

**El Juego Didáctico en el Desarrollo de las Habilidades Sociales y Cognitivas en niños de  
Primer Grado de la IED Santa Barbara Sede Varones**



Nombre del autor(es)

Liseth Johana Torrado Bayona

Moraima Gutiérrez Carrascal

Universidad Santo Tomás

Decanatura de División de Universidad Abierta y a Distancia

Facultad de Educación

Licenciatura en Educación Infantil

Licenciatura en Educación Preescolar

**Diplomado de Investigación en Infancias y Diversidad**

Bogotá D.C

Septiembre - 2024

## Título

El Juego Didáctico en el Desarrollo de las Habilidades Sociales y Cognitivas en niños de Primer  
Grado de la IED Santa Barbara Sede Varones

Nombre del autor(es)

Liseth Johana Torrado Bayona

Cvlac:

<https://scienti.minciencias.gov.co/cvlac/Verificador/query.do?nro=0001994049>

Moraima Gutiérrez Carrascal

Cvlac:

[https://scienti.minciencias.gov.co/cvlac/visualizador/generarCurriculoCv.do?cod\\_rh=0001693129](https://scienti.minciencias.gov.co/cvlac/visualizador/generarCurriculoCv.do?cod_rh=0001693129)

Nombre Del Asesor de Ponencia

**Mg. Leonardo Alexis Páez González**

Universidad Santo Tomas

Decanatura de División de Universidad Abierta y a Distancia

Facultad de Educación

Licenciatura en Educación Infantil

Licenciatura en Educación Preescolar

**Diplomado de Investigación en Infancias y Diversidad**

Bogotá D.C

Septiembre – 2024

## Tabla de Contenido de la Ponencia

|                                    |    |
|------------------------------------|----|
| Nombre del autor(es) .....         | 1  |
| Nombre del autor(es) .....         | 2  |
| Resumen .....                      | 4  |
| Palabras clave .....               | 4  |
| Abstract .....                     | 5  |
| 1. Introducción .....              | 6  |
| 2. Estado del Arte .....           | 7  |
| 3. Construcción Conceptual .....   | 9  |
| 4. Metodología .....               | 16 |
| 5. Desarrollo de la Ponencia ..... | 17 |
| 6. Conclusiones .....              | 25 |
| 7. Referencias .....               | 26 |

## Resumen

El sistema educativo actual busca superar la educación tradicional en donde los niños se convierten en meros receptores del conocimiento, el presente trabajo investigativo tiene objetivo determinar el impacto que tiene el uso de juegos didácticos en el desarrollo de habilidades sociales y cognitivas de los niños de primer grado de la IED Santa Bárbara (sede varones), esta investigación se llevó a cabo desde un paradigma cualitativo, con un enfoque de investigación acción, permitió identificar métodos actuales utilizados por la docente para promover el desarrollo social y cognitivo de los niños, donde es notorio una metodología tradicional por parte de la docente.

Posterior a ello, la implementación y evaluación de acciones pedagógicas basadas en el juego, donde la docente, padres de familia y estudiantes participaron en el desarrollo de las actividades, demostrando durante los análisis y hallazgos encontrados, que los niños del grado primero, lograron desarrollar habilidades sociales por medio del juego permitiendo que estos desarrollaran habilidades sociales tales como: la empatía, el trabajo colaborativo, el respeto y en el desarrollo cognitivo, a la resolución de problemas, a la concentración, a respetar reglas, y a la creatividad, generando así un impacto positivo en su desarrollo integral.

Sin duda, el juego propicia aprendizajes significativos con proyección práctica a la vida y potencia habilidades sociales que permiten un uso adecuado de las emociones y de valores que son esenciales para vivir en comunidad. A partir de lo anterior, es importante contextualizar el aula de clases para que responda a estrategias didácticas que pongan al educando en el centro del proceso educativo.

## Palabras clave

Juego didáctico, Habilidades sociales, habilidades cognitivas.

## Abstract

The current education system seeks to overcome traditional education where children become mere recipients of knowledge, The present research work aims to determine the impact that the use of educational play in the development of social and cognitive skills of first grade children at the IED Santa Bárbara (headquarters boys). This research was carried out from a qualitative paradigm, with an action research approach, allowing us to identify current methods used by the teacher to promote the social and cognitive development of children, where a traditional methodology on the part of the teacher is noticeable.

Subsequently, the implementation and evaluation of pedagogical actions based on play, where the teacher, parents and students participated in the development of the activities, demonstrating during the analysis and findings found, that the children of the first grade, managed to develop social skills through play allowing them to develop social skills such as: empathy, collaborative work, respect and cognitive development, problem solving, concentration, respect for rules, and creativity, thus generating a positive impact on their comprehensive development.

Without a doubt, play promotes significant learning with practical projection to life and enhances social skills that allow an adequate use of emotions and values that are essential to live in a community. Based on the above, it is important to contextualize the classroom so that it responds to didactic strategies that put the student at the center of the educational process.

**Keywords:** Didactic game, Social skills and Cognitive skills.

## 1. Introducción

En el grado primero de educación, se ha evidenciado que algunos niños muestran dificultades de integración social, especialmente hacia aquellos que enfrentan retos en su proceso de aprendizaje. Esto genera tensiones en la dinámica de grupo, afectando la comunicación, la colaboración y el ambiente general dentro del aula. Los niños demuestran falta de empatía y cooperación, tanto en actividades dentro como fuera de clase. Uno de los factores que agrava esta situación es la metodología tradicional utilizada por la docente, que se centra en el uso de guías y explicaciones en el tablero. Esta forma de enseñanza, que deja poco espacio para la interacción lúdica, genera un ambiente poco propicio para el aprendizaje activo y cooperativo, lo cual impacta negativamente en el desarrollo cognitivo y social de los niños.

Dada esta situación, la investigación plantea la necesidad de indagar sobre las problemáticas sociales presentes en el aula y propone el uso del juego como una herramienta pedagógica fundamental para fomentar la cooperación y mejorar la comunicación entre los estudiantes. El juego no solo es una actividad recreativa, sino que puede convertirse en un medio eficaz para enseñar habilidades sociales como el respeto, la empatía, la colaboración y la resolución de problemas. Al integrar el juego dentro del proceso educativo, se busca crear un ambiente donde los niños puedan ponerse en el lugar del otro, comprender emociones ajenas y expresar las propias, desarrollando una mayor capacidad de interacción y cohesión social.

Olivares (2015) destaca que, según los estudios de destacados teóricos como Piaget, Vygotsky y Bruner, el juego es una estrategia poderosa para el desarrollo de habilidades sociales. Estos autores señalan que, a través del juego, los niños encuentran una forma placentera y natural de interactuar con sus compañeros, lo que facilita la creación de lazos afectivos y el aprendizaje en un contexto significativo. Sin embargo, en muchos centros educativos el uso del juego como estrategia pedagógica es limitado, y son pocos los docentes que lo incorporan de manera sistemática para favorecer un aprendizaje integral en los estudiantes. (p. 35).



Los juegos didácticos, por tanto, representan una herramienta clave para el desarrollo cognitivo y social de los niños. A través del juego, los estudiantes pueden interactuar de manera libre y espontánea, lo que les permite construir relaciones más saludables y comunicarse de manera efectiva con sus pares y con sus maestros. Además, el juego promueve la expresión de emociones y sentimientos, lo cual es esencial para el desarrollo emocional y la cohesión grupal en esta etapa temprana de la vida escolar.

### **1.1 Pregunta de Investigación:**

¿Cómo influye el uso del juego didáctico en el desarrollo de las habilidades sociales y cognitivas en niños de primer grado?

### **1.2 Objetivo General**

- Determinar el impacto que tiene el uso de juegos didácticos en el desarrollo de habilidades sociales y cognitivas en niños de primer grado.

### **1.3 Objetivos Específicos**

- Identificar los métodos actuales utilizados por los docentes para desarrollar las habilidades sociales y cognitivas en niños de primer grado.
- Implementar y evaluar acciones pedagógicas basadas en el juego didáctico que involucren a docentes, padres de familia y estudiantes.
- Analizar el impacto de las actividades basadas en el juego didáctico en el desarrollo social y cognitivo de los niños de primer grado.

## **2. Estado del Arte**

En el marco de esta investigación sobre el uso del juego didáctico para el desarrollo de habilidades sociales y cognitivas en niños de primer grado, es fundamental profundizar en el tema, ya que ha surgido la necesidad de abordar estas habilidades de manera intencionada. Esto se debe a que, en el contexto en el que los niños están inmersos, se han evidenciado dificultades para relacionarse con los demás, falta de motivación, y problemas para resolver conflictos, lo que impacta negativamente su desarrollo integral tanto dentro como fuera del

entorno escolar. A partir de esto, es fundamental abordar referentes teóricos que permitan un acercamiento al problema investigativo:

### **2.1. Antecedente de Contexto Internacional**

Según una investigación realizada en la Universidad Católica los Ángeles Chimbote Perú, cuyo tema titulado fue “el Juego Didáctico para Desarrollar Habilidades Sociales en los niños de tres años de la Institución Educativa Inicial N.º 469 Pumacahua, Huamalíes, Huanuco, 2022”, (Rojas Olivas, 2022). Esta investigación surgió debido a la falta de comunicación e interacción entre los niños de tres años. Su objetivo principal fue analizar cómo el juego didáctico influye en el desarrollo de sus habilidades sociales. Los resultados mostraron un avance significativo en los comportamientos de integración y socialización, destacando habilidades como la empatía, la ayuda mutua, la resolución de problemas y el respeto por las diferencias. Se concluyó que el desarrollo de estas habilidades sociales es esencial para el crecimiento integral de los niños, fortaleciendo los vínculos socioafectivos y mejorando su entorno y actividades cotidianas.

### **2.2. Antecedente de Contexto Nacional**

Según una investigación realizada en el Municipio el Cerrito Santander, (Olejua Niño, 2021), cuyo título es “El Desarrollo de Habilidades de Interacción Social y Escolar a través del juego en los estudiantes de la Escuela Rural Tanacuta del Municipio del Cerrito Santander”. Esta investigación tuvo como objetivo implementar estrategias pedagógicas para fortalecer las habilidades de interacción social en estudiantes rurales de entre 6 y 11 años. El estudio surgió a partir de una problemática relacionada con la baja población escolar, lo que dificultaba la interacción entre los niños durante y fuera de la jornada escolar. Además, se observó que los padres fomentaban una fuerte dependencia en sus hijos, limitando el desarrollo de habilidades como la autonomía. A través del juego, la investigación buscó promover actividades pedagógicas que permitieran a los estudiantes desarrollar habilidades sociales esenciales para su desarrollo integral y para la vida.



### 2.3. Antecedente de Contexto Local

Según una investigación realizada en la ciudad de Manizales, (Osorio Morales & Ramírez Marín, 2023) cuyo título de esta investigación es “el Fortalecimiento del Desarrollo de Habilidades socioemocionales a través de un Proyecto “Empoderándonos de Super Valores” en los niños del grado primero del Colegios Nuestra Señora del Rosario”.

Esta investigación surgió a raíz de la emergencia sanitaria del COVID-19, que afectó las habilidades sociales de los niños debido al aislamiento. Los resultados destacaron el impacto positivo de estrategias pedagógicas centradas en la expresión plástica, como la elaboración de máscaras, murales, títeres y dibujos con material reciclable. Estas actividades ayudaron a los niños del Colegio Nuestra Señora del Rosario a desarrollar vínculos afectivos, reconocer problemáticas del entorno, valorar sus emociones y cualidades, y mejorar en la resolución de conflictos y la convivencia. En general, estas estrategias fortalecieron sus habilidades socioemocionales.

Este estudio aporta significativamente a nuestra investigación, subrayando la importancia de trabajar en el desarrollo de habilidades sociales y cognitivas en los niños de primer grado. Las habilidades sociales son esenciales para que los niños interactúen con su entorno, fomentando relaciones saludables y comunicación afectiva. Durante la infancia, es fundamental desarrollar competencias como la empatía, el trabajo colaborativo, la resolución de conflictos, la comunicación efectiva y la autoconciencia emocional, lo cual favorece tanto su bienestar emocional como su desarrollo cognitivo.

## 3. Construcción Conceptual

A continuación, se presenta la construcción conceptual, con el fin de comprender mejor las categorías teóricas que constituyen y aportan a la investigación: Desarrollo de habilidades sociales y cognitivas, enfoque Reggio y Emilia y el juego didáctico como herramienta fundamental en el proceso de enseñanza – aprendizaje.

### **3.1 Desarrollo de Habilidades Sociales y Cognitiva**

#### **3.1.1 *Aprendizaje Observacional o Modelado***

Para Bandura, el proceso de enseñanza – aprendizaje, se fundamenta esencialmente en la capacidad que tiene el infante para observar de manera atenta lo que ocurre en su entorno e imitar ciertas acciones que son aprehendidas y llevadas a la vida, modelándose de estas formas algunas conductas a partir del aprendizaje cognitivo. Según, Cloninger (2003) basándose en los estudios sobre el aprendizaje observacional y el modelado de Bandura considera que los seres humanos aprenden observando, y que el aprendizaje por observación va más allá de la tradicional teoría del aprendizaje, la cual afirmaba que el aprendizaje únicamente tenía lugar siempre y cuando existiera un reforzador. (Jara, et al, 2018, p.25).

A partir de lo anterior, es preciso afirmar de acuerdo al enfoque de Bandura, que el aprendizaje se puede lograr mediante el modelamiento y la imitación de otros modelos de su entorno, es decir, que el niño aprende habilidades sociales y cognitivas, observando y replicando comportamientos de otro. Esto permite sin duda, un trascender con respecto a la tradicional educación bancaria y abre el horizonte para que los educandos desarrollen una educación más experiencial que a su vez es determinante en cuanto al desarrollo de habilidades e inteligencias que permitan un abordaje de la vida desde una perspectiva más pragmática. En Bandura este tipo de aprendizaje es llamado también: aprendizaje vicario. (Cloninger, 2003, p. 78).

A partir de lo anterior, se establece que, Albert Bandura considera que el aprendizaje vicario es aquel que se adquiere a través de la observación de las conductas de los demás individuos, produciendo que la conducta del observador sea modificada u obtenga un nuevo aprendizaje a base de la nueva experiencia observada (Cloninger, 2003, p. 80). En esta perspectiva, el aprendizaje por modelamiento es una herramienta valiosa en el campo pedagógico, pues no se trata tan solo de imitar, sino de crear y construir experiencias nuevas a partir de lo que comienza como un acto de copiar acciones y/o conductas.

#### **3.1.2 *Aprendizaje de refuerzo positivo***

Para Bandura, el refuerzo positivo es un acto significativo de motivación, este genera el deseo y a partir de esta sensación se procura en el educando la búsqueda de un aprendizaje

autónomo que le permite aprender para la vida. Este aprendizaje permite premiar o reconocer en el niño un comportamiento deseado, donde hay la posibilidad que ese comportamiento sea repetido en el futuro, reconociendo logros y esfuerzos que los niños desarrollan por medio de elogios y recompensas, fomentando la repetición de conductas deseables. (Jara, et al 2018, p. 30).

Lo anterior, es mucho más que un simple conductismo, pues se busca trascender la educación vertical y el rol del docente no es el de un simple transmisor de contenidos. El refuerzo, no busca en la perspectiva de Bandura memorizar contenidos, sino ayudar en la motivación del infante para que este construya su propio conocimiento. En esta perspectiva, Cloninger (2003), citando a Bandura afirma que:

“Bandura realiza la distinción entre aprendizaje y desempeño, pues el individuo puede poseer un aprendizaje; pero, para realizar su ejecución y obtener un óptimo desempeño es importante que la persona se sienta motivada y quiera reproducir la conducta aprendida”. (p. 35). Desde este enfoque es necesario integrar los aprendizajes con los desempeños y que maestro en el aula se convierta no en un transmisor de conocimientos, sino en un motivador.

### ***3.1.3 Aprendizaje de la autoeficacia***

Es esencial dentro del contexto educativo suscitar conocimientos que sean significativos, para esto el educando debe convertirse en el centro del proceso y debe sentirse conforme con lo que desarrolla dentro y fuera del aula de clase. En este sentido es importante que el docente ayude a los niños para que estos, desarrollen una sensación de autoeficacia, donde se les permita creer en sus propias capacidades. En esta perspectiva, Sánchez, (2009): “Considera que la autoeficacia es un constructo personal en la que el individuo realiza suposiciones, sobre la realización de ciertas acciones o conductas de acuerdo a sus facultades inherentes a su persona”. (p. 25). Lo anterior permite un aprendizaje fundamentado en la curiosidad, la indagación y la superación al temor de equivocarse.

ya que esto, les permite afianzar sus conocimientos previos, a su vez, refuerzan su confianza y potencian la autonomía que es clave para la resolución de problemas (Jara, 2018, p. 30).

En este sentido, este concepto da un aporte significativo a la investigación, ya que por medio de este, es posible responder a diversos interrogantes, sobre la importancia del desarrollo de las habilidades sociales y cognitivas, partiendo de modelos de aprendizaje que plantea Bandura en su enfoque, que son fundamentales en el desarrollo integral de los niños durante la infancia, por otro lado, cabe decir que este enfoque puede aplicarse en el aprendizaje del niño por medio del juego, ya que esta herramienta didáctica brinda las condiciones necesarias para que haya modelamiento, imitación de conductas, construcción del propio conocimiento y autosuficiencia con respecto al proceso desarrollado.

### 3.2 Enfoque Reggio y Emilia

#### 3.2.1. *El niño como protagonista de su aprendizaje – El maestro como guía y colaborador*

Dentro de este enfoque la educación tradicional busca ser superada sin ser menospreciada. La educación no puede concebirse como un proceso vertical en donde el educando es visto como un recipiente que aloja conocimientos que son transmitidos desde la autoridad suprema de un maestro. Desde el enfoque Reggio y Emilia el rol del niño es el de ser protagonista de su aprendizaje y el del maestro el de ser un colaborador, un guía y un facilitador de experiencias significativas.

A partir de lo anterior es preciso afirmar que la propuesta Reggiana está sostenida en una visión de niños y niñas con derechos y potencial (Biroli et al., 2018), que se suscriben en un “inmediato protagonismo interactivo” (Malaguzzi, 2017, p. 18), interactúan con libertad desde una mirada vygotskiana del aprendizaje, y se relacionan y construyen sus propios aprendizajes (Stone, 2012). (Pezoa, 2022, p. 4).

Reconocer en el educando, sea cual sea su edad dicho potencial es clave, pues no parte el proceso educativo desde una concepción en la que se pretende establecer al estudiante como un recipiente vacío, sino que se diagnostican sus inteligencias, se parte de presaberes y se construye un ejercicio didáctico del aprendizaje a partir de las facultades, habilidades y conocimientos previos que los educandos poseen. Por su parte, un niño con potencial,



requiere de un maestro con potencial, que esté dispuesto a ser un estimulador de experiencias y un inspirador de conocimientos.

Los educadores son profesionales permeables y sensibles a partir de una actitud de escucha y respeto de las potencialidades de la infancia y su cultura, intervienen sin interferir para preservar y garantizar las ideas y prácticas de los niños y niñas, dejándolos ser y llegar en forma autónoma, ya que hay que aprender a no enseñar nada a los niños que no puedan aprender por sí solos. (Malaguzzi, 2001, p. 53).

### ***3.2.2. El ambiente como tercer maestro***

El aula de clases desde el enfoque de Reggio y Emilia debe ser un aula interactiva, que permita al infante que vuele su imaginación, es más que un lugar físico, es el espacio donde se juega, donde se construyen sus metas, donde puede soñar y hacer realidad aquello que ha soñado, el ambiente se convierte de esta manera en un tercer maestro que debe ser explotado y utilizado para garantizar una educación de calidad. Desde esta perspectiva: “El ambiente físico o espacial no es solo relevante en el aprendizaje de los primeros años, sino que permanentemente interviene en las posibilidades para habitar los escenarios en los que nos encontramos, generando condiciones emocionales y relacionales para aprender”. (Pezoa, 2022, p. 5).

El ambiente como tercer educador de la visión de Reggio puntualiza en que más que espacios diseñados para un propósito funcional, estos espacios fueron diseñados para que los niños y las niñas establezcan relaciones, exploren y creen usos como quieran, se confía el proceso de aprendizaje en el estudiantado. En este sentido, esta propuesta reconoce el valor de la curiosidad como elemento clave al intencionar la exploración e interacción en escenarios educativos para hacer(se) preguntas, explorar, proponer respuestas e incluso comunicar y aplicar los resultados, como elementos propios de la indagación (Muñoz, et al, 2020, p. 12).

### ***3.3.3. Aprendizaje colaborativo: la construcción social del conocimiento***

El enfoque Reggio Y Emilia, se centra en el niño como protagonista de su propio aprendizaje, fomentando la exploración, la creatividad y la participación activa. En este sentido, Malaguzzi, (2001) sostiene que el juego se convierte en un contexto de escucha de



las capacidades y potencialidades de los niños y niñas, donde los docentes y agentes educativos pueden realmente reconocerlos desde la multiplicidad de sus lenguajes. (p. 59).

Además, Malaguzzi resalta que los juegos didácticos son una herramienta fundamental, ya que permiten a los niños aprender mediante la experimentación y la observación, también enfatiza la importancia del ambiente de aprendizaje, que debe ser diseñado para fomentar la creatividad y la exploración. El juego permite simular situaciones de la vida que ocurren dentro de la comunidad y le ayudan al infante a encontrar por sí mismo posibles soluciones a problemáticas del cotidiano. Lo anterior es esencial, no solo en la construcción social del conocimiento, sino en el desarrollo de relaciones interpersonales y en la resolución de conflictos sociales. (Muñoz, et al, pp. 13 – 14).

### **3.3. El Juego en la enseñanza y aprendizaje del niño**

#### ***3.3.1. El juego como motor del aprendizaje en la infancia***

“Jugamos para ver cómo podría ser, jugamos para prepararnos por si fuera, jugamos para evaluar lo que sería, jugamos para sentirnos de otro modo, jugamos en fin para recorrer los caminos que no recorreremos [...] Jugar es explotar la virtualidad que contiene todo acto de simulación” (Muñoz, citado por Hoyuelos, 2005, p.141). El juego didáctico es una herramienta fundamental en el proceso de enseñanza y aprendizaje, según Reggio y Emilia, ya que destaca la importancia del juego en el desarrollo cognitivo, social y emocional del niño, fomentando el pensamiento crítico, la resolución de problemas y la creatividad, los niños aprenden a explorar, experimentar y descubrir conceptos y relaciones a través del juego, permitiendo que los niños aprendan de manera significativa, relacionando conceptos de sus propias experiencia e intereses.

Con lo anterior, el enfoque Reggio y Emilia, permite dar un aporte significativo, ya que el juego didáctico fomenta la interacción social, la cooperación y la comunicación, donde los niños aprenden a trabajar en equipo, a compartir y a respetar reglas, fomenta el desarrollo de la autoestima, la confianza y seguridad de sí mismo, a manejar sus emociones y a superar fracasos, y disfrutar del proceso de enseñanza y aprendizaje, de igual modo puede adaptarse a diferentes estilos de aprendizaje, edades y necesidades individuales, lo que hace que esta herramienta sea versátil y efectiva para su desarrollo. “El juego va de la mano de lo posible,

explorando las posibilidades, comprobando los límites y alternando las reglas, se produce de forma paralela a la realidad, y en ocasiones la afecta, la transforma” (Cabanellas y Eslava, 2005, p. 220).

Es a partir de lo anterior, que el juego le permite al niño que se encuentra en el proceso de aprendizaje interactuar con simulaciones de la realidad y asumir roles para transformarla. Esto es esencial, en cuanto que, se garantiza trascender el aprendizaje teórico y avanzar hacia lo pragmático, lo anterior, fomenta el aprender para la vida y no para el momento como se acostumbra a partir de modelos pedagógicos tradicionales.

### ***3.3.2. El desarrollo social a través del juego***

Dentro de las actividades de enseñanza y aprendizaje, el juego cumple un papel importante en el desarrollo integral del niño durante la infancia, es donde a través de este le permite al niño interiorizar consigo mismo y con el entorno en el que se encuentra inmerso, propiciando un espacio para el desarrollo de diferentes actividades, las cuales le permite por medio del juego expresar emociones y sentimientos a través de los movimientos corporales y verbales, y a su vez integrarse con otros, posibilitando que el niño pueda desarrollar durante el juego habilidades sociales y cognitivas, que son esenciales en la construcción y adquisición de su propio conocimiento y del cual contribuyen con su desarrollo integral durante su infancia.

El juego, en su acto de simulación, se convierte en juego simbólico. Los niños juegan y en ese acto espontáneo, sin restricciones, se despliegan un sinnúmero de posibilidades de aprendizaje. Los niños y niñas juegan, y al mismo tiempo, vislumbran caminos que no siempre recorreremos, preparándose por si acaso fuera, para evaluar lo que sería, para sentirse y pensarse de otro modo; alternando, entrando y saliendo de distinto, estableciendo relaciones con otros y edificando bases que son esenciales para la generación de valores que fomentan una sana convivencia y la construcción de una mejor sociedad. (Camilloni, 2017, p. 17).

## 4. Metodología

La presente investigación se desarrolla desde el enfoque cualitativo, ya que se toman de los sujetos, las percepciones y conductas observadas, y a partir de esto, se interpretan los datos y se analizan desde el contexto educativo. El enfoque cualitativo se basa en recolectar datos no estandarizados, consiste en obtener las perspectivas, experiencias, significados y otros aspectos bien subjetivos de los participantes. Es un enfoque que busca comprender los fenómenos en su complejidad, explorando sus aspectos más profundos y subjetivos. (Hernández, 2017, p. 75).

### 4.1 Diseño de la investigación

Para abordar la problemática planteada en el estudio, se utilizará el enfoque de investigación-acción, según Martínez (2004) y Rahman y Fals Borda (1991): Este enfoque se considera un puente hacia nuevas formas de comprensión y transformación de la realidad educativa. Permite entender las dificultades en habilidades sociales y cognitivas en niños de primer grado, especialmente en contextos donde se utiliza una metodología tradicional basada en guías y explicaciones en el tablero.

La investigación-acción busca generar cambios sociales y educativos, fomentando la conciencia de los participantes sobre las etapas del proceso (p. 59). Este tipo de investigación es pertinente ya que se busca desarrollar una propuesta pedagógica alternativa que se fundamenta en el juego didáctico, el cual permite que los infantes se acerquen al conocimiento y que el proceso de enseñanza – aprendizaje en el aula sea significativo.

### 4.2 Recolección de Datos

#### 4.2.1. Población y muestra:

La investigación se focaliza en una muestra de 34 estudiantes del primer grado de la Institución Educativa Colegio Santa Bárbara, ubicada en San Varones, Ábrego, Norte de Santander. La muestra seleccionada para la investigación comprende 34 niños y niñas del primer grado, con edades entre 6 y 7 años, distribuidos en 20 niñas y 14 niños, quienes

representan la totalidad de los estudiantes en dicho grado. Esta investigación busca analizar aspectos específicos de su proceso de enseñanza-aprendizaje dentro de este contexto educativo, considerando las particularidades de la formación que reciben y los valores que se fomentan en la institución.

#### 4.2.2. Técnicas e instrumentos de Recolección de la información:

| Técnica                  | Instrumento         | Fundamento y praxis                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |
|--------------------------|---------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Entrevista               | Guion de entrevista | Según Hernández, (2006): En la entrevista, el entrevistador aplica un cuestionario a los sujetos participantes, en este sentido el entrevistador va documentando las respuestas dadas por el entrevistado, y así intercambiar la información dada por el participante (p 335).<br>La entrevista se realizará para conocer el impacto del juego en el aula de clase y diagnostica el uso de esta herramienta en la institución educativa. |
| Encuesta                 | Cuestionario        | Hernández, (2006) sugiere que la encuesta es el instrumento más utilizado para recolectar datos, consiste en un conjunto de preguntas, respecto a una más variables a medir, es decir las categorías en las que se basa la investigación a realizar. p. 310.<br>La encuesta se realizará a los padres de familia, para conocer la concepción que ellos tienen sobre el juego y su impacto en el acto educativo.                          |
| Observación participante | Observaciones       | Según Hernández (1996) es una técnica que consiste en observar atentamente el fenómeno a investigar y tomar información y postero a ellas realizar un análisis de lo observado. (p. 185).<br>Se utilizará para registrar las experiencias significativas con respecto al uso del juego en el desarrollo de las actividades de aprendizaje.                                                                                               |

## 5. Desarrollo de la Ponencia

### 5.1 Resultados y discusiones

#### 5.1.1 Entrevistas

Según lo proporcionado durante entrevista con la docente y basándose en las preguntas se evidencia lo siguiente:

1. ¿Qué estrategia de enseñanza y aprendizaje utiliza para motivar a los estudiantes?

La maestra manifiesta el uso de medios tecnológicos, como recurso de motivación de los estudiantes.

2. ¿Qué métodos lúdicos utiliza para el desarrollo de las habilidades sociales y cognitivas de los niños?
  - Los métodos utilizados son el dialogo con los estudiantes, las dinámicas, videos y los juegos.
3. ¿Cree usted que el desarrollo de las habilidades sociales y cognitivas son importantes en el desarrollo integral de los niños?
  - Manifiesta que son trascendentales en el proceso de enseñanza y aprendizaje del niño
4. ¿Emplea usted el juego como recurso didáctico en el desarrollo de las actividades?
  - La maestra manifiesta, que el juego es una herramienta importante, ya que el niño asimila mejor los contenidos.

### **5.1.2 Encuestas abiertas**

Durante el desarrollo de las encuestas a los padres de familia, en su totalidad, manifestaron que el papel del juego en la educación es fundamental, ya que les permite a los niños desarrollar diversas habilidades en su aprendizaje, desarrollando así su interés y continuidad en sus actividades, por otro lado, un 80% de los padres encuestados afirman que, el juego ayuda a sus hijos a superar la frustración y establecer relaciones sociales con otros niños del entorno.

Además, dentro de las preguntas realizadas los padres de familia manifiestan que las actividades didácticas como los juegos de mesa que integran lógica y pensamiento matemático son muy beneficiosas para el aprendizaje de sus hijos, ya que les permite, establecer reglas y limites, también, fomentan la resolución de problemas, el trabajo colaborativo, la empatía, y el respeto a las diferencias entre ellos. El 100% de los cuidadores sugieren que el juego es una metodología más dinámica y práctica para los estudiantes y los docentes, porque les da más confianza para relacionarse y les permite fortalecer sus capacidades en todos los campos del conocimiento.

### **5.1.3 Observaciones Participantes:**



Durante la *primera jornada de observación* se evaluó el nivel inicial de habilidades sociales y cognitivas de los niños, observando que al principio no querían organizarse para realizar la actividad, lo que requirió la intervención de la docente. Una vez organizados, se dieron las indicaciones, y durante la actividad, el juego permitió que los niños mostraran habilidades sociales como la interacción entre pares, la capacidad de compartir, colaborar y resolver conflictos. También se evidenció una comunicación verbal y no verbal, donde los niños expresaban ideas y emociones mediante gestos, y demostraron habilidades cognitivas en la atención y concentración al seguir instrucciones y completar la actividad.

En la *Segunda jornada de observación* se evaluó el impacto inmediato del juego didáctico en las habilidades sociales y cognitivas de los niños, observándose mayor atención y disposición para seguir las indicaciones de la docente. Durante la actividad, los niños demostraron habilidades sociales como el trabajo colaborativo, la organización de roles y el surgimiento de líderes naturales que tomaron decisiones en grupo. Además, resolvieron desacuerdos de manera constructiva. En cuanto a las habilidades cognitivas, los niños aplicaron conocimientos previos para enfrentar desafíos, se adaptaron a nuevas situaciones y analizaron problemas surgidos del juego, encontrando soluciones por sí mismos.

En la *Tercera jornada de observación* se observó la evolución de las habilidades sociales y cognitivas de los niños tras varias sesiones de juego didáctico. A medida que avanzaban las actividades, los niños formaron nuevas amistades y alianzas, y mostraron un aumento en la confianza en sí mismos y en su cooperación. Este desarrollo positivo en habilidades sociales también se reflejó en su capacidad para resolver problemas creativamente. Los niños mejoraron sus estrategias de aprendizaje para enfrentar desafíos cognitivos y aplicaron las habilidades adquiridas en el juego a otras situaciones y contextos.

En la *Cuarta y última jornada de observación* se evaluó el impacto global del juego didáctico en el desarrollo de habilidades sociales y cognitivas de los niños. Se observó una mayor cohesión grupal, con relaciones sociales más sólidas y un entorno más colaborativo. Los niños mostraron una mayor comprensión y apoyo mutuo, reflejando un desarrollo en empatía. Se evaluó cómo abordaron y resolvieron conflictos, notando mejoras en comparación con la observación inicial. Además, los niños demostraron capacidad para

adaptarse a nuevos desafíos durante el juego y otras actividades, reteniendo y aplicando sus habilidades sociales y cognitivas a lo largo del proceso evaluativo.

## 5.2 Análisis de Categorías

| Tema/Objetivo                                                                                                                                                  | Entrevistas                                                            | Encuestas                                                                                                                                                                                                                               | Observaciones                                                                                                                                                                                                                                                                  | Integración y Discusión                                                                                                                                                                                                                                                                      |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Objetivo 1</b><br>Identificar los métodos actuales utilizados por los docentes para desarrollar habilidades sociales y cognitivas en niños de primer grado. | La docente emplea otros métodos para el desarrollo social y cognitivo. | Los padres de familia creen que el juego, juega un papel importante en el desarrollo de las habilidades sociales y cognitivas de sus hijos. Los padres de familia reconocen que es necesario utilizar más el juego en el aula de clase. | La docente emplea una metodología tradicional con los niños, basados en el desarrollo de guías y textos, no emplea el juego como recurso didáctico.                                                                                                                            | Se evidencia que, en el desarrollo pedagógico de la docente, el juego es una herramienta didáctica poco utilizada.                                                                                                                                                                           |
| <b>Objetivo 2</b><br>Implementar y evaluar acciones pedagógicas basadas en el juego didáctico que involucren a docentes, padres y estudiantes.                 | No aplica.                                                             | Los padres de familia, manifiestan que el juego es una actividad y práctica para los docentes y los estudiantes.                                                                                                                        | Se evidencia que el juego como herramienta didáctica fortalece la integración entre los educandos y las diversas personas que forman parte de la comunidad educativa. El desarrollo de juegos dentro del aula permite una mayor comprensión de las actividades de aprendizaje. | Es necesario implementar acciones pedagógicas donde se involucren los docentes, padres y estudiantes. El juego dentro del aula de clase propicia condiciones para el desarrollo de una clase en donde se evidencien aprendizajes significativos fundamentados en la resolución de problemas. |

|                                                                                                                                                             |                                                                                                                                                                                                            |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Objetivo 3</b><br>Analizar el impacto de las actividades basadas en el juego didáctico en el desarrollo social y cognitivo de los niños de primer grado. | La docente manifiesta un avance significativo en el desarrollo social y cognitivo de los estudiantes durante el desarrollo de las actividades de aprendizaje, al momento en que se desarrollan los juegos. | Los padres de familia manifiestan que en las actividades desarrolladas durante las intervenciones basadas en el juego, sus hijos han mostrado cualidades en el desarrollo de la habilidades sociales y cognitivas. Dado que el juego posee un componente para el fortalecimiento de las relaciones interpersonales y el trabajo colaborativo. | El desarrollo de las actividades basadas en el juego didáctico, aportan significativamente en el desarrollo de las habilidades sociales y cognitivas. Los estudiantes participan más y establecen vínculos efectivos entre los pares. Los estudiantes resuelven conflictos entre ellos, son más empáticos y colaborativos. | El juego didáctico genera un impacto significativo en el desarrollo social y cognitivo en los niños de primer grado. Es preciso modificar pedagogías tradicionales y dar al educando un papel más activo dentro de proceso de aprendizaje. A su vez, el juego le permite al niño asumir roles que son importantes en la resolución de problemas. |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|

## 5.3 Implicaciones para la Práctica

### 5.3.1. Metodologías aplicadas en el aula

Se evidencia que dentro del aula de clase de grado primero son pocos los recursos y estrategias didácticas que se utilizan que no están asociadas a pedagogías tradicionales en donde el educando no toma un papel activo en el proceso educativo y se convierte en el centro del mismo. Desde esta perspectiva, se vislumbra fundamentalmente una clase en donde los niños son receptores de información y no tienen espacios para ser los protagonistas desde una perspectiva constructiva del conocimiento. Lo anterior, se pone de manifiesto en respuestas como: “Desarrollo estrategias basadas en la lectura, en recursos tecnológicos y explicación de contenidos” (Entrevista, rta. 2). “El juego es un recurso didáctico importante, pero poco se utiliza en el desarrollo de la clase”. (Entrevista, rta 4).

A partir de lo anterior, es necesario que en el aula de clase de primer grado, se integren actividades didácticas que utilicen el juego, dado que, desde el enfoque de Reggio y Emilia, el juego didáctico fomenta la interacción social, la cooperación y la comunicación, y es allí, donde los niños aprenden a trabajar en equipo, a compartir y a respetar reglas, también, fomenta el desarrollo de la autoestima, la confianza y seguridad de sí mismo, a manejar sus emociones y a superar fracasos, y disfrutar del proceso de enseñanza y aprendizaje, de igual modo puede adaptarse a diferentes estilos de aprendizaje, edades y necesidades individuales, lo que hace que esta herramienta sea versátil y efectiva para su desarrollo. (Cabanellas y Eslava, 2005, p. 220).

### ***5.3.2. El juego como herramienta didáctica en el aula***

En la encuesta realizada a los padres de familia, estos reconocen la importancia del juego como herramienta didáctica que propicia aprendizajes significativos, a su vez, reconocen la importancia del aula de clase, como el lugar donde se puede explorar, indagar y construir aprendizajes significativos, lo anterior, se pone de manifiesto en respuestas como: “El salón de clases debe ser un ambiente en donde el estudiante se sienta bien y se divierta para aprender”. (Encuesta 3, pregunta #2). “En el salón los niños se divierten, aprenden jugando y comparten entre ellos eso hace que los conocimientos queden para la vida”. (Encuesta 2, pregunta 2).

A partir de estos hallazgos, es preciso afirmar: “El ambiente físico o espacial no es solo relevante en el aprendizaje de los primeros años, sino que permanentemente interviene en las posibilidades para habitar los escenarios en los que nos encontramos, generando condiciones emocionales y relacionales para aprender”. (Pezoa, 2022, p. 5).

Por su parte, la aplicación de estrategias didácticas basadas en el juego en el aula de clase, han demostrado ser importantes y contribuir al desarrollo de actividades de aprendizaje más significativas, que permiten aprender para la vida, trabajar la integralidad del educando, fortalecer las relaciones interpersonales y suscitar bases que permiten abordar y solucionar problemáticas. Lo anterior, se evidencia a partir de las observaciones hechas en clase, donde se constata que: “se observó la evolución de las habilidades sociales y cognitivas de los niños



tras varias sesiones de juego didáctico. A medida que avanzaban las actividades, los niños formaron nuevas amistades y alianzas, y mostraron un aumento en la confianza en sí mismos y en su cooperación. Este desarrollo positivo en habilidades sociales también se reflejó en su capacidad para resolver problemas creativamente”. (Observación #3).

. En esta perspectiva, se puede afirmar que los niños y niñas juegan, y al mismo tiempo, vislumbran caminos que no siempre recorremos, preparándose por si acaso fuera, para evaluar lo que sería, para sentirse y pensarse de otro modo; alternando, entrando y saliendo de distinto, estableciendo relaciones con otros y edificando bases que son esenciales para la generación de valores que fomentan una sana convivencia y la construcción de una mejor sociedad. (Camilloni, 2017, p. 17).

## 6. Conclusiones

- I. En la institución educativa, los niños de primer grado viven una educación que se fundamenta en la pedagogía tradicional. El rol de los educandos es el de receptores y no se propician condiciones que desde una perspectiva constructivista permita el desarrollo integral de los infantes. El aula de clase debe ser modificada y responder a estrategias didácticas que desarrollen desde una perspectiva integral las inteligencias múltiples de los niños. Es fundamental utilizar el juego, pues es una actividad propia de la edad de los estudiantes que potencialmente puede contribuir a que se susciten en el curso aprendizajes significativos entorno a la resolución de problemas y el fortalecimiento de las relaciones interpersonales.
- II. Al implementar y evaluar las acciones donde la maestra, padres y estudiantes participaron, se evidenció que el juego es fundamental para el desarrollo de habilidades sociales y cognitivas de los niños y niñas, porque a través de estos los educandos fomentan su pensamiento crítico, aprenden a resolver problemas, desarrollan su memoria y la atención, además a partir del juego que utiliza narración o comunicación, los niños amplían su vocabulario y mejoran sus habilidades lingüísticas, lo anterior, es esencial en la dimensión social de los educandos.



- III. Durante el análisis de las actividades pedagógicas desarrolladas dio lugar a que el juego contribuye a que se suscite un aprendizaje desde la autoeficacia, en donde los infantes se sienten cómodos, esto permite a los niños aumentar la motivación y la participación, fomenta la comunicación, el trabajo en equipo y las habilidades de comunicación entre los estudiantes, por eso, es importante emplear el juego didáctico como medio de aprendizaje, ya que este puede ser una herramienta poderosa en el aula si se implementa con una planificación adecuada y con un enfoque en los objetivos educativos.
- IV. El juego didáctico contribuye de manera fundamental en el desarrollo social y cognitivo de los niños de primer grado. Se evidencia la formación de aprendizajes significativos con praxis para la vida y los criterios esenciales para construcción de habilidades que facilitan las interacciones sociales.

## 7. Referencias

- Eslava Cabanellas, C., & Cabanellas Aguilera, M. (2005). *Territorios de la Infancia*. *Diálogos entre Arquitectura y Pedagogía*. España: Gráo.
- Fernandez Collado, C., & Hernandez Sampieri, R. (2010). *Metodología de la Investigación* (Quinta Edición ed.). España: MacGraw Hill.
- Jara Chalán, M., Oliver Orihuela, M., & Yerrén Huiman, E. J. (2018). *Revistas UVC*.  
Obtenido de Revista UCV:  
[https://www.google.com/search?q=teoria+de+lapersonalida+segun+albert+bandura&sca\\_esv=bdcf257be7850ee3&sxsrf=ADLYWILdSn4oeCgGXE25exccvNsGp1xFg%3A1724472009976&ei=yVrJZtqpO6yNwbkPs5eJgQE&ved=0ahUKEwiasHs3oYlAxWsRjABHbNLlhAQ4dUDCA8&uact=5&oq=teoria+de+lape](https://www.google.com/search?q=teoria+de+lapersonalida+segun+albert+bandura&sca_esv=bdcf257be7850ee3&sxsrf=ADLYWILdSn4oeCgGXE25exccvNsGp1xFg%3A1724472009976&ei=yVrJZtqpO6yNwbkPs5eJgQE&ved=0ahUKEwiasHs3oYlAxWsRjABHbNLlhAQ4dUDCA8&uact=5&oq=teoria+de+lape)

Martín Cardinal, M. C., & Duran, S. M. (2014). *Ministerio de Educación Nacional*. (M. C.

Martín Cardinal, & S. M. Duran, Edits.) Recuperado el 5 de Agosto de 2024, de

Ministerio de Educación Nacional:

<https://www.mineducacion.gov.co/porta/men/Publicaciones/Documentos/341835:Documento-N-22-El-juego-en-la-educacion-inicial>

Olejua Niño, N. M. (Septiembre de 2021). *Fundación Universitaria Los Libertadores*. (F.

U. Libertadores, Ed.) Recuperado el 25 de Julio de 2024, de Fundación

Universitaria Los Libertadores.

Osorio Morales, V., & Ramírez Marín, A. L. (2023). *Repositorio Institucional CRAIUSTA*

*Universidad Santo Tomás*. Recuperado el 25 de Julio de 2024, de Repositorio

Institucional CRAIUSTA Universidad Santo Tomás:

<https://repository.usta.edu.co/handle/11634/53544>

Papalia, D. E., Wenkos Olds, S., & Duskin Feldman, R. (2004). *Psicología del desarrollo*

*de la infancia a la adolescencia* (Undécima Edición ed., Vol. Undécima Edición).

Mexico, D.F., Mexico: McGrawHill.

Pezoa Carrasco, E., & Muñoz Zamora, G. (2022). *Redalyc Formación Inicial Docente en*

*Ciencias para la Ciudadanía: Una Propuesta Inspirada en la Filosofía de Reggio*

*Emilia*. (Revista Electrónica Educare, Vol 26. num 3 pp 603-616)

doi:<https://www.redalyc.org/journal/1941/194173996033/html/>

Piaget, J. (1961). *La Formación del Símbolo en el Niño* (Primera Edición en Español ed.,

Vol. Primera Edición en Español). Mexico: Fondo de Cultura Económica.

Recuperado el 02 de 08 de 2024

Rojas Olivas, N. (2022). *Repositorio ULADECH Universidad Católica Los Ángeles Perú.*

(N. Rojas Olivas , Editor, N. Rojas Olivas, Productor, & Rojas Olivas, Norfila;)

Recuperado el 25 de Julio de 2024, de Repositorio ULADECH Universidad

Católica Los Ángeles Perú:

<https://repositorio.uladech.edu.pe/handle/20.500.13032/30081>