

**UNIVERSIDAD NACIONAL JOSÉ FAUSTINO  
SÁNCHEZ CARRIÓN**

**FACULTAD DE EDUCACIÓN**

**ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACION INICIAL**



**TESIS**

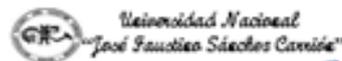
**El juego y el desarrollo socioemocional en el jardín N°666 Luriamá 2022**

**Presentado por:**

Quito Álvarez Alondra Yamaly

**Asesor:**

Dra. Victoria Flor Carrillo Torres



**Dra. Victoria Flor Carrillo Torres**  
DNU: 272

**Para optar el título profesional de Licenciada en Educación Nivel Inicial**

**Especialidad: Educación Inicial y Arte**

**Huacho – Perú**

**2022**

# El juego y el desarrollo socioemocional

## INFORME DE ORIGINALIDAD

14%

INDICE DE SIMILITUD

13%

FUENTES DE INTERNET

1%

PUBLICACIONES

10%

TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

## FUENTES PRIMARIAS

1	<a href="https://repositorio.unjfsc.edu.pe">repositorio.unjfsc.edu.pe</a> Fuente de Internet	6%
2	Submitted to City University of New York System Trabajo del estudiante	1%
3	Submitted to Universidad Peruana de Las Americas Trabajo del estudiante	1%
4	Submitted to Universidad Cesar Vallejo Trabajo del estudiante	1%
5	<a href="https://1library.co">1library.co</a> Fuente de Internet	1%
6	Submitted to Universidad Nacional Jose Faustino Sanchez Carrion Trabajo del estudiante	1%
7	<a href="https://repositorio.ucv.edu.pe">repositorio.ucv.edu.pe</a> Fuente de Internet	1%
8	<a href="https://repositorio.une.edu.pe">repositorio.une.edu.pe</a> Fuente de Internet	1%

**El juego y el desarrollo socioemocional en el jardín N°666 Luriamá 2022**

## **DEDICATORIA**

Gracias por cristalizar mis sueños hoy con su amor y trabajo duro. Gracias por ser un ejemplo de trabajo duro y coraje y enseñarme a no tener miedo porque Dios siempre está conmigo.

Alondra Yamaly

## **AGRADECIMIENTO**

Ante todo, una vida que me ha permitido mantenerme fiel a mis creencias, una familia que siempre ha estado ahí para mí en los momentos difíciles y un apoyo incondicional en todas mis decisiones. También quisiera agradecer a los docentes que se esfuerzan día a día por mejorar las prácticas docentes. Gracias por permitirme ser parte del cambio y aportar mi conocimiento en temas relacionados con las habilidades digitales y el aprendizaje colaborativo.

## RESUMEN

**Título de la investigación:** “El juego y el desarrollo socioemocional en el jardín N°666 Luriamá 2022”, **Objetivo:** Determina si existe relación entre el juego y el desarrollo socioemocional en el Jardín de Luriamá No. 666, 2022. **Hipótesis:** Este juego está relacionado con el desarrollo socioemocional del Jardín Luriamá No. 666 en el año 2022. La técnica de recolección de datos utilizada en este trabajo es la observación. Finalmente, en cuanto a las estadísticas, se utilizan las estadísticas de SPSS25.0. Para fines de investigación y lectura de datos, las tablas y figuras estadísticas se anotan cuando el resultado de la correlación de Spearman da un valor de 0,670 en el supuesto caso general. Están bien correlacionados, lo que lleva a las siguientes conclusiones generales: El juego y el desarrollo socioemocional en escolares matriculados en el Jardín N° 666 de Luriamá el año 2022.

**Palabras Claves:** El juego y el desarrollo socioemocional.

## **ABSTRACT**

**Research title:** "Play and socio-emotional development in garden No. 666 Luriama 2022",

**Objective:** Determine if there is a relationship between play and socio-emotional development in Jardim de Luriama No. 666, 2022. Hypothesis: This game is related to the socio-emotional development of Jardim Luriama No. 666 in 2022. The data collection technique used in this job is observation. Finally, regarding the statistics, the statistics of SPSS25.0 are used. For research and data reading purposes, statistical tables and figures are annotated when the result of Spearman's correlation gives a value of 0.670 in the assumed general case. They are well correlated, leading to the following general conclusions game and socio-emotional development in schoolchildren enrolled in the Garden No. 666 of Luriama in the year 2022.

**Keywords:** The game and socio-emotional development.

## INDICE

<b>DEDICATORIA</b> .....	<b>iii</b>
<b>AGRADECIMIENTO</b> .....	<b>iv</b>
<b>RESUMEN</b> .....	<b>v</b>
<b>ABSTRACT</b> .....	<b>vi</b>
<b>ÍNDICE DE TABLA</b> .....	<b>ix</b>
<b>ÍNDICE DE FIGURA</b> .....	<b>x</b>
<b>INTRODUCCIÓN</b> .....	<b>xi</b>
<b>Capítulo I. Planteamiento del problema</b> .....	<b>12</b>
1.1. Descripción de la realidad problemática .....	<b>12</b>
1.2. Formulación del problema.....	<b>13</b>
1.2.1. Problema general.....	<b>13</b>
1.2.2. Problemas específicos .....	<b>13</b>
1.3. Objetivos de la investigación.....	<b>14</b>
1.3.1. Objetivo general .....	<b>14</b>
1.3.2. Objetivos específicos .....	<b>14</b>
1.4. Justificación de la investigación .....	<b>14</b>
<b>Capítulo II. Marco teórico</b> .....	<b>16</b>
2.1. Antecedentes de la investigación .....	<b>16</b>
2.1.1. Antecedentes internacionales .....	<b>16</b>
2.1.2. Antecedentes nacionales.....	<b>17</b>
2.2. Bases teóricas.....	<b>20</b>
2.3. Definiciones conceptuales .....	<b>30</b>
2.4. Formulación de la hipótesis .....	<b>31</b>
2.1. Operacionalización de variables .....	<b>33</b>
<b>Capítulo III. Metodología</b> .....	<b>34</b>
3.1. Diseño metodológico .....	<b>34</b>
3.2. Población y muestra .....	<b>35</b>
3.2.1. Población.....	<b>35</b>

3.2.2. Muestra .....	35
3.3. Técnicas de recolección de datos.....	35
3.4. Técnicas para el procedimiento de la información .....	36
<b>Capítulo IV. Resultados.....</b>	<b>37</b>
4.1. Análisis de resultados.....	37
4.2. Contratación de hipótesis .....	48
<b>Capítulo V. Discusión.....</b>	<b>55</b>
5.1. Discusión .....	55
<b>Capítulo VI. Conclusiones y recomendaciones .....</b>	<b>57</b>
6.1. Conclusiones.....	57
6.2. Recomendaciones .....	58
<b>Capítulo VII. Referencias bibliográficas.....</b>	<b>59</b>
7.1.-. Fuentes bibliográficas .....	59
<b>ANEXOS .....</b>	<b>61</b>

## ÍNDICE DE TABLA

Tabla 1. El juego .....	37
Tabla 2. Creatividad.....	38
Tabla 3. Afectividad.....	39
Tabla 4. Socialización .....	40
Tabla 5. Autonomía .....	41
Tabla 6. Desarrollo socioemocional .....	42
Tabla 7. Autoconocimiento .....	43
Tabla 8. Autorregulación.....	44
Tabla 9. Autonomía .....	45
Tabla 10. Empatía .....	46
Tabla 11. Colaboración .....	47
Tabla 12. Prueba de normalidad de la variable del juego .....	48
Tabla 13. Prueba de normalidad de la variable desarrollo socioemocional .....	49
Tabla 14: El juego y el desarrollo socioemocional.....	50
Tabla 15: La creatividad y el desarrollo socioemocional.....	51
Tabla 16: La afectividad y el desarrollo socioemocional.....	52
Tabla 17: La socialización y el desarrollo socioemocional.....	53
Tabla 18: La autonomía y el desarrollo socioemocional .....	54

## ÍNDICE DE FIGURA

Figura 1. El juego.....	37
Figura 2. Creatividad.....	38
Figura 3. Afectividad .....	39
Figura 4. Socialización.....	40
Figura 5. Autonomía .....	41
Figura 6. Desarrollo socioemocional .....	42
Figura 7. Autoconocimiento .....	43
Figura 8. Autorregulación .....	44
Figura 9. Autonomía .....	45
Figura 10. Empatía.....	46
Figura 11. Colaboración.....	47

## INTRODUCCIÓN

Este estudio se titula "Juegos y Desarrollo Socioemocional en el Jardín N°666 Luriama 2022". Tender (2004): "El juego es la acción más fundamental, trascendente e insustituible en el desarrollo de las habilidades, destrezas, inteligencia, lenguaje e imaginación de los niños. Papalia, Olds y Duskin (2005), por su parte, define como el progreso afectivo o emocional al proceso mediante el cual se edifica la igualdad, la autoestima, la seguridad y creer en uno mismo y en la humanidad. Posicionarse como un ser único y diferente.

La configuración es la que continua En el Capítulo 1, considere la descripción del problema describiéndolo, luego describa el problema con su propio objetivo y considere. Límites de este trabajo, factibilidad del trabajo como la metodología y estrategias. En este capítulo, incluido el contexto de la investigación, considera teóricamente las últimas informaciones con respecto a la investigación Sección 3 relación teórica entre las investigaciones sobre las variables en el capítulo; definiciones de los términos básicos; operatividad de las variables hipotéticas y sistemas, marcos metodológicos, incluido el diseño del estudio, poblaciones y muestras, técnicas de recopilación de datos, los capítulos incluyen el proceso de los resultados en la estadística SPSS 25.0 con la evaluación a las hipótesis con una discusión del efecto discutidos en el Capítulo 5. Capítulo 6 continuación con y lo solicitado en la investigación y bibliografía otros agregados como los electrónicos correspondientes.

# Capítulo I. Planteamiento del problema

## 1.1. Descripción de la realidad problemática

El ámbito mundial, la enseñanza menciona en estos últimos años Un distanciamiento social en los menores daña el desarrollo socioemocional ya que siempre están en casa provocando irritabilidad, ansiedad y deficiencia en concentración. El balance en países Latinos encontró que el 48% de los niños en Argentina padecía alteracion del sueño. En Chile, el 29% duerme mal, come sin responsabilidad y el 55% no sale y pasa 3,7 horas diarias frente a una virtual imagen de Tv. En México, es el tercio de familias dan a conocer la ansiedad, incluido el 44% en familias con más de 3 niños. En el país caribeño de santo domingo, el 15% de las familias sufre de desanimo o inquietud (UNICEF, 2021) .

El país vecino Ecuador en las escuelas privadas y públicos, tendrían un33% Propone la incorporación en los centros escolares de la parte emocional en el currículo escolar porque está condicionada por las relaciones familiares y las dificultades escolares. (López, 2020) Es así que, países como México cuentan en currículo la competencia socioemocional desde el dos mil dieciséis, y a través de un estudio realizado, los niños en un casi cincuenta por ciento distingue sentimientos: alegría, ira, aflicción, aburrimiento. Una cuarta parte imitó las emociones que vieron, el 100 % dejó de mordisquear y un 71 % aumentó en establecer límites.

Perú muestra que el 30% de los niños tienen problemas sociales y emocionales a través proyecto 'Salud Mental Infantil y Adolescente' de una muestra de 20.000 de individuos. Sin embargo, un estudio del MIDIS y el INEI obtuvo información 50,9% de los niños logró una interacción adecuada, el 52,2% en zonas andinas, el 43,8% en

ciudades, el 49,8% expresó emociones, el 53% en selvas y el 49,8% en montañas. De 47% (Unicef-Minsa, 2021).

Así, cuando las escuelas están cerradas, el 96% menores se sienten incómodos, con un 83% de infantes sienten negativas emociones, el 57% experimenta tristeza porque no pueden relacionarse amistades y el 63% de las niñas se sienten como en casa. No tengo tiempo para eso Estudiar (Minedu, 2021) Por lo tanto, es imperativo que los docentes del jardín N°666 Luriamá en este año 2022 sepan emplear estrategias y conocer la problemática en el área socioemocional y que se pueden apoyar con actividades lúdicas en jardincito.

## **1.2. Formulación del problema**

### **1.2.1. Problema general**

¿Cómo el juego se relaciona con el desarrollo socioemocional en el Jardín N° 666 de Luriamá el año 2022?

### **1.2.2. Problemas específicos**

1. ¿Cómo la creatividad se asocia al desarrollo socioemocional en el Jardín N° 666 de Luriamá el año 2022?
2. ¿Cómo la afectividad se asocia al desarrollo socioemocional en el Jardín N° 666 de Luriamá el año 2022?
3. ¿Cómo la socialización se asocia al desarrollo socioemocional en el Jardín N° 666 de Luriamá el año 2022?
4. ¿Cómo la autonomía se asocia al desarrollo socioemocional en el Jardín N° 666 de Luriamá el año 2022?

### **1.3. Objetivos de la investigación**

#### **1.3.1. Objetivo general**

Determina la relación entre el juego y el desarrollo socioemocional en el Jardín N° 666 de Luriamá el año 2022.

#### **1.3.2. Objetivos específicos**

1. Analizar la relación entre Creatividad y el desarrollo socioemocional en el Jardín N° 666 de Luriamá el año 2022
2. Determina la asociación de afectividad y el desarrollo socioemocional en el Jardín N° 666 de Luriamá el año 2022
3. Determina la asociación de socialización y el desarrollo socioemocional en el Jardín N° 666 de Luriamá el año 2022
4. Determina la asociación de autonomía y el desarrollo socioemocional en el Jardín N° 666 de Luriamá el año 2022

Determina la relación entre el juego y el desarrollo socioemocional en el Jardín N° 666 de Luriamá el año 2022.

### **1.4. Justificación de la investigación**

**Justificación por conveniencia:** Es pertinente tener claro en este retorno a clases el estado emocional de nuestros niños y padres de familia y el juego si verdaderamente aporta para la socialización en nuestros niños de manera positiva, el ofrecimiento teórico constructivista de Piaget de la década, 1960, que afirmaba que el juego simbólico viabilidad en su lenguaje, su imaginación y su interacción con sus amigos, y creía que era importante no saltarse etapas de desarrollo. De manera similar, Vygotsky en la década de 1980 creía las emociones progresan dependía del influjo del

medio y la cultura de uno, formando emociones positivas o negativas a través de la experiencia, reforzando así la tolerancia familiar.

**Justifica en lo social:** tiene relevancia social, debido a la influencia de un entorno socioemocional.

**Justificación práctica:** el aspecto práctico de la investigación, porque se conoce la medida de las dos variables y poder brindar a través del conocimiento científico solución a este nuevo fenómeno del retorno a clases.

**Justificación en la teoría:** El proceso de recopilación de información se apoya en otros estudios similares, porque el marco teórico del tema relacionado

**Justificación metodológica:** muy claro, el empleo del juego y desarrollo socioemocional, debido al método de uso, el proceso técnico y la posterior introducción dará la validación

**Limitaciones de carácter bibliográfico,** se halló información esencial de investigación, pero es posible buscar ayuda a través de las redes.

**Limitaciones geográficas y climáticas,** trabajamos con este nivel y es favorable.

**La lentitud del internet es otra de las limitaciones,** la red es solo una limitación por la diferente interferencia que no es permanente.

## Capítulo II. Marco teórico

### 2.1. Antecedentes de la investigación

#### 2.1.1. Antecedentes internacionales

Robles (2019) en su trabajo *“Propuesta de juego didáctico para la enseñanza en la Primera Infancia”*. Universidad Especializada de las Américas El presente trabajo investigativo relacionado al juego y este es vital para el trabajo pertinente y estrategico en la formación de los niños pequeños, es un enfoque cualitativo en el que el juego orienta el aprendizaje de los niños sin llenarlo de contenido formal como en la pedagogía tradicional. La capacidad del alumno para adaptarse al profesor y ser capaz de absorber toda la información presentada. Como tal, reconoce las cualidades, destrezas formas de ver el mundo secano y le servirá como vivencias en su vida madura

Hernández (2018). En su tesis *“las emociones en el preescolar, una propuesta para fortalecer competencias ciudadanas”* de Universidad de la Sabana el objetivo es conocer Inicia el proceso de progreso de las emociones de los niños del nivel preescolar y fortalecimiento de las competencias cívicas a través Angulo especifico cuyo vinculo es descriptivo. donde se recoge información con encuestas e instrumentos de campo, encuestas a padres y rúbricas sobre enfoque de las emociones empleando la comprensión como estrategia didáctica ejecutadas como rubricas aceptando la norma con facilidad, aprendí a comunicar mis emociones de manera positiva y mejoré drásticamente mis calificaciones en la escuela.

Chaparro y Suescun (2020) con su trabajo *“Influencia del desarrollo socioemocional en el rendimiento académico de los niños y niñas de un colegio en la ciudad de Bucaramanga”*, en UNAB. En esta investigación se analizan evaluar objetivamente el impacto del desarrollo socioemocional de un niño en el rendimiento académico utilizando actividades de instrucción como estrategia. Esta investigación tiene como objetivo diseñar estrategias que ayuden a promover el desarrollo socioemocional mediante la profundización del rendimiento académico, se creó un marco teórico conceptual directamente relacionado con la pertinencia para analizar el impacto del desarrollo socioemocional y lineamientos para la crianza de los hijos. O el cuidador como primer adulto que interactúa en el desarrollo emocional del niño, Como base fundamental de una investigación realizada bajo el influjo de una modalidad virtual sincrónica con los escolares adaptar dadas las contingencias del momento, las observaciones y levantamiento y de información de este proyecto de investigación consistió en dos. Obtenido de cuatro instituciones distintas también perteneciente al distrito mismo es pública con asistencia regular al centro, en otra podemos ver que es privada en estas a través de la virtualidad permitieron explorar y estudiar el impacto del desarrollo social y emocional arraigado en la tecnología incidiendo con lo tecnológico en el desarrollo pedagógico.

### **2.1.2. Antecedentes nacionales**

Chavez (2021), en su proyecto *“Juego simbólico y desarrollo socioemocional durante el COVID- 19 en la Institución Educativa N° 031 Angelitos del Cielo, Chiclayo”* para la UCV. El fin de esta investigación es conocer como el

juegosespeciacificante el sombolico como el socioemocional . Se identificaron 75 alumnos seleccionados por criterio para todos los niños Observaciones Se aplicaron medios de orientación de las variables del figurativo juego empleado resultantes de los conjuntos de símbolos fueron 20% bajos, 64% promedio y 16% promedio. Los resultados de desarrollo socioemocional de niveles altos y continuos mostraron que el 66,7% tenía niveles bajos y el 33,3% niveles intermedios. Con los resultados publicados, concluimos que los juegos simbólicos están en función del desarrollo socioemocional cuando se aplica la prueba de Rho Spearman y se encuentra con una conformidad de las variables de investigacion con coeficiente de 0,611, que es moderadamente positivo.

Díaz (2019) en la tesis *“El desarrollo socioemocional de los niños de 5 años a través de los juegos tradicionales”* Usil. El objetivo central tiene el fin de comprender lo importante del jugar tradicionalmente en el desarrollo socioemocional. Logrando desarrollar esta indagación con un enfoque cualitativo y se realizó desde una perspectiva etnográfica. cada herramienta. Los sujetos informantes fueron representantes institucionales como profesores, padres y estudiantes que explicaron el propósito del estudio y obtuvieron el consentimiento informado. Las primeras conclusiones son que, una comunidad pedagógica identifica los juegos de culturas o sociedades que se transmiten como tradición, el folklor de culturas y saberes antiguos. Como segundo punto, permite que los niños interactúen, sientan, expresen libremente sus emociones e interactúen con sus compañeros.

Dueñas y Llamoca (2018), en la investigación "*La hora del juego libre en los sectores en estudiantes de 5 años de la institución educativa inicial N° 088 – Huantán*" en la casa superior de Huancavelica Este estudio El título de la encuesta es Tiempo libre de juego en el sector en la Escuela Primaria N° 088. El fin del trabajo es describir la competencia en el tiempo de juego libre en sectores de alumnos del IEI de 5 años. N° 088 jurisdicción Huantán. artículo estuvo ligada a un enfoque cuantitativo. Este es un tipo de investigación de antecedentes ubicada en el nivel descriptivo. El diseño del estudio se describe brevemente. Con un total de 36 alumnos, se utilizaron técnicas reconocimiento, el mecanismo empleado fue una lista de cotejo. Resultados obtenidos sobre el tiempo libre de juego en el sector del 47,2% del alumnado de 5 años de IE. El número inicial 088 en el jurisdicción en el nivel de aprobado, con un 38,9% de estudiantes en el nivel de primaria y un 13,9% en progreso.

Tacora y Tacca (2018), título de investigación "*Eficacia de los juegos etnomatemáticos para mejorar el aprendizaje del área de matemática en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 983 "Natividad Ccaccachi" – San Miguel, 2018*". Universidad Peruana Unión del presente trabajo en El objetivo del estudio fue determinar lo eficiente de lo etnomatemáticos empleado como juego en la mejora del área matemáticas mejora en la enseñanza. El desarrollo fue durante un mes y medio y se realizaron 15 talleres de proyecto sobre juegos. La muestra constituida por hombres y mujeres en un número de 23 infantes de 5 de edad del colegio salón de clases "A" a quienes se les aplicaron las técnicas de pre-test y post-test y se escalaron en una escala binaria (1=sí, satisfecho) (0= No satisfecho). Los

resultados fueron con SPSS versión 23 así comparar pre-tests y post-tests. Los resultados muestran como producto de juegos etnomatemáticos son efectivos para mejorar el conocimiento de materias matemáticas en escolares de las instituciones preescolares. "Natividad Ccaccachi".

## **2.2. Bases teóricas**

### **2.2.1. Juego y algunos conceptos**

El Diccionario RAE (2001) Define el juego como "participar un tanto con placer, con el único fin de divertirse o disfrutar". Se puede considerar un juego, también practicada por puro placer sin buscar un resultado final determinado. Así como hablamos de juego infantil ya, es más. Argumento de Tierno (2004), "La tendencia y supremacía del juego con los niños al desarrollar sus capacidades, sus habilidades, su intelecto, su lenguaje y su imaginación. Es una actividad insustituible. ."

López (1998): "actividad corporal y espiritual sin ataduras es el juego que crea un campo de posibilidades de actuaciones al interaccionar en el marco de unas reglas determinadas y un marco de tiempo y espacio definido, para no obtener frutos ajenos por acciones propias, sino alcanzar metas. La alegría que trae este trabajo, ya sea que se haga o no.

Huizinga y Caillois deslindan sobre el juego como una actividad esto permite a los niños escapar de todas las realidades que les rodean. Separando la realidad de la fantasía puede vivir del contexto que le proporciona con libertad el empleo del juego

"La independencia al jugar practicada como preámbulo o simulación de un futuro real cotidiana, pudiendo involucrar plenamente a los participantes. Acciones sin ningún beneficio. Es en un tiempo determinado y espacio, de acuerdo con órdenes y reglas preestablecidas (Huizinga, 1972). El jugar implica acción sujeta a la costumbre

de suspender las leyes ordinarias y establecer temporalmente una nueva legislación. que importa, y al ser viene con cierta conciencia de una segunda o tercera realidad Francamente irrealidad asociada con la vida diaria Caillois, 1958).

### **Teóricos del juego y sus aportes**

Piaget (1973), lo define El tipo de juego que surge a medida que el menor va desarrollando en procesos o etapas pasa un niño se denomina etapa de desarrollo surgen juegos, el tipo de juego anterior no desaparece, se refina. Para él, el juego infantil tiene tres características estructurales:

1. Las actividades de juego son funcionales y ocurren progresivamente en experiencias con el yo físico y el globo terráqueo. Estos juegos sensorio motores son representantes propios de la inteligencia funcional.

2. Las actividades simbólicas comienzan a desarrollarse a partir de los 2 años y ocupan un lugar importante los juegos de imitación individuales y colectivos caracterizados a través del pensamiento intuitivo. Desde una perspectiva evolutiva, transición de camino de un cosmos a otro emocionalmente egocéntrico a un mundo social regulado por normas tradicionales. ser excéntrico.

3. Las actividades sociales, al cumplir cuatro, se caracterizan la integración con los demás mediante la ayuda de otros que le prestan ayuda. Juego cooperativo, donde relaciones con diferentes personas para lograr una misma meta. Las reglas surgen como ajustes a los deseos individuales antes de que el grupo esté de acuerdo.

Garaigordóbil, (1990). Pide al adulto que se responsabilice de su papel fundamental en el juego, pues para que el niño crezca en el juego es necesario

al tutor o adulto, ya que actúa como referencia y es considerado como parte esencial del juego, caracterizando de la siguiente manera:

- Es el primer idioma del niño y la mejor manera de expresar sus deseos, sus vivencias, sus fantasías, sus preocupaciones, sus sentimientos, sus símbolos...
- Fuente de placer, alegría, emoción, jovialidad, plenitud emocional, fomentando y desarrollando habilidad de disfrute.
- Libre, libre y aceptado por el niño.
- Significa contribución activa.
- Posee una conciencia ficticia, "como si", ficticia.
- Brinda muchas oportunidades para explorar y experimentar sensaciones.
- Favorece el libre discurso de la personalidad individual.
- acepta afirmarte, declarar tu autonomía y tu poder.
- Desafío con audiencia, atención y ganas de hacerse notar.
- El juego significa progreso y desarrollo.
- Es una actividad creativa, constructiva, que imita la realidad.

## **Juego**

El juego se ve entonces como un accionar sin cuestionamientos y consciente fuera de la vida normal. Según algunos estándares, está desconectado de los intereses y prácticas materiales dentro de los límites del tiempo y el espacio.

Y son precisamente estas reglas las únicas restricciones posibles sobre cómo se puede jugar el juego. Los juegos tienen sus propias herramientas, ubicaciones y tiempos de realización.

Las personas que participan en el juego deciden sus actitudes operativas de acuerdo a los resultados que les interesan. La última búsqueda de los juegos de azar es la autosatisfacción y la diversión.

Aquellos que no quieren estos sentimientos no quieren estar en el juego, considerando que el resultado del juego no tiene nada que ver con la ganancia material, estamos de acuerdo con (Abbbagnano, 1998) que el juego es una actividad con un propósito en sí mismo, es decir, su avance es un placer intrínseco más que un efecto o resultado. Como hemos visto, cuando buscamos una definición del juego, tendemos a privilegiar su función más que ignorar los conceptos generales, ya que la concepción del juego en una sociedad depende de la función que se pretenda. Por lo tanto, intentar comprender la naturaleza del juego en un determinado contexto siendo consiente de cambios en la sociedad hechos de esa realidad.

Es tarea principal del juego, podemos destacar lo cerca que está de mantener o transformar el comportamiento.

Kishimoto define el juego como un medio para que un sujeto rompa la rigidez de los patrones de comportamiento social de una especie. De hecho, los juegos pueden dar a la vida diferentes expresiones, lo que puede conducir a cambios en el significado de la realidad. Además de intervenir contra la rigidez de comportamiento, la actividad también proporcionó condiciones para el aprendizaje de las normas sociales. El acto de apostar brinda la oportunidad de experimentar un comportamiento que no ocurriría en circunstancias normales debido al miedo al error y al castigo (Kishimoto, 1998). Los juegos se convierten en oportunidades para romper las reglas de la realidad, a menudo de forma

agradable, y lograr ese resultado gracias a los juegos de personajes gratuitos. Esta libertad se reconoce y descifra a través de los bucles y las risas de los participantes. Armado con imaginación y relativamente libre de estrés y responsabilidad, la realidad se convierte en un espacio mejorado para la autoexpresión y la alegría. Experimentar estas sensaciones aleja al individuo del resto del mundo mientras juega y niega las reglas habituales, manteniendo así su magia más allá de la duración de cada juego. Este sentimiento de "tener algo en común" en el juego crea un sentimiento de unidad incluso después del final. Uno de los factores que impulsan a los jugadores del juego a compartir y conservar el "espíritu" del juego es que la seriedad se logra en el espíritu más pleno, incluso con tensión, movimiento, ritmo, entusiasmo, variedad, etc. La seriedad de los juegos radica en los logros que pueden traer, declarando así poder y autonomía, aunque sea temporalmente. Las manifestaciones de la seriedad se pueden ver en normas extrínsecas o intrínsecas, espontáneas o motivadas, que se presentan como verdad incluso ante la naturaleza espontánea del juego, son absolutas y no admiten discusión. Cada juego tiene sus propios objetivos y reglas, así como sus propios momentos de juego. Para conciliar el ajetreo y el bullicio que aparentemente causaba pensamientos caóticos, se crearon ciertas reglas para definir y determinar temporalmente qué estaba permitido y quién no. En el juego, la gente puede debatir y cambiar las reglas, porque no hay poder para determinar la aplicación de las reglas. Así, los juegos crean un espacio de libertad y creatividad.

Durante este período de actividad, la espontaneidad significa movimientos sueltos y dinámicos con fluidez reducida debido a una organización más estricta. Bajo el principio de libertad, los jugadores están en en las determinaciones que

se adopten este caso, cualquiera que rompa o ignore las reglas se considera un lastre, y ahora cualquiera que pretenda tomarse en serio el juego se considera deshonesto. El juego establece un orden temporal, limitado, pero absolutamente absoluto, ya que cualquier desobediencia lo despojará de carácter e identidad.

Por más serio que sea seguir las reglas, siempre puedes volver a tu rutina en cualquier momento. (Huizinga, 2000). Por lo tanto, la naturaleza del juego es inestable, porque en cualquier momento puede volver a la realidad, lo que puede deberse a estímulos externos, violación de reglas o baja motivación, decepción. En algunas sociedades, el juego se convierte en una función tan intensa que se considera normal, como si no existiera de forma natural. Por tanto, tenemos que analizar la realidad insertada en el juego, porque no dice nada por sí misma. Como hemos visto, la cultura toma elementos de la realidad para adaptarlos al juego. Desde este punto de vista, los juegos pueden continuar y ayudar al desarrollo de diseños existentes, mientras que jugar requiere comprender el significado del contexto cultural.

contenido del juego Empiece por aprender algo relacionado con el juego, luego transfiera este conocimiento a otras áreas humorísticas de la vida. De esta forma, puedes darle otro sentido al sentido de tu vida, romper con el sentido de la realidad sin perder el valor real que aporta la sociedad. (Norbert., 1980) En esta etapa, incluso describimos superficialmente el modelo de juego. Según los autores, el primer modo se refiere a una competencia primitiva sin reglas, en la que las relaciones humanas se asocian con medidas de poder y luchas por la supervivencia.

Otro modelo, vinculado al proceso de interpenetración de normas, permite observar cambios en la distribución del poder en las relaciones sociales. Los autores también muestran diferentes niveles de juego que establecen interdependencias entre los agentes y la estructura de cada versión.

### **2.2.2. Lo socioemocional**

Es de carácter social, los expertos mencionan dos terminologías con relación a lo emocional y socioemocional similar; en este estudio se seguirán las mismas direcciones. En general, el desarrollo emocional tiene que ver con el ajuste o el equilibrio de un individuo consigo mismo, incluidas individuos extraños, y su entorno será momento de alcanzar algo

Según Sroufe (2000), Las emociones son para él un establecimiento del carácter transicional son fases de evolución teniendo en consideración la evolución de las conductas desde formas más primitivas a formas posteriores, es decir, la demostración de actitudes nuevas y calidad conductual siendo un proceso complejo el desarrollo emocional que requiere de una combinación los dominios personal, social y contextual.

Papalia, Olds y Duskin (2005) las emociones se progresan afectivamente como el proceso mediante el cual la identidad se edifique, la autoestima, le permite a la persona posicionarse como un ser único y único. Gente diferente.

### **Las emociones**

Sroufe (2000, p. 18) conceptúa a las emociones "... una respuesta interna a un evento destacado caracterizado por cambios en el orden fisiológico, experiencial y manifiesto del comportamiento". El estudio consideró emociones básicas: alegría, miedo, ira, tristeza, sorpresa, disgusto o disgusto. Al principio del lado

emocional son estas emociones que sorprenden de la emoción ha llevado a su comprensión como un importante sistema evolutivo y adaptativo de organismos inteligentes; al mismo tiempo, es importante dando a conocer la relación de los humanos con su entorno y su existencia en la Tierra.

### **Origen de la emoción**

Las emociones surgen de formas muy diferentes. Convertidos en procesos internos e interpersonales dominados por factores, emocionales.

Según Martínez et al., el contexto sociocultural juega un papel mediador importante en los eventos internos e interpersonales que preceden a las emociones, lo que en el campo de la psicología lo da a entender en términos de momentos sentimentales perceptivos, y diversos factores cognitivos también causan emociones. El origen de la emoción tras la evaluación.

### **Condición de las emociones**

El acto de reír, llora, enojo, en situaciones como el aula, se puede decir que está reaccionando emocionalmente. Para explicar las emociones, debemos considerar la explicación. Las emociones se pueden explicar en términos de sus componentes fisiológicos, socioemocionales y conductuales.

Aunque algunos estudiosos de los estudios emocionales la consideran una respuesta instintiva fundamental, el interés actual se centra en los factores fisiológicos implicados en las respuestas emocionales y la maduración neurofisiológica como uno de los antecedentes del desarrollo emocional y contribuyendo desde un punto de vista cognitivo.

Goleman (1996) en su texto sobre la inteligencia de las emociones menciona la presencia del pensamiento propuso la existencia de una parte pensante y una

parte emocional del cerebro; la corteza cerebral o neocorteza corresponde a la parte pensante mientras que la corteza corresponde al centro de procesamiento de la información y es poco conocida.

El sistema límbico se conoce el lado emocional del cerebro; juntas, estas estructuras producen emociones, impulsos y comportamientos como el miedo, la ira, la calma, la sed, el placer y las respuestas sexuales.

Pueden ocurrir cambios fisiológicos durante una respuesta emocional, como aumento de la frecuencia cardíaca, espasmos cardíacos, disminución de la frecuencia cardíaca

Según Abe e Izard (1999), el explica que la conexión de ambas se caracteriza por interacciones interacciones recíprocas que permiten a los niños y niñas adaptarse a las demandas cambiantes de su entorno social.

### **Teóricos - socioemocional**

Diferentes teorías intentan aclarar sobre las emociones sociales por ello la investigación, se describen brevemente: la teoría ecológica de Bronfenbrenner, que examina su mundo social donde vive el niño las personas que influyen en su desarrollo; la Teoría Ecológica de Erikson, que considera lo que sucede desarrollo en la visión y es Allan Sroufe, nos da a conocer el contexto social sobre el desarrollo emocional, donde cada paso o etapa es un precursor de la noticia que está por suceder. desplegar, similar a una yema de huevo o una espinilla

### **Bronfenbrenner y su Teoría Ecológica**

La teoría consta de cinco sistemas ambientales que van desde la estrecha interacción humana hasta la influencia general de la sociedad y círculos sociales (Santrock, 2007).

El entorno de un niño donde pasa una cantidad considerable de tiempo; los maestros y compañeros en el aula forman un mundo ecológico que los rodea e influye en su desarrollo emocional. Lo que viabiliza el desarrollo de los menores conducen a su desarrollo, sino que ayudan a establecer los escenarios en los que participan y se desarrollan. La familia también forma un microsistema.

El mesosistema es el enlace con los más pequeños sistemas. Los lazos entre la escuela y la familias construidas a con formales reuniones, escuelas de padres, clubes de padres y otras experiencias son lugares de encuentro para los microsistemas de la escuela en el hogar.

Los docentes reconocen la importancia de este vínculo cuando piden a las familias que cooperen en la realización de las tareas educativas.

El ecosistema es la relación entre la escuela y las comunidades cercanas como parques, estaciones de bomberos, centros de salud, bibliotecas, etc. su apoyo facilita avance en lo que sucede las actividades y sucesos del aula; cuando los en momentos significativos al desplazarse a lugares cercanos a la escuela Viajes cortos o en días regulares de calendarios cívicos.

Los microsistemas involucran la cultura de los grupos sociales integrados en las escuelas y los hogares. Influye por su transmisión cultural proyectados en estilos de crianza, expectativas de desarrollo y formación, normas sociales de cuidado y enseñanza incluyendo el castigo corporal forman parte de patrones de vida y valores compartidos por los grupos sociales con las escuelas y viceversa.

Gardner (1983), Esta teoría sobre las múltiples clases de inteligencias del ser humano, representa el conocimiento de la mente Humana así reconócenos los motivos. En primer lugar, que vaya más allá de sacar una buena nota en la escuela. El segundo define la inteligencia como una habilidad en lugar de un rasgo de

personalidad inquebrantable e inquebrantable. Esta visión nos hace comprender la inteligencia es producto que la familia, cultura es y, lo que es fundamental para desarrollarse y modificarse.

Goleman (1995) Ámate a ti mismo, sé más generoso con los demás, acepta el fracaso, todo no depende de lo que heredemos, por eso debemos ser capaces de seguir aprendiendo, mejorar nuestras actitudes, practicando acciones de inteligencia con emociones en su vida diaria buscando la paz.

### **Erikson y su Teoría del Desarrollo Emocional**

Erikson cree que el ciclo de vida de una persona ha pasado por ocho etapas de desarrollo y cada etapa incluye una tarea. Cuando se enfrente a una crisis, cuanto mejor logre sobrevivir a la crisis, ¡más sana estará su mente!

Confianza y desconfianza: típico primer año de vida; el desarrollo requiere un cuidado cálido y amoroso, tener el tener seguridad en uno mismo minimizando el miedo esto es realmente favorable al riesgo; tener control en situaciones de oprobio los niños afianzan la independencia a los dos años, se mueven y reciben órdenes, y desarrollan sentimientos de vergüenza y duda si se les restringe o castiga severamente. Iniciativa y culpa: De los tres a los cinco años, se verán retados a adoptar un comportamiento positivo y decidido, aumentando así su responsabilidad de cuidarse a sí mismos. También aumenta la iniciativa. (Erikson, 1972).

### **2.3. Bases filosóficas**

Nuestras visión filosófica conforme con las variables de la parte emocional del individuo, Erikson (1950) quien nos comparte sobre infancia nos encontramos con desafíos denominadas como el periodo de vida, cruzando acciones con los pequeños a

través de la seguridad distinguimos las emociones fortaleciendo la integración familiar los menores enfrentan temores y la ignominia, pero el apoyo de su entorno más cercano va desarrollar su carisma, modelos a seguir para los niños en su desarrollo social, de ahí un ambiente acogedor.

Goleman (2020) afirma estos sentimientos son incitaciones ante situaciones externas, por lo que podemos reconocer que las emociones conducen a las acciones. Al mismo tiempo, el juego en sí mismo ayuda a fomentar la autonomía, lo que inspiró mi investigación, que llevó a la sugerencia de que los maestros en el aula podrían actividades que garantizar continúen jugando y experimentando sus fases los niños. a través de Potenciar virtualmente el juego emocional.

### **Definiciones conceptuales**

1. **Juego:** Es la razón y centro de la niñez, actividad libre y recreativa especialmente en los menores, este es esencial para el progreso normal en el niño en el niño en cuerpo y mente que surge desde los inicios del hombre (Huizinga, 2000)
2. **socioemocional:** Es el total de habilidades posibilitando entender y expresar sentimientos nuestros y ajenos, en los niños, niñas y adolescentes es tan importante como el desarrollo físico. (Minedu D. , 2021)
3. **Desarrollo:** Llamado a la concepción a los primeros 5 años, progresivo, multidimensional, integral y oportuno, implica a habilidades mucho más elaboradas permitiéndoles ser más eficientes en su actuar (MIDIS, 2019)

## **2.3. Formulación de la hipótesis**

### **2.3.1. Hipótesis general**

El juego se relaciona con el desarrollo socioemocional del Jardín N° 666 Luriana en el 2022.

### **2.3.2. Hipótesis específicas**

1. La creatividad se relaciona con el desarrollo socioemocional en el Jardín N° 666 de Luriamá el año 2022.
2. La afectividad se relaciona con el desarrollo socioemocional en el Jardín N° 666 de Luriamá el año 2022
3. La socialización se relaciona con el desarrollo socioemocional en el Jardín N° 666 de Luriamá el año 2022.
4. La autonomía se relaciona con el desarrollo socioemocional en el Jardín N° 666 de Luriamá el año 2022.

## 2.1. Operacionalización de variables

VARIABLES	DIMENSIONES	INDICADORES	ITEMS	TECNICAS E INSTRUMENTOS
V.I. El Juego	Creatividad	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Usar material no estructurado para representar su juego.</li> <li>• Usa tu imaginación para moverte por diferentes escenas.</li> <li>• Personajes que representan sus vivencias cotidianas</li> </ul>	Items 1-3	Técnica: La Observación  Likert, (1) Nunca (2) A veces (3) Siempre
	Afectividad	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Hable acerca de cómo se siente.</li> <li>• Expresar emociones con gestos.</li> <li>• Comprender las emociones de los compañeros de juego</li> </ul>	Items 3-6	
	Socialización	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Respetar la libertad de espacio al jugar con los compañeros.</li> <li>• Comparte tus elementos de juego.</li> <li>• Respetar las reglas del juego.</li> </ul>	6-9	
	Autonomía	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Encuentre ideas de juegos.</li> <li>• Muestra una sensación de seguridad mientras juega.</li> <li>• Sugerir alternativas de solución a situaciones de conflicto</li> </ul>	9-12	
V.D. Desarrollo socioemocional	Autoconocimiento	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Identifica sus propias emociones</li> <li>• Reconoce las emociones en gráficos</li> <li>• Verbaliza palabras agradables</li> </ul>	1-3	Técnica:
	Auto regulación	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Juega bruscamente con sus pares.</li> <li>• Al ofuscarse se relaja y calma</li> <li>• Se apena al hacer algo incorrecto.</li> </ul>	3-6	
	Autonomía	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Practica en acciones rutinarias</li> <li>• Platica con dominio de expresión.</li> <li>• Aplica la resolución de conflictos</li> </ul>	6-9	
	Empatía	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Demuestra a su familia afectividad.</li> <li>• Demuestra emociones al juega en pares.</li> <li>• Empática con las emociones de otros</li> </ul>	9-12	
	Colaboración	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Participa de actividades en casa</li> <li>• Cuida el medio ambiente.</li> <li>• Apoya a otros en su necesidad</li> </ul>	12-15	

## Capítulo III. Metodología

### 3.1. Diseño metodológico

#### 3.1.1. Tipo de investigación

El trabajo presentado es básicamente pormenorizado empleando medición el cual describe especificaremos cuantitativos, informes de variables de estudio de estadística independientemente de los datos que podamos probar las hipótesis en las medidas numéricas como también estadísticas (Hernández et al 2014)

#### 3.1.2. Nivel de investigación

investigación es de nivel descriptiva, porque no modificaremos ninguna solo observaremos los acontecimientos explicaremos caracteres promordiales. (Hernández et al 2014)

#### 3.1.3. Diseño

Centrado en lo cuantitativo solo en la observación y el análisis, y no intenta modificar ninguna de las variables, ya que solo intenta especificar lo que sucede entre las dos variables de forma independiente. Nuevamente,

M       $\longrightarrow$       O

M = Muestra.

O = Observaciones de las variables.

### **3.1.4. Enfoque**

Debido a que necesitamos presentar nuestro trabajo no solo de manera objetiva, sino en persona, para que estas dos variables puedan analizarse adecuadamente, utiliza una variedad de métodos cuantitativos.

## **3.2. Población y muestra**

### **3.2.1. Población**

Es la totalidad que integra unidades con caracteres propios Hernández et al. 2014

La población de estudio estuvo conformada por escolares matriculados en el año académico 2022, equivalente a 63 escolares en inicial.

### **3.2.2. Muestra**

Es constituida 63 escolares del colegio de los cuales tendremos en cuenta en la representación.

## **3.3. Técnicas de recolección de datos**

### **3.4.1. Técnicas a emplear**

Ha sido una constante en nuestros estudios es la encuesta, la cual incluye diferentes medios por los cuales se pueden estudiar las variantes se encuesta.

### **3.4.2. Descripción de los instrumentos**

Se aplicaron las ambas fichas de recolectar datos de muestra, se seleccionó sistemáticamente a quién se entrevistaba a los participantes de la muestra previstos en nuestro estudio.

Ficha técnica del instrumento 1	
Nombre	Ficha de observación del Juego

Autor	Chávez Ortiz, Lisbet en el 2021 UCV
Procedencia	Juego simbólico y desarrollo socioemocional durante el COVID-19 en la Institución Educativa N° 031 Angelitos del Cielo, Chiclayo UCV- 2017.
Administración	De manera Observación Directa
Aplicación	Jardín N°666 de Luriana Santa María

Ficha técnica del instrumento 2	
Nombre	Ficha de observación de desarrollo socioemocional
Autor	Chávez Ortiz, Lisbet en el 2021 UCV
Procedencia	Juego simbólico y desarrollo socioemocional durante el COVID-19 en la Institución Educativa N° 031 Angelitos del Cielo, Chiclayo
Administración	De manera directa al Observar
Aplicación	Jardín N°666 de Luriana Santa María

### 3.4. Técnicas para el procedimiento de la información

Para procesar toda la información Para la recolección de datos se trabajó con el estadístico SPSS, recuperados, los resultados arrojaron la tabla y el gráfico a continuación.

## Capítulo IV. Resultados

### 4.1. Análisis de resultados

Tabla 1. *El juego*

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Bajo	25	39,7	39,7	39,7
	Medio	28	44,4	44,4	84,1
	Alto	10	15,9	15,9	100,0
	Total	63	100,0	100,0	

**Fuente:** Ficha de observación aplicada a los escolares matriculados en el año académico 2022.

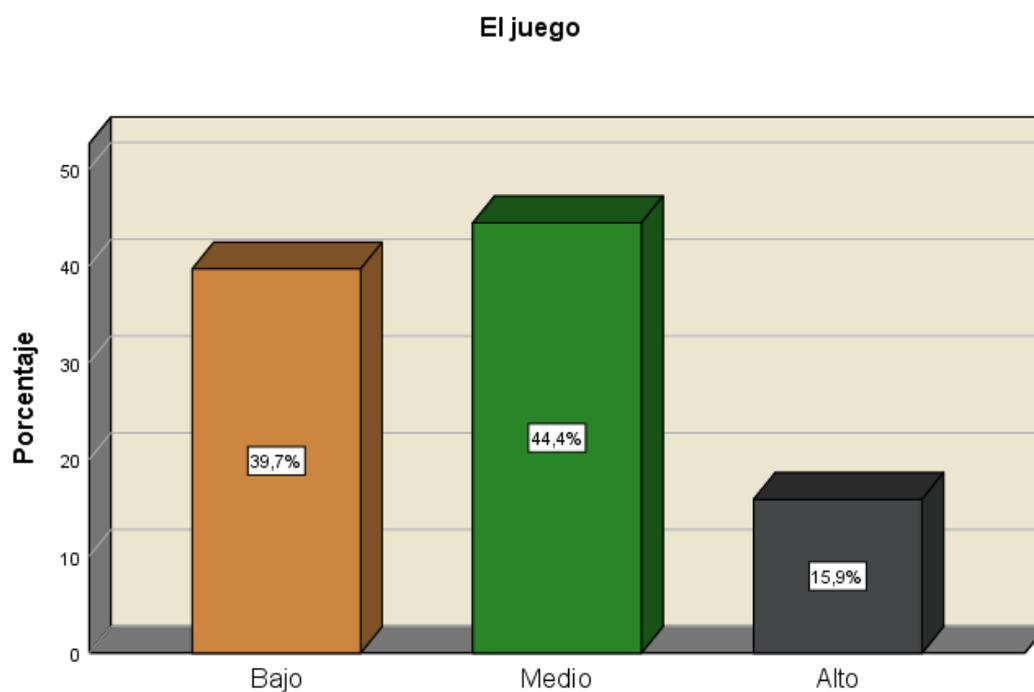


Figura 1. *El juego*

De la fig. 1, se afirma que un 44,4% de los escolares matriculados son del nivel medio del juego, un 39,7% muestran una baja altura y un 15,9% presentan un nivel alto en el Jardín N° 666 de Luriamá.

Tabla 2. *Creatividad*

<i>Creatividad</i>				Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
		Frecuencia	Porcentaje		
Válido	Bajo	30	47,6	47,6	47,6
	Medio	23	36,5	36,5	84,1
	Alto	10	15,9	15,9	100,0
	Total	63	100,0	100,0	

**Fuente:** Ficha de escolares matriculados en el año académico 2022.

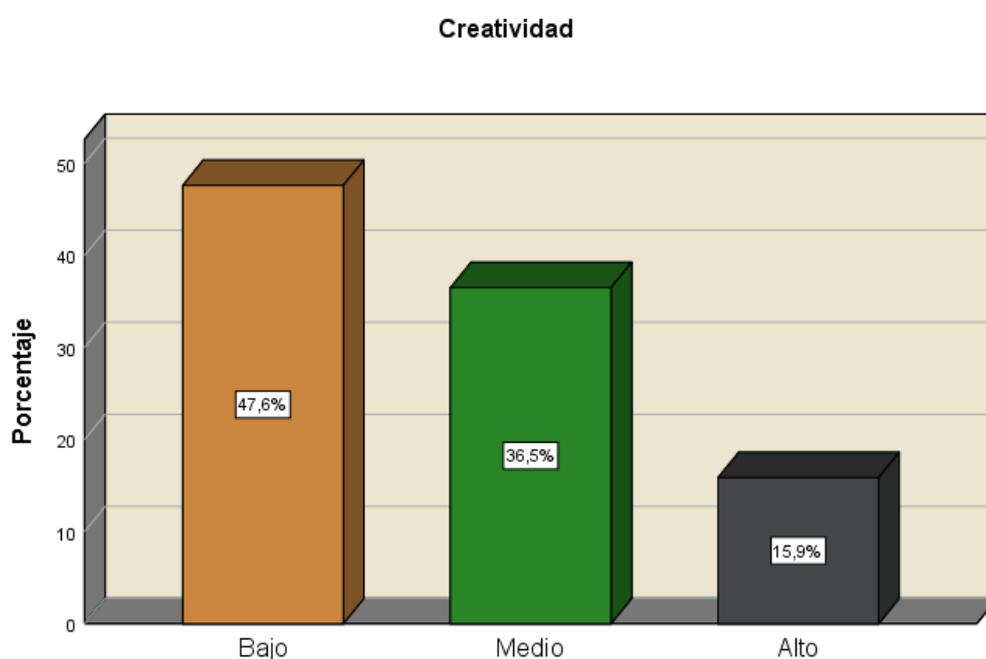


Figura 2. *Creatividad*

De la fig. 2, se afirma que un 47,6% de escolares matriculados poseen bajo nivel en creatividad, un 36,5% muestran altura media y un 15,9% presentan una alta altura en el Jardín N° 666 de Luriana.

Tabla 3. *Afectividad*

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Bajo	24	38,1	38,1	38,1
	Medio	27	42,9	42,9	81,0
	Alto	12	19,0	19,0	100,0
	Total	63	100,0	100,0	

**Fuente:** Ficha de escolares matriculados en el año académico 2022.

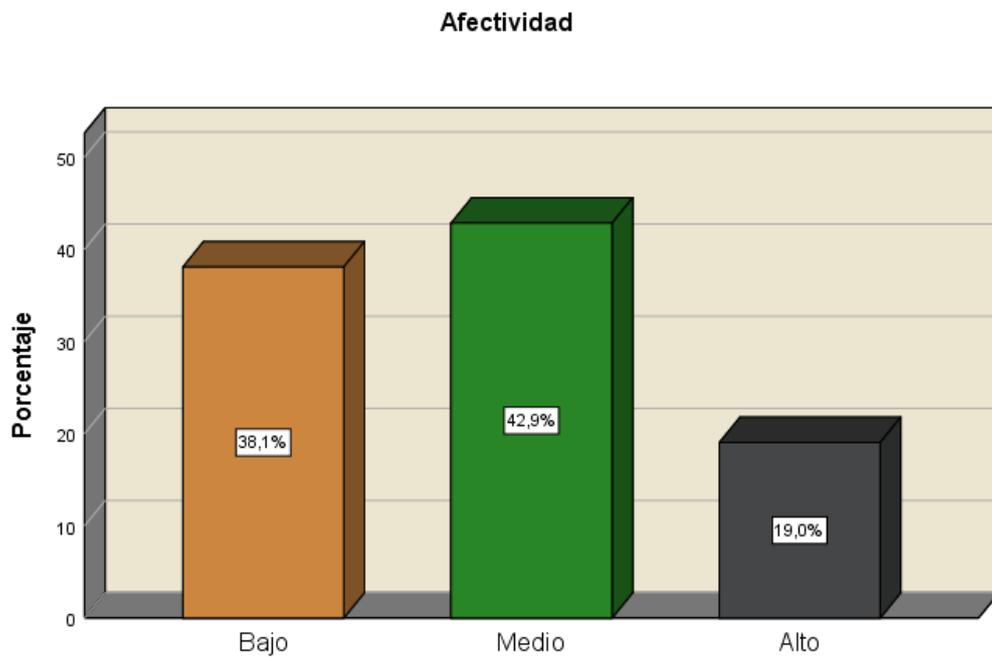


Figura 3. *Afectividad*

De la fig. 3, se afirma que un 42,9% de los escolares matriculados expresan el nivel medio afectividad, un 38,1% muestran baja atura y un 19,0% presentan la más alto nivel en el Jardín N° 666 de Luriamá.

Tabla 4. *Socialización*

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Bajo	23	36,5	36,5	36,5
	Medio	26	41,3	41,3	77,8
	Alto	14	22,2	22,2	100,0
	Total	63	100,0	100,0	

**Fuente:** Ficha de escolares matriculados en el año académico 2022.

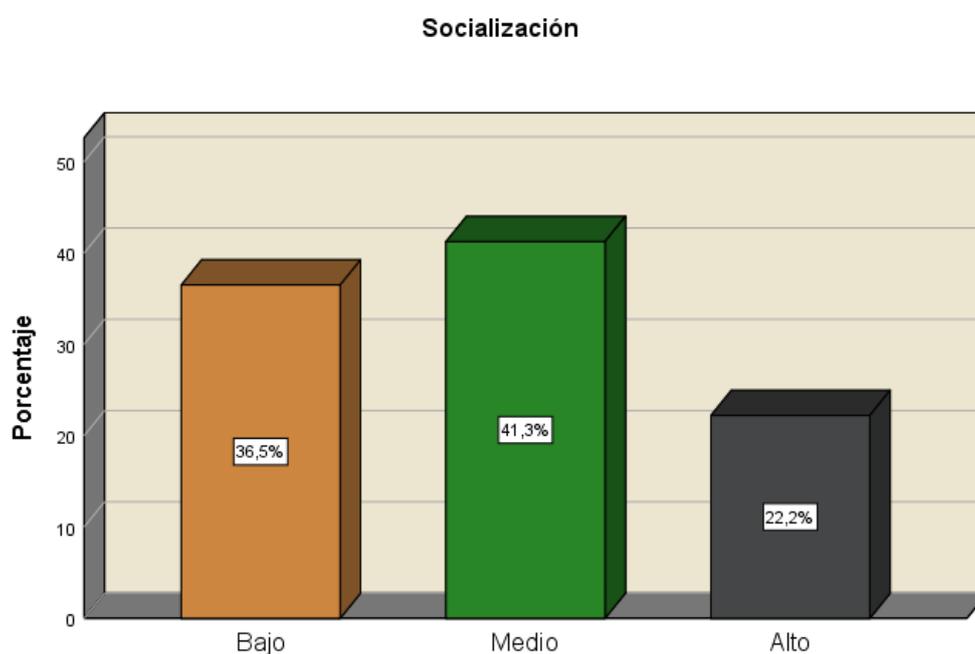


Figura 4. *Socialización*

De la fig. 4, se afirma que un 41,3% de los escolares matriculados muestra un nivel de socialización medio, un 36,5% muestran un bajo nivel y un 22,2% presentan el más alto nivel en el Jardín N° 666 de Luriama.

Tabla 5. *Autonomía*

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Bajo	32	50,8	50,8	50,8
	Medio	19	30,2	30,2	81,0
	Alto	12	19,0	19,0	100,0
	Total	63	100,0	100,0	

**Fuente:** instrumento de escolares matriculados en el año académico 2022.

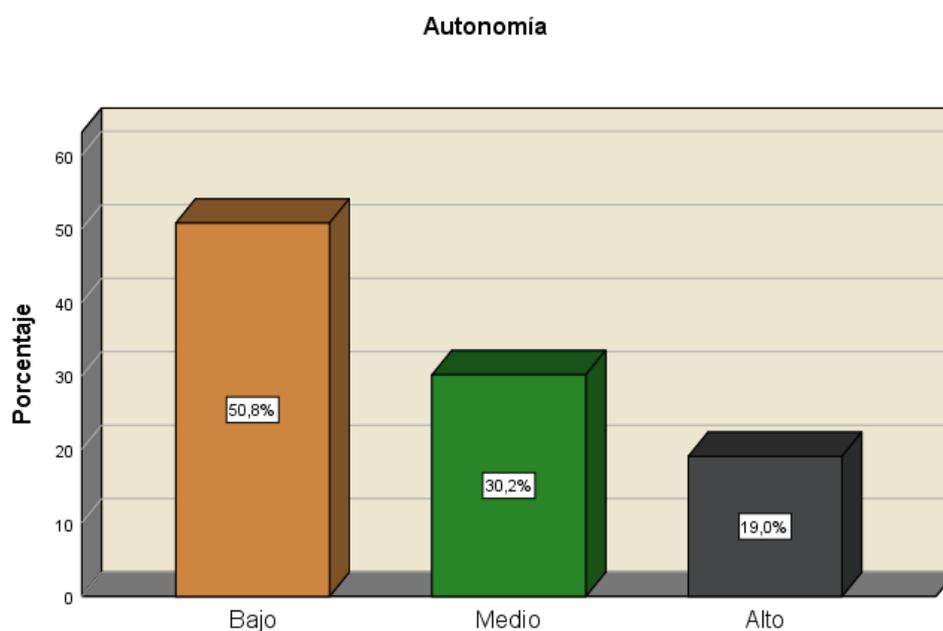


Figura 5. *Autonomía*

De la fig. 5, se afirma que un 50,8% de los escolares matriculados evidencian en autonomía bajo nivel, un 30,2% mostrando nivel medio y el 19,0% evidencia un alto en el Jardín N° 666 de Luriamá.

Tabla 6. *Desarrollo socioemocional*

*Desarrollo socioemocional*

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Bajo	7	11,1	11,1	11,1
	Medio	51	81,0	81,0	92,1
	Alto	5	7,9	7,9	100,0
	Total	63	100,0	100,0	

**Fuente:** instrumentos de escolares matriculados en el año académico 2022.



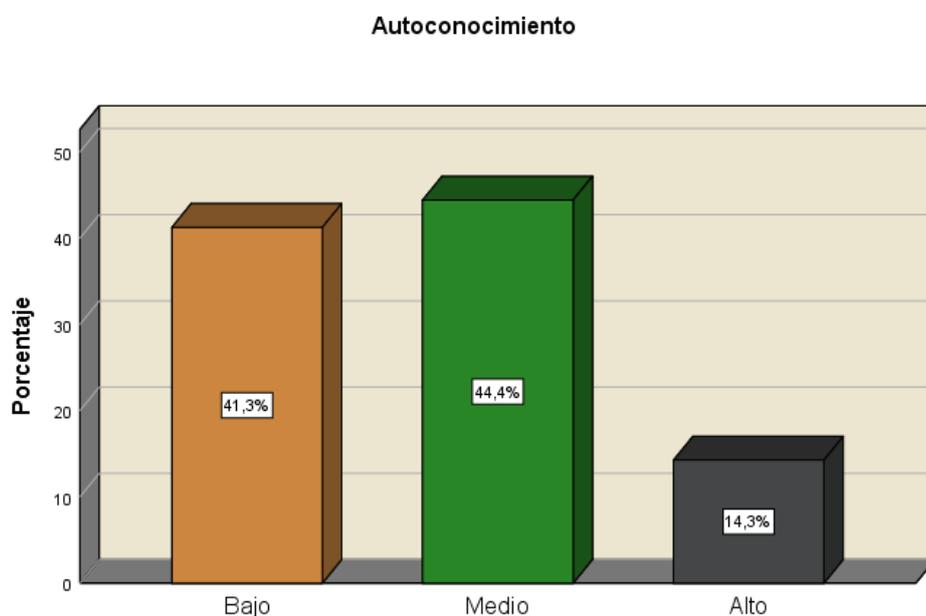
Figura 6. Desarrollo socioemocional

De la fig. 6, se afirma que un 81,0% de los escolares matriculados se observa en la variable de desarrollo socioemocional nivel medio, un 11,1% muestran un nivel bajo y un 7,9% presentan en el Jardín N° 666 de Luriama con alto nivel.

Tabla 7. *Autoconocimiento*

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Bajo	26	41,3	41,3	41,3
	Medio	28	44,4	44,4	85,7
	Alto	9	14,3	14,3	100,0
	Total	63	100,0	100,0	

**Fuente:** instrumentos de escolares matriculados en el año académico 2022.



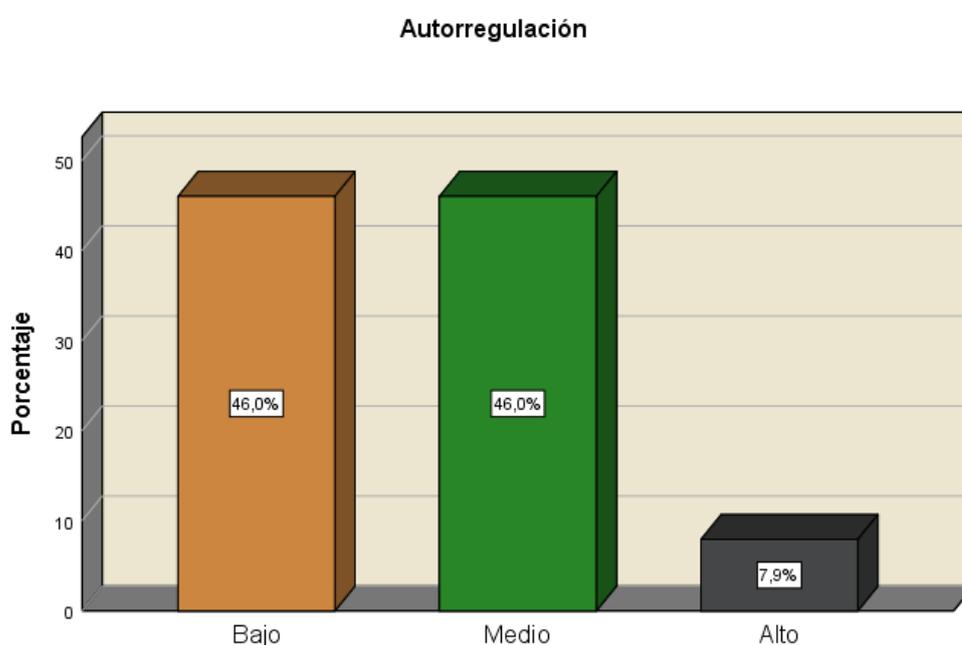
*Figura 7.* Autoconocimiento

De la fig. 7, se afirma que un 44,4% de los escolares matriculados se evidencia medio nivel en autoconocimiento, así el 41,3% evidencia bajo nivel con el 14,3% que es un nivel alto en el Jardín N° 666 de Luriamá.

Tabla 8. *Autorregulación*

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Bajo	29	46,0	46,0	46,0
	Medio	29	46,0	46,0	92,1
	Alto	5	7,9	7,9	100,0
	Total	63	100,0	100,0	

**Fuente:** Instrumentos escolares matriculados en el año académico 2022.



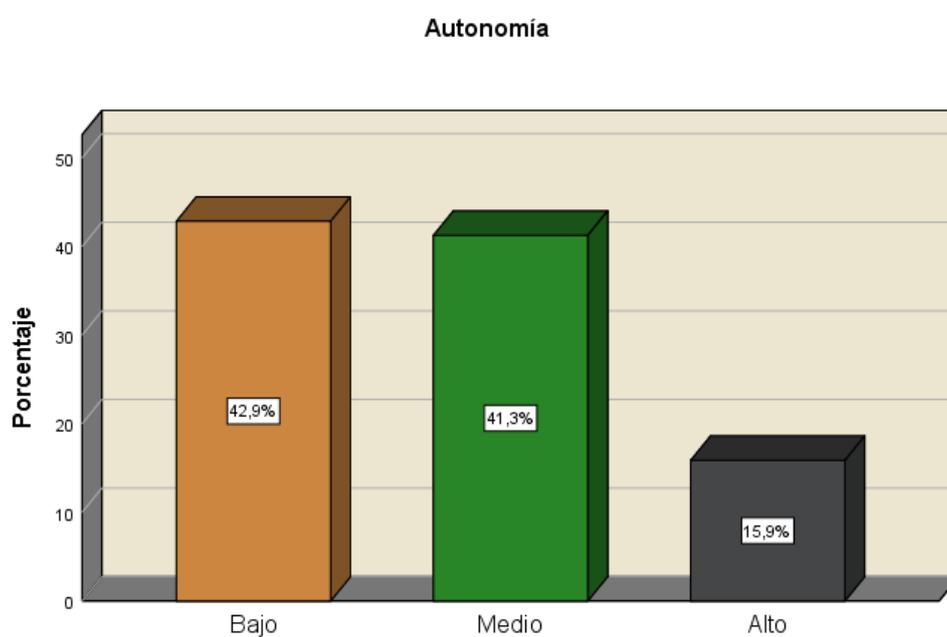
*Figura 8.* Autorregulación

De la fig. 8, se afirma que un 46,0% de los escolares matriculados se observa medio nivel en autorregulación, un 46,0% muestran bajo nivel y con 7,9% presentan un nivel alto en el Jardín N° 666 de Luriamá.

Tabla 9. *Autonomía*

		<i>Autonomía</i>			
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Bajo	27	42,9	42,9	42,9
	Medio	26	41,3	41,3	84,1
	Alto	10	15,9	15,9	100,0
	Total	63	100,0	100,0	

**Fuente:** cedula de escolares matriculados en el año académico 2022.



*Figura 9. Autonomía*

De la fig. 9, se afirma que un 42,9% de los escolares matriculados evidencian bajo nivel en la autonomía, un 41,3% muestran una altura medio y un 15,9% presentan un nivel alto en el Jardín N° 666 de Luriama.

Tabla 10. *Empatía*

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Bajo	16	25,4	25,4	25,4
	Medio	28	44,4	44,4	69,8
	Alto	19	30,2	30,2	100,0
	Total	63	100,0	100,0	

**Fuente:** Cedula de escolares matriculados en el año académico 2022.

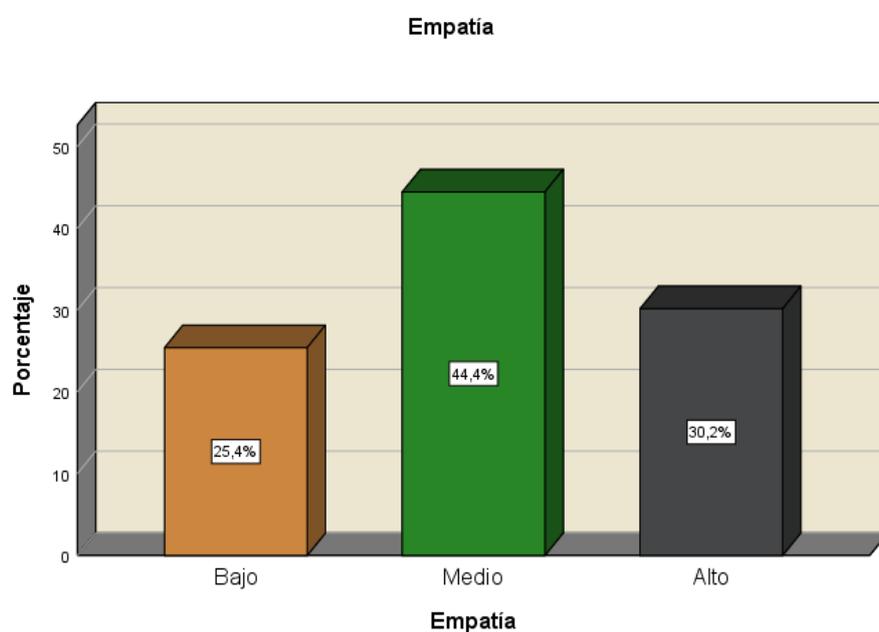


Figura 10. *Empatía*

De la fig. 10, se afirma que un 44,4% de los escolares matriculados se observa medio nivel de empatía, un 30,2% con alto nivel un 25,4% se observa bajo nivel en el Jardín N° 666 de Luriama.

Tabla 11. *Colaboración*

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Bajo	16	25,4	25,4	25,4
	Medio	32	50,8	50,8	76,2
	Alto	15	23,8	23,8	100,0
	Total	63	100,0	100,0	

**Fuente:** cedula de escolares matriculados en el año académico 2022.

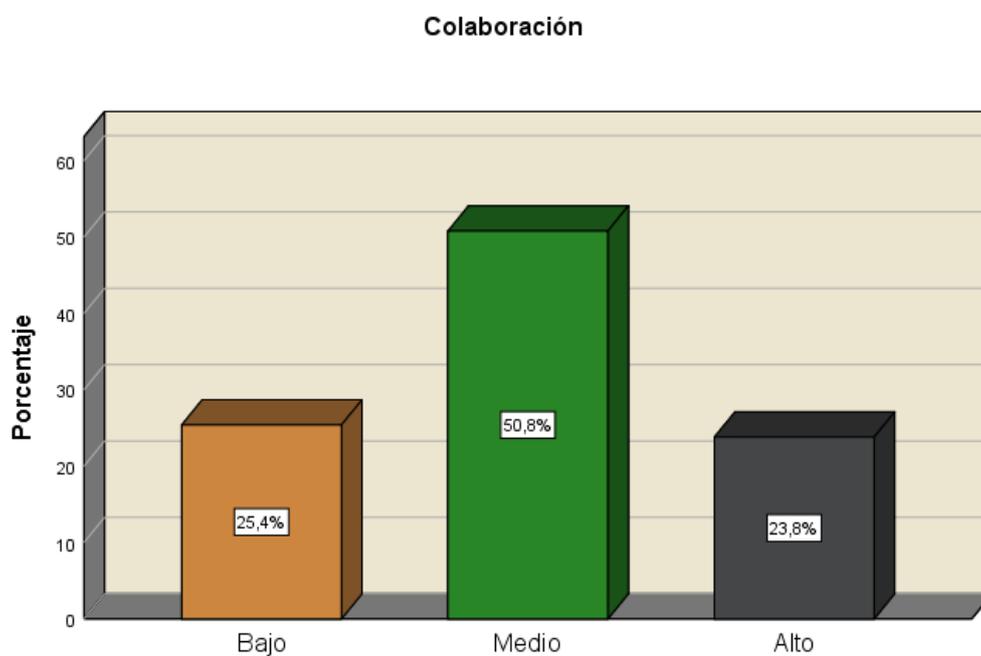


Figura 11. *Colaboración*

De la fig. 11, se afirma que un 50,8% de los escolares matriculados evidencian medio nivel de colaboración, un 25,4% da a conocer el bajo nivel y 23,8% tiene un bajo nivel en el Jardín N° 666 de Luriamá.

## 4.2. Contrastación de hipótesis

tenemos dos variables y son cuantitativas, se debe corroborar el informe de variables si son al azar continúan una distribución de acuerdo al modelo de probabilidad normal antes del análisis estadístico de inferencia. En dicho examen se aplicó el estadístico cincuenta soles.

### Prueba de Normalidad la variable del juego

la variable del juego, se utilizó Kolmogórov-Smirnov siguiendo el método:

a) Formulación de hipótesis:

Hipótesis nula (H0): las puntuaciones de las variables del juego continua con una separación.

Hipótesis alternativa (Ha): las puntuaciones de las variables del juego no hay normal distribución.

b) nivel de significación o riesgo:  $\alpha = 5\% = 0,05$

c) Estadísticas de prueba:

Tabla 12. *Prueba de normalidad de la variable del juego*

	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>		
	Estadístico	gl	Sig.
El juego	,140	63	,004

a) Regla de decisión:

- Si:  $P_{\text{valeur}}(\text{Sig}) \leq 0,05$  se rechaza la hipótesis nula
- Si:  $P_{\text{valeur}}(\text{Sig}) > 0,05$  no se rechaza la hipótesis nula

Para las variables del juego, el p-value=Sig= es igual a 0.000, es un valor es menor a 0.05, por lo que se asume que existe un rechazo a la hipótesis nula. Puedes concluir que no.

### Prueba de Normalidad de la variable desarrollo socioemocional

En las pruebas de normalidad para las variables en desarrollo socioemocional, se utilizó la prueba de Kolmogorov-Smirnov, siguiendo los pasos a continuación.

a) Formulación de hipótesis:

Hipótesis nula (H0): los puntajes de las variables de desarrollo socioemocional contienen normal distribución.

Hipótesis alternativa (Ha): los puntajes de las variables de desarrollo socioemocional no contienen una normal distribución

b) nivel de significación o riesgo:  $\alpha = 5\% = 0,05$

c) Estadísticas de prueba:

Tabla 13. *Prueba de normalidad de la variable desarrollo socioemocional*

	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>		
	Estadístico	gl	Sig.
Desarrollo socioemocional	,128	63	,012

a) Reglas de decisión:

- Si:  $P\_value (Sig) \leq 0.05$ , la nula es rechazada

- Si:  $P\_valor (Sig) > 0.05$  no se rechaza la hipótesis nula

Para las variables de desarrollo socioemocional, el valor de  $p = Sig =$  es igual a 0,000, y dado que siendo un valor inferior a 0,05, se supone que existe evidencia estadística rechazando la nula están disponibles. que esta no es una distribución normal.

Hipótesis nula: El juego no se relaciona con el desarrollo socioemocional en el Jardín N° 666 de Luriana el año 2022.

Tabla 14: *El juego y el desarrollo socioemocional*

			El juego	Desarrollo socioemocional
Rho de Spearman	El juego	Coeficiente de correlación	1,000	,670**
		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	63	63
	Desarrollo socioemocional	Coeficiente de correlación	,670**	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	63	63

\*\* . La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral).

En la Tabla 14, los clones con  $p=0.000$  ( $p<0.05$ ) dieron un coeficiente de correlación de  $r=0.670$ , aceptando la presunción y rechazando la nula. demostrando que existe una relación. significativamente con el juego y el desarrollo socioemocional en escolares matriculados en el Jardín N° 666 de Luriana el año 2022.

### Hipótesis Específica 1

Hipótesis Alternativa: La creatividad y desarrollo socioemocional se relacionan en el Jardín N° 666 de Luriana - 2022.

Hipótesis nula: La creatividad y el desarrollo socioemocional no se relacionan en el Jardín N° 666 de Luriana el año 2022.

Tabla 15: *La creatividad y el desarrollo socioemocional*

			Creatividad	Desarrollo socioemocional
Rho de Spearman	Creatividad	Coefficiente de correlación	1,000	,628**
		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	63	63
	Desarrollo socioemocional	Coefficiente de correlación	,628**	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	63	63

\*\* . La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral).

La tabla 15 se obtuvo una relación de  $r = 0.628$ , con una  $p = 0.000$  ( $p < 0.05$ ) con ello aceptamos la alternativa y se rechaza la hipótesis nula. Evidenciando relación significativamente entre la creatividad y el desarrollo socioemocional en escolares matriculados en el Jardín N° 666 de Luriana el año 2022.

## Hipótesis Específica 2

Hipótesis Alternativa: La afectividad se relaciona con el desarrollo socioemocional en el Jardín N° 666 de Luriana el año 2022.

Hipótesis nula: La afectividad no se relaciona con el desarrollo socioemocional en el Jardín N° 666 de Luriana el año 2022.

Tabla 16: *La afectividad y el desarrollo socioemocional*

		Desarrollo socioemocional		
		Afectividad	onal	
Rho de Spearman	Afectividad	Coeficiente de correlación	1,000	,559**
		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	63	63
Desarrollo socioemocional		Coeficiente de correlación	,559**	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	63	63

\*\* . La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral).

La tabla 16 se evidenció relación de coeficiente de correlación de  $r= 0.559$ , con una  $p=0.000(p<0.05)$  aceptando la hipótesis alternativa y se rechaza la hipótesis nula. evidenciando estadísticamente hay relación significativamente entre la afectividad y el desarrollo socioemocional en escolares matriculados en el Jardín N° 666 de Luriana el año 2022.

### Hipótesis Específica 3

Hipótesis Alternativa: La socialización tiene relación con el desarrollo socioemocional en el Jardín N° 666 de Luriana el año 2022.

Hipótesis nula: La socialización no hoy relación con el desarrollo socioemocional en el Jardín N° 666 de Luriana el año 2022.

Tabla 17: *La socialización y el desarrollo socioemocional*

		Socialización	n	Desarrollo socioemocional
Rho de Spearman	Socialización	Coefficiente de correlación	1,000	,606**
		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	63	63
	Desarrollo socioemocional	Coefficiente de correlación	,606**	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	63	63

\*\* . La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral).

Tabla 17 se obtuvo un coeficiente de correlación de  $r= 0.606$ , con una  $p=0.000(p<0.05)$  con lo cual se acepta la hipótesis alternativa y se rechaza la hipótesis nula. Probando la relación significativamente entre la socialización y el desarrollo socioemocional en escolares matriculados en el Jardín N° 666 de Luriana el año 2022.

#### Hipótesis Específica 4

Hipótesis Alternativa: La autonomía se relaciona con el desarrollo socioemocional en el Jardín N° 666 de Luriana el año 2022.

Hipótesis nula: La autonomía no se relaciona con el desarrollo socioemocional en el Jardín N° 666 de Luriana el año 2022.

Tabla 18: *La autonomía y el desarrollo socioemocional*

		Autonomía	Desarrollo socioemocional
Rho de Spearman	Autonomía	Coeficiente de correlación	1,000
		Sig. (bilateral)	,623**
		N	63
Desarrollo socioemocional	Desarrollo socioemocional	Coeficiente de correlación	,623**
		Sig. (bilateral)	1,000
		N	63

\*\* . La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral).

Tabla 14, los clones con  $p=0.000$  ( $p<0.05$ ) dieron un coeficiente de correlación de  $r=0.670$ , aceptando la hipótesis alternativa y rechazando la nula. demostrar que hay una relación. significativamente entre la autonomía y el desarrollo socioemocional en escolares matriculados en el Jardín N° 666 de Luriana el año 2022.

## Capítulo V. Discusión

### 5.1. Discusión

Se evidencian en los hallazgos de este trabajo el juego y el desarrollo socioemocional en escolares matriculados en el Jardín N° 666 de Luriana el año 2022, Como se muestra en la Tabla 14, los clones con  $p=0.000$  ( $p<0.05$ ) dieron un coeficiente de correlación de  $r=0.670$ , aceptando la hipótesis alternativa y rechazando la nula. Ósea demostrar datos que hay relación.

En la segunda dimensión se observándose el laso con afectividad y el desarrollo socioemocional en escolares matriculados en el Jardín N° 666 de Luriana el año 2022, Esto se debe los resultados de Spearman que arroja una valoración de 0,559 con una moderada asociación. En 3D, también sabemos que existe relación en escolares matriculados en el Jardín N° 666 de Luriana el año 2022, con una excelente correlación de 0.606.

En la cuarta magnitud observamos un vínculo de la autonomía y el desarrollo socioemocional en escolares matriculados en el Jardín N° 666 de Luriana el año 2022, se debe a que se ve un valor de 0,623, manifiesta asociación muy buena el juego y el desarrollo socioemocional en escolares matriculados. En este punto, concordamos con la investigación de Chávez Ortiz, Lisbet (2021), en la tesis “Juego simbólico en el colegio chiclayano N°. 031 Angelitos del Cielo, Chiclayo Desarrollo socioemocional y desarrollo socioemocional durante el COVID-19, objetivo general: juego simbólico y desarrollo socioemocional durante la relación Intermedio. nivel. Con los resultados publicados, concluimos que los juegos simbólicos están en función del desarrollo

socioemocional cuando se aplica la prueba de Rho Spearman y existiendo correlación entre las variables con un coeficiente de 0,611, que es moderadamente positivo.

## Capítulo VI. Conclusiones y recomendaciones

### 6.1. Conclusiones

En conclusión:

- 1. Primero:** Significativamente observa relación del juego y el desarrollo socioemocional en escolares matriculados en el Jardín N° 666 de Luriamá el año 2022, con esta relación de Spearman que devuelve un valor de 0.670, con buena asociación.
- 2. Segundo:** Existe una relación significativamente de la creatividad y el desarrollo socioemocional en escolares matriculados en el Jardín N° 666 de Luriamá el año 2022, con la correlación que tiene 0.670. observando una asociación Buena.
- 3. Tercero:** Hay significativa correlación de la afectividad y desarrollo en escolares matriculados en el Jardín N° 666 de Luriamá el año 2022, debido a la correlación de Spearman que devuelve un valor de 0.559, representando una moderada asociación.
- 4. Cuarta:** Hay relación significativamente entre la socialización y el desarrollo socioemocional en escolares matriculados en el Jardín N° 666 de Luriamá el año 2022, debido a la correlación de Spearman que devuelve un valor de 0.606, representando una buena asociación.
- 5. Quinto:** Existe una relación significativamente entre la autonomía y el desarrollo socioemocional en escolares matriculados en el Jardín N° 666 de Luriamá el año 2022, con un valor de 0,623, representando una buena asociación.

## **6.2. Recomendaciones**

1. En el Jardín N° 666 de Luriamá, se debe trabajar con seriedad y planificación el juego y el desarrollo socioemocional.
2. A través del diagnóstico, se notó que la mayoría del Jardín N° 666 de Luriamá tienen las condiciones de juego, pero es necesario fortalecer su creatividad y su afectividad.
3. A los directivos del Jardín N° 666 de Luriamá; fomentar los proyectos que comprendan juegos tradicionales y que este favorezca el desarrollo de niños
4. A los docentes del Jardín N° 666 de Luriamá plantear las actividades de juegos que integren a las familias contribuyendo al desarrollo pedagógico.

## Capítulo VII. Referencias bibliográficas

### 7.1.-. Fuentes bibliográficas

- Abbbagnano. (1998). *Diccionario de Filosofía*. Brasil: Martins Fontes.
- Bandet, j., & Sarasanas, r. (1970). *Los infantes y el juego*. Bélgica:: Caterman.
- Blázquez, D. (1986). *Blázquez, D. (1986), "Iniciación a los deportes de equipo"*.  
Barcelona – España.: EdicionesMartínez Roca,.
- Erikson, E. (1972). *Sociedad y Adolescencia* . España: ciclo XXI editores.
- Gardner, H. (1998). *Mentes creativas*. Barcelona: Paidós.
- Goleman, D. (1995). *Libro de autoayuda*. Estados Unidos: kairos.
- Hernández Sampieri, R., Fernández Collado, C., & Baptista Lucio, M. D. (2014).  
*Metodología de la investigación*. México D.F.: Mc GRAW-  
HILL/INTERAMERICANA EDITORES S.A.
- Huerta Rosales, M. (2014). *Formación por Competencias a través del Aprendizaje  
Estratégico*. Lima: San Marcos.
- Huizinga, J. (2000). *Homo Ludens*. Brasil: Perspectiva.
- Kishimoto, T. M. (1998). *la broma. En: Jugar y su*. brasil: Piuoneira.
- López, C. P. (2020). *Desarrollo socioemocional en preescolares que asisten a centros  
educativos públicos y privados*. (Vol. Vol. VI). Ecuador, Ecuador: Educ@ción  
en Contexto.
- Manrique, A., & Gallego, A. (2013). El material Didáctico para la Construcción de  
Aprendizajes Significativos. *Revista Colombiana de Ciencias Sociales*, 108.
- MIDIS. (2019). *Primero la Infancia*. Lima: Jirón de la Unión 264: Ministerio de  
Desarrollo e Inclusión Social.
- Minedu. (2021). *Orientaciones para el soporte socioemocional a las y los estudiantes  
frente a la emergencia sanitaria*. Lima: Ministerio de Educación.
- Minedu Comisión de Ciencia, I. (2018). *Claves y Ejes Estratégicos de la Política  
Educativa al 2021*. Lima: Minedu Comisión de Ciencia, Innovación y  
Tecnología.
- Minedu, D. (2021). *Guía de soporte socioemocional*. Lima: Kipu siempre con el  
pueblo Minedu.
- Monereo, C. (2001). *Ser estratégico y autónomo aprendiendo*. Barcelona: Graó.
- Newman, B. M., & Newman, P. R. (1985). *Manual de Psicología Infantil*. Mexico:  
Lumisa, S.A. de C.V.
- Norbert., E. (1980). *Processo Civilizador: uma história dos costumes*. . Brasil: Jorge  
Zahar.

Riva Amella, J. L. (2009). *Cómo estimular el aprendizaje*. Barcelona, España. :

Tacora Yujra, N. M., & Tacca Quelcca, A. L. (2018). Eficacia de los juegos etnomatemáticos para mejorar el aprendizaje del área de matemática. *Eficacia de los juegos etnomatemáticos para mejorar el aprendizaje del área de matemática en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 983 "Natividad Ccaccachi"*. Universidad Union, Chosica.

UNICEF. (2021). *Diálogo Interamericano*. Ciudad del Saber Panamá,: 1155 15th St. NW, Suite 800 Washington, DC 20005.

Unicef-Minsa. (2021). *El 30% de menores de edad está en riesgo de presentar dificultades socioemocionales*. Lima: Ministerio de salud.

**A NEXOS**



## CONFIABILIDAD

### FORMULACIÓN

El alfa de Cronbach es siempre la relación promedio entre las variables (o elementos) que pertenecen al tamaño. Se pueden calcular de dos maneras: contraste o asociación con factores. Cabe señalar que las dos fórmulas son versiones de esto y el otro se puede deducir.

#### **A partir de las varianzas**

A partir de las varianzas, el alfa de Cronbach se calcula así:

$$\alpha = \left[ \frac{K}{K - 1} \right] \left[ 1 - \frac{\sum_{i=1}^K S_i^2}{S_t^2} \right],$$

donde

- $S_i^2$  es la varianza del item  $i$ ,
- $S_t^2$  es la varianza de la Suma de todos los items y
- $K$  es el número del preguntas o items.

#### **A partir de las correlaciones entre los items**

A partir de las correlaciones entre los items, el alfa de Cronbach se calcula así:

$$\alpha = \frac{np}{1 + p(n - 1)},$$

donde

- $n$  es el número de items y
- $p$  es el promedio de las correlaciones lineales entre cada uno de los items

### Midiendo los items del cuestionario

#### **Estadísticos de fiabilidad**

<b>Alfa de Cronbach</b>	<b>N de elementos</b>
<b>,870</b>	<b>27</b>

### Anexo N°3: Base de datos

N	El Juego																			ST1	X	
	Creatividad					Afectividad					Socialización					Autonomía						
	1	2	3	S1	D1	4	5	6	S2	D2	7	8	9	S3	D3	10	11	12	S4			D4
1	2	3	1	6	Bajo	2	3	4	9	Medio	2	3	1	6	Bajo	2	3	1	6	Bajo	27	Bajo
2	2	1	2	5	Bajo	2	1	2	5	Bajo	4	4	4	12	Alto	2	1	2	5	Bajo	27	Bajo
3	3	2	5	10	Medio	3	2	5	10	Medio	3	2	5	10	Medio	3	2	2	7	Bajo	37	Medio
4	5	2	5	12	Alto	5	2	5	12	Alto	5	2	5	12	Alto	5	2	5	12	Alto	48	Alto
5	2	4	2	8	Medio	2	4	2	8	Medio	2	4	2	8	Medio	2	4	2	8	Medio	32	Medio
6	1	3	3	7	Bajo	1	3	3	7	Bajo	1	3	3	7	Bajo	1	3	3	7	Bajo	28	Bajo
7	3	2	1	6	Bajo	3	2	4	9	Medio	3	2	1	6	Bajo	3	2	1	6	Bajo	27	Bajo
8	4	2	3	9	Medio	4	2	3	9	Medio	4	2	3	9	Medio	4	2	3	9	Medio	36	Medio
9	3	1	2	6	Bajo	3	1	2	6	Bajo	3	1	2	6	Bajo	3	1	2	6	Bajo	24	Bajo
10	5	3	5	13	Alto	5	3	5	13	Alto	5	3	5	13	Alto	5	3	5	13	Alto	52	Alto
11	2	2	3	7	Bajo	2	2	3	7	Bajo	2	2	3	7	Bajo	2	2	3	7	Bajo	28	Bajo
12	3	3	1	7	Bajo	3	3	1	7	Bajo	3	3	1	7	Bajo	3	3	1	7	Bajo	28	Bajo
13	3	4	2	9	Medio	3	4	2	9	Medio	3	4	2	9	Medio	3	1	2	6	Bajo	33	Medio
14	4	2	3	9	Medio	4	2	3	9	Medio	4	2	3	9	Medio	4	2	3	9	Medio	36	Medio
15	2	3	4	9	Medio	2	3	4	9	Medio	2	5	5	12	Alto	2	3	4	9	Medio	39	Medio
16	5	2	5	12	Alto	5	2	5	12	Alto	5	2	5	12	Alto	5	2	5	12	Alto	48	Alto
17	3	2	3	8	Medio	3	2	3	8	Medio	3	2	3	8	Medio	3	2	3	8	Medio	32	Medio
18	4	1	2	7	Bajo	4	1	2	7	Bajo	4	1	2	7	Bajo	4	1	2	7	Bajo	28	Bajo
19	2	3	1	6	Bajo	2	3	1	6	Bajo	2	3	1	6	Bajo	2	3	1	6	Bajo	24	Bajo
20	3	1	2	6	Bajo	3	1	2	6	Bajo	3	1	2	6	Bajo	3	1	2	6	Bajo	24	Bajo
21	2	3	3	8	Medio	2	3	3	8	Medio	2	3	3	8	Medio	2	3	3	8	Medio	32	Medio
22	5	2	5	12	Alto	5	2	5	12	Alto	5	2	5	12	Alto	5	2	5	12	Alto	48	Alto
23	2	3	1	6	Bajo	2	3	1	6	Bajo	2	3	1	6	Bajo	2	3	1	6	Bajo	24	Bajo
24	2	3	1	6	Bajo	2	3	1	6	Bajo	2	3	1	6	Bajo	2	3	1	6	Bajo	24	Bajo
25	2	1	2	5	Bajo	2	1	2	5	Bajo	2	1	2	5	Bajo	2	1	2	5	Bajo	20	Bajo
26	3	2	5	10	Medio	3	2	5	10	Medio	3	2	5	10	Medio	3	2	2	7	Bajo	37	Medio
27	5	2	5	12	Alto	5	2	5	12	Alto	5	2	5	12	Alto	5	2	5	12	Alto	48	Alto
28	2	4	2	8	Medio	4	4	4	12	Alto	2	4	2	8	Medio	2	4	2	8	Medio	36	Medio
29	1	3	3	7	Bajo	1	3	5	9	Medio	1	4	3	8	Medio	1	3	3	7	Bajo	31	Medio
30	3	2	1	6	Bajo	3	2	1	6	Bajo	3	5	1	9	Medio	3	2	1	6	Bajo	27	Bajo
31	4	2	3	9	Medio	4	2	3	9	Medio	4	2	3	9	Medio	4	2	3	9	Medio	36	Medio
32	3	1	2	6	Bajo	3	1	2	6	Bajo	3	1	2	6	Bajo	3	1	2	6	Bajo	24	Bajo
33	5	3	5	13	Alto	5	3	5	13	Alto	5	3	5	13	Alto	5	3	5	13	Alto	52	Alto
34	2	2	3	7	Bajo	2	2	3	7	Bajo	2	2	3	7	Bajo	2	2	3	7	Bajo	28	Bajo
35	3	3	1	7	Bajo	3	3	1	7	Bajo	3	3	1	7	Bajo	3	3	1	7	Bajo	28	Bajo
36	3	4	2	9	Medio	3	4	2	9	Medio	3	4	2	9	Medio	3	4	2	9	Medio	36	Medio
37	4	2	3	9	Medio	4	2	3	9	Medio	4	2	3	9	Medio	4	2	3	9	Medio	36	Medio
38	2	3	4	9	Medio	2	3	4	9	Medio	2	3	4	9	Medio	2	5	5	12	Alto	39	Medio
39	5	2	5	12	Alto	5	2	5	12	Alto	5	2	5	12	Alto	5	2	5	12	Alto	48	Alto
40	3	2	3	8	Medio	3	2	3	8	Medio	3	2	3	8	Medio	3	2	3	8	Medio	32	Medio
41	4	1	2	7	Bajo	4	1	2	7	Bajo	4	1	5	10	Medio	4	1	2	7	Bajo	31	Medio
42	2	3	1	6	Bajo	2	5	1	8	Medio	2	3	1	6	Bajo	2	3	1	6	Bajo	26	Bajo
43	3	1	2	6	Bajo	3	4	5	12	Alto	3	1	2	6	Bajo	3	1	2	6	Bajo	30	Medio
44	2	3	3	8	Medio	2	3	3	8	Medio	2	3	3	8	Medio	2	3	3	8	Medio	32	Medio
45	5	2	5	12	Alto	5	2	5	12	Alto	5	2	5	12	Alto	5	2	5	12	Alto	48	Alto
46	2	3	1	6	Bajo	2	3	1	6	Bajo	2	3	1	6	Bajo	2	3	1	6	Bajo	24	Bajo
47	3	2	1	6	Bajo	3	2	1	6	Bajo	3	2	1	6	Bajo	3	2	1	6	Bajo	24	Bajo
48	4	2	3	9	Medio	4	2	3	9	Medio	4	5	3	12	Alto	4	2	3	9	Medio	39	Medio
49	3	2	1	6	Bajo	3	2	1	6	Bajo	3	2	1	6	Bajo	3	2	1	6	Bajo	24	Bajo
50	4	2	3	9	Medio	4	2	3	9	Medio	4	2	3	9	Medio	4	2	3	9	Medio	36	Medio
51	3	1	2	6	Bajo	3	1	2	6	Bajo	3	1	2	6	Bajo	3	1	2	6	Bajo	24	Bajo
52	5	3	5	13	Alto	5	3	5	13	Alto	5	3	5	13	Alto	5	3	5	13	Alto	52	Alto
53	2	2	3	7	Bajo	2	2	3	7	Bajo	2	2	3	7	Bajo	2	2	3	7	Bajo	28	Bajo
54	3	3	1	7	Bajo	3	3	1	7	Bajo	3	3	1	7	Bajo	3	3	1	7	Bajo	28	Bajo
55	3	4	2	9	Medio	3	4	2	9	Medio	3	4	2	9	Medio	3	4	2	9	Medio	36	Medio
56	4	2	3	9	Medio	4	2	3	9	Medio	4	2	3	9	Medio	4	2	3	9	Medio	36	Medio
57	2	3	4	9	Medio	2	3	4	9	Medio	2	3	4	9	Medio	2	3	4	9	Medio	36	Medio
58	5	2	5	12	Alto	5	2	5	12	Alto	5	2	5	12	Alto	5	2	5	12	Alto	48	Alto
59	3	2	3	8	Medio	3	2	3	8	Medio	3	2	3	8	Medio	3	2	3	8	Medio	32	Medio
60	4	1	2	7	Bajo	4	1	2	7	Bajo	4	5	2	11	Medio	5	4	5	14	Alto	39	Medio
61	2	3	1	6	Bajo	2	3	1	6	Bajo	2	5	1	8	Medio	2	3	1	6	Bajo	26	Bajo
62	3	1	2	6	Bajo	3	1	4	8	Medio	3	5	2	10	Medio	3	1	2	6	Bajo	30	Medio
63	2	3	3	8	Medio	2	3	3	8	Medio	2	5	5	12	Alto	2	3	3	8	Medio	36	Medio

Desarrollo socioemocional																											
N	Autoconocimiento					Autorregulación					Autonomía					Empatía					Colaboración					ST2	Y
	13	14	15	S1	D1	16	17	18	S2	D2	19	20	21	S3	D3	22	23	24	S4	D4	25	26	27	S5	D5		
1	1	4	3	8	Medio	3	1	3	3	Bajo	2	3	2	7	Bajo	3	4	1	8	Medio	2	5	1	8	Medio	34	Bajo
2	2	2	4	8	Medio	5	3	1	1	Bajo	1	1	1	3	Bajo	1	1	3	5	Bajo	1	3	4	8	Medio	25	Bajo
3	5	1	2	8	Medio	2	5	2	2	Bajo	3	3	3	9	Medio	3	5	3	11	Medio	3	5	5	13	Alto	43	Medio
4	5	5	5	15	Alto	4	3	5	5	Bajo	5	5	5	15	Alto	5	4	2	11	Medio	5	5	4	14	Alto	60	Alto
5	2	3	2	7	Bajo	2	2	3	3	Bajo	3	2	3	8	Medio	2	4	4	10	Medio	5	4	4	13	Alto	41	Medio
6	3	5	3	11	Medio	3	3	1	1	Bajo	4	4	4	12	Alto	4	2	2	8	Medio	2	3	2	7	Bajo	39	Medio
7	1	2	3	6	Bajo	2	3	3	3	Bajo	2	3	2	7	Bajo	3	5	4	12	Alto	4	2	5	11	Medio	39	Medio
8	3	4	5	12	Alto	1	5	4	4	Bajo	3	4	3	10	Medio	4	5	3	12	Alto	3	2	4	9	Medio	47	Medio
9	2	2	2	6	Bajo	3	2	2	2	Bajo	1	2	1	4	Bajo	2	2	3	7	Bajo	4	1	2	7	Bajo	26	Bajo
10	5	3	3	11	Medio	3	3	2	2	Bajo	2	2	2	6	Bajo	2	5	5	12	Alto	4	3	4	11	Medio	42	Medio
11	3	1	2	6	Bajo	5	2	3	3	Bajo	3	1	3	7	Bajo	1	5	2	8	Medio	2	2	4	8	Medio	32	Bajo
12	1	2	3	6	Bajo	2	1	2	2	Bajo	3	3	3	9	Medio	3	4	5	12	Alto	1	3	1	5	Bajo	34	Bajo
13	2	2	2	6	Bajo	2	3	1	1	Bajo	5	2	5	12	Alto	2	3	2	7	Bajo	2	3	3	8	Medio	34	Bajo
14	3	2	1	6	Bajo	1	2	3	3	Bajo	2	4	2	8	Medio	4	4	5	13	Alto	3	5	5	13	Alto	43	Medio
15	4	3	3	10	Medio	3	4	3	3	Bajo	2	3	2	7	Bajo	3	5	2	10	Medio	4	2	4	10	Medio	40	Medio
16	5	5	5	15	Alto	4	3	5	5	Bajo	5	5	5	15	Alto	5	4	5	14	Alto	5	5	4	14	Alto	67	Alto
17	3	2	4	9	Medio	2	3	2	2	Bajo	2	3	2	7	Bajo	3	4	2	9	Medio	5	3	2	10	Medio	33	Medio
18	2	3	3	8	Medio	4	3	2	2	Bajo	3	2	3	8	Medio	2	2	3	7	Bajo	2	1	4	7	Bajo	32	Bajo
19	1	4	2	7	Bajo	3	2	5	5	Bajo	3	2	3	8	Medio	2	5	3	10	Medio	2	2	2	6	Bajo	36	Medio
20	2	2	2	6	Bajo	3	2	2	2	Bajo	1	2	1	4	Bajo	2	2	5	9	Medio	4	1	2	7	Bajo	28	Bajo
21	3	2	5	10	Medio	1	3	3	3	Bajo	3	3	3	9	Medio	3	1	2	6	Bajo	3	2	5	10	Medio	38	Medio
22	1	4	3	8	Medio	3	1	3	3	Bajo	2	3	5	10	Medio	5	4	1	10	Medio	5	5	4	14	Alto	45	Medio
23	2	2	4	8	Medio	5	3	1	1	Bajo	1	1	5	7	Bajo	2	1	3	6	Bajo	2	4	2	8	Medio	30	Bajo
24	1	4	3	8	Medio	3	1	3	3	Bajo	2	3	2	7	Bajo	3	4	1	8	Medio	2	5	1	8	Medio	34	Bajo
25	2	2	4	8	Medio	5	3	1	1	Bajo	1	1	1	3	Bajo	1	1	3	5	Bajo	1	3	4	8	Medio	25	Bajo
26	5	1	2	8	Medio	2	5	2	2	Bajo	3	3	3	9	Medio	3	5	3	11	Medio	3	5	5	13	Alto	43	Medio
27	5	5	5	15	Alto	4	3	5	5	Bajo	5	5	5	15	Alto	5	4	2	11	Medio	5	5	4	14	Alto	60	Alto
28	2	3	2	7	Bajo	2	2	3	3	Bajo	3	2	3	8	Medio	2	4	4	10	Medio	5	4	4	13	Alto	41	Medio
29	3	5	3	11	Medio	3	3	1	1	Bajo	4	4	4	12	Alto	4	2	2	8	Medio	2	3	2	7	Bajo	39	Medio
30	1	2	3	6	Bajo	2	3	3	3	Bajo	2	3	2	7	Bajo	3	5	4	12	Alto	4	2	5	11	Medio	39	Medio
31	3	4	5	12	Alto	1	5	4	4	Bajo	3	4	3	10	Medio	4	5	3	12	Alto	3	2	4	9	Medio	47	Medio
32	2	2	2	6	Bajo	3	2	2	2	Bajo	1	2	1	4	Bajo	2	2	3	7	Bajo	4	1	2	7	Bajo	26	Bajo
33	5	3	3	11	Medio	3	3	2	2	Bajo	2	2	2	6	Bajo	2	5	5	12	Alto	4	3	4	11	Medio	42	Medio
34	3	1	2	6	Bajo	5	2	3	3	Bajo	3	1	3	7	Bajo	1	5	2	8	Medio	2	2	4	8	Medio	32	Bajo
35	1	2	3	6	Bajo	2	1	2	2	Bajo	3	3	3	9	Medio	3	4	5	12	Alto	1	3	1	5	Bajo	34	Bajo
36	2	2	2	6	Bajo	2	3	1	1	Bajo	5	2	5	12	Alto	2	3	2	7	Bajo	2	3	3	8	Medio	34	Bajo
37	3	2	1	6	Bajo	1	2	3	3	Bajo	2	4	2	8	Medio	4	4	5	13	Alto	3	5	5	13	Alto	43	Medio
38	4	3	3	10	Medio	3	4	3	3	Bajo	2	3	2	7	Bajo	3	5	2	10	Medio	4	2	4	10	Medio	40	Medio
39	5	5	5	15	Alto	4	3	5	5	Bajo	5	5	5	15	Alto	5	4	5	14	Alto	5	5	4	14	Alto	63	Alto
40	3	2	4	9	Medio	2	3	2	2	Bajo	2	3	2	7	Bajo	3	4	2	9	Medio	5	3	2	10	Medio	37	Medio
41	2	3	3	8	Medio	4	3	2	2	Bajo	3	2	3	8	Medio	2	2	3	7	Bajo	2	1	4	7	Bajo	32	Bajo
42	1	4	2	7	Bajo	3	2	5	5	Bajo	3	2	3	8	Medio	2	5	3	10	Medio	2	2	2	6	Bajo	36	Medio
43	2	2	2	6	Bajo	3	2	2	2	Bajo	1	2	1	4	Bajo	2	2	5	9	Medio	4	1	2	7	Bajo	28	Bajo
44	3	2	5	10	Medio	1	3	3	3	Bajo	3	3	3	9	Medio	3	1	2	6	Bajo	3	2	5	10	Medio	38	Medio
45	1	4	3	8	Medio	3	1	3	3	Bajo	2	3	5	10	Medio	5	4	1	10	Medio	5	5	4	14	Alto	45	Medio
46	2	2	4	8	Medio	5	3	1	1	Bajo	1	1	5	7	Bajo	2	1	3	6	Bajo	2	4	2	8	Medio	30	Bajo
47	1	2	3	6	Bajo	2	3	3	3	Bajo	2	3	2	7	Bajo	3	5	4	12	Alto	4	2	5	11	Medio	39	Medio
48	3	4	5	12	Alto	1	5	4	4	Bajo	3	4	3	10	Medio	4	5	3	12	Alto	3	2	4	9	Medio	47	Medio
49	3	1	2	6	Bajo	5	2	3	3	Bajo	3	1	3	7	Bajo	1	5	2	8	Medio	2	2	4	8	Medio	32	Bajo
50	1	2	3	6	Bajo	2	1	2	2	Bajo	3	3	3	9	Medio	3	4	5	12	Alto	1	3	1	5	Bajo	34	Bajo
51	2	2	2	6	Bajo	2	3	1	1	Bajo	5	2	5	12	Alto	2	3	2	7	Bajo	2	3	3	8	Medio	34	Bajo
52	3	2	1	6	Bajo	1	2	3	3	Bajo	2	4	2	8	Medio	4	4	5	13	Alto	3	5	5	13	Alto	43	Medio
53	4	3	3	10	Medio	3	4	3	3	Bajo	2	3	2	7	Bajo	3	5	2	10	Medio	4	2	4	10	Medio	40	Medio
54	5	5	5	15	Alto	4	3	5	5	Bajo	5	5	5	15	Alto	5	4	5	14	Alto	5	5	4	14	Alto	63	Alto
55	3	2	4	9	Medio	2	3	2	2	Bajo	2	3	2	7	Bajo	3	4	2	9	Medio	5	3	2	10	Medio	37	Medio
56	2	3	3	8	Medio	4	3	2	2	Bajo	3	2	3	8	Medio	2	2	3	7	Bajo	2	1	4	7	Bajo	32	Bajo
57	1	4	2	7	Bajo	3	2	5	5	Bajo	3	2	3	8	Medio	2	5	3	10	Medio	2	2	2	6	Bajo	36	Medio
58	2	2	2	6	Bajo	3	2	2	2	Bajo	1	2	1	4	Bajo	2	2	5	9	Medio	4	1	2	7	Bajo	28	Bajo
59	3	2	5	10	Medio	1	3	3	3	Bajo	3	3	3	9	Medio	3	1	2	6	Bajo	3	2	5	10	Medio	38	Medio
60	1	4	3	8	Medio	3	1	3	3	Bajo	2	3	5	10	Medio	5	4	1	10	Medio	5	5	4	14	Alto	45	Medio
61	2	2	4	8	Medio	5	3	1	1	Bajo	1	1	5	7	Bajo	2	1	3	6	Bajo	2	4	2	8	Medio	30	Bajo
62	1	2	3	6	Bajo	2	3	3	3	Bajo	2	3	2	7	Bajo	3	5	4	12	Alto	4	2	5	11	Medio	39	Medio
63	3	4	5	12	Alto	1	5	4	4	Bajo	3	4	3	10	Medio	4	5	3	12	Alto	3	2	4	9	Medio	47	Medio