



**UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO**

**ESCUELA DE POSGRADO**

**PROGRAMA ACADÉMICO DE MAESTRÍA EN  
PSICOLOGÍA EDUCATIVA**

Juegos dinámicos y desarrollo socioemocional de niños del nivel  
inicial de una institución educativa particular Arequipa, 2022

**AUTORA:**

Lovon Quispe, Erika Odaliz (ORCID: 0000-0002-4581-1718)

**ASESOR:**

Mg. Romaní Allende, Freddy Gamaniel (ORCID: 0000-0002-1054-6715)

**LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:**

Atención integral del infante, niño y adolescente

**LÍNEA DE RESPONSABILIDAD SOCIAL UNIVERSITARIA:**

Apoyo a la reducción de brechas y carencias en la educación en todos sus niveles

**LIMA – PERÚ**

**2022**

### **Dedicatoria**

A Dios por darme vida y estar siempre conmigo, y guíame en mi camino. A mis padres los esfuerzos y mis metas alcanzadas reflejan la dedicación, paciencia y el amor. Gracias padres, soy quien soy, con orgullo y la frente en alto, mi mayor inspiración, siempre les debo a ustedes, es éxito logrado sin el apoyo de ustedes no hubiera sido fácil, hoy con mayor logro puede decir meta cumplida.

### **Agradecimiento**

En primer lugar, quiero extender mi más sincero agradecimiento a Dios por darme salud, fortaleza y poder; También doy este reconocimiento a todos los profesores del programa de posgrado de la Universidad Cesar Vallejo que me han guiado en mi formación profesional; y, por último, a la institución educativa inicial SCJ por abrirme sus puertas para recabar la información, que hoy puedo decir que es misión cumplida.

## Índice de contenidos

Carátula.....	i
Dedicatoria .....	ii
Agradecimiento.....	iii
Índice de contenidos.....	iv
Indice de tablas .....	v
Indice de figuras .....	vi
Resumen .....	vii
Abstract .....	viii
I. Introducción .....	1
II. Marco Teórico.....	6
III. Metodología.....	20
3.1. Tipo y diseño de investigación .....	20
3.2. Variables y operacionalización.....	20
3.3. Población, muestra y muestreo.....	21
3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos.....	22
3.5. Procedimientos .....	22
3.6. Método de análisis de datos .....	22
3.7. Aspectos éticos .....	23
IV. Resultados .....	24
V. Discusión .....	33
VI. Conclusiones.....	40
VII. Recomendaciones .....	41
Referencias .....	42

## Índice de tablas

Tabla 1	Muestra de la población.....	21
Tabla 2	Resultado de juicio de expertos .....	24
Tabla 3	Resultados con la prueba de fiabilidad Alpha de Cronbach.....	24
Tabla 4	Resultados de la tabla cruzada juegos dinámicos y desarrollo socioemocional.....	25
Tabla 5	Resultados de la tabla cruzada de juegos dinámicos y autoconocimiento .....	26
Tabla 6	Resultados de la tabla cruzada de juegos dinámicos y autocontrol.....	27
Tabla 7	Resultados de la tabla cruzada de juegos dinámicos y habilidad de relacionarse.....	28
Tabla 8	Resultados de la tabla cruzada de juegos dinámicos y toma de decisiones responsable.....	29
Tabla 9	Resultados de la Prueba de normalidad .....	30
Tabla 10	Correlación entre las variables juegos dinámicos y desarrollo socioemocional.....	31
Tabla 11	Correlación entre la variable juegos dinámicos y sus dimensiones autoconocimiento, autocontrol, habilidad de relacionarse y toma de decisiones responsable.....	32

## Índice de figuras

Figura 1 Esquema comparativo.....	20
-----------------------------------	----

## Resumen

La presente investigación tuvo por objetivo determinar la relación entre los juegos dinámicos y el desarrollo socioemocional de los niños y niñas del nivel inicial de una institución educativa privada de Arequipa 2022, se presenta un estudio con metodología de enfoque cuantitativo, tipos básica, nivel descriptivo correlacional, diseño no experimental y de tiempo transversal. La muestra fue de tipo aleatoria simple censal conformado por 53 niños y niñas de 3, 4 y 5 años de edad de una institución privada de Arequipa. La técnica utilizada fue la observación directa, el instrumento la lista de cotejo aplicado por la docente investigadora a los niños y niñas, que son nuestras unidades de información. La validez fue aprobada con juicio experto y la confiabilidad con Alfa de Cronbach de 0.848 para juego dinámico y 0.870 para desarrollo socioemocional. En cuanto a la conclusión, existe una relación entre los Juegos dinámicos y desarrollo socioemocional de coeficiente de correlación positiva muy baja de acuerdo a la estadística Rho de Spearman igual a 0.415 y con una significancia p valor = 0.002

**Palabras Clave:** Autoconocimiento, Autocontrol, Juegos dinámicos, Socioemocional

## **Abstract**

The objective of this research was to determine the relationship between dynamic games and the socioemotional development of children in the initial level of a private educational institution in Arequipa 2022, a study is presented with a quantitative approach methodology, basic types, descriptive correlational level, non-experimental design and cross-sectional time. The sample was of a simple random census type made up of 53 children aged 3, 4 and 5 years old from a private institution in Arequipa. The technique used was direct observation, the instrument was the checklist applied by the researcher teacher to the children, who are our units of information. Validity was approved with expert judgment and reliability with Cronbach's Alpha of 0.848 for dynamic play and 0.870 for socioemotional development. As for the conclusion, there is a relationship between dynamic games and socioemotional development with a very low positive correlation coefficient according to Spearman's Rho statistic equal to 0.415 and with a significance p-value = 0.002.

**Keywords:** Self-knowledge, Self-control, Dynamic games, Socioemotional, Social-emotional



## **I. INTRODUCCIÓN**

UNICEF (2021) muestra que, a nivel mundial, los niños y sus familias han estado socialmente aislados en sus hogares durante los últimos dos años debido a emergencias sanitarias, perjudicando severamente su desarrollo, situaciones que provocan malestar, ansiedad, estrés y falta de concentración. En un estudio realizado en países de América Latina, el 48% de los niños de Argentina reportaron trastornos del sueño, mientras que en Chile el 29% dormía mal, comía mal y el 55% se quedaba en casa y pasaba 3,7 horas sentado frente a una pantalla que no estaba. En México, más de un tercio de las familias expresaron preocupación, y el 44% de las familias con tres o más hijos sintieron lo mismo. En República Dominicana, el 15% de las familias sufre de depresión y ansiedad.

Sin embargo, en Ecuador, donde el 19% de las escuelas son privadas y el 17% de las escuelas públicas son familiares, ofrecen educación socioemocional en el campo de la tutoría (López) et al., 2020). México ha estado incorporando habilidades sociales y emocionales en su plan de estudios desde 2016, Un estudio encontró que el 46% de los niños identificaron emociones: feliz, enojado, triste y deprimido. El 25% imitaba lo que veía y el 100% intolerantes, aumentando su límite de ajuste antisocial al 71%. Los subordinados, por lo tanto, deben monitorear las emociones para un posible regreso a las aulas durante la pandemia (Heredia, 2020)

A este hecho social y emocional se suman los estudios internacionales como aportes teóricos fundamentales de (Golman, 2017), sobre la estabilidad emocional de los estudiantes, desde la psicología educativa que permiten evaluar las habilidades que adquiere a través de la interacción de los juegos dinámicos, como el autoconocimiento, el autocontrol, la habilidad de relación y las formas de toma de decisiones responsable la empatía y la gestión emocional, acciones que han demostrado que esto permite que los niños y niñas desde edades tempranas tomen conciencia de controlar y gestionar sus emociones en la interacción social.

Reforzando la introducción del estudios sobre los juegos dinámicos y el desarrollo de las habilidades socioemocionales en los infantes, Marin (2017) ha realizado una investigación sobre la inteligencia emocional, en la que destaca la importancia de la estabilidad emocional, ya que ello índice directamente para la

buena relación social ya que tiene un impacto significativo en el ámbito educativo y las necesidades para la interacción social de la persona, por lógica esta estabilidad emocional en la temprana edad de los niños y niñas se logra a través de los juegos dinámicos en sus distintas variedades. Por eso, es necesario tomar en cuenta todas las etapas del desarrollo del proceso humano desde la temprana edad.

Sin embargo, en Perú, un estudio de problemas de salud mental en infantes y adolescentes de 20,000 personas mostró que el 30% de los niños tenían problemas sociales y emocionales. Un estudio realizado por el MIDIS y el INEI encontró que el 50,9% de los niños lograron un nivel adecuado de interacción, el 52,2% en zona andina, el 43,8% en zona urbana, el 49,8% expresó sus emociones, el 53% en bosques y el 47% son bosques y montañas (Minsa, 2021). Como resultado, el cierre de las escuelas provocó que el 96 % de los niños se sintiera mal, el 83 % de los niños tuviera emociones negativas, el 57 % de los niños se sintiera triste por no poder socializar con sus amigos y el 63 % de las niñas se sintiera mal. Haciendo tareas del hogar y sin tiempo para estudiar (MINEDU, 2021)

Según esta línea, el bienestar social y emocional implica cambios en el desarrollo social y emocional de las personas. La sociedad consiste en interacciones entre miembros en ambientes, diálogos y extensiones). La sensación se refiere a las sensaciones que, a través de la coexistencia (factores de impresión, y la comprensión y el control emocional (factores intrínsecos)), los seres interesados y capaces se entrenan para expresar sus emociones. (Gómez, 2014). EDIFAM (2004) define el desarrollo socioemocional como el bienestar y el carácter de un individuo en muchos aspectos sociales de la vida de un niño, incluido el comportamiento social y emocional. Esto significa que la formación social y emocional de un niño gira en torno a los familiares (padre, madre, hermanos, otros familiares), las instituciones educativas y todo aquello con lo que se relaciona.

A nivel local en el Instituto de Educación de Arequipa, las familias se sienten devastadas por la pandemia, esta situación promueve la inestabilidad social y emocional tanto en adultos como en niños. Los niños, especialmente en el nivel inicial, se observaron problemas socioemocionales muy graves. Tales

como: percepción emocional inestable, donde un 49% por no contar con espacios libres de desarrollar los juegos dinámicos, esta situación causó frustración, depresión y sentimientos de tristeza en los niños. Del mismo modo, la autocorrección indica que el 46% algunos niños no han desarrollado la interacción social lo que sugiere que el 100% Los niños solo están obligados a jugar e interactuar con el aire libre con personas de su entorno familiar. (Grsa, 25 junio de 2021)

En esta visión, la educación inicial, en la actualidad es una de las primeras instituciones socializadoras que tiene nuestro país el cual se encuentra en un proceso de fortalecimiento, donde los niños y niñas en sus primeros años de vida se insertan a esta institución socializadora En esta línea después de dos años de encerramiento social por la pandemia sanitaria COVID- 19, la sociedad en su conjunto y de manera especial los niños y niñas han sufrido serios problemas psicológicos de corte socioemocional, fruto de esta realidad se ha observado que los infantes han dejado de desarrollar juegos dinámicos, y en efecto presentan serios dificultades problemas en el control socioemocional cuando interactúan entre compañeros del salón, frente a ello se pone relevante el aporte del presente trabajo de investigación Titulada Juegos dinámicos y desarrollo socioemocional de niños del nivel inicial de una institución educativa particular Arequipa 2022.

Ante esta situación, se formula el siguiente problema general ¿Qué relación existe entre juegos dinámicos y desarrollo socioemocional de niños del nivel inicial de una institución educativa particular Arequipa 2022?; y, como problemas específicos: (i) ¿Qué relación existe entre juegos dinámicos y el desarrollo de autoconocimiento en niños del nivel inicial de una institución educativa particular ?; (ii) ¿Qué relación existe entre juegos dinámicos y el desarrollo de autocontrol en niños del nivel inicial de una institución educativa particular?; (iii) ¿Qué relación existe entre juegos dinámicos y el desarrollo de habilidad de relación en niños del nivel inicial de una institución educativa particular?; y, (iv) ¿Qué relación existe juegos dinámicos y el desarrollo de toma de decisiones responsable en niños del nivel inicial de una institución educativa particular?

Así mismo, también se planteó el siguiente objetivo general: Determinar qué relación existe entre juegos dinámicos y desarrollo socioemocional en los niños del nivel inicial de una institución educativa particular Arequipa 2022; el cual dio origen a las siguientes objetivos específicos: (i) determinar la relación que existe entre juegos dinámicos y el desarrollo de autoconocimiento en niños del nivel inicial de una institución educativa particular; (ii) determinar la relación que existe entre juegos dinámicos y el desarrollo de autocontrol en niños del nivel inicial de una institución educativa particular; (iii) determinar la relación que existe entre juegos dinámicos y el desarrollo de habilidad de relación en niños del nivel inicial de una institución educativa particular; y, (iv) determinar la relación que existe entre los juegos dinámicos y el desarrollo de toma de decisiones responsable en niños del nivel inicial de una institución educativa particular.

Finalmente, también se planteó la siguiente hipótesis general: existe relación directa y significativa entre juegos dinámicos y desarrollo socioemocional en niños del nivel inicial de una institución educativa particular Arequipa 2022; y, como hipótesis específicos: (i) existe relación significativa entre juegos dinámicos y el desarrollo de autoconocimiento en niños del nivel inicial de una institución educativa particular?; (ii) existe relación significativa entre juegos dinámicos y el desarrollo de autocontrol en niños del nivel inicial de una institución educativa particular?; (iii) relación existe significativa entre juegos dinámicos y el desarrollo de habilidad de relación en niños del nivel inicial de una institución educativa particular?; y, (iv) existe relación significativa entre los juegos dinámicos y el desarrollo de toma de decisiones responsable en niños del nivel inicial de una institución educativa particular?

La presente investigación se justifica teóricamente por su base teórica está sustentado científicamente a través del análisis de distintos autores referentes al estudio temática como: Zapata, (1990), quien señala, que el juego es un movimiento preparatorio en la vida del infante, cuyo propósito es el libre desarrollo de los instintos emociones heredados que aún no se han formado en el niño. Es un agente educativo natural. (Montessori, 1995) En esta línea, los niños aprenden jugando en un entorno adecuado para encontrar materiales y juguetes que satisfagan sus necesidades profundas para evolucionar, moverse, actuar y practicar deportes en cuanto a la justificación teórica de la variable dos referido al

desarrollo socioemocional, Goleman, Boyatzis, McKee (2002, pp. 69-73) identifican cuatro áreas principales del desarrollo socioemocional, que incluyen la autoconciencia, la autogestión, la cognición social y la gestión de las relaciones. Finalmente (Gómez, 2014), señala que el desarrollo emocional de la persona está directamente relacionado con el bienestar social, este implica dos factores, el primero es el social; el segundo, es el emocional.

Mientras la investigación también se justifica socialmente, porque su estudio se centra en el análisis del proceso de la interacción de los individuos con su entorno social, en este escenario se describen la característica realidad y concreta donde los hechos sociales son dinámicas en el proceso de la acción y las interacciones sociales resultantes de la experiencia cotidiana del infante, especialmente social, donde las personas juegan un papel importante como clave para comprender los pensamientos internos de la personalidad, como los sentimientos y el comportamiento. del individuo. También el estudio también se justifica metodológicamente, ya que los procedimientos, métodos y técnicas; diseñadas y empleadas en esta investigación se basan en el diseño correlacional ya que describe la relación que existe entre las variables juego dinámicos y desarrollo socioemocional, es de enfoque cuantitativo por que los datos estadísticos recabados serán analizados a través de la estadística inferencial R-spearman.

Finalmente, se justifica pedagógicamente la investigación, en cuanto se desarrolla en la buena práctica docente, en el proceso mediante el cual se configura la planificación y la enseñanza en el desarrollo humano en todos los niveles, cursos y niveles de la educación formal y socialización, y aquí surge la importancia de la investigación, como en este escenario, los docentes pueden identificar problemas educativos de convivencia en las escuelas para mejorar el proceso de aprendizaje, sugerir alternativas de educación continua y promover estrategias metodológicas que promuevan juegos dinámicos de aprendizaje para lograr el desarrollo de las habilidades sociales y emocionales de los niños. La sociedad en un nivel elemental depende del apoyo la psicología educativa.

## II. MARCO TEÓRICO

Como antecedente nacional se tiene a los estudios que se realizan sobre la relación entre la condición socioemocional y el juego en niños tienen sus antecedentes nacionales en Quispe (2015), en la investigación "Taller de teatro de títeres como estrategia para el desarrollo socio emocional del niño de 4 años de la Institución Educativa Semi Rural Pachacútec de Arequipa 2015". El objetivo es determinar la condición socioemocional de los niños y niñas de nivel inicial. La metodología es de enfoque cuantitativo de diseño correlacional, se utilizó la técnica de la encuesta, la población estuvo conformado por 69 estudiantes. El resultado demuestra que el 80% de estudiantes un desarrollo bajo, ello se evidencia en que los niños y niñas son tímidos, además no controlan sus emociones. Se concluye que el uso de títeres como actividad lúdica incrementa el desarrollo emocional de los niños de 4 años, en actividades recreativas y pedagógicas, muy eficaz porque ayuda al desarrollo de la inteligencia socioemocional en los infantes de dichas edades.

Arias y Quispe (2015), en su tesis el desarrollo de la habilidad social en los niños niñas de nivel inicial. El objetivo es describir el desarrollo de la inteligencia socioemocional y el control de sus emociones. La metodología es de enfoque cuantitativo de diseño correlacional, la muestra estuvo conformado por 58 estudiantes de nivel inicial, a quienes se les aplico una ficha de observación. El resultado es que 78% de los estudiantes no saben controlar sus emociones, y el 67% no son tolerantes. Se concluye, lograron mejorar sus emociones de la residencia que les permita tener un mejor control de sus emociones y para la toma de sus decisiones.

Al igual que la investigación realizada por Díaz (2019) en su tesis sobre el desarrollo socioemocional de los niños de 5 años a través de los juegos tradicionales, el estudio tuvo como objetivo analizar la importancia de los juegos, las tradiciones y su impacto en la cultura social. La metodología es de enfoque cualitativo, pero este estudio se enfoca en la etnografía-hermenéutica etnográfica de tipo, población y muestra de estudiantes de 5° año. Los resultados muestran que la comunidad educativa reconoce que los juegos tradicionales son portadores de valores ancestrales, características socioculturales y conocimientos. Se concluye que los juegos tradicionales mejoran, expresar libremente sus

sentimientos y emociones e interactuar con sus pares, contribuyen a un logro significativo en el desarrollo socioemocional como proceso integrador en el que los niños construyen carácter, habilidades sociales y personales autoestima.

Huanca (2019), tesis titulada “Desarrollo Socioemocional y Académico de los Estudiantes de Tercer Grado de la Escuela Primaria Revolucionaria Santa Rosa de San Sebastián Cusco”. El objetivo es determinar el nivel de desarrollo socioemocional del estudiante. La metodología es el enfoque cuantitativo básico, la muestra es un inventario aleatorio simple con probabilidad, se ha utilizado el método de la encuesta. Como resultado se puede apreciar que el 56% de los estudiantes no desarrollan habilidades socioemocionales, el 34% muestran algún grado de desarrollo socioemocional. Se concluye que existe un vínculo directo entre el desarrollo socioemocional y el aprendizaje, lo que mejora en gran medida el aspecto socioemocional de los niños en el nivel inicial.

Chacón (2022) en la tesis “Juegos tradicionales e inteligencia emocional en niños de 5 años en instituciones educativas de 5 años N. 1056 Champa – Cusco 2021”. El objetivo es establecer la relación entre los juegos tradicionales y el desarrollo de la inteligencia emocional de los niños. Niños 5 años preescolar número 1056 Champa - Cusco 202. El Método de investigación - enfoque cuantitativo, tipo línea base, nivel de correlación descriptivo y diseño transversal no experimental, muestra de 20 niños de 5 años, utilizando el método de encuesta por cuestionario. Los resultados son razonables: el alfa de Cronbach es de 0,918 para los juegos tradicionales y de 0,942 para la inteligencia emocional. Se concluye con una relación significativa según las estadísticas de Rho Spearman, es 0,779 y el nivel de significación (valor p) = 0,00.

Dentro de los antecedentes internacionales se toma a, Milivic (2009), en su investigación el bienestar socio-emocional en contextos escolares. El objetivo es determinar el desarrollo socioemocional no solo en niñas y niños, sino también en adolescentes. La metodología es de enfoque cuantitativo de tipo correlacional, la muestra estuvo conformado por 123 estudiantes entre niños y niñas de nivel inicial y adolescentes. El resultado muestra que 46% de los estudiantes de nivel inicial tienen un nivel de desarrollo socioemocional bajo, mientras el 76% de los adolescentes presenten intolerancia y baja autoestima el cual repercute en el rendimiento académico de sus aprendizajes. Se concluye que los niños y niñas

demuestran un ligero ascenso en el desarrollo socioemocional el desarrollo emocional del niño, los adolescentes no expresan sus emociones por ejemplo en los casos de violencia escolar, afirmaron también que estos casos eran minimizados por los contextos escolares.

Según, Martínez y Naranjo (2016), Juego, interactúo y aprendo. El objetivo es identificar desarrollo la inteligencia emocional a través de la implementación de una estrategia didáctica de juegos cooperativos en niños y niñas de cuarto grado”. La metodología es de enfoque cuantitativo de diseño correlacional no experimental, la muestra estuvo conformado por 234 estudiantes de nivel inicial, a quienes se les aplico la ficha de observación y la lista de cotejo. El resultado muestra que el 54% de los estudiantes lograron mejorar su habilidad emocional, mientras que el 36% aun presentan problemas en el desarrollo de la habilidad emocional. Se concluye que los juegos dinámicos estimulación distintas dimensiones interpersonales de los niños y niñas tanto el desarrollo de la inteligencia emocional y el desarrollo emocional.

Para los autores, Quishpi y Mullo (2016), juegos dinámicos en el desarrollo socioemocional de los niños de tres años de básica del centro educativo Juan Adalberto Araujo, de la comunidad San Francisco de Columbe, Cantón Colta, provincia de Chimborazo, durante el año lectivo 2015-2016”. El objetivo es describir el desarrollo socioemocional de los niños y niñas de tres años de nivel inicial. La metodología es de enfoque cuantitativo de estudio básico de nivel descriptivo, la muestra estuvo conformado por 67 niños y niñas, la técnica de observación y el instrumento de la lista de cotejo. El resultado muestra que los estudiantes presentan problemas en el desarrollo socioemocional, el cual replica para el desarrollo de sus aprendizajes. Se concluye que la práctica de los juegos dinámicos como: las rondas, trabalenguas, rimas y otros son estrategias facilitan al infante desarrollan no solo capacidades, sino también, que estimulan la cooperación en grupo y el diálogo continuo, estos dos aspectos les sirvieron para explicar el desarrollo de la inteligencia socioemocional y el desarrollo socioemocional.

Según, Galvez y Jorge (2014), tendencias de educación socioemocional en cuatro escuelas de Guatemala”. El objetivo es proponer los juegos dinámicos para mejorar el desarrollo de la habilidad socioemocional de los estudiantes del



nivel inicial. La metodología es enfoque cuantitativo de relación directa entre variables, la muestra estuvo conformado por 112 estudiantes, la técnica es de observación directa, y el instrumento de lista de cotejo. El resultado muestra que los que el 76% de los niños niñas presentan bajos niveles de desarrollo socioemocional, además el 64% saben tienen un lógico logro de sus emociones. Se concluye que el desarrollo de las emociones tiene una relación directa con el juego dinámico que logran mejoras en el ámbito académico.

En el análisis teórico es fundamental indicar que las (escuelas, centros de salud, etc.). y la sociedad en su conjunto. Son los responsables de adaptar los nuevos cambios que se presenten en su contexto, teniendo en cuenta las características individuales de los infantes. Por eso, una de las mejores formas de conectarse con los niños es a través de los juegos dinámicos. De esta manera, que tienen la oportunidad de sincronizarse con su entorno social, para expresar sus pensamientos y sentimientos, respetando las opiniones de sus compañeros y empatizar entre sí. Por ello, es fundamental que los padres apoyen a sus hijos enseñándoles a reconocer sus sentimientos y a nombrar cada sentimiento, para que puedan discernir los procesos emocionales por los que están pasando. (Atusalud, 2015; Pérez, 2016).

En ese sentido, los verdaderos sentimientos emocionales existen y rige nuestro comportamiento a lo largo de nuestra existencia. Estas son las habilidades básicas que posee un individuo para establecer relaciones y hacer nuevos amigos. De igual forma, para expresar nuestros sentimientos internos, expresados correctamente, se entrena para responder a un evento externo o necesidad social que determina el estado de ánimo (Bisquerra, 2003). Los sentimientos se clasifican en positivos y negativos. Se dice que son positivos cuando van acompañados de sentimientos agradables que significa valorar el propio bienestar, que expresan sentimientos como la felicidad y el amor, se consideran negativos; cuando se combina con malos sentimientos. La alegría y la felicidad está en juego, sin embargo, la ira, el pánico, el odio, el sufrimiento y el asco, están relacionados con la frustración emocional, en esta línea (García, 2012), para favorecer el desarrollo socioemocional, los objetos del entorno social deben proporcionar las herramientas necesarias y adecuadas a la edad de cada

niño y crear un ambiente agradable y emotivo (Bejarano, Contreras, Coronado, González & Torrez, 2017).

En este proceso pedagógico, como parte de la acción educativa de la primera infancia, los docentes han utilizado el juego como medio de logro académico, al igual que Garay et al. (2021) señalaron que el uso de juegos cooperativos es una estrategia utilizada por los docentes en el proceso de formación, lo que conduce a una mayor eficiencia en el trabajo educativo. Por otro lado, en un estudio de Fajardo et al. (2019), que trata sobre el trabajo con estudiantes sudamericanos, y busca medir habilidades emocionales. En este estudio se demostró que las habilidades emocionales tienen un impacto directo en el bienestar emocional de las personas, y de esta manera, esto apoya positivamente el proceso de formación, lidiando con los aspectos negativos y se ha producido la polarización. El autor sostiene que el desarrollo de actividades de apoyo puede potenciar la capacidad de control de las emociones de las personas, ya que en los niños el juego es una herramienta capaz de desarrollar una inteligencia emocional plena (Aguaded & Valencia, 2017).

Por su parte Froebel (2003), psicólogo de profesión, considerado uno de los pioneros en analizar la actividad lúdica aplicado al ámbito escolar, logró notar las diferencias individuales de cada niño, así como sus necesidades, inclinaciones e intereses, aplicando actividades lúdicas. El autor afirmaba que el juego era la más pura actividad que el hombre podría realizar desde sus primeros años de vida, ya que consideró que por medio de estas actividades el infante lograba exteriorizar grandes verdades que se encontraban potencialmente en él. En esta línea, el juego es un proceso complejo y recreativo que permiten a los niños dominar el mundo exterior, como ajustar su comportamiento y aprender sus propios límites para ser autónomos en su manera de actuar y pensar.

Calero (2003), explica que el juego es muy importante para garantizar el desarrollo íntegro de los niños, además de considerar a este como una necesidad, ya que a través de él se adquieren habilidades, conocimientos y, sobre todo, les brindan grandes oportunidades de conocerse a sí mismos, a sus semejantes y a los agentes de su contexto. En esa misma línea Garvey (1985), caracteriza al juego como un acto que genera placer, diversión y goce, como algo voluntario y espontáneo que incluye la participación activa por parte de los

jugadores, además afirma que el juego guarda relación con la creatividad, el aprendizaje del lenguaje, la solución de problemas y otros fenómenos cognoscitivos y sociales. Los autores mencionados, así como mi persona, coincidimos en decir que el juego es una expresión natural y espontánea que genera placer en los seres humanos.

En la segunda parte del marco teórico se analizarán las variables de investigación, ya que la primera variable tenemos los juegos dinámicos comencemos visualizando la teoría de juegos y su importancia del juego en la educación inicial es trascendental ya que en los primeros años de vida de cada ser humano, así como menciona Caba (2004), los infantes deben iniciar con el desarrollo de diferentes estrategias desde el primer momento de vida para que más adelante puedan adaptarse fácilmente al mundo exterior, señala también, que esto no es algo fácil de lograr ya que los bebés no encuentran las herramientas necesarias y producto de eso, se observan bebés con largas horas de sueño, que, en un inicio, les resulta agradable. Con el pasar del tiempo los bebés pasan a convertirse en niños con muchas ganas de conocer el exterior a lado de sus madres, es allí que se observa los primeros juegos que pueden ser el de gatear, coger objetos con la mano, entre otros, activando el chip creador que todo ser humano posee. El autor afirma que el juego presenta una influencia indudable en todos los aspectos del desarrollo infantil.

Desde mi perspectiva y siguiendo la definición de Caba, ratificó que las habilidades sociales se aprenden a dominar a través del juego ya que, al seguir instrucciones, esperar su turno, obedecer las reglas, cooperar y compartir, se está aprendiendo a ser tolerables con todos los miembros que participan en la actividad lúdica. El juego también ayuda al desarrollo de las habilidades emocionales, así como a la autoestima de cada niño, ya que esta se incrementa cuando los niños y niñas alcanzan las metas por medio del juego. Por lo tanto, puedo afirmar que el juego es importante durante la educación inicial ya que estimula la imaginación y la creatividad, por ejemplo, cuando los niños juegan a ser profesores, doctores, bomberos, policías, entre otros, aprenden a que la vida está llena de posibilidades y oportunidades, de esa manera van adquiriendo conciencia de que todo aquello que deseen, se puede lograr a través del juego, así como a entablar relaciones de amistad con sus semejantes.

Las características del juego en la educación inicial. Huizinga y Moreno coinciden cuando caracterizan al juego, ambos lo consideran, no como una necesidad, sino como algo que se juega por gusto y por diversión en donde los infantes simplemente juegan porque encuentran placer al hacerlo. En ese sentido las competencias que desarrolla el juego son actividades lúdicas o el juego, muestran gran relevancia ya que ayudan al desarrollo psicomotor, afectivo, intelectual, social y lingüístico de los niños. Zaragoza (2013).

Según Piaget (1945), los juegos desarrollan diferentes dimensiones en el aprendizaje del infante, el primero: Juego funcional. En esta etapa el niño realiza actividades motoras para explorar varios objetos y aprender a responder a los estímulos que recibe. Estos tipos de juego promueven el desarrollo sensorial, es decir, ejercitan la coordinación motriz gruesa y fina, así como la permanencia del objeto y la posibilidad de reconocer la causa y efecto del mismo. Estos juegos pueden ser el de encontrar un objeto escondido, lanzar objetos al suelo, alcanzar algún objeto valiéndose de otro, agitar una sonaja, gatear, caminar, correr, saltar, activar un juguete, etc. Juego de construcción.

Estas actividades que motivan al juego de construcción pueden ser: ordenar en un línea objetos para formar carreteras, puentes o torres, armar rompecabezas o crear una casita con bloques o cualquier objeto que encuentren a su alrededor. Juego simbólico. Este juego aparece después de los juegos de construcción, en esta etapa el niño es capaz de pensar, haciendo uso de la imaginación, en objetos y situaciones ausentes, creando una nueva estructura mental que posibilitará la ficción en los niños. Aquí el niño finge estar en situaciones y juega a representar personajes de su entorno. Es por medio de este juego, que el niño comprenderá lo que observa, siente y escucha, además de desarrollar su creatividad, imaginación, fantasía y convivencia con sus semejantes. Juego de reglas Este juego aparece en la última etapa de desarrollo del niño, en ella, puede tomar acuerdos y aceptar ciertas reglas que rigen el juego.

Desde la perspectiva de Bernabeu y Goldstein (2008), el juego es una actividad que sirve para muchas y muy importantes cosas, ya que ayudan a desarrollar muchas actitudes vitales que transforman al individuo que juega. Es así, que nombraré distintas funciones del juego desde una perspectiva biológica,

lúdica, cognitiva social, afectivo emocional, y como un arma que potencializa el desarrollo y el aprendizaje de los niños. Función biológica. Los niños siempre mostrarán ganas de jugar y estos juegos siempre serán actividades físicas o mentales que generarán la activación de fibras nerviosas, asociaciones y conexiones neuronales, que estimularán la maduración y el desarrollo del sistema nervioso. Función lúdica Los juegos satisfacen la curiosidad, experimentan y ponen en práctica la imaginación, inteligencia y las emociones de los niños. Función de adaptación cognitiva y social Los niños mientras juegan, exploran su entorno, experimentan y descubren la capacidad que tienen para interactuar con las personas y los objetos.

La Función de adaptación afectivo emocional. Durante la infancia, la vida de los niños está llena de ansiedades, conflictos e inseguridades que los pequeños han de ir superando y resolviendo. Estos conflictos pueden ser causados por situaciones como comer, dormir, control de esfínteres, nacimiento de un hermano, separación de los padres, iniciar una vida escolar, entre otros. En ese sentido, el juego termina siendo el medio por el cual los niños pueden expresar y exteriorizar sus deseos y conflictos, así como un ente equilibrador de sus emociones y liberador de tensiones. Función potenciadora del desarrollo y aprendizaje. El juego promueve el desarrollo intelectual por medio de la observación, así como el desarrollo motor; también ayuda a despertar la creatividad. Y por último y no menos importante, fomenta situaciones en las que el niño sentirá la necesidad de aprender y desarrollar su lenguaje.

Juegos Dinámicos para Almudena (2008) menciona que el juego representa la historia, cultura e identidad que representa cada comunidad o pueblo indígena del Perú y el mundo. Asimismo, explica que las características únicas de los juegos dinámicos con los juguetes adecuados nos permiten conocer los aspectos socioculturales e históricos que nos dan sabiduría y nos ayudan a entender las raíces de la comunidad, sus vivencias y lo más importante conocer a los lugareños. Por su parte, el Diccionario de la Real Academia Española, actualizado en 2020, conceptualiza el juego como un ejercicio recreativo o competitivo, sujeto a las reglas de que se gana o se pierde, las siguientes líneas dan a conocer que el juego es una actividad física o competición, la práctica del

cual es aprender y adherirse a los principios de respeto, compañerismo, trabajo en equipo, solidaridad y cooperación.

El juego es un acto recreativo, un pasatiempo en donde las personas se divierten al aire libre. Los juegos dinámicos son entonces, importantes, ya que mediante ellos se puede transmitir las costumbres, vivencias, festejos, etc. así mismo, son considerados como una expresión cultural latente en todo momento y que se expresa de diferentes maneras por medio del arte, la música o la danza. Cabe recalcar que existen diversos tipos de juegos y que cada uno de ellos presentan fines acordes al tema del juego. Es así que esta investigación, pretende dar a conocer el juego dinámico, como parte de los juegos dinámicos, además de demostrar que esta actividad lúdica logrará mejorar el aprendizaje del estudiante, así como el bienestar social y emocional de los niños del nivel inicial.

Por otro lado, la UNESCO (1980), menciona que los juegos dinámicos tienden a desaparecer conforme pasan los años, esto debido a problemas socioeconómicos y a la llegada de la tecnología. Otra de las dificultades que obliga a la desaparición de un juego tradicional, es la migración de los habitantes de una comunidad. Así mismo, muchas calles han mejorado en infraestructura, lo que logró reducir el espacio para realizar actividades lúdicas, es así que los niños acudieron a los celulares, la televisión, los videojuegos e inclusive, se encontraron con juguetes industrializados. Gracias a todo esto padres e hijos fueron olvidando la importancia que tienen la práctica de juegos tradicionales en su vida cotidiana.

Desarrollo socioemocional. El desarrollo emocional de la persona está directamente relacionado con el bienestar social, este implica dos factores, el primero es el social, como un factor externo en el que se observa la relación del individuo con su comunidad. El segundo, es el emocional o denominado también factor interno, aquí se encuentran los sentimientos, impresiones y el manejo de las mismas, ello hará que el sujeto o individuo sea competente para manifestar y expresar sus sentimientos (Gómez, 2014). Desarrollo socioemocional del niño. Dionicio (2005), asegura que el desarrollo socioemocional del niño es fundamental para fortalecer su vida personal y social. Debe entenderse que el ser humano es un individuo que se encuentra en desarrollo desde el momento que nace hasta que muere, es por ello que su existencia está ligada a cambios, en consecuencia, su pertenencia a una comunidad implica su desarrollo integral, la

toma de determinadas decisiones está relacionada directamente al desarrollo socioemocional que el sujeto tuvo en su infancia.

Goleman (1996), afirma que la inteligencia emocional implica el reconocimiento del sujeto hacia sus emociones y por tanto el manejo de las mismas, además esta inteligencia se vincula a la comprensión de emociones de los individuos que los rodean y conforman su comunidad, en síntesis, un individuo que comprende sus emociones y la de los demás ha desarrollado la llamada inteligencia emocional. Educación emocional, Aunque los estadounidenses Salovey y Meyer (1990) fueron los primeros en hablar de educación emocional, esto ha llevado a que el término se popularice y se conozca mundialmente en la academia, el psicólogo, periodista e investigador Daniel Goleman publicó su trabajo. Libro "Inteligencia emocional", en el que proporciona una completa descripción de la neurofisiología de las emociones. Esto, entre otras cosas, ha provocado una oleada de investigaciones que demuestran que enseñar inteligencia emocional a medida que creces es la clave para lograr una vida feliz y próspera de quienes la desarrollan.

Goleman (1995), menciona que la velocidad de la mente emocional es por lejos mucho más rápida que la de la mente racional, para demostrar ello, indicó que la mente emocional no se detiene a considerar siquiera un instante aquello que está haciendo, esa rapidez con la que actúa hace que sea muy difícil cualquier tipo de reflexión de carácter analítico, ello sin embargo si se puede observar como característica principal de la mente pensante. Los actos que surgen de la mente emocional implican un sentimiento de certeza, frente a determinadas situaciones la mente emocional es la que entra primero a actuar debido a su rapidez, luego de esa actuación se da paso a la mente racional que se pregunta y por qué se hizo eso y no lo otro, ello nos demuestra que la actuación de la mente racional se da después de la mente emocional.

La educación emocional debe servir como un ente regulador de las mismas, tener control sobre el aspecto emocional y facultarse para tener resultados positivos al momento que se encuentre en situaciones de tensión o presión emocional, de tal manera que la reacción emocional esté dirigida por la mente racional, de la misma forma, pero esta vez en situaciones de relación social, es la mente emocional la que debe guiar a la mente racional para que

esta pueda establecer de forma adecuada la respuesta efectiva, es decir, la mente emocional debe reconocer en él y en los sujetos que los rodea que emociones gobiernan en determinados contextos, la educación emocional como un proceso constante y permanente pretende estimular el incremento de las competencias socioemocionales, ya que esta es fundamental en el desarrollo del hombre, todo ello para favorecer su bienestar personal y social (Bisquerra, 2012)

Modelo de competencias socioemocionales de Bisquerra. (2017) indica que las competencias socioemocionales van a ser entendidas como un cúmulo de habilidades emocionales particulares, propias e interpersonales, estas van a influenciar en la manera en la que el individuo actuará frente a situaciones provocadas en su entorno, la competencia emocional debe ser entendida entonces como la manera en la que el individuo reconozca sus emociones y reflexione a partir de ellas, no dejando que la mente emocional se sobreponga sobre la mente racional, para lograr esto se deben movilizar de forma adecuada los conocimientos, habilidades y actitudes necesarias para llevar a cabo una conducta acertada que demuestre calidad y eficacia, ello se verá reflejado en alejamiento por parte del sujeto a situaciones de riesgo como: la drogadicción, alcoholismo, violencia, el suicidio y demás factores que puedan alterar y poner en riesgo su integridad. Por ello concuerdo con el autor cuando menciona que el desarrollo emocional debe ser orientado en cada momento del desarrollo humano.

Con la finalidad de investigar acerca de lo emocional en relación directa con la educación es que en el año 1997 se funda en la universidad de Barcelona un círculo denominado Grupo de recerca en Orientación Psicopedagógica conocida también por su acrónimo GROPE, los acercamientos que hicieron al aspecto emocional y educativo lograron dar cuenta de cinco factores que conformarían las habilidades socioemocionales, a continuación, se muestran esos cinco bloques (Bisquerra, 2012), Conciencia Emocional Este es el primer paso hacia otras habilidades emocionales, te permite ser consciente no solo de tus propias emociones sino también de las emociones de los demás.

Se pueden encontrar los siguientes micropoderes: Regulación emocional. Explicar la relación entre las emociones, la percepción y el comportamiento. Las personas con esta capacidad son capaces de gestionar sus reacciones ante las



emociones, generar emociones positivas (alegría, amor, humor) y gestionar su propio bienestar emocional. Tienen a controlar sentimientos negativos como la impulsividad, la ira, la violencia y la asunción de riesgos, y persisten en lograr sus objetivos a pesar de las dificultades. micro competencias: autocontrol emocional. Esto incluye factores relacionados con la autogestión personal, el valor que un individuo tiene para sí mismo y la capacidad de buscar ayuda y recursos. Una persona con autocontrol emocional sabe que puede mantener buenas relaciones personales y sociales, aceptando sus propias experiencias emocionales, incluso si van más allá de las normas culturales, cultura o no, y hacer frente con eficacia a las situaciones adversas de la vida. Socialmente capaz.

Desarrollar esta habilidad ayuda a mantener buenas relaciones sociales, incluidas habilidades sociales básicas como la empatía, el asertividad, el respeto por los demás, la comunicación efectiva, la escucha y la espera. habilidades para la vida y el bienestar. Esta habilidad nos permite comportarnos de manera adecuada y responsable para una vida sana, equilibrada, plena y satisfactoria. Las personas con estas habilidades mantienen una alta autoestima, hacen tiempo para divertirse, establecen metas realistas, reconocen cuándo se necesita apoyo y ayuda, reconocen sus derechos y responsabilidades, y siguen las normas sociales, buscando la felicidad y la tranquilidad. Micro habilidades: estimulación socioemocional para niños de 3 a 5 años.

El Departamento de Educación (2016) encuestó a los niños y mostró que a esta edad identifican una gama de emociones que incluyen sorpresa, entusiasmo, desprecio, aburrimiento, tristeza, ansiedad, interés y aburrimiento. Por esta razón, uno de los objetivos del subnivel es enseñar cómo manejar estas emociones a través del proceso. Por ejemplo, si su hijo ve a un compañero de clase afligido o llorando, puede esperar abrazarlo y consolarlo. La educación inicial juega un papel muy importante en el desarrollo social y emocional del niño, es la etapa que forma la base emocional y social, por lo que familias y docentes deben trabajar juntos para que este proceso sea una realidad, debe estar bien desarrollado.

El Ministerio de Educación también señala que una de las funciones señaladas en el formulario de solicitud de salida de nivel de ingreso incluye "empatía y solidaridad con nosotros, interacción con el entorno natural y social". Practicamos nuestros propios estándares de convivencia armoniosa, La

pedagogía, por tanto, se centra en el desarrollo de la inteligencia emocional para preparar a los niños para la vida, ayudarlos a prestar atención y permitirles protegerse de posibles peligros sociales adicción, etc.

El Ministerio de Educación (2016), enfatiza que los docentes deben aprovechar las pausas familiares y teatrales. Este es un ambiente de juegos simbólicos que permiten a los niños ficcionalidad relaciones y conectarse con sus propios sentimientos, experiencias, pensamientos y sentimientos a través del juego simbólico, los niños expresan todas sus emociones y se enfrentan a sus más profundos miedos, ira e impotencia. También practican estrategias para mejorar su capacidad de regular las emociones, asumir otros roles y negociar y comprender las perspectivas de los demás, puedes intentar otra acción.

Características socioemocionales del niño. La etapa de la niñez concuerda con el periodo preoperatorio, que comprende desde los 2 a 7 años, según afirma Piaget (1969) es en este periodo donde el infante logrará adquirir la llamada función semiótica, la cual va posibilitar incorporar la acción, de forma inmediata, este periodo además está caracterizado por la preparación hacia las habilidades de operaciones concretas, evidentemente ello se dará posteriormente a la conquista de los obstáculos propios de tercera etapa de desarrollo. El niño deberá reformular muchas de las acciones aprendidas en el periodo denominado sensorio motor, esa experiencia debe transmutarse en representaciones, todo lo que suceda en esta etapa estará ligada al conocimiento del mundo, dicho conocimiento se irá complejizando y ganando espacio en su mente al mismo tiempo, ello no deja de lado los procesos de socialización, estos también se verán involucrados en su desarrollo y abarcarán aspectos como el afectivo, moral y cognitivo.

Según Cassá (2007) desde los 3 a los 6 años se da inicio a una etapa caracterizada por la expresión de nuevas necesidades y construcción de nuevos intereses, esta etapa de desarrollo abre paso también la presencia del lenguaje y su estimulación como algo fundamental en el desarrollo del niño. Para este niño en desarrollo y su enfrentamiento a etapas en las que será afectado por distintos procesos que lo llevarán a su desarrollo integral, se presentará también una serie de procesos de carácter socioemocional, a los 4 años la relación de acontecimientos y emociones estarán categorizados por determinados sucesos, a

los 6 años el niño recién comenzará a comprender que las situaciones no están determinadas por la emoción, sino como percibimos estas situaciones. La familia y todos los demás sujetos que están cerca del niño de alguna manera regulan el comportamiento y las emociones, lo que permite que en determinadas situaciones de peligro o tensión el sujeto se modere de tal manera que pueda superar el obstáculo que se le presenta, el factor que ayudará al niño a alejarse de su carácter egocéntrico será finalmente la socialización con sus pares y adultos, principalmente a través de los juegos compartidos.

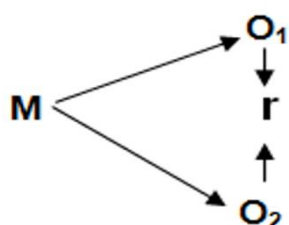
### III. METODOLOGÍA

#### 3.1. Tipo y diseño de investigación

La investigación es prospectivo, interdisciplinario, analítico y de diseño no experimental. Este proyecto se caracteriza por un estudio de análisis bivariado utilizando un enfoque cuantitativo para probar hipótesis basadas en mediciones numéricas y análisis estadísticos, utilizando la recopilación de datos como se indica. Manipular o cambiar la variable dependiente. (Hernández et al. En 2016, p. 37)

#### Figura 1

*Esquema comparativo*



**M:** Muestra de niños del nivel inicial

**O1:** Juegos dinámicos

**O2:** Desarrollo Socioemocional

**R:** Relación juegos dinámicos / socioemocional

#### 3.2. Variables y operacionalización

La operacionalización de ambas variables permitirá una visualización más objetiva para facilitar su medición; en tal sentido la variable juegos dinámicos, está conformado por las siguientes dimensiones: Afectivo, intelectual, social, lenguaje y los subsecuentes indicadores: funcional motriz gruesa y fina, construcción creatividad visomanual espacio y tiempo, simbólico pensar imaginación, reglas acuerdos, normas opinión, cognitiva y social, interactuar con los pares, afectivo emocional, inseguridad conflictos; asimismo, tiene 12 ítems. Ver anexo 4.

La variable Desarrollo Socioemocional, está conformado por las siguientes dimensiones: Autoconocimiento, Autocontrol, habilidad de relacionarse, toma de decisiones responsable y los posteriores indicadores: Emociones, comportamiento, pensamiento positivo, autoestima, esfuerzo, escucha activa, negociación de conflictos, comportamiento personal, interacción social, cooperación, responsabilidad, empatía; así mismo tiene 14 ítems. Ver anexo 4.

### **3.3. Población, muestra y muestreo**

#### **Población**

Según Hernández et al. (2016), una población es el grupo de todos los estados correspondientes teniendo en cuenta que tienen como beneficio sus características en común (p. 204). De igual forma, Fidias (1998) define población como el conjunto de ítems con rasgos comunes para lo cual será vasto las conclusiones de investigación a estudiar (p.56). En tal sentido el presente proyecto tiene una población conformada por 53 estudiantes de nivel inicial de 3,4,5 años de edad, se encuentran actualmente matriculados en la institución educativa privada Arequipa 2022 empleados.

#### **Muestra**

Hernández et al (2016) refiere que la muestra es el subconjunto o parte representativa de la población que tiene las mismas características; sin embargo, en el presente proyecto el tamaño de la muestra coincide con el tamaño de la población haciéndose objetiva la misma estratificación en su contenido. El tamaño de la población es de 53 estudiantes cuya distribución se muestra en el siguiente cuadro.

**Tabla 1**

*Muestra de la población*

Edad	V	M	Total
3 años	7	8	15
4 años	8	9	17
5 años	11	14	21
Total	26	31	53

*Fuente: Matrícula SIAGIE - 2022*

## **Muestreo**

Para Hernández et al. (2016), muestreo probabilístico es el procedimiento que condiciona a todos los elementos de la población para ser seleccionados como parte de la muestra. En tal sentido, la muestra ha sido obtenida de manera no probalística y de manera intencional debido a que se incluirán como unidad de análisis a los estudiantes de 3, 4, y 5 años de edad de una institución educativa particular Arequipa 2002.

### **3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos**

Canales (2006), La observación directa es un método de recolección de datos para organizar información sobre hechos o fenómenos sociales relevantes. Gracias a esta técnica, los investigadores capturan lo observado. Pero no preguntamos a personas involucradas en eventos o fenómenos sociales. Fenómenos. En este caso para las variables juegos dinámicos y desarrollo socioemocional se utilizará la técnica de la observación directa través de una lista de cotejo. Donde la escala de valoración es nivel de logro en inicio (1), nivel de logro en proceso (2) y nivel de logro logrado (3). Los cuales se muestran en el anexo 4. Así mismo la escala de valoración para la variable desarrollo socioemocional es nunca (1), a veces (2), muchas veces (3) y siempre (4).

### **3.5. Procedimientos**

Se planifico la idea inicial del proyecto, Se recabo información teórica a través de revistas, artículos y libros a fines a las variables de investigación, se formuló una carta a la Directora general de la Institución luego se coordinó con los con padres de familia dando a conocer los motivos de la investigación los cuales serán aplicados en sus menores hijos, se elaboró los instrumentos y se procedió a validarlos a través de la opinión y juicio de los expertos.

### **3.6. Método de análisis de datos**

Bausela (2005,) señala que el punto de partida para el análisis de datos es la matriz de datos en las filas y columnas de una página de SPSS. En este sentido, el análisis estadístico de los datos utiliza el paquete estadístico SPSS, que se enfoca en estadísticas descriptivas para porcentajes absolutos y análisis de frecuencia. Para la prueba de hipótesis, las estimaciones puntuales se obtienen mediante la prueba estadística Rho de Spearman y un nivel de significación de  $p < 0,05$ .

### **3.7. Aspectos éticos**

Desde la perspectiva ético, el proyecto tiene bases científicas sustentadas en la revisión de los antecedentes y soporte teórico. Los datos obtenidos son confiables y recabados en una realización real sin ningún indicio de falsedad, un uso adecuado de las citas textuales conforme APA 6ta edición y respeto a la creación intelectual mediante el uso de software del Turnitin.

## IV. RESULTADOS

### 4.1 Juicio de expertos

**Tabla 2**

*Resultado de juicio de expertos*

Expertos	Criterio			Observación
	Relevancia	pertinencia	Claridad	
Mg. Freddy Gamaniel Romani Allende	Cumple	Cumple	Cumple	aplicable
Dr. German Vicente Garay Flores	Cumple	Cumple	Cumple	aplicable
Mg. Lenmy Ochoa Santos	Cumple	Cumple	cumple	aplicable

En la tabla 2 se puede apreciar que la lista de cotejo que mide la variable juegos dinámicos y la variable desarrollo socioemocional fue sometido a la validación por juicio de expertos, llegando a la conclusión que la lista de cotejo es aplicable, ya que cumple los requisitos establecidos.

### 4.2 Prueba de confiabilidad

**Tabla 3**

*Resultados con la prueba de fiabilidad Alpha de Cronbach*

	Alfa de Cronbach	N de elementos
Juegos dinámicos	0.848	12
Desarrollo socioemocional	0.870	14

#### **Interpretación**

De acuerdo a lo observado en la Tabla 3 se muestran los resultados obtenidos a través de la prueba Alpha de Cronbach en donde la variable Juegos dinámicos da un coeficiente de confiabilidad de 0.848 existiendo así una confiabilidad del 84.8 %; de igual manera la variable desarrollo socioemocional presenta un coeficiente de confiabilidad de 0.870 por lo que presenta un 87.0 %



de confiabilidad. Para la prueba de fiabilidad de la muestra se ha empleado 53 personas en ambos casos. Cada una de las variables cuenta con 12 y 14 ítems respectivamente.

### 4.3 Estadística descriptiva

**Tabla 4**

*Resultados de la tabla cruzada juegos dinámicos y desarrollo socioemocional*

		Desarrollo socioemocional			Total
		Deficiente	Regular	Bueno	
Juegos dinámicos	Inicio	Recuento	0	0	9
		% del total	0.0%	0.0%	17.0%
	Logrado	Recuento	3	5	36
		% del total	5.7%	9.4%	67.9%
Total	Recuento	3	5	45	
	% del total	5.7%	9.4%	84.9%	

### Interpretación

En la Tabla 4 se observa que el 5.7 % de los estudiantes de una institución educativa particular, indican que el nivel de juegos dinámicos está en la categoría de logrado y el desarrollo socioemocional es deficiente; por otro lado, el 9.4% también expreso que el juego dinámico está en la categoría de logrado mientras que el desarrollo socioemocional es regular. Asimismo, el 67.9 % manifiestan que el nivel de juegos dinámicos está en la categoría de logrado, pero con un desarrollo socioemocional bueno.

**Tabla 5***Resultados de la tabla cruzada de juegos dinámicos y autoconocimiento*

			Autoconocimiento		Total
			Deficiente	Regular	
Juegos dinámicos	Inicio	Recuento	0	9	9
		% del total	0.0%	17.0%	17.0%
	Logrado	Recuento	5	39	44
		% del total	9.4%	73.6%	83.0%
Total		Recuento	5	48	53
		% del total	9.4%	90.6%	100.0%

**Interpretación**

Se aprecia en la Tabla 5 que el 9.4 % de los estudiantes de una institución particular, indican que el nivel de juegos dinámicos está en la categoría de logrado, y el autoconocimiento es deficiente, por otro lado, el 73.6 % también expreso que el nivel de juegos dinámicos está en la categoría de logrado, mientras que el autoconocimiento es bueno.

**Tabla 6***Resultados de la tabla cruzada de juegos dinámicos y autocontrol*

			Autocontrol			Total
			Deficiente	Regular	Bueno	
Juegos dinámicos	Inicio	Recuento	0	0	9	9
		% del total	0.0%	0.0%	17.0%	17.0%
	Logrado	Recuento	5	5	34	44
		% del total	9.4%	9.4%	64.2%	83.0%
Total		Recuento	5	5	43	53
		% del total	9.4%	9.4%	81.1%	100.0%

**Interpretación**

De los datos recogido en la Tabla 6, el 9.4 % de los estudiantes de una institución educativa particular, indican que el nivel de juegos dinámicos está en la categoría de logrado y el autocontrol es deficiente, por otro lado, el 9,4 % también expresaron que el nivel de juegos dinámicos está en la categoría de logrado mientras que el autocontrol, asimismo el 64.2 % también expresan que el nivel de juego dinámico está en la categoría de logrado, pero con un autocontrol bueno.

**Tabla 7***Resultados de la tabla cruzada de juegos dinámicos y habilidad de relacionarse*

		Habilidad de relacionarse			Total	
		Deficiente	Regular	Bueno		
Juegos dinámicos	Inicio	Recuento	9	0	0	9
		% del total	17.0%	0.0%	0.0%	17.0%
	Logrado	Recuento	5	5	34	44
		% del total	9.4%	9.4%	64.2%	83.0%
Total	Recuento	14	5	34	53	
	% del total	26.4%	9.4%	64.2%	100.0%	

**Interpretación**

En la Tabla 7 se observa que el 9.4 % de los estudiantes de una institución educativa particular, indican que el nivel de juegos dinámicos está en la categoría de logrado y la dimensión habilidad de relacionarse es deficiente, por otro lado el 9.4 %, expresaron que el nivel de juegos dinámicos está en la categoría de logrado, mientras que la dimensión habilidad de relacionarse es regular, Asimismo el 64.2 % expresan que el nivel de juegos dinámicos está en la categoría de logrado y la dimensión habilidad de relacionarse es bueno.

**Tabla 8**

*Resultados de la tabla cruzada de juegos dinámicos y toma de decisiones responsable*

		Toma de decisiones responsable				
		Deficiente	Regular	Bueno	Total	
Juegos dinámicos	Inicio	Recuento	0	0	9	9
		% del total	0.0%	0.0%	17.0%	17.0%
	Logrado	Recuento	3	3	38	44
		% del total	5.7%	5.7%	71.7%	83.0%
Total	Recuento	3	3	47	53	
	% del total	5.7%	5.7%	88.7%	100.0%	

### **Interpretación**

De los datos recogidos en la Tabla 8 se observa que el 5.7 % de los estudiantes de una institución educativa particular, indican que el nivel de los juegos dinámicos está en la categoría de logrado y la dimensión toma decisiones responsables es deficiente, por otro lado, el 5.7 % expresaron que el nivel de los juegos dinámicos está en la categoría de logrado, mientras que la dimensión toma de decisiones responsable es regular. Asimismo, el 71.7 % de también expreso que el nivel de los juegos dinámicos está en la categoría de logrado mientras que la dimensión toma de decisiones responsable es bueno.

#### 4.4. Estadística inferencial

##### 4.4.1 Prueba de normalidad

$H_0$  Los datos de la muestra tienen distribución normal

$H_1$  Los datos de la muestra no tienen distribución normal

**Tabla 9**

*Resultados de la Prueba de normalidad*

	Kolmogorov-Smirnov			Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig	Estadístico	gl	Sig
Juegos dinámicos	0.503	53	0.000	0.454	53	0.000
Desarrollo socioemocional	0.373	53	0.000	0.666	53	0.000
Autoconocimiento	0.340	53	0.000	0.563	53	0.000
Autocontrol	0.362	53	0.000	0.589	53	0.000
Habilidad de relacionarse	0.408	53	0.000	0.644	53	0.000
Toma de decisiones responsable	0.377	53	0.000	0.575	53	0.000

#### Interpretación

Se aprecia en la tabla 9, se presentan los resultados de los datos analizados mediante la prueba estadística de normalidad de Kolmogorov-Smirnov en base a muestras de 53 estudiantes, lo que arrojó un  $p$  valor de 0.000 para la variable Juegos dinámicos; y un  $p$  valor de 0.000 para los datos de la variable Desarrollo socioemocional; Asimismo la dimensión Autoconocimiento arrojó un  $p$  valor de 0.000, por otro lado la dimensión autocontrol dio como resultado un  $p$  valor de 0.000 mientras que la dimensión habilidad de relacionarse dio un  $p$  valor de 0.000 y también la dimensión toma de decisiones responsable arrojó un  $p$  valor de 0.000; Todos estos datos analizados dieron un  $p$  valor inferior al nivel de

significancia estadística del  $p$  valor  $\alpha = 0,05$  ; en consecuencia se acepta  $H_1$  y se concluye que los datos de las muestras analizadas no tienen una distribución normal.

#### 4.4.2 Contrastación de hipótesis

##### Hipótesis general

$H_0$  No existe relación entre juegos dinámicos y desarrollo socioemocional de niños del nivel inicial de una institución educativa particular Arequipa 2022

$H_1$  Existe relación entre juegos dinámicos y desarrollo socioemocional de niños del nivel inicial de una institución educativa particular Arequipa 2022

**Tabla 10**

*Correlación entre las variables juegos dinámicos y desarrollo socioemocional*

		Juegos dinámicos	Desarrollo socioemocional
Rho de Spearman	Juegos dinámicos	1.000	,415**
			0.002
		53	53

##### Interpretación

De lo observado en la Tabla 10, se aprecia que los resultados obtenidos muestran que entre la variable Juegos dinámicos y desarrollo socioemocional existe un coeficiente de correlación positiva Muy baja con un  $p$  valor = 0.002 menor que el nivel de significancia  $\alpha = 0.05$ ; por lo tanto, se acepta la  $H_1$  y se rechaza la  $H_0$ ; concluyendo que existe relación entre ambas variables.

##### Hipótesis específicas

$H_0$  No existe relación entre la variable juegos dinámicos y las dimensiones autoconocimiento, autocontrol, habilidad de relacionarse y toma de decisiones responsable.

**H<sub>1</sub>** Existe relación entre la variable juegos dinámicos y las dimensiones autoconocimiento, autocontrol, habilidad de relacionarse y toma de decisiones responsable.

**Tabla 11**

*Correlación entre la variable juegos dinámicos y sus dimensiones autoconocimiento, autocontrol, habilidad de relacionarse y toma de decisiones responsable*

		Autoconocimiento	Autocontrol	Habilidad de relacionarse	Toma de decisiones responsable	
Rho de Spearman	Juegos dinámicos	,415**	,415**	,681**	,501**	
		Sig. (bilateral)	0.002	0.002	0.000	0.000
		N	53	53	53	53

En la Tabla 11, se aprecia que los resultados obtenidos a través de la prueba estadística de Rho de Spearman muestran la existencia de correlación positiva muy baja de 0.415 entre la variable juegos dinámicos y Autoconocimiento; asimismo, se ha obtenido un *p* valor de 0.002 para la primera dimensión; cómo se puede apreciar la variable de juegos dinámicos tiene una correlación de 0.415 en la segunda dimensión autocontrol con un *p* valor de 0.002; Asimismo la variable juegos dinámicos tiene una correlación de 0.681 en la tercera dimensión habilidad de relacionarse con un *p* valor de 0.000 y por último la correlación de juegos dinámicos con la dimensión toma de decisiones responsable es de 0.501 y con un *p* valor de 0.000 para la cuarta dimensión. Como se puede apreciar en los datos obtenidos se acepta la **H<sub>1</sub>** y se rechaza la **H<sub>0</sub>** concluyendo que existe relación entre la variable y las dimensiones analizadas.



## V. DISCUSIÓN

En esta investigación se planteó el objetivo de determinar la relación entre el juego dinámico y desarrollo socioemocional de los niños de nivel inicial de una institución educativa privada de Arequipa 2022. El tipo de estudio es de enfoque cuantitativo de tiempo transversal ya que la aplicación de la lista de cotejo por parte de la docente investigadora se realizó en un solo momento con los niños y niñas de 3,4 y 5 años, la técnica fue de observación directa, cuyo instrumento la ficha de la lista de cotejo, el diseño es no experimental, descriptivo correlacional. La validación de los datos se evidencia en la Tabla 3, donde los resultados obtenidos con la prueba Alfa de Cronbach, de la variable juego dinámico brinda un coeficiente de confianza de 0.848, por lo que el nivel de confianza es de 84.8%; de igual forma, la variable desarrollo socioemocional tiene un coeficiente de confianza de 0.870, por lo que el nivel de confianza es de 87.0%. En ambos casos, se utilizaron 53 estudiantes entre niños y niñas para probar la confiabilidad de la muestra. Cada variable contiene 12 y 14 ítems, respectivamente.

En este sentido, para probar la hipótesis general en la Tabla 10, se puede observar que los resultados obtenidos muestran que entre las variables juegos dinámicas y desarrollo socioemocional, existe un coeficiente de correlación positivo muy bajo con un nivel de significancia  $p = 0.002$  menor que la media  $\alpha = 0,05$ ; Entonces se acepta  $H_1$  y se rechaza  $H_0$ ; se concluye que existe una relación entre las dos variables. Como sostiene Díaz, (2019), en su tesis desarrollo socioemocional y los Juegos tradicionales, en los niños de 5 Años de nivel inicial N. 421 del distrito de Surcubamba, distrito de Tayacaja en la provincia de Huancavelica, 2019. Donde los resultados muestran que la comunidad educativa percibe que los juegos tradicionales son un vector de valores ancestrales, rasgos y saberes sociales y culturales que permiten que los niños hablen libremente y expresen sus sentimientos y emociones, así como la interacción entre sus pares, lo que contribuye en gran medida al desarrollo socioemocional. La empatía social como proceso integrador en el que los niños construyen su identidad personal y social. Habilidades y autoestima. Del mismo modo (Goldman, 2017). Afirma que la interacción de los juegos dinámicos, intuitivamente se relaciona en la interacción del espacio social de los niños y niñas, como el autoconocimiento, el autocontrol, la Habilidad y de relación en las

formas de toma de decisiones responsable en la empatía y la gestión emocional, Asimismo, se ha demostrado que los juegos permiten que los niños y niñas desde edades tempranas tomen conciencia de controlar y gestionar sus emociones en la interacción social.

Desde perspectiva es trascendental mencionar la relación del juego dinámico con las dimensiones emocionales concordante a los indicadores controla sus funciones motrices y responde a estímulos al realizar movimientos de juego con sus amigos, participando en diversas acciones del juego demostrando movimientos corporales gruesos y jugando libremente. En el aspecto de autocontrol, los niños y niñas realizan movimientos corporales con tolerancia como señal de manejo del estrés, muestrando un comportamiento que controla sus impulsos, ello muestra que se realizan como persona demostrando confianza y muestrando esfuerzo por controlar adecuadamente las emociones.

Para los objetivos específicos se detalla en las Tablas 4 al 8 con referencia a las dimensiones afectivas, intelectuales, emocionales, sociales, lenguaje, autoconocimiento, autocontrol, habilidades asociativas, decisiones responsables en la identificación de juegos dinámicos y desarrollo socioemocional en el nivel inicial de los niños y niñas de una institución educativa de Arequipa 2022. Las estadísticas descriptivas de juegos dinámicos y la intersección de los resultados del desarrollo socioemocional se ilustran en la Tabla 4, donde se evidencia que el 5,7 % de los estudiantes no juegan activamente en el grupo de juego ni desarrollan relaciones socioemocionales; Por otro lado, el 9,4% de niños y niñas en el juego dinámico se ubican en nivel logrado, mientras el desarrollo socioemocional es permanente. Sin embargo, el 67,9% de los infantes se ubican nivel de logro en proceso del juego dinámico y es procesual según el estado socioemocional de cada niño. En esta línea, los datos obtenidos reflejan el curso natural de los acontecimientos.

En cuanto a los resultados de la Tabla 5, el 9,4% de los estudiantes de una determinada institución educativa de Arequipa, referente al juego dinámico, se encuentra en la categoría lograda y deficiente en la dimensión del autoconocimiento, por otro lado, el 73,6% de niños y niñas realizan sus juegos dinámicos demostrando un nivel logrado, en esta misma línea la dimensión del autoconocimiento es bueno. Sin embargo, los resultados cruzados de la Tabla 6

entre el Juego Dinámico y autocontrol, los datos muestran que el 9.4% de los estudiantes están en el nivel de juego dinámico logrado, así como el desarrollo del autocontrol, mientras que el 64,2% de los niños observados se ubican en el nivel logrado en la variable de juego dinámico, y un buen nivel de desarrollo en la dimensión de autonomía. Sin embargo, en los resultados de la Tabla Cruzada 7 entre la variable de juego dinámico y habilidades relacionadas, se demuestra que el juego dinámico tiene un nivel logrado, mientras las habilidades relacionadas en un nivel deficiente, además el 64,2% considera que el nivel del juego de dinámico es aceptable y la importancia dimensional es buena. Finalmente, la tabla 8 Juegos dinámicos y toma de decisiones responsables, los datos muestran que el 5.7% de los estudiantes están en el nivel logrado de los juegos dinámicos. De modo, que el 71,7% de los niños y niñas están en el nivel logrado, mientras que la dimensión toma de decisiones responsables es bueno.

Frente a estos resultados descritos las hipótesis específicas para la contratación de los hallazgos finales que permitan afirmar o rachar la las hipótesis, se realizó la formulación negativa de la hipótesis nula ( $H_0$ ) y la formulación afirmativa de la hipótesis alterna ( $H_a$ ), donde ( $H_0$ ) No existe relación entre la variable juegos dinámicos y las dimensiones autoconocimiento, autocontrol, habilidad de relacionarse y toma de decisiones responsable, en cuanto a la hipótesis alterna ( $H_1$ ) Existe relación entre la variable juegos dinámicos y las dimensiones autoconocimiento, autocontrol, habilidad de relacionarse. Resultado que se estima en la tabla 11, obtenidos a través de la prueba estadística de Rho de Spearman donde muestra una correlación muy baja de 0.415 entre la variable juegos dinámicos y la dimensión de autoconocimiento; de la misma manera, se obtuvo un valor de 0.002 para la primera dimensión; Como puede ver, la variable de juego dinámico tiene una relación de 0.415 en el segunda dimensión de autocontrol con un valor de P 0.002; del mismo modo, la variable de juego dinámico tiene una relación de 0.681 en la tercera dimensión habilidad de relacionarse con un p valor de 0.000 y finalmente la correlación de juegos dinámicos con la dimensión toma de decisiones responsable es de 0.501 y con un p valor de 0.000 para la cuarta dimensión. cómo se puede ver en los datos obtenidos,  $H_1$  se acepta y  $H_0$  se rechaza al concluir que existe una relación entre las variables y las dimensiones analizados.

Los resultados coinciden con el contexto teórico en la investigación Chacón (2022), en la tesis sobre Juegos Tradicionales e Comprensión Emocional para niños de 5 años de educación inicial N° 1056 Champa - Cusco 2021. Los objetivos fueron determinar la relación entre los juegos tradicionales y el desarrollo de la inteligencia emocional en niños de 5 años de la institución de educación inicial N. 1056 Champa - Cusco 202. Los resultados muestran que la confiabilidad el Alfa de Cronbach es de 0,918 para el juego tradicional y de 0,942 para la comprensión emocional. Se concluyó que existe una buena correlación positiva a 0.779 y un nivel de significación (p) = 0.00, similar a Huanca (2019), en su investigación que se titula el desarrollo y aprendizaje emocional de los niños de 3 años de nivel inicial "Santa Rosa" de la provincia de San Sebastián - Cusco. El objetivo es determinar el nivel de desarrollo socioemocional de los niños. Los resultados mostraron que el 56% de los estudiantes aún no habían desarrollado habilidades socioemocionales, y el 34% mostró algún grado de desarrollo socioemocional. Se concluye que existe una relación directa entre el desarrollo socioemocional y el aprendizaje, lo que aumenta en gran medida el aspecto social y emocional de los niños en el nivel inicial.

En esta medida los autores como: Quishpi y Mullo (2016), sostienen que el Juego Dinámico y el desarrollo socioemocional de los Niños de Tres Años del Centro Educativo Juan Adalberto Araujo, de la Comunidad San Francisco de Columbe, Cantón Colta, Provincia de Chimborazo, del año académico 2015-2016. Cuyo objetivo es describir el desarrollo socioemocional de niños y niñas al inicio de los tres años de edad. Los resultados muestran que los infantes con problemas de desarrollo socioemocional repetirán para avanzar en su aprendizaje. Concluyendo que jugar juegos dinámicos como círculos, trabalenguas, rimas, etc. es una estrategia, que ayuda a los niños no solo a desarrollar habilidades emocionales, sino que también estimula la cooperación en equipo y el diálogo interpersonal. Estos dos aspectos explican el desarrollo de la inteligencia emocional y social y el desarrollo socioemocional.

Desde este punto de vista, los resultados hallados en la presente investigación, están íntimamente relacionados, con los antecedentes teóricos y aportes científicos ya que las dimensiones correspondientes a los juegos

dinámicos como la: dimensión motivacional. Y su indicador participan en varios juegos que muestren el movimiento del cuerpo y jueguen libremente sin temor a caerse mostrando la motricidad fina, esta acción es real en los niños y niñas observados, además en cuanto al aspecto intelectual, los estudiantes participan en diferentes acciones del juego, mostrando creatividad e inspiración, y respetando las reglas del juego, así como colocándose en el lugar y el espacio correcto usando la imaginación de juego como acciones claves de interacción durante el juego en equipo. Por otro lado, los niños y niñas son capaces de expresar sus sentimientos a través de palabras, gestos y movimientos corporales mientras juegan. Y finalmente en el aspecto socioemocional los niños y niñas interactúan con sus amigos expresando sus sentimientos cuando está triste mientras juega, mostrando sus sentimientos y emociones con cariño, siendo consciente del estado mental de sus amigos en el proceso del juego. Como ejemplo de la capacidad de cooperar. Finalmente, en cuanto a la dimensión del lenguaje, se observa que los niños expresan oralmente sus sentimientos utilizando un vocabulario completo, con estructuras básicas del lenguaje durante el juego y en su expresión, cuando dialogan, expresan oraciones compuestas con mayor número de palabras durante el desarrollo del juego de grupo.

En cuanto al desarrollo socioemocional de la variable (2) desde el lado del autoconocimiento, los niños muestran la capacidad de regular efectivamente sus emociones positivas, así como también muestran la capacidad de regular los sentimientos de tristeza, enojo y alegría, regulando el comportamiento, y el pensamiento colaborativo. En cuanto al autocontrol, realizan movimientos corporales con tolerancia como gesto para manejar el estrés, demuestran conductas que controlan sus impulsos y se identifican como seres humanos donde la confianza es un esfuerzo para controlar la precisión emocional ante el grupo. En cuanto a las habilidades de relación, los niños demuestran claramente los dichos mágicos al comunicarse con amigos, practicando la escucha activa, para prestar atención a las instrucciones del juego, así mismo sigue las reglas sociales de comportamiento mostrando la amabilidad, empatía y afecto. Para otros, como un acto de negociación entre compañeros del aula. Finalmente, bajo el aspecto de toma de decisiones responsables, esto es practicada bajo el precio de la libertad de expresión al momento de tomar

decisiones como actitudes positivas hacia los compañeros, con participación responsable, y respeto a los acuerdos, etc., en esta acción los niños y niñas mediante el consenso pasan a la aprobación del juego en la interacción social de los compañeros que respetan las reglas morales del juego. En esta línea la UNESCO (1980) afirma que los juegos dinámicos pese a las claras tendencias de desaparecer, fruto de la globalización de nuevos juegos tecnológicos aún perdura en el tiempo, el cual es trascendental para el desarrollo de las acciones sociales, afectivas y socioemocionales de las personas en su conjunto.

Para la variable (2) desarrollo socioemocional de la dimensión Autoconocimiento, en esta acción social los infantes, muestran su capacidad regulando de manera efectiva sus emociones positivas, además demuestran la capacidad de regular los sentimientos de tristeza, ira y felicidad, regulan el comportamiento a través del pensamiento positivo y colaborativo. En la dimensión de autocontrol realiza movimientos corporales con actitud tolerante como gesto para controlar el estrés, exhibe una conducta que controla sus impulsos, se reconoce como persona y muestra confianza y esfuerzo para controlar adecuadamente las emociones. ante el grupo. En el aspecto de habilidades de relación, muestra claramente las palabras mágicas al comunicarse con sus amigos, practica la escucha activa, el respeto y la atención a las instrucciones del juego, sigue las reglas sociales o código de conducta y muestra amabilidad, empatía y afecto hacia los demás como un acto de negociación entre pares. Finalmente, en el aspecto de toma de decisiones responsable, muestra libertad de expresión al tomar decisiones como actitud positiva hacia los compañeros, participación responsable, respeto a los acuerdos, etc., aprobación del juego en la interacción social e interacción con los compañeros respetando las reglas morales del juego.

En esta línea (Gómez, 2014), asegura que el desarrollo socioemocional de un niño es necesario para sustentar su vida personal y social. Es así que se debe entenderse que el hombre es un individuo en desarrollo desde el nacimiento hasta la muerte, y por eso su existencia está ligada a los cambios, y por tanto su pertenencia a una sociedad significa su desarrollo integral, y algunas decisiones están directamente relacionadas con la sociedad las cuales son aprendidas en el desarrollo de la infancia.

Aquí radica la importancia de los resultados de la presente investigación ya que los antecedentes y los aportes teóricos guardan relación y van en esa misma línea en sus hallazgos, donde existe una relación positiva entre la variable juegos dinámicos y la variable desarrollo socioemocional donde la Estadísticas de referencia y la Prueba de estandarización de la Tabla 9 muestra los resultados del análisis de datos de normalidad de Kolmogorov-Smirnov basada en muestras de 53 estudiantes, dando un valor de nivel significancia de  $p < 0,000$  para la variable de juego dinámico; un nivel de significancia a valor de  $p < 0,000$  para los datos de la variable desarrollo socioemocional; De igual forma, la dimensión autoconocimiento da un nivel de significancia  $p < 0.000$ , por otro lado, la dimensión autocontrol un nivel de significancia  $p < 0.000$  mientras que la dimensión habilidad de relacionarse da un nivel de significancia  $p < 0.000$  mientras la dimensión toma de decisiones responsable arrojó un nivel de significancia  $p < 0,000$ ; Todos estos datos analizados dan valores de  $p$  menores que la significancia estadística del valor de  $p < \alpha = 0.05$ ; Por lo tanto, se acepta  $H_1$  y se concluye que los datos de la muestra analizada no se distribuyen normalmente.

## VI. CONCLUSIONES

### **Primera:**

Se afirma que entre la variable Juegos dinámicos y desarrollo socioemocional existe un coeficiente de correlación positiva Muy baja con un  $p$  valor = 0.002 menor que el nivel de significancia  $\alpha = 0.05$ ; por lo tanto, se acepta la  $H_1$  y se rechaza la  $H_0$ ; concluyendo que existe relación entre ambas variables.

### **Segunda:**

Se demuestra que los juegos dinámicos presentan de acuerdo al estadístico de correlación Rho Spearman una relación positiva muy baja de 0.415 para las dimensiones: autoconocimiento y autocontrol, aceptando la hipótesis planteada con un  $p$  valor de 0.002 para ambas dimensiones, menor al valor de significancia teórica del 5%.

### **Tercera:**

Se demuestra que los juegos dinámicos presentan de acuerdo al estadístico de correlación Rho Spearman una relación positiva muy baja de 0.681 en la tercera dimensión habilidad de relacionarse con un  $p$  valor de 0.0000, aceptando la hipótesis alterna y rechazando la hipótesis nula, donde se concluye que existe una relación entre la variable mencionada y la tercera dimensión.

### **Cuarta**

Se demuestra que los juegos dinámicos presentan de acuerdo al estadístico de correlación Rho Spearman una relación positiva muy baja de 0.501 y con un  $p$  valor de 0.000 para la dimensión toma de decisiones responsables. Aceptando la hipótesis alterna y rechazando la hipótesis nula, donde se concluye que existe una relación entre la variable mencionada y la dimensión analizada.



## **VII. RECOMENDACIONES**

### **Primera:**

Se recomienda a los docentes del nivel inicial utilizar la estrategia de los juegos dinámicos para afianzar el desarrollo de las habilidades socioemocionales de los niños y niñas.

### **Segunda:**

La institución educativa debe insertar en su PEI el uso de los juegos dinámicos ya que son fundamentalmente positivos para propiciar de desarrollo Afectivo, Intelectual, Social y el Lenguaje en los niños y niñas de temprana edad.

### **Tercera:**

La institución debe condicionar áreas exclusivas de recreación para el desarrollo emocional y socioemocional de Autoconocimiento, Autocontrol Habilidad de relación y Toma de decisiones responsable en los niños y niñas de nivel inicial

## REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS

- Aguaded, M., & Valencia, J. (2017). Estrategias para potenciar la inteligencia emocional en educación infantil. 175–190.
- Almudena, M. (2008). *El arte de jugar. Sábado 25 de octubre del 2008*. Recuperado de: <http://aprendiendo-jugando.blogspot.pe/2008/10/la-cultura-de-los-juegos-tradicionales.html>
- Atusalud. (2015). La Importancia del Desarrollo Socioemocional en los Niños. Recuperado de: <http://atusaludenlinea.com/2015/09/08/la-importancia-del-desarrollo-socioemocional-en-los-ninos/>
- Bausela, H. (2005). SPSS: Un Instrumento de Análisis de Datos Cuantitativos. España: Universidad de León.
- Bejarano, J., Contreras, B., Coronado, M., González, M., & Torres, C. (2017). Psicología de la primera infancia. Bogotá. Recuperado de: <https://es.scribd.com/document/353267807/infancia-tres-1-docx>
- Bernabeu, N. y Goldstein, A. (2008). *Creatividad y aprendizaje. El juego como herramienta pedagógica*. España: Editorial Narcea.
- Bisquerra, R. (2003). Educación emocional y competencias básicas para la vida. Revista de educación educativa (RIE). 21(1), 7-43. Recuperado de: <http://revistas.um.es/rie/article/view/99071>
- Bisquerra, R. (2012). *Educación emocional y competencias básicas para la vida*. Revista de Educación Educativa (RIE). 21(1), 7-43. Recuperado de: <http://revistas.um.es/rie/article/view/99071>
- Bisquerra, R., & Pérez-Escoda, N. (2017). *Las competencias emocionales*. Educación XXI, 10, 61-82.
- Caba, B. (2004). *De jugar con el arte al arte de jugar*. (Ensayo). Recuperado de <http://storage.vicaria.edu.ar/caba.pdf>
- Calero, M (2003) *Educar jugando*. Editorial Alfaomega. Grupo editor. (México).
- Canales, M. (2006). Metodología de a investigación social. Santiago: Lom Ediciones.
- Chacon, J. (2022), en su tesis Juegos tradicionales e Inteligencia Emocional en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N.º 1056 Champa – Cusco 2021. Tuvo como objetivo determinar la relación entre juegos tradicionales y

el desarrollo de la Inteligencia emocional de los niños de 5 años de la Institución educativa Inicial N.º 1056 Champa – Cusco 2022. Escuela de posgrado programa académico de maestría en psicología educativa. UCV. Lima. Perú.

- Díaz Lajara & Analí Sheyla. (2019). *El desarrollo socioemocional de los niños de 5 años a través de los juegos tradicionales*. (Tesis de pregrado). Universidad San Ignacio de Loyola. Perú. Recuperado de [http://repositorio.usil.edu.pe/bitstream/USIL/8860/1/2019\\_Diaz-Lajara.pdf](http://repositorio.usil.edu.pe/bitstream/USIL/8860/1/2019_Diaz-Lajara.pdf)
- Díaz, S. (2019), en su tesis el desarrollo socioemocional de los niños de 5 años a través de los juegos tradicionales, la investigación tuvo como objetivo analizar la importancia de los juegos tradicionales y su influencia en el desarrollo socioemocional de los niños de 5 años del nivel inicial 421 del distrito de Surcubamba, de la provincia Tayacaja del departamento de Huancavelica. Universidad San Ignacio de Loyola. FACULTAD DE EDUCACIÓN Carrera de Educación Inicial Intercultural Bilingüe. Lima. Perú.
- EDIFAM, 2004. Manual de Capacitación en Educación Inicial, para Asesores Pedagógicos y maestros de Parvularia: Desarrollo Socioemocional. Recuperado de: [http://pdf.usaid.gov/pdf\\_docs/Pnadf056.pdf](http://pdf.usaid.gov/pdf_docs/Pnadf056.pdf).
- Fajardo, Z., Chenet, M., Choez, G., & Choez, F. (2019). Competencias emocionales en estudiantes superdotados del Ecuador. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria de Ciencias de La Salud. Salud y Vida*, 3(6), 582. <https://doi.org/10.35381/s.v.v3i6.380>
- Fidias, G. (1998). *Introducción a la metodología científica*, 6ta Edición. Imp. Episteme Fidias G. Arias FREELIBROS.ORG
- Froebel, F. (2003). La educación del hombre. *Biblioteca virtual*. Recuperado de <http://www.biblioteca.org.ar/libros/88736.pdf>
- Galvez S. y Jorge A. (2014). Tendencias de educación socioemocional en cuatro escuelas de Guatemala: Estudio comparativo.
- Garay, M., Sánchez, E., & Rodríguez, A. (2021). El juego cooperativo como estrategia pedagógica para promover el buen manejo y la recolección de residuos sólidos. *Abril*, 55–68.

- García, J. (2012). La educación emocional su importancia en el proceso de aprendizaje. *Revista Educación*. 36(1), 1-24. Recuperado de: <http://www.redalyc.org/pdf/440/44023984007.pdf>
- Goleman, D. (1995). *Emotional Intelligence*. New York: Bantam Books (trad. cast.: Inteligencia Emocional. Barcelona: Paidós, 1997)
- Goleman, D. (2017). La inteligencia emocional.
- Goleman, D., Boyatzis, R., Y Mckee, A. (2002). *Primal leadership: Realizing the power of emotional intelligence*. Boston, MA, USA: Harvard Business Scholl Press.
- Gomez, G. (2014). *Estimulación Temprana en el desarrollo infantil*. (tesis de Maestría). Quetzaltenango.
- Gomez, G. (2014). *Estimulación Temprana en el desarrollo infantil*. (tesis de Maestría). Quetzaltenango.
- Hernández, R. & Fernández, C. (2016) *Metodología de la Investigación* (Sexta edición). México D.F.: Mc Graw Hill/Interamericana Editores S.A.
- Huanca, S. J, B. (2019). *El desarrollo socioemocional y aprendizaje de estudiantes de tercer grado de nivel primaria de la institución educativa "Revolucionaria Santa Rosa" del distrito de San Sebastián – Cusco 2018*. (Tesis de maestría). Universidad Nacional de San Agustín. Recuperado de: <http://repositorio.unsa.edu.pe/bitstream/handle/UNSA/8998/EDShusobjb.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- López Cassà, Èlia (2005). La educación emocional en la educación infantil *Revista Interuniversitaria de Formación del Profesorado*, vol. 19, núm. 3, diciembre, 2005, pp. 153-167 Universidad de Zaragoza. Zaragoza, España
- Madeiros, B. (2005). *La organización de los contenidos en el jardín de los infantes*. Buenos Aires: Coihue.
- Marin, Lady. (2017). El desarrollo de la inteligencia emocional y las relaciones interpersonales de los niños de 4 y 5 años del Jardín Infantil Centro de Estimulación Adecuada Sueños y Alegrías, en Suba Bilbao de la ciudad de Bogotá D.C. Universidad Santo Tomás.

- Martinez, L. Angela C. & Naranjo, B. Jenny P. (2016). *Juego, interactúo y aprendo: desarrollo de la inteligencia emocional a través de la implementación de una estrategia didáctica de juegos cooperativos en niños y niñas de cuarto grado*. (Tesis de maestría). Universidad libre de Bogotá. Recuperado de: <https://repository.unilibre.edu.co/bitstream/handle/10901/8258/JUEGO%20c%20INTERACT%20Y%20APRENDO.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Milicic, N., Arab, M., Alcalay, L., Berger, C., y Torretti, A. (2009). Diseño y construcción de escala de autor-reporte de aprendizaje socioemocional para niños de 8 a 12 años, de educación general básica (Tesis para optar al grado de Magíster en Psicología Educacional, Pontificia Universidad Católica de Chile
- Ministerio de educación (2014). *La hora del juego libre en los sectores una guía para educadores de servicios educativos de niños y niñas menores de 6 años*. Lima: Navarrete.
- Ministerio de educación (2016). *Pasa la voz, Desarrollo socioemocional y aprendizaje*. Subsecretaría de Educación Especializada e Inclusiva Dirección Nacional de Educación Inicial y Básica: <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2016/11/NOVIEMBRE-PASA-LA-VOZ.pdf>
- Montessori, M. (1995). *The Absorbent Mind: A Classic in Education and Child Development for Educators and Parents*. New York, EU.: Holt Paperbacks.
- Neva, Milinec (2009). Bienestar socioemocional en contextos escolares: La percepción de estudiantes chilenos. Estudios sobre Educación. Universidad de Navarra Chile.
- Pérez, A., (2016). Desarrollo Socioemocional en la Infancia. Recuperado de: <https://www.spapex.es/pdf/desemocional.pdf>
- Piaget, J (1945). *La formación del símbolo en el niño*. México: fondo de cultura económica. (Décima reimpresión, 1987).
- Quishpi, C. Mullo, V. (2016) *“Juegos tradicionales en el desarrollo de lenguaje de los niños del tercer grado de básica del centro educativo “Juan Adalberto*

*Araujo” de la comunidad San Francisco De Columbe, Cantón Colta, provincia de Chimborazo durante el año lectivo 2015-2016”*. (Tesis de pregrado). Universidad Nacional de Chimborazo. Recuperado de: <http://dspace.unach.edu.ec/bitstream/51000/3359/1/UNACH-FCEHT-TG-E.BASICA-2017-000004.pdf>

Quispe, M. (2015). *Relación de los juegos tradicionales en la resolución de problemas aritméticos de enunciado verbal (PAEV) de los estudiantes de segundo grado de la I. E. Madres de Divino Amor*. (Tesis de pregrado). Recuperado de <http://repositorio.unsa.edu.pe/bitstream/handle/UNSA/1992/EDquvaml.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Salovey, P. y Mayer, J.D. (1990). Emotional intelligence. *Imagination, cognition and personality*, 9, 185-211.

UNESCO (1980), *El niño y el Juego: Planteamiento Teórico y Aplicaciones Pedagógicas*. Paris – Francia, ed. Talleres de la Unesco. Recuperado de: <http://unesdoc.unesco.org/images/0013/001340/134047so.pdf>

Zapata, O. (1990). *El Aprendizaje por el Juego en la Etapa Maternal y Pre-Escolar*. México: Editorial Pax. México

Zaragoza (2013) *Juego. Qué sentido tiene el acto de jugar y que evolución sigue*. Recuperado de <http://www.psicoaragon.es/wp-content/uploads/2013/07/ELJUEGO.pdf>

## ANEXOS

**Anexo 1. Matriz de operacionalización**

VARIABLE DE ESTUDIO	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIÓN	INDICADORES	ESCALAS DE MEDICIÓN
<p>Juego dinámico</p>	<p>Piaget (1945), los juegos desarrollan diferentes dimensiones en el aprendizaje del infante, el primero: Juego funcional. En esta etapa el niño realiza actividades motoras para explorar varios objetos y aprender a responder a los estímulos que recibe.</p>	<p>La variable juego dinámico está constituida por cuatro dimensiones. Además, se compone de 10 indicadores, con un total de 12 ítems que se encuentran en escala ordinal de opción múltiple, las cuales fueron medidas con la escala de Likert.</p>	<p>1.- Afectivo 2.- Intelectual 3.- Social 4.- Lenguaje</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Funcional Motriz gruesa y fina</li> <li>- Construcción creatividad</li> <li>- viso manual espacio y tiempo</li> <li>- Simbólico pensar imaginación</li> <li>- interactuar con los pares, afectivo emocional, inseguridad conflictos</li> <li>- vocabulario adecuado,</li> <li>- Estructuras lingüísticas</li> <li>- Formar oraciones</li> <li>- Número mayor de palabras</li> </ul>	<p><b>Escala Ordinal de opción</b> Inicio (1)  Proceso (2)  Logrado (3)</p>



Socioemocional	<p>Goleman (1996), afirma que la inteligencia emocional implica el reconocimiento del sujeto hacia sus emociones y por tanto el manejo de las mismas, además esta inteligencia se vincula a la comprensión de emociones de los individuos que los rodean y conforman su comunidad, en síntesis, un individuo que comprende sus emociones y la de los demás ha desarrollado la llamada inteligencia emocional.</p>	<p>La variable juego dinámico está constituida por cuatro dimensiones. Además, se compone de tres indicadores, con un total de 14 ítems que se encuentran en escala ordinal de opción múltiple, las cuales fueron medidas con la escala de Likert</p>	<p>1. Autoconocimiento  2.- Autocontrol  3.- Habilidad de relación  4.- Toma de decisiones responsable</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Emociones</li> <li>- Comportamiento</li> <li>- Pensamiento positivo</li> <li>- Gestión del estrés</li> <li>- Control de los impulsos</li> <li>- Autoestima</li> <li>- Esfuerzo</li> <li>- Comunicación clara.</li> <li>- Escucha activa.</li> <li>- Capacidad para colaborar.</li> <li>- Negociación de conflictos</li> <li>- Comportamiento personal</li> <li>- La interacción social</li> <li>- Las normas éticas y sociales</li> <li>-</li> </ul>	<p>Nunca (1)</p> <p>A veces (2)</p> <p>Muchas veces (3)</p> <p>Siempre (4)</p>
----------------	---	---	--	---	--

**Anexo 2. Matriz de consistencia**

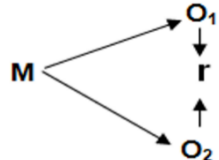
**Título:** Juegos dinámicos y desarrollo socioemocional de niños del nivel inicial de una institución educativa particular Arequipa 2022

Problema	Objetivos	Hipótesis	Variables e indicadores				
<b>Problema General:</b> ¿Qué relación existe entre juegos dinámicos y el desarrollo socioemocional de niños del nivel inicial de una institución educativa particular Arequipa 2022?	<b>Objetivo general:</b> Determinar la relación entre los juegos dinámicos y desarrollo socioemocional de niños del nivel inicial de una institución educativa particular	<b>Hipótesis general:</b> Existe relación entre juegos dinámicos y desarrollo socioemocional de niños del nivel inicial de una institución educativa particular	<b>Variable1: juegos dinámicos</b>				
			<b>Dimensiones</b>	<b>Indicadores</b>	<b>Ítems</b>	<b>Escala de medición</b>	<b>Niveles y rangos</b>
			1.- Afectivo	- Funcional - Motriz gruesa y fina	1 a 3	Ordinal	Inicio (1)  Proceso (2)
			2.- Intelectual	- Construcción creatividad - viso manual espacio y tiempo - Simbólico pensar imaginación	4 a 6	Ordinal	
3.- Social	- interactuar con los pares, afectivo emocional, inseguridad conflictos	7 a 9	Ordinal				

<b>Problema específico 1</b>  ¿Qué relación existe entre juegos dinámicos y el desarrollo de autoconocimiento de niños del nivel inicial de una institución educativa particular Arequipa 2022	Arequipa 2022  <b>Objetivo específico 1</b>  Determinar la relación entre los juegos dinámicos y el desarrollo de niños del nivel inicial de una institución educativa particular Arequipa 2022.	Arequipa 2022  <b>Hipostasis específicas 1</b>  Existe relación entre juegos dinámicos y el desarrollo de autoconocimiento de niños del nivel inicial de una institución educativa particular Arequipa 2022	4.- Lenguaje  - vocabulario adecuado, - Estructuras lingüísticas - Formar oraciones - Número mayor de palabras	10 a 12	Ordinal	Logrado (3)	
	<b>Variable 2: Desarrollo socioemocional</b>						
<b>Problema específico 2</b>  ¿Qué relación	<b>Objetivo específico 2</b>  Determinar la	<b>Hipostasis específicas 2</b>  Existe relación	<b>Dimensiones</b>	<b>Indicadores</b>	<b>Ítems</b>	<b>Escala de medición</b>	<b>Niveles y rangos</b>
			1.Autoconocimiento	- Emociones - Comportamiento - Pensamiento positivo	1 a 3	Ordinal	Nunca (1)
2.- Autocontrol	- Gestión del estrés - Control de los impulsos - Autoestima - Esfuerzo	4 a 7	Ordinal				

<p>existe entre juegos dinámicos y el desarrollo de autocontrol de niños del nivel inicial de una institución educativa particular Arequipa 2022?</p>	<p>relación entre los juegos dinámicos y el desarrollo de autocontrol de niños del nivel inicial de una institución educativa particular Arequipa 2022.</p>	<p>dinámicos y el desarrollo de autocontrol de niños del nivel inicial de una institución educativa particular Arequipa 2022</p>	<p>3.- Habilidad de relación</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Comunicación clara.</li> <li>- Escucha activa.</li> <li>- Capacidad para colaborar.</li> <li>- Negociación de conflictos</li> </ul>	<p>8 a 11</p>	<p>Ordinal</p>	<p>A veces (2)</p>
<p><b>Problema específico 3</b></p> <p>¿Qué relación existe entre juegos dinámicos y el desarrollo de habilidad de relación de niños del nivel inicial de una institución</p>	<p><b>Objetivo específico 3</b></p> <p>Determinar la relación entre los juegos dinámicos y el desarrollo de habilidad de relación de</p>	<p><b>Hipostasis específicas 3</b></p> <p>Existe relación entre juegos dinámicos y el desarrollo de habilidad de relación de niños del nivel inicial de una institución educativa</p>	<p>4.- Toma de decisiones responsable</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Comportamiento personal</li> <li>- La interacción social</li> <li>- Las normas éticas y sociales</li> </ul>	<p>12 a 14</p>	<p>Ordinal</p>	<p>Muchas veces (3)</p> <p>Siempre (4)</p>

<p>educativa particular, Arequipa 2022?</p> <p><b>Problema específico 4</b></p> <p>¿Qué relación existe juegos dinámicos y el desarrollo de toma de decisiones responsable de niños del nivel inicial de una institución educativa particular Arequipa 2022?</p>	<p>niños del nivel inicial de una institución educativa particular, Arequipa 2022.</p> <p><b>Objetivo específico 4</b></p> <p>Determinar la relación entre los juegos dinámicos y desarrollo de toma de decisiones responsable de niños del nivel inicial de una institución educativa</p>	<p>particular, Arequipa 2022</p> <p><b>Hipostasis específicas 4</b></p> <p>Existe relación entre juegos dinámicos y el desarrollo de toma de decisiones responsable de niños del nivel inicial de una institución educativa particular Arequipa 2022</p>					
--	--	--	--	--	--	--	--

	particular Arequipa 2022						
<b>Nivel - diseño de investigación</b>	<b>Población y muestra</b>	<b>Técnicas e instrumentos</b>			<b>Estadística a utilizar</b>		
<b>Nivel: Relacional</b>  <b>Diseño:</b> No experimental-transversal relacional    <b>Método:</b>	<b>Población:</b> 53 estudiantes de 3,4 y 5 años de edad  <b>Tipo de muestreo:</b> aleatoria simple censal  <b>Tamaño de muestra:</b> 53	<b>Variable independiente:</b> juegos dinámicos <b>Técnicas:</b> observación directa <b>Instrumentos:</b> listo de cotejo de mapa de calor <b>Autor:</b> MINEDU <b>Adaptado por:</b> MINEDU <b>Año:</b> 2019 <b>Monitoreo:</b> <b>Ámbito de Aplicación:</b> IEI Nuestro Sagrado Corazón de Jesús <b>Forma de Administración:</b> <b>Variable dependiente:</b> Desarrollo socioemocional <b>Técnicas:</b> observación directa			<b>DESCRIPTIVA:</b> SPSS  <b>INFERENCIAL:</b> distribución del coeficiente de R. Spearman y el nivel de significación $p < \alpha = 0,05$ . De pruebas paramétricas		

<p><b>Tipo de investigación:</b> Retrospectiva analítica</p> <p><b>Paradigma:</b></p> <p><b>Enfoque:</b> cuantitativo</p>	<p>de estudiantes de 3,4 y 5 años de edad y</p>	<p><b>Instrumentos:</b> listo de cotejo de mapa de calor</p> <p><b>Autor:</b> Valderrama,</p> <p><b>Año</b> 1990</p> <p><b>Adaptado por:</b> Valderrama</p> <p><b>Monitoreo:</b></p> <p><b>Ámbito de Aplicación:</b> IEI Sagrado Corazón de Jesús</p> <p><b>Forma de Administración:</b></p>	
---	---	--	--

### Anexo 3. Instrumento de recolección de datos

#### LISTA DE COTEJO PARA EVALUAR JUEGOS DINAMICOS

El siguiente instrumento permitirá evaluar los juegos dinámicos dentro de la institución educativa. Por lo tanto, contiene ítems, las cuales tendrá que leerse detenidamente y marcar con un aspa (X) la respuesta que considere conveniente. Teniendo en cuenta que:

Inicio = (1)

Proceso = (2)

Logrado(3)

**NOMBRE:**.....

Escala de valoración		Inicio	Proceso	Logrado
JUEGOS DINÁMICOS				
Nº	Afectivos	(1)	(2)	(3)
1	Controla sus funciones motoras y responde a estímulos cuando realiza acciones de juegos con sus compañeros.			
2	Participa en diferentes acciones de juego demostrando movimiento corporal gruesa.			
3	Juega libremente sin temor a caerse demostrando destrezas de movimiento corporal fina.			
<b>Intelectual</b>		<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>
4	Participa de diferentes acciones de juego demostrando creatividad e inspiración respetando las reglas del juego.			
5	Respeto las reglas del juego ubicándose en el espacio y el tiempo como acciones principales del juego en grupo.			
6	Utiliza la imaginación como un acto de expresar sus emociones; a través de palabras, gestos y movimientos corporales al momento del juego.			
<b>Social</b>		<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>
7	interactúa con los pares expresando sus emociones cuando se siente triste al momento de jugar.			
8	Expresa con afectivo sus sentimientos y emociones reconociendo el estado de ánimo de sus compañeros			



	durante el juego.			
<b>9</b>	Comparte los materiales con sus compañeros cuando juegan como una muestra de la capacidad colaborativa.			
<b>Lenguaje</b>		<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>
<b>10</b>	Expresa oralmente sus emociones utilizando un vocabulario adecuado.			
<b>11</b>	Se comunica verbalmente empleando las estructuras lingüísticas básicas durante el juego.			
<b>12</b>	En sus expresiones utiliza oraciones compuestas mayor número cantidad de palabras durante el desarrollo del juego grupal.			

## LISTA DE COTEJO PARA EVALUAR EL DESARROLLO SOCIOEMOCIONAL

El siguiente instrumento permitirá evaluar el desarrollo socioemocional dentro de la institución educativa. Por lo tanto, contiene ítems, las cuales tendrá que leerse detenidamente y marcar con un aspa (X) la respuesta que considere conveniente. Teniendo en cuenta que:

Nunca = (1)

A veces = (2)

Muchas veces = (3)

Siempre = (4)

<i>Nivel de Valoración</i>		Nunca	A veces	Muchas veces	Siempre
<b>DESARROLLO SOCIOEMOCIONAL</b>					
N.	<b>Autoconocimiento</b>	1	2	3	4
1	Muestra capacidad para regular de manera efectiva sus emociones positivas.				
2	Demuestra la capacidad para regular de manera afectiva sus emociones de triste, enojo, y alegría, modificando su comportamiento.				
3	Organiza sus ideas mediante el pensamiento positivo y colaborativo.				
<b>Autocontrol</b>		1	2	3	4
4	Realiza movimientos corporales de actitud tolerante como una señal de gesto de control de estrés.				
5	Muestra un comportamiento de control de sus impulsos.				
6	Se reconoce como persona y demuestra confianza en sí mismo.				
7	Muestra esfuerzo para gestionar adecuadamente las emociones frente al grupo.				
<b>Habilidad de relación</b>		1	2	3	4
8	Expresa palabras mágicas de forma clara cuando se comunica con sus compañeros.				
9	Practica la escucha activa, respetando y tomando atención a las indicaciones del juego				
10	Acata las reglas o normas sociales de comportamiento				

<b>11</b>	Muestra manifestaciones de cortesía, simpatía y afecto de los demás como un acto de negociación entre sus compañeros.				
<b>Toma de decisiones responsable</b>		<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>
<b>12</b>	Muestra la libre expresión al momento de tomar decisiones como una actitud positiva frente a sus compañeros.				
<b>13</b>	Participa de manera responsable respetando los acuerdos del juego en la interacción social.				
<b>14</b>	Interactúa con sus compañeros acatando las normas éticas del juego.				

## Anexo 4. Certificados de validez de instrumentos por juicio de expertos



### CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE LA VARIABLE 1: JUEGOS DINAMICOS

Nº	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia <sup>1</sup>		Relevancia <sup>2</sup>		Claridad <sup>3</sup>		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	<b>DIMENSIÓN 1 Afectivos</b>							
1	Controla sus funciones motoras y responde a estímulos cuando realiza acciones de juegos con sus compañeros.	X		X		X		----
2	Participa en diferentes acciones de juego demostrando movimiento corporal gruesa.	X		X		X		----
3	Juega libremente sin temor a caerse demostrando destrezas de movimiento corporal fina.	X		X		X		----
	<b>DIMENSIÓN 2 Intelectual</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	
4	Participa de diferentes acciones de juego demostrando creatividad e inspiración respetando las reglas del juego.	X		X		X		----
5	Respeto las reglas del juego ubicándose en el espacio y el tiempo como acciones principales del juego en grupo.	X		X		X		----
6	Utiliza la imaginación como un acto de expresar sus emociones; a través de palabras, gestos y movimientos corporales al momento del juego.	X		X		X		----
	<b>DIMENSIÓN 3 Social</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	
7	interactúa con los pares expresando sus emociones cuando se siente triste al momento de jugar.	X		X		X		----
8	Expresa con afectivo sus sentimientos y emociones reconociendo el estado de ánimo de sus compañeros durante el juego.	X		X		X		----
9	Comparte los materiales con sus compañeros cuando juegan como una muestra de la capacidad colaborativa.	X		X		X		----
	<b>DIMENSIÓN 4 Lenguaje</b>	X		X		X		----
10	Expresa oralmente sus emociones utilizando un vocabulario adecuado.	X		X		X		----
11	Se comunica verbalmente empleando las estructuras lingüísticas básicas durante el juego.	X		X		X		----
12	En sus expresiones utiliza oraciones compuestas mayor número cantidad de palabras durante el desarrollo del juego grupal.	X		X		X		----

**Observaciones (precisar si hay suficiencia):** Si hay suficiencia. El instrumento garantiza lo que se quiere medir

**Opinión de aplicabilidad:**    Aplicable [X]            Aplicable después de corregir [ ]            No aplicable [ ]

**Apellidos y nombres del juez validador.** Mg Freddy Gamaniel Romaní Allende            DNI: 25495800

**Especialidad del validador:** Metodólogo

<sup>1</sup>**Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

<sup>2</sup>**Relevancia:** El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

<sup>3</sup>**Claridad:** Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

**Nota:** Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión

**Lima 30 de junio del 2022**



-----  
**Mg Freddy Gamaniel Romaní Allende**

**CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE LA VARIABLE 2 DESORROLLO SOCIOEMOCIONAL**

Nº	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia <sup>1</sup>		Relevancia <sup>2</sup>		Claridad <sup>3</sup>		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	<b>DIMENSIÓN 1 : Autoconocimiento</b>							
1	Muestra capacidad para regular de manera efectiva sus emociones positivas.	X		X		X		----
2	Demuestra la capacidad para regular de manera afectiva sus emociones de triste, enojo, y alegría, modificando su comportamiento.	X		X		X		----
3	Organiza sus ideas mediante el pensamiento positivo y colaborativo.	X		X		X		----
	<b>DIMENSIÓN 2 Autocontrol</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	----
4	Realiza movimientos corporales de actitud tolerante como una seña de gesto de control de estrés.	X		X		X		----
5	Muestra un comportamiento de control de sus impulsos.	X		X		X		----
6	Se reconoce como persona y demuestra confianza en sí mismo.	X		X		X		----
7	Muestra esfuerzo para gestionar adecuadamente las emociones frente al grupo.	X		X		X		----
	<b>DIMENSIÓN 3 Habilidad de relación</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	----
8	Expresa palabras mágicas de forma clara cuando se comunican con sus compañeros.	X		X		X		----
9	Practica la escucha activa, respetando y tomando atención a las indicaciones del juego	X		X		X		----
10	Acata las reglas o normas sociales de comportamiento	X		X		X		----
11	Muestra manifestaciones de cortesía, simpatía y afecto de los demás como un acto de negociación entre sus compañeros.	X		X		X		----
	<b>DIMENSIÓN 4 Toma de decisiones responsable</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	----
12	Muestra la libre expresión al momento de tomar decisiones como una actitud positiva frente a sus compañeros.	X		X		X		----
13	Participa de manera responsable respetando los acuerdos del juego en la interacción social.	X		X		X		----
14	Interactúa con sus compañeros acatando las normas éticas del juego.	X		X		X		----
		X		X		X		----

**Observaciones (precisar si hay suficiencia):** Si hay suficiencia. El instrumento garantiza lo que se quiere medir

**Opinión de aplicabilidad:**    Aplicable [X]            Aplicable después de corregir [ ]            No aplicable [ ]

**Apellidos y nombres del juez validador.** Mg Freddy Gamaniel Romaní Allende            DNI: 25495800

**Especialidad del validador:** Metodólogo

<sup>1</sup>**Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

<sup>2</sup>**Relevancia:** El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

<sup>3</sup>**Claridad:** Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

**Nota:** Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión

**Lima 30 de junio del 2022**



-----  
**Mg Freddy Gamaniel Romaní Allende**

## CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE LA VARIABLE 1: JUEGOS DINAMICOS

Nº	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia <sup>1</sup>		Relevancia <sup>2</sup>		Claridad <sup>3</sup>		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	<b>DIMENSIÓN 1 Afectivos</b>							
1	Controla sus funciones motoras y responde a estímulos cuando realiza acciones de juegos con sus compañeros.	X		X		X		----
2	Participa en diferentes acciones de juego demostrando movimiento corporal gruesa.	X		X		X		----
3	Juega libremente sin temor a caerse demostrando destrezas de movimiento corporal fina.	X		X		X		----
	<b>DIMENSIÓN 2 Intelectual</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	
4	Participa de diferentes acciones de juego demostrando creatividad e inspiración respetando las reglas del juego.	X		X		X		----
5	Respeto las reglas del juego ubicándose en el espacio y el tiempo como acciones principales del juego en grupo.	X		X		X		----
6	Utiliza la imaginación como un acto de expresar sus emociones; a través de palabras, gestos y movimientos corporales al momento del juego.	X		X		X		----
	<b>DIMENSIÓN 3 Social</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	
7	interactúa con los pares expresando sus emociones cuando se siente triste al momento de jugar.	X		X		X		----
8	Expresa con afectivo sus sentimientos y emociones reconociendo el estado de ánimo de sus compañeros durante el juego.	X		X		X		----
9	Comparte los materiales con sus compañeros cuando juegan como una muestra de la capacidad colaborativa.	X		X		X		----
	<b>DIMENSIÓN 4 Lenguaje</b>	X		X		X		----
10	Expresa oralmente sus emociones utilizando un vocabulario adecuado.	X		X		X		----
11	Se comunica verbalmente empleando las estructuras lingüísticas básicas durante el juego.	X		X		X		----
12	En sus expresiones utiliza oraciones compuestas mayor número cantidad de palabras durante el desarrollo del juego grupal.	X		X		X		----



**Observaciones (precisar si hay suficiencia):** Si hay suficiencia. El instrumento garantiza lo que se quiere medir

**Opinión de aplicabilidad:**   Aplicable [X]           Aplicable después de corregir [ ]           No aplicable [ ]

**Apellidos y nombres del juez validador.** Dr German Vicente Garay Flores           DNI: 10790283

**Especialidad del validador:** Metodólogo

<sup>1</sup>**Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

<sup>2</sup>**Relevancia:** El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

<sup>3</sup>**Claridad:** Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

**Nota:** Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión

**Lima 30 de junio del 2022**



-----  
**Dr German Vicente Garay Flores**

**CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE LA VARIABLE 2 DESARROLLO SOCIOEMOCIONAL**

Nº	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia <sup>1</sup>		Relevancia <sup>2</sup>		Claridad <sup>3</sup>		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	<b>DIMENSIÓN 1 : Autoconocimiento</b>							
1	Muestra capacidad para regular de manera efectiva sus emociones positivas.	X		X		X		----
2	Demuestra la capacidad para regular de manera afectiva sus emociones de triste, enojo, y alegría, modificando su comportamiento.	X		X		X		----
3	Organiza sus ideas mediante el pensamiento positivo y colaborativo.	X		X		X		----
	<b>DIMENSIÓN 2 Autocontrol</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	----
4	Realiza movimientos corporales de actitud tolerante como una seña de gesto de control de estrés.	X		X		X		----
5	Muestra un comportamiento de control de sus impulsos.	X		X		X		----
6	Se reconoce como persona y demuestra confianza en sí mismo.	X		X		X		----
7	Muestra esfuerzo para gestionar adecuadamente las emociones frente al grupo.	X		X		X		----
	<b>DIMENSIÓN 3 Habilidad de relación</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	
8	Expresa palabras mágicas de forma clara cuando se comunican con sus compañeros.	X		X		X		----
9	Practica la escucha activa, respetando y tomando atención a las indicaciones del juego	X		X		X		----
10	Acata las reglas o normas sociales de comportamiento	X		X		X		----
11	Muestra manifestaciones de cortesía, simpatía y afecto de los demás como un acto de negociación entre sus compañeros.	X		X		X		----
	<b>DIMENSIÓN 4 Toma de decisiones responsable</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	
12	Muestra la libre expresión al momento de tomar decisiones como una actitud positiva frente a sus compañeros.	X		X		X		----
13	Participa de manera responsable respetando los acuerdos del juego en la interacción social.	X		X		X		----
14	Interactúa con sus compañeros acatando las normas éticas del juego.	X		X		X		----

**Observaciones (precisar si hay suficiencia):** Si hay suficiencia. El instrumento garantiza lo que se quiere medir

**Opinión de aplicabilidad:**    Aplicable [X]            Aplicable después de corregir [ ]            No aplicable [ ]

**Apellidos y nombres del juez validador.** Dr German Vicente Garay Flores            DNI: 10790283

**Especialidad del validador:** Metodólogo

**Lima 30 de junio del 2022**



<sup>1</sup>**Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

<sup>2</sup>**Relevancia:** El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

<sup>3</sup>**Claridad:** Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

**Nota:** Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión

-----  
**Dr German Vicente Garay Flores**

## CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE LA VARIABLE 1: JUEGOS DINAMICOS

Nº	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia <sup>1</sup>		Relevancia <sup>2</sup>		Claridad <sup>3</sup>		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	<b>DIMENSIÓN 1 Afectivos</b>							
1	Controla sus funciones motoras y responde a estímulos cuando realiza acciones de juegos con sus compañeros.	X		X		X		----
2	Participa en diferentes acciones de juego demostrando movimiento corporal gruesa.	X		X		X		----
3	Juega libremente sin temor a caerse demostrando destrezas de movimiento corporal fina.	X		X		X		----
	<b>DIMENSIÓN 2 Intelectual</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	
4	Participa de diferentes acciones de juego demostrando creatividad e inspiración respetando las reglas del juego.	X		X		X		----
5	Respeto las reglas del juego ubicándose en el espacio y el tiempo como acciones principales del juego en grupo.	X		X		X		----
6	Utiliza la imaginación como un acto de expresar sus emociones; a través de palabras, gestos y movimientos corporales al momento del juego.	X		X		X		----
	<b>DIMENSIÓN 3 Social</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	
7	interactúa con los pares expresando sus emociones cuando se siente triste al momento de jugar.	X		X		X		----
8	Expresa con afectivo sus sentimientos y emociones reconociendo el estado de ánimo de sus compañeros durante el juego.	X		X		X		----
9	Comparte los materiales con sus compañeros cuando juegan como una muestra de la capacidad colaborativa.	X		X		X		----
	<b>DIMENSIÓN 4 Lenguaje</b>	X		X		X		----
10	Expresa oralmente sus emociones utilizando un vocabulario adecuado.	X		X		X		----
11	Se comunica verbalmente empleando las estructuras lingüísticas básicas durante el juego.	X		X		X		----
12	En sus expresiones utiliza oraciones compuestas mayor número cantidad de palabras durante el desarrollo del juego grupal.	X		X		X		----

**Observaciones (precisar si hay suficiencia): El instrumento garantiza lo que se quiere medir**

**Opinión de aplicabilidad:**    Aplicable [X]            Aplicable después de corregir [ ]            No aplicable [ ]

**Apellidos y nombres del juez validador.** Mg Lenmy Ochoa Santos

DNI: 41542187

**Especialidad del validador:** Metodóloga

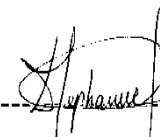
<sup>1</sup>**Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

<sup>2</sup>**Relevancia:** El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

<sup>3</sup>**Claridad:** Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

**Nota:** Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión

**Lima 30 de junio del 2022**



-----  
**Mg Lenmy Ochoa Santos**

## CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE LA VARIABLE 2 DESORROLLO SOCIOEMOCIONAL

Nº	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia <sup>1</sup>		Relevancia <sup>2</sup>		Claridad <sup>3</sup>		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	<b>DIMENSIÓN 1 : Autoconocimiento</b>							
1	Muestra capacidad para regular de manera efectiva sus emociones positivas.	X		X		X		----
2	Demuestra la capacidad para regular de manera afectiva sus emociones de triste, enojo, y alegría, modificando su comportamiento.	X		X		X		----
3	Organiza sus ideas mediante el pensamiento positivo y colaborativo.	X		X		X		----
	<b>DIMENSIÓN 2 Autocontrol</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	----
4	Realiza movimientos corporales de actitud tolerante como una señal de gesto de control de estrés.	X		X		X		----
5	Muestra un comportamiento de control de sus impulsos.	X		X		X		----
6	Se reconoce como persona y demuestra confianza en sí mismo.	X		X		X		----
7	Muestra esfuerzo para gestionar adecuadamente las emociones frente al grupo.	X		X		X		----
	<b>DIMENSIÓN 3 Habilidad de relación</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	
8	Expresa palabras mágicas de forma clara cuando se comunican con sus compañeros.	X		X		X		----
9	Practica la escucha activa, respetando y tomando atención a las indicaciones del juego	X		X		X		----
10	Acata las reglas o normas sociales de comportamiento	X		X		X		----
11	Muestra manifestaciones de cortesía, simpatía y afecto de los demás como un acto de negociación entre sus compañeros.	X		X		X		----
	<b>DIMENSIÓN 4 Toma de decisiones responsable</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	
12	Muestra la libre expresión al momento de tomar decisiones como una actitud positiva frente a sus compañeros.	X		X		X		----
13	Participa de manera responsable respetando los acuerdos del juego en la interacción social.	X		X		X		----
14	Interactúa con sus compañeros acatando las normas éticas del juego.	X		X		X		----
		X		X		X		----

**Observaciones (precisar si hay suficiencia): El instrumento garantiza lo que se quiere medir**

**Opinión de aplicabilidad:**    Aplicable             Aplicable después de corregir             No aplicable

**Apellidos y nombres del juez validador.** Mg Lenmy Ochoa Santos

DNI: 41542187

**Especialidad del validador:** Metodóloga

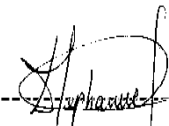
<sup>1</sup>**Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

<sup>2</sup>**Relevancia:** El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

<sup>3</sup>**Claridad:** Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

**Nota:** Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión

**Lima 30 de junio del 2022**

  
-----  
**Mg Lenmy Ochoa Santos**





Juegos dinámicos

	Afectivo			Intelectual			Social			Lenguaje		
Iden1	2	3	2	3	3	3	1	3	1	2	1	2
Iden2	3	3	3	3	3	1	3	3	3	3	3	3
Iden3	3	2	3	1	3	3	3	2	3	1	3	3
Iden4	3	3	2	3	2	2	2	3	2	3	2	2
Iden5	3	3	3	3	3	3	3	1	3	3	3	3
Iden6	2	1	2	2	3	3	1	3	3	2	3	1
Iden7	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3
Iden8	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	2
Iden9	1	3	1	2	3	2	2	3	3	2	2	3
Iden10	3	3	3	3	1	3	3	1	3	3	3	3
Iden11	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3
Iden12	2	3	2	2	2	3	1	3	1	2	3	2
Iden13	3	1	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3
Iden14	3	3	3	3	3	3	3	3	3	1	3	2
Iden15	1	3	1	1	2	3	3	3	2	3	2	3
Iden16	3	3	3	3	3	1	2	2	3	2	3	2
Iden17	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	1
Iden18	2	2	2	2	1	2	1	3	1	2	3	2
Iden19	3	3	3	3	3	3	3	1	3	3	2	3





## **Anexo 6. Ficha técnica del instrumento**

---

Nombre del instrumento	Lista de cotejo
Autor	MINEDU
Adaptado por	Erika Odaliz Lovon Quispe
Lugar	Institución educativa particular Nuestro Sagrado Corazón de Jesús
Fecha de aplicación	Junio 2022
Objetivo	Determinar la relación entre juegos dinámicos y desarrollo socioemocional
Administrado a	Niños del nivel inicial
Tiempo	15 min.
Descripción	<p>La lista de cotejo Juegos dinámicos está constituido por 12 ítems y 4 dimensiones: Afectivo, intelectual, social y lenguaje; utilizando una escala de valoración: inicio (1), Proceso (2), Logrado (3).</p> <p>La lista de cotejo desarrollo socioemocional está constituida por 14 ítems y cuatro dimensiones: autoconocimiento, autocontrol, habilidad de relacionarse y toma de decisiones responsables; utilizando la escala de Likert: Nunca (1), A veces (2), Muchas veces (3) y Siempre (4).</p>

---

## **Anexo 7. Aceptación de aplicación de tesis**



INSTITUCIÓN EDUCATIVA PARTICULAR  
NUESTRO SACRADO CORAZÓN DE JESÚS

**“AÑO DEL FORTALECIMIENTO DE LA SOBERANÍA NACIONAL”**

Arequipa, 04 de julio del 2022

**OFICIO N° 001- 2022.**

**DOCTORA:**

HELGA RUTH MAJO MARRUFO  
ESCUELA DE POST GRADO  
DE LA UNIVERSIDAD “CESAR VALLEJO”

**PRESENTE. -**

**ASUNTO: ACEPTACIÓN DE APLICACIÓN DE TESIS.**

Es grato dirigirme a usted con la finalidad de saludarlo cordialmente, a nombre de la I.E.P. Nuestro Sagrado Corazón de Jesús y manifestarle que, ha sido aceptada la aplicación de tesis de la Srta. ERIKA ODALIZ LOVON QUISPE denominado “Juegos dinámicos y desarrollo socioemocional de niños del nivel inicial de una institución educativa particular Arequipa 2022”.

Sin otro particular, aprovecho la ocasión para renovarles las muestras de mi especial consideración y estima personal.

Atentamente

Cec. Ruth Mery Cruz Pazo  
DIRECTORA

**Anexo 8. Clasificación de los niveles de fiabilidad según el Alfa de Cronbach**

Rangos	Magnitud
0,81 a 1.00	Muy alta
0,61 a 0,80	Alta
0,41 a 0,60	Moderada
0,21 a 0,40	Baja
0,01 a 0,20	Muy baja

Fuente: Tupanta et al. (2017)