar el descontrol en el aula (Gutiérrez-Delgado et al., 2018). Por esta razón, en algunos contextos escolares se puede encontrar modelos tradicionales y métodos activos de enseñanza, la primera, es una pedagogía poco innovadora, la cual aplica las estrategias lúdicas como una dinámica para motivar, este proceso ocurre al inicio de la sesión y no tiene más de cinco minutos de aplicación para finalizar y no volverla a emplear. La segunda, es la renovación de la educación y se utilizan diversas estrategias para generar confianza grupal, fortalecimiento emocional, habilidades sociales y habilidades para resolver conflictos (Sakura et al., 2020).

Continuando con la reflexión pedagógica, el docente a través de la enseñanza actual adquiere una posición más valorativa, para ejemplificar, el docente procede evaluando la realidad del aula, es decir analiza los juegos con una intención didáctica, planifica los juegos como estrategias lúdicas y no como una dinámica, es decir se puede hacer actividades enteras por medio de juegos y no especialmente al inicio de la clase, también, el docente innova utilizando estrategias lúdicas tecnológicas permitiendo que el estudiante participe, es decir el niño también puede aportar juegos para ser desarrollados en el aula, mientras que anteriormente se limitaba las opiniones de los estudiantes y se hacía lo que el docente indicaba (Dhamija y Dhamija, 2022). Por esta razón, es importante no ignorar las herramientas digitales, que en relación con las estrategias lúdicas desarrollan el pensamiento lógico, afectivo y social de los estudiantes, pues los avances de la ciencia y el interés que los niños tienen por los recursos digitales, hacen que la adquisición de juegos educativos cumpla un papel importante en la educación actual (Fazeli et al., 2022). En resumen, los modelos tradicionales son poco interactivos, se repiten constantemente, no llaman la atención y generan desórdenes en el aula. Y, los modelos activos de la enseñanza desarrollan un aprendizaje significativo. Estas dos formas de enseñanza siguen vigentes en algunos contextos educativos, sin embargo, es importante innovar e ir acorde con los cambios sociales, puesto que los niños aprenden bajo sus propios intereses y no bajo la imposición de los modelos tradicionales (Nousiainen et al., 2018).

Por otra parte, en cuanto a las desventajas que los docentes presentan al momento de usar las estrategias lúdicas, se encuentran: la distracción, pues algunos juegos generan desorden en el aula, los materiales lúdicos como juguetes o recursos tecnológicos no son de fácil acceso para todos y la escuela no implementa salones con ambientes lúdicos (Hall et al., 2022). Entre las ventajas se encuentran: la facilidad de enseñanza en el desarrollo de las habilidades sociales, cognitivas, afectivas y emocionales. Los docentes pueden trabajar áreas como la imaginación, la creatividad y el razonamiento matemático. Asimismo, se generan ambientes agradables y seguros que disminuyen el estrés y propician la motivación (Mahmoud et al., 2021).

Asimismo, el currículo de la educación peruana señala que las actividades lúdicas son recursos que sirven para enseñar de una manera divertida a través de los juegos, pues jugar es un lenguaje que utilizan los niños para expresar su conducta y emociones. Además, sostiene que el juego es una actividad libre y espontánea que permite conocer el mundo que lo rodea, pero cuando al juego libre se le relaciona con la enseñanza, toma un

sentido más didáctico y significativo, permitiendo que los estudiantes descubran lo que les gusta, como funcionan las cosas que los rodea, las reglas causales, las emociones, los afectos y las habilidades motoras, las experiencias de vida, la socialización y la comunicación. Entre los tipos de juegos que presenta el MINEDU se encuentra: los juegos de construcción, juegos de carritos para jalar, títeres, juegos de rompecabezas, la caja musical, pelotas de plástico, cuaderno de dibujos, salta soga y hula-hula, los cuales responden al desarrollo de múltiples habilidades ya sea social, motora, emocional y cognitiva, pues el juego al ser empleado como un medio educativo es integral, por tanto, docentes como estudiantes pueden explorar a través de la imaginación muchas posibilidades de construir el conocimiento y las habilidades sociales (Ministerio de Educación [MINEDU], 2015).

En cuanto al fundamento teórico, la teoría sociocultural de Vygotsky (1988) sostiene que toda persona es un ser social y su desarrollo se da en relación con el entorno, como la presencia de los padres, familiares, conocidos y todo el ambiente general. Por tanto, en relación con la lúdica, esta teoría sostiene que el juego es una práctica comunitaria e individual en donde los niños aprenden mediante las experiencias sociales y a través de la interacción. Asimismo, los juegos son actividades cambiantes que estimulan la memoria, la atención y el lenguaje. De igual manera, el juego forma parte de la construcción social del conocimiento, pues por medio de la interacción los infantes pueden construir sus saberes y tener una visión más amplia del mundo que los rodea. Seguidamente, en cuanto a la Zona de Desarrollo Próximo (ZDP) las acciones lúdicas desempeñan una función primordial, pero, primero es importante recordar que cuando se menciona esta teoría, cada persona tiene un nivel real o actual de su desarrollo, esto significa habilidades y conocimientos que se pueden usar en forma personal. También, el ser humano tiene un nivel potencial, los cuales son conocimientos y habilidades que no están desarrollados y que pueden ser aprendidos mediante la intervención de alguien que ya vivió esas experiencias. Ahora, en cuanto a la ZDP esta se encuentra entre los dos niveles, por tanto, se le considera como un espacio útil para la enseñanza - aprendizaje y, la estimulación de diversos medios como el juego para ayudar al estudiante a adquirir nuevas habilidades. En esta parte, los docentes desempeñan un rol de mediadores y se apoyan en las estrategias lúdicas para generar el desarrollo cognitivo, social y afectivo, del mismo modo los niños aprenden de sus experiencias en relación al trabajo en pares, es decir con la interacción de sus mismos compañeros, en la que juegan recreando

situaciones que suceden en su contexto o que son productos de la imaginación para potenciar sus conocimientos y habilidades.

Seguidamente, desde la perspectiva del docente el juego es una excelente herramienta de socialización, un potente instrumento socio-cultural, que promueve el desarrollo de las capacidades intelectuales de los niños, asimismo, el juego implica comunicación, cooperación e interacción, factores importantes en el desarrollo del niño, ya que promueve la empatía como la capacidad de ponerse en el lugar de los demás. Esta interacción ayuda a fomentar el diálogo lo que contribuye al desarrollo del lenguaje, así como la capacidad para respetar las opiniones de los demás y para resolver los conflictos que se presenten (Alonso, 2021). En reflexión a lo mencionado, las estrategias lúdicas son parte del desarrollo histórico, social y cultural, por tanto, su relación está ligada personalmente a las capacidades internas que tiene el ser humano como a sus capacidades interpersonales.

Para la teoría de Piaget (1961) el niño a través del juego asimila activamente los elementos que proceden de la realidad, los cuales están ligados al desarrollo psicomotor y cognitivo. Sin embargo, la teoría sostiene que todo tiene su proceso y que el juego estará presente dependiendo de las circunstancias que se disponga y de acuerdo a los estadios de los niños, por ejemplo, de 0-2 años se encuentran los juegos funcionales (estadio sensoriomotor), de 2-6 años se encuentran los juegos simbólicos (estadio preoperacional) y de 6-12 años se encuentran los juegos de reglas (estadio operaciones concretas). Esto significa que los niños desde temprana edad saltan, corren, gritan, arrojan objetos, balancean su cuerpo y se encuentran en contacto con juguetes que sirven como estímulos sensoriales dentro de la etapa funcional. Seguidamente, se encuentran los juegos de ejercicios, donde comienza a desarrollar la imaginación, es decir el niño empieza a ejercitar la mente y piensa que lo que imagina es real, pero a su vez imita lo que ve en su contexto social. También, surge el juego simbólico, que da significado a las cosas que le rodean. Asimismo, el juego de reglas, que es la integración de todos los juegos realizados en las anteriores etapas en unión con juegos más complejos que requieren de procesos mentales más avanzados, por ejemplo, el ajedrez, ludo y monopolio, actividades que van a requerir habilidades cognitivas. En resumen, se puede entender que el juego se desarrolla de acuerdo a los estadios del desarrollo cognitivo, además, aportan al desarrollo simbólico del infante, quienes asimilan las acciones reales y las organizan mediante estructuras mentales.

Por otra parte, el conocimiento docente se define como un conjunto de habilidades y capacidades adquiridas durante un proceso de formación o mediante las experiencias adquiridas en la práctica profesional, entre los conocimientos se encuentran elementos teóricos y prácticos (Chi-Cauch, 2018). En otra definición, el conocimiento docente orienta la práctica educativa, sin embargo, para lograr una buena orientación debe contar con experiencias previas, teóricas y prácticas, que le permitan conocer el campo que pretende enseñar (Gómez et al., 2019). En relación con las estrategias lúdicas, el conocimiento docente no deja de partir de elementos teóricos y prácticos, por ejemplo, primero debe conocer la teoría de cómo enseñar y comprender las diversas estrategias lúdicas y durante la práctica debe fortalecer el aprendizaje con recursos innovadores y significativos, identificando al estudiante como un sujeto de saber y no como un objeto de almacenamiento de datos, puesto que en el pasado la función del conocimiento del profesor estaba ligado únicamente a la transferencia de la información (Freire, 1972).

A nivel nacional los criterios en relación a las funciones del docente, entre ellas el conocimiento docente, lo hallamos en el Marco del Buen Desempeño Docente, el cual se define como el conjunto de criterios y estándares que dirigen la calidad de la práctica y el conocimiento. Asimismo, está conformado tomando en cuenta acuerdos técnicos y sociales entre el estado, profesores y la ciudadanía, con la finalidad que los maestros dominen las competencias y desempeños para lograr aprendizajes significativos. Entre los propósitos se encuentran: generar un lenguaje común entre docentes y ciudadanos, esto con el fin de que todos puedan entender los diversos procesos de la enseñanza. Reflexión docente, impulsa que los profesores se empoderen sobre su práctica y puedan tener una visión más sólida sobre la calidad de enseñanza. Revaloración social y profesional, puesto que es necesario que se valore la imagen del docente, su profesión, en beneficio de mejorar y perfeccionar su interacción durante la enseñanza. Implementar políticas de formación, en la que sean reconocidos y puedan acceder a mejores condiciones de trabajo (MINEDU, 2012).

Seguidamente, el conocimiento docente debe responder a los cuatro dominios del Marco de Buen Desempeño Docente, para iniciar, el primer dominio se denomina preparación para que los estudiantes aprendan, en la que se menciona la competencia del conocimiento integral, los contenidos y la planificación colegiada y coherente. El segundo dominio se denomina enseñanza para que los alumnos aprendan, en la que se mencionan las siguientes competencias, clima de aprendizaje y convivencia inclusiva, dominio disciplinar y uso de estrategias pertinentes y evaluación continua y diferenciada.

El tercer dominio se denomina, participación en la gestión de la escuela en relación con la comunidad que tiene las siguientes competencias, participación en la gestión escolar y mejora continua, relaciones colaborativas entre familias, comunidad e instituciones. El cuarto dominio se denomina desarrollo profesional y de identidad pedagógica, en la que se nombran las siguientes competencias: reflexión y aprendizaje continuo, ética profesional y compromiso social (MINEDU, 2012).

En cuanto a la teoría del conocimiento docente, Shulman (1987) identificó siete elementos, el primero sería el conocimiento del contenido, el cual hace referencia a lo que el profesor conoce de manera profunda y especializada en un tema educativo específico, es decir, conoce de conceptos, principios, teorías y habilidades intrapersonales que le dan cierto carácter cognoscitivo para transmitir y guiar el aprendizaje de sus alumnos de manera significativa. El segundo elemento, es el conocimiento del currículo, el cual parte de conocer los principios y objetivos que propone los organismos centrales de la educación y cómo estos se desarrollan de manera institucional, es decir, el profesor debe conocer el Proyecto Educativo Institucional (PEI) y el Proyecto Curricular Institucional (PCI) entre otros puntos que se abordan dentro de las estructuras curriculares. El tercer elemento, es el conocimiento pedagógico del contenido, el cual analiza cómo los estudiantes aprenden y comprenden los contenidos a través de la intervención del docente, por ello, los profesores deben enseñar con coherencia, secuencia metodológica, estrategias pedagógicas adecuadas y con paciencia para garantizar que los alumnos aprenden los contenidos de manera apropiada.

Seguidamente, Shulman (1987) propone el cuarto elemento, el conocimiento pedagógico general, el cual implica tener dominio sobre los enfoques, principios teóricos, acciones metodológicas, conocimiento estratégico y didáctico sobre la enseñanza y aprendizaje. El quinto elemento, conocimiento de los estudiantes y sus características, permite que el docente conozca la realidad en la que viven los alumnos, es decir, conocer sus condiciones económicas, familiares y sociales, puesto que no todos poseen las mismas oportunidades y eso puede influir negativamente en el proceso de la educación, por tanto, los docentes deben conocer el contexto de sus estudiantes para poder brindar una educación que responda a sus necesidades. El sexto elemento, es el conocimiento del contexto educacional, donde el docente conoce las políticas educativas de la escuela, los recursos educativos y tecnológicos que ofrece la institución y los desafíos que presentan. Y, el séptimo elemento, el conocimiento de los valores, propósitos y fines de la educación,

el cual está relacionado con la ética, los objetivos educativos y los propósitos más amplios de la educación.

Seguidamente, esta teoría sirvió de base para otros estudios que analizan el conocimiento docente, de forma más simplificada, por ejemplo, el conocimiento disciplinar, que está orientado al comportamiento que tienen los profesores durante su jornada pedagógica, por ejemplo, la puntualidad, el respeto hacia sus estudiantes y el abordaje de las disciplinas curriculares de forma ordenada. El conocimiento pedagógico, se refiere al dominio de cómo enseñar, guiar y aplicar las diversas estrategias de enseñanza, métodos didácticos y la evaluación durante el proceso de mencionado. El conocimiento curricular, que implica conocer los planes de estudio, los enfoques transversales, los estándares de aprendizaje y los objetivos de la educación, conocimientos que le permitirán desarrollar contenidos adecuados y coherentes con la educación de su contexto. El conocimiento del entorno, implica conocer el lugar de procedencia de los estudiantes, su condición económica y familiar, que permitan adaptar los contenidos educativos a la realidad del estudiante y generar mejores conexiones sociales en el aula (Abell, 2007).

Por otro lado, las habilidades sociales se definen como un conjunto de conductas y destrezas que van a influir de manera intrapersonal e interpersonal en la vida de las personas (Little et al., 2019). Dentro de las habilidades sociales se encuentran las habilidades comunicativas, de escucha activa, de liderazgo, de empatía, de control emocional y de la expresión de sentimientos, las cuales son algunas de las conductas que le permitirán al ser humano relacionarse positivamente (Radley y Dart, 2022a). Asimismo, el desarrollo social se inicia desde la temprana edad a través de las relaciones con los adultos y el aprendizaje, donde los infantes van adquiriendo ciertas conductas que observan de sus padres, seguidamente a medida que van creciendo, van modificando su relación con las personas, es decir, las conductas aprendidas las van regulando y utilizando en momentos indicados. También, surge la relación entre infantes de su misma edad, donde descubren el juego como una actividad integradora y placentera para poner en práctica las habilidades sociales aprendidas. Al mismo tiempo, sus sentimientos y emociones se van desarrollando y cuando ya van experimentado diversas experiencias en la escuela sus capacidades sociales se van diversificado y no tiene miedo de relacionarse con otros contextos o situaciones (Gamarra, 2018).

Sin embargo, no todos los niños logran un adecuado desarrollo social debido a los problemas que afrontan en diversos contextos, puesto que existen ciertos modelos

conductuales negativos enseñados por la familia, en la que no hay normas de convivencia y no se relacionan a través de una comunicación agradable. En algunos hogares predomina la violencia, se insultan, agreden y se comportan de manera inadecuada, entonces los infantes no tienen modelos adecuados que imitar, sino que absorben esos tipos de conducta y la reflejan en su personalidad (Hardiyanti et al., 2022). Seguidamente, en cuanto a los tipos de habilidades sociales, las personas manifestarán diversas actitudes a través del lenguaje verbal y no verbal. Asimismo, manifiestan conductas de interacción, amabilidad, empatía, respeto y enfado cuando una persona se encuentra de mal humor. Otro tipo de habilidad social es el conocimiento intrapersonal, en la que la persona se autoevalúa para conseguir el equilibrio emocional y social, de esa manera puede regular su conducta ante diversas situaciones (Almaraz et al., 2019).

Seguidamente, las habilidades sociales se van aprendiendo a medida que los estudiantes van conociendo y aplicando los valores que presentan los enfoques transversales, tales como: enfoque de derechos, diversidad, intercultural, igualdad de género, ambiental, orientación del bien común y búsqueda de la excelencia, en la que los estudiantes desarrollarán la empatía, la solidaridad, la responsabilidad, la comunicación, el respeto y múltiples habilidades que ayudarán a desarrollarse como ciudadanos de bien (MINEDU, 2016). De esta manera, la escuela se convierte en la segunda casa para los niños, transmitiendo valores que fortalecen el desarrollo social.

Ahora bien, en relación con la labor del docente en la enseñanza de las habilidades sociales, estos deben conocer procedimientos, recursos y estrategias que mejoren su conocimiento y que transformen el proceso educativo, por tanto, los maestros deben estar comprometidos con su función para indagar y fortalecer sus capacidades y desempeños (Tenorio, 2022). También, el rol docente en la enseñanza de las habilidades sociales está conformada por el conjunto de capacidades como: capacidad simbólica, identidad de conciencia, sensibilidad, creatividad, emociones, alegría y satisfacción (Xexéo et al., 2021). Asimismo, los procedimientos que utilizan los docentes para dirigir la enseñanza de las habilidades sociales, son un conjunto de acciones que parten de una planificación y orientación tomando en cuenta la realidad de los estudiantes (Manzano et al., 2021). De esta manera, los maestros tienen que conocer las características de sus estudiantes, para ello, pueden usar una variedad de estrategias lúdicas que motiven a los alumnos a trabajar en equipo, compartir conocimientos y usar sus habilidades aprendidas para colaborar entre sí (Plass et al., 2020). Finalmente, el rol del docente debe complementar y modificar lo que el niño aprende en casa, por ejemplo, si en la familia el estudiante tienen buenos

modelos sociales el profesor no tendrá ningún problema de reforzar su conducta, sin embargo, si el niño carece de ciertas competencias el rol del docente debe de modificar la conducta inadecuada, si bien es cierto, el desarrollo social es un proceso, el rol del profesor debe mantenerse activo y paciente, puesto que las habilidades sociales se adquieren mediante el aprendizaje (Radley y Dart, 2022b).

Como fundamento teórico, se menciona a la teoría sociocultural de Vygotsky (1988) quien sostiene que el ser humano es un ser social que adquiere la información y los vínculos sociales para ser internalizados en la formación de cualidades psíquicas superiores, donde el docente al poseer conocimientos sobre diversas estrategias mejora el aprendizaje de las habilidades sociales de sus estudiantes. Pues, la teoría unifica las tradiciones, la cultura y los medios de comunicación como fuentes de información valiosa para la adquisición de competencias sociales, es decir, la conducta social se adquiere mediante la práctica, el aprendizaje y la interacción social, que, a diferencia de los animales, el ser humano es el único capaz de expresar palabras, sentimientos, afectos, amor y solidaridad (Alonso, 2021; Contreras et al., 2019).

Por otra parte, la definición operacional de la variable, conocimiento docente sobre la estrategia lúdica para fomentar habilidades sociales, se define como un conjunto de saberes que responden a las actividades mediante juegos, empleadas por el docente para fomentar dichas habilidades. En cuanto a la definición operacional, se define como el conjunto de conocimientos de juegos educativos sociomotrices, juegos de grupo y juegos creativos que tienen como propósito desarrollar habilidades sociales (Chi-Cauich, 2018). De esta manera, tomando en cuenta las definiciones se elaboró las siguientes dimensiones de investigación: Juegos educativos sociomotrices, juegos de grupos y juegos creativos.

Para la dimensión juegos educativos sociomotrices, se definen como un conjunto de diferentes actividades lúdicas que responden a una intención pedagógica, el caso de las habilidades sociales son juegos que fomenten el desarrollo sociomotriz como: Juegos de relevos, de obstáculos, de deportes, de cuerdas y de equilibrio (Jiménez et al., 2022; Gutiérrez-Delgado et al., 2018). Asimismo, para la dimensión juegos de grupo, se definen como un conjunto de juegos grupales que buscan favorecer el trabajo en equipo, entre alguno de los juegos se encuentran, los juegos cooperativos y los juegos de roles, con los que se puede desarrollar el compañerismo, la afinidad, el respeto, la amabilidad, la empatía y la comunicación grupal (Xexéo et al, 2021; Nadolny et al., 2020). La siguiente dimensión, juegos creativos, se define como la construcción de técnicas y procedimientos

diseñados por el mismo docente para cumplir un fin educativo, que, en relación con las habilidades sociales, estos juegos están orientados a desarrollar la comunicación, participación, empatía y las fortalezas intrapersonales e interpersonales. Sin embargo, estos juegos pueden ser elaborados a través de los pensamientos y capacidades de los propios estudiantes, por tanto, se desarrollan otras habilidades como la imaginación y la creatividad (Holflod, 2022).

Finalmente, es importante reconocer el valor que tienen las estrategias lúdicas y el desarrollo de habilidades sociales en el entorno escolar, si bien es cierto hay algunos docentes que no aprecian la esencia de usar estrategias lúdicas y otros carezcan de conocimiento para la acción didáctica, es fundamental promover recursos educativos que mejoren el desarrollo social y el aprendizaje general de los estudiantes (Escobar, 2022).

Seguidamente, se propone el siguiente objetivo general: determinar el nivel de conocimiento que tienen los docentes sobre estrategias lúdicas para promover las habilidades sociales. Y, de manera específica determinar el nivel de conocimiento que tienen los docentes sobre el juego educativo sociomotriz para promover las habilidades sociales. También, determinar el nivel de conocimiento que tienen los docentes sobre los juegos de grupo para promover dichas habilidades. Y finalmente, determinar el nivel de conocimiento que tienen los docentes sobre el juego creativo para promover las mencionadas.

Y, por último, la investigación se justifica de manera teórica, porque aporta información relevante sobre las estrategias lúdicas en la enseñanza de las habilidades sociales, estas se encuentran establecidas como técnicas o juegos didácticos de uso pedagógico. De manera que, el aporte teórico, sistemático y literario de los antecedentes de investigación será de gran relevancia para la comunidad científica, puesto que son pocas las investigaciones que abordan esta problemática educativa dentro del conocimiento docente. En tal sentido, se busca beneficiar en primer lugar a las personas que realizan investigaciones sobre el impacto de aplicar estrategias lúdicas en el desarrollo de habilidades, y en segundo lugar a los docentes de educación primaria; quienes podrán tomar referencias de los métodos y recursos teóricos relacionados con las estrategias lúdicas en la enseñanza. Asimismo, metodológicamente el diseño de esta investigación aportará un instrumento de recolección de datos que contará con la validación correspondiente de juicio de experto, el cual dará soporte a la investigación de forma objetiva. Finalmente, esta investigación beneficiará a la comunidad científica y a futuras investigaciones que se orientan hacia el método cuantitativo descriptivo. Este

estudio se justifica de manera social, puesto que por medio de los resultados busca beneficiar a la comunidad educativa, en especial estudiantes y docentes aportando información relevante que ayude a mejorar la práctica educativa y social por medio de estrategias lúdicas, siendo el juego un elemento social que se desarrolla en la comunidad y que muchas veces no se toma en cuenta como un elemento necesario en el proceso de enseñanza - aprendizaje.

METODOLOGÍA

DISEÑO

El método de investigación es científico porque se organiza en procesos que se caracterizan por ser sistemáticos, uso de la criticidad y basado en hechos empíricos, con el propósito de acrecentar el conocimiento de la realidad (Hernández y Mendoza, 2018). El enfoque de investigación es cuantitativo porque trata con hechos, para ello utiliza procedimientos estadísticos para la recolección de información, y a partir del mismo se pueden derivar fines descriptivos, explicativos, predictivos o de control (Flores, 2019). El tipo de investigación, es descriptivo simple, que consiste en recolectar y analizar datos cuantitativos de una sola variable, asimismo, es ideal para realizar una caracterización del problema sin tener que afectarla, además es una investigación objetiva, rápida y concreta. Por su naturaleza descriptiva, este tipo de investigación busca describir hechos, acciones o conocimientos que posee cierta relación con un problema determinado (Guevara et al., 2020). El diseño de investigación corresponde al no experimental de corte transversal. Los estudios no experimentales son aquellos en la cual no existe la manipulación de las variables. Y, los estudios transversales son aquellos que serán realizados en un determinado tiempo de corta duración (Cvetkovic et al., 2021).

PARTICIPANTES

La población del estudio está constituida por los docentes de educación primaria de distintas escuelas privadas de Lima-Norte (Perú). La muestra estuvo conformada por un total de 51 docentes entre varones y mujeres. La muestra fue seleccionada mediante la técnica del muestreo no probabilístico de tipo conveniencia. Es por conveniencia puesto que parte de los intereses del investigador, el contexto de la investigación y la voluntad propia de los participantes al momento de ser seleccionados (Hernández, 2021). Asimismo, al ser participantes de diversos contextos escolares se tomó como criterios de inclusión, docentes titulados con una experiencia mayor a 5 años y que enseñan los grados de primero a sexto en escuelas privadas. En este sentido, se consideró seleccionar profesores de las escuelas privadas, puesto que algunas de estas instituciones presentan contenidos educativos en la que no se utilizan los juegos y no se elaboran sesiones para el desarrollo social. En cuanto al criterio de exclusión, no se consideró seleccionar docentes no titulados, con poca experiencia y docentes de escuelas públicas (Flores, 2019).

INSTRUMENTOS O MEDICIÓN

Para recoger los datos, se elaboró un cuestionario de tipo escala Likert con una cantidad de 14 ítems, los cuales están organizados por objetivos específicos y dimensiones de investigación. Por ejemplo, para la dimensión juegos educativos sociomotrices se construyó 5 ítems, siendo uno de ellos: *Utiliza juegos educativos orientados al desarrollo de las habilidades sociales*. Para la dimensión, juegos de grupo se construyó 5 ítems, siendo uno de ellos: *La relación entre los estudiantes mejora significativamente cuando se trabaja los juegos en grupos*. Y, para la dimensión juegos creativos se construyó 4 ítems, siendo uno de ellos: *Cuando un niño tímido no quiere participar, crea rápidamente un juego nuevo que llame su atención*. Asimismo, los valores del cuestionario tipo escala Likert que sirvieron para recolectar la información fueron: 1 (nunca), 2 (casi nunca), 3 (a veces), 4 (casi siempre) y 5 (siempre). La técnica de recolección de datos corresponde a la encuesta virtual a través del formulario de Google. De esta manera, el cuestionario junto a la técnica son herramientas para recolectar datos cuantitativos, los cuales serán analizados mediante la estadística descriptiva (Cadena et al., 2017).

Seguidamente, para el procesamiento de los datos se usó el software Statistical Package for the Social Sciences (SPSS) (International Business Machines [IBM], 2019). Este software posee múltiples características de análisis cuantitativo, por tanto, permitió elaborar el análisis de validez y confiabilidad, los estadísticos descriptivos y el resultado del porcentaje docente según cada dimensión.

PROCEDIMIENTOS

En cuanto a los procedimientos primero se inició con la elaboración del instrumento, el cual fue construido mediante los objetivos específicos y dimensiones de investigación. El segundo paso continuó con el proceso de validación por juicio de experto, donde se buscó dar mayor consistencia a los ítems a través de la opinión crítica de tres especialistas en el tema de investigación (Torres-Malca et al., 2022). En tercer lugar, respetando la ética y disciplina científica se elaboró el protocolo de consentimiento informado dirigido a los docentes, donde cordialmente se le pidió su participación anónima y voluntaria en el desarrollo de la investigación. En cuarto lugar, se procedió con la aplicación del cuestionario. Finalmente, se elaboró con la redacción los resultados, la discusión y las conclusiones.

ANÁLISIS DE RESULTADOS

Análisis preliminar

Validez y confiabilidad del instrumento

Respecto a la validez de la escala Conocimiento docente sobre estrategias lúdicas para promover las habilidades sociales (ver apéndice B), se realizó el análisis factorial exploratorio Kaiser Meyer y Olkin (KMO) donde el resultado fue 0.87 y el Test de esfericidad de Bartlett fue significativo ($\chi^2 = 482,727$, $gl = 91$, $p < .000$) lo cual significa que los resultados del análisis factorial exploratorio señalan que los datos son adecuados, puesto que el KMO obtuvo un valor de 0.87 (bueno) siendo mayor a 0.7 (aceptable), y el Test de esfericidad de Bartlett fue significativo al ser menor de 0.001, lo que indica correlación entre las variables (Méndez y Rondón, 2012). Asimismo, se realizó el método de extracción de componentes principales, donde se solicitó la extracción de tres factores alcanzando autovalores mayores a 1, según lo indica el gráfico de sedimentación (ver Figura 1) (Soriano, 2014). En cuanto a la confiabilidad del coeficiente alfa de Cronbach fue de 0.93, de igual manera para la dimensión juego educativo sociomotriz fue 0.86, también para la dimensión juego de grupo fue 0.85. Finalmente, para la dimensión juego creativo fue 0.86. Estos resultados sostienen que la confiabilidad de los ítems es correcta, pues el valor aceptable es de 0.70 (Aiken, 2002; Oviedo y Arias, 2005).

Tabla 1: Validez y confiabilidad del instrumento

Escala	KMO	Bartlett	Alfa de Cronbach
Conocimiento docente sobre estrategias lúdicas para promover las habilidades sociales	0.87	$p < .000$	0.93
Dimensiones (subescalas)			
Juegos educativos sociomotriz			0.86
Juegos grupales			0.85
Juegos creativos			0.86

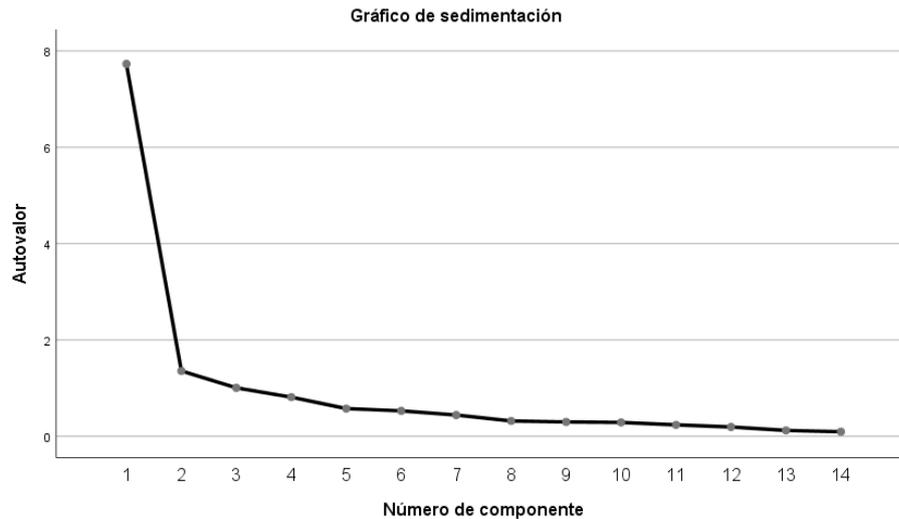


Figura 1: Gráfico de Sedimentación de Cattell que confirma la tendencia a tres factores de la escala de conocimiento docente sobre estrategias lúdicas para promover las habilidades sociales

Estadísticos Descriptivos

Para el análisis de los estadísticos descriptivos, se ha tomado en cuenta los valores de la escala Likert y su criterio de evaluación para su interpretación, por ejemplo, para la escala Likert el valor 1 equivale a nunca, lo cual se entiende como un valor muy bajo, el valor 2 de la escala representa casi nunca, lo cual se interpreta como un valor bajo, el valor 3 de la escala equivale a veces, lo cual indica un valor regular, el valor 4 de la escala representa casi siempre, lo cual se entiende como un valor bueno y para el valor 5 de la escala equivale a siempre, lo cual representa un valor muy bueno (Dawes, 1975). Ahora bien, tomando en cuenta los criterios de medición se procederá en realizar el análisis descriptivo del valor de la tendencia central (media). Para la dimensión juegos educativos sociomotrices, la media fue 3.27, lo que demuestra que el conocimiento docente en cuanto a este tipo de estrategia lúdica es regular. Seguidamente, para la dimensión juegos de grupo, la media fue 4.00, lo que indica que los docentes tienen un nivel de conocimiento bueno. Asimismo, para la dimensión juegos creativos la media fue 4.00, lo que demuestra que el nivel de conocimiento es bueno. Finalmente, para la escala general conocimiento docente sobre estrategias lúdicas para promover las habilidades sociales la media fue 4.00, lo cual indica que los docentes de forma general tienen un nivel de conocimiento bueno (ver Tabla 2).

Tabla 2: Estadísticos descriptivos

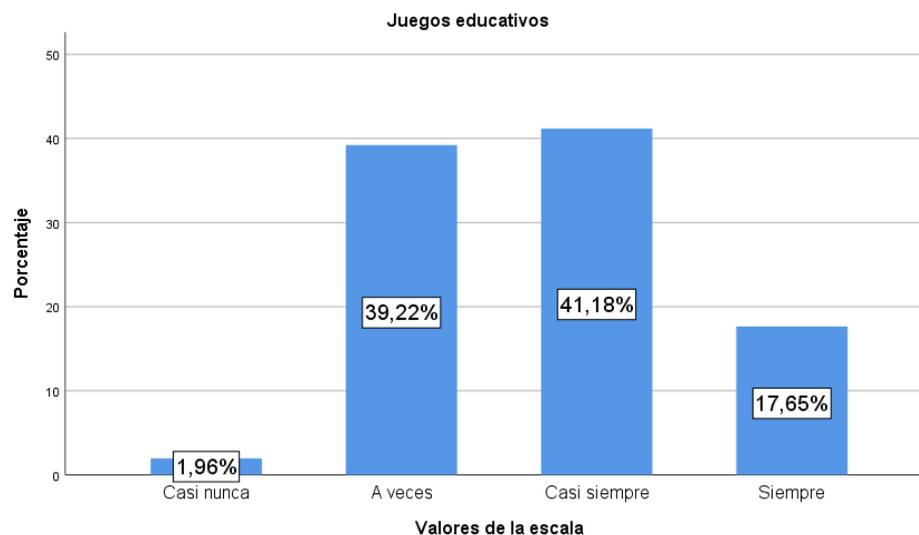
	N	Mínimo	Máximo	Media	Desv . Desviación
Juegos educativos sociomotrices	51	2	5	3,27	,745
Juegos de grupo	51	2	5	4,00	,757
Juegos creativos	51	2	5	4,00	,766
Escala general	51	2	5	4,00	,691
N válido (por lista)	51				

Resultados en términos de porcentajes por dimensiones

Juegos educativos sociomotrices

Para los resultados en términos de porcentajes por dimensiones se puede observar que para la dimensión juegos educativos sociomotrices el 1.96% de los docentes marcaron la opción casi nunca de la escala. Seguidamente, el 39.22% de los docentes se encuentran en la opción a veces de la escala. Asimismo, un 41.18% marcó la opción casi siempre de la escala. Además de un 17.65% se encuentra en la opción siempre de la escala. Estos resultados significan que la mayoría de los docentes utilizan los juegos educativos sociomotrices con una frecuencia de a veces y casi siempre en su práctica educativa (ver Figura 2).

Figura 2: Juegos educativos sociomotrices

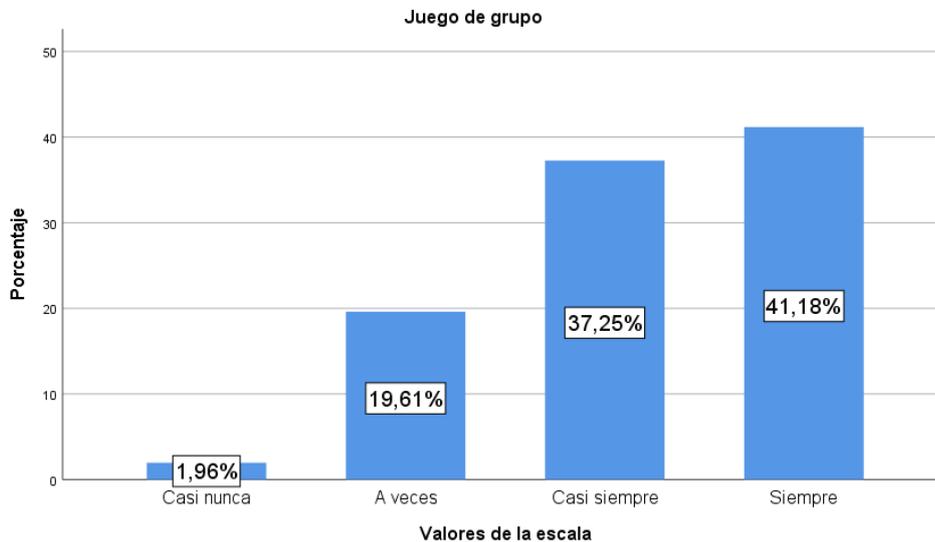


Juegos de grupo

Para la dimensión juegos de grupo, el 1.96% de los docentes marcaron la opción casi nunca de la escala. Seguidamente, el 19.61% de los docentes marcaron la opción a veces de la escala. Asimismo, el 37.25% de los docentes marcaron la opción casi siempre

de la escala. Y, por último, el 41.18% de los docentes marcaron la opción siempre de la escala. Estos resultados significan que la mayoría de los docentes utilizan los juegos grupales como estrategia lúdica con una frecuencia de casi siempre y siempre (ver Figura 3).

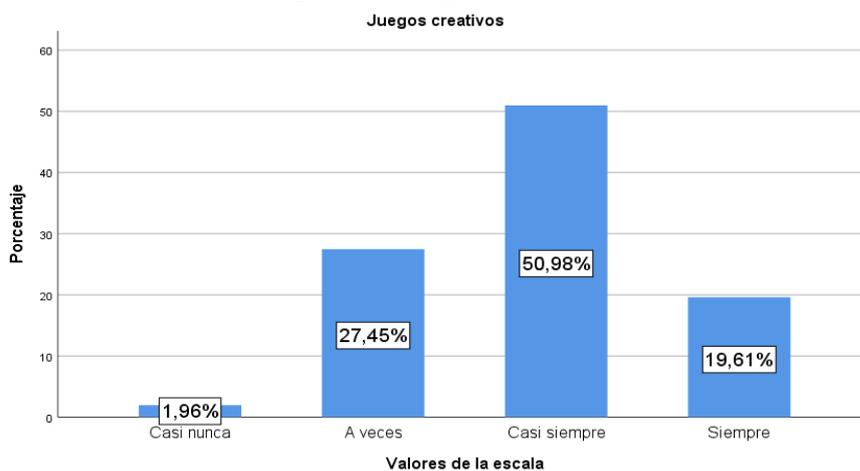
Figura 3: Juegos de grupo



Juegos creativos

Para la dimensión juegos creativos, el 1.96% de los docentes marcaron la opción casi nunca de la escala. Seguidamente, el 27.45% de los docentes marcaron la opción a veces de la escala. Asimismo, el 50.98% de los docentes marcaron la opción casi siempre de la escala. Y, por último, el 19.61% de los docentes marcaron la opción siempre de la escala. Estos resultados significan que la mayoría de los docentes utilizan los juegos creativos como estrategia lúdica con una frecuencia de casi siempre a siempre (ver Figura 4).

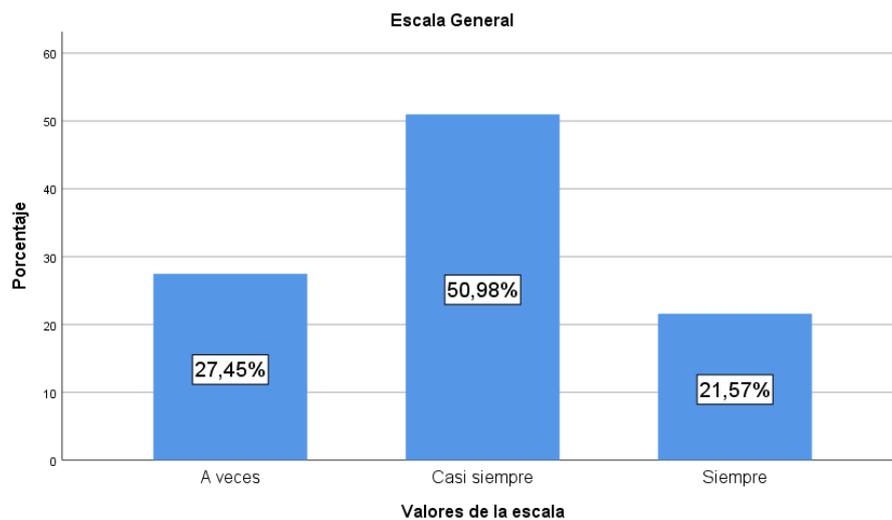
Figura 4: Juegos creativos



Conocimiento docente sobre estrategias lúdicas para promover las habilidades sociales

Finalmente, para la escala general el 27.45% de los docentes marcaron la opción a veces de la escala. También, el 50.98% de los docentes marcaron la opción casi siempre de la escala. Y, el 21.57% de los docentes marcaron la opción siempre de la escala. Estos resultados indican de manera general que la mayoría de los docentes casi siempre y siempre utilizan las estrategias lúdicas en su práctica pedagógica (ver Figura 5).

Figura 5: Escala general



DISCUSIÓN

El objetivo del presente estudio fue determinar el nivel de conocimiento que tienen los docentes sobre estrategias lúdicas para promover las habilidades sociales. Para el logro de dicho objetivo se tomó en consideración la conceptualización de la variable mediante los estudios de Chi-Cauch (2018) en los cuales se sostiene que las estrategias lúdicas están orientadas para fomentar las habilidades sociales a través de la práctica de juegos educativos sociomotrices, juegos de grupo y juegos creativos.

Como primer análisis, se observó mediante los estadísticos descriptivos de la escala general que los docentes pertenecientes a diversas escuelas privadas de Lima-Norte (Perú) tienen un nivel de conocimiento bueno, puesto que el 50.98% utilizan las estrategias lúdicas con una frecuencia de casi siempre. Este resultado se relaciona con los aportes de Brito (2021) quien sostiene que las estrategias lúdicas son un medio adecuado y significativo para enseñar a los niños habilidades sociales, pero, en lo que no concuerda es con la capacidad que presentan los docentes, puesto que, en este estudio se ha encontrado que la mayoría de los profesores casi siempre aplican estrategias lúdicas,

dando a entender que tienen ciertos conocimientos que utilizan en su labor pedagógica; sin embargo, para los estudios de Brito se recomendó que los profesores deberían llevar capacitaciones que mejoren sus conocimientos sobre estrategias lúdicas. Asimismo, los resultados guardan relación con los aportes de Atoche (2021) al afirmar que las estrategias lúdicas mejoran las habilidades sociales, pero, no concuerda con el conocimiento de los docentes, pues los resultados de su investigación evidenciaron que los estudiantes carecían de habilidades sociales y que los docentes no proponían actividades lúdicas durante sus sesiones de clase, por ello, Atoche recomendó la elaboración de talleres lúdicos para fortalecer el conocimiento docente y las habilidades sociales de los estudiantes.

Seguidamente, para los juegos educativos sociomotrices, se observó mediante los estadísticos descriptivos que los docentes pertenecientes a diversas escuelas privadas de Lima-Norte (Perú) tienen un nivel de conocimiento regular. Encontrando que el 39.22% y 41.18% utilizan las estrategias lúdicas con una frecuencia de a veces y casi siempre. Este resultado demuestra que las actividades a través de acciones motoras como saltar y correr no siempre son utilizadas por los docentes, debido a que se practican más para las disciplinas de educación física (Whitton, 2018). Sin embargo, para los aportes de Vélez y Vergara (2020) se demostró que los estudiantes si realizan juegos a través de acciones motoras en los campamentos educativos, lo que da entender que los docentes saben aprovechar las estrategias lúdicas de carácter sociomotrices, cuando los estudiantes son llevados a lugares recreativos.

También, para los juegos de grupo, se observó mediante los estadísticos descriptivos que los docentes pertenecientes a diversas escuelas privadas de Lima-Norte (Perú) tienen un nivel de conocimiento bueno, puesto que el 37.25% y el 41.18% de los utilizan entre casi siempre y siempre los juegos de grupo. Este resultado se relaciona con los aportes de Huivin y Javes (2019) quienes afirman que, por medio de los juegos grupales los alumnos participan en conjunto, trabajan en equipo, saben escuchar y desarrollan la comunicación asertiva para solucionar problemas. Sin embargo, no concuerda con los conocimientos del docente, quienes no reconocían la importancia de las estrategias lúdicas para el desarrollo de las habilidades sociales, pues a diferencia de los resultados de esta investigación, los docentes se encuentran más preparados y valoran el trabajo grupal como un medio social.

Finalmente, para los juegos creativos, se observó mediante los estadísticos descriptivos que los docentes pertenecientes a diversas escuelas privadas de Lima-Norte

(Perú) tienen un nivel de conocimiento bueno, puesto que el 27.55% y el 50.98% profesores utilizan entre a veces y casi siempre los juegos creativos. Estos hallazgos se relacionan con los estudios de Silva (2020) quien en su resultado encontró que los juegos teatrales como elemento creativo fortalecen las habilidades sociales de los estudiantes y desarrollan otras características como la imaginación y la creatividad. Sin embargo, no concuerda con el conocimiento del docente, pues durante su práctica pedagógica no empleaban ninguna actividad relacionada con las estrategias lúdicas, lo que da entender que mostraban poca capacidad para crear juegos orientados al desarrollo de las habilidades sociales. Pues, a diferencia de los resultados de esta investigación, los profesores si manifiestan el conocimiento para elaborar sus propios juegos a través de la creatividad y poder desarrollar habilidades sociales en sus estudiantes.

CONCLUSIÓN

A partir del análisis de datos de la presente investigación, se logra dar respuesta al objetivo general el cual es determinar el nivel de conocimiento que tienen los docentes sobre estrategias lúdicas para promover las habilidades sociales. En la que se concluye que los docentes pertenecientes a diversas escuelas privadas de Lima-Norte (Perú) tienen un nivel de conocimiento bueno sobre las estrategias lúdicas, en la que un 50.98% de los profesores conocen y aplican en su labor pedagógica juegos educativos sociomotrices, juegos de grupo y juegos creativos con la finalidad de promover las habilidades sociales.

Seguidamente, para la dimensión juegos educativos sociomotrices, se concluye que los docentes tienen un nivel de conocimiento regular al encontrarse en el valor 3 de la escala. Asimismo, en cuanto a la frecuencia del uso de las estrategias el 39.22% y 41.18% de los docentes utilizan las estrategias lúdicas entre a veces y casi siempre, si bien es cierto este resultado no es negativo, puesto que los docentes no manifiestan valores inferiores al valor 3 de la escala, resalta la importancia de incorporar una mayor cantidad de juegos sociomotrices como: las escondidas, la ronda, las chapadas, el salta sogas y los deportes en general en la práctica del docente, pues es necesario trabajar las habilidades sociales mediante actividades motoras, cuyos beneficios favorecen la comunicación social, el trabajo en equipo, la regulación de conductas inapropiadas y el control de los emociones y sentimientos.

Asimismo, para la dimensión juegos de grupo, se concluye que los docentes tienen un nivel de conocimiento bueno al encontrarse en el valor 4 de la escala. Asimismo, en cuanto a la frecuencia del uso de las estrategias lúdicas el 37.25% y el 41.18% de los

docentes casi siempre y siempre utilizan los juegos grupales. Este resultado demuestra que los profesores reconocen la importancia de los juegos grupales en educación primaria y por ello, realizan actividades como: juegos cooperativos y juegos de roles que desarrollan las habilidades sociales como: el trabajo en equipo, la empatía, solidaridad, responsabilidad, el compañerismo, la comunicación y el respeto.

Finalmente, para la dimensión juegos creativos, se concluye que los docentes tienen un nivel de conocimiento bueno al encontrarse en el valor 4 de la escala. Asimismo, en cuanto a la frecuencia del uso de las estrategias lúdicas el 27,55% y el 50,98% de los profesores utilizan entre a veces y casi siempre los juegos creativos. Por tanto, el resultado es alentador, puesto que la mayoría de los profesores vienen innovando sus metodologías de enseñanza y creando nuevas estrategias lúdicas a través de la creatividad e imaginación para lograr que los estudiantes se motiven, participen y aprendan habilidades sociales.

RECOMENDACIONES

A partir de los resultados obtenidos y la de la importancia de esta investigación se plantean las siguientes recomendaciones:

Se recomienda que los docentes de las escuelas privadas deben recibir capacitaciones o investigar por su propia cuenta sobre diferentes tipos de juegos educativos sociomotrices orientados a la enseñanza de las habilidades sociales, puesto que, en esta investigación se ha encontrado que el conocimiento que tienen resulta ser útil pero no lo suficiente, por tanto, se sugiere que el docente tome conciencia y se prepare en beneficio de los estudiantes.

Por tanto, se recomienda a nivel metodológico que se realicen investigaciones de diseño experimental, puesto que sería interesante conocer los efectos que tendrían los juegos de grupos en alguna habilidad social específica como: las habilidades comunicativas, la empatía, el compañerismo y el respeto, cosa que en esta investigación de naturaleza descriptiva no se ha logrado profundizar.

Finalmente, se recomienda que el MINEDU como responsable de los contenidos educativos, capacite a sus docentes incorporando talleres que despierten el pensamiento creativo en relación con las estrategias lúdicas, puesto que en los resultados del estudio se ha visto una iniciativa favorable por parte de los docentes en aportar juegos creados por ellos, sin embargo, se requiere una mediación más especializada que capacite adecuadamente y los ayuden a crear juegos coherentes y con temáticas significativas para el desarrollo de las habilidades sociales.

REFERENCIAS

- Abell, S. (2007). *Research on science teacher knowledge*. Lederman.
- Aiken, R. (2002). *Psychological testing and assessment*. Allyn & Bacon.
- Almaraz, D., Coeto, G. y Camacho, E. (2019). Habilidades sociales en niños de primaria. *Revista de Investigación Educativa de La REDIECH*, 10(19), 191–206. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8103263>
- Alonso, N. (2021). *El juego como recurso educativo: teorías y autores de renovación pedagógica* [Tesis de licenciatura, Universidad de Valladolid]. Repositorio Documental UVA
<https://uvadoc.uva.es/handle/10324/51451>
- Ahnke, T. (2019). *Building Literacy Skills in Preschoolers through Play* [Thesis master, Concordia University].
https://digitalcommons.csp.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1014&context=teacher-education_masters
- Atoche, J. (2021). *Estrategias lúdicas para las habilidades sociales en estudiantes de sexto grado de primaria Institución Educativa “Juan Manuel Iturregui”- Lambayeque* [Tesis de maestría, Universidad César Vallejo]. Repositorio Digital Institucional UCV. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/62027>
- Barnett, W., & Kwanghee, S. (2021). Seven Impacts of the Pandemic on Young Children and Their Parents: Initial Findings from NIEER’s December 2020 Preschool Learning Activities Survey. *Research Report*.
https://eric.ed.gov/?q=The+pandemic+and+social+skills&ffl=dtySince_2021&id=ED613105
- Brito, P. A. Manzano, C. E. (2021). *Las estrategias lúdicas en el desarrollo de habilidades sociales en los niños de educación infantil de la Unidad Educativa Fray Álvaro Valladares. Del Cantón Pastaza* [Tesis de licenciatura, Universidad Técnica de Ambato]. Repositorio Universidad Técnica de Ambato
<https://repositorio.uta.edu.ec/jspui/handle/123456789/33863>
- Bulut, D., & Cömert, Z. (2022). The effect of the educational game design process on students’ creativity. *Smart Learning Environments*, 9(1), 1–15.
<https://doi.org/10.1186/S40561-022-00188-9/TABLES/5>
- Cadena, P., Rendón, R. y Aguilar, J. (2017). Métodos cuantitativos, métodos cualitativos o su combinación en la investigación: un acercamiento en las

- ciencias sociales. *Revista Mexicana de Ciencias Agrícolas*, 8(7), 1603–1617.
<http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=263153520009>
- Candela, Y. y Benavides, J. (2020). Actividades lúdicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes de la básica superior. *Rehuso*, 5(3), 78-86. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/8270398.pdf>
- Cardona, J., Chandra, S., Rincon, A., Wood, L., & Dautenhahn, K. (2021). Designing Games for and with Children. Co-design Methodologies for playful activities using AR/VR and Social Agents. *Proceedings of Interaction Design and Children*, 662–665. <https://doi.org/10.1145/3459990.3460517>
- Chi-Cauch, W. (2018). Estudio de las estrategias lúdicas y su influencia en el rendimiento académico de los alumnos del Cecyte Pomuch, Hecelchakán, Campeche, México. *I.C. Investigación*, 14(1). https://instcamp.edu.mx/wp-content/uploads/2018/11/Ano2018No14_70_80.pdf
- Contreras, H., Eduardo, E. y Moya, J. (2019). Aproximación Biográfica a Pedro Ortiz Cabanillas (1933-2011) y Su Teoría Sociobiológica Informacional en el Contexto de la Neurología Científica Peruana. *International Journal of Morphology*, 37(4), 1316–1324. <https://doi.org/10.4067/S0717-95022019000401316>
- Cvetkovic, A., Maguiña, J., Lama, J., Correa, L. y Soto, A. (2021). Estudios transversales. *Revista Medicina Humana*, 21(1), 164–170.
<https://doi.org/10.25176/RFMH.v21i1.3069>
- Desvages, V. (2021). A Game to Play and a Game Played: A Devolution “Under Influences.” *Devolution and Autonomy in Education*, 187–200.
<https://doi.org/10.1002/9781119851349.CH11>
- Dawes, R. (1975). *Fundamentos y técnicas de medición de actitudes*. Limusa.
- Dhamija, A., & Dhamija, D. (2022). Amalgamation of Game-Based Learning With Interactive Instructional Strategies for Active Learner Engagement. *Igi-Global*, 31–57. Doi=10.4018/978-1-7998-7271-9.Ch003
- Escobar, V. (2022). *Factores influyentes en el desarrollo del juego de niños y niñas en etapa escolar* [Tesis de maestría, Universidad de Chile].
<https://repositorio.uchile.cl/handle/2250/187830>
- Fazeli, Z., Vahedi, M., & Rahimi, Z. (2022). Active Teaching in E-Learning from the Perspective of Elementary Teachers: Methods, consequences and Challenges. *Teaching and Learning Research*.

<https://doi.org/10.22070/TLR.2022.15511.1190>

- Flores, A. (2019). Fundamentos epistémicos de la investigación cualitativa y cuantitativa: consensos y disensos. *Revista Digital de Investigación En Docencia Universitaria*, 13(1), 102–122.
<https://doi.org/10.19083/RIDU.2019.644>
- Freire, P. (1972). *La educación como práctica de la libertad*. Siglo XXI.
- Gamarra, M. (2018). *Desarrollo social de los niños de 03 años de educación inicial* [Tesis de licenciatura, Universidad Nacional de Tumbes].
<http://repositorio.untumbes.edu.pe/handle/20.500.12874/700>
- Gómez, L., Muriel, L. y Londoño, D. (2019). El papel del docente para el logro de un aprendizaje significativo apoyado en las TIC. *Encuentros*, 17(2). 118-131.
<https://www.redalyc.org/journal/4766/476661510011/html/>
- Guevara, P., Verdesoto, A. y Castro, N. (2020). Metodologías de investigación educativa (descriptivas, experimentales, participativas, y de investigación-acción). *Recimundo*, 4(3), 163–173. doi: 10.26820/recimundo/
- Gutiérrez, J., Gutiérrez, C. y Gutiérrez, J. (2018). Estrategias metodológicas de enseñanza y aprendizaje con un enfoque lúdico. *Revista de Educación y Desarrollo*, 45.
https://www.cucs.udg.mx/revistas/edu_desarrollo/anteriores/45/45_Delgado.pdf
- Hall, L., Paracha, S., Flint, T., MacFarlane, K., Stewart, F., Hagan, G., & Watson, D. (2022). Still looking for new ways to play and learn. Expert perspectives and expectations for interactive toys. *International Journal of Child-Computer Interaction*, 31, 100–361.
<https://doi.org/10.1016/J.IJCCI.2021.100361>
- Hamilton, L., & Gross, B. (2021). How Has the Pandemic Affected Students' Social-Emotional Well-Being? A Review of the Evidence to Date. *Center on Reinventing*.
https://eric.ed.gov/?q=The+pandemic+and+social+skills&ffl=dtySince_2021&id=ED614131
- Hardiyanti, A., Oruh, S., & Agustang, A. (2022). The Influence of Parents' Social Status and Economic Conditions on Social Studies Learning Achievement of Elementary School Students 25 Madello Soppeng regency. *JED*, 7(1), 208–

218. <https://doi.org/10.26618/JED.V7I1.6512>

- Hendi, N., & Asmawi, A. (2018). Preschool English Teachers' Practices and Early Literacy Instruction: Montessori vs. International Preschool Curriculum. Malaysian Online. *Journal of Educational Sciences*, 6(2), 29–36. <https://eric.ed.gov/?id=EJ1176121>
- Hernández, O. (2021). Aproximación a los distintos tipos de muestreo no probabilístico que existen. *Revista Cubana de Medicina General Integral*, 37(3). http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0864-2125202100030000
- Hernández, R. y Mendoza, C. (2018). *Metodología de la investigación: las rutas: cuantitativa, cualitativa y mixta*. Mc Graw Hill.
- Higueras, M. y Molina, E. (2020). ¿Qué se entiende por juego didáctico?: aportaciones de maestros y estudiantes en prácticas sobre su concepción como elemento fundamental en el desarrollo del proceso enseñanza-aprendizaje. *Profesorado*, 24(1), 267. DOI:10.30827/profesorado.v24i1.8677
- Holfod, K. (2022). Voices of Playful Learning. *The Journal of Play in Adulthood*, 4(1). <https://doi.org/10.5920/JPA.1007>
- Huivin, M. y Javes, M. (2019). *Taller de estrategias lúdicas para mejorar las habilidades sociales de los estudiantes de 5to grado de educación primaria en la Institución Educativa Pública N° 80829 "José Olaya" - La Esperanza-Trujillo* [Tesis de maestría, Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo]. Repositorio Institucional UNPRG <https://repositorio.unprg.edu.pe/handle/20.500.12893/5829>
- Jiménez, J., Ludeña, L. y Medina, C. (2022). Actividades lúdicas (juegos tradicionales) como dinamizador de las relaciones interpersonales. *Revista Científica y Arbitrada de Ciencias Sociales y Trabajo Social: Tejedora.*, 5, 2697–3626. <https://publicacionescd.uleam.edu.ec/index.php/tejedora/article/view/285>
- Kesäläinen, J., Suhonen, E., Alijoki, A., & Sajaniemi, N. (2019). Children's play behaviour, cognitive skills and vocabulary in integrated early childhood special education groups. *International Journal of Inclusive Education*, 26(3), 284–300. <https://doi.org/10.1080/13603116.2019.1651410>
- Koga, S. (2020). *Estrategias lúdicas en la adquisición de habilidades sociales* [Tesis de licenciatura, Universidad de Guayaquil]. Repositorio Universidad de

Guayaquil <http://repositorio.ug.edu.ec/handle/redug/54447>

- Little, S., Akin, A., Gopaul, M., & Nicholson, T. (2019). Social Skills. *Handbook of Intellectual Disabilities*, 685–697. https://doi.org/10.1007/978-3-030-20843-1_37
- Mahmoud, A., Mohamed, A., Sabry, T., & Shaaban, K. (2021). The Effects of Educational Games on EFL Vocabulary Learning of Early Childhood Students with Learning Disabilities: A Systematic Review and Meta-analysis. *International Journal of Linguistics, Literature and Translation*, 4(3), 159–167. <https://doi.org/10.32996/IJLLT.2021.4.3.18>
- Manzano, A., Camacho, P., Guerrero, M., Guerrero, L., Alias, A., Aguilar, J., & Trigueros, R. (2021). Development and Validation of a Questionnaire on Motivation for Cooperative Playful Learning Strategies. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 18(3), 960-965. <https://doi.org/10.3390/IJERPH18030960>
- Maskari, A., Riyami, T., & Kunjumammed, S. (2022). Students' academic and social concerns during COVID-19 pandemic. *Education and Information Technologies*, 27(1), 1–21. <https://doi.org/10.1007/S10639-021-10592-2/TABLES/6>
- Melo, P. (2020). Análisis de la concepción de docentes y estudiantes sobre el juego como recurso didáctico para el aprendizaje: experiencia en la educación primaria. *Revista Latinoamericana de Estudios Educativos*, 1(1), 251-274. <https://www.redalyc.org/journal/270/27060320011/html/>
- Mena, N. y Cortes, K. (2020). *Sistematización de práctica: El juego una estrategia significativa para fortalecer las habilidades sociales en los niños del grado 3ºA del Colegio Adventista de Turbo* [Tesis de licenciatura, Universidad Minuto de Dios]. Repositorio institucional UNIMINUTO <https://hdl.handle.net/10656/12956>
- Méndez, C. y Rondón, M. (2012). Introducción al análisis factorial exploratorio. *Revista colombiana de psiquiatría*, 41(1), 197-207. <http://www.scielo.org.co/pdf/rcpv/v41n1/v41n1a14.pdf>
- Meza, A. (2020). *Programa de estrategias pedagógicas lúdicas en las habilidades sociales de estudiantes de primaria Junín, 2021* [Tesis de maestría, Universidad César Vallejo]. Repositorio Digital Institucional UCV. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/83318>

- Misra, R., Eyombo, L., & Phillips, F. (2022). Benefits and Challenges of Using Educational Games. *Research Anthology on Developments in Gamification and Game-Based Learning*, 1560–1570. <https://doi.org/10.4018/978-1-6684-3710-0.CH075>
- Ministerio de Educación. (9 de octubre del 2015). *Guía lúdica y de apertura a la educación formal*. <https://repositorio.minedu.gob.pe/handle/20.500.12799/5057>
- Ministerio de Educación. (6 de enero del 2016). *Currículo Nacional*. <http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/curriculo-nacional-de-la-educacion-basica.pdf>
- Ministerio de Educación. (2012). *Marco del buen desempeño docente. Aportes y comentarios*. Pedagógico Monterrico. [. http://www.minedu.gob.pe/pdf/ed/marco-de-buen-desempeno-docente.pdf](http://www.minedu.gob.pe/pdf/ed/marco-de-buen-desempeno-docente.pdf)
- Nadolny, L., Valai, A., Cherrez, N., Elrick, D., Lovett, A., & Nowatzke, M. (2020). Examining the characteristics of game-based learning: A content analysis and design framework. *Computers & Education*, 156, 103-936. <https://doi.org/10.1016/J.COMPEDU.2020.103936>
- Nadzhimovna, A. (2022). Theoretical Analysis of the Game Method as a Basis for Developing the Creative Abilities of Preschool Children. *European Journal of Innovation in Nonformal Education*, 2(2). <http://www.innovatus.es/index.php/ejine/article/view/448>
- Nousiainen, T., Kangas, M., Rikala, J., & Vesisenaho, M. (2018). Teacher competencies in game-based pedagogy. *Teaching and Teacher Education*, 74, 85–97. <https://doi.org/10.1016/J.TATE.2018.04.012>
- Oliveira, A., Messias, V., Piazzentin, O. y Bolsoni, A. (2021). Habilidades Sociales y Problemas Conductuales de Niños con Altas Habilidades/Superdotados. *Psicologia: Ciência e Profissão*. <https://doi.org/10.1590/1982-3703003219590>
- Oviedo, C. y Arias. (2005). Aproximación al uso de coeficiente alfa de Cronbach. *Revista colombiana de psiquiatría*, 34(4), 572-580. <https://www.redalyc.org/pdf/806/80634409.pdf>
- Pamplona-Raigosa, J., Cuesta-Saldarriaga, J. y Cano-Valderrama, V. (2019). Estrategias de enseñanza del docente en las áreas básicas: Una mirada al aprendizaje escolar. *Revista Eleuthera*, 21, 13-33.

- <https://doi.org/10.17151/elev.2019.21.2>
- Piaget, J. (1961). *La formación del símbolo en el niño*. F.C.E.
- Plass, J., Homer, B., Mayer, R., & Kinzer, C. (2020). Theoretical foundations of game-based and playful learning. *PsycNET*, 3–24.
<https://psycnet.apa.org/record/2020-10545-001>
- Radley, K., & Dart, E. (2022a). Peer-Mediated Teaching. *Social Skills Teaching for Individuals with Autism*, 59–73. https://doi.org/10.1007/978-3-030-91665-7_6
- Radley, K., & Dart, E. (2022b). What Are Social Skills? *Social Skills Teaching for Individuals with Autism*, 11–21. https://doi.org/10.1007/978-3-030-91665-7_2
- Robles, M. (2022). La pedagogía de las emociones. Una propuesta para el regreso a clases presenciales de los niños y niñas de educación básica. *Yachana Revista Científica*, 11(1), 30–42.
<http://revistas.ulvr.edu.ec/index.php/yachana/article/view/746>
- Salazar, E. (2022). *El juego en el desarrollo de habilidades sociales* [Tesis de licenciatura, Universidad Estatal Península de Santa Elena]. Repositorio Universidad Estatal Península de Santa Elena.
<https://repositorio.upse.edu.ec/handle/46000/7592>
- Sakura, H., Fahmi, F., & Zahara, R. (2020). Improvement of Creative Thinking Ability of Elementary Teacher Education Students in Utilizing Traditional Games in Social Studies Learning. *Elementary School Forum*, 7(2), 235–250.
<https://doi.org/10.17509/mimbar-sd.v7i2.26347>
- Samper, A. y Muñoz, D. (2019). *El juego como dispositivo para fortalecer las habilidades sociales en la convivencia escolar: una revisión teórica* [Tesis de maestría, Corporación Universidad de la Costa].
<https://hdl.handle.net/11323/6123>
- Shulman, L. (1987). *Knowledge and teaching: foundations of the new reform*. Daf.
- Silva, J. (2020). *Aplicación de un programa de juegos teatrales para potenciar las habilidades sociales de los estudiantes de tercer grado de primaria de la I.E. N° 10113 Santa Rosa de Jesús – Lambayeque* [Tesis de licenciatura, Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo]. Repositorio Institucional UNPRG
<https://hdl.handle.net/20.500.12893/9849>
- Soriano, M. (2014). Diseño y validación de instrumentos de medición. *Diálogos* 14, 19-40. <https://core.ac.uk/download/pdf/47265078.pdf>

- Statistical Package for Social Sciences (SPSS). (2019). *Guía del usuario de IBM SPSS Statistics 26 Core System*.
https://www.ibm.com/docs/en/SSLVMB_26.0.0/pdf/es/IBM_SPSS_Statistics_Core_System_User_Guide.pdf
- Tenorio, G. (2022). Estrategias para el desarrollo de habilidades sociales en estudiantes de la Institución Educativa de Santillana, 2020. *Horizonte de La Ciencia*, 12(22), 83–91.
<https://doi.org/10.26490/UNCP.HORIZONTECIENCIA.2022.22.1070>
- Torres-Malca, J., Vera-Ponce, J., Zuzunaga-Montoya, F. y Cruz-Vargas, L. (2022). Validez de contenido por juicio de expertos de un instrumento para medir conocimientos, actitudes y prácticas sobre el consumo de sal en la población peruana. *Revista de La Facultad de Medicina Humana*, 22(2), 273–279.
<https://doi.org/10.25176/RFMH.V22I2.4768>
- Vélez, C. y Vergara, D. (2020). *Propuesta de un modelo educativo para desarrollar habilidades sociales a través de un campamento vacacional* [Tesis de licenciatura, Universidad del Azuay]. Dspace de la Universidad del Azuay. <https://dspace.uazuay.edu.ec/handle/datos/9969>
- Vilca, M. (2020). *Estrategia de patio lúdico en habilidades sociales en estudiantes de primer grado en la I.E. 1267 Cajamarquilla - 2019* [Tesis de maestría, Universidad César Vallejo]. Repositorio Digital Institucional UCV.
<https://hdl.handle.net/20.500.12692/41093>
- Vygotsky, L. (1988). *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores*. Grijalbo.
- Whitton, N. (2018). Playful learning: tools, techniques, and tactics. *Research in Learning Technology*, 26. <https://doi.org/10.25304/RLT.V26.2035>
- Xexéo, G., Mangeli, E., Silva, F., Ouriques, L., Costa, L., & Monclar, R. (2021). Games as Information Systems. *ACM International Conference Proceeding Series*. <https://doi.org/10.1145/3466933.346696>
- Yatao, L. (2021). Educational Game Design Based on Experiential Learning Theory. *International Conference on Information and Education Technology*, 190–193. <https://doi.org/10.1109/ICIET51873.2021.9419600>

APÉNDICES A: Matriz de la operación de variable

Variable	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones
Conocimiento docente sobre la estrategia lúdica para promover las habilidades sociales	Son un conjunto de saberes que responden a las actividades mediante juegos, empleadas por el docente para fomentar habilidades sociales (Chi-Cauch, 2018).	En cuanto a la definición operacional, se define como el conjunto de conocimientos de juegos educativos sociomotrices, juegos de grupo y juegos creativos que tienen como propósito desarrollar habilidades sociales (Chi-Cauch, 2018).	Juegos educativos sociomotrices Juegos de grupo Juegos creativos

APÉNDICES A: Matriz de consistencia

PROBLEMA	OBJETIVO	VARIABLE Y DIMENSIONES	DIMENSIONES	METODOLOGÍA	POBLACIÓN
¿Qué nivel de conocimiento tienen los docentes sobre estrategias lúdicas en la enseñanza de las habilidades sociales?	Determinar el nivel de conocimiento que tienen los docentes sobre estrategias lúdicas para promover las habilidades sociales.	VI: Conocimiento docente sobre la estrategia lúdica para promover las habilidades sociales	<ul style="list-style-type: none"> Juegos educativos sociomotrices Juegos de grupo Juegos creativos 	Enfoque: Cuantitativo Tipo: Descriptivo simple Diseño: No experimental de corte transversal Instrumento y técnica Cuestionario tipo escala Likert Técnica: encuesta virtual	Escuela privada del distrito Lima-Norte (Perú), de educación primaria. Muestra 51 docentes de educación primaria
¿Qué nivel de conocimiento tienen los docentes sobre el juego educativo sociomotriz para promover las habilidades sociales?	Determinar el nivel de conocimiento que tienen los docentes sobre el juego educativo sociomotriz para promover las habilidades sociales.				
¿Qué nivel de conocimiento tienen los docentes sobre los juegos de grupo para promover las habilidades sociales?	Determinar el nivel de conocimiento que tienen los docentes sobre los juegos de grupo para promover las habilidades sociales.				
¿Qué nivel de conocimiento tienen los docentes sobre el juego creativo para promover las habilidades sociales?	Determinar el nivel de conocimiento que tienen los docentes sobre el juego creativo para promover las habilidades sociales.				

APÉNDICES B: MATRIZ DE INSTRUMENTO

Escala Likert (1, nunca, 2, casi nunca, 3 a veces, 4 casi siempre, 5 siempre)

Objetivo de la Investigación	Objetivos Específicos	Dimensiones	Ítems (14)	1	2	3	4	5
Determinar el nivel de conocimiento que tienen los docentes sobre estrategias lúdicas para promover las habilidades sociales	Determinar el nivel de conocimiento que tienen los docentes sobre el juego educativo sociomotrices para promover las habilidades sociales	Juegos educativos sociomotrices	<ul style="list-style-type: none"> Utiliza juegos educativos orientados al desarrollo de las habilidades sociales y motoras. Considera que su conocimiento sobre juegos educativos es el suficiente para lograr el desarrollo social y motor del infante. Propone juegos educativos con temáticas motoras para estimular las habilidades sociales. Si un niño tiene dificultades para trabajar en grupo resuelve el problema por medio de juegos educativos motores. Considera que los juegos educativos son una buena estrategia para trabajar el desarrollo social y motor. 					
	Determinar el nivel de conocimiento que tienen los docentes sobre los juegos de grupo para promover las habilidades sociales.	Juego de grupos	<ul style="list-style-type: none"> Los juegos grupales favorecen la comunicación de los estudiantes. Los juegos grupales forman al estudiante con habilidades de liderazgo. La relación entre los estudiantes mejora significativamente cuando se trabaja los juegos en grupos. El estudiante escucha y respeta la opinión de sus compañeros a través del juego grupal. Como docente recomienda utilizar estrategias grupales mediante el juego como un medio adecuado para desarrollar habilidades sociales. 					
	Determinar el nivel de conocimiento que tienen los docentes sobre el juego creativo para promover las habilidades sociales	Juegos creativos	<ul style="list-style-type: none"> Implementa juegos originales que promuevan las habilidades sociales en los estudiantes. Como docente propone juegos creativos que mejoran las habilidades sociales de los estudiantes. Los juegos creativos desarrollan la empatía en los estudiantes. Cuando un niño tímido no quiere participar, crea rápidamente un juego nuevo que llame su atención. 					

Fuente: Elaboración propia