

**LA INFLUENCIA DEL JUEGO EN EL DESARROLLO DE HABILIDADES SOCIALES EN
ESTUDIANTES DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA**
**THE INFLUENCE OF THE GAME IN THE DEVELOPMENT OF SOCIAL SKILLS IN
STUDENTS OF AN EDUCATIONAL INSTITUTION**

Autores: ¹Walter Victoriano Loor Briones, ²Fernanda Mabel Quiñonez Macías, ³Ámbar Melissa Segura Peñafiel y ⁴Gissela Katherine Carrera Espinel.

¹ORCID ID: <https://orcid.org/0000-0002-4118-0058>

²ORCID ID: <https://orcid.org/0009-0007-6035-546X>

²ORCID ID: <https://orcid.org/0009-0001-0537-914X>

⁴ORCID ID: <https://orcid.org/0009-0005-2779-4140>

¹E-mail de contacto: wloorb@unemi.edu.ec

²E-mail de contacto: fquinonezm@unemi.edu.ec

³E-mail de contacto: asegurap3@unemi.edu.ec

⁴E-mail de contacto: gcarrerae@unemi.edu.ec

Afiliación: ^{1*2*3*4}Universidad Estatal de Milagro, (Ecuador).

Artículo recibido: 17 de Octubre del 2025

Artículo revisado: 19 de Octubre del 2025

Artículo aprobado: 22 de Octubre del 2025

¹Licenciado en Ciencias de la Educación Especialización en Arte, graduado de la Universidad de Guayaquil, (Ecuador). Magíster en Docencia Universitaria graduado de la Universidad César Vallejo, (Perú). Doctorante en Educación en la Universidad César Vallejo, (Perú).

²Estudiante de Licenciatura en Educación Básica en la Universidad Estatal de Milagro, (Ecuador).

³Estudiante de Licenciatura en Educación Básica en la Universidad Estatal de Milagro, (Ecuador).

⁴Estudiante de Licenciatura en Educación Básica en la Universidad Estatal de Milagro, (Ecuador).

Resumen

El presente estudio tuvo como objetivo determinar la influencia del juego en el desarrollo de habilidades sociales en los estudiantes de 6° año de Educación Básica de una institución educativa, Salitre, durante el periodo lectivo 2025. Este estudio, de enfoque básico y cuantitativo, adoptó un diseño no experimental y descriptivo, con el objetivo de analizar la influencia del juego en el desarrollo de habilidades sociales en estudiantes de sexto grado de educación básica. La muestra estuvo conformada por 20 estudiantes seleccionados por juicio. Se aplicó un cuestionario de 39 preguntas basado en las dimensiones del juego (motor, social y cognitivo) según Panez (2020), y de las habilidades sociales (básicas, avanzadas y de sentimientos) propuestas por Gensollen Uribe (2023). Los datos fueron procesados con

SPSS versión 3.0, utilizando una escala ordinal (alto, medio, bajo). Los resultados revelan que el 87,08 % de los estudiantes muestra alta participación en juegos motores y sociales, mientras que el 96,66 % evidencia conductas positivas en la cooperación, empatía, autorregulación y resolución pacífica de conflictos. El juego motor se relaciona con habilidades básicas como la toma de turnos y el respeto a normas. El juego social impulsa la empatía y la convivencia, y el juego cognitivo favorece el autocontrol y la gestión emocional. Se concluye que el juego tiene una influencia significativa en el desarrollo de habilidades sociales, actuando como mediador del aprendizaje y fortaleciendo la convivencia escolar, en concordancia con teorías socio-constructivistas y el aprendizaje por observación.

Palabras clave: Influencia, Aprendizaje, Juego, Habilidades, Desarrollo.

Abstract

The present study aimed to determine the influence of play on the development of social skills in 6th- ano do ensino básico de uma instituição de ensino, Salitre, during the 2025 academic year. This basic, quantitative research adopted a non-experimental, descriptive design to analyze how play impacts the development of social skills in primary school students. The sample consisted of 20 students selected through judgment sampling. A 39-question survey was applied, based on the dimensions of play (motor, social, and cognitive) proposed by Panez (2020), and the dimensions of social skills (basic, advanced, and emotional) outlined by Gensollen Uribe (2023). Data were processed using SPSS version 3.0 with an ordinal scale (high, medium, low). The results show that 87.08% of students demonstrate high participation in motor and social play, while 96.66% exhibit positive behaviors such as cooperation, empathy, self-regulation, and peaceful conflict resolution. Motor play is linked to basic social skills like turn-taking and rule-following. Social play fosters empathy and social interaction, while cognitive play promotes self-control and emotional regulation. The study concludes that play significantly influences the development of social skills, acting as a mediator of learning and enhancing school coexistence, in line with socio-constructivist theories and observational learning.

Keywords: Influence, Learning, Play, Skills, Development.

Sumário

O presente estudo teve como objetivo determinar a influência do jogo no desenvolvimento das habilidades sociais dos

estudantes do 6º ano do Ensino Fundamental da Escola Juan León Mera, em Salitre, durante o ano letivo de 2025. Esta pesquisa, de natureza básica e abordagem quantitativa, adotou um delineamento não experimental e descritivo, com a finalidade de analisar como o jogo impacta o desenvolvimento das habilidades sociais em alunos do ensino fundamental. A amostra foi composta por 20 estudantes selecionados por julgamento. Aplicou-se um questionário com 39 perguntas, baseado nas dimensões do jogo (motor, social e cognitivo) propostas por Panez (2020), e nas dimensões das habilidades sociais (básicas, avançadas e emocionais) segundo Gensollen Uribe (2023). Os dados foram processados com o software SPSS versão 3.0, utilizando uma escala ordinal (alto, médio, baixo). Os resultados revelam que 87,08% dos estudantes demonstram alta participação em jogos motores e sociais, enquanto 96,66% apresentam condutas positivas como cooperação, empatia, autorregulação e resolução pacífica de conflitos. O jogo motor está relacionado a habilidades sociais básicas, como respeito às regras e alternância de turnos. O jogo social estimula a empatia e a convivência, e o jogo cognitivo favorece o autocontrole e a regulação emocional. Conclui-se que o jogo influencia significativamente o desenvolvimento das habilidades sociais, atuando como mediador da aprendizagem e fortalecendo a convivência escolar, em conformidade com teorias socioconstrutivistas e a aprendizagem por observação.

Palavras-chave: Influência, Aprendizagem, Brincadeira, Habilidades, Desenvolvimento.

Introducción

Para empezar, se ha comprobado, que a nivel macro, En España, el 40% de docentes de primaria reporta que sus estudiantes presentan dificultades para expresar emociones y

comunicarse (Fundación SM, 2023). En EE. UU., solo el 29% de los estudiantes tiene habilidades sociales adecuadas para su edad (CASEL, 2023). En México, el 43% de niños carece de empatía y resolución pacífica de conflictos (INPRFM, 2022). En Argentina, el 36% de escolares tiene problemas para gestionar emociones (UNICEF, 2021). En Colombia, el 38% de los conflictos escolares se deben a la falta de estas habilidades (MEN, 2022). Mientras que, En Ecuador, el 35% de estudiantes de educación básica presenta dificultades en habilidades socioemocionales como la empatía y comunicación (Ministerio de Educación, 2022). Esto afecta su rendimiento académico y la autoestima (UNICEF, 2021). La pandemia agravó esta situación, intensificando el aislamiento y reduciendo las oportunidades de interacción (Cepeda y Morales, 2023). Asimismo, En Guayaquil, el 35,9% de adolescentes de secundaria muestra bajo desarrollo de habilidades sociales, afectando su comunicación y resolución de conflictos (ResearchGate, 2022). En la Escuela Juan León Mera se ha observado escasa cooperación, falta de empatía y baja autorregulación emocional, lo que influye negativamente en el clima escolar. El juego estimula el desarrollo integral del niño, fortaleciendo habilidades sociales y pensamiento crítico (González y Mora, 2021). Favorece la motivación y participación mediante la interacción activa (Ramos y Aguilar, 2020). También potencia el lenguaje, la creatividad y la autorregulación emocional (Cárdenas y López, 2022).

Según Panez (2020) el juego educativo promueve el desarrollo cognitivo, motriz y social, haciendo del aprendizaje un proceso dinámico y motivador. Propone tres dimensiones fundamentales: juego motor, juego social y juego cognitivo, cada una con efectos específicos en el desarrollo de habilidades

sociales. Además, el juego motor implica movimiento corporal y mejora la coordinación y la socialización (Jiménez y Castillo, 2021). El juego social promueve la empatía, cooperación y respeto de normas (Chávez et al., 2021). El juego cognitivo desarrolla la imaginación y el autocontrol emocional (Londoño y Rodríguez, 2020). De esta manera, la teoría del aprendizaje significativo y el enfoque socio-constructivista respaldan el uso del juego como herramienta pedagógica (Londoño y Rodríguez, 2020). El juego motiva, conecta teoría con experiencia concreta y favorece la autorregulación, el pensamiento crítico y la convivencia (Jiménez y Castillo, 2021). También se destaca que, las habilidades sociales son comportamientos aprendidos que permiten a los niños relacionarse de manera adecuada y resolver conflictos (Ambrosio y Lescano, 2023). Contribuyen a relaciones saludables, mejoran la autoestima y son claves para el desempeño académico y la participación en grupo.

De acuerdo con Gensollen (2020) el desarrollo de las habilidades sociales se refiere al conjunto de conductas aprendidas que permiten a los individuos relacionarse con los demás de manera eficaz y socialmente aceptada en contextos determinados. Estas habilidades incluyen desde comportamientos simples hasta complejas competencias emocionales, todas ellas necesarias para mantener relaciones positivas. Se ha verificado que, las habilidades sociales básicas comprenden conductas como saludar, dar las gracias, seguir instrucciones y respetar turnos, esenciales para la interacción cotidiana (González y Moya, 2021). Las habilidades avanzadas implican comportamientos más complejos como la negociación, la persuasión, la toma de decisiones y la defensa de derechos de forma respetuosa (López et al., 2022). Las habilidades relacionadas con los sentimientos se centran en

el reconocimiento, expresión y regulación emocional, incluyendo la empatía, el autocontrol y la comprensión de emociones ajenas (Martínez y Álvarez, 2020), fundamentales para la convivencia escolar y la gestión de conflictos. Por lo tanto, La Teoría Cognitiva Social de Albert Bandura es clave para entender cómo se desarrollan las habilidades sociales. Según este enfoque, los individuos aprenden observando los comportamientos de otros, evaluándolos y luego imitándolos si consideran que son efectivos (Bandura, 1986). Este aprendizaje vicario, acompañado de la motivación y el refuerzo, permite que los niños interioricen modelos de interacción social. La teoría destaca el rol de la observación, la autoeficacia y la práctica en el desarrollo de competencias sociales, subrayando la importancia de ambientes que favorezcan la imitación positiva y la interacción significativa con pares y adultos.

El desarrollo de habilidades sociales en la infancia es fundamental para una convivencia armónica, el bienestar emocional y el aprendizaje significativo en contextos escolares. Desde una perspectiva social, estas competencias permiten construir relaciones respetuosas y prevenir conflictos; pedagógicamente, mejoran el clima de aula y favorecen el trabajo colaborativo (Bisquerra, 2019). En el plano práctico, su enseñanza fortalece la participación activa y la resolución pacífica de problemas cotidianos. La pertinencia se refuerza ante evidencias como las de López y Poveda (2022), quienes advierten que más del 70% de los niños en Ecuador presentan niveles insuficientes en estas habilidades, lo que urge a intervenir desde la educación inicial. En relación a la problemática expuesta, se plantea la siguiente interrogante: ¿De qué manera influye el juego en el desarrollo

de habilidades sociales en los estudiantes de 6° año de Educación Básica año de Educación Básica de una institución educativa, Salitre, ¿durante el periodo lectivo 2025? En función de lo planteado, el objetivo general de esta investigación es determinar la influencia del juego en el desarrollo de habilidades sociales en los estudiantes de 6° año de Educación Básica de dicha institución durante el periodo lectivo 2025. De manera específica, se proponen los siguientes: Determinar el impacto del juego motor sobre las habilidades sociales básicas. Evaluar el efecto del juego social sobre las habilidades sociales avanzadas. Medir el efecto del juego cognitivo sobre las habilidades sociales relacionadas con los sentimientos.

Materiales y Métodos

Este estudio se desarrolló bajo un enfoque de investigación básica, dado su carácter teórico. Asimismo, fue de tipo descriptivo, ya que permitió comprender el efecto del desarrollo de las habilidades sociales en los niños participantes. Además, se empleó un enfoque cuantitativo, al centrarse en la medición de dicha influencia. El diseño adoptado fue no experimental, ya que no se realizó manipulación de variables ni intervenciones controladas. Posteriormente la muestra estuvo integrada por 20 estudiantes de sexto grado de educación básica, seleccionados mediante un muestreo por juicio. Para recopilar los datos, se utilizó la técnica de encuesta, aplicando un cuestionario con 39 preguntas, organizadas según las dimensiones de la variable independiente influencia del juego, establecidas por Panez (2020): juego motor, juego social y juego cognitivo. En relación con la variable dependiente habilidades sociales, se consideraron las dimensiones propuestas por Gensollen Uribe (2023): habilidades básicas, avanzadas y de sentimientos. Finalmente, el análisis de los datos se realizó con el software

SPSS versión 3.0, para lo cual se utilizó una escala ordinal con niveles de logro: alto, medio y bajo. Los resultados se clasificaron en los siguientes rangos: nivel alto 70 % a 100 %, nivel medio 50 % a 60 % y nivel bajo 0 % a 49 %.

Resultados y Discusión

A continuación, se presentan los principales resultados obtenidos en el estudio:

Tabla 1. Impacto del juego motor sobre las habilidades básicas

Dimensión	Ítem	N	Alto Siempre	N	Medio a veces	N	Bajo Nunca
Juego motor	1	19%	95%	1%	5%	0%	0%
	2	19%	95%	1%	5%	0%	0%
	3	20%	100%	0%	0%	0%	0%
	4	16%	80%	4%	20%	0%	0%
	5	19%	95%	1%	5%	0%	0%
	6	16%	80%	4%	20%	0%	0%
Habilidades sociales básicas	21	18%	90%	2%	10%	0%	0%
	22	20%	100%	0%	0%	0%	0%
	23	14%	70%	5%	25%	1%	5%
	24	15%	75%	5%	25%	0%	0%
	25	16%	80%	4%	20%	0%	0%
	26	17%	85%	3%	15%	0%	0%
TOTAL		17,41%	87,08%	2,5%	12,5%	0,08%	0,41%

Fuente: elaboración propia

En la tabla 1, se muestra que el 87,08% de los estudiantes se ubica en un nivel alto, lo que refleja una participación activa y constante en actividades motrices y sociales. Mientras que, el 12,5 % alcanza un nivel medio, con una participación ocasional que podría mejorar mediante refuerzos específicos. Por último, solo un 0,41 % está en un nivel bajo, lo que indica escasa participación, posiblemente por factores individuales o contextuales que afectan su motivación o habilidades. Por lo consiguiente, los resultados evidencian que el juego es clave en el desarrollo motriz y social, con un 87,08 % de estudiantes en un nivel alto de participación, lo que coincide con lo señalado por González y Mora (2021) sobre su valor en el desarrollo

infantil, quienes destacan que ciertos estímulos como el juego, la interacción social significativa o el acceso a experiencias educativas de calidad desempeñan un papel fundamental en el desarrollo infantil. Sin embargo, un 12,5 % se sitúa en un nivel medio, lo que sugiere la necesidad de fortalecer la motivación, según el enfoque socio-constructivista (Londoño y Rodríguez, 2020). Desde esta perspectiva, el aprendizaje no es un proceso pasivo ni individual, sino que ocurre activamente en contextos sociales significativos. Con relación a el 0,41 % en nivel bajo podría deberse a dificultades en la imitación de conductas sociales, tal como lo plantea Bandura (1986). Estos hallazgos subrayan el papel del juego como mediador del aprendizaje y la convivencia.

Tabla 2. Efecto del juego social sobre las habilidades sociales avanzadas

Dimensión	Ítem	N	Alto Siempre	N	Medio a veces	N	Bajo nunca
Juego social	7	19%	95%	1%	5%	0%	0%
	8	19%	95%	1%	5%	0%	0%
	9	20%	100%	0%	0%	0%	0%
	10	14%	70%	6%	30%	0%	0%
	11	14%	70%	6%	30%	0%	0%
	12	19%	95%	1%	5%	0%	0%
Habilidades sociales avanzadas	27	17%	85%	3%	15%	0%	0%
	28	17%	85%	3%	15%	0%	0%
	29	17%	85%	3%	15%	0%	0%
	30	19%	95%	1%	5%	0%	0%
	31	19%	95%	1%	5%	0%	0%
	32	20%	100%	0%	0%	0%	0%
TOTAL		18,00%	90,00%	2,00%	10,00%	0%	0%

Fuente: elaboración propia

Con respecto a los datos obtenidos de la tabla 2, se muestra que el 90 % de los estudiantes se encuentra en un nivel alto, participando activamente en juegos físicos grupales y demostrando comportamientos positivos de convivencia, como el trabajo en equipo y la resolución de conflictos. Por otra parte, un 10 % se ubica en un nivel medio, con participación menos constante, posiblemente por factores individuales como la seguridad emocional o la adaptación social. No se registran estudiantes en el nivel bajo 0 %, lo que indica que todos, al menos, se involucran moderadamente en las actividades motrices y sociales. Los resultados muestran que los estudiantes presentan un nivel alto de participación en juegos e interacción

grupal, lo que respalda lo planteado por Cárdenas y López (2022), quienes destacan que el juego favorece el desarrollo de la empatía, la autorregulación emocional y la cooperación. Asimismo, el estudiantado que se ubica a nivel medio, puede asociarse a la timidez o inseguridad en contextos sociales, en línea con lo señalado por Ramos y Aguilar (2020), quienes vinculan la participación activa con un entorno de aprendizaje motivador. Por el contrario, la ausencia de estudiantes en el nivel bajo refuerza lo expuesto por Bandura (1986), al afirmar que las habilidades sociales se adquieren mediante la observación de modelos positivos.

Tabla 3. *Efecto del juego social sobre las habilidades sociales avanzadas*

Dimensión	Ítem	N	Alto Siempre	N	Medio a veces	N	Bajo nunca
Juego Cognitivo	13	18%	90%	2%	10%	0%	0%
	14	19%	95%	1%	5%	0%	0%
	15	20%	100%	0%	0%	0%	0%
	16	19%	95%	1%	5%	0%	0%
	17	20%	100%	0%	0%	0%	0%
	18	20%	100%	0%	0%	0%	0%
	19	18%	90%	2%	10%	0%	0%
	20	20%	100%	0%	0%	0%	0%
Habilidades relacionadas a los sentimientos	34	19%	95%	1%	5%	0%	0%
	35	19%	95%	1%	5%	0%	0%
	36	20%	100%	0%	0%	0%	0%
	37	20%	100%	0%	0%	0%	0%
	38	18%	90%	2%	10%	0%	0%
	39	20%	100%	0%	0%	0%	0%
Total		19,28%	96,43%	0,71%	3,57%	0%	0%

Fuente: elaboración propia

En los resultados obtenidos se observa que el 96,43 % de los estudiantes demuestra conductas positivas relacionadas con la resolución pacífica de conflictos, el respeto a las normas y la cooperación en actividades grupales, reflejando una sólida adquisición de habilidades sociales como autocontrol, empatía y toma de turnos. Por el contrario, un 3,57 % presenta estas conductas de forma ocasional, lo que indica la necesidad de reforzarlas mediante estrategias pedagógicas. Es importante destacar que, no se registraron estudiantes en nivel bajo. En relación a los datos obtenidos, se evidencia que a través del juego, los niños y niñas interactúan en contextos que les exigen escuchar, negociar,

ceder y proponer soluciones, lo que fortalece su capacidad para enfrentar situaciones sociales de manera constructiva, por lo tanto, tiene concordancia con (Panez, 2020), quien manifiesta que el juego educativo impulsa significativamente el desarrollo de habilidades sociales, tales como la resolución de conflictos, la cooperación y la comunicación asertiva. Del mismo modo, el juego social fomenta la interacción y empatía (Chávez et al., 2021) y, según el enfoque socio-constructivista, actúa como mediador del aprendizaje significativo (Londoño y Rodríguez, 2020). Además, Bandura (1986) sostiene que estas habilidades se adquieren mediante observación y práctica,

favoreciendo una convivencia escolar armoniosa.

Conclusiones

Los resultados obtenidos permiten concluir que el juego educativo tiene una influencia significativa en el desarrollo de habilidades sociales en los estudiantes de 6° año de una institución educativa de Salitre 2025. Las actividades lúdicas, cuando son integradas de forma intencionada en el entorno escolar, potencian comportamientos como la cooperación, la empatía y la autorregulación emocional. El juego motor promueve habilidades sociales básicas como el respeto por las normas, la toma de turnos y la colaboración. El 87,08 % de los estudiantes participa activamente en estas dinámicas, lo que evidencia su impacto positivo en la convivencia escolar y en la formación de vínculos respetuosos. El juego social permite a los estudiantes desarrollar habilidades sociales más complejas, como la resolución de conflictos y la colaboración consciente. El 90 % de los participantes mostró un alto nivel en este tipo de conductas, lo cual reafirma que la interacción grupal en contextos lúdicos fortalece la convivencia y la construcción de relaciones saludables. Finalmente, el juego cognitivo, en especial el simbólico, influye directamente en la gestión emocional. Esto evidencia que el juego, más allá de su componente recreativo, es una herramienta pedagógica clave para el desarrollo socioemocional integral del niño.

Referencias Bibliográficas

- Ambrosio, M., & Lescano, M. (2023). Desarrollo de las habilidades sociales en niños y niñas de la comunidad Pampa Blanca, Pampas-Tayacaja-Huancavelica. *Revista Científica de Ciencias Sociales y Humanidades*, 4(4), 95–110. https://ve.scielo.org/scielo.php?pid=S2665-01692023000400095&script=sci_arttext
- Atiencia, P., Mayorga, D., Ñaguazo, S., & Torres, J. (2024). Gamificación y aprendizaje basado en juegos: Su impacto en el desarrollo de habilidades socioemocionales. *SAGA: Revista Científica*, 1(4), 178–187. <https://doi.org/10.63415/saga.v1i4.22>
- Banchón, J., & Delgado, M. (2024). *El juego como recurso didáctico en el desarrollo de habilidades sociales* [Tesis de grado, Universidad de Guayaquil]. Repositorio Universidad de Guayaquil. <https://repositorio.ug.edu.ec/items/a4cda53a-8cad-4a0e-a5d2-727493901656>
- Calderón, M., Mera, M., González, M., Vences, M., Estupiñán, T., & Macías, M. (2025). Juegos recreativos en el desarrollo de las habilidades sociales en los estudiantes de educación inicial. *LATAM: Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades*, 5(6), 3960–3972. <https://doi.org/10.56712/latam.v5i6.3290>
- Chávez, M., Pérez, L., & Salas, R. (2021). El juego social como estrategia para el desarrollo de habilidades interpersonales en educación inicial. *Revista Educare*, 25(2), 112–125. <https://doi.org/10.15359/ree.25-2.8>
- Fernández, L., & Torralba, A. (2021). El poder del juego en el aprendizaje infantil: Actividades lúdicas que potencian el desarrollo cognitivo y social. *Revista de Educación Infantil y Primaria*, 7(2), 34–47. https://www.researchgate.net/publication/388825251_El_Poder_del_Juego_en_el_Aprendizaje_Infantil_Actividades_Ludicas_que_Potencian_el Desarrallo Cognitivo y Social
- Flores, I., Gallo, K., Gallo, G., & Gallo, J. (2024). El juego cooperativo en el desarrollo de habilidades sociales: Una revisión bibliográfica. *MENTOR: Revista de Investigación Educativa y Deportiva*, 3(7), 166–186. <https://doi.org/10.56200/mried.v3i7.6723>
- González, M., & Rodríguez, L. (2021). Las habilidades sociales y su relación con otras variables en la adolescencia: Una revisión

- sistemática. *Revista Iberoamericana de Psicología*, 15(1), 111–125.
<https://reviberopsicologia.ibero.edu.co/articulo/view/rip.15111>
- González, M., & Moya, A. (2021). Desarrollo de habilidades sociales en contextos escolares: Un enfoque práctico para la intervención educativa. *Revista de Investigación Educativa*, 39(2), 415–432.
<https://doi.org/10.6018/rie.441881>
- Jiménez, L., & Castillo, S. (2021). Juegos motores en la educación infantil: Una herramienta para el desarrollo integral. *Revista Internacional de Educación Física*, 39(1), 45–56.
<https://doi.org/10.23854/rief.3912021>
- Koka, S. (2020). *Estrategias lúdicas en la adquisición de habilidades sociales* [Tesis de grado, Universidad de Guayaquil]. Repositorio Universidad de Guayaquil.
<https://repositorio.ug.edu.ec/items/7de68758-c644-4ce0-bb0d-1b4c2ffa8a57>
- Londoño, P., & Rodríguez, D. (2020). El juego simbólico como mediador del aprendizaje en la infancia. *Revista Retos de la Ciencia*, 4(8), 25–33.
<https://doi.org/10.53877/rc.v4i8.550>
- López, W., Hernández, O., & Sánchez, M. (2022). Competencias sociales avanzadas en adolescentes: Un estudio de validación empírica. *Psicología Educativa*, 28(1), 9–15.
<https://doi.org/10.5093/psed2022a2>
- Martínez, M., & Álvarez, M. (2020). Educación emocional y habilidades sociales en la infancia: Una revisión sistemática. *Revista Española de Pedagogía*, 78(277), 297–314.
<https://doi.org/10.22550/REP78-2-2020-06>
- Monteros, M. (2023). *El juego en el desarrollo de las habilidades sociales en niños y niñas de Preparatoria de la Escuela Fiscomisional “Santa Clara de Asís”, parroquia Tabacundo, Cantón Pedro Moncayo, provincia de Pichincha* [Tesis de grado, Universidad Técnica del Norte]. Repositorio Digital Universidad Técnica del Norte.
<https://repositorio.utn.edu.ec/handle/123456789/13516>
- Panez, T., Pomalia, J., & Ramos, F. (2020). *Influencia de juegos didácticos en el aprendizaje significativo en ciencia y ambiente en estudiantes del tercer grado de primaria I.E. N.º 1268 Ate Vitarte* [Tesis de licenciatura, Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle]. Repositorio UNE.
https://www.researchgate.net/publication/388825251_El_Poder_del_Juego_en_el_Aprendizaje_Infantil_Actividades_Ludicas_que_Potencian_el Desarrallo Cognitivo_y_Social
- Ramos, M., Espinoza, J., & Sánchez, M. (2024). Influencia del juego en el desarrollo cognitivo en niños de educación inicial. *Revista Polo del Conocimiento*, 9(1), 145–160.
<https://polodelconocimiento.com/ojs/index.php/es/article/view/9163>
- Tello, M. (2020). *Juegos cooperativos y habilidades sociales en los estudiantes de 4 años de educación inicial “Carmen García de Toro”, Guayaquil – Ecuador* [Tesis de grado, Universidad César Vallejo]. Repositorio Universidad César Vallejo.
<https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/51594>
- Veliz, D. (2024). *Estrategias metodológicas para el desarrollo de habilidades sociales basado en juegos de roles* [Tesis de grado, Universidad Politécnica Salesiana]. Repositorio Institucional de la Universidad Politécnica Salesiana.
<https://dspace.ups.edu.ec/handle/123456789/27985>



Esta obra está bajo una licencia de Creative Commons Reconocimiento-No Comercial 4.0 Internacional. Copyright © Walter Victoriano Loor Briones, Fernanda Mabel Quiñonez Macías, Ámbar Melissa Segura Peñafiel y Gissela Katherine Carrera Espinel.

