



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES DE CHIMBOTE
FACULTAD DE HUMANIDADES Y CIENCIAS
PROGRAMA DE ESTUDIO DE EDUCACIÓN INICIAL

**EL JUEGO LIBRE PARA DESARROLLAR HABILIDADES SOCIALES EN LOS NIÑOS
DE 4 AÑOS EN LA INSTITUCION EDUCATIVA ESTATAL EN LA PROVINCIA DE
PADRE ABAD DISTRITO DE PADRE ABAB - UCAYALI 2026**

**TESIS PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADA EN EDUCACIÓN
INICIAL**

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN
ESTRATEGIAS DEL APRENDIZAJE Y NECESIDADES EDUCATIVAS

AUTOR
JESUS TOLENTINO, MELVA
ORCID:0000-0003-2316-4908

ASESOR
PEREZ MORAN, GRACIELA
ORCID:0000-0002-8497-5686

CHIMBOTE-PERÚ
2026



FACULTAD DE HUMANIDADES Y CIENCIAS

PROGRAMA DE ESTUDIO DE EDUCACIÓN INICIAL

ACTA N° 0053-074-2026 DE SUSTENTACIÓN DEL INFORME DE TESIS

En la Ciudad de **Chimbote** Siendo las **17:50** horas del día **13** de **Agosto** del **2026** y estando lo dispuesto en el Reglamento de Investigación (Versión Vigente) ULADECH-CATÓLICA en su Artículo 34º, los miembros del Jurado de Investigación de tesis de la Escuela Profesional de **EDUCACIÓN**, conformado por:

TAMAYO LY CARLA CRISTINA Presidente
PALOMINO INFANTE JEANETH MAGALI Miembro
GUILLERMO TANTARICO LAURA YRENE Miembro
Dr(a). PEREZ MORAN GRACIELA Asesor

Se reunieron para evaluar la sustentación del informe de tesis: **EL JUEGO LIBRE PARA DESARROLLAR HABILIDADES SOCIALES EN LOS NIÑOS DE 4 AÑOS EN LA INSTITUCION EDUCATIVA ESTATAL EN LA PROVINCIA DE PADRE ABAD DISTRITO DE PADRE ABAB - UCAYALI 2026**

Presentada Por :
(4807172011) **JESUS TOLENTINO MELVA**

Luego de la presentación del autor(a) y las deliberaciones, el Jurado de Investigación acordó: **APROBAR** por **UNANIMIDAD**, la tesis, con el calificativo de **14**, quedando expedito/a el/la Bachiller para optar el TITULO PROFESIONAL de **Licenciada en Educación Inicial**.

Los miembros del Jurado de Investigación firman a continuación dando fe de las conclusiones del acta:

TAMAYO LY CARLA CRISTINA
Presidente

PALOMINO INFANTE JEANETH MAGALI
Miembro

GUILLERMO TANTARICO LAURA YRENE
Miembro

Dr(a). PEREZ MORAN GRACIELA
Asesor



CONSTANCIA DE EVALUACIÓN DE ORIGINALIDAD

La responsable de la Unidad de Integridad Científica, ha monitorizado la evaluación de la originalidad de la tesis titulada: EL JUEGO LIBRE PARA DESARROLLAR HABILIDADES SOCIALES EN LOS NIÑOS DE 4 AÑOS EN LA INSTITUCION EDUCATIVA ESTATAL EN LA PROVINCIA DE PADRE ABAD DISTRITO DE PADRE ABAB - UCAYALI 2026 Del (de la) estudiante JESUS TOLENTINO MELVA , asesorado por PEREZ MORAN GRACIELA se ha revisado y constató que la investigación tiene un índice de similitud de 0% según el reporte de originalidad del programa Turnitin.

Por lo tanto, dichas coincidencias detectadas no constituyen plagio y la tesis cumple con todas las normas para el uso de citas y referencias establecidas por la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote.

Cabe resaltar que el turnitin brinda información referencial sobre el porcentaje de similitud, más no es objeto oficial para determinar copia o plagio, si sucediera toda la responsabilidad recaerá en el estudiante.

Chimbote, 31 de Agosto del 2026




Mgtr. Roxana Torres Guzman
RESPONSABLE DE UNIDAD DE INTEGRIDAD CIENTÍFICA

Agradecimiento:

Mi gratitud va dirigido al director de la Universidad Católica los Ángeles de Chimbote, por brindar oportunidades a todos los estudiantes.

Agradezco al personal docente y administrativo, quienes me brindaron su apoyo para el desarrollo de este proyecto.

Dedicatoria:

A Dios, por darme la vida, salud y por acompañarme en alcanzar más metas.

A mi madre, quién fue la que me motivó a perseverar en mis estudios y a no rendirme jamás.

Índice general

Agradecimiento:	iv
Dedicatoria:	v
Índice general	vi
Lista de tablas	viii
Lista de figura	ix
Resumen	x
Abstrat	xi
I. Planteamiento del problema.....	1
II. Marco Teórico.....	5
2.1. Antecedentes:.....	5
2.1.1. A nivel internacional	5
2.1.3. A nivel Local	7
2.2. Bases teóricas	8
2.2.1. Juego libre	8
2.3.2. Definición de la Segunda Variable.	15
2.3. Hipótesis.....	18
III. Metodología.....	19
3.1. El tipo, nivel y el diseño de la investigación.....	19
3.1.1. El tipo de la investigación.	19
3.1.2. El nivel de la investigación.	19
3.1.3. Diseño de la investigación	19
3.2. Población y muestra:	20
3.2.1. Población:.....	20
3.2.2. Muestra.....	20
3.3. Operacionalización de las variables y los indicadores(categorías).....	21
3.3.1. las técnicas de recolección de datos.....	22
3.3.2. Instrumento de recolección de datos	22
3.3.3. Validez del Instrumento:	22
3.3. 4. Confiabilidad del Instrumento:	23
3.5. Método de análisis de datos.	23
3.6 Aspectos éticos.....	23
IV. Resultados.....	25
V. Discusión	33
VI. Conclusiones	36
VII. Recomendaciones.....	37

Referencias bibliográficas.	38
Anexo 1. Carta de recojo de datos (automatizado en el sistema de la universidad)	42
Anexo 2. Documento de autorización para el desarrollo de la investigación (Ley N°29733)	43
Anexo 3. Declaración Jurada de Integridad Científica y Conflictos de Interés.....	44
Anexo 4. Formato de consentimiento informado u otros que corresponda a la investigación.	45
Anexo 5. Matriz de Consistencia y operacionalización	46
Anexo 6. Ficha de Identificación del Experto	47
Anexo 7. Ficha técnica de los instrumentos (descripción de propiedades métricas: validez, confiabilidad, u otros).	50

Lista de tablas

Tabla 1 Distribución de la Población de niños.	20
Tabla 2 Distribución de la Muestra de los niños	20
Tabla 3 Operacionalización de las variables y los indicadores	21
Tabla 4 Nivel del desarrollo de las habilidades sociales en los niños de 4 años, pre test .	25
Tabla 5 Resultados obtenidos de las actividades de aprendizajes	27
Tabla 6 Evaluar el desarrollo de las habilidades sociales de los niños post test	29
Tabla 7 Comparar el nivel de las habilidades sociales a través de un pre y post test.....	30
Tabla 8 Prueba de Rangos Wilcoxon.	32
Tabla 9 Estadística de Prueba.....	32

Lista de figura

Figura 1 Gráfico de barras de la distribución de los niveles del desarrollo de las habilidades sociales de los niños, pre test.....	25
Figura 2 Gráfico de barras de la distribución obtenida de las actividades de aprendizaje ..	28
Figura 3 Gráfico de barras de la distribución evaluar el desarrollo de las habilidades sociales (post test).....	30
Figura 4 Comparar el nivel de las habilidades sociales a través de un pre y post test.	31

Resumen

El presente trabajo de investigación tuvo como objetivo general el Juego Libre para desarrollar habilidades sociales en los niños de 4 años en la Institución Educativa Inicial N°759 Semillitas de Amor de Padre Abad – Ucayali – 2026. Fue de nivel explicativo con el enfoque cuantitativa, tipo explicativo con un diseño de investigación preexperimental con pre test y pos test se aplicó a una sola aula. Se trabajó con una población de 90 y muestra de 25 niños de 4 años. Teniendo como la Técnica la observación y el instrumento fue la lista de cotejo. Para comprobar la hipótesis de la investigación se utilizó la prueba estadística de Wilcoxon. Los resultados se dividieron en 4 niveles, logro destacado, logro esperado, proceso, inicio. El pre test arrojó que el 0 % de los niños tienen un nivel de logro destacado. Seguidamente se aplicaron 10 actividades de aprendizaje para determinar si el juego libre desarrolla habilidades sociales de los niños. Se aplicó un post test, cuyos resultados demostraron que el 52% (13 niños) han obtenido un logro en el desarrollo de las habilidades sociales. Con estos resultados se llegó a la conclusión que la prueba Wilcoxon, demostró que $p < 0.05$ por lo cual se acepta la hipótesis de investigación. Confirmándose que el juego libre mejoró significativamente en el desarrollo de las habilidades sociales de los niños de 4 años en la Institución Educativa Inicial N°759 Semillitas de Amor de Padre Abad –Ucayali – 2026.

Palabras clave: Autoestima, comunicación, habilidades, juegos,

Abstrat

The objective of this research study was to determine the effects of free play on developing social skills in 4-year-old children at the N° 759 Semillitas de Amor Early Childhood Education Institution in Padre Abad – Ucayali – 2026. This study was an experimental research with a quantitative approach and an explanatory level. A pre-experimental design with a pre-test and a post-test was applied to a single classroom. The study involved a population of 90 children and a sample of 25 four-year-old children. Observation was used as the research technique, and a checklist served as the instrument. To test the research hypothesis, the Wilcoxon signed-rank test was utilized. The results were classified into four levels: outstanding achievement, expected achievement, in-process, and beginning level. The pre-test revealed that 0% of the children reached the outstanding achievement level. Subsequently, 10 learning activities were implemented to determine whether free play develops children's social skills. A post-test was administered, and the results demonstrated that 52% (13 children) achieved a level of success in their social skills development. Based on these results, it was concluded that the Wilcoxon test showed a significance level of $p < .05$, thereby accepting the research hypothesis. This confirmed that free play significantly improved the development of social skills in 4-year-old children at the N° 759 Semillitas de Amor Early Childhood Education Institution in Padre Abad – Ucayali – 2026.

Keywords: Self-esteem, communication, skills, games

I. Planteamiento del problema

Las habilidades sociales como conductas permiten al individuo desarrollarse en un contexto individual o interpersonal expresando sentimientos, actitudes, deseos, opiniones o derechos de un modo adecuado a la situación. Generalmente posibilitan la resolución de problemas inmediatos y la disminución de problemas futuros en la medida que el individuo respeta las conductas de los otros (Caballo, 2005; Goldstein et al., 1989)

Se menciona que, el ser humano es esencialmente un sujeto social que vive y se desarrolla en un proceso de enseñanza social ocurre inmediatamente después del nacimiento. Por tanto, la familia es la primera unidad social, donde el niño se desarrolla y donde tiene lugar las primeras experiencias sociales (Vygotsky, 1978).

Según Monjas (2012) Los niños con limitaciones de desarrollo de habilidades sociales, manifiestan un conducta inadecuada e impulsiva, haciendo uso de las agresiones físicas como un medio para conseguir lo que ellos quieren, molestan a sus demás compañeros tocándolos, insultándolos y algunas veces amenazándolos, muchas veces con la finalidad de llamar su atención; son tímidos y rechazados por sus compañeros, son poco respetuosos con las cosas de sus compañeros, provocan y desafían al adulto con su mirada y actitud cuando son sorprendidos.

la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO 2019 - 2024.) y la Organización Mundial de la Salud (OMS) advierten con preocupación el incremento de conductas disruptivas y dificultades de socialización en la primera infancia. La transición hacia entornos altamente estructurados y el uso desmedido de tecnologías han desplazado al juego espontáneo, limitando las oportunidades para que los niños ejerciten la autorregulación.

El Ministerio de Educación (MINEDU 2022-2026), a través de sus evaluaciones sobre convivencia escolar, reporta que las aulas de educación básica regular evidencian un aumento en los niveles de impulsividad, dificultades para la resolución pacífica de conflictos y baja tolerancia a la frustración entre los estudiantes. Los currículos vigentes enfatizan la necesidad de un desarrollo integral; sin embargo, en la práctica pedagógica real, se suele priorizar la instrucción cognitiva formal sobre el desarrollo socioemocional, lo que restringe el despliegue de conductas pro sociales y el respeto mutuo dentro del aula.

En la institución educativa N° 759 Semillitas de Amor se observó la problemática: los niños con limitaciones tienen dificultades para comunicarse, relacionarse o entenderse con los demás de forma sana, como mecanismos de interacción. Como alternativa científica

y pedagógica para revertir este déficit y mejorar el desarrollo de las habilidades sociales en los niños, se propone como estrategia el Juego Libre.

Esta falta de desarrollar las habilidades sociales que presentan los niños interfiere en el avance de sus aprendizajes y sus relaciones con los demás, lo que podría traer consecuencias negativas en el futuro si no se da una debida y oportuna solución. Como alternativa para mejorar el desarrollo de las habilidades sociales en los niños, propongo como estrategia el juego libre. Las dimensiones del juego libre ayudan al niño en el desarrollo cognitivos, corporales y a asociarse con los demás también el juego libre contribuye al desarrollo del ser humano, que recorre todos los estadios evolutivos y que en cada uno de ellos la persona se divierte y se ejercita con juguetes o sin ellas.

Por lo tanto, surge el interés por responder a la siguiente interrogante de la problemática por ello se propone: ¿De qué manera la aplicación del juego libre desarrolla las habilidades sociales en los niños de 4 años en la Institución Educativa Estatal de la Provincia y Distrito de Padre Abad – Ucayali, 2026?.

Para dar respuesta integral a este problema central, es necesario abordar de forma sistemática los siguientes problemas específicos:

¿Cuál es el nivel de habilidades sociales, identificado mediante un pretest, en los niños de 4 años en la Institución Educativa Estatal en la Provincia y Distrito de Padre Abad – Ucayali, 2026?; ¿Cómo se ejecuta la aplicación del juego libre mediante sesiones de aprendizaje en los niños de 4 años en la Institución Educativa Estatal en la Provincia y Distrito de Padre Abad – Ucayali, 2026?; ¿Cuál es el nivel de habilidades sociales, evaluado mediante un postest, tras la aplicación del juego libre en los niños de 4 años en la Institución Educativa Estatal en la Provincia y Distrito de Padre Abad – Ucayali, 2026?; ¿Qué efectos produce la aplicación del juego libre en las habilidades sociales mediante la comparación del pretest y postest en los niños de 4 años en la Institución Educativa Estatal en la Provincia y Distrito de Padre Abad - Ucayali, 2026?.

Con el propósito de dar respuesta a la interrogante planteada y orientar las acciones de la investigación, se formulan el siguiente objetivo general:

Determinar de qué manera la aplicación del juego libre desarrolla las habilidades sociales en los niños de 4 años en la Institución Educativa Estatal en la Provincia y distrito de Padre Abad – Ucayali, 2026.

Asimismo, con la finalidad de viabilizar el logro de la meta central y estructurar de

manera secuencial las etapas cronológicas del estudio, se establecen los siguientes objetivos específicos:

Identificar el nivel de habilidades sociales, mediante un pretest, en los niños de 4 años en la Institución Educativa Estatal en la Provincia y Distrito de Padre Abad – Ucayali, 2026.

Ejecutar la aplicación del juego libre mediante sesiones de aprendizaje en los niños de 4 años en la Institución Educativa Estatal en la Provincia y Distrito de Padre Abad – Ucayali, 2026.

Evaluar el nivel de habilidades sociales, mediante un posttest, tras la aplicación del juego libre en los niños de 4 años en la Institución Educativa Estatal en la Provincia y distrito de Padre Abad – Ucayali, 2026; Determinar los efectos de la aplicación del juego libre en las habilidades sociales mediante la comparación del pretest y posttest en los niños de 4 años en la Institución Educativa Estatal en la Provincia y distrito de Padre Abad - Ucayali, 2026.

La investigación se justifica teóricamente porque profundiza en los fundamentos conceptuales del juego libre como un derecho fundamental y una estrategia pedagógica esencial para el desarrollo integral en la primera infancia. Desde una perspectiva científica, este estudio aporta información valiosa respaldada por Piaget (1956), quien sostiene que la actividad lúdica es el mecanismo por el cual el infante asimila el entorno, favoreciendo no solo el desarrollo cognitivo y físico, sino también el fortalecimiento socioemocional, la identidad personal y la autoestima.

Asimismo, el estudio se sustenta en la teoría histórico-cultural de Vygotsky (1978), la cual demuestra que el juego libre y espontáneo actúa como un espacio de socialización primaria donde el niño interactúa de forma autónoma con sus pares, facilitando la interiorización de roles y la resolución pacífica de conflictos.

Al analizar el juego libre desde el enfoque del Currículo Nacional, la investigación se fundamenta en las directrices del Ministerio de Educación [MINEDU] (2019), institución que establece que la hora del juego libre en los sectores estimula la autonomía infantil. En consecuencia, este trabajo enriquece la literatura académica existente al demostrar el vínculo directo entre la libertad de elección del niño, según sus necesidades e intereses, tal como lo defienden teóricos de la Escuela Nueva como Decroly (1929) y la adquisición progresiva de conductas asertivas y habilidades sociales reguladas.

Desde el punto de vista práctico, el estudio responde a una problemática real observada en las aulas de educación inicial, ofreciendo una alternativa de solución directa para los niños de 4 años de la institución objeto de estudio. La aplicación sistemática de las sesiones de juego libre permitirá que los infantes interactúen de forma directa con su entorno,

aprendan a organizar espacios y materiales de manera autónoma, incrementen su vocabulario, fortalezcan sus destrezas motoras y asimilen conductas sociales básicas como esperar turnos, compartir y aceptar las opiniones de los demás. Asimismo, los resultados servirán como una guía de intervención replicable para que las docentes optimicen la hora del juego en sectores y brinden pautas a los padres de familia para compartir tiempo de calidad que fortalezca los lazos afectivos en el hogar.

Metodológicamente, la investigación se justifica por su alcance explicativo, para cumplir con este propósito de medición científica, se implementa un proceso secuencial ordenado que recurre a la técnica de la observación y al uso de instrumentos estandarizados aplicados en dos momentos clave (pretest y posttest). Este procedimiento metodológico servirá como antecedente y modelo de evaluación sistemática para futuras investigaciones de corte experimental que busquen medir el impacto de las actividades lúdicas espontáneas en la conducta social infantil.

II. Marco Teórico

2.1. Antecedentes:

2.1.1. A nivel internacional

Vásquez Bada y Ríos Gonzales (2025), en su investigación titulada Influencia del juego libre en el desarrollo de la autonomía en niños de 5 años, desarrollada en Ecuador, se plantearon como objetivo analizar el impacto de dicha variable lúdica en los infantes. Metodológicamente, el estudio se adscribió al enfoque cuantitativo con un diseño pre experimental, trabajando con una muestra intencional de 19 niños. Para la recolección de datos, emplearon la técnica de la observación científica mediante una guía estructurada en una escala de tipo Likert, la cual midió dos dimensiones esenciales: la relación consigo mismo y la relación con los demás. Los resultados del pretest revelaron que el 63% de los participantes mostraba un nivel bajo de autonomía y ninguno se ubicó en el nivel alto. Sin embargo, tras la aplicación del programa basado en el juego libre, el posttest evidenció una mejora significativa, logrando que el 100% de los niños alcanzara un nivel alto de independencia. Este cambio fue validado estadísticamente mediante la prueba t de Student ($p = 0.000$), concluyendo que el juego libre es una estrategia pedagógica altamente eficaz para promover el desarrollo integral, la toma de decisiones y las habilidades sociales de interacción con los pares en la educación inicial.

Pérez Fernández, A. (2024). Con su investigación el juego libre del alumnado del segundo ciclo de Educación Infantil en un espacio natural 2024, España. La presente investigación se centra en evaluar a través de la observación directa, sistemática y naturalista el juego libre del alumnado del segundo ciclo de Educación Infantil en un espacio natural, El tipo de información que se recoge es de carácter cualitativo y presenta un enfoque interpretativo Para ello se ha llevado a cabo un proceso de recogida de información a través de la observación sistemática y naturalista y durante un periodo de 20 días. El instrumento de observación utilizado es el ObPlay 9-36m adaptado, técnicas de observación el cual permite organizar la información atendiendo a las siguientes dimensiones: motricidad, exploración, juego simbólico, emocional y estado de ánimo, social y de interacción con el entorno natural. Además, se ha utilizado un registro semanal donde valorar la progresión de las interacciones y contenidos multimedia grabados durante la observación. Tras la síntesis y análisis de la información, el medio natural parece constituir un lugar idóneo para el desarrollo del juego libre, pues el alumnado, además de tener la posibilidad de jugar a cualquier dinámica presente en su imaginación, establece una relación empática con el

espacio a causa de su carácter vivo y cambiante.

2.1.2. A nivel Nacional:

Aparco Choccelahua y Candiotti De la Cruz (2024), en su tesis titulada Juegos libres para el desarrollo autónomo en niños de 5 años de la IEI N° 148 de Pueblo Viejo, Lircay-2024, en Huancavelica, se plantearon como objetivo determinar la influencia de los juegos libres en el desarrollo autónomo infantil. Metodológicamente, la investigación fue de tipo aplicada, con un nivel explicativo y un diseño preexperimental que incluyó mediciones de pretest y posttest. La población y muestra estuvo conformada por 19 niños y niñas de cinco años, utilizándose la técnica de la observación científica y una ficha de observación con escala dicotómica como instrumento de recolección de datos. Los resultados, tras la ejecución de 18 talleres de aprendizaje basados en el juego libre, evidenciaron incrementos significativos en las diferentes áreas evaluadas: el desarrollo motriz aumentó de 42.1% a 84.2%, el desarrollo social se elevó de 37% a 84%, y el desarrollo cognitivo ascendió de 37% a 89%. El estudio concluyó que los juegos libres ejercen una influencia significativa sobre el desarrollo autónomo global, hallazgo respaldado estadísticamente mediante la prueba de rangos con signo de Wilcoxon, la cual arrojó un valor de significancia menor al margen establecido ($p = .001 < .05$).

García Chumacero (2026), en su investigación titulada Juego libre en los sectores y habilidades sociales en niños de 4 años de una institución educativa, La Unión - Piura, 2025, se planteó como objetivo determinar la relación entre el juego libre y el desarrollo social en la infancia. Metodológicamente, el estudio fue de enfoque cuantitativo, tipo aplicado y diseño no experimental de nivel correlacional transversal, trabajando con una muestra de niños de 4 años evaluados mediante la técnica de la observación y una guía de observación tipo Likert. Los resultados descriptivos evidenciaron que, antes de la optimización de los espacios, el 58% de los niños se ubicaba en un nivel medio de habilidades sociales, mientras que un 24% se encontraba en un nivel bajo. Sin embargo, en las aulas donde el juego libre se ejecutaba de manera sistemática, el 94% de los estudiantes logró alcanzar niveles medios y altos de interacción. Asimismo, el análisis inferencial demostró una correlación positiva moderada y estadísticamente significativa entre ambas variables, obteniendo un coeficiente de Rho de Spearman de $(\rho = 0.542)$ y un nivel de significancia de $(p = .000)$. El estudio concluyó que la hora del juego en sectores es un elemento pedagógico clave que impacta directamente en las dimensiones de expresión emocional, socialización y convivencia

escolar.

Chero Silva y Pasco Rodríguez (2025), en su investigación titulada El juego y la autonomía en niños de 5 años de la Institución Educativa Alfred Nobel en el distrito de Ate, Lima 2024, se plantearon como objetivo determinar la relación entre ambas variables en la muestra de estudio. Metodológicamente, la investigación adoptó un enfoque cuantitativo, de tipo aplicada, con un diseño descriptivo correlacional y basada en el método hipotético-deductivo. La población estuvo compuesta por 132 niños de tres, cuatro y cinco años, seleccionando mediante un muestreo por conveniencia una muestra de 35 infantes de cinco años. Para la recolección de datos, se aplicaron dos escalas de cotejo validadas mediante juicio de expertos con índices de aprobación del 85% y 86%; asimismo, la confiabilidad de los instrumentos arrojó valores de 0.725 y 0.810 según el coeficiente Kuder-Richardson (KR-20). Los resultados de la prueba de correlación de Pearson demostraron un coeficiente de $r = 0.889$, acompañado de un valor de significancia de $p = .001$. El estudio concluyó que las variables presentan una relación positiva alta y estadísticamente significativa, evidenciando que las dinámicas lúdicas estructuradas constituyen una vía directa y sólida para potenciar la independencia y madurez en la etapa preescolar.

2.1.3. A nivel Local

Navarro Acosta, N. (2024) Los Juegos tradicionales en el aprendizaje del área de comunicación en niños de 5 años en la institución educativa N° 290 la casita del saber Pucallpa, 2024. El objetivo fue Determinar si los juegos tradicionales mejoran el aprendizaje del área de comunicación en niños de 5 años; empleando la metodología de investigación el tipo cuantitativo, diseño pre experimental. Teniendo como muestra a 20 niñas y niños, aplicando como técnica la ficha observación e instrumentos la lista de cotejo, el instrumento fue validados por 3 expertos. En los resultados obtenidos a través del pre test que el 90% de los niños de 5 años se sitúan en el nivel de alto y el 10% en el nivel medio. Después de haber aplicado los talleres de los cuales se puede observar en el post test, los resultados son el 80% se ubica en el nivel alto, el 20% se ubica en el nivel de medio, por lo que, en relación a la evaluación de Aprendizaje del área de comunicación en niños de 5 años, antes y después de haberse aplicado el juego tradicional. Finalmente se concluyó la importancia de la aplicación de los juegos tradicionales, mejoran significativamente el proceso de enseñanza aprendizaje.

2.2. Bases teóricas

2.2.1. Juego libre

El juego libre es aquel que el niño generalmente inicia por voluntad propia y por placer, sin un objetivo concreto ni un final preestablecido o cerrado. El juego cambia o se termina cuando el niño lo decide o se ve forzado a finalizar. Según (Antón 2016, p.52)

El juego es la acción de jugar, es decir, el conjunto de acciones que sirven para divertirse. El ser humano ha jugado siempre, en toda circunstancia y en toda cultura. No es exclusivo de la infancia, porque se juega a todas las edades y, aunque no ha estado bien visto por la pedagogía tradicional, hoy día está ampliamente asumido. Es una actividad fundamental para el desarrollo de las personas ya que, además de desarrollar todos los aspectos físicos y motrices, su práctica fomenta la adquisición de valores, actitudes y normas necesarias para la convivencia (Carbonero y Cañizares, 2016, p.26)

El juego tiene un claro valor cultural y puede considerarse como una representación de la lucha por la supervivencia; es parte de las fiestas cívicas y religiosas, en las que con frecuencia aparece asociado a expresiones folklóricas como cantos, danzas, etc.; y por supuesto es una actividad de ocio que proporciona diversión y beneficios de toda índole, según el modelo de ocio imperante en la sociedad. Según (Herrador ,2013, p.26)

Según Castro, Flores y Camelo (2019) El juego constituye un modo fundamental por medio del cual los niños paulatinamente llegan a formar una representación de una actividad en la que se especifican todos los objetos, las acciones y sus interrelaciones. (p.31).

El juego tiene carácter competitivo, puede conllevar aspectos que faciliten la marginación de los participantes menos dotados. Entendemos que el carácter competitivo no se puede apartar del desarrollo de determinados juegos, la competencia asegura la motivación del niño; si no existiera dejaría de interesarle.

Juego es una actividad placentera y de que puede considerarse como la actividad motriz más natural y primaria del niño en la que aprende a desenvolverse en la vida, investigando y adquiriendo un conocimiento práctico de lo que va sucediendo conforme experimenta situaciones en las que mezcla el juego con el lenguaje y su pensamiento o inteligencia, es por tanto, el escenario pedagógico más natural que existe de aprendizaje, estando el juego espontáneo dentro del marco privilegiado de la adquisición de conocimientos en la edad infantil. (Rojas, 2009, p.18).

El juego es un medio para la adquisición del lenguaje, del desarrollo del pensamiento, de la sociabilidad y de la inteligencia entre otras cualidades. Pero, para que esto se desarrolle,

no podemos, ni debemos forzar innecesariamente al individuo, hay que dejarle la libertad suficiente para que pueda manifestarse sin adulteraciones, de forma natural y aprenda en esas interrelaciones a crear sus propios esquemas de lenguaje, pensamiento y valores. (Rojas,2009, p.20).

Aunque jugar es un acto espontáneo en el que, los niños suelen improvisar las normas de los juegos, cabe la posibilidad de establecer una clasificación teórica según la cual podemos establecer juegos libres, juegos dirigidos, formas jugadas, juegos predeportivos, juegos en la naturaleza y juegos en el agua. (Rebollo,2016, p.19)

Con el juego se aprende y se aprende por las relaciones de unos con otros, nuestro desarrollo cognitivo adquiere nuevas experiencias y perspectivas de las cosas, además nos permite cometer errores, poner de manifiesto nuestras habilidades, nuestros conocimientos para solucionar problemas, además “crea y desarrolla estructuras de pensamiento. (Rojas,2009, pp.18-19)

Antúnez (2016) El juego le ayuda a construir sus nuevos descubrimientos, desarrolla y enriquece su personalidad y simboliza un instrumento pedagógico que da al profesor la condición de conductor, estimulador y evaluador del aprendizaje. (p.33).

El juego es una actividad diferenciada del mundo habitual, desarrollada en un espacio y en un tiempo determinados, portadora de legalidades y reglas propias distintas a las del mundo corriente. El jugar es una actividad simbólica (se desarrolla siempre en el plano de un como si) y absolutamente libre, en cuanto a la elección y el deseo del jugador: no se puede jugar por obligación. El juego se ubica en un plano intermedio entre la fantasía y la realidad, además de la acción o efecto de jugar, por juego tenemos 13 acepciones, entre las que destacamos al ejercicio recreativo sometido a reglas, y en el cual se gana o se pierde En plural, fiestas y espectáculos públicos que se usaban en lo antiguo. Acción o cosa que no ofrece ninguna dificultad. (García,2016, pp.14-16)

Acción o actividad voluntaria, realizada dentro de ciertos límites fijados en el tiempo y el espacio, que siguen una regla libremente aceptada, pero completamente imperiosa, provista de un fin en sí misma, acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y de una conciencia de ser algo diferente de lo que se es en la vida corriente (Huizinga, 1938). citado por (Garcia,2016, p.16)

Tras un pormenorizado análisis, indica que para el estudio del concepto juego hay que considerar a “ludus-i”, vocablo latino, que abarca al campo del juego y diversión. También cita a Huizinga, el cual opina que los vocablos “ludus, ludere” abarcan el juego

infantil, recreo, competición, etc. Además, realza sus características de ficción, desinterés y delimitación espacial y temporal. (Carboneros ,2017, p.10)

2.2.1.1. Características del juego.

Tiene una función primordial en lo que respecta al ciclo vital de cada individuo ya que constituye una herramienta que permite ensayar, adquirir y desarrollar conocimientos y capacidades adquiridas tanto intelectuales, así como motoras, emocionales, sociales y psicológicas. Si bien habitualmente se lo asocia con la infancia y contrario u opuesto al trabajo, también se manifestó durante toda la vida de las personas, incluso, hasta llegada la ancianidad. Generalmente, al juego se lo identifica con la diversión, el placer y el ocio; sin embargo, su trascendencia es mucho mayor, ya que gracias al juego las culturas suelen transmitir normas de conducta y valores estimulando el desarrollo de distintas facetas de la personalidad. (López 2014, p.24).

El juego es una forma de relacionarnos con lo que nos rodea, sirviendo a los recién nacidos a conocer el exterior y a sí mismo; posteriormente nos relaciona con los demás, a la vez que ejercita la aptitud física y actitud ante los demás (observad a los niños y así como se muestren jugando tendrán más probabilidad de ser de forma habitual).

2.2.1.2. Características que tiene un juego según (García 2016).

- Reglas
- Diversión
- Jugadores
- Activo y motivante (premio / castigo)
- Competitivo
- Compañerismo
- Saludable
- Educativo
- Materiales
- Relaciones sociales
- Coordinación y agilidad – Objetivos, (p.26).

2.3.1.4. Cualidades que desarrolla el Juego

- 1) Ayuda a mejorar la salud física, intelectual o psíquica y emocional, conociendo

nuestras aptitudes y limitaciones. De aquí surge la aceptación de uno mismo.

2) El juego es fuente de relación con los demás, siendo relaciones entre iguales y en las que se asumen diferentes roles. También promueve habilidades sociales sanas y fomenta las relaciones sociales positivas (hacer amigos jugando); de aquí surge la cooperación o competición como formas de relación (ambas deben ser positivas). De igual forma desarrolla una cultura positiva de influencias (aprender de los demás comportamientos y habilidades deseables).

3) Colabora a fomentar la autoestima personal y la participación dentro de un grupo social.

4) Puede servir para encauzar conductas agresivas, lo que se irradiará a otros ámbitos de la vida.

5) El juego permite adaptarnos a la realidad a través de la aceptación de las normas y reglas.

6) Potencia la diversión y entretenimiento como actitudes positivas ante la vida.

7) El juego favorece la estructuración del lenguaje y del pensamiento al favorecer la vocalización, entonación y lenguaje comunicativo. (García, 2016, p.23).

2.3.1.5. Funciones del juego.

Los juegos son una forma organizada de la actividad motriz, tanto reglada como espontánea y tienen una evolución a lo largo de la etapa escolar hasta llegar a los deportes.

Lo verdaderamente importante del juego es que a la vez que niñas y niños disfrutan con el mismo, tiene un carácter multifuncional, el cual va a depender del tipo de juego y de la forma de jugar (Carbonero, 2017, p.10)

2.3.1.6. Dimensiones del juego

El concepto juego se nutre de una serie de dimensiones que lo caracteriza, tal como se puede apreciar en los ejemplos que se han comentado. Estas se pueden poner de manifiesto en mayor o menor grado en cada situación concreta:

Libertad. El niño puede elegir autónomamente sin presiones, sobre todo por parte de los adultos. Voluntariedad. Hace referencia a la posibilidad de participar o no, es el grado de obligatoriedad.

Diversión. Este es un elemento clave; el niño cuando juega disfruta. Esto no significa que no haya momentos del juego en los que sienta nervios, por ejemplo, al ser encontrado en el escondite, o en los que se muestre preocupado, por ejemplo, porque está buscando una solución para poder construir una torre muy alta que no se caiga.

Autonomía. La toma de decisiones durante el juego depende principalmente del niño y también las propuestas en las que se implica.

a) **Objetivo.** El juego permite que a veces haya un objetivo durante la actividad, como se puede apreciar en los juegos de reglas, por ejemplo. Mientras el niño juega, este objetivo puede mantenerse o variar, si los participantes lo encuentran adecuado.

b) **Motivación intrínseca.** Cuando un niño o una niña juegan lo hacen llevados por sus propias necesidades y motivaciones. Para disfrutar sin necesidad de recibir valoraciones de otros, sin una idea preconcebida de lo que estará bien o no. Reto. Jugar puede implicar un riesgo asumible, un reto asumible que actúa como mecanismo de motivación.

Normas y reglas. Hay juegos que requieren unas normas que pueden estar previamente establecidas entre los participantes, o, en el caso de materiales como el juego de la oca, ya vienen preestablecidos por el fabricante. (Antó, Blanch y Edo, 2016, p.62),

2.3.1.7. Tipos de Juegos.

Juego sensomotor: Hasta los dos años, obtención del placer por parte del niño al jugar repitiendo movimientos, coordinación sensomotriz El juego consiste en la repetición de movimientos y en el aprendizaje de otros nuevos

Juego simbólico: De 2-6 años, En esta etapa aparece la capacidad de evocación de un objeto o fenómeno ausente y con ello las circunstancias propicias para que se manifiesten en él los conflictos afectivos latentes. Durante este período los aprendizajes más significativos tienen lugar a través del juego.

Juego reglado. (6 años): Combina la espontaneidad del juego con el cumplimiento de las normas que comporta. (Ejemplos de juegos reglados son las canicas, chapas, bolas, etc.). Tienen una función especialmente socializadora y suelen ser juegos organizados, que con frecuencia se realizan en equipo y que entrañan algún tipo de competitividad. (Pérez, 2015, p.24)

Teoría Groos (1902).

El juego es objeto de una investigación psicológica especial, siendo el primero en constatar el papel del juego como fenómeno de desarrollo del pensamiento y de la actividad. Está basada en los estudios de Darwin que indica que sobreviven las especies mejor adaptadas a las condiciones cambiantes del medio. Por ello el juego es una preparación para la vida adulta y la supervivencia. El juego es pre ejercicio de funciones necesarias para la vida adulta, porque contribuye en el desarrollo de funciones y capacidades que preparan al

niño para poder realizar las actividades que desempeñará cuando sea grande. Esta tesis de la anticipación funcional ve en el juego un ejercicio preparatorio necesario para la maduración que no se alcanza sino al final de la niñez, y que, en su opinión, “esta sirve precisamente para jugar y de preparación para la vida” definió que “La naturaleza del juego es biológico e intuitivo y que prepara al niño para desarrollar sus actividades en la etapa de adulto, es decir, lo que hace con una muñeca cuando niño, lo hará con un bebe cuando sea grande. (Groos, 1992, p.23)

Teoría Piaget (1956)

El juego forma parte de la inteligencia del niño, porque representa la asimilación funcional o reproductiva de la realidad según cada etapa evolutiva del individuo”. También mencionó que las capacidades sensorias motrices, simbólicas o de razonamiento, como aspectos esenciales del desarrollo del individuo, son las que condicionan el origen y la evolución del juego. Asocia tres estructuras básicas del juego con las fases evolutivas del pensamiento humano: el juego es simple ejercicio (parecido al animal); el juego simbólico (abstracto, ficticio); y el juego reglado (colectivo, resultado de un acuerdo de grupo). Se centró principalmente en la cognición sin dedicar demasiada atención a las emociones y las motivaciones de los niños. El tema central de su trabajo es “una inteligencia” o una “lógica” que adopta diferentes formas a medida que la persona se desarrolla. Presenta una teoría del desarrollo por etapas. Cada etapa supone la consistencia y la armonía de todas las funciones cognitivas en relación a un determinado nivel de desarrollo. También implica discontinuidad, hecho que supone que cada etapa sucesiva es cualitativamente diferente al anterior, incluso teniendo en cuenta que, durante la transición de una etapa a otra, se pueden construir e incorporar elementos de la etapa anterior (Piaget, 1956, p. 77)

Asimismo, dividió el desarrollo cognitivo en cuatro etapas: la etapa sensomotriz (desde el nacimiento hasta los dos años), la etapa pre operativa (de los dos a los seis años), la etapa operativa o concreta (de los seis o siete años hasta los once) y la etapa del pensamiento operativo formal (desde los doce años aproximadamente en lo sucesivo). Además, propuso la característica principal de la etapa sensomotriz es que la capacidad del niño por representar y entender el mundo y, por lo tanto, de pensar, es limitada. Sin embargo, el niño aprende cosas del entorno a través de las actividades, la exploración y la manipulación constante. Los niños aprenden gradualmente sobre la permanencia de los objetos, es decir, de la continuidad de la existencia de los objetos que no ven. Durante la segunda etapa, la etapa pre operativa el niño representa el mundo a su manera (juegos,

imágenes, lenguaje y dibujos fantásticos) y actúa sobre estas representaciones como si creyera en ellas. En la etapa operativa o concreta, el niño es capaz de asumir un número limitado de procesos lógicos, especialmente cuando se le ofrece material para manipularlo y clasificarlo, por ejemplo. La comprensión todavía depende de experiencias concretas con determinados hechos y objetos y no de ideas abstractas o hipotéticas. A partir de los doce años, se dice que las personas entran a la etapa del pensamiento operativo formal y que a partir de este momento tienen capacidad para razonar de manera lógica y formular y probar hipótesis abstractas. (Piaget, 1956, p. 86)

Teoría Piaget (1956) mencionó que El desarrollo como una interacción entre la madurez física y la experiencia. Es a través de estas experiencias que los niños adquieren conocimiento y entienden. De aquí el concepto de constructivismo y el paradigma entre la pedagogía constructivista y el currículo Según esta aproximación, el currículo empieza con los intereses de lo aprendiendo que incorpora información y experiencias nuevas a conocimiento y experiencias previas. La teoría de Piaget sitúa la acción y la resolución auto dirigida de problemas directamente al centro del aprendizaje y el desarrollo. A través de la acción, lo aprendiendo descubre cómo controlar el mundo. La teoría de Piaget trata especialmente el desarrollo por etapas y el egocentrismo del niño; este Teórico hace énfasis en la incompetencia del niño y al no tratar los aspectos culturales y sociales, generó que otros teóricos como Vygotsky y Groos demostraran en sus estudios, que Piaget subestimaba las habilidades cognitivas de los niños en diferentes ámbitos. También es importante resaltar que para Karl Groos, el juego representa etapas biológicas en el ser humano y que son reacciones y necesidades naturales e innatas que lo preparan para su etapa adulta; mientras que para Vygotsky indica que los niños en la última etapa de preescolar, realizan fundamentalmente, el juego protagonizado, de carácter social y cooperativo; pero también reglado, donde se da la interacción de roles, por tanto la cooperación, que consiste en colocarse en el punto de vista de la otra persona; es lo que más tarde va a generar el pensamiento operativo que permite la superación del egocentrismo infantil. (Blanco, 2012, p. 1-18)

Teoría Según Vygotsky (1924) El juego surge como necesidad de reproducir el contacto con lo demás. Naturaleza, origen y fondo del juego son fenómenos de tipo social, y a través del juego se presentan escenas que van más allá de los instintos y pulsaciones internas individuales. Finalmente, Vygotsky (1924) estableció que:

El juego es una actividad social, en la cual, gracias a la cooperación con otros niños,

se logran adquirir papeles o roles que son complementarios al propio. También este autor se ocupa principalmente del juego simbólico y señala como el niño transforma algunos objetos y lo convierte en su imaginación en otros que tienen para él un distinto significado, por ejemplo, cuando corre con la escoba como si ésta fuese un caballo, y con este manejo de las cosas se contribuye a la capacidad simbólica del niño. Cómo una semejanza importante se puede destacar el hecho de que Vygotsky y Piaget mantienen la concepción constructivista del aprendizaje. Sin embargo, mientras Piaget afirmaba que los niños dan sentido a las cosas principalmente a través de sus acciones en su entorno, Vygotsky destacó el valor de la cultura y el contexto social, que veía crecer el niño a la hora de hacerles de guía y ayudarles en el proceso de aprendizaje. Vygotsky, asumía que el niño tiene la necesidad de actuar de manera eficaz y con independencia y de tener la capacidad para desarrollar un estado mental de funcionamiento superior cuando interacciona con la cultura (igual que cuando interacciona con otras personas). El niño tiene un papel activo en el proceso de aprendizaje, pero no actúa solo. (Blanco, 2012, p. 1).

2.3.2. Definición de la Segunda Variable.

2.3.2. 1. Habilidades Sociales.

Las Habilidades Sociales son las conductas o destrezas sociales específicas requeridas para ejecutar competentemente una tarea de índole interpersonal. Implica un conjunto de comportamientos adquiridos y aprendidos y no un rasgo de personalidad. Son un conjunto de comportamientos interpersonales complejos que se ponen en juego en la interacción con otras personas, lo definen como las conductas necesarias para interactuar y relacionarse con los demás de forma efectiva y mutuamente satisfactoria». Analizando estas definiciones se desprenden una serie de características que delimitan este concepto. Así pues, podemos decir que las habilidades sociales:

- a) Son conductas adquiridas a través del aprendizaje (imitación, ensayo, etc.).
- b) Tienen componentes motores (lo que se hace), emocionales y afectivos (lo que se siente), cognitivos (lo que se piensa) y comunicativas (lo que se dice).
- c) Son respuestas específicas a situaciones concretas.
- d) Se ponen en juego en contextos interpersonales, (Rosales, 2013, p.33)

Zurita (2018) las Habilidades Sociales son las que mueven a la persona a realizar determinadas acciones y persistir en ellas. Se trata del impulso que inicia, guía y mantiene el comportamiento, hasta que se alcanza el objetivo deseado. (p.22)

El ser humano es un animal social que tiene necesidad de establecer relaciones personales. El ser humano nace en sociedad y debe aprender a vivir en ella. De esta manera será necesario ejercitar todo el conjunto de habilidades sociales que implican saber comportarse con los demás. (Herman, 2014, p.17)

Conjunto de conductas identificables, aprendidas, que emplean los individuos, en las situaciones interpersonales, para obtener o mantener el reforzamiento de su ambiente. toda habilidad social podemos encontrar tres componentes: conductual, cognitivo o pensamiento y psicológico. En principio, los tres tienen la misma importancia, aunque tradicionalmente se le ha otorgado mayor relevancia al componente conductual, ya que es el más evidente, el directamente observable. Pero cada uno de los elementos tiene su propia relevancia. (Perez, 2015, pp.14-12)

2.3.2.2. Clases de habilidades sociales

Según el tipo de destrezas que se desarrollen, se pueden encontrar cuatro clases de habilidades sociales:

Cognitivas: Son todas aquellas habilidades en las que intervienen aspectos psicológicos: lo Cognitivas que se piensa. Por ejemplo: identificación de necesidades, preferencias, gustos y deseos, estados de ánimo, etc.

Emocionales: Son aquellas habilidades en las que están implicadas la expresión y manifestación Emocionales de diversas emociones: lo que se siente. Por ejemplo: la ira, el enfado, la alegría, la tristeza, etc.:

Instrumentales: Se refiere a aquellas habilidades que tienen una utilidad: lo que se hace. por instrumentales. ejemplo: buscar alternativas a la agresión, negociación de conflictos, etc.:

Comunicativas; Se refiere a aquellas habilidades en las que interviene la comunicación: lo que Comunicativas. (Rosales ,2013, p.35)

2.3.2.3. Tipos de habilidades sociales

Nivel de análisis molar: Hace referencia a habilidades más amplias, más generales, tales como cooperar y compartir, conversar o pedir un favor.

Nivel de análisis intermedio: sería un nivel más concreto que el anterior. Siguiendo la habilidad molar de conversar, sus habilidades serían ser capaces de iniciar, mantener, finalizar la conversación, ser amables, etc.

Nivel de análisis molecular: este último nivel engloba conductas más concretas. A su vez, pueden ser incluso divididas en componentes menores. Siguiendo con el ejemplo de la conversación, dentro de este nivel entrarían conductas como mirar a los ojos, asentir, respetar los turnos de palabra. (Perez,2015, p.17).

2.3.2.4. Competencias básicas asociadas a las habilidades sociales.

Las competencias básicas tienen como objetivo lograr la realización personal del alumno, ejercer la ciudadanía activa, incorporarse a la vida adulta de manera satisfactoria y potenciar un aprendizaje permanente a lo largo de toda la vida.

Competencia lingüística Esta competencia hace referencia al lenguaje como instrumento de comunicación oral y escrita, de representación, interpretación y comprensión de la realidad, de construcción y comunicación del conocimiento y de organización y autorregulación del pensamiento, las emociones y la conducta.

2.3.2.5. Aprendizaje en las habilidades sociales.

Monjas (1993) en su Programa de enseñanza de Habilidades de interacción social, expone que las Habilidades Sociales se aprenden, al igual que otras conductas, a través de los siguientes mecanismos.

1. Instrucción verbal, diálogo y discusión. Tiene como objetivo lograr un concepto de la habilidad que se quiere enseñar, a partir de su delimitación y especificación, de la importancia y relevancia que tiene para el niño o niña, y de la aplicación de esa habilidad a su propia vida, actividades, personas y situaciones.

2. Modelado. El/la educador/a y el alumnado socialmente competente modelan ejemplos de las distintas habilidades que se van a aprender, mientras que el resto del alumnado observa la ejecución. Siempre que sea posible, se deben modelar ejemplos reales de contactos interpersonales que el alumnado haya tenido, o tengan, en sus relaciones con iguales y con las personas adultas.

3. Práctica. Después de haber dialogado en torno a la habilidad que se pretende aprender y de haber observado a varios modelos como ejemplos de las conductas necesarias para conseguirlo, se han de ensayar y practicar dichas conductas en el aula para incorporarlas al repertorio conductual. Para que la práctica sea efectiva, ha de realizarse en dos formas diferentes: en situaciones simuladas y creadas específicamente para ensayar y practicar Role playing o dramatización), y en situaciones naturales, espontáneas y cotidianas que se

aprovechan oportunamente para reforzar la habilidad (práctica oportuna)

4. Tareas. Consiste en encargar al alumnado que ponga en juego, fuera del contexto de escolar. (Monjas 1993, p25).

Teoría Sociocultural (Lev Vygotsky 1924 y 1934)

Vygotsky postula que cualquier habilidad social aparece siempre dos veces. Primero se manifiesta a nivel social (interpsicológica), cuando el niño interactúa de forma compartida con los demás (por ejemplo, cuando un adulto le ayuda a calmarse o a compartir). Luego, esa experiencia se transforma en una capacidad interna (intrapsicológica), permitiendo al menor autorregularse por sí mismo. Las habilidades sociales complejas (como negociar, liderar o empatizar) se aprenden en colaboración. Un niño expande sus capacidades interpersonales gracias al andamiaje, que es el apoyo y guía temporal que recibe de un "Otro más experto" (padres, maestros o compañeros con más destreza social). Al cooperar con ellos en actividades conjuntas, asimila las pautas correctas de interacción.

2.3. Hipótesis

Ha. La aplicación del juego libre desarrolla significativamente las habilidades sociales en los niños de 4 años en la institución educativa estatal en la Provincia y distrito de Padre Abad- Ucayali 2026.

Ho. La aplicación del juego libre no desarrolla significativamente las habilidades sociales de los niños de 4 años de la institución educativa estatal en la Provincia y Distrito de Padre Abad- Ucayali 2026.

III. Metodología

3.1. El tipo, nivel y el diseño de la investigación.

3.1.1. El tipo de la investigación.

El estudio fue de tipo aplicada. Al respecto, Carrasco (2014) sostiene que la investigación aplicada se caracteriza porque busca aplicar los conocimientos teóricos adquiridos para resolver problemas de la realidad de manera inmediata. En este sentido, la investigación utilizó los fundamentos teóricos del juego libre con la finalidad de intervenir y mejorar los niveles de habilidades sociales en los niños de la muestra de estudio

3.1.2. El nivel de la investigación.

El nivel de la investigación fue explicativo, Arias (2020): Define la investigación explicativa como aquella que busca establecer las causas de un fenómeno. Su objetivo es encontrar el porqué de los hechos, analizando las relaciones causa-efecto, ya sea determinando causas o midiendo efectos. (pg.26). Según Carlos Sabino (2020) Señala que los estudios explicativos tienen como objetivo fundamental conocer por qué suceden ciertos fenómenos, analizando las relaciones causales que determinan su existencia(pg.36).

3.1.3. Diseño de la investigación

El diseño de la investigación fue pre experimental, es aquel donde el investigador realiza una intervención (aplica un tratamiento o estímulo) en un solo grupo y observa los resultados.

Hernández - Sampieri et al. (2018) afirman que "el diseño pre experimental es una estrategia de investigación exploratoria que administra un tratamiento carecer de un grupo de control o de asignación aleatoria, por lo que su nivel de control y validez interna son limitado" (p. 163).

El esquema que adopta este diseño es el siguiente:

GE O1 ----- X ----- O2

Dónde:

GE: Grupo experimental del nivel inicial

O1; preprueba

X: Aplicación de los juegos libres

O2; post prueba

3.2. Población y muestra:

3.2.1. Población:

Conforme el objetivo de investigación el universo fue conformado por todos los niños del Nivel Inicial de la Institución Educativa N° 759 Semillitas de Amor de Padre Abad –Ucayali 2026).

Según (Hernández, Fernández y Baptista (2014) la población es: “el conjunto de todos los casos que concuerdan con determinadas especificaciones” (p.174),

Tabla 1

Distribución de la población de niños.

Sección	Edad	Cantidad de estudiantes
Paz	04 años	25
Cariñosos	03años	17
Total		42

Nota. Nómina de matrícula de la institución educativa inicial 2026

3.2.2. Muestra

Según Tamayo (2006) Se define la muestra como: “El conjunto de operaciones que se realizan para estudiar la distribución de determinados caracteres en totalidad de una población universo, o colectivo partiendo de la observación de una fracción de la población considerada” (p.176).

Según Palella y Martins (2008) Definen la muestra como: "una parte o el subconjunto de la población dentro de la cual deben poseer características reproducen de la manera más exacta posible “(p.93).

Tabla 2

Distribución de la muestra de los niños,

NIVEL	Sección	TOTAL
Inicial	4 años	25
TOTAL		25

Nota. Nómina de matrícula de la institución educativa inicial 2026

3.3. Operacionalización de las variables y los indicadores(categorías)

El Juego libre:

Tonucci (2015) Enfatiza que el juego libre es fundamental para el desarrollo cerebral y cognitivo, ya que fomenta la creatividad, la resolución de problemas y la autonomía del niño. (pg.56).

Las habilidades sociales:

Según Caballo (2005) Son conjuntos de conductas que permiten al individuo desarrollarse en un contexto individual o interpersonal expresando sentimientos actitudes deseos, opiniones. (p.679).

Tabla 3

Operacionalización de las variables y los indicadores

Variable	Concepto operacional de la variable	Dimensiones	Indicadores	Escala/ medición	Categoría/ valoración
Variable independiente	El Jugo Libre consiste en jugar con su propio juguete .manipular objetos moverse guiados por su propio instinto y por su curiosidad innata por ello es muy importante que realice el niño para que desarrolle sus habilidades sociales y cognitivas	Búsqueda de integración al grupo	Se integra al Grupo de juegos. - Interactúan con sus pares - Se integra al grupo de amigos con facilidad	Dicotómica	Logro destacado
		Juego social	- Se relaciona con afecto y calidez con sus compañeros - Tiene iniciación de juego.		Logro esperado
		Comunicación	- Participa de los juegos con reglas. - Respeta los acuerdos del aula - Participa en juegos con sus amigos		Proceso
					Inicio
Variable dependiente	Son formas de comunicarnos tanto verbal y no verbalmente con las otras personas, son aquellos comportamientos eficaces en situaciones de interacción social. son el arte de relacionarse con las demás	Autoestima	- Interactúa con seguridad al relacionarse con sus compañeros. - Es colaborador y solidario con sus pares. - Siempre dice lo que piensa. - Pide ayuda cuando lo necesita		
Habilidades sociales					

personas y el mundo que nos rodea	Asertividad	Cumple los acuerdos preestablecidos. -Escucha atentamente a compañeros. - Espera su turno para participar
-----------------------------------	-------------	---

3.3.1. Las técnicas de recolección de datos

En esta investigación se utilizó la observación por que utilizo la lista de cotejo. Según Zapata (20056) Redacta las técnicas de observación son procedimientos que utiliza el investigador para presenciar directamente el fenómeno que estudia sin actuar sobre él, esto es, sin modificarlo o realizar cualquier tipo de operación que permita manipular(pg.145).

3.3.2. Instrumento de recolección de datos

El instrumento fue la lista de cotejo, Según Mejía, y Novoa, (2011). Como instrumento se utilizó una lista de cotejo dirigido a los niños que tendrá un conjunto de preguntas para conocer el nivel del juego libre para desarrollar habilidades. (pg45).

La lista de cotejo es un instrumento de evaluación estructurado que contiene una serie de indicadores e utiliza para verificar su presencia o ausencia mediante una escala dicotómica (generalmente Sí / No o Logrado / No Logrado) durante un proceso o al finalizar una actividad.

Las dimensiones en una lista de cotejo son los criterios generales o áreas de evaluación. Estas dimensiones organizan y agrupan los aspectos específicos (indicadores) que deseas observar o medir, dividiendo una competencia o habilidad compleja en partes más manejables.

- Búsqueda de integración del grupo
- Comunicación
- Juego social
- Autoestima
- Asertividad.

3.3.3. Validez del Instrumento:

La validez de contenido del instrumento se estableció mediante tres expertos, quienes evaluaron la pertinencia, relevancia y claridad de los ítems. Asimismo, se aplicó una prueba piloto para verificar la aplicabilidad del cuestionario. Hernández-Sampieri, Fernández y

Baptista (2014) para garantizar que un instrumento de recolección de datos sea óptimo antes de su aplicación definitiva.

3.3. 4. Confiabilidad del Instrumento:

El estadístico de fiabilidad Kuder-Richardson 20 (KR-20) demostró un valor de 0.88 por lo tanto, el instrumento presentó una confiabilidad buena para su aplicación en la investigación.

3.5. Método de análisis de datos.

Luego de obtener los permisos respectivos para la aplicación del instrumento de recolección de datos en niños de 4 años de la institución educativa estatal de Padre Abad; Ucayali “2026, se procedió a su aplicación a la muestra antes detallada (4 años de educación inicial). Posteriormente se elaboró la base de datos usando la hoja de cálculo Excel 2010, y se procedió al tratamiento descriptivo de la información por medio de tablas de frecuencia y gráficos de barras.

Se aplicó el análisis inferencial para probar la hipótesis usando Excel versión 10, se realizó en primera instancia el análisis de normalidad de los datos obtenidos con la prueba de Wilcoxon.

La verificación de las hipótesis planteadas se ejecutó bajo los criterios siguientes:

- a). Descripción de hipótesis de trabajo;
- b). Delimitación del rango de significancia o error que el investigador deberá asumir;
- c). La elección de la prueba estadística;
- d). Las estimaciones del p-valor y;
- e). La decisión que ha asumido.

3.6 Aspectos éticos.

La presente investigación se desarrolló respetando los principios éticos que establece el Reglamento de Integridad Científica de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, para lo cual se consideró los siguientes:

Respeto y protección de los derechos de los intervinientes: se respetó que todos los participantes accedieran a la investigación por propia voluntad, considerando que la información proporcionada se mantuviera codificada y en absoluta reserva.

Cuidado del medio ambiente: Se consideró este principio al no utilizar el papel impreso y

racionalizar la luz en el servicio donde se desarrollaba las sesiones. Se cuidó en todo momento el ambiente de los espacios de áreas verdes.

Libre participación por propia voluntad: Antes de participar se les informo a los padres de familia quienes voluntariamente accedieron a participar en la investigación, de igual manera podrían ellos desistir si en caso no estaban de acuerdo.

Beneficencia y no maleficencia: Se cuidó en todo momento que los participantes sean bendecidos con la atención y cuidado de las practicas pedagógicas realizadas durante la investigación.

Integridad y honestidad: Los criterios para el recojo de información fue igual para todos los participantes y de igual manera la información que se proporcionaba ya que los datos que se recababan eran objetivos.

Justicia: Este principio se tuvo presente en todo momento con la finalidad de no afectar o discriminar a ningún participante, se cuidó en todo momento a cada uno de ellos.

IV. Resultados

La presente investigación está organizada de manera concreta para dar respuesta al objetivo general que buscó determinar de qué manera la aplicación del juego libre desarrolla las habilidades sociales en los niños de 4 años en la Institución Educativa Estatal en la Provincia y Distrito de Padre Abad – Ucayali, 2026.

4.1 Identificar el nivel de habilidades sociales, mediante un pretest, en los niños de 4 años de la Institución Educativa Estatal de la Provincia y Distrito de Padre Abad – Ucayali, 2026.

Tabla 4

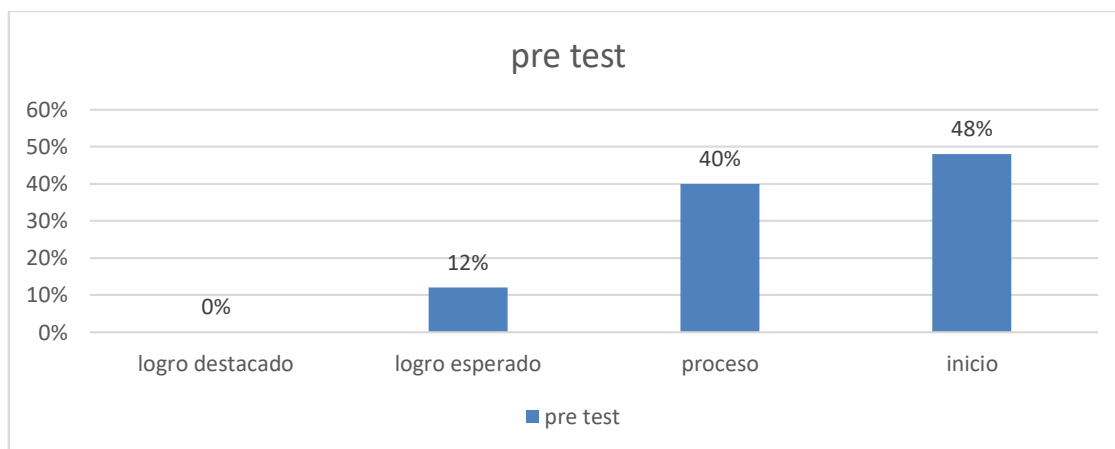
Nivel del desarrollo las habilidades sociales en los niños de 4 años, pretest

Nivel	f	%
Logro destacado	0	0%
Logro esperado	3	12%
Proceso	10	40%
Inicio	12	48%
Total	25	100%

Nota: Datos obtenidos a partir de la aplicación de un pre test de los niños de 4 años.

Figura 1

Gráfico de barras de la distribución de los niveles del desarrollo de las habilidades sociales de los niños, pretest.



Nota: los gráficos el incremento de los niños en el nivel de inicio, datos de la tabla 4 año 2026.

Tabla 4 y figura 1, el resultado obtenido al emplear el pretest a los niños se encuentra que el mayor porcentaje 48%, se encuentra en el nivel de inicio mientras que el 40% de los niños se encuentran en el nivel de proceso y el 12% de los niños se encontraron en el nivel de logro esperado, y el 0% de los niños se encuentran en el nivel de logro destacado.

4.2. Ejecutar la aplicación del juego libre mediante sesiones de aprendizaje en los niños de 4 años en la Institución Educativa Estatal en la Provincia y Distrito de Padre Abad – Ucayali, 2026.

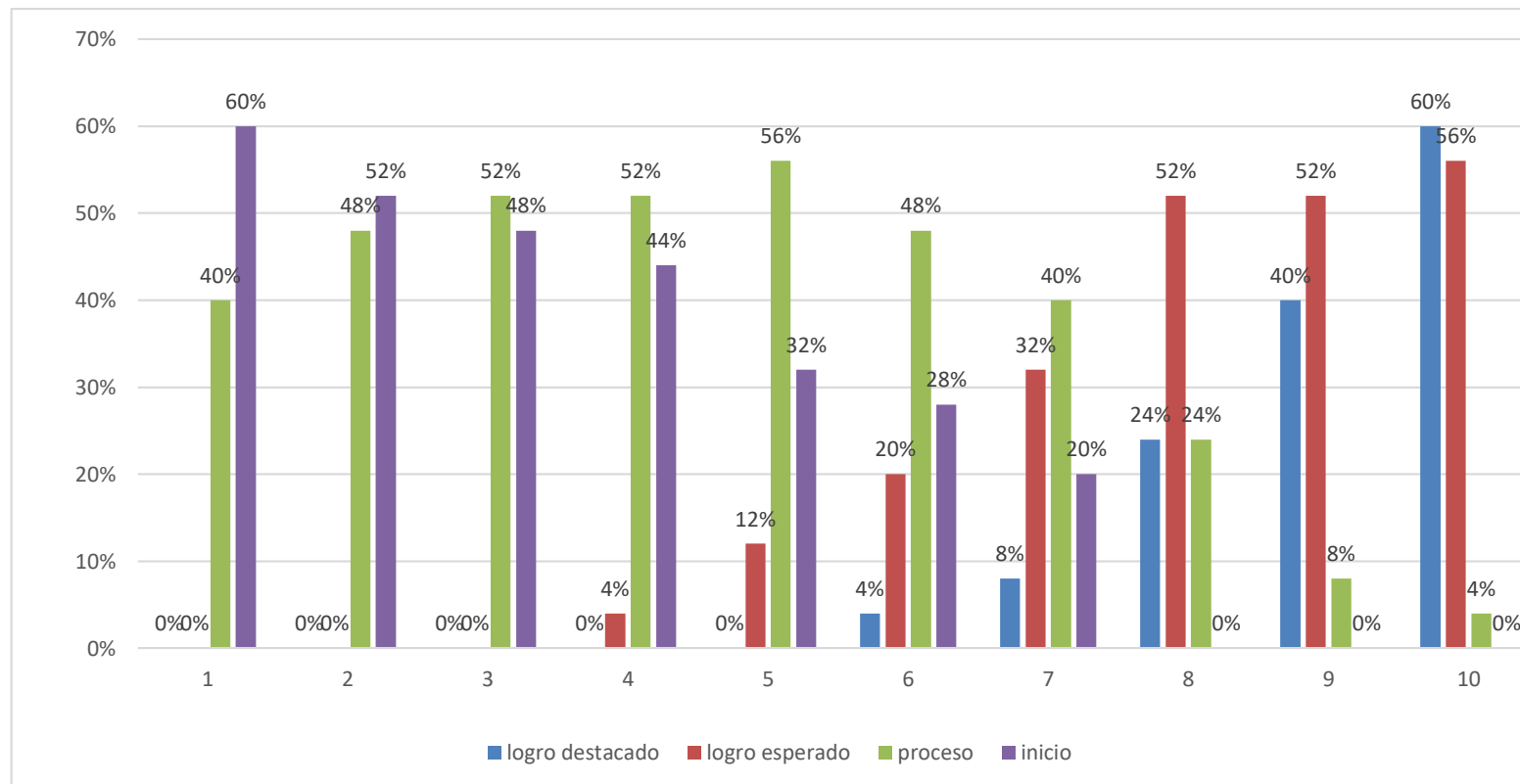
Tabla 5*Resultados obtenidos de las actividades de aprendizajes*

Sesiones	1		2		3		4		5		6		7		8		9		10	
Nivel	Nº	%	Nº	%	Nº	%	Nº	%	Nº	%	Nº	%	Nº	%	Nº	%	Nº	%	Nº	%
Logro destacado	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	1	4%	2	8%	6	24%	10	40%	15	60%
Logro esperado	0	0%	0	0%	0	0%	1	4%	3	12%	5	20%	8	32%	13	52%	13	52%	14	56%
Proceso	10	40%	12	48%	13	52%	13	52%	13	56%	12	48%	10	40%	6	24%	2	8%	1	4%
Inicio	15	60%	13	52%	12	48%	11	44%	9	32%	7	28%	5	20%	0	0%	0	0%	0	0%
Total	25	100 %	25	100 %	25	100 %	25	100 %	25	100 %	25	100 %	25	100 %	25	100 %	25	100 %	25	100 %

Nota: Datos obtenidos a partir de la aplicación de un post test de los niños de 4 años

Figura 2

Gráfico de barras de la distribución obtenida de las actividades de aprendizaje



Nota. Datos graficados de la tabla 5

Con respecto a los datos obtenidos en la tabla 5 y figura 2, el resultado obtenido al emplear la primera actividad de aprendizaje a los niños, 60%, se encuentra en el nivel de inicio, asimismo, en la tercera actividad 52% se encontraba en el nivel de proceso. Por lo que se concluye, que en la décima actividad el 56% se encuentra en el nivel de logro esperado Y un 60% se encuentra en el nivel de logro destacado. Como se puede ver que inicialmente la mayoría de los niños y niñas presentaron limitaciones; pero luego del desarrollo de las actividades de aprendizaje aplicando el juego libre lograron mejorar el desarrollo de las habilidades sociales los niños y niñas de 4 años.

4.3. Evaluar el nivel de habilidades sociales, mediante un postest, tras la aplicación del juego libre en los niños de 4 años en la Institución Educativa Estatal en la Provincia y Distrito de Padre Abad – Ucayali, 2026.

Tabla 6

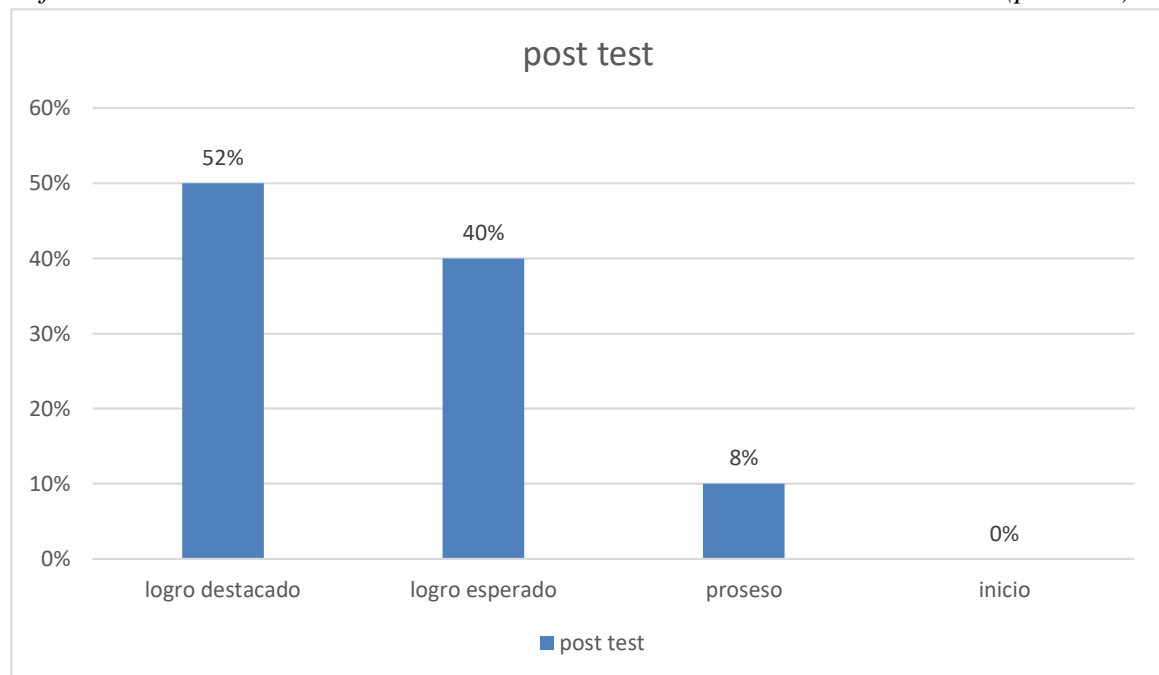
Evaluar el desarrollo de las habilidades sociales de los niños post test

Nivel	f	%
Logro destacado	13	52%
Logro esperado	10	40%
Proceso	2	8%
Inicio	0	0%
Total	25	100%

Nota: Datos obtenidos a partir de la aplicación de un post de los niños de 4 años.

Figura 3

Gráfico de barras de la distribución del desarrollo de las habilidades sociales (post test)



Nota: Tabla 6

Con respecto a los datos obtenidos en la tabla 6 y figura 3 el resultado obtenido al emplear el post test a los niños, se encuentra 52% de los niños alcanzaron el nivel de logro destacado, mientras que el 40% de los niños se encuentran en el nivel de logro esperado, y el 8 % de los niños se encuentran en el nivel logro, mientras que el 0% se encuentran en el nivel de inicio.

5.1.4. Determinar los efectos de la aplicación del juego libre en las habilidades sociales mediante la comparación del pretest y posttest en los niños de 4 años en la Institución Educativa Estatal en la Provincia y Distrito de Padre Abad - Ucayali, 2026.

Tabla 7

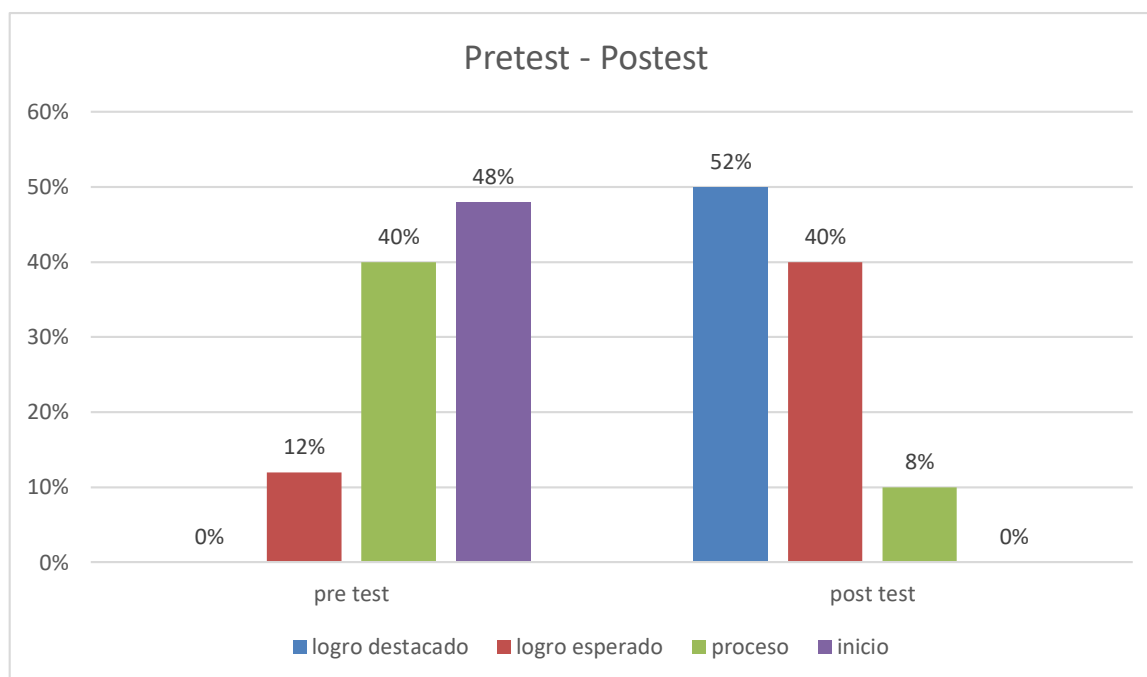
Comparar el nivel de las habilidades sociales a través de un pre y post test

Nivel	Pre test		Post test	
	f	%	f	%
Logro destacado	0	0%	13	52%
Logro esperado	3	12%	10	40%
Proceso	10	40%	2	8%
Inicio	12	48%	0	0%
Total	25	100%	25	100%

Nota: Datos obtenidos a partir de la aplicación de un pretest y post test de los niños de 4 años.

Figura 4

Comparar el nivel de las habilidades sociales a través de un pre y post test.



Nota:

Tabla 7y la figura 4, Se pudo visualizar que al comparar los resultados obtenidos antes y después de ejecutar el juego libre como estrategia, el nivel de inicio disminuyó de 48% a 0%, el nivel proceso disminuyó de 40% a 8% y el nivel logro esperado aumentó de 12% a 40%. Y el nivel de logro destacado aumentó de 0% a 52%, Se concluyó que los niños, si desarrollaron sus habilidades sociales a través de las estrategias del juego libre.

4.1.6. determinar de qué manera la aplicación del juego libre desarrolla las habilidades sociales en los niños de 4 años en la Institución Educativa Estatal en la Provincia y Distrito de Padre Abad – Ucayali, 2026.

El resultado al contrastar con la hipótesis se muestra una significancia demuestran que $p < 0.05$, por lo que se determinó que el juego libre influye significativamente en el desarrollo de las habilidades sociales.

Contraste de hipótesis

El Juego Libre influye significativamente en el desarrollo de las habilidades sociales de los niños de 4 años en la Institución Educativa Inicial N° 759 Semillitas de Amor en la provincia y distrito de Padre Abad – Ucayali 2026.

Tabla 8

Prueba de Rangos Wilcoxon.

	Rangos	N	Rango promedio	Suma de rangos
Posttest	Rangos negativos	3.5	11	3.5
	Rangos positivos	1	1	1
Pretest	Empates	1		
Total		5.5		

Fuente: Elaboración propia

Tabla 9

Estadística de Prueba

post test - pre test	
Z	-1692
sig. Asintótica (bilateral)	0.05

Los resultados obtenidos mediante la prueba de Wilcoxon demostraron un valor de significancia de $p < .05$, por lo cual se aceptó la hipótesis de investigación y se rechazó la hipótesis nula. En consecuencia, se concluye que la aplicación del juego libre influye significativamente en el desarrollo de las habilidades sociales en los niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 759 Semillitas de Amor en la provincia y distrito de Padre Abad– Ucayali, 2026.

V. Discusión

Identificar el nivel de habilidades sociales, mediante un pretest, en los niños de 4 años en la Institución Educativa Estatal en la Provincia y Distrito de Padre Abad – Ucayali, 2026. Los resultados reflejan una notable debilidad en las habilidades sociales puesto que los porcentajes estuvieron altos como el 48%, se encontró en el nivel de inicio. y el 0% de los niños se encuentran en el nivel de logro destacado. Es decir, los niños tenían problemas para comunicarse relacionarse constantemente entre ellos y establecer dialogo abierto participativo entre ellos.

Estos resultados guardan una estrecha concordancia con lo reportado a nivel internacional por Vasquez Bada y Ríos Gonzales (2025) en Ecuador, quienes en su evaluación de pretest detectaron que el 63% de su muestra presentaba un nivel bajo en sus dimensiones conductuales, no registrándose ningún participante en los niveles superiores de desarrollo autónomo. Al comparar los hallazgos refleja una similitud con Vásquez ya que si los niños están en la etapa de inicio por ende su rendimiento en nuestra localidad también reflejo bajo, lo cual implica que existe debilidades en los niños en sus habilidades sociales y desde temprana edad es necesario reforzar para obtener mejores desempeños en sus aprendizajes.

Ejecutar la aplicación del juego libre mediante sesiones de aprendizaje en los niños de 4 años en la Institución Educativa Estatal en la Provincia de Padre Abad, Distrito de Padre Abad – Ucayali, 2026.

Con respecto a los datos obtenidos en la tabla 5 y figura 2, el resultado obtenido al emplear la primera actividad de aprendizaje a los niños, que el mayor porcentaje con 60%, se encuentra en el nivel de inicio, a medida que se presentaron las actividades se reflejó mejoras, obteniendo que en la décima actividad el 60% se encuentra en el nivel de logro destacado y el 56% se encuentra en el nivel de logro esperado. Como se puede ver que inicialmente la mayoría de los niños, presentaron limitaciones; pero luego del desarrollo de las actividades de aprendizaje aplicando el juego libre lograron mejorar el desarrollo de las habilidades sociales los niños de 4 años.

Estos hallazgos guardan una estrecha coherencia con los resultados obtenidos a nivel nacional por Aparco Choccelahua y Candiotti De la Cruz (2024) en Huancavelica. En dicha investigación, tras la aplicación de 18 talleres de aprendizaje basados en la misma estrategia lúdica, se evidenciaron incrementos significativos en todas las áreas del desarrollo infantil;

de manera muy particular, el desarrollo social de los infantes se elevó de un inicial 37% a un óptimo 84% al finalizar la intervención, lo que fue validado mediante la prueba de Wilcoxon ($p = .001$).

Evaluar el nivel de habilidades sociales, mediante un postest, tras la aplicación del juego libre en la tabla 6 y figura 3 demuestran que el 52% de los niños alcanzaron el nivel de logro destacado de estos resultados fueron obtenidos, después que se aplicó las actividades de aprendizaje, demostrando que el mayor porcentaje se encontró en un nivel de logro.

Estos resultados guardan una línea de correspondencia con lo reportado a nivel regional por Navarro Acosta (2024) en Pucallpa, quien determinó que, tras la aplicación de talleres basados en el juego tradicional, el 80% de los niños de cinco años logró ubicarse en un nivel alto de aprendizaje en el área de comunicación y el 20% en un nivel medio. Al igual que en la presente investigación, el estudio de la región Ucayali empleó un diseño pre experimental y recurrió a la observación sistemática para comprobar que los estímulos lúdicos elevan significativamente los desempeños infantiles frente a las mediciones de partida.

Determinar los efectos de la aplicación del juego libre en las habilidades sociales mediante la comparación del pretest y postest, en la tabla 7 y la figura 4, Se pudo visualizar, el nivel de inicio disminuyó de 48% a 0%, el nivel proceso disminuyó de 40% a 8% y el nivel logro esperado aumentó de 12% a 40%. Y el nivel de logro destacado aumento de 0% a 52%, Se concluyó que los niños, si desarrollaron sus habilidades sociales a través de las estrategias del juego libre.

Estos hallazgos guardan una estrecha simetría con los resultados reportados a nivel nacional por Aparco Choccelahua y Candiotti De la Cruz (2024) en Huancavelica, quienes mediante un diseño pre experimental evaluaron el impacto de las actividades lúdicas autónomas. En su investigación, tras la ejecución de los talleres basados en el juego libre, el desarrollo social de los infantes registró un incremento del 37% al 84%, mientras que el desarrollo cognitivo y el comportamiento autónomo general ascendieron del 32% al 89%. Al igual que en el presente estudio, las autoras confirmaron la significancia de este desplazamiento masivo hacia los niveles de logro mediante pruebas estadísticas de contraste

A partir del análisis al contrastar con la hipótesis se muestra una significancia demuestran que $p < 0.05$, por lo que se determinó que el juego libre determino significativamente en el desarrollo de las habilidades sociales.

Las limitaciones del estudio fue el tamaño de la muestra constituyó una limitación en términos de validez externa y representatividad poblacional, al haberse seleccionado únicamente a niños de cuatro años pertenecientes a una sola institución educativa inicial de la provincia de Padre Abad. Por lo tanto, los hallazgos descritos no pretenden generalizarse de forma absoluta a toda la población infantil de la región, sino aportar una evidencia empírica basada en experiencias reales, válida para contextos escolares con características socio-comunitarias similares.

Por otro lado, se presentó una limitación de carácter temporal debido a que el calendario escolar y las festividades locales alteraron la continuidad en la ejecución de las sesiones programadas de juego libre durante el año 2026, lo cual se tuvo que prolongar y analizar solo los datos recogidos de manera oportuna.

VI. Conclusiones

En el presente estudio se determinó que la aplicación del juego libre desarrolla las habilidades sociales en niños de 4 años. Mediante la aplicación del pretest, se identificó que un alto número significativa de la muestra se ubicó en el nivel de "inicio". Este resultado evidencia que un grupo considerable de los participantes presenta dificultades para integrarse a dinámicas grupales y establecer relaciones de amistad con sus pares.

La aplicación del juego libre mediante sesiones de aprendizaje dirigidas a niños de 4 años, donde se evaluó el desempeño individual mediante observaciones sistemáticas durante la ejecución del juego libre en los sectores. A lo largo del desarrollo de las sesiones pedagógicas, los infantes manifestaron un progreso continuo y gradual en sus habilidades. Finalmente, en las últimas intervenciones, se evidenció que la gran mayoría de la muestra alcanzó los niveles de logro esperado y destacado

Se evaluó las habilidades sociales mediante un postest, tras la aplicación del juego libre demostró que los niños alcanzaron un nivel sobresaliente en sus habilidades sociales. Estos resultados confirman la relevancia pedagógica de la estrategia metodológica, puesto que optimiza de forma significativa la capacidad de los infantes para entablar amistades con facilidad, participar en juegos socioemocionales e integrarse de manera proactiva al grupo de pares, fortaleciendo simultáneamente su autoestima.

Los efectos de la aplicación del juego libre en las habilidades sociales antes y después, se logro un incremento significativo en el nivel de logro destacado, el cual pasó de ser inexistente en la evaluación inicial a ser alcanzado por más de la mitad de la muestra en la evaluación final. Este avance permite concluir que la implementación del juego libre como estrategia pedagógica favorece y potencia sustancialmente el desarrollo de las competencias sociales en la primera infancia.

El estudio determinó que el juego libre influye significativamente en el desarrollo de las habilidades sociales de los niños de cuatro años de la Institución Educativa Inicial N° 759 Semillitas de Amor, ubicada en Padre Abad, Ucayali, durante el periodo 2026. en la contratación de la hipótesis, se obtuvo un valor de significativo en el desarrollo de las habilidades sociales de la población de estudio.

VII. Recomendaciones

A las autoridades de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote (ULADECH): Incorporar de forma sistemática y actualizada contenidos referidos a la hora del juego libre en los sectores dentro de las mallas curriculares de las carreras de Educación Inicial. Ello con el propósito de garantizar que los futuros profesionales de la educación cuenten con un sólido dominio de estrategias lúdicas orientadas de forma específica a la estimulación y desarrollo de las habilidades sociales infantiles.

A los futuros investigadores y la comunidad académica, Continuar y profundizar esta línea de investigación mediante la planificación y ejecución de diseños pre experimentales aplicados a muestras de mayor tamaño y representatividad. Se sugiere replicar el estudio integrando a diversas instituciones educativas, tanto del sector urbano como rural, con la finalidad de otorgar una mayor validez externa a los hallazgos y posibilitar la generalización de los resultados a toda la población infantil de la provincia de Padre Abad

Los docente y directivos de la institución educativa inicial N°759 Semillitas de Amor deben utilizar variedad de estrategias del juego libre a fin de poder verificar su efecto en el proceso de enseñanza aprendizaje de los niños. Fortalecer en los niños la confianza para que afronten situaciones estresantes utilizando juegos como estrategias donde el estudiante muestre actitudes prudentes y cordiales.

Referencias bibliográficas.

- Antón, M., Blanch, S., & Edo, M. (Coords.). (2016). El juego en la primera infancia. Ediciones Octaedro. <https://elibro.net/es/ereader/uladech/114193?page=52>.
- Antúnez, C. (2016). Juegos para estimular las inteligencias múltiples. Narcea Ediciones. <https://elibro.net/es/ereader/uladech/46213?page=33>.
- del ACNEE: UF2417. (s.f.). IC Editorial. <https://elibro.net/es/ereader/uladech/45093?page=17>
(Nota: Registro incompleto sin autor institucional o personal definido).
- López, M. C. (2014). Los juegos en la detección del abuso sexual infantil. Editorial Maipue. <https://elibro.net/es/ereader/uladech/77322?page=24>.
- Los estudiantes de nivel Secundario de la I.E.P. Boston High School, Vitarte. (s.f.). Biblioteca UCV – Los Olivos. (Nota: Fragmento suelto de texto).
- Michelle. (2013). Habilidades comunicativas paralingüísticos. Comunicación en Cambio. <https://comunicacionencambio.com/habilidades-comunicativas-paralinguisticos/p.78>.
- Monjas, I. (1993). Programa de enseñanza de Interacción social. CEPE.
- Navarro Acosta, N. L. (2024). Los juegos tradicionales en el aprendizaje del área de comunicación en niños de 5 años en la Institución Educativa N° 290 La Casita del Saber Pucallpa, 2024 [Tesis de licenciatura, Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote]. Repositorio Institucional ULADECH Católica. <https://hdl.handle.net/20.500.13032/38379>.
- Pérez Fernández, A. (2024). El valor educativo del juego libre en el entorno natural en Educación Infantil. Un estudio a partir de la observación sistemática y naturalista en una escuela Montessori [Trabajo de Fin de Grado, Universidad de Valladolid]. Repositorio Documental de la Universidad de Valladolid. <https://uvadoc.uva.es/handle/10324/69110>.
- Pérez Rodríguez, M. D. (Coord.). (2015a). El Juego Infantil y su Metodología (2.ª ed.). Editorial ICB. <https://elibro.net/es/ereader/uladech/120432?page=24>.
- Pérez Rodríguez, M. D. (Coord.). (2015b). Entrenamiento en habilidades sociales (2.ª ed.). Editorial ICB. <https://elibro.net/es/ereader/uladech/120574?page=12>.
- Ramírez. (2019). Juegos lúdicos basados en el enfoque significativo para mejorar el desarrollo de la motricidad fina en niños de 5 años de la institución educativa inicial N°338 “Pampa Yurac” de Aguaytía - 2019 [Tesis de pregrado,

- Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote]. Repositorio Institucional ULADECH Católica. <http://repositorio.uladech.edu.pe/handle/123456789/16342>
- Ramos Ramos, P. (Coord.). (2012). Educación infantil: habilidades sociales y dinamización de grupos (2.ª ed.). Editorial ICB.
<https://elibro.net/es/ereader/uladech/111659?page=12>
- Rebollo González, J. (2016). Vamos a jugar: el juego en primaria. Universidad de Huelva.
<https://elibro.net/es/ereader/uladech/44793?page=19>
- Rojas Pedregosa, P. (2009). Juegos cooperativos para el kinball. Wanceulen Editorial.
<https://elibro.net/es/ereader/uladech/33800?page=18>.
- Rosales Jiménez, J. J. (2013). Habilidades sociales. McGraw-Hill España.
<https://elibro.net/es/ereader/uladech/50255?page=33>
- Ruiz Gonzales, J. T. (2020). Juegos didácticos en el desarrollo de la expresión oral en niños y niñas de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 304 “Gotitas de Amor”, Pucallpa 2018 [Tesis de pregrado, Universidad Nacional de Ucayali]. Repositorio Institucional UNU. <http://repositorio.unu.edu.pe/handle/UNU/4376>
- Sánchez Carlessi, H., & Reyes, C. (2006). Metodología y diseños en la investigación científica (1.ª ed.). Mantaro.
- Sánchez G. (2012). Habilidades sociales en la vida. Publicación Independiente.
- Shuttleworth, M. (2008). Diseño de investigación descriptiva. Explorable.
<https://explorable.com/es/diseño-de-investigación-descriptiva>
- Skinner, B. F., & Watson, J. B. (1978). Psicología Conductista.
<http://kaoisaadrimich.blogspot.pe/p/teoria-conductista-watson-y-skinner.html>
(Nota: Entrada de blog adaptada a formato clásico).
- Vasquez Bada, A. M., & Ríos Gonzales, J. D. (2025). Impacto del juego libre en el desarrollo de la autonomía infantil. Revista InveCom, 5(4).
<https://doi.org/10.5281/zenodo.14829573>
- Vera, L. (2008). La investigación Cualitativa. Universidad Interamericana.
<http://www.ponce.inter.edu/cai/Comiteinvestigacion/investigacioncualitativa.html>
- Vygotski, L. S. (1924). La conciencia como problema de la psicología del Comportamiento. Trabajo presentado en el 2º Congreso Panruso de Psiconeurología, Leningrado.
- Zurita Báez, T. D. L. C. (2018). Habilidades sociales y dinamización de grupos: MF1027_3 (2.ª ed.). IC Editorial.

<https://elibro.net/es/ereader/uladech/59188?page=22> [[1](#)]

Anexos

Anexo 1. Carta de recojo de datos (automatizado en el sistema de la universidad)



Chimbote, 01 de junio del 2026

CARTA N° 0000000514- 2026-VI-DIP-ULADECH CATÓLICA

Señor/a:

**MG. NERY , PATRICIO DE LA CRUZ
I.E.I.E. N° 759 SEMILLITAS DE AMOR**

Presente.-

A través del presente reciba el cordial saludo a nombre del Vicerrectorado de Investigación de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, asimismo solicito su autorización formal para llevar a cabo una investigación titulada EL JUEGO LIBRE PARA DESARROLLAR HABILIDADES SOCIALES EN LOS NIÑOS DE 4 AÑOS EN LA INSTITUCION EDUCATIVA ESTATAL EN LA PROVINCIA DE PADRE ABAD DISTRITO DE PADRE ABAD UCAYALI - 2026, con la LÍNEA DE INVESTIGACIÓN: ESTRATEGIAS DEL APRENDIZAJE Y NECESIDADES EDUCATIVAS, que involucra la recolección de información/datos en ESTUDIANTES DE EDUCACION INICIAL, a cargo de MELVA JESUS TOLENTINO, perteneciente al PROGRAMA DE ESTUDIO DE EDUCACIÓN INICIAL, con DNI N° 42005168, durante el periodo de 25-05-2026 al 05-06-2026.

La investigación se llevará a cabo siguiendo altos estándares éticos y de confidencialidad y todos los datos recopilados serán utilizados únicamente para los fines de la investigación.

Es propicia la oportunidad para reiterarle las muestras de mi especial consideración.

Atentamente.



Dr. Q.F. Edison Vásquez Corales
UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES DE CHIMBOTE
VICERRECTOR DE INVESTIGACIÓN Y POSTGRADO (E)



I.E.I. N° 759 "Semillitas de Amor"
J.V. LOS ÁNGELES DE CHIMBOTE
Lic. Nery PATRICIO DE LA CRUZ
DIRECTORA



www.uladech.edu.pe/

Email: direccion_investigacion_posgrado@uladech.edu.pe
Cel: 95210529

Anexo 2. Documento de autorización para el desarrollo de la investigación (Ley N°29733)



INTITUCION EDUCATIVA N° 759 SEMILLITAS DE AMOR

"Año de la Esperanza y el Fortalecimiento de la Democracia"



Huipoca, 25 de mayo 2026

Señor:

Dr. Nilo Alberto Velásquez Castillo

Director de Investigación y Postgrado ULADECH católica.

Asunto: Autorización para el desarrollo de la investigación

Referencia: Carta N° 001-2026-CGI-VIP-ULADECH CATÓLICA

De mi mayor consideración:

A través de la presente, me dirijo a usted para hacerle llegar un cordial saludo en nombre de la institución educativa inicial N° 759 "Semillitas de Amor" "Semillitas de Amor" de Huipoca ubicado en el distrito y provincia de Padre Abad – Ucayali.

Se **aprueba** su solicitud para:

- Que la estudiante Melva Jesus Tolentino con N° de DNI 42005168 realice actividades de recolección de datos en nuestras instalaciones, en el período comprendido del **25 de mayo al 05 de junio de 2026**
- Incluir el nombre de la **Institución** en el título de su investigación titulada:
- El juego libre para desarrollar habilidades sociales en niños de 4 años en la institución educativa inicial en la Provincia de Padre Abad distrito de Padre Abad - Ucayali 2026.

Con la condición de que los datos recolectados deberán utilizarse exclusivamente con fines académicos, conforme a lo establecido en la **Ley N° 29733** (Ley de Protección de Datos Personales).

Agradecemos su compromiso con la investigación formativa y quedamos a disposición para cualquier consulta adicional.

Atentamente:



Nery Patricio de la Cruz
Directora

Anexo 3. Declaración Jurada de Integridad Científica y Conflictos de Interés

Declaración Jurada de Integridad Científica y Conflictos de Interés

Yo, Melva Jesus Tolentino identificado(a) con Documento Nacional de Identidad (DNI) N.º 42005168, con domicilio en Huipoca, en mi condición de: Autor / Investigador responsable.

DECLARO BAJO JURAMENTO lo siguiente:

I. DECLARACIÓN DE INTEGRIDAD CIENTÍFICA

1. Que el proyecto de investigación presentado ha sido elaborado respetando los principios de honestidad, veracidad, rigor metodológico, transparencia y responsabilidad científica, conforme al Reglamento de Integridad Científica de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote.
2. Que los datos, resultados, fuentes bibliográficas, instrumentos y procedimientos metodológicos declarados en el proyecto son auténticos y verificables, y no han sido fabricados, falsificados ni manipulados.
3. Que me comprometo a ejecutar la investigación conforme a lo aprobado por el Comité de Ética de la Investigación (CEI), absteniéndome de realizar modificaciones sustanciales sin la autorización previa correspondiente.
4. Que respeto y respetaré los derechos de autor, la propiedad intelectual y las normas de citación académica vigentes, evitando toda forma de plagio, auto plagio o apropiación indebida.
5. Que conozco que cualquier infracción a los principios de integridad científica será evaluada conforme al Reglamento de Integridad Científica y demás normativa institucional aplicable.

II. DECLARACIÓN DE CONFLICTOS DE INTERÉS

6. Que declaro haber evaluado la existencia de conflictos de interés reales, potenciales o aparentes que pudieran influir en el diseño, ejecución, análisis o difusión de los resultados de la investigación.
7. En relación con el proyecto de investigación señalado:

☒ **NO PRESENTO** conflictos de interés.

☐ **SÍ PRESENTO** conflictos de interés, los cuales describo a continuación:

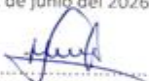
(indicar la naturaleza del conflicto: económico, laboral, institucional, académico, personal u otro)

8. Que me comprometo a informar oportunamente al Comité de Ética de la Investigación cualquier situación sobreviniente que pudiera constituir un conflicto de interés durante el desarrollo de la investigación.

III. DECLARACIÓN FINAL

9. Que la información consignada en la presente declaración jurada es verdadera, completa y fidedigna, y que soy consciente de las responsabilidades administrativas, académicas y legales que se derivan de una declaración falsa u omisión deliberada.
10. Que autorizo al Comité de Ética de la Investigación y a las instancias competentes de la universidad a verificar la información declarada, en el marco de sus funciones.

Huipoca, 01 de junio del 2025



Firma declarante: Melva Jesus Tolentino

DNI: 42005168

Anexo 4. Formato de consentimiento informado u otros que corresponda a la investigación.

TÍTULO DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN:

.....

INVESTIGADOR RESPONSABLE:.....

INSTITUCIÓN: Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote

1.INVITACIÓN A PARTICIPAR

Usted está siendo invitado(a) a participar de manera voluntaria en un proyecto de investigación. Antes de decidir si desea participar, es importante que lea cuidadosamente la siguiente información. Si tiene alguna duda, puede realizar las preguntas que considere necesarias.

2.OBJETIVO DE LA INVESTIGACIÓN El objetivo del presente estudio es:

.....

3.PROCEDIMIENTOS Si usted acepta participar, se le solicitará:

.....

La duración aproximada de su participación será de:

.....

4.RIESGOS Y MOLESTIAS POTENCIALES La participación en este estudio implica los siguientes riesgos o molestias (si corresponde):

En caso de no existir riesgos, se indicará expresamente. **BENEFICIOS** Su participación no generará beneficios económicos directos. Sin embargo, los resultados del estudio podrían contribuir a:

5.CONFIDENCIALIDAD Y PROTECCIÓN DE DATOS PERSONALES La información que usted proporcione será tratada de manera confidencial y utilizada únicamente con fines académicos y científicos. Sus datos personales serán protegidos conforme a la Ley N.º 29733 – Ley de Protección de Datos Personales. Los resultados serán presentados de forma agregada, sin revelar su identidad.

6.PARTICIPACIÓN VOLUNTARIA Y DERECHO A RETIRO Su participación es completamente voluntaria. Usted puede negarse a participar o retirarse del estudio en cualquier momento, sin que ello genere ningún tipo de sanción o perjuicio.

7.CONSULTAS Y CONTACTO Si tiene preguntas sobre el estudio o sobre sus derechos como participante, puede comunicarse con: Investigador responsable: Correo electrónico: Teléfono: Comité de Ética en Investigación (CEI): Correo institucional:.....

8.DECLARACIÓN DE CONSENTIMIENTO He leído la información proporcionada, se me han aclarado mis dudas y acepto participar de manera voluntaria en el presente proyecto de investigación.

Nombre del participante:

Documento de identidad:

Firma del participante:

Lugar y fecha:

Firma del investigador responsable:

Anexo 5. Matriz de Consistencia y operacionalización

VARIABLE	DEFINICIÓN OPERATIVA	DIMENSIONES	INDICADORES	ESCALA DE MEDICIÓN	CATEGORIAS O VALORACIÓN
Variable 1 Juego libre	El Jugo Libre consiste en jugar con su propio juguete .manipular objetos moverse guiados por su propio instinto y por su curiosidad innata por ello es muy importante que realice el niño para que desarrolle sus habilidades sociales y cognitivas	Búsqueda de integración al grupo Juego social	- Se integra al Grupo de juegos - Interactúan con sus pares - Se integra al grupo de amigos con facilidad. - Se relaciona con afecto y calidez con sus compañeros. - Tiene iniciación de juego.	Dicotómica Si No	Inicio Proceso Logro esperado Logro destacado
Variable 2 Habilidades sociales	Son formas de comunicarnos tanto verbal y no verbalmente con las otras personas, son aquellos comportamientos eficaces en situaciones de interacción social. son el arte de relacionarse con las demás personas y el mundo que nos rodea	- Autoestima Asertividad - Comunicación	- Interactúa con seguridad al relacionarse con sus compañeros. - Es colaborador y solidario con sus pares. - Siempre dice lo que piensa. - Pide ayuda cuando lo necesita - Cumple los acuerdos preestablecidos. - Escucha atentamente a sus compañeros - Espera su turno para participar Participa de los juegos con reglas. - Respeto los acuerdos del aula - Participa en juegos con sus amigos.	Dicotómica Si No	

Anexo 6. Ficha de Identificación del Experto

Ficha de identificación del experto para proceso de validación

Nombre y Apellido: Gina Margot Raymundo

Nº DNI/CE: 10674470

Edad: 36

Teléfono/celular: 906 993 010

Email: gin10rh@gmail.com

Título profesional: Maestra en ciencias de la Educación

Grado académico: Maestría: X

Doctorado:

Especialidad: Educación inicial

Institución que labora: I.E.LN 9 415 la Marina

Identificación del proyecto de investigación o tesis

Título: El juego libre para desarrollar habilidades sociales en niños de 4 años en la institución educativa

estatal en la provincia de Padre Abad distrito de Padre Abad - Ucayali 2026.

Autores: Melva Jesus Tolentino.

Programa académico: Educación inicial



Firma



Huella digital

Ficha de identificación del experto para proceso de validación

Nombre y Apellido: Tovar Espinoza Chavez

Nº DNI/CE: 22754977

Edad: 54

Teléfono/celular: 961225611

Email: 80522techos@gmail.com

Título profesional: Maestro en evaluación y acreditación

Grado académico: Maestría: X

Doctorado:

Especialidad: Educación primario

Institución que labora: I.E. N°64109 Glicerio Pimentel

Identificación del proyecto de investigación o tesis

Título: El juego libre para desarrollar habilidades sociales en niños de 4 años en la institución educativa estatal en la provincia de Padre Abad distrito de Padre Abad - Ucayali 2026.

Autora: Melva Jesus Tolentino.

Programa académico: Educación inicial



Firma



Huella digital

Ficha de identificación del experto para proceso de validación

Nombre y Apellido: Victoria Facundo Ponce

Nº DNI/CE: 22498824

Edad: 50

Teléfono/celular: 905702019

Email: victoria22pf@gmail.com

Título profesional: Maestra en ciencias de la Educación

Grado académico: Maestría: X

Doctorado:

Especialidad: Educación inicial

Institución que labora: I.E.I. Nº 251 Corazón de Jesús

Identificación del proyecto de investigación o tesis

Título: El juego libre para desarrollar habilidades sociales en niños de 4 años en la institución educativa

estatal en la provincia de Padre Abad distrito de Padre Abad - Ucayali 2026.

Autora: Melva Jesus Tolentino.

Programa académico: Educación inicial



Firma



Huella digital

Anexo 7. Ficha técnica de los instrumentos (descripción de propiedades métricas: validez, confiabilidad, u otros).

FICHA DE VALIDACIÓN								
TÍTULO: EL JUEGO LIBRE PARA DESARROLLAR HABILIDADES SOCIALES EN NIÑOS DE 4 AÑOS EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA ESTATAL EN LA PROVINCIA DE PADRE ABAD DISTRITO DE PADRE ABAB - UCAYALI 2026.								
	Variable 1: Juego libre	Relevancia		Pertinencia		Claridad		Observaciones
	Dimensión 1: Búsqueda de integración al grupo	Cumple	No cumple	Cumple	No cumple	Cumple	No cumple	
1	- Se integra al Grupo de juegos							
2	- Interactúan con sus pares							
3	- Se integra al grupo de amigos con facilidad							
	Dimensión 2: Juego social							
1	- Se relaciona con afecto y calidez con sus compañeros.							
2	- Tiene iniciación de juego.							
	Variable 2: Habilidades sociales							
	Dimensión 1: Autoestima							
1	- Interactúa con seguridad al relacionarse con sus compañeros							
2	- Es colaborador y solidario con sus pares							
3	- Siempre dice lo que piensa.							
4	- Pide ayuda cuando lo necesita							
	Dimensión 2: Asertividad							
1	- Cumple los acuerdos preestablecidos.							
2	- Escucha atentamente a sus compañeros							
3	- Espera su turno para participar							
	Dimensión 3: Comunicación							
1	- Participa de los juegos con reglas.							
2	- Respeta los acuerdos del aula							
3	- Participa en juegos con sus amigos							

Ficha técnica de los instrumentos

a. Descripción de propiedades métricas: (Según el tipo de investigación)

a.1. Validez:

Se describe el instrumento que realmente pretende medir. el instrumento válido debe reflejar con precisión el concepto o la variable que se está evaluando.

a.2. Tipos de validez que pueden ser considerada

- o **Validez de contenido:** Se refiere a que el instrumento cubra adecuadamente el contenido o la dimensión que se quiere medir.
- o **Validez de criterio:** Evalúa si los resultados del instrumento se correlacionan con un criterio externo que se supone relacionado con el constructo medido.
- o **Validez de constructo:** Refleja la capacidad del instrumento para medir un concepto teórico, a través de correlaciones y pruebas de relaciones entre variables.

a.3. Cómo evaluar la validez

- o **Revisión de expertos:** Especialistas en el área revisan los ítems del instrumento para asegurar que aborden adecuadamente el constructo que se quiere medir.
- o **Pruebas estadísticas:** Se puede aplicar el análisis factorial o las correlaciones con otros instrumentos validados.

b.1. Confiabilidad (Según el tipo de investigación)

Es la consistencia y estabilidad de los resultados obtenidos con un instrumento de medición. Un instrumento confiable debe proporcionar resultados consistentes bajo condiciones similares.

b.2. Tipos de confiabilidad

- o **Confiabilidad test-retest:** Mide la estabilidad temporal de un instrumento al evaluar la misma muestra en diferentes momentos.
- o **Confiabilidad interjueces:** Evalúa el nivel de acuerdo entre dos o más evaluadores que aplican el mismo instrumento.
- o **Confiabilidad interna:** Se refiere a la consistencia de los ítems dentro del instrumento, evaluada a través de estadísticos como el alfa de Cronbach.

b.3. Cómo evaluar la confiabilidad

- o **Alfa de Cronbach:** Utilizado para medir la consistencia interna de los ítems de un instrumento. Un valor superior a 0.7 generalmente indica buena confiabilidad.
- o **Coefficiente de correlación:** Determina la relación entre los resultados obtenidos en distintas ocasiones o por diferentes evaluadores.