



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

ESCUELA DE POSGRADO

PROGRAMA ACADÉMICO DE MAESTRÍA EN

PSICOLOGÍA EDUCATIVA

**Juegos tradicionales y desarrollo socioemocional en niños de
4 y 5 años de una institución educativa de Lima Metropolitana,
2023**

TESIS PARA OBTENER EL GRADO ACADÉMICO DE:

Maestra en Psicología Educativa

AUTORA:

Palacios Guardamino, Noemi Silvia (orcid.org/0000-0001-8497-0933)

ASESORES:

Dr. Garay Argandoña, Rafael Antonio (orcid.org/0000-0003-2156-2291)

Dr. Garay Peña, Luis Edilberto (orcid.org/0000-0002-2864-5885)

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

2024

DEDICATORIA

A mi querida familia y a mi hija Maite por ser mi fortaleza y apoyo inconmensurable para lograr mis metas cada día.

AGRADECIMIENTO

Agradezco a Dios por darme salud y por cada paso que la vida me permite dar. A todos los catedráticos de la maestría por el apoyo y orientación que me brindaron para cumplir con este objetivo.



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

**ESCUELA DE POSGRADO
MAESTRÍA EN PSICOLOGÍA EDUCATIVA**

Declaratoria de Autenticidad del Asesor

Yo, GARAY ARGANDOÑA RAFAEL ANTONIO, docente de la ESCUELA DE POSGRADO MAESTRÍA EN PSICOLOGÍA EDUCATIVA de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - LIMA NORTE, asesor de Tesis titulada: "Juegos tradicionales y desarrollo socioemocional en niños de 4 y 5 años de una institución educativa de Lima Metropolitana, 2023", cuyo autor es PALACIOS GUARDAMINO NOEMI SILVIA, constato que la investigación tiene un índice de similitud de 16.00%, verificable en el reporte de originalidad del programa Turnitin, el cual ha sido realizado sin filtros, ni exclusiones.

He revisado dicho reporte y concluyo que cada una de las coincidencias detectadas no constituyen plagio. A mi leal saber y entender la Tesis cumple con todas las normas para el uso de citas y referencias establecidas por la Universidad César Vallejo.

En tal sentido, asumo la responsabilidad que corresponda ante cualquier falsedad, ocultamiento u omisión tanto de los documentos como de información aportada, por lo cual me someto a lo dispuesto en las normas académicas vigentes de la Universidad César Vallejo.

LIMA, 10 de Enero del 2024

Apellidos y Nombres del Asesor:	Firma
GARAY ARGANDOÑA RAFAEL ANTONIO DNI: 10474687 ORCID: 0000-0003-2156-2291	Firmado electrónicamente por: RGARAYA el 12-01- 2024 07:50:45

Código documento Trilce: TRI - 0729692



ESCUELA DE POSGRADO

MAESTRÍA EN PSICOLOGÍA EDUCATIVA

Declaratoria de Originalidad del Autor

Yo, PALACIOS GUARDAMINO NOEMI SILVIA estudiante de la ESCUELA DE POSGRADO del programa de MAESTRÍA EN PSICOLOGÍA EDUCATIVA de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - LIMA NORTE, declaro bajo juramento que todos los datos e información que acompañan la Tesis titulada: "Juegos tradicionales y desarrollo socioemocional en niños de 4 y 5 años de una institución educativa de Lima Metropolitana, 2023", es de mi autoría, por lo tanto, declaro que la Tesis:

1. No ha sido plagiada ni total, ni parcialmente.
2. He mencionado todas las fuentes empleadas, identificando correctamente toda cita textual o de paráfrasis proveniente de otras fuentes.
3. No ha sido publicada, ni presentada anteriormente para la obtención de otro grado académico o título profesional.
4. Los datos presentados en los resultados no han sido falseados, ni duplicados, ni copiados.

En tal sentido asumo la responsabilidad que corresponda ante cualquier falsedad, ocultamiento u omisión tanto de los documentos como de la información aportada, por lo cual me someto a lo dispuesto en las normas académicas vigentes de la Universidad César Vallejo.

Nombres y Apellidos	Firma
PALACIOS GUARDAMINO NOEMI SILVIA DNI: 09604198 ORCID: 0000-0001-8497-0933	Firmado electrónicamente por: NPALACIOSGU15 el 24-01-2024 22:36:05

Código documento Trilce: INV - 1452624

ÍNDICE DE CONTENIDOS

Carátula.....	i
Dedicatoria.....	ii
Agradecimiento.....	iii
Declaratoria de originalidad de autor.....	v
Índice de contenidos.....	vi
Índice de tablas.....	vii
Índice de figuras.....	viii
Resumen.....	ix
Abstract.....	x
I. INTRODUCCIÓN.....	1
II. MARCO TEÓRICO.....	5
III. METODOLOGÍA.....	14
3.1. Tipo y diseño de investigación.....	14
3.1.1. Tipo de Investigación.....	14
3.1.2. Diseño de Investigación.....	14
3.2. Variables y Operacionalización.....	15
3.3. Población, muestra y muestreo.....	16
3.3.1. Población.....	16
3.3.2. Muestra.....	17
3.3.3. Muestreo.....	17
3.3.4. Unidad de análisis.....	17
IV. RESULTADOS.....	22
V. DISCUSIÓN.....	31
VI. CONCLUSIONES.....	37
VII. RECOMENDACIONES.....	39
REFERENCIAS.....	40
ANEXOS.....	47

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 Prueba de fiabilidad de las variables juegos tradicionales y desarrollo Socioemocional	229
Tabla 2 Distribución porcentual de la variable juegos tradicionales	23
Tabla 3 Distribución porcentual de las dimensiones de la variable juegos tradicionales.....	24
Tabla 4 Distribución porcentual de la variable desarrollo socioemocional.	25
Tabla 5 Distribución porcentual de las dimensiones de la variable desarrollo socioemocional	26
Tabla 6 Prueba de normalidad.....	27
Tabla 7 Comprobación de la hipótesis general	28
Tabla 8 Comprobación de la 1era hipótesis específica.	29
Tabla 9 Comprobación de la 2da hipótesis específica.....	30
Tabla 10. Comprobación de la 3ra hipótesis específica	30

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1 Esquema de correlación	14
Figura 2 Distribución porcentual de la variable juegos tradicionales.	22
Figura 3 Distribución de frecuencias y porcentuales de las dimensiones de la variable juegos tradicionales.	23
Figura 4 Distribución porcentual de la variable desarrollo socioemocional.	24
Figura 5 Distribución de frecuencias y porcentuales de las dimensiones de la variable desarrollo socioemocional.	25

RESUMEN

Esta investigación se propuso como objetivo general determinar la relación entre los juegos tradicionales y el desarrollo socioemocional de los niños de 4 y 5 años de una institución de Lima Metropolitana, 2023. Se ejecutó desde un enfoque cuantitativo, de tipo básico, diseño no experimental y nivel correlacional, contempló la aplicación de la técnica de la observación a una muestra no probabilística de 100 niños de 4 y 5 años de una institución educativa localizada en Los Olivos. Como instrumentos se utilizaron dos rúbricas orientadas a medir las variables juegos tradicionales y desarrollo socioemocional, ambos validados y con un alto nivel de confiabilidad. A través de la estadística descriptiva, se estableció que 54% de infantes alcanzaron el nivel logro esperado en cuanto al dominio de los juegos tradicionales, mientras que 49% obtuvo el nivel logro esperado en cuanto al desarrollo socioemocional. Se utilizó la estadística inferencial para la comprobación de hipótesis aplicando el coeficiente Rho de Spearman, concluyendo que existe una relación significativa, positiva y alta entre los juegos tradicionales y el desarrollo socioemocional en los niños de 4 y 5 años de la institución educativa abordada (Sig = 0,033 y Rho = 0,745).

Palabras clave: juegos tradicionales, desarrollo socioemocional, integración social, conciencia emocional y autorregulación.

ABSTRACT

The general objective of this research was to determine the relationship between traditional games and the socio-emotional development of 4 and 5-year-old children in an institution in Metropolitan Lima, 2023. It was carried out from a quantitative approach, basic type, non-experimental design, and correlational level, contemplated the application of the observation technique to a non-probabilistic sample of 100 children aged 4 and 5 years from an educational institution located in Los Olivos. Two rubrics were used as instruments aimed at measuring the variables traditional games and socio-emotional development, both validated and with a high level of reliability. Through descriptive statistics, it was established that 54% of infants reached the expected level of achievement in terms of mastery of traditional games, while 49% obtained the expected level of achievement in terms of socio-emotional development. Inferential statistics were used to test the hypotheses by applying Spearman's Rho coefficient, concluding that there is a significant, positive and high relationship between traditional games and socio-emotional development in 4 and 5-year-old children of the educational institution addressed (Sig = 0.033 and Rho = 0.745).

Keywords: traditional games, socioemotional development, social integration, emotional awareness, and self-regulation.

I. INTRODUCCIÓN

A lo largo de la historia, los juegos tradicionales se han destacado en la apropiación cultural y espacios de actividad motriz permitiendo al ser humano interactuar y/o relacionarse con otros pares, sea de una misma o diferente generación. Muchas veces se genera su práctica desde el entorno familiar, siendo un factor de gran trascendencia en el proceso de socialización y juego.

Por ende, partiendo desde la concepción del juego el Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia (UNICEF, 2018) precisa que se trata de una de las vías más esenciales en las que un niño adquiere competencias y conocimientos fundamentales para su desarrollo integral y que adquiere una función cultural desde su empleo en diferentes estratos sociales y desde tempranas edades. Esto parte después de un informe realizado acerca del juego y su bajo desarrollo desde el núcleo familiar puesto que el 55% de niños entre 3 y 4 años (40 millones) localizados en 74 países poseen padres que no se involucran en actividades de juegos o aprendizaje, en los cuales se involucra los juegos tradicionales (UNICEF, 2017)

Es visible que el mundo está inmerso en la globalización que trae consigo a nuevas aperturas o propuestas en diferentes campos del conocimiento pero que también está alineada a una economía neoliberal que no necesariamente está conectado con las culturas y tradiciones. La revolución tecnológica ha impactado la vida de las sociedades y también de la educación, por lo cual es necesario resaltar que ante hechos innovativos el ejercicio de tradiciones y costumbres representan la singularidad o autenticidad de un grupo como es el caso de los juegos tradicionales (Trigueros et al., 2019)

A nivel internacional, según la Asociación Colombiana de Educación Privada (2020) mencionó que los 175 niños que asistían de manera continua a las ludotecas en escuelas de seis municipios del país, es decir, en los espacios en que se realiza las dinámicas de juego tradicional y/o no tradicional poseían mayores competencias emocionales con 1.6 puntos (0.9%) en las pruebas de inteligencia emocional sobre los que no asistieron a dichos espacios.

A partir de lo expuesto anteriormente, se visibiliza que los juegos tradicionales están conectado a la fomentación del desarrollo socioemocional del niño, lo que permite poder impactar de manera holística la formación del estudiante.

En América Latina, Rodríguez (2021) estableció un estudio acerca del desarrollo socioemocional en edades tempranas de niños ecuatorianos, en el rango de 4 a 5 años enfatizando el rol del docente en cuanto al manejo de emociones a partir de la determinación de la relación de la metodología-trabajo y el desarrollo emocional del que se obtuvo donde pautaron que el niño puede manejar sus emociones a través del trabajo y la cooperación que ejerce en el aula de clase.

A nivel nacional, MINEDU (2021) estableció orientaciones ligadas al soporte socioemocional de niños y adolescentes derivado de la pandemia en el que se visualiza que el 83% de niños y el 89% de los adolescentes aclaran que han reportado el incremento de aspectos socioemocionales negativos (más aún sentimientos) durante la pandemia, por lo que el proceso emocional de los niños se ha visto complejo y ha alterado de forma progresiva la orientación psicológica, precisando que el 46% paso por un periodo de estrés por el confinamiento que hubo en casi dos años de la pandemia. En el departamento de Cerro de Pasco, Paredes (2018) realizó un estudio que permitió conocer la relación de las artes plásticas relacionado al desarrollo socioemocional en un grupo etario de 5 años del cual se desprende que un 40% de niños involucrados manifiestan sus sentimientos y necesidades a través de producciones artísticas, por lo que se enfatiza que el educador debe poseer diversas estrategias que propicien un desarrollo socioemocional pleno.

A nivel local, en una institución educativa ubicada en el distrito de Los Olivos, UGEL 02, ha sido de repercusión que los infantes del nivel inicial practican cotidianamente juegos tradicionales en momentos de clase y fuera de ello como rondas, juego de las sillas, la rayuela, entre otros, a través de los cuales disfrutan de realizarlo pero también se evidencian conflictos en el proceso como agresiones leves, comentarios despectivos y segregación grupal expresadas en emociones como: enojo, tristeza y miedo constante en las interacciones que desfavorecen a un adecuado desarrollo socioemocional, por lo que el no abordar ello causa un clima de incomodidad, timidez y participación parcial en las actividades propuestas en y fuera del aula.

Por ende, en el presente estudio se planteó determinar de qué manera se relaciona los juegos tradicionales y el desarrollo socioemocional de los niños de 4 y 5 años de una institución educativa de Lima Metropolitana, 2023 en el que se resalta la relevancia de los juegos tradicionales alineado al desarrollo socioemocional de los

niños en cuanto a la búsqueda y acción de una educación integral que permita la generación de ciudadanos óptimos a futuro.

Acorde a ello, se planteó como problema general lo siguiente: ¿Qué relación tiene los juegos tradicionales y el desarrollo socioemocional de los niños de 4 y 5 años de una institución educativa de Lima Metropolitana, 2023?, acompañado de los problemas específicos: ¿Qué relación existe entre los juegos tradicionales y la integración social de los niños de 4 y 5 años de una institución de Lima Metropolitana, 2023? ¿Qué relación existe entre los juegos tradicionales y la conciencia emocional de los niños de 4 y 5 años de una institución de Lima Metropolitana, 2023? ¿Qué relación existe entre los juegos tradicionales y la autorregulación de los niños de 4 y 5 años de una institución de Lima Metropolitana, 2023?

En cuanto a la justificación ligada a esta investigación, se precisó desde una perspectiva teórica que las definiciones y el abordaje empleado en cada una de las características de las variables en el que se considera a referentes como Piaget, Montessori y Goleman a través de investigaciones recientes y sus respectivos autores que permitieron obtener nuevos aportes en el panorama psicoeducativo en relación con la primera infancia, etapa en donde se cimientan las bases del aprendizaje cognitivo, social y emocional, específicamente desde el estudio de los juegos tradicionales en relación con el desarrollo socioemocional en niños de edades de 4 y 5 años en el contexto de una I.E estatal.

Desde el punto de vista práctico se fundamentó en la ejecución de futuros proyectos o programas de juegos tradicionales que parten de los resultados expuestos en este estudio, los cuales permitirán fortalecer el desarrollo socioemocional en los niños que se encuentran en el nivel inicial, el cual se ha visto resquebrajado después de la pandemia y que incide en otras áreas de la vida de un niño.

A nivel metodológico, este estudio tuvo como justificación la recolección de los datos a partir de rúbricas (instrumento) que abarcan de manera holística las características de las variables en función de los grupos etarios involucrados, por lo que se pretende que pueda considerarse en futuras investigaciones.

Respecto al objetivo general de esta investigación que goza de probable validez y confiabilidad se tiene lo siguiente: Determinar la relación entre los juegos tradicionales y el desarrollo socioemocional de los niños de 4 y 5 años de una

institución educativa de Lima Metropolitana, 2023; añadido de los objetivos específicos: Establecer la relación entre los juegos tradicionales y la integración social de los niños de 4 y 5 años de una institución de Lima Metropolitana, 2023; establecer la relación entre los juegos tradicionales y la conciencia emocional de los niños de 4 y 5 años de una institución de Lima Metropolitana, 2023 y establecer la relación entre los juegos tradicionales y la autorregulación de los niños de 4 y 5 años de una institución de Lima Metropolitana, 2023.

Por último, se propuso la hipótesis general del estudio: Existe una relación significativa entre los juegos tradicionales y el desarrollo socioemocional de los niños de 4 y 5 años de una institución educativa de Lima Metropolitana, 2023. En el caso de las hipótesis específicas, se postularon las siguientes: Existe una relación significativa entre los juegos tradicionales y la integración social de los niños de 4 y 5 años de una institución de Lima Metropolitana, 2023; existe una relación significativa entre los juegos tradicionales y la conciencia emocional de los niños de 4 y 5 años de una institución de Lima Metropolitana, 2023 y existe una relación significativa entre los juegos tradicionales y la autorregulación de los niños de 4 y 5 años de los niños de 4 y 5 años de una institución de Lima Metropolitana, 2023.

II. MARCO TEÓRICO

En cuanto a investigaciones anteriores, han sido seleccionadas acorde a las características de esta investigación con relación al ámbito internacional:

Mendoza y Briones (2022) desarrollaron un estudio en Ecuador que tuvo como objetivo determinar la relación entre la estrategia pedagógica y el desarrollo socioemocional de los niños de educación inicial. A partir de las técnicas utilizadas como observación y encuesta, se pudo obtener un $p=0.00 < 0,05$. Se logró concluir la existencia de una relación entre la estrategia pedagógica y el desarrollo socioemocional de los niños. Se sugiere alguna intervención de los docentes para mejorar dicha situación que repercute en la formación integral desde edades tempranas.

Dewi et al. (2020) ejecutaron un análisis en Indonesia cuyo objetivo fue identificar la incidencia de los juegos tradicionales en cuanto al comportamiento prosocial en niños de 5 y 6 años, a partir del cual se obtuvo $p= 0.00$ a nivel estadístico y que permitió consolidar la necesidad de emplear los juegos tradicionales como Magoak-goakan, que más allá de una sostenibilidad cultural también genera el desarrollo de destrezas de índole social en los niños de etapa preescolar.

Mera (2020) desarrolló una investigación en Ecuador cuya finalidad fue identificar factores protectores y de riesgo en cuanto al desarrollo socioemocional del grupo etario mencionado. Fue un estudio no experimental y descriptivo en el que se empleó el cuestionario denominado TEST ASQ -3 que fue aplicado a los cuidadores. Los resultados demostraron el nivel de significación 0.00. Por ende, se concluye una relación significativa respecto a las variables desarrollo socioemocional y los factores de riesgo - protección en niños de 3 a 4 años.

Pratiwi & Kuryanto (2019) elaboraron una investigación en Indonesia a través del cual se pudo establecer la correlación de juegos tradicionales y movimientos locomotores y personajes amistosos. Fue un estudio de naturaleza cuantitativa y de nivel correlacional que contó con muestra fue de 29 niños, por lo que se estableció la técnica de observación. Entre los hallazgos se determinó una correlación muy fuerte de las variables juegos tradicionales y movimientos locomotores con $p = 0.898$ y en el caso de los personajes amistosos dio un $p= 0.702$ siendo una correlación significativa

también. Acorde a los resultados obtenidos, se establece la importancia de los juegos tradicionales seguir promoviendo el área motriz, social y comunicativa de los niños.

Baradaran et al. (2018) elaboraron una investigación cuya finalidad fue establecer la incidencia de los juegos tradicionales en el desarrollo social y la inteligencia emocional en asociación con los niños de etapa preescolar. Entre los hallazgos se perfiló como resultado $p= 0.00$, es decir, que los juegos tradicionales contribuyen a las habilidades sociales y emocionales de los niños y que a partir de los hallazgos encontrados se deben involucrar a las familias en la fomentación de este tipo de juegos que generan oportunidades de cooperación e integración entre pares.

Respecto al ámbito nacional, Cuellar (2022) diseñó una investigación en Apurímac que le permitió determinar la relación de los juegos tradicionales y el logro de aprendizaje en infantes del nivel inicial. Este estudio fue cuantitativo y de nivel correlacional, que involucró a 33 niños para la recolección de la información. Se evidenció la correlación positiva de las variables a partir del coef. de Spearman en 0,512. Se estableció como recomendaciones la necesidad de incluir los juegos tradicionales anexado a otros recursos innovadores en el plan curricular con el fin de poder otorgar mejores experiencias de aprendizaje a los niños.

Rodrigo (2022) elaboró una investigación en Cuzco a través del cual se pudo identificar qué relación posee el juego tradicional y el desarrollo psicomotriz. El estudio fue cuantitativo, bajo un diseño no experimental, descriptivo – correlacional y con una población que estuvo constituida por 52 niños de una I.E.I. Se obtuvo la existencia de una correlación moderada significativa entre las variables por medio de una correlación de Pearson determinada en 0.4176. A partir de lo expuesto, se propone continuar con la promoción de los juegos tradicionales debido a que contribuye con un sentido cultural e integral del aprendizaje de los infantes.

Manrique (2020) desarrolló un estudio en Huancavelica en el cual se pudo determinar la relación de los estilos de crianza y desarrollo emocional en niños que se sitúan en el nivel inicial. Fue un estudio de enfoque cuantitativo y de diseño no experimental en que se involucró un grupo etario de 4 y 5 años. Como resultado se obtuvo un nivel de significancia 0.00. Por ende, se llegó a la conclusión que existe la relación de las variables de estudio, siendo moderada y directa en cuanto a los estilos

de crianza y el desarrollo emocional de los niños, quienes manifiestan sus experiencias u opiniones en base a lo experimentado dentro y fuera de la escuela.

Acuña y Robles (2019) desarrollaron una investigación en Ancash donde se pudo determinar la enseñanza de la psicomotricidad y el desarrollo emocional de los niños de 5 años. El enfoque del estudio fue cuantitativo, básico y de diseño no experimental – correlacional, para el cual se empleó instrumentos como cuestionarios y rúbricas para los docentes y niños respectivamente. Se obtuvo una correlación positiva media ($r=0,624$) en el que se infiere que la relación significativa de las variables respecto a los niños de 5 años y lo que permite obtener una nueva visión de estrategias a abordar hacia un mejor desarrollo socioemocional de los infantes.

García (2018) elaboró una investigación en Cajamarca donde pudo identificar la asociación de los juegos tradicionales y motricidad gruesa en infantes del nivel inicial, del cual se obtuvo $p= 0.00 (< 0.05)$ y se establece una relación significativa entre las variables de estudio. Entre las sugerencias se destaca el empleo de los juegos tradicionales con el fin de obtener no sólo logros a nivel motriz sino también integral en cuanto al infante.

En cuanto a las bases teóricas que sustenta la variable juegos tradicionales, acorde a Bula et al. (2019) son aquellos que se transmiten de manera generacional y forjan el desarrollo de distintas sociedades, no sólo en el aspecto cognitivo sino también en lo socioemocional del ser humano respecto al liderazgo, autonomía y trabajo en equipo que se ven en la práctica. Para ello, será necesario la mejora continua de los espacios de intercambio e interacción en los niños, propiciando un clima favorable que permita potenciar las habilidades de los involucrados y el desarrollo del juego tradicional acorde a las características del contexto (como se citó en Stevenson, 2021)

En una concepción similar, se tiene que Ofele (2018) precisa que los juegos tradicionales, también catalogados como juegos populares o clásicos, son aquellos que tienen adheridos el componente cultural de un pueblo o nación, que tienen una permanencia en el tiempo puesto que se transmite de manera generacional y va modificándose acorde a los cambios de la sociedad pero sin perder la esencia, por lo que implica un sentido de creatividad, interacción e involucramiento de las personas en el ejercicio de este tipo de juego. (como se citó en García y Tarazona, 2022)

Bajo una perspectiva recreativa, Ydrogo (2022) argumenta que los juegos tradicionales se representan por ser estimuladores y dinámicos, conectado al entorno en el que se ejerce y la persona que lo practica puesto que carece de finalidades extrínsecas, en sí es voluntario y promueve la imaginación, incertidumbre y apertura hacia la acción y reacción en un determinado tiempo y espacio.

Esto implica que los juegos tradicionales brinden respuesta a las particularidades de los niños en cuanto a la complementación de dinámicas de juego con relación al contexto en que se desenvuelven, convirtiéndose en un recurso potencial de aprendizaje e interés colectivo. Es importante destacar que los juegos tradicionales permiten la participación de distintos actores en medio de un propósito recreativo – cultural en la preservación de su entorno, por lo que no se debe debilitar su promoción en la actualidad (Ardila, 2022)

A partir de lo expresado, en la actualidad existe un desafío latente: la resignificación de los juegos tradicionales. Para promoverlo, es necesario su abordaje bajo una matriz cultural y en conjunto con la comunidad en la recolección de características del pasado, puesto que el juego tradicional se fundamenta en el conocimiento de etnias, creencias y/o colectivos y sus manifestaciones para profundizar en una complementación con las vivencias actuales como propuesta en beneficio hacia un nivel económico, ambiental y social (Guapi, 2021)

Por ende, los juegos tradicionales son representativos de la región en donde se realice, desde la infancia en la socialización e instrucción de las características de su entorno, en la preservación de prácticas ancestrales por medio de la integración social y el progreso de habilidades cognitivas y emocionales. Es una tarea pendiente que desde el sector educativo se pueda seguir promoviendo la práctica del juego tradicional alineada a las demandas recientes de estudiantes en las que se necesita de estrategias que permitan desarrollar sus potencialidades (Verdooren et al., 2018)

Las definiciones presentadas se sustentan en primera instancia a partir de la Teoría de la Interpretación por la Estructura del Pensamiento de Piaget, en el que se enfoca al juego como una derivación de las transformaciones que parten de estructuras cognitivas, es decir, de la permanencia y generación de nuevas estructuras a nivel mental (Linaza, 1991, como se citó en Gallardo y Gallardo, 2018).

En segunda instancia se añade la perspectiva de Freud (1908), quien a partir de la Teoría psicoanalítica del juego enfoca al mismo como la expresión de aspectos que reprime el sujeto y que son compensados en la práctica en un espacio seguro, libre y sin límites, por lo que permite un desarrollo progresivo de la personalidad y proyección de aspectos socioemocionales a partir de la interacción con otros sujetos (Freud, 1908, como se citó en Achavar, 2019).

Por ende, se hace necesario la incorporación de contextos o propuestas en el que los niños puedan explorar, experimentar y poner en práctica sus descubrimientos, en una interacción con sus pares y hacia un desarrollo transversal que incide en la reestructuración hacia nuevos saberes que comúnmente se conoce como el proceso de acomodación para luego pasar al proceso de asimilación del conocimiento. En relación con ello, se adiciona en tercera instancia la Teoría de reestructuración cognoscitiva planteada también por Piaget (1973), ya que las transformaciones se ejecutan a partir de acciones tanto simbólicas como reales en el que se ve expuesto el binomio cooperación y conflicto cognitivo en el juego en edades tempranas (como se citó en Sánchez et al., 2020).

Las dimensiones de los juegos tradicionales se basan en cinco constructos según Ydrogo (2022): La dimensión motora, cognitiva, social, intercultural y creativa.

En cuanto a la dimensión motora, es una de las características más visibles en cuanto al juego, está conectada con el movimiento y sensaciones del cuerpo, en sí al esquema corporal y la adopción de la causa – efecto de esta. El niño va transformando su ambiente, originando la interacción con los demás y adaptándose a los cambios. (Cruz, 2021)

Además, la dimensión motora está relacionada con las habilidades físicas que se emplean en el movimiento del cuerpo, sean motricidad fina para movimientos más pequeños y de mayor precisión y motricidad gruesa, para movimientos corporales grandes. (Özkür, 2020)

La otra dimensión cognitiva esta referida al desarrollo del pensamiento, en cuanto a los mecanismos de asimilación y efectuación de simbolizaciones mentales. A partir de ello, se conecta con componentes como la empatía e integración social en cuanto a la reflexión de problemas mediante propuestas de solución que involucren las perspectivas de los demás (Cruz, 2021)

Piaget (2011) destaca que la dimensión cognitiva consiste en un proceso continuo por etapas influido por el contexto cultural, educativo y social que deriva a una madurez cognitiva y que se da desde los primeros años de vida (como se citó en Babakr et al., 2019).

Respecto a la dimensión social, esta relacionada al juego como recurso cultural para una optimización en la comunicación y convivencia de grupos sociales, puesto que el niño en su accionar se convierte en un referente participativo y de promoción hacia un clima favorable de recreación, ya que a través del juego se establece las primeras interacciones con otros y se adoptan comportamientos y acuerdos (Ydrogo, 2022)

Se añade que esta dimensión se relaciona a conductas que se aprenden en base a reglas sociales y que permiten a las personas una interacción más apropiada con sus pares en un contexto en diversas etapas de la vida. (Maleki et al., 2019)

Al abordar la dimensión intercultural se parte del juego conectado a la impartición de valores y costumbres de orden generacional por medio de un clima favorable en el que el niño pueda adoptar elementos de su contexto en cuanto al fortalecimiento de la identidad y también de sus pares. El juego asume un rol trascendental en cada nación y época que ha permitido congregarse elementos de orden cultural y que se han ido propiciando en el transcurso de la práctica (Ydrogo, 2022).

Dicha dimensión es comprendida como habilidad para cambiar la postura cultural y la adaptación del comportamiento para desenvolverse en las diferencias culturales, que parte de un proceso gradual de cambio y desarrollo en cuanto a la adquisición de conocimientos, habilidades y actitudes (Álvarez & González, 2018)

Finalmente, en cuanto a la dimensión creativa, se enfoca en el juego como promotor de la innovación e imaginación del pensamiento y las habilidades del ser humano. Se parte del juego simbólico mediante el cual se fortalece la agilidad del pensamiento y el desenvolvimiento con certeza en diferentes situaciones, vistas en la expresión, la producción e intervención creativa (Cruz, 2021)

La dimensión creativa se relaciona al proceso de producción de algo original o innovador por parte de un individuo, siendo una particularidad distinta en cada sujeto

que resulta de las habilidades situadas en el pensamiento divergente como fluidez, flexibilidad, elaboración y originalidad (Dere, 2019)

En cuanto a la variable desarrollo socioemocional, es fundamental partir de las emociones sociales puesto que conciernen un componente fundamental en las relaciones interindividuales en el tiempo. Por ende, el desarrollo socioemocional consiste en el conjunto de habilidades para la autorregulación de las respuestas a nivel emocional como también de las acciones en las interacciones de orden social que se requieren para el desenvolvimiento y éxito del ser humano. Estas capacidades poseen gran relevancia en la educación, ya que están inmersos en el desempeño escolar y el aprendizaje cotidiano (Delgado y López, 2022).

En una definición similar, se encuentra que el desarrollo socioemocional se relaciona al colectivo de técnicas y/o estrategias que permiten la identificación y regulación de las emociones y actitudes que permitan lograr un mejor desempeño del ser humano en su vida cotidiana (Nazario, 2022).

Por ende, Barrientos (2016) destaca que concierne a la integración de competencias que permiten asegurar la regulación y manejo de sentimientos y/o estados de ánimo que conduce al modelamiento de comportamientos tanto sociales como emocionales acorde al medio en el que se desenvuelve un individuo. Esto deriva una expresión y comprensión pertinente de las manifestaciones que surjan a nivel emocional, sea tanto positivas como negativas y también las habilidades de aprendizaje que datan de la experiencia en el marco de un contexto (como se citó en Cabanillas et al., 2021).

Se puede apreciar entonces que el desarrollo socioemocional permite satisfacer de manera particular las particularidades de los estudiantes que están inmersos en situaciones de desventaja y que no poseen oportunidades para la potencialización de habilidades esenciales que permita una transición plena de la niñez a la etapa adulta. Es por ello que en la educación inicial se establecen las bases que permita un aprendizaje óptimo y adaptación a la sociedad para los niños, considerando establecer ambientes favorecedores para su expresión (Quiroz, 2019)

Se destaca a partir de los puntos establecidos que el desarrollo socioemocional esta referido a comportamientos de característica prosocial y cooperativa, partiendo de iniciativas para mantener interacciones con pares, habilidades de regulación y

proceso de adaptación. Su naturaleza se fortalece de manera progresiva en que una persona desde la infancia va adaptándose al medio a partir del fortalecimiento de habilidades y capacidades en un entorno fructífero y diverso (Mohamed et al., 2019)

Los conceptos expuestos se fundamentan, en primera instancia, a partir de lo propuesto por Goleman (1998) a través de la Teoría de Inteligencia Emocional que concibe como una destreza o capacidad que permite el reconocimiento de sentimientos propios y externos de otros pares, en la motivación y manejo pertinente de las relaciones o interacciones (como se citó en Suárez y Vélez, 2018)

En segunda instancia, poseen relación con la Teoría Sociocultural de Vigotsky (1978) quien precisa que los niños logran desarrollar su conocimiento a partir de los espacios de interacción social con sus pares en el que se promueve el aprendizaje social y cultural hacia la fomentación de buenos ciudadanos, en fundamentos psicológicos y pedagógicos. (como se citó en Peredo, 2019)

Por ende, a partir de la perspectiva mencionada Salas et al. (2018) enfatizaron que se debe tener como finalidad la promoción, potenciación y desarrollo de los niños en sus fortalezas y virtudes para conseguir el mayor alcance en un estado de bienestar y plenitud posible desde el ámbito educativo. Mientras más se aborde esta temática, se podrá resolver conflictos, profundizar las destrezas sociales y la comunicación de sentimientos como también el trabajo cooperativo.

En tercera instancia se considera lo expuesto por Montessori (2012), quien considera las características psicológicas del niño en cada etapa de su vida, así como las predisposiciones que el niño posee de forma intrínseca conocida como periodos sensitivos y que permite posteriormente el crecimiento y aprendizaje (como se citó en Cámara y Sáinz, 2021)

El desarrollo socioemocional se dimensiona en tres constructos acorde a Nazario (2022) que son integración social, conciencia emocional y autorregulación.

En cuanto a la dimensión integración social, se conecta con la iniciativa del niño y la orientación de sus acciones hacia la satisfacción no sólo de sus demandas sino también de los demás, en la fomentación de cooperación e interacción (Quiroz, 2019)

Ghergut (2018) precisa que la integración social es un proceso gradual y complejo que permite establecer el desarrollo integral, que incluye el aspecto

emocional a través de factores morales, culturales, familiares, entre otros que derivan a la pertenencia de un grupo social (como se citó en Budo et al., 2021).

Al abordar la dimensión conciencia emocional, que parte de la valoración que el niño hace de sí mismo acorde a las acciones sociales y emocionales en cuanto al desempeño de sus pares, en sí la percepción de su posición o rol dentro de un grupo y como se va sintiendo acorde a ello. Por ende, se va construyendo dichas perspectivas desde el seno familiar y transita en el ámbito escolar (Nazario, 2022)

Lane & Schwartz (1987) destacan que la conciencia emocional consiste en la capacidad que un individuo posee para el reconocimiento y descripción de sí mismo y de los demás, la cual que no necesariamente está ligada al desarrollo cognitivo sino también puede proceder de otros ámbitos psicológicos. (como se citó en Lane & Smith, 2021)

Finalmente, en lo que respecta a la dimensión autorregulación se parte de la comprensión y gestión de las emociones y acciones que permite una mejor actuación en situaciones con otras personas. En este caso, el niño va desarrollando dicha habilidad de manera progresiva a partir de la propuesta de contextos que permitan tanto la expresión como el control de sus emociones y pensamientos expresados en la autonomía y seguridad del infante para su desempeño a futuro (Nazario, 2022)

La autorregulación es un factor determinante en las experiencias y resultados desde los primeros años de vida que involucra el funcionamiento ejecutivo como la memoria de trabajo, cambio de tareas, inhibición del comportamiento, entre otras características y que puede conducir a contrastes en el rendimiento académico y desarrollo personal a futuro (Merja et al., 2022).

III. METODOLOGÍA

3.1. Tipo y diseño de investigación

3.1.1. Tipo de Investigación

Concierno a una investigación básica, ya que estuvo enfocada en la comprensión de un fenómeno en particular a partir del análisis de los datos para encontrar algo desconocido y explicar lo sucesos dados y de corte transversal puesto que se adquiere los datos en un específico momento, en sí, se da por única vez para que posteriormente puedan ser analizados (Arias, 2022). En cuanto al enfoque es cuantitativo, debido a que se requiere de la aplicación de procesos a nivel estadístico inferencial que buscan deducir los resultados del estudio a favor de la población (Ramos, 2020).

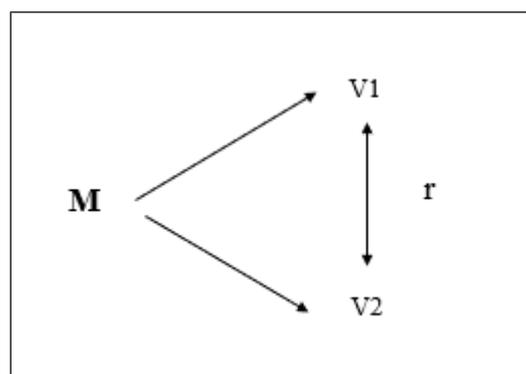
3.1.2. Diseño de Investigación

Se estableció un diseño no experimental mediante el cual no tiene como finalidad buscar manipular las variables sino observar y/o medir los fenómenos de estudio tal como se dan en su entorno natural para un posterior análisis; es decir, no se presenta la incidencia de un tratamiento en alguno de ellas. Por este motivo, el investigador no posee un control directo en torno a las variables ni puede incurrir en una influencia entre ellas, puesto que los efectos ya están preestablecidos. (Hernández y Mendoza, 2018)

En una mayor especificación, este estudio se abordó en el nivel correlacional puesto que según Gay et al. (2009) no indica la relación existente de causa y efecto de las variables sino la descripción de asociación o correspondencia entre dos o más variables (como se citó en Baroudi et al., 2022).

Figura 1

Esquema de correlación



M: Muestra de niños de 4 y 5 años

V1: Juegos tradicionales

V2: Desarrollo socioemocional

r: Relación de las variables

3.2. Variables y Operacionalización

Variable 1: Juegos tradicionales

Definición Conceptual

Se definen como medios estimuladores y dinámicos que están conectados con el contexto del individuo que la práctica y que no posee finalidades de nivel extrínseco, por ende, es voluntario y promueve habilidades y destrezas que repercuten en el espacio y tiempo (Ydrogo, 2022)

Definición Operacional

Los juegos tradicionales analizan cinco dimensiones que son motora, cognitiva, social, intercultural y creativa (Ydrogo, 2022)

Indicadores

En cuanto a la primera dimensión se consideró: el conocimiento del cuerpo, valoración y cuidado y el movimiento del cuerpo. Respecto a la segunda dimensión se abarcó: la reflexión y solución de problemas, evocación de recuerdos y control de impulsos. Para la tercera dimensión se tomó en cuenta: la convivencia, la comprensión hacia los pares y la inclusión y equidad. Respecto a la cuarta dimensión se consideró: los saberes ancestrales, el conocimiento de tradiciones y costumbres y el fortalecimiento de la identidad cultural. Por último, con relación a la quinta dimensión se tomó en cuenta la identificación de conflictos, imaginación y originalidad.

Escala de Medición: Ordinal

Variable 2: Desarrollo socioemocional

Definición Conceptual

Consiste en la integración de técnicas o estrategias que permiten detectar y regular las emociones y actitudes que conducen a un óptimo desenvolvimiento de la persona en su cotidianeidad (Nazario, 2022)

Definición Operacional

El desarrollo socioemocional abarca tres dimensiones como la integración social, conciencia emocional y autorregulación (Nazario, 2022)

Indicadores

Con relación a la primera dimensión se consideró: Colaboración, seguridad, respeto, solidaridad, responsabilidad, establecimiento de acuerdos e interacción. En cuanto a la segunda dimensión se tomó en cuenta: Expresión de sentimientos y emociones, autonomía, reciprocidad, empatía y tolerancia. Finalmente, se estableció en relación con la tercera dimensión los siguientes aspectos: Participación, comunicación, iniciativa y el control de impulsos.

Escala de Medición: Ordinal

3.3. Población, muestra y muestreo

3.3.1. Población

Aborda un colectivo de participantes y/o elementos del cual se pretende adoptar conclusiones o desarrollar inferencias para el establecimiento de acciones a futuro. Dicha población generalmente está representada por personas y su tamaño va a variar acorde a cada contexto investigativo (Gamboa, 2018). De esta manera, para este estudio la población estuvo establecida por niños de 4 y 5 de una I.E localizada en Los Olivos, que constituyen un total de 100 alumnos.

- **Criterios de inclusión**

Niños respecto al género femenino o masculino que forman parte de las aulas de 4 y 5 años que participan de manera voluntaria en la investigación.

- **Criterios de exclusión**

Niños de género femenino o masculino de cuatro y cinco años que no desean ser parte de la investigación y a causa del absentismo escolar.

3.3.2. Muestra

La muestra consiste en la caracterización o reflejo de la población, es decir, contiene las mismas particularidades o son similares a esta última. Desde este punto, se fundamenta y asegura que las muestras sean significativas y que se extiendan posteriormente en la generalización de los resultados. (Sucasaire, 2022). Para esta investigación, se consideró una muestra de 100 niños que involucran los grupos etarios de 4 y 5 años de la institución educativa involucrada, perteneciente al nivel inicial (Ciclo II).

3.3.3. Muestreo

El muestreo aplicado fue de característica no probabilístico, con mayor especificidad, por conveniencia debido a que la elección parte del investigador, es decir, la selección se da de manera arbitraria acerca de cuántos participantes debería ir en un estudio (Hernández, 2020)

3.3.4. Unidad de análisis

Consiste en un elemento que forma parte de una muestra y por ende de la población seleccionada. Está relacionada como la unidad de observación al objeto o fenómeno sobre el que se emplea una medición (Sucasaíre, 2022). En consideración con lo expuesto, la unidad de este estudio fue el aula de 4 y 5 años, que pertenece a una I.E pública de Los Olivos.

3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Técnica

Se concreta como un proceso o actividad que otorga al investigador la obtención de la data necesaria con la finalidad de dar respuesta a cada pregunta planteada en un estudio. (Hernández y Duana, 2020). La técnica seleccionada para este estudio fue la observación, el cual es un método eficaz para elaborar una investigación a partir de la objetividad de datos que obtenga el investigador sobre el desenvolvimiento de los sujetos. (Guevara et al., 2020).

Instrumento

El instrumento que permitió acceder a la recolección de la data fue la rúbrica que se define como un recurso de medición en el que se establece criterios y/o estándares de distintos niveles de evaluación que permiten determinar y asignar una atribución acorde a la ejecución del sujeto, por lo que su empleo se debe dar desde una perspectiva crítica y objetiva (Morón et al., 2020).

Para la evaluación de los juegos tradicionales, se utilizó una rúbrica adaptada de Ydrogo (2022) y para la variable desarrollo socioemocional, también se utilizó una rúbrica adaptada de Nazario (2022) que serán aplicadas a una población de 100 niños que forman parte de la muestra. Cabe destacar que en ambos casos se consideró los niveles valorativos: en inicio, en proceso y logro esperado acorde a la evaluación estipulada para el nivel inicial en el CNEB (Minedu, 2022)

Las particularidades de los instrumentos mencionados se precisan en las fichas técnicas expuestas a continuación:

Ficha Técnica del instrumento: Juegos tradicionales

- **Autor** : Ydrogo (2022)
- **Adaptado** : Palacios (2023)
- **Objetivo** : Estimar los niveles de los juegos tradicionales
- **Aplicación** : Estudiantes de nivel inicial
- **Duración** : 25 minutos
- **Administración**: Individual
- **Categoría** : En inicio, en proceso y logro esperado
- **Organización** : Está compuesto por 14 ítems, de diversos aspectos de la variable en cinco dimensiones:
 - 1) Motora; 2) Cognitiva 3) Social 4) Intercultural 5) Creativa

Ficha Técnica del instrumento: Desarrollo socioemocional

- **Autor** : Nazario (2022)
- **Adaptado** : Palacios (2023)
- **Objetivo** : Estimar los niveles del desarrollo socioemocional
- **Aplicación** : Estudiantes de nivel inicial

- **Duración** : 30 minutos aproximadamente
- **Administración:** Individual
- **Categoría** : En inicio, en proceso y logro esperado
- **Organización** : Está compuesto por 19 ítems, de diversos aspectos de la variable en tres dimensiones:
 - 1) Integración social; 2) Conciencia emocional y 3) Autorregulación

Validez: Esta referido al grado en que la teoría y la evidencia respecto a los resultados que se obtengan lleguen a medir el fenómeno de estudio. En este caso, se realizó la validez de contenido abordando el juicio de expertos de tres profesionales que posean el grado de magíster y/o doctorado, relacionados a las áreas de Educación y Psicología. (Matosas & Cuevas, 2022)

Confiabilidad: Se relaciona a la consistencia de la información o puntuación obtenida del instrumento que se haya aplicado sea en un solo momento o varios, siendo en este caso la primera opción lo que corresponderá a este estudio. Además, se caracteriza por la precisión de cada una de las puntuaciones u otra información que parte del grupo de estudiantes con una mínima posibilidad de errores. (Medina & Verdejo, 2020)

Se propuso el uso del coeficiente Alfa de Cronbach para este estudio, que es conocido como una medida de consistencia interna entre los elementos y la particularidad con la que se mide cada uno de ellos y que permite obtener una aproximación a la validación de constructo con relación a una escala. (Barbera et al., 2021).

Tabla 1

Prueba de fiabilidad de las variables Juegos tradicionales y Desarrollo Socioemocional

	Alfa	N
Juegos tradicionales	,917	14
Desarrollo Socioemocional	,909	17

Acorde a la primera tabla, según Gómez et al. (2018) y la interpretación del coeficiente de Alfa de Cronbach, se expresa que la variable *Juegos tradicionales* obtuvo una *confiabilidad excelente* de 0,917 posterior a su aplicación en una prueba piloto. En el caso de la variable *Desarrollo Socioemocional* obtuvo una *confiabilidad excelente* de 0,909

3.5. Procedimientos

En un primer momento, se realizó la solicitud al área directiva de la I.E para que brinde la autorización de participación de los estudiantes y la concesión de los padres para que sus hijos puedan participar de la investigación.

Como segunda instancia, se ejecutó la validación de los instrumentos a través de las pautas antes mencionadas sobre los expertos.

En un tercer término, las docentes dieron la apertura para la aplicación de instrumentos en las aulas 4 y 5 años del colegio, en cuanto a la observación y el registro de incidencias acorde a los ítems de las rúbricas.

Como cuarta acción, se pauteó la tabulación, la digitación de datos y su posterior estimación por medio de un análisis descriptivo e inferencial que perfila a las características de esta investigación a través del uso de un software informático para finalmente obtener los resultados y su contrastación.

En quinta instancia, se perfiló las generalidades en función de los datos obtenidos y su repercusión en futuros estudios. Se planteó la exposición oral del estudio ejecutado en la universidad y otros medios de divulgación científica.

3.6. Método de análisis de datos

Se ejecutó el proceso de datos a través del software estadístico SPSS 26. En primer lugar, se procedió al desarrollo del análisis descriptivo a través del nivel de porcentaje de cada variable y, en segundo lugar, se mostró los datos a nivel inferencial que permitieron determinar la normalidad respecto a la prueba y la comprobación de la hipótesis a través del coeficiente Rho de Spearman (Hernández y Mendoza, 2018).

3.7. Aspectos éticos

Este estudio estuvo abordado bajo características como beneficencia en el sentido de que no ha habido menoscabo hacia otra investigación, autonomía desde la generación de participación de los infantes bajo la autorización de los progenitores, integridad humana hacia la infancia y responsabilidad ante cualquier eventualidad de la investigación que permitieron el desarrollo progresivo del estudio (Sabogal, 2023). Además, estuvo alineada a los procesos éticos bajo parámetros de confidencialidad en la reserva de los datos de los participantes voluntarios y la veracidad en el proceso investigativo acorde a los lineamientos estipulados por la universidad.

IV. RESULTADOS

4.1 Resultados descriptivos

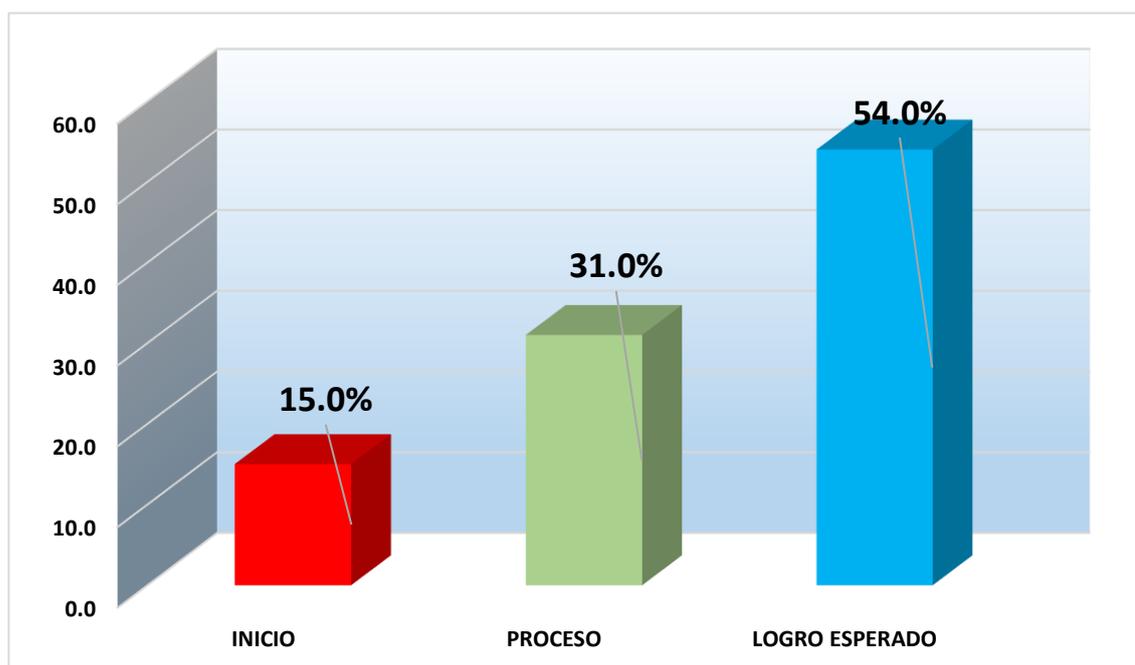
Tabla 2

Distribución porcentual de la variable juegos tradicionales

	N	F	%
Niveles	Inicio	15	15.0
	Proceso	31	31.0
	Logro esperado	54	54.0
Total		100	100.0

Figura 2

Distribución porcentual de la variable juegos tradicionales.



Como se aprecia en la segunda tabla y figura en el cual se describe la variable juegos tradicionales, se puede observar que el 15% de estudiantes se encuentra en inicio, el 31% de estudiantes está en nivel proceso y solo el 54% está situado en el nivel logrado.

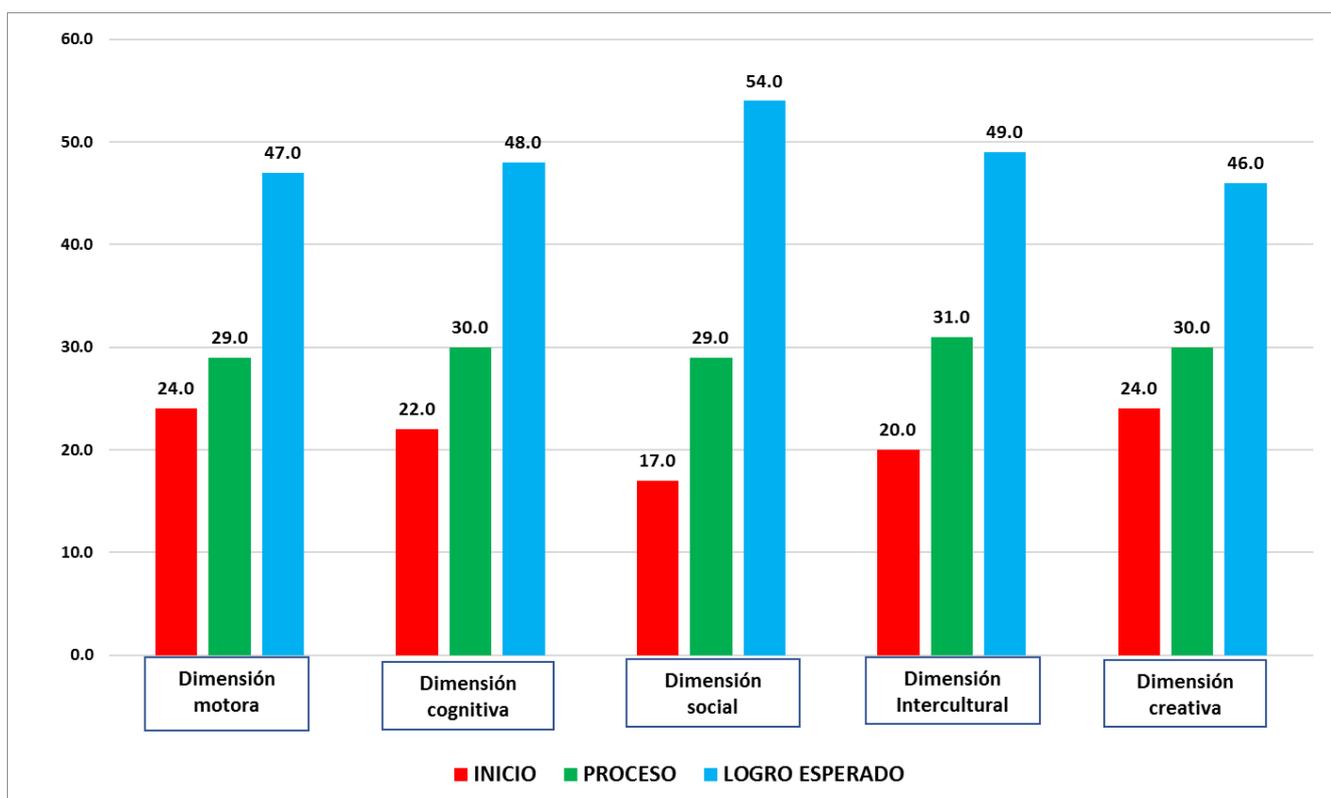
Tabla 3

Distribución porcentual de las dimensiones de la variable juegos tradicionales.

	Niveles	F	%	% válido	% acumulado
Dimensión Motora	Inicio	24	24.0	24.0	24.0
	Proceso	29	29.0	29.0	53.0
	Logro Esperado	47	47.0	47.0	100.0
Dimensión Cognitiva	Inicio	22	22.0	22.0	22.0
	Proceso	30	30.0	30.0	52.0
	Logro Esperado	48	48.0	48.0	100.0
Dimensión Social	Inicio	17	17.0	17.0	17.0
	Proceso	29	29.0	29.0	46.0
	Logro Esperado	54	54.0	54.0	100.0
Dimensión Intercultural	Inicio	20	20.0	20.0	20.0
	Proceso	31	31.0	31.0	51.0
	Logro Esperado	49	49.0	49.0	100.0
Dimensión Creativa	Inicio	24	24.0	24.0	24.0
	Proceso	30	30.0	30.0	54.0
	Logro Esperado	46	46.0	46.0	100.0
	Total	100	100.0	100.0	

Figura 3

Distribución de frecuencias y porcentuales de las dimensiones de la variable juegos tradicionales.



Se muestra en la tercera tabla y figura los datos descriptivos de las dimensiones de la variable juegos tradicionales: En relación a la dimensión motora el 24% de los estudiantes está en nivel inicio, el 29% en proceso y el 47% en el nivel logro esperado; con respecto a la dimensión cognitiva el 22% de los estudiantes está en nivel inicio, el 30% en nivel proceso y el 48% se ubica en nivel logrado; con respecto a la dimensión social el 17% se ubica en nivel inicio, el 29% en nivel proceso y el 54% en nivel de logro esperado y en cuanto a la dimensión interculturalidad, el 20% de los estudiantes se ubica en nivel inicio, el 31% en nivel proceso y el 49% en el nivel logrado; finalmente, la dimensión creatividad el 24% en el nivel inicio, el 30% en nivel proceso y el 46% se ubica en el nivel logrado.

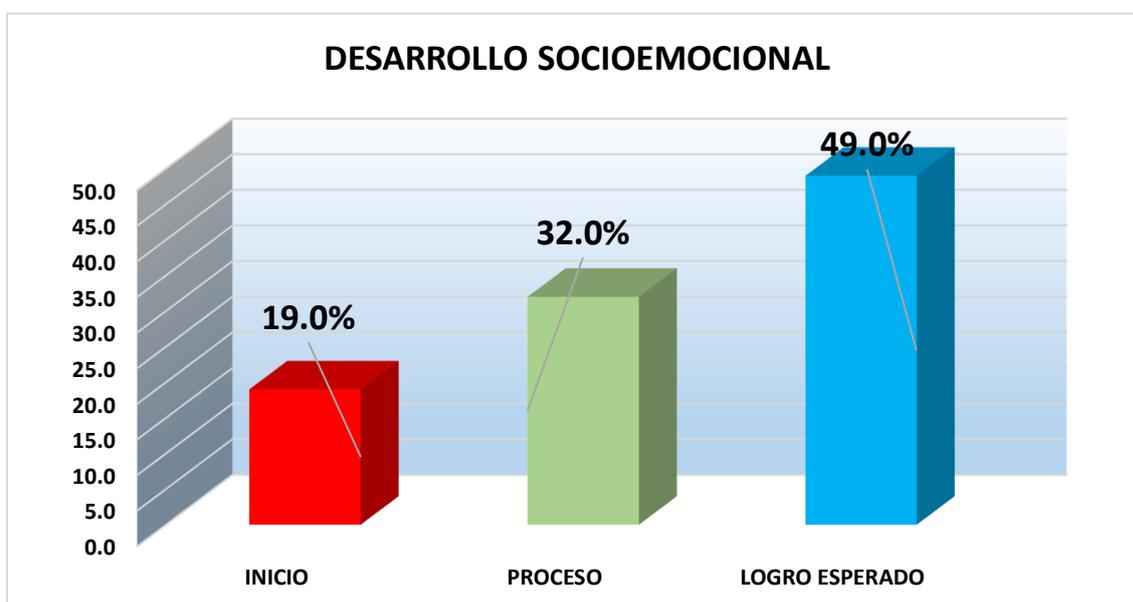
Tabla 4

Distribución porcentual de la variable desarrollo socioemocional.

	N	F	%
Niveles	Inicio	19	19.0
	Proceso	32	32.0
	Logro esperado	49	49.0
	Total	100	100.0

Figura 4

Distribución porcentual de la variable desarrollo socioemocional.



Se observa en la cuarta tabla y figura que respecto a la variable socioemocional el 19% de estudiantes está en el nivel de inicio, el 32% de los estudiantes está en nivel proceso y solo el 49% se ubica en el nivel logrado.

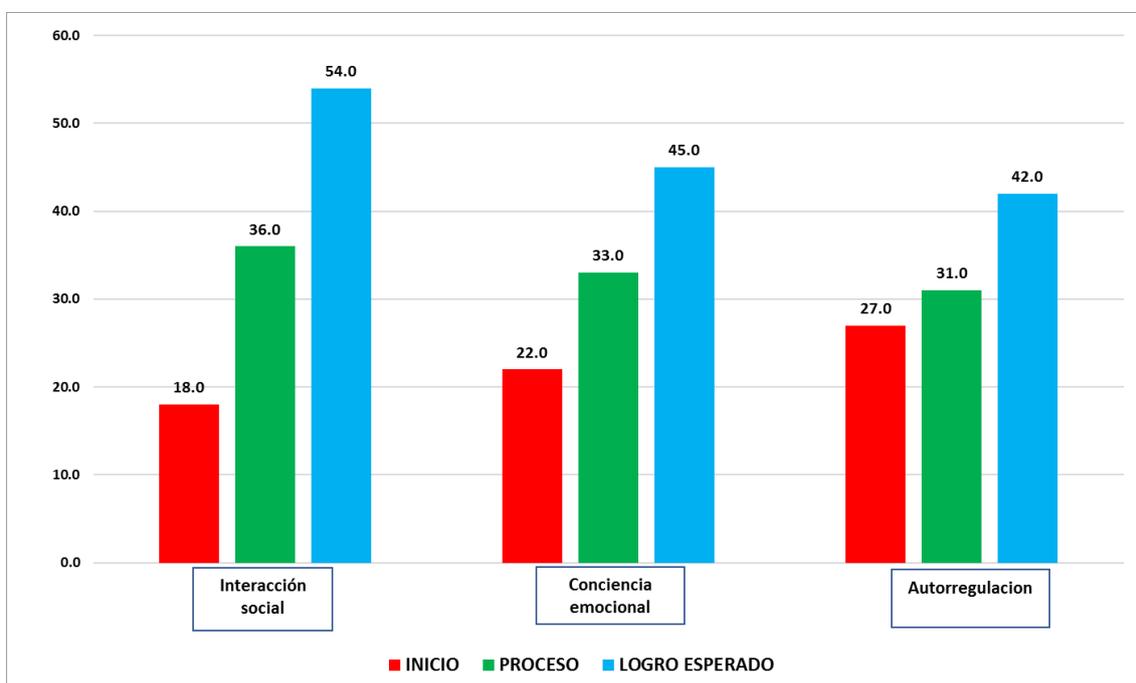
Tabla 5

Distribución porcentual de las dimensiones de la variable desarrollo socioemocional.

		F	%	% válido	% acumulado
Interacción Social	Inicio	18	18.0	18.0	18.0
	Proceso	42	42.0	42.0	60.0
	Logro esperado	40	40.0	40.0	100.0
Conciencia Emocional	Inicio	26	26.0	26.0	26.0
	Proceso	33	33.0	33.0	59.0
	Logro esperado	41	41.0	41.0	100.0
Autorregulación	Inicio	27	27.0	27.0	27.0
	Proceso	31	31.0	31.0	58.0
	Logro esperado	42	42.0	42.0	100.0
Total		100	100.0	100.0	

Figura 5

Distribución de frecuencias y porcentuales de las dimensiones de la variable desarrollo socioemocional.



Acorde a lo expuesto en la quinta tabla y figura sobre los datos descriptivos de las dimensiones de la variable socioemocional, en la dimensión interacción social el 18% de los estudiantes está en nivel inicio, el 36% en proceso y el 54% en logro esperado; con respecto a la dimensión conciencia emocional el 22% de los estudiantes está en nivel inicio, el 33% en proceso y el 45% se ubica en logro esperado. Finalmente, con respecto a la dimensión autorregulación el 27% se ubica en nivel inicio, el 31% en nivel proceso y el 42% en nivel de logro esperado.

4.2 Resultados inferenciales:

4.2.1 Prueba de normalidad

Se utilizó la prueba de Kolmogórov-Smirnov, ya que los datos son mayores a 50.

H₀ Si los datos presentan una distribución normal

H₁ Si los datos no presentan una distribución normal

Consideración:

Sí $p > 0,05$, se acepta la hipótesis nula.

S $p < 0,05$, se rechaza la hipótesis nula.

Tabla 6

Pruebas de normalidad

	Kolmogórov-Smirnov					
	Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
Juegos tradicionales	.294	100	.000	.797	100	.000
Desarrollo socioemocional	.244	100	.000	.817	100	.000

* Corrección de la significación de Lilliefors

Como se observa en la sexta tabla, se aprecia que el grado de significancia es ,000 debido a que el valor es menor que 0,05 se puede afirmar que los datos de la

presente investigación no tienen una distribución normal, por lo tanto, para evaluar las hipótesis se utilizó un estadístico no paramétrico en este caso el Rho de Spearman.

4.2.2 Prueba de hipótesis

Hipótesis general:

H₀: No existe una relación significativa entre los juegos tradicionales y el desarrollo socioemocional de los niños de 4 y 5 años de una Institución Educativa de Lima Metropolitana, 2023.

H₁: Existe una relación significativa entre los juegos tradicionales y el desarrollo socioemocional de los niños de 4 y 5 años de una Institución Educativa de Lima Metropolitana, 2023.

Tabla 7

Comprobación de la hipótesis general

			Juegos tradicionales	Desarrollo socioemocional
Rho de Spearman	Juegos tradicionales	Coef. de correlación	1,000	,745
		Sig.		,033
		N	100	100
	Desarrollo socioemocional	Coef. de correlación	,745	1,000
		Sig.	,033	.
		N	100	100

Se expone en la séptima tabla la prueba de la hipótesis general en el que el grado de significancia es menor que el margen de error permitido ($0,033 < 0,050$). Por lo tanto, se rechaza la hipótesis nula y se afirma que existe una correlación positiva alta entre las variables cuyo valor estadístico es 0,745 según el Rho de Spearman y por lo que se concluye que existe una relación significativa entre los juegos tradicionales y el desarrollo socioemocional en niños de 4 y 5 años de la institución educativa abordada.

Hipótesis específica 01:

H₀: No existe una relación significativa entre los juegos tradicionales y la integración social de los niños de 4 y 5 años de una Institución Educativa de Lima Metropolitana, 2023.

H₁: Existe una relación significativa entre los juegos tradicionales y la integración social de los niños de 4 y 5 años de una Institución Educativa de Lima Metropolitana, 2023

Tabla 8

Comprobación de la 1ra hipótesis específica.

			Juegos tradicionales	Integración social
Rho de Spearman	Juegos tradicionales	Coef. de correlación	1,000	,694
		Sig.		,040
		N	100	100
Rho de Spearman	Integración social	Coef. de correlación	,694	1,000
		Sig.	,040	.
		N	100	100

Tal como se observa en la octava tabla, en la estimación de la primera hipótesis específica se observa que el grado de significancia es menor que el margen de error permitido ($0,040 < 0,050$). Por lo tanto, no se acepta la hipótesis nula y se determina que existe una correlación positiva moderada entre las variables y cuyo valor estadístico es 0,694 según Rho de Spearman. Se concluye que los juegos tradicionales se relacionan significativamente con la integración social en niños de 4 y 5 años de la institución educativa considerada.

Hipótesis específica 02:

- H₀:** No existe una relación significativa entre los juegos tradicionales y la conciencia emocional de los niños de 4 y 5 años de una Institución Educativa de Lima Metropolitana, 2023
- H₁:** Existe una relación significativa entre los juegos tradicionales y la conciencia emocional de los niños de 4 y 5 años de una Institución Educativa de Lima Metropolitana, 2023

Tabla 9

Comprobación de la 2da hipótesis específica.

			Juegos tradicionales	Conciencia emocional
Rho de Spearman	Juegos tradicionales	Coef. de correlación	1,000	,790
		Sig.	.	,027
		N	100	100
	Conciencia emocional	Coef. de correlación	,790	1,000
		Sig.	,027	.
		N	100	100

Acorde a los mostrado en la novena tabla, la prueba de la segunda hipótesis específica data que el grado de significancia es menor que el margen de error permitido ($0,027 < 0,050$). Por ende, no se valida la hipótesis nula y se establece que existe una correlación positiva y alta entre las variables y cuyo valor estadístico es 0,790 según el Rho de Spearman. Se obtuvo como conclusión que los juegos tradicionales poseen una relación significativa con la conciencia emocional en niños de 4 y 5 años de la I.E involucrada.

Hipótesis específica 03:

H₀: No existe una relación significativa entre los juegos tradicionales y la autorregulación de los niños de 4 y 5 años de una Institución Educativa de Lima Metropolitana, 2023.

H₁: Existe una relación significativa entre los juegos tradicionales y la autorregulación de los niños de 4 y 5 años de una Institución Educativa de Lima Metropolitana, 2023.

Tabla 10

Comprobación de la 3ra hipótesis específica.

			Juegos tradicionales	Autorregulación
Rho de Spearman	Juegos tradicionales	Coef. de correlación	1,000	,714
		Sig.		,011
		N	100	100
Rho de Spearman	Autorregulación	Coef. de correlación	,714	1,000
		Sig.	,011	.
		N	100	100

Según indica la décima tabla, se aprecia que en la tercera hipótesis específica el grado de significancia es menor que el margen de error permitido ($0,011 < 0,050$). En consecuencia, se evita considerar la hipótesis nula y se define la existencia de una correlación positiva y alta de las variables cuyo valor estadístico es 0,714 según el Rho de Spearman. Finalmente, se concluye que los juegos tradicionales poseen una relación significativa con la autorregulación en niños de 4 y 5 años de la I.E abordada.

V. DISCUSIÓN

Respecto al objetivo general planteado, se determinó la relación entre los juegos tradicionales y el desarrollo socioemocional de los niños de 4 y 5 años de una institución de Lima Metropolitana, a través de los resultados inferenciales se logró evidenciar una correlación significativa, positiva y alta entre las variables, puesto que $p = 0,033 < 0,05$ y $Rho = 0,745$. Esto significa que, a un nivel más alto de dominio de los juegos tradicionales, los estudiantes tienden a mostrar niveles más altos de logro en cuanto a su desarrollo socioemocional.

Lo expuesto se corresponde con los resultados evidenciados en otros estudios, tales como Cuellar (2022) que obtuvo una correlación positiva las variables juegos tradicionales y logro de aprendizaje acorde a $Rho = 0,512$, en el que se profundiza la importancia del juego tradicional como oportunidades de aprendizaje desde un enfoque innovador e integral en el plan curricular hacia la fomentación de las habilidades sociales partiendo desde los intereses y/o necesidades de los niños.

También se considera lo expuesto por Baradaran et al. (2018), quienes obtuvieron un $p < 0,05$ y han demostrado que existe una asociación significativa de los juegos tradicionales con el nivel de desarrollo social e inteligencia emocional de los niños en etapa preescolar, concluyendo que los juegos tradicionales representan un método que les permite descubrir, mostrar y probar talentos y establecer relaciones consigo mismos y con el mundo, aprender patrones nuevos, realizar sus tareas y utilizar sus habilidades para superar problemas.

Derivado del objetivo general, se planteó el primer objetivo específico de establecer la relación entre los juegos tradicionales y la integración social de los niños de 4 y 5 años de una institución de Lima Metropolitana en el que se halló que un 42% de estudiantes se sitúan en el nivel en proceso, un 40% en logro esperado y un 18% en inicio. Bajo este contexto, se detectó el requerimiento de espacios y/o actividades que puedan propiciar la integración social, puesto que falta potenciar dicha habilidad en un 60% de los niños de las aulas involucradas que se vieron provistos de disyuntivas en la socialización de sus percepciones y/o involucramiento con el grupo de clase. A partir de este resultado se evidenció la existencia de una asociación significativa, positiva y moderada de las variables, indicando que a un mayor logro en

el dominio de los juegos tradicionales se corresponde un nivel más alto de integración social en los educandos (Sig = 0,040 y Rho = 0,694).

Estos resultados concuerdan con la investigación de Rodrigo (2022) que obtuvo un nivel de significancia menor a 0.05, en el sentido que los juegos tradicionales ofrecieron oportunidades no solo en el desarrollo motriz sino también en el aspecto cultural y socioemocional de los niños. Se enfatiza el juego tradicional como un medio enriquecedor de oportunidades de intercambio de ideas, tradiciones, propuestas y estrategias de bagaje cultural que permiten el crecimiento cognitivo y social de todo individuo, los hace parte de una comunidad en la adopción de nuevas perspectivas y de aprendizaje continuo que sostiene una educación integral.

A lo expuesto anteriormente, se añade los estudios realizados por Pratiwi & Kuryanto (2019) y García (2018) quienes tuvieron como resultado una correlación significativa de Rho = 0.898 de las variables juegos tradicionales y movimientos locomotores, a partir del cual aportaron indicios para concluir el uso de los juegos tradicionales como estrategia didáctica que contribuye a potenciar las competencias sociales, comunicativas, cognitivas y psicomotrices de los seres humanos en sus primeros años, por lo que se constituyen en una herramienta valiosa para promover la integración social desde edades tempranas.

Cabe destacar que acorde a los anteriores autores, las primeras oportunidades de juego se dan en el hogar y en el caso del juego tradicional, guarda un componente cultural y característico de cada familia del infante quien lo expresa y comparte con sus pares posteriormente en las aulas. Por ende, el conocimiento de la dinámica familiar de cada estudiante por parte del docente permite un adecuado establecimiento de propósitos en función de potenciar el trabajo colaborativo de los niños partiendo de sus intereses.

Por otro lado, en este estudio se ha propuesto como segundo objetivo específico determinar la relación de los juegos tradicionales y la conciencia emocional en niños de 4 y 5 años de una institución de Lima Metropolitana. Al respecto, se encontró que un 41% de estudiantes se encuentra en el nivel logro esperado, un 33% en proceso y un 26% en inicio. En este panorama, se pudo apreciar que cerca de la mitad de los infantes que figura una evolución en la conciencia emocional expuesta

en las actividades de juegos tradicionales brindadas, pero aún falta seguir potenciando la dimensión mencionada del 58% de niños que se encontraron con dificultades de identificación y expresión de sus emociones. Además, se obtuvo una asociación significativa, positiva y alta entre las variables ($\text{Sig} = 0,027$ y $\text{Rho} = 0,790$), lo que indica que un mayor dominio de los juegos tradicionales se traduce en un logro más alto a nivel de la conciencia emocional de los niños.

En correspondencia con este resultado, Acuña y Robles (2019) determinaron que la psicomotricidad posee una correlación positiva media con el desarrollo emocional en niños de 5 años acorde a $\text{Rho} = 0,624$; por lo que se infirió que el juego tradicional concatenado a la psicomotricidad logra potenciar la capacidad de los niños para reconocer, comprender y estar consciente de sus propias emociones y las emociones de los demás. Se consideró a la psicomotricidad como una herramienta que permite abarcar este aspecto que se da desde los primeros años de vida de un individuo, tomando en consideración que es recurrente el movimiento en el juego tradicional y permite propiciar iniciativas en los niños, en el que se ven expresadas las emociones en sus acciones y la repercusión de la conciencia emocional como percepción de la experiencia lúdica.

Otro punto similar expone Manrique (2020) quien estableció, a partir de su estudio, la relación significativa de las variables estilos de crianza y desarrollo emocional con un $p = 0,00 < 0,05$; del cual se obtuvo que los factores en los estilos de crianza inciden en el aspecto socioemocional como también el entorno escolar, por lo que se requiere considerar estos aspectos en el accionar desde la conciencia emocional de los niños como un bagaje y/o experiencia implícita.

Además, dicho autor resaltó el binomio escuela – familia para lograr un propósito consolidado y coordinado de la generación de estrategias que favorezcan la conciencia emocional de los infantes, partiendo del reconocimiento de las emociones y las sensaciones que les producen. En la situación de un caso contrario, la desarticulación del hogar y la escuela produciría falencias en cuanto al trabajo desarrollado en las oportunidades de reconocimiento de sensaciones, emociones y/o sentimientos que permitan el progreso de la conciencia emocional en los infantes.

Baradan et al. (2018) refuerza esta idea a través del hallazgo de correlación de los juegos tradicionales y el logro de aprendizaje en un nivel de significancia $0,00 < (0,05)$ en cuanto a la consideración de oportunidades de cooperación e integración que ofrece los juegos tradicionales en las actividades de aprendizaje, a través de las cuales se puedan fortalecer el desarrollo socioemocional de los niños y abordar las distintas características en un clima propicio entre pares, trabajando de manera conjunta con los padres de familia.

A partir de lo expuesto, se plantea que los juegos tradicionales poseen un componente integrador y por este motivo no solo debe llevarse con un propósito cognitivo sino también socioemocional en las aulas, a través del cual los niños construyen sus conocimientos en la socialización de incidencias con sus pares y de propuestas que se generan en la acción de manera espontánea. Es necesario que el juego constituye un lenguaje de característica lúdica respecto a la percepción del niño sobre su entorno y/o referencias de las situaciones que ha atravesado, lo cual impulsa la significatividad de adaptar las actividades de recreación y aprendizaje en base a las ideas planteadas por el educando en la promoción del interés y desenvolvimiento desde un enfoque global.

Finalmente, en esta investigación se planteó como tercer objetivo específico establecer la relación entre los juegos tradicionales y la autorregulación de los niños de 4 y 5 años de una institución de Lima Metropolitana. En este sentido, los hallazgos obtenidos demostraron que un 42% de estudiantes se sitúan en el nivel logro esperado, un 31% en proceso y un 27% en inicio. Si bien se apreció que la mayoría de los niños lograron consolidarse en el desarrollo de la autorregulación a través del juego tradicional, el 58% de ellos presentaron percances en el control y comportamiento en situaciones de conflicto y/o incertidumbre, por lo que se contempla la necesidad de parte del docente en establecer nuevos objetivos de promoción de espacios que puedan abordar el desarrollo de dicha habilidad.

En este sentido, se expuso que existe una correlación significativa, positiva y alta entre estas variables a partir del coeficiente $Rho = 0,714$ y el nivel de significancia $0,011$; de lo que se infiere que mientras mayor sea el dominio de los juegos tradicionales por parte de los niños más alto es el nivel de logro en cuanto a sus habilidades para autorregularse, esto es, la capacidad de gestionar y controlar sus

emociones, pensamientos y comportamientos de manera consciente y adaptativa. Dicha destreza se torna progresiva en su formación, por lo que los alcances u objetivos para su desarrollo desde la etapa del nivel inicial serán trascendentales.

Bajo esta misma línea, Mera (2020) desarrolló un estudio de correlación de las variables juegos tradicionales y comportamiento prosocial en el cual también se obtuvo un nivel de significancia menor a 0,05; a partir del cual se expuso la consolidación del juego tradicional en actividades que consideren los factores de riesgo y protección en niños de 3 a 4 años, a partir del cual se deduce la implicancia de los juegos tradicionales como estrategia para abordar propuestas de cooperación y/o ayuda a otros que permitan el desarrollo interpersonal e intrapersonal, abarcando este último aspecto a la autorregulación emocional.

Se parte desde aspectos intrínsecos que permitan la regulación de las emociones en situaciones de juego, incertidumbre, conflicto y/o de calma que se da en la cotidianidad, especialmente en el ámbito escolar y que les permitan generar recursos y/o herramientas guiadas por el docente, de tal manera que puedan ser adaptados por los niños permanentemente hacia su desarrollo personal.

En complemento con lo expresado se precisa a Mendoza y Briones (2022) quienes realizaron un estudio en el que determinaron que las estrategias pedagógicas diseñadas e implementadas por los docentes en el contexto educativo tienen una repercusión significativa en los diversos componentes del desarrollo socioemocional de los infantes y con mayor incidencia en la autorregulación emocional con un $p < 0,05$.

En consecuencia, se sugirió que la institución educativa debería enfocarse en la implementación de estrategias que permitan potenciar el desarrollo socioemocional del educando, en especial la autorregulación puesto que es una capacidad que es requerida en diversas situaciones de la vida diaria, especialmente ante la presentación de alguna problemática o diferencia en las aulas en que los niños actúan conforme a las herramientas que poseen a partir de experiencias familiares y/o de su comunidad.

Esto guarda relación hacia un trabajo transversal enfatizando las competencias del área de Personal Social planteada en el Currículo Nacional de Educación Básica (CNEB), que involucra a los actores educativos a propiciar espacios y/o actividades

que potencien las habilidades sociales y emocionales de los niños de manera paulatina y contextualizada a las características de los infantes.

A partir de las premisas expuestas, es necesario considerar abordar la integración de lo lúdico y emocional en función de la promoción de los juegos tradicionales desde un valor cultural y el desarrollo emocional como una habilidad provista en la cotidianeidad conducida a la evolución del ser humano. Las acciones y actitudes que adaptan las infancias provienen de su entorno, en sí, desde la familia y la escuela que requiere de una conexión estrecha hacia el establecimiento de propósitos de mejora en base a las particularidades de los niños.

El desarrollo emocional se da de manera progresiva acorde a las condicionantes que se encuentran en el contexto, pero siendo necesario su profundización de manera transversal en cada una de las áreas de aprendizaje desde el liderazgo docente y directivo, enfatizando la consideración de los juegos tradicionales como una herramienta relevante para la dinamización de nuevas experiencias enriquecedoras de aprendizaje cognitiva y conductual.

VI. CONCLUSIONES

PRIMERA. Respecto al objetivo general, se comprobó la existencia de una relación significativa entre los juegos tradicionales y el desarrollo socioemocional de los niños de 4 y 5 años de una institución de Lima Metropolitana, 2023. Los datos estadísticos figuran como nivel de relevancia $p= 0,033 < 0,05$ y un Rho de Spearman = 0,745. Este resultado sostiene la hipótesis alterna propuesta (H1), que expone la asociación estrecha de los juegos tradicionales y el desarrollo socioemocional y por ende se infiere que a un mayor nivel de logro en el dominio de los juegos tradicionales corresponde un mayor nivel de desarrollo socioemocional en los escolares de 4 y 5 años.

SEGUNDA. En torno al primer objetivo específico, el cual estuvo planteado a determinar la relación de los juegos tradicionales y la integración social de los niños de 4 y 5 años de una institución de Lima Metropolitana, 2023, se obtuvo que hay una correlación significativa entre la variable y la dimensión mencionada. El análisis a nivel estadístico expuso un $p = 0,040 < 0,05$ y un Rho de Spearman = 0,694; por lo que se evidencia la existencia de una relación significativa, positiva y moderada entre las variables y se anexa a la aceptación de la hipótesis alterna (H1), esto es, un nivel de logro esperado en el manejo de los juegos tradicionales se traduce en un mayor nivel de integración social en los niños.

TERCERA. En cuanto al segundo objetivo específico que se orientó a determinar la relación entre los juegos tradicionales y la conciencia emocional de los niños de 4 y 5 años de una institución de Lima Metropolitana, 2023, se estableció que existe una correlación significativa entre la variable y dimensión abordada. Los datos estadísticos revelaron como valor $p= 0,027$ y un Rho de Spearman = 0,790, lo que evidencia que existe una asociación significativa, positiva y alta considerada en la hipótesis alterna (H1), ya que a un más alto nivel de dominio de los juegos tradicionales se muestra la tendencia a obtener un mayor nivel de logro en cuanto a conciencia emocional en los educandos.

CUARTA. Relacionado al tercer objetivo específico que buscó determinar la relación de los juegos tradicionales y la autorregulación de los niños de 4 y 5 años de una institución de Lima Metropolitana, 2023, se evidenció la existencia de una relación significativa entre los juegos tradicionales y la autorregulación de los niños de 4 y 5

años de los niños de 4 y 5 años de una institución de Lima Metropolitana, 2023, considerando que se obtuvo un Sig = 0,011 < 0,05 y un Rho de Spearman = 0,714. A partir de este resultado se deduce que existe una asociación significativa, positiva y alta entre la variable y dimensión analizada, que conduce a aceptar la hipótesis alterna (H1) enfatizando que, a un mayor nivel de logro en la práctica de los juegos tradicionales, se alcanza un nivel más alto de desarrollo socioemocional en los niños.

VII. RECOMENDACIONES

PRIMERA. Se sugiere que los educadores y autoridades educativas, introduzcan los juegos tradicionales como estrategia en las actividades escolares y extracurriculares, mediante el diseño de programas específicos orientados a promover la participación de los niños en juegos tradicionales, lo que contribuirá al enriquecimiento de sus habilidades socioemocionales. Debe procurarse la colaboración y compromiso de padres y familiares para que también promuevan el uso de juegos tradicionales en el entorno familiar.

SEGUNDA. Se recomienda a los docentes y gerentes educativos promover el uso de juegos tradicionales que involucren la cooperación y la interacción entre los niños, apoyándose en la organización de actividades grupales que fomenten la participación de los niños en juegos tradicionales colaborativos, lo que contribuirá a fortalecer sus habilidades sociales y su capacidad para integrarse con sus compañeros y demás actores de su entorno.

TERCERA. Se recomienda a los educadores y autoridades educativas incorporen actividades que promuevan la manifestación y la identificación de emociones en el contexto de los juegos tradicionales, incluyendo momentos de reflexión y diálogo sobre las emociones experimentadas durante los juegos, lo que ayudará a los niños a desarrollar su inteligencia emocional y comprender mejor sus propias emociones y las de los demás.

CUARTA. Se plantea que los docentes diseñen actividades alineadas a la práctica de juegos tradicionales que requieran autorregulación y autocontrol, tales como aquellos que implican espera de turnos, gestión de la frustración o resolución de conflictos, lo que permitirá a los niños desarrollar destrezas de autorregulación emocional y comportamental. Además, se puede brindar retroalimentación y apoyo para reforzar el desarrollo de estas habilidades durante el juego y en otras situaciones cotidianas.

REFERENCIAS

- Achavar, C. (2019). Beneficios del juego en la acción pedagógica. *Foro Educativo*, 1(33), 115-122. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7287886>
- Acuña, E. y Robles, N. (2019). *Enseñanza de la psicomotricidad y el desarrollo emocional de los niños de 05 años en las instituciones educativas estatales de nivel inicial del distrito de Huari, 2015*. [Tesis de maestría, Universidad Católica Sedes Sapientiae]. Repositorio de la Universidad Católica Sedes Sapientiae. <https://hdl.handle.net/20.500.14095/653>
- Álvarez, I. & González, J. (2018) Teachers' intercultural competence: a requirement or an option in a culturally diverse classroom? *International Journal of Inclusive Education*, 22(5), 510-526. <https://doi.org/10.1080/13603116.2017.1377298>
- Ardila, J. (2022). Juegos tradicionales: aportes al desarrollo sociocultural en contextos educativos rurales. *Revista Digital Actividad Física y Deporte*, 8(1), 1-10. <http://doi.org/10.31910/rdafd.v8.n1.2022.2152>
- Arias, J. (2022). *Diseño y Metodología de la Investigación*. Enfoques Consulting EIRL. <http://hdl.handle.net/20.500.12390/2260>
- Asociación Colombiana de Educación Privada (29 de Enero del 2020). Estudio le pone cifras al impacto del juego en la educación de los niños. ASOCOLDEP. <https://www.asocoldep.edu.co/2020/01/29/estudio-le-pone-cifras-al-impacto-del-juego-en-la-educacion-de-los-ninos/>
- Babakr, Z., Mohamedamin, P. & Kakamad, K. (2019) Piaget's Cognitive Developmental Theory: Critical Review. *Education Quarterly Reviews*, 2(3), 517 – 524. <https://ssrn.com/abstract=3437574>
- Baradaran, Y., Shojaee, U. (2018). Effects of Traditional Games on Preschool Children's Social Development and Emotional Intelligence: A Two - Group, Pretest - Posttest, Randomized, Controlled Trial. *Mod Care J*, 15(1). <https://brieflands.com/articles/mcj-66605.html>

- Barbera, J., Naibert. N., Komperda, R. & Pentecost, T. (2021). Clarity on Cronbach's Alpha Use. *Journal of Chemical Education*, 98(2), 257-258.
<https://pubs.acs.org/doi/pdf/10.1021/acs.jchemed.0c00183>
- Baroudi, S., Tamim.R & Hojeij, Z. (2022) A Quantitative Investigation of Intrinsic and Extrinsic Factors Influencing Teachers' Job Satisfaction in Lebanon. *Leadership and Policy in Schools*, 21(2), 127-146, <https://doi.org/10.1080/15700763.2020.1734210>.
- Budo, C., Balauta, D. & Vlauci, F. (2021). The role of the family in the social integration of the child with disabilitie. *Journal Plus Education*, 28(1), 182 – 193.
<https://uav.ro/jour/index.php/jpe/article/view/1598/1664>
- Cabanillas, M., Rivadeneyra, R., Palacios, C. Y. y Hernández, B. (2021). Habilidades Socioemocionales en las Instituciones Educativas. *SciComm Report*, 1(1), 1–17. <https://doi.org/10.32457/scr.v1i1.609>
- Cámara, P. y Sáinz, V. (2021). *La educación emocional desde la visión de las pedagogías Montessori, Reggio Emilia y Waldorf en Educación Infantil*. Editorial Dykinson. <http://ddfv.ufv.es/handle/10641/2448>
- Cuellar, H. (2022). *Los juegos tradicionales y los logros de aprendizaje de los niños de nivel inicial en una institución educativa Apurímac 2021* [Tesis de maestría, Universidad César Vallejo]. Repositorio de la Universidad César Vallejo. https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/80723/Cuellar_BH-SD.pdf
- Delgado, M., y López, G. (2022). Evaluaciones de las competencias socioemocionales en el contexto educativo: una revisión. *Revista ConCiencia EPG*, 7(Edición Especial), 43-74. <https://doi.org/10.32654/ConCienciaEPG/Eds.especial-3>
- Dere, Z. (2019). Investigating the Creativity of Children in Early Childhood Education Institutions. *Universal Journal of Educational Research*, 7(3), 652-658.
<https://eric.ed.gov/?id=EJ1207637>
- Dewi, N., Suryati, Y., Rudhiati, F., & Mediani, H. S. (2020). The Effect of Traditional Game of Magoak-Goakan To Theprosocial Behavior Among Preschool Children (5-6 Years Old) At Maria Fatima Kindergarten Jembrana Bali. *Early Child*

- Development and Care*, 7(2), 1-6.
<https://www.academia.edu/download/57384120/A0705020107.pdf>
- Gallardo, J. y Gallardo, P. (2018). Teorías sobre el juego y su importancia como recurso educativo para el desarrollo integral infantil. *Revista Educativa Hekademos*, 24(11), 41-51.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6542602>
- Gamboa, M. (2018). Estadística aplicada a la investigación educativa. *Revista Dilemas Contemporáneos*, 2(5), 1-32.
<https://dilemascontemporaneoseduccionpoliticayvalores.com/index.php/dilemas/article/view/427>
- García, E. (2018). *Juegos tradicionales y motricidad gruesa en estudiantes de Inicial de la I.E. de aplicación IESPP "AMM" – Celendín*. [Tesis de maestría, Pontificia Universidad Católica del Ecuador]. Repositorio de la Pontificia Universidad Católica del Ecuador.
<http://repositorio.puce.edu.ec/bitstream/handle/22000/18685/Bosmediano%20Chiquin-%20Tesis%20.pdf?sequence=1>
- Guapi, F. (2021). Los juegos y deportes tradicionales declarados como Patrimonio Cultural Inmaterial: alternativa legítima en el caso de los pueblos amazónicos del Ecuador/Traditional games and sports declared as Intangible Cultural Heritage: a legitimate alternative in th. *PODIUM - Revista de Ciencia y Tecnología en la Cultura Física*, 16(3), 947-958.
<https://podium.upr.edu.cu/index.php/podium/article/view/1088>
- Guevara, G., Verdesoto, A. y Castro, N. (2020). Metodologías de investigación educativa (descriptivas, experimentales, participativas, y de investigación-acción). *Recimundo*, 4(3), 163-173.
[https://doi.org/10.26820/recimundo/4.\(3\).julio.2020.163-173](https://doi.org/10.26820/recimundo/4.(3).julio.2020.163-173)
- García, V. y Tarazona, A. (2022). Importancia de los juegos tradicionales para fortalecer el desarrollo psicomotor de los niños de 3 a 5 años. *Revista EDUCARE - UPEL-IPB - Segunda Nueva Etapa 2.0*, 26(2), 27–51.
<https://doi.org/10.46498/reduipb.v26i2.1776>
- Hernández, O. (2021). Aproximación a los distintos tipos de muestreo no probabilístico que existen. *Revista Cubana de Medicina General Integral*, 37(3), 1-3.

http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0864-21252021000300002&lng=es&tlng=es.

- Hernández, R. y Mendoza, C. (2018). *Metodología de la Investigación. Las rutas cualitativa, cuantitativa y mixta*. Mc Graw Hill Education.
- Hernández, S. y Duana, D. (2020). Técnicas e instrumentos de recolección de datos. *Boletín Científico De Las Ciencias Económico Administrativas Del ICEA*, 9(17), 51-53. <https://doi.org/10.29057/icea.v9i17.6019>
- Lane, R. & Smith, R. (2021). Levels of Emotional Awareness: Theory and Measurement of a Socio-Emotional Skill. *Journal of Intelligence*, 9(3), 1 – 35. <http://dx.doi.org/10.3390/jintelligence9030042>
- Maleki, M., Mardani, A., Mitra Chehrzad, M., Dianatinasab, M., & Vaismoradi, M. (2019). Social Skills in Children at Home and in Preschool. *Behavioral Sciences*, 9(7), 1 – 15. <http://dx.doi.org/10.3390/bs9070074>
- Manrique, S. (2020). *Estilos de crianza y Desarrollo emocional en los niños de la Institución Educativa Inicial N°610 Ccescehuaycco – Huancavelica, 2015* [Tesis de maestría, Universidad José Carlos Mariategui]. Repositorio de la Universidad José Carlos Mariategui. <https://hdl.handle.net/20.500.12819/849>
- Matosas, L. & Cuevas, E. (2022). Assessing Teaching Effectiveness in Blended Learning Methodologies: Validity and Reliability of an Instrument with Behavioral Anchored Rating Scales. *Behav. Sci.*, 12(1), 394. <https://doi.org/10.3390/bs12100394>
- Medina, M. & Verdejo, A. (2020). Validity and reliability in student learning evaluation throughout active methodologies. *Alteridad*, 15(2), 263-275. <https://doi.org/10.17163/alt.v15n2.2020.10>
- Mendoza, G. y Briones, Y. (2022). Estrategia pedagógica para favorecer el desarrollo socioemocional en los niños de educación inicial. *Revista Dominio de las Ciencias*, 8(2), 340 – 360. <https://www.dominiodelasciencias.com/ojs/index.php/es/article/view/2758/0>
- Mera, M. (2020). *Desarrollo socioemocional y factores de riesgo y protección en los niños de 3 a 4 años de la ciudad de Guayaquil*. [Tesis de maestría, Universidad

- Casa Grande]. Repositorio de la Universidad Case Grande.
<http://dspace.casagrande.edu.ec:8080/handle/ucasagrande/2775>
- Merja, H., Kristiina, K. & Lotta, U. (2022) Children developing self-regulation skills in a Kids' Skills intervention programme in Finnish Early Childhood Education and Care. *Early Child Development and Care*, 192(10), 1626-1642.
<https://doi.org/10.1080/03004430.2021.1918125>
- MINEDU (2022). *Orientaciones pedagógicas para el desarrollo de competencias de las niñas y niños*. Ministerio de Educación.
<https://repositorio.minedu.gob.pe/handle/20.500.12799/7912>
- MINEDU (2021). *Orientaciones para el soporte socioemocional a las y los estudiantes frente a la emergencia sanitaria. Aprendo en Casa*. Ministerio de Educación.
<https://teescuchodocente.minedu.gob.pe/meephowi/2022/03/Orientaciones-para-el-soporte-socioemocional.pdf>
- Mohamed, S., Sulaiman, N., Satari, N. & Toran, H. (2019). Preschool Teachers' Knowledge and Practice on Social-Emotional Learning. *Revista de Ciencias Sociales y Humanidades*, 4(19), 207-211.
<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=643770323031>
- Morón, H., Morón, M. y Abril, D. (2020). La rúbrica como instrumento para evaluar mapas conceptuales desde la construcción creativa de los conocimientos: Una propuesta participativa. *Profesorado*, 24(1), 246-264.
<https://doi.org/10.30827/profesorado.v24i1.8514>
- Nazario, S. (2022). *Desarrollo socioemocional y el rendimiento escolar en niños de 5 años de la IEI N° 563 Chorrillos Lima – 2021* [Tesis de maestría, Universidad César Vallejo]. Repositorio de la Universidad César Vallejo.
<https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/83177>
- Özkür, F. (2020). Analyzing Motor Development and Emergent Literacy Skills of Preschool Children. *International Education Studies*, 13(4), 94-99.
<https://www.ccsenet.org/journal/index.php/ies/article/view/0/42248>
- Pratiwi, I & Kuryanto, M. (2019). Correlation Betengan Traditional Games On Locomotor Movements And Characters. *Refleksi Edukatika*, 10(1), 71 – 75.
<https://doi.org/10.24176/re.v10i1.3883>

Peredo, R. (2019). Orientaciones epistemológicas vigotskianas para el abordaje psicoeducativo del desarrollo cognitivo infantil. *Revista de investigación psicológica*, 1(21), 89-106.

http://www.scielo.org.bo/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2223-30322019000100007&lng=es&tlng=es.

Quiroz, P. (2018). *Programa de Actividades Lúdico - Recreativas "PSEMOC", basado en el modelo de inteligencia emocional de bizquera, para desarrollar las habilidades socioemocionales en los niños y niñas de 05 años de educación inicial De La I.E.I. N° 1639 De Chepén, 2017*. [Tesis de maestría, Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo]. Repositorio de la Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo. <https://hdl.handle.net/20.500.12893/6771>

Ramos, C. (2020). Los alcances de una investigación. *CienciAmérica*, 9(3), 1-6. <http://201.159.222.118/openjournal/index.php/uti/article/view/336>

Rodrigo, M. (2022). *Juego Tradicional y el Desarrollo Psicomotriz en Niños de 5 años en una Institución Pública, Urubamba 2022*. [Tesis de maestría, Universidad César Vallejo]. Repositorio de la Universidad César Vallejo. https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/98836/Rodrigo_CM-SD.pdf?sequence=4&isAllowed=y

Sabogal, D. (2023). *Agresividad y convivencia escolar en los niños de la I.E N°313 Miraflores Alto Chimbote, 2023* [Tesis de maestría, Universidad César Vallejo]. Repositorio de la Universidad César Vallejo. repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/129846/Sabogal_RDE-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Sánchez, J., Castillo, S. y Hernández, B. (2020). El juego como representación del signo en niños y niñas preescolares: un enfoque sociocultural. *Revista Educación*, 44(2), <https://doi.org/10.15517/revedu.v44i2.40567>

Salas, N., Alcaide, M. y Moraleda, Álvaro. (2022). Desarrollo de habilidades socioemocionales en el alumnado de educación infantil. *Revista Prisma Social*, 1(37), 82–98. <https://revistaprismasocial.es/article/view/4396>

Stevenson, R. (2021). Los juegos tradicionales como medio para fortalecer la autonomía, el trabajo en equipo y el liderazgo en la escuela: Traditional games

- as a means of strengthening autonomy, teamwork and leadership at school. *Revista Académica Internacional De Educación Física*, 1(1), 14–20. <https://revista-acief.com/index.php/articulos/article/view/10>
- Suárez, P., Vélez, M. (2018). El papel de la familia en el desarrollo social del niño: una mirada desde la afectividad, la comunicación familiar y estilos de educación parental. *Revista Psicoespacios*, 12(20), 173- 198, <https://doi.org/10.25057/issn.2145-2776>
- Sucasaire, J. (2022). *Orientaciones para la selección y el cálculo del tamaño de la muestra de investigación*. Repositorio Concytec. <http://hdl.handle.net/20.500.12390/3096>
- Trigueros, C., Giles, F. y Herencia, M. (2019). El juego tradicional: ¿puente entre culturas? De lo posible a la realidad. *Revista Infancia, Educación Y Aprendizaje*, 1(1), 81–109. <https://doi.org/10.22370/ieya.2015.1.1.572>
- UNICEF (2018). *Aprendizaje a través del juego. Reforzar el aprendizaje a través del juego en los programas de educación en la primera infancia*. Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia. <https://www.unicef.org/sites/default/files/2019-01/UNICEF-Lego-Foundation-Aprendizaje-a-traves-del-juego.pdf>
- Verdooren, H., Hernández, Y., Borrero, B. y Páez, L. (2018). Juegos tradicionales como estrategia para desarrollar competencias artísticas-cognitivas en estudiantes. *Cultura. Educación y Sociedad*, 9(3), 443-448. DOI: <http://dx.doi.org/10.17981/cultedusoc.9.3.2018.51>
- Yeniasır, M. & Gökbulut, B. (2019). Socio-cultural values provided to pre-school children using traditional children games. *Journal for Educators, Teachers and Trainers*, 10(2), 127 – 136. <https://digibug.ugr.es/bitstream/handle/10481/60061/450-2360-1-PB.pdf?sequence=1>
- Ydrogo, Y. (2022). *Juegos tradicionales y habilidades sociales en estudiantes de una Institución Educativa Inicial de Chiguirip* [Tesis de maestría, Universidad César Vallejo]. Repositorio de la Universidad César Vallejo. <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/95400>

ANEXOS

Operacionalización de las variables

VARIABLES DE ESTUDIO	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIONES	INDICADORES	ÍTEMS	ESCALA DE MEDICIÓN
V1 Juegos tradicionales	Los juegos tradicionales se concretizan en medios estimuladores y dinámicos, que están conectados con el contexto del individuo que la práctica y que no posee finalidades de nivel extrínseco, por ende, es voluntario y promueve habilidades y destrezas que repercuten en el espacio y tiempo. (Ydrogo, 2022)	Los juegos tradicionales analizan cinco dimensiones que son motora, cognitiva, social, intercultural y creativa. (Ydrogo, 2022)	Motora	<ul style="list-style-type: none"> Conocimiento del cuerpo Movimiento del cuerpo Valoración y cuidado 	1 - 3	Ordinal Escala Likert: En inicio (1) En proceso (2) Logro esperado (3)
			Cognitiva	<ul style="list-style-type: none"> Reflexión y resolución de problemas Evocación de recuerdos Control de impulsos 	4 - 6	
			Social	<ul style="list-style-type: none"> Convivencia Comprensión hacia los pares Inclusión y equidad 	7 - 9	
			Intercultural	<ul style="list-style-type: none"> Saberes ancestrales Conocimiento de tradiciones y costumbres Fortalecimiento de la identidad cultural 	10 - 12	

			Creativa	<ul style="list-style-type: none"> • Identificación de conflictos • Imaginación • Originalidad 	13 - 14	
V2 Desarrollo Socioemocional	El desarrollo socioemocional consiste en la integración de técnicas o estrategias que permiten detectar y regular las emociones y actitudes que conducen a un óptimo desenvolvimiento de la persona en su cotidianeidad. (Nazario, 2022)		Integración social	<ul style="list-style-type: none"> • Colaboración • Seguridad • Respeto • Solidaridad • Responsabilidad • Establecimiento de acuerdos e interacción 	1 - 7	Ordinal Escala Likert: En inicio (1) En proceso (2) Logro esperado (3)
			Conciencia emocional	<ul style="list-style-type: none"> • Expresión de sentimientos y emociones • Autonomía • Reciprocidad • Empatía • Tolerancia 	8 - 12	
			Autorregulación	<ul style="list-style-type: none"> • Participación • Comunicación • Iniciativa • Control de impulsos 	13 - 17	

Matriz de consistencia

MATRIZ DE CONSISTENCIA							
PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLE 1: JUEGOS TRADICIONALES				
<p>Problema General:</p> <p>¿Qué relación tiene los juegos tradicionales y el desarrollo socioemocional de los niños de 4 y 5 años de una institución de Lima Metropolitana, 2023?</p> <p>Problemas Específicos:</p> <p>PE1: ¿Qué relación existe entre los juegos tradicionales y la integración social de los niños de 4 y 5 años de una institución de Lima Metropolitana, 2023?</p> <p>PE2: ¿Qué relación existe entre los juegos tradicionales y la conciencia emocional de los niños de 4 y 5 años de una institución de Lima Metropolitana, 2023?</p> <p>PE3: ¿Qué relación existe entre los juegos tradicionales y la autorregulación de los niños de 4 y 5 años de una institución de Lima Metropolitana, 2023?</p>	<p>Objetivo general:</p> <p>Determinar la relación entre los juegos tradicionales y el desarrollo socioemocional de los niños de 4 y 5 años de una institución de Lima Metropolitana, 2023</p> <p>Objetivos específicos:</p> <p>OE1: Establecer la relación entre los juegos tradicionales y la integración social de los niños de 4 y 5 años de una institución de Lima Metropolitana, 2023.</p> <p>OE2: Establecer la relación entre los juegos tradicionales y la conciencia emocional de los niños de 4 y 5 años de una institución de Lima Metropolitana, 2023.</p> <p>OE3: Establecer la relación entre los juegos tradicionales y la autorregulación de los niños de 4 y 5 años de una</p>	<p>Hipótesis general:</p> <p>Existe una relación significativa entre los juegos tradicionales y el desarrollo socioemocional de los niños de 4 y 5 años de una institución de Lima Metropolitana, 2023.</p> <p>Hipótesis específica:</p> <p>HE1: Existe una relación significativa entre los juegos tradicionales y la integración social de los niños de 4 y 5 años de una institución de Lima Metropolitana, 2023.</p> <p>HE2: Existe una relación significativa entre los juegos tradicionales y la conciencia emocional de los niños de 4 y 5 años de una institución de Lima Metropolitana, 2023.</p>	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala de medición	Niveles y rangos
			Motora	<ul style="list-style-type: none"> Conocimiento del cuerpo Movimiento del cuerpo Valoración y cuidado 	1- 3	Ordinal Escala Likert: En inicio (1) En proceso (2) Logro esperado (3)	En inicio: 14 - 23 En proceso 24 – 33 Logro esperado 34 - 42
			Cognitiva	<ul style="list-style-type: none"> Reflexión y resolución de problemas Evocación de recuerdos Control de impulsos 	4 - 6		
			Social	<ul style="list-style-type: none"> Convivencia Comprensión hacia los pares Inclusión y equidad 	7 - 9		
			Intercultural	<ul style="list-style-type: none"> Saberes ancestrales Conocimiento de tradiciones y costumbres Fortalecimiento de la identidad cultural 	10 - 12		
			Creativa	<ul style="list-style-type: none"> Identificación de conflictos Imaginación Originalidad 	13 - 14		
			VARIABLE 2: DESARROLLO SOCIOEMOCIONAL				

	<p>institución de Lima Metropolitana, 2023.</p>	<p>HE3: Existe una relación significativa entre los juegos tradicionales y la autorregulación de los niños de 4 y 5 años de una institución de Lima Metropolitana, 2023.</p>	<p>Dimensiones</p>	<p>Indicadores</p>	<p>Ítems</p>	<p>Escala de medición</p>	<p>Niveles y rangos</p>
			<p>Integración social</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Colaboración • Seguridad • Respeto • Solidaridad • Responsabilidad • Establecimiento de acuerdos e interacción 	<p>1 - 7</p>	<p>Ordinal</p> <p>Escala Likert:</p> <p>En inicio (1) En proceso (2) Logro esperado (3)</p>	<p>En inicio:</p> <p>17 - 28</p> <p>En proceso</p> <p>29 – 40</p> <p>Logro esperado</p> <p>41 - 51</p>
			<p>Conciencia emocional</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Expresión de sentimientos y emociones • Autonomía • Reciprocidad • Empatía • Tolerancia 	<p>8 - 12</p>		
			<p>Autorregulación</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Participación • Comunicación • Iniciativa • Control de impulsos 	<p>13 - 17</p>		
<p>NIVEL – DISEÑO DE INVESTIGACIÓN</p>	<p>POBLACIÓN Y MUESTRA</p>		<p>TÉCNICAS E INSTRUMENTOS</p>			<p>ESTADÍSTICA A UTILIZAR</p>	

<p>Tipo: Básica</p> <p>Diseño: No experimental, correlacional de corte transversal</p>	<p>Población: La Institución pública tiene una población de 137 niños de 4 y 5 años.</p> <p>Tamaño de Muestra: 100 estudiantes que están conformados por las aulas de 4 y 5 años</p> <p>Tipo de Muestreo: No probabilístico por conveniencia</p>	<p>Para la Variable 1</p> <p>Técnica: Observación</p> <p>Instrumento: Rúbrica de Juegos Tradicionales</p> <p>Autor: Yulisa Ydrogo Sánchez (2022) adaptada por la investigadora</p> <p>Año: 2022</p> <p>Forma de administración: Presencial</p> <p>Para la Variable 2</p> <p>Técnica: Observación</p> <p>Instrumento: Rúbrica para evaluar el desarrollo socioemocional</p> <p>Autor: Silvia Nazario Castro (2022) adaptada por la investigadora</p> <p>Año: 2022</p> <p>Forma de administración: Presencial</p>	<p>Estadística Descriptiva:</p> <p>Se usaron tablas de frecuencia, tablas cruzadas y figuras estadísticas. Prueba de normalidad de Kolmogorov-Smirnof.</p> <p>Estadística Inferencial:</p>
--	---	---	--

Instrumento de la variable Juegos tradicionales

RÚBRICA DE JUEGOS TRADICIONALES APLICADA A NIÑOS DEL NIVEL INICIAL

Instrucciones:

La presente rúbrica tiene como objetivo evaluar las cinco dimensiones de los juegos tradicionales en torno al nivel inicial, en el que se evaluará el desempeño del niño acorde a cada uno de los ítems señalados en este instrumento con relación a la siguiente escala de Likert como valoración:

En inicio: 1

En proceso: 2

Logro esperado: 3

Dimensiones	Ítems		ESCALA		
			1	2	3
MOTORA	1	El niño conoce las partes de su cuerpo a través de la práctica de los juegos tradicionales.			
	2	El niño pone en movimiento su cuerpo con los juegos tradicionales.			
	3	El niño cuida y valora su cuerpo al participar en los juegos tradicionales.			
COGNITIVA	4	El niño reflexiona y resuelve problemas al practicar los juegos tradicionales.			
	5	El niño comunica hechos y sucesos personales y de familia al momento de participar en los juegos tradicionales.			
	6	El niño reacciona de manera favorable ante algún imprevisto en los juegos tradicionales.			
SOCIAL	7	El niño convive en armonía con los demás al involucrarse en los juegos tradicionales.			

	8	El niño incluye a todos sus compañeros en los juegos tradicionales.			
	9	El niño escucha las sugerencias o ideas de sus compañeros cuando practica los juegos tradicionales.			
INTERCULTURAL	10	El niño expresa los saberes o relatos que le mencionaron sus familiares al practicar los juegos tradicionales.			
	11	El niño identifica las tradiciones y costumbres de su comunidad cuando practica los juegos tradicionales.			
	12	El niño practica los juegos tradicionales de otros lugares para fortalecer su identidad cultural.			
CREATIVA	13	El niño identifica situaciones y problemas a través de los juegos tradicionales.			
	14	El niño expresa sus ideas en torno a la práctica de los juegos tradicionales.			

Fuente: Tomado de Ydrogo (2022), adaptado por la investigadora

Instrumento de la variable Desarrollo Socioemocional

RÚBRICA SOBRE EL DESARROLLO SOCIOEMOCIONAL APLICADA A NIÑOS DEL NIVEL INICIAL

Instrucciones:

La presente rúbrica tiene como objetivo evaluar las tres dimensiones del desarrollo socioemocional en torno al nivel inicial, en el que se evaluará el desempeño del niño acorde a cada uno de los ítems señalados en este instrumento con relación a la siguiente escala de Likert como valoración:

En inicio: 1

En proceso: 2

Logro esperado: 3

Dimensiones	Ítems		ESCALA		
			1	2	3
Integración Social	1	El niño colabora en las actividades de grupo aportando sus ideas.			
	2	El niño muestra seguridad de sí mismo.			
	3	El niño muestra respeto hacia los demás.			
	4	El niño es solidario con sus compañeros.			
	5	El niño asume responsabilidades en torno a los acuerdos en grupo.			
	6	El niño participa en la creación de acuerdos con sus compañeros.			
	7	El niño interactúa en diferentes propuestas grupales.			
Conciencia Emocional	8	El niño expresa sus sentimientos y emociones a los demás.			
	9	El niño demuestra su autonomía al participar en distintas dinámicas.			
	10	El niño apoya a sus compañeros ante alguna eventualidad.			

	11	El niño se preocupa cuando su(s) amigo(s) está o están triste(s) y/o no se involucra(n) en la actividad.			
	12	El niño respeta las opiniones de sus compañeros.			
Autorregulación	13	El niño participa libremente en las actividades grupales.			
	14	El niño interactúa con seguridad frente a los demás.			
	15	El niño demuestra iniciativa en las actividades que se realiza.			
	16	El niño comunica las actividades que desea realizar.			
	17	El niño intenta controlar sus impulsos ante sus compañeros.			

Fuente: Tomado de Nazario (2022), adaptada por la investigadora

Instrumentos validados por juicio de expertos



Evaluación por juicio de expertos

Respetado juez: Usted ha sido seleccionado para evaluar el instrumento "Rúbrica de juegos tradicionales aplicada a niños del nivel inicial". La evaluación del instrumento es de gran relevancia para lograr que sea válido y que los resultados obtenidos a partir de éste sean utilizados eficientemente; aportando al quehacer psicológico y educativo. Agradecemos su valiosa colaboración.

1. Datos generales del juez

Nombre del juez:	Dra. Norma Agripina Sihuy Maravi	
Grado profesional:	Maestría ()	Doctor (X)
Área de formación académica:	Clinica (X)	Social ()
	Educativa (X)	Organizacional ()
Áreas de experiencia profesional:	Ministerio de Salud - Programa Salud Mental - Servicio Psicopedagógicos	
Institución donde labora:	Universidad Cesar Vallejo	
Tiempo de experiencia profesional en el área:	2 a 4 años ()	Más de 5 años (X)
Experiencia en Investigación Psicométrica: (si corresponde)	Trabajo(s) psicométricos realizados Título del estudio realizado: Título: Inteligencia Emocional, Logos de Control y Aprendizaje.	

2. Propósito de la evaluación:

Validar el contenido del instrumento, por juicio de expertos.

3. Datos de la escala:

Nombre de la Prueba:	Rúbrica de juegos tradicionales aplicada a niños del nivel inicial
Autora:	Ydrogo (2022)
Procedencia:	Perú - Lima
Administración:	Niños
Tiempo de aplicación:	25 minutos
Ámbito de aplicación:	Educativa y clínica.
Significación:	El cuestionario está compuesto por 5 dimensiones, 15 indicadores y 14 ítems. El objetivo de esta prueba es evaluar los juegos tradicionales.

4. Soporte teórico:

Ydrogo (2022) toman en cuenta el aporte de teóricos como Piaget y Freud desde un enfoque educativo y psicología en que los juegos tradicionales se definen por ser estimuladores y dinámicos, conectado al entorno en el que se ejerce y la persona que lo practica puesto que carece de finalidades extrínsecas.



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

Dimensiones del instrumento:

- Primera dimensión: **Motora**
- Objetivos de la Dimensión: El objetivo de esta prueba es evaluar los juegos tradicionales.

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Conocimiento del cuerpo	1 El niño conoce las partes de su cuerpo a través de la práctica de los juegos tradicionales.	4	4	4	
	2 El niño pone en movimiento su cuerpo con los juegos tradicionales.	4	4	4	
Valoración y cuidado	3 El niño cuida y valora su cuerpo al participar en los juegos tradicionales.	4	4	4	

- Segunda dimensión: **Cognitiva**
- Objetivos de la Dimensión: El objetivo de esta prueba es evaluar los juegos tradicionales.

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Reflexión y resolución de problemas	4 El niño reflexiona y resuelve problemas al practicar los juegos tradicionales.	4	4	4	
	5 El niño comunica hechos y sucesos personales y de familia al momento de participar en los juegos tradicionales.	4	4	4	
Control de impulsos	6 El niño reacciona de manera favorable ante algún imprevisto en los juegos tradicionales.	4	4	4	



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

- Tercera dimensión: **Social**
- Objetivos de la Dimensión: El objetivo de esta prueba es evaluar los juegos tradicionales.

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Convivencia	7 El niño convive en armonía con los demás al involucrarse en los juegos tradicionales.	4	4	4	
Comprensión hacia los pares	8 El niño incluye a todos sus compañeros en los juegos tradicionales.	4	4	4	
Inclusión y equidad	9 El niño escucha las sugerencias o ideas de sus compañeros cuando practica los juegos tradicionales.	4	4	4	

- Cuarta dimensión: **Intercultural**
- Objetivos de la Dimensión: El objetivo de esta prueba es evaluar los juegos tradicionales.

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Saberes ancestrales	10 El niño expresa los saberes o relatos que le mencionaron sus familiares al practicar los juegos tradicionales.	4	4	4	
	11 El niño identifica las tradiciones y costumbres de su comunidad cuando practica los juegos tradicionales.	4	4	4	
Fortalecimiento de la identidad cultural	12 El niño practica los juegos tradicionales de otros lugares para fortalecer su identidad cultural.	4	4	4	



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

- Quinta dimensión: **Creativa**
- Objetivos de la Dimensión: El objetivo de esta prueba es evaluar los juegos tradicionales.

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Identificación de conflictos	13 El niño identifica situaciones y problemas a través de los juegos tradicionales.	4	4	4	
Imaginación	14 El niño expresa sus ideas en torno a la práctica de los juegos tradicionales.	4	4	4	
Originalidad					

Firma del evaluador
DNI: 1991105



Evaluación por juicio de expertos

Respetado juez: Usted ha sido seleccionado para evaluar el instrumento "Rúbrica sobre el Desarrollo Socioemocional aplicada a niños del nivel inicial". La evaluación del instrumento es de gran relevancia para lograr que sea válido y que los resultados obtenidos a partir de éste sean utilizados eficientemente; aportando al quehacer psicológico y educativo. Agradecemos su valiosa colaboración.

1. Datos generales del juez

Nombre del juez:	Dra. Norma Agripina Sihvaj Maravi	
Grado profesional:	Maestría ()	Doctor (X)
Área de formación académica:	Clinica (X) Educativa (X)	Social () Organizacional ()
Áreas de experiencia profesional:	Ministerio de Salud - Programa Salud Mental Serv. Psicopedagógico.	
Institución donde labora:	Universidad Cesar Vallejo	
Tiempo de experiencia profesional en el área:	2 a 4 años ()	Más de 5 años (X)
Experiencia en Investigación Psicométrica: (si corresponde)	Trabajo(s) psicométricos realizados: Título del estudio realizado: Inteligencia Emocional, Locus de Control, y Aprendizaje de una Universidad Privada.	

2. Propósito de la evaluación:

Validar el contenido del instrumento, por juicio de expertos.

3. Datos de la escala:

Nombre de la Prueba:	Rúbrica sobre el Desarrollo Socioemocional aplicada a niños del nivel inicial
Autora:	Nazario (2022)
Procedencia:	Perú - Lima
Administración:	Niños
Tiempo de aplicación:	30 minutos
Ámbito de aplicación:	Educativa y clínica.
Significación:	El cuestionario está compuesto por 3 dimensiones, 15 indicadores y 17 ítems. El objetivo de esta prueba es evaluar el desarrollo socioemocional.

4. Soporte teórico:

Nazario (2022) toman en cuenta el aporte de teóricos como Piaget y Vigotsky desde un enfoque educativo y psicológico en que el desarrollo socioemocional se relaciona al colectivo de técnicas y/o estrategias que permiten la identificación y regulación de las emociones y actitudes que permitan lograr un mejor desempeño del ser humano en su vida cotidiana.



Dimensiones del instrumento:

- Primera dimensión: **Integración Social**
- Objetivos de la Dimensión: El objetivo de esta prueba es evaluar el desarrollo socioemocional.

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Colaboración Seguridad Respeto Solidaridad Responsabilidad Establecimiento de acuerdos e interacción	1 El niño colabora en las actividades de grupo aportando sus ideas.	4	4	4	
	2 El niño muestra seguridad de sí mismo.	4	4	4	
	3 El niño muestra respeto hacia los demás.	4	4	4	
	4 El niño es solidario con sus compañeros.	4	4	4	
	5 El niño asume responsabilidades en torno a los acuerdos en grupo.	4	4	4	
	6 El niño participa en la creación de acuerdos con sus compañeros.	4	4	4	
	7 El niño interactúa en diferentes propuestas grupales.	4	4	4	

- Segunda dimensión: **Conciencia Emocional**
- Objetivos de la Dimensión: El objetivo de esta prueba es evaluar el desarrollo socioemocional

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
	8 El niño expresa sus sentimientos y emociones a los demás.	4	4	4	
	9 El niño demuestra su autonomía al participar en distintas dinámicas.	4	4	4	



Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Expresión de sentimientos y emociones Autonomía Reciprocidad Empatía Tolerancia	10 El niño ayuda a sus compañeros ante alguna eventualidad.	4	4	4	
	11 El niño se preocupa cuando su(s) amigo(s) está o están triste(s) y/o no se involucra(n) en la actividad.	4	4	4	
	12 El niño respeta las opiniones de sus compañeros.	4	4	4	

- Tercera dimensión: **Autorregulación**
- Objetivos de la Dimensión: El objetivo de esta prueba es evaluar el desarrollo socioemocional.

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Participación Comunicación Iniciativa Control de impulsos	13 El niño participa libremente en las actividades grupales.	4	4	4	
	14 El niño interactúa con seguridad frente a los demás.	4	4	4	
	15 El niño demuestra iniciativa en las actividades que se realiza.	4	4	4	
	16 El niño comunica las actividades que desea realizar.	4	4	4	
	17 El niño intenta controlar sus impulsos ante sus compañeros.	4	4	4	

Firma del evaluador
DNI: 39981015



Evaluación por juicio de expertos

Respetado juez: Usted ha sido seleccionado para evaluar el instrumento “**Rúbrica de juegos tradicionales aplicada a niños del nivel inicial**”. La evaluación del instrumento es de gran relevancia para lograr que sea válido y que los resultados obtenidos a partir de éste sean utilizados eficientemente; aportando al quehacer psicológico y educativo. Agradecemos su valiosa colaboración.

1. Datos generales del juez

Nombre del juez:	Luiz Emerita Carrera Cajo
Grado profesional:	Maestría () Doctor (X)
Área de formación académica:	Clínica () Social () Educativa (X) Organizacional ()
Áreas de experiencia profesional:	Posgrado en Educación
Institución donde labora:	Universidad Cesar Vallejo
Tiempo de experiencia profesional en el área:	2 a 4 años () Más de 5 años (X)
Experiencia en Investigación Psicométrica: (si corresponde)	Trabajo(s) psicométricos realizados Título del estudio realizado Trabajo de Investigación en el campo educativo.

2. Propósito de la evaluación:

Validar el contenido del instrumento, por juicio de expertos.

3. Datos de la escala:

Nombre de la Prueba:	Rúbrica de juegos tradicionales aplicada a niños del nivel inicial
Autora:	Ydrogo (2022)
Procedencia:	Perú - Lima
Administración:	Niños
Tiempo de aplicación:	25 minutos
Ámbito de aplicación:	Educativa y clínica.
Significación:	El cuestionario está compuesto por 5 dimensiones, 15 indicadores y 14 ítems. El objetivo de esta prueba es evaluar los juegos tradicionales.

4. Soporte teórico:

Ydrogo (2022) toman en cuenta el aporte de teóricos como Piaget y Freud desde un enfoque educativo y psicología en que los juegos tradicionales se definen por ser estimuladores y dinámicos, conectado al entorno en el que se ejerce y la persona que lo practica puesto que carece de finalidades extrínsecas.



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

Dimensiones del instrumento:

- Primera dimensión: **Motora**
- Objetivos de la Dimensión: El objetivo de esta prueba es evaluar los juegos tradicionales.

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Conocimiento del cuerpo	1 El niño conoce las partes de su cuerpo a través de la práctica de los juegos tradicionales.	4	4	4	
	2 El niño pone en movimiento su cuerpo con los juegos tradicionales.	4	4	4	
Movimiento del cuerpo	3 El niño cuida y valora su cuerpo al participar en los juegos tradicionales.	4	4	4	

- Segunda dimensión: **Cognitiva**
- Objetivos de la Dimensión: El objetivo de esta prueba es evaluar los juegos tradicionales.

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Reflexión y resolución de problemas	4 El niño reflexiona y resuelve problemas al practicar los juegos tradicionales.	4	4	4	
	5 El niño comunica hechos y sucesos personales y de familia al momento de participar en los juegos tradicionales.	4	4	4	
Evocación de recuerdos	6 El niño reacciona de manera favorable ante algún imprevisto en los juegos tradicionales.	4	4	4	



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

- Tercera dimensión: **Social**
- Objetivos de la Dimensión: El objetivo de esta prueba es evaluar los juegos tradicionales.

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Convivencia	7 El niño convive en armonía con los demás al involucrarse en los juegos tradicionales.	4	4	4	
Comprensión hacia los pares	8 El niño incluye a todos sus compañeros en los juegos tradicionales.	4	4	4	
Inclusión y equidad	9 El niño escucha las sugerencias o ideas de sus compañeros cuando practica los juegos tradicionales.	4	4	4	

- Cuarta dimensión: **Intercultural**
- Objetivos de la Dimensión: El objetivo de esta prueba es evaluar los juegos tradicionales.

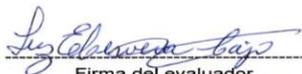
Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Saberes ancestrales	10 El niño expresa los saberes o relatos que le mencionaron sus familiares al practicar los juegos tradicionales.	4	4	4	
	11 El niño identifica las tradiciones y costumbres de su comunidad cuando practica los juegos tradicionales.	4	4	4	
Fortalecimiento de la identidad cultural	12 El niño practica los juegos tradicionales de otros lugares para fortalecer su identidad cultural.	4	4	4	



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

- Quinta dimensión: **Creativa**
- Objetivos de la Dimensión: El objetivo de esta prueba es evaluar los juegos tradicionales.

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Identificación de conflictos	13 El niño identifica situaciones y problemas a través de los juegos tradicionales.	4	4	4	
Imaginación	14 El niño expresa sus ideas en torno a la práctica de los juegos tradicionales.	4	4	4	



Firma del evaluador
DNI: 10418953



Evaluación por juicio de expertos

Respetado juez: Usted ha sido seleccionado para evaluar el instrumento "Rúbrica sobre el Desarrollo Socioemocional aplicada a niños del nivel inicial". La evaluación del instrumento es de gran relevancia para lograr que sea válido y que los resultados obtenidos a partir de éste sean utilizados eficientemente; aportando al quehacer psicológico y educativo. Agradecemos su valiosa colaboración.

1. Datos generales del juez

Nombre del juez:	Luz Emerita Cervera Cajo
Grado profesional:	Maestría () Doctor (X)
Área de formación académica:	Clinica () Social () Educativa (X) Organizacional ()
Áreas de experiencia profesional:	Posgrado en Educación
Institución donde labora:	Universidad Cesar Vallejo
Tiempo de experiencia profesional en el área:	2 a 4 años () Más de 5 años (X)
Experiencia en Investigación Psicométrica: (si corresponde)	Trabajo(s) psicométricos realizados Título del estudio realizado. Trabajo de Investigación en el campo educativo.

2. Propósito de la evaluación:

Validar el contenido del instrumento, por juicio de expertos.

3. Datos de la escala:

Nombre de la Prueba:	Rúbrica sobre el Desarrollo Socioemocional aplicada a niños del nivel inicial
Autora:	Nazario (2022)
Procedencia:	Perú - Lima
Administración:	Niños
Tiempo de aplicación:	30 minutos
Ámbito de aplicación:	Educativa y clínica.
Significación:	El cuestionario está compuesto por 3 dimensiones, 15 indicadores y 17 ítems. El objetivo de esta prueba es evaluar el desarrollo socioemocional.

4. Soporte teórico:

Nazario (2022) toman en cuenta el aporte de teóricos como Piaget y Vigotsky desde un enfoque educativo y psicológico en que el desarrollo socioemocional se relaciona al colectivo de técnicas y/o estrategias que permiten la identificación y regulación de las emociones y actitudes que permitan lograr un mejor desempeño del ser humano en su vida cotidiana.



Dimensiones del instrumento:

- Primera dimensión: **Integración Social**
- Objetivos de la Dimensión: El objetivo de esta prueba es evaluar el desarrollo socioemocional.

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Colaboración Seguridad Respeto Solidaridad Responsabilidad Establecimiento de acuerdos e interacción	1 El niño colabora en las actividades de grupo aportando sus ideas.	4	4	4	
	2 El niño muestra seguridad de sí mismo.	4	4	4	
	3 El niño muestra respeto hacia los demás.	4	4	4	
	4 El niño es solidario con sus compañeros.	4	4	4	
	5 El niño asume responsabilidades en torno a los acuerdos en grupo.	4	4	4	
	6 El niño participa en la creación de acuerdos con sus compañeros.	4	4	4	
	7 El niño interactúa en diferentes propuestas grupales.	4	4	4	

- Segunda dimensión: **Conciencia Emocional**
- Objetivos de la Dimensión: El objetivo de esta prueba es evaluar el desarrollo socioemocional

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
	8 El niño expresa sus sentimientos y emociones a los demás.	4	4	4	
	9 El niño demuestra su autonomía al participar en distintas dinámicas.	4	4	4	



Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Expresión de sentimientos y emociones Autonomía Reciprocidad Empatía Tolerancia	10 El niño apoya a sus compañeros ante alguna eventualidad.	4	4	4	
	11 El niño se preocupa cuando su(s) amigo(s) está o están triste(s) y/o no se involucra(n) en la actividad.	4	4	4	
	12 El niño respeta las opiniones de sus compañeros.	4	4	4	

- Tercera dimensión: **Autorregulación**
- Objetivos de la Dimensión: El objetivo de esta prueba es evaluar el desarrollo socioemocional.

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Participación Comunicación Iniciativa Control de impulsos	13 El niño participa libremente en las actividades grupales.	4	4	4	
	14 El niño interactúa con seguridad frente a los demás.	4	4	4	
	15 El niño demuestra iniciativa en las actividades que se realiza.	4	4	4	
	16 El niño comunica las actividades que desea realizar.	4	4	4	
	17 El niño intenta controlar sus impulsos ante sus compañeros.	4	4	4	

José Antonio Bajo

Firma del evaluador
DNI: 10418953



Evaluación por juicio de expertos

Respetado juez: Usted ha sido seleccionado para evaluar el instrumento "Rúbrica de juegos tradicionales aplicada a niños del nivel inicial". La evaluación del instrumento es de gran relevancia para lograr que sea válido y que los resultados obtenidos a partir de éste sean utilizados eficientemente; aportando al quehacer psicológico y educativo. Agradecemos su valiosa colaboración.

1. Datos generales del juez

Nombre del juez:	Regina Ysabel Sevilla Sánchez	
Grado profesional:	Maestría ()	Doctor (X)
Área de formación académica:	Clinica ()	Social ()
	Educativa (X)	Organizacional ()
Áreas de experiencia profesional:	Posgrado	
Institución donde labora:	Universidad César Vallejo	
Tiempo de experiencia profesional en el área:	2 a 4 años ()	
	Más de 5 años (X)	
Experiencia en Investigación Psicométrica: (si corresponde)	Trabajo(s) psicométricos realizados Título del estudio realizado: Inteligencia Emocional y Habilidades Sociales.	

2. Propósito de la evaluación:

Validar el contenido del instrumento, por juicio de expertos.

3. Datos de la escala:

Nombre de la Prueba:	Rúbrica de juegos tradicionales aplicada a niños del nivel inicial
Autora:	Ydrogo (2022)
Procedencia:	Perú - Lima
Administración:	Niños
Tiempo de aplicación:	25 minutos
Ámbito de aplicación:	Educativa y clínica.
Significación:	El cuestionario está compuesto por 5 dimensiones, 15 indicadores y 14 ítems. El objetivo de esta prueba es evaluar los juegos tradicionales.

4. Soporte teórico:

Ydrogo (2022) toman en cuenta el aporte de teóricos como Piaget y Freud desde un enfoque educativo y psicología en que los juegos tradicionales se definen por ser estimuladores y dinámicos, conectado al entorno en el que se ejerce y la persona que lo practica puesto que carece de finalidades extrínsecas.



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

Dimensiones del instrumento:

- Primera dimensión: **Motora**
- Objetivos de la Dimensión: El objetivo de esta prueba es evaluar los juegos tradicionales.

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Conocimiento del cuerpo	1 El niño conoce las partes de su cuerpo a través de la práctica de los juegos tradicionales.	4	4	4	
	2 El niño pone en movimiento su cuerpo con los juegos tradicionales.	4	4	4	
Movimiento del cuerpo	3 El niño cuida y valora su cuerpo al participar en los juegos tradicionales.	4	4	4	

- Segunda dimensión: **Cognitiva**
- Objetivos de la Dimensión: El objetivo de esta prueba es evaluar los juegos tradicionales.

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Reflexión y resolución de problemas	4 El niño reflexiona y resuelve problemas al practicar los juegos tradicionales.	4	4	4	
	5 El niño comunica hechos y sucesos personales y de familia al momento de participar en los juegos tradicionales.	4	4	4	
Evocación de recuerdos	6 El niño reacciona de manera favorable ante algún imprevisto en los juegos tradicionales.	4	4	4	



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

- Tercera dimensión: **Social**
- Objetivos de la Dimensión: El objetivo de esta prueba es evaluar los juegos tradicionales.

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Convivencia	7 El niño convive en armonía con los demás al involucrarse en los juegos tradicionales.	4	4	4	
Comprensión hacia los pares	8 El niño incluye a todos sus compañeros en los juegos tradicionales.	4	4	4	
Inclusión y equidad	9 El niño escucha las sugerencias o ideas de sus compañeros cuando practica los juegos tradicionales.	4	4	4	

- Cuarta dimensión: **Intercultural**
- Objetivos de la Dimensión: El objetivo de esta prueba es evaluar los juegos tradicionales.

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Saberes ancestrales	10 El niño expresa los saberes o relatos que le mencionaron sus familiares al practicar los juegos tradicionales.	4	4	4	
	11 El niño identifica las tradiciones y costumbres de su comunidad cuando practica los juegos tradicionales.	4	4	4	
Fortalecimiento de la identidad cultural	12 El niño practica los juegos tradicionales de otros lugares para fortalecer su identidad cultural.	4	4	4	



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

- Quinta dimensión: **Creativa**
- Objetivos de la Dimensión: El objetivo de esta prueba es evaluar los juegos tradicionales.

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Identificación de conflictos	13 El niño identifica situaciones y problemas a través de los juegos tradicionales.	4	4	4	
Imaginación	14 El niño expresa sus ideas en torno a la práctica de los juegos tradicionales.	4	4	4	
Originalidad					


 Firma del evaluador
 DNI: 09514029

Evaluación por juicio de expertos

Respetado juez: Usted ha sido seleccionado para evaluar el instrumento "Rúbrica sobre el Desarrollo Socioemocional aplicada a niños del nivel inicial". La evaluación del instrumento es de gran relevancia para lograr que sea válido y que los resultados obtenidos a partir de éste sean utilizados eficientemente; aportando al quehacer psicológico y educativo. Agradecemos su valiosa colaboración.

1. Datos generales del juez

Nombre del juez:	Regina Isabel Sevilla Sánchez	
Grado profesional:	Maestría ()	Doctor (X)
Área de formación académica:	Clínica ()	Social ()
	Educativa (X)	Organizacional ()
Áreas de experiencia profesional:	Posgrado	
Institución donde labora:	Universidad César Vallejo	
Tiempo de experiencia profesional en el área:	2 a 4 años () Más de 5 años (X)	
Experiencia en Investigación Psicométrica: (si corresponde)	Trabajo(s) psicométricos realizados Título del estudio realizado: Inteligencia Emocional y Habilidades Sociales	

2. Propósito de la evaluación:

Validar el contenido del instrumento, por juicio de expertos.

3. Datos de la escala:

Nombre de la Prueba:	Rúbrica sobre el Desarrollo Socioemocional aplicada a niños del nivel inicial
Autora:	Nazario (2022)
Procedencia:	Perú - Lima
Administración:	Niños
Tiempo de aplicación:	30 minutos
Ámbito de aplicación:	Educativa y clínica.
Significación:	El cuestionario está compuesto por 3 dimensiones, 15 indicadores y 17 ítems. El objetivo de esta prueba es evaluar el desarrollo socioemocional.

4. Soporte teórico:

Nazario (2022) toman en cuenta el aporte de teóricos como Piaget y Vigotsky desde un enfoque educativo y psicológico en que el desarrollo socioemocional se relaciona al colectivo de técnicas y/o estrategias que permiten la identificación y regulación de las emociones y actitudes que permitan lograr un mejor desempeño del ser humano en su vida cotidiana.



Dimensiones del instrumento:

- Primera dimensión: **Integración Social**
- Objetivos de la Dimensión: El objetivo de esta prueba es evaluar el desarrollo socioemocional.

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Colaboración Seguridad Respeto Solidaridad Responsabilidad Establecimiento de acuerdos e interacción	1 El niño colabora en las actividades de grupo aportando sus ideas.	4	4	4	
	2 El niño muestra seguridad de sí mismo.	4	4	4	
	3 El niño muestra respeto hacia los demás.	4	4	4	
	4 El niño es solidario con sus compañeros.	4	4	4	
	5 El niño asume responsabilidades en torno a los acuerdos en grupo.	4	4	4	
	6 El niño participa en la creación de acuerdos con sus compañeros.	4	4	4	
	7 El niño interactúa en diferentes propuestas grupales.	4	4	4	

- Segunda dimensión: **Conciencia Emocional**
- Objetivos de la Dimensión: El objetivo de esta prueba es evaluar el desarrollo socioemocional

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
	8 El niño expresa sus sentimientos y emociones a los demás.	4	4	4	
	9 El niño demuestra su autonomía al participar en distintas dinámicas.	4	4	4	



Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Expresión de emociones Autonomía Reciprocidad Empatía Tolerancia	10 El niño apoya a sus compañeros ante alguna eventualidad.	4	4	4	
	11 El niño se preocupa cuando su(s) amigo(s) está o están triste(s) y/o no se involucra(n) en la actividad.	4	4	4	
	12 El niño respeta las opiniones de sus compañeros.	4	4	4	

- Tercera dimensión: **Autorregulación**
- Objetivos de la Dimensión: El objetivo de esta prueba es evaluar el desarrollo socioemocional.

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Participación Comunicación Iniciativa Control de impulsos	13 El niño participa libremente en las actividades grupales.	4	4	4	
	14 El niño interactúa con seguridad frente a los demás.	4	4	4	
	15 El niño demuestra iniciativa en las actividades que se realiza.	4	4	4	
	16 El niño comunica las actividades que desea realizar.	4	4	4	
	17 El niño intenta controlar sus impulsos ante sus compañeros.	4	4	4	

Firma del evaluador
DNI: 09514029

Anexo 6:

Base de datos

JUEGOS TRADICIONALES

Juegos Tradicionales														
N°	Dimensión Motora			Dimensión Cognitiva			Dimensión Social			Dimensión Intercultural			Dimensión	
	p1	p2	p3	p4	p5	p6	p7	p8	p9	p10	p11	p12	p13	p14
1	1	2	2	2	1	1	2	3	1	2	3	3	3	2
2	3	3	2	2	2	1	2	3	3	3	2	2	2	1
3	2	3	2	2	3	3	3	2	2	3	2	2	2	2
4	2	3	3	2	3	3	2	3	3	2	3	3	3	2
5	3	2	3	3	3	3	3	3	2	3	2	3	3	3
6	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3
7	2	2	2	2	2	2	1	2	1	2	1	1	2	1
8	2	3	2	2	3	2	2	2	2	1	2	1	2	1
9	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3
10	3	2	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3
11	3	2	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3
12	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3
13	2	2	1	2	3	2	2	1	2	2	1	2	1	2
14	2	2	2	2	2	2	1	2	1	2	1	1	2	1
15	2	3	2	2	3	2	2	2	2	1	2	1	2	1
16	1	1	1	2	1	1	2	1	1	1	1	2	1	1
17	2	2	1	2	2	2	1	2	2	2	2	1	2	2
18	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3
19	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
20	1	1	1	2	1	1	2	1	1	1	1	2	1	1
21	2	2	1	2	2	2	1	2	2	2	2	1	2	2
22	2	2	2	1	2	2	1	2	2	1	2	2	1	2
23	3	3	2	3	3	3	3	3	3	2	3	2	3	3
24	2	2	1	2	3	2	2	1	2	2	1	2	1	2
25	2	2	2	2	2	2	1	2	1	2	1	1	2	1
26	2	3	2	2	3	2	2	2	2	1	2	1	2	1
27	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3
28	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3
29	2	2	2	2	1	1	2	1	1	1	1	2	1	1
30	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3
31	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3
32	2	2	2	1	2	2	2	1	2	2	1	2	2	2
33	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
34	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3
35	3	2	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3
36	1	1	1	2	1	1	2	1	1	1	1	2	1	1
37	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3
38	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
39	1	1	1	2	1	1	2	1	1	1	1	2	1	1
40	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2
41	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	3	3	3
42	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3
43	1	1	1	2	1	1	2	1	1	1	1	2	1	1
44	2	2	1	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	1
45	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3
46	1	1	1	2	1	1	2	1	1	1	1	2	1	1
47	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
48	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
49	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
50	1	1	1	2	1	1	2	1	1	1	1	2	1	1

51	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3
52	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
53	1	1	1	2	1	1	2	1	1	1	1	2	1	1
54	1	1	1	2	1	1	2	1	1	1	1	2	1	1
55	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
56	1	1	1	2	1	1	2	1	1	1	1	2	1	1
57	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3
58	1	1	1	2	1	1	2	1	1	1	1	2	1	1
59	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3
60	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2
61	3	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3
62	1	1	1	2	1	1	2	1	1	1	1	2	1	1
63	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2
64	1	1	1	2	1	1	2	1	1	1	1	2	1	1
65	2	2	1	2	2	2	1	2	2	2	2	1	2	2
66	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3
67	3	2	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3
68	3	2	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3
69	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3
70	2	2	1	2	3	2	2	1	2	2	1	2	1	2
71	2	2	2	2	2	2	1	2	1	2	1	1	2	1
72	2	3	2	2	3	2	2	2	2	1	2	1	2	1
73	1	1	1	2	1	1	2	1	1	1	1	2	1	1
74	2	2	1	2	2	2	1	2	2	2	2	1	2	2
75	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3
76	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
77	1	1	1	2	1	1	2	1	1	1	1	2	1	1
78	2	2	1	2	2	2	1	2	2	2	2	1	2	2
79	2	2	2	1	2	2	1	2	2	1	2	2	1	2
80	3	3	2	3	3	3	3	3	3	2	3	2	3	3
81	2	2	1	2	3	2	2	1	2	2	1	2	1	2
82	2	2	2	2	2	2	1	2	1	2	1	1	2	1
83	2	3	2	2	3	2	2	2	2	1	2	1	2	1
84	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3
85	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3
86	2	2	2	2	1	1	2	1	1	1	1	2	1	1
87	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3
88	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3
89	2	2	2	1	2	2	2	1	2	2	1	2	2	2
90	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
91	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3
92	3	2	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3
93	1	1	1	2	1	1	2	1	1	1	1	2	1	1
94	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3
95	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
96	1	1	1	2	1	1	2	1	1	1	1	2	1	1
97	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2
98	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	3	3	3
99	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3
100	1	1	1	2	1	1	2	1	1	1	1	2	1	1

DESARROLLO SOCIOEMOCIONAL

Desarrollo Socioemocional																	
N°	Interacción Social							Conciencia Emocional					Autorregulación				
	p1	p2	p3	p4	p5	p6	p7	p8	p9	p10	p11	p12	p13	p14	p15	p16	p17
1	3	2	3	3	3	3	3	3	2	3	2	3	3	3	2	3	3
2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3
3	2	2	2	2	2	2	1	2	1	2	1	1	2	1	2	2	1
4	2	3	2	2	3	2	2	2	2	1	2	1	2	1	2	1	2
5	1	3	1	2	3	2	3	2	3	2	2	3	3	3	3	3	3
6	3	2	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3
7	1	2	1	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3
8	3	3	2	3	3	3	2	2	3	2	3	3	2	3	3	3	3
9	2	2	1	2	3	2	2	1	2	2	1	2	1	2	2	2	2
10	2	2	2	2	2	2	1	2	1	2	1	1	2	1	2	2	1
11	2	3	2	2	3	2	2	2	2	1	2	1	2	1	2	1	2
12	1	1	1	2	1	1	2	1	1	1	1	2	1	1	1	1	2
13	2	2	1	2	2	2	1	2	2	2	2	1	2	2	2	2	1
14	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3
15	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
16	1	1	1	2	1	1	2	1	1	1	1	2	1	1	1	1	2
17	2	2	1	2	2	2	1	2	2	2	2	1	2	2	2	2	1
18	2	2	2	1	2	2	1	2	2	1	2	2	1	2	2	1	2
19	3	3	2	3	3	3	3	3	3	2	3	2	3	3	3	3	2
20	2	2	1	2	3	2	2	1	2	2	1	2	1	2	2	2	2
21	2	2	2	2	2	2	1	2	1	2	1	1	2	1	2	2	1
22	2	3	2	2	3	2	2	2	2	1	2	1	2	1	2	1	2
23	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	2	3
24	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	2	3	3
25	1	1	1	2	1	1	2	1	1	1	1	2	1	1	1	1	2
26	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3
27	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3
28	2	2	2	1	2	2	2	1	2	2	1	2	2	2	1	2	2
29	3	2	3	3	3	3	3	3	2	3	3	2	3	3	3	3	3
30	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3
31	1	1	1	2	1	1	2	1	1	1	1	2	1	1	1	1	2
32	2	2	1	2	2	2	1	2	2	2	2	1	2	2	2	2	1
33	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3
34	2	2	2	2	1	2	2	2	2	1	2	2	2	2	1	2	2
35	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3
36	2	2	1	2	3	2	2	1	2	2	1	2	1	2	2	2	2
37	2	2	2	2	2	2	1	2	1	2	1	1	2	1	2	2	1
38	2	3	2	2	3	2	2	2	2	1	2	1	2	1	2	1	2
39	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3
40	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3
41	1	1	1	2	1	1	2	1	1	1	1	2	1	1	1	1	2
42	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3
43	2	2	2	2	2	2	1	2	1	2	1	1	2	1	2	2	1
44	2	3	2	2	3	2	2	2	2	1	2	1	2	1	2	1	2
45	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3
46	3	2	3	3	3	3	3	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3

47	2	2	1	2	3	2	2	1	2	2	1	2	1	2	2	2	2
48	2	2	2	2	2	2	1	2	1	2	1	1	2	1	2	2	1
49	2	3	2	2	3	2	2	2	2	1	2	1	2	1	2	1	2
50	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3
51	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3
52	1	1	1	2	1	1	2	1	1	1	1	2	1	1	1	1	2
53	2	2	1	2	2	2	1	2	2	2	2	1	2	2	2	2	1
54	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3
55	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3
56	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
57	1	1	1	2	1	1	2	1	1	1	1	2	1	1	1	1	2
58	2	2	2	2	2	2	1	2	1	2	1	1	2	1	2	2	1
59	2	3	2	2	3	2	2	2	2	1	2	1	2	1	2	1	2
60	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	2
61	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2
62	1	1	1	2	1	1	2	1	1	1	1	2	1	1	1	1	2
63	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
64	3	2	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3
65	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	2	3	3	3
66	1	1	1	2	1	1	2	1	1	1	1	2	1	1	1	1	2
67	1	1	1	2	1	1	2	1	1	1	1	2	1	1	1	1	2
68	2	2	1	2	2	2	1	2	2	2	2	1	2	2	2	2	1
69	1	1	1	2	1	1	2	1	1	1	1	2	1	1	1	1	2
70	2	2	1	2	2	2	1	2	2	2	2	1	2	2	2	2	1
71	1	1	1	2	1	1	2	1	1	1	1	2	1	1	1	1	2
72	2	2	1	2	2	2	1	2	2	2	2	1	2	2	2	2	1
73	3	3	3	3	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3
74	1	1	1	2	1	1	2	1	1	1	1	2	1	1	1	1	2
75	2	2	1	2	2	2	1	2	2	2	2	1	2	2	2	2	1
76	1	1	1	2	1	1	2	1	1	1	1	2	1	1	1	1	2
77	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3
78	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3
79	1	1	1	2	1	1	2	1	1	1	1	2	1	1	1	1	2
80	2	2	1	2	2	2	1	2	2	2	2	1	2	2	2	2	1
81	3	3	3	3	2	3	3	2	3	2	3	3	3	3	3	3	3
82	1	1	1	2	1	1	2	1	1	1	1	2	1	1	1	1	2
83	2	2	1	2	2	2	1	2	2	2	2	1	2	2	2	2	1
84	1	1	1	2	1	1	2	1	1	1	1	2	1	1	1	1	2
85	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3
86	1	1	1	2	1	1	2	1	1	1	1	2	1	1	1	1	2
87	2	2	1	2	2	2	1	2	2	2	2	1	2	2	2	2	1
88	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
89	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
90	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3
91	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3
92	1	1	1	2	1	1	2	1	1	1	1	2	1	1	1	1	2
93	2	2	1	2	2	2	1	2	2	2	2	1	2	2	2	2	1
94	3	3	3	3	3	2	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3
95	3	3	3	3	2	2	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3
96	1	1	1	2	1	1	2	1	1	1	1	2	1	1	1	1	2
97	2	2	1	2	2	2	1	2	2	2	2	1	2	2	2	2	1
98	3	3	3	3	3	3	2	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3
99	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3
100	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3

Anexo 7:

Constancia de solicitud de aplicación de los instrumentos de la muestra



“Año de la unidad, la paz y el desarrollo”

Lima, 23 de noviembre de 2023
Carta P. 0980-2023-UCV-VA-EPG-F01/J

Mag.
Pavela Geraldine Vargas Mariscal
Directora
INSTITUCION EDUCATIVA N° 318 CARMELITAS

De mi mayor consideración:

Es grato dirigirme a usted, para presentar a PALACIOS GUARDAMINO, NOEMI SILVIA; identificada con DNI N° 09604198 y con código de matrícula N° 7002822517; estudiante del programa de MAESTRÍA EN PSICOLOGÍA EDUCATIVA quien, en el marco de su tesis conducente a la obtención de su grado de MAESTRA, se encuentra desarrollando el trabajo de investigación titulado:

Juegos tradicionales y desarrollo socioemocional en niños de 4 y 5 años de una institución educativa de Lima Metropolitana, 2023

Con fines de investigación académica, solicito a su digna persona otorgar el permiso a nuestra estudiante, a fin de que pueda obtener información, en la institución que usted representa, que le permita desarrollar su trabajo de investigación. Nuestra estudiante investigador PALACIOS GUARDAMINO, NOEMI SILVIA asume el compromiso de alcanzar a su despacho los resultados de este estudio, luego de haber finalizado el mismo con la asesoría de nuestros docentes.

La información a solicitar por parte de nuestro alumno (a) corresponde a una muestra de Personas, mediante técnica de recolección de datos de Observación.

Asimismo solicitamos el acuse de recibo de la presente carta confirmando la aceptación o no aceptación por parte de su institución al correo electrónico: mesadepartes.epg.ln@ucv.edu.pe

Agradeciendo la gentileza de su atención al presente, hago propicia la oportunidad para expresarle los sentimientos de mi mayor consideración.

Atentamente,



Helga R. Majo Marrúfo

Dra. Helga R. Majo Marrúfo
Jefe
Escuela de Posgrado UCV
Filial Lima Campus Los Olivos

Anexo 8:

Constancia de autorización para aplicación de los instrumentos



INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 318
CARMELITAS
UGEL 02



MINISTERIO DE EDUCACIÓN
REPÚBLICA DEL PERÚ

"AÑO DE LA UNIDAD, LA PAZ Y EL DESARROLLO"

CONSTANCIA

LA DIRECTORA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 318 "CARMELITAS" -LOS OLIVOS- UGEL 02
HACE CONSTAR:

Que PALACIOS GUARDAMINO, NOEMI SILVIA identificada con DNI 09604198 estudiante del programa Académico de MAESTRIA, llevada a cabo en la UNIVERSIDAD "CESAR VALLEJO", se le otorga el permiso para obtener información de los estudiantes de nuestra Institución Educativa, datos con los cuales pueda desarrollar su trabajo de investigación titulado:

"JUEGOS TRANQUILOS Y DESARROLLO SOCIOEMOCIONAL EN NIÑOS DE 4 Y 5 AÑOS DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DE LIMA METROPOLITANA, 2023"

Se expide la presente constancia a solicitud de la parte interesada para los fines que estime conveniente.

Los Olivos 05 de diciembre del 2023.



Pavela G. Vargas Mariscal
DIRECTORA

Alameda Central S/N Urb. Previ Naranjal - Los Olivos Telf.: 529-0891
E-mail: ieicarmelitas@hotmail.com