



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

ESCUELA DE POSGRADO

**PROGRAMA ACADÉMICO DE MAESTRÍA EN PSICOLOGÍA
EDUCATIVA**

El juego libre y el desarrollo socio emocional en niños de una Institución
Educativa de Ate, 2022.

TESIS PARA OBTENER EL GRADO ACADÉMICO DE:
Maestra en Psicología Educativa

AUTORA:

Meza Ichpas, Tania Rebeca (orcid.org/0000-0003-3131-4515)

ASESORA:

Dra. Rangel Magallanes, Maribel Cecilia (orcid.org/0000-0002-5862-4145)

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Evaluación y aprendizaje

LINEA DE RESPONSABILIDAD SOCIAL UNIVERSITARIA:

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

LIMA – PERÚ

2022

Dedicatoria:

A mis padres por motivarme constantemente a seguir avanzando en mi carrera. A mi esposo y a mis hijos por su apoyo y soporte en cada paso que doy para lograr nuevas metas.

Agradecimientos

A Dios, por las oportunidades que pone en mi vida y por permitir cumplir cada uno de mis objetivos. A mi asesora por brindarme las orientaciones necesarias para desarrollar este trabajo con éxito.

Índice de contenidos

Carátula.....	i
Dedicatoria	ii
Agradecimiento	iii
Índice de contenidos	iv
Lista de tablas	v
Lista de figuras.....	vi
RESUMEN	vii
ABSTRACT	viii
I. INTRODUCCIÓN.....	1
II. MARCO TEÓRICO	3
III. METODOLOGÍA.....	13
3.1 Tipo y diseño de investigación.....	13
3.2 Variables y operacionalización.....	15
3.3 Población, muestra y muestreo, unidad de análisis.....	15
3.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos	17
3.5 Procedimientos.....	18
3.6 Método de análisis de datos	18
3.7 Aspectos éticos	18
IV. RESULTADOS	19
V. DISCUSIÓN.....	36
VI. CONCLUSIONES	43
VII. RECOMENDACIONES.....	44
REFERENCIAS	45
ANEXOS	1

Lista de tablas

	Pag
Tabla 1. Descripción de la muestra	19
Tabla 2. Prueba de normalidad de las variables	33
Tabla 3. Criterios de evaluación de coeficiente de correlación R de Pearson	34
Tabla 4. Prueba de hipótesis de variables	35
Tabla 5. Correlación del juego libre con la autonomía	36
Tabla 6. Correlación del juego libre con el manejo de emociones	37
Tabla 7. Correlación del juego libre con el desarrollo de la autonomía	38

Lista de figuras

	Pag
Figura 1. Diseño de la investigación	14
Figura 2. Porcentaje de alumnos según la variable juego libre	19
Figura 3. Planificación	20
Figura 4. organización	21
Figura 5. Ejecución	22
Figura 6. Orden	23
Figura 7. Socialización	24
Figura 8. Representación	25
Figura 9. Porcentaje de alumnos según su nivel de desarrollo socioemocional	26
Figura 10. Autonomía	27
Figura 11. Manejo de emociones	28
Figura 12. Desarrollo de la autoestima	29

RESUMEN

La presente investigación tuvo como objetivo determinar la relación que existe entre el juego libre y el desarrollo socioemocional en niños de una Institución Educativa de Ate, 2022. El tipo de investigación es básica, no experimental, correlacional de enfoque cuantitativo, en la cual no se tuvo participación en la manipulación de las variables de estudio, la población fueron 250 niños de los cuales se cogió una muestra significativa conformada por 75 niños del nivel inicial de la Institución Educativa 175 Mi Casita del Saber. En cuanto a los resultados no se encontró correlación entre las variables juego libre y desarrollo socioemocional considerado relación negativa o inversa -, 111 lo cual nos permite señalar que no hay relación entre ambas variables, en los niños del colegio inicial, del mismo modo la variable juego libre no tuvo correlación con las dimensiones autonomía, manejo de emociones y desarrollo de la autoestima obteniendo resultados negativos y muy bajos, para obtener los resultados se utilizó el estadístico R de Pearson, - 0,111, -0,151 y 0,084 respectivamente a las dimensiones mencionadas. Se concluye que no existe influencia del juego libre en el desarrollo socioemocional de los niños de la Institución Educativa en estudio.

Palabras clave: Juego libre, niños, desarrollo socioemocional.

ABSTRACT

The objective of this research was to determine the relationship between free play and socio-emotional development in children from an Educational Institution in Ate, 2022. The type of research is basic, non-experimental, correlational with a quantitative approach, in which no had participation in the manipulation of the study variables, the population was 250 children of which a significant sample was taken consisting of 75 children from the initial level of the Educational Institution 175 Mi Casita del Saber. Regarding the results, no correlation was found between the variables free play and socio-emotional development considered negative or inverse relationship -, 111 which allows us to point out that there is no relationship between both variables, in the children of the initial school, in the same way the variable Freeplay had no correlation with the autonomy, emotion management and self-esteem development dimensions, obtaining negative and very low results. To obtain the results, the Pearson R statistic was used, -0.111, -0.151 and 0.084, respectively, for the aforementioned dimensions. It is concluded that there is no influence of free play on the socio-emotional development of the children of the Educational Institution under study.

Keywords: Free play, children, socio-emotional development.

I INTRODUCCIÓN

El mundo entero sabe que hemos estado viviendo con restricciones por la presencia del COVID 19, medidas de salud gubernamental en todos los países del mundo, cierre de escuelas públicas y privadas y aislamiento domiciliario, y los resultados de hoy ciertamente tienen relación con estas contagiosas pandemias, aumento de la ansiedad, depresión y síntomas postraumáticos en grupos de niños, impactan negativamente la parte motora y cognitiva, limitan las relaciones con los pares, se perciben como incapaces de realizar actividades físicas, jugar al aire libre y pierden hábitos saludables a consecuencia del COVID -19, también aumentaron los casos de riesgo psicosocial. Por ello, se deben idear algunos componentes fundamentales para proteger a los menores en el marco de la presente dificultad sanitaria. Según Paricio (2020) (p. 31)

Según un informe de Unicef (2018) el juego sienta las bases para desarrollar las habilidades intelectuales, sociales y emocionales mediante las cuales los niños aprenden a conectarse con sus pares, interrelacionándose, concertando y dando solución a posibles inconvenientes, además de ayudar a mejorar sus propias destrezas, por supuesto. El juego a su vez enseña habilidades de liderazgo a los niños. Así como interacción grupal. Del mismo modo, la actividad lúdica es un instrumento nativo que emplearán para mejorar su fortaleza y habilidades de enfrentamiento, en tanto aprenden a manejar sus vínculos y enfrentan situaciones desafiantes, así como a superar ciertos temores. (p. 9)

Gross (2019) Las emociones se forman a lo largo de un período de tiempo y como resultado de influencias intrínsecas y extrínsecas.

Orth (2018) La autoestima está estrictamente relacionada con la manera en que se trata a los niños. Cuando un niño es abusado física, psicológica y cognitivamente, su autoestima puede ser baja. Si a un niño no se le brinda un espacio saludable en las diversas etapas de vida, se le impide afianzar su desarrollo general para comprender cómo debe funcionar adecuadamente. La autoestima de un niño es la consecuencia de diversos factores, lo fundamental es la conexión entre la personalidad y su entorno (p. 332)

Augestad, (2017). La autoestima alta o baja que alguien tenga de sí misma la afectará para toda su vida, desde la niñez, y la hará valioso o descartado por la sociedad. Elevar la autoestima de un niño es un trabajo muy paciente para el padre la persona a cargo del niño. Hoy vivimos en un contexto que ve la vida de manera muy distinta a las generaciones de antaño, es por ello que necesitamos personas preparadas para ejecutar una buena orientación a nuestros niños y el necesario apoyo de los padres. Un niño debe ser apreciado y aceptado en la familia desde que nace, a medida que crece sus capacidades y limitaciones comienzan a manifestarse, muy importante es aprender a lidiar con los aspectos negativos y ayudarlo a superar esas cosas difíciles sin usar términos despectivos en todo momento, porque los niños pequeños se lo creen todo, es algo que queda grabado en su sub consciente. Brummelman (2017)

Según Minedu, (2019) en su guía y comunicación expresa, que el juego realiza desigualdad entre el juego de reglas y el libre, los niños al jugar exponen sus capacidades, habilidades, sentimientos y se expresan creativamente, ya sea solos o de forma colectiva. Así, a través del juego libre, los niños pueden desarrollar la capacidad de representar mentalmente el entorno de forma creativa, imaginando, siendo autónomos y relacionándose de forma adecuada ya sea dentro y fuera de su familia en la parte social y esto les permitirá interactuar en actividades grupales que facilitan el aprendizaje y la capacidad de expresión y comunicación.

Muchas veces los maestros y padres no le dan mucha importancia al juego, lo que trae como consecuencia que un niño no socialice con sus pares, negándole desarrollar sus habilidades, agilidad y creatividad en un entorno social, por lo tanto, aprende interactuando con los demás. sus compañeros y su entorno. En esta etapa el juego es fundamental para que el bebé fortalezca la conexión del cerebro, el mismo niño. aprende más cuando juega y desarrolla su creatividad más que el niño que no juega y esto debido a que muchas veces los padres por diversos factores no les permiten jugar.

A nivel regional, se observó que los niños se retiraban gradualmente de los juegos y ponían mayor énfasis en los aparatos tecnológicos, mostrando un desmedro en el correcto proceso de la autonomía, seguridad en sí mismos y habilidades verbales debido a la falta de socialización y juegos.

A nivel local se observó que algunos docentes no permitían que los niños jugaran libremente, lo que provocaba que perdieran el juego tradicional espontáneo, se observó también que no contaban con material lúdico acorde a su edad, los implementos educativos rara vez se conservan, algunos materiales están dañados y claro hacen caso omiso a las reglas del juego, no comparten los materiales, no se comunican, ya que dan prioridad a los juegos en las redes sociales priorizando los juegos móviles, esto tendrá un impacto en la parte social y oral.

Por lo cual se formuló el siguiente problema general: ¿Qué relación existe entre el juego libre y el desarrollo socioemocional en niños de 3, 4 y 5 años en una institución Educativa de Ate, 2022? Y los problemas específicos ¿Qué relación existe entre el juego libre y la autonomía, el manejo de emociones y el desarrollo de la autoestima en niños de 3, 4 y 5 años en una institución Educativa de Ate, 2022?

Como justificación se sustentan; el argumento teórico partiendo del concepto del juego libre y el desarrollo socioemocional en los niños, supuestos confrontando con las teorías encontradas. Los resultados obtenidos de esta investigación contribuirán a crear estrategias que podrá utilizarse en investigaciones venideras, desde el punto de vista práctico, se contribuirá con padres y docentes el modo de resolver los problemas encontrados; y como estrategia de trabajo, con los estudios y efectos encontrados, se podrá aclarar las razones por la que los docentes y padres no obtuvieron los resultados esperados. De igual manera, los mecanismos para recoger los datos, servirán por ser confiables y validados en investigaciones venideras.

Siendo necesario plantear el objetivo general: Determinar la relación que existe entre el juego libre y el desarrollo socioemocional en niños de educación inicial en una institución Educativa de Ate, 2022 Y los objetivos específicos.

II. MARCO TEÓRICO

A nivel mundial, UNICEF (2021) Manifiesta que el distanciamiento social en los niños ya está perjudicando su desenvolvimiento social y emocional debido a que todo el tiempo están en casa. Ocasionando actitudes de irritabilidad, escasa atención, poca concentración y ansiedad, en esta pesquisa realizada en Latinoamérica se demostró en Argentina el 48% de los niños tiene problemas al momento de dormir debido a alteraciones, en Chile el 29% presenta alteraciones a la hora de dormir y alimentarse, el 55% de estos niños juegan en espacios que no son áreas libres, dando prioridad a las pantallas en un promedio de 3.7 horas por día. En México el 43% de las familias manifiestan irritabilidad y congoja y el 44% se encuentran en las familias con numerosos hijos, en República Dominicana el 15% de los hogares estudiados sufre alteraciones como ansiedad o depresión.

Zamora et al., (2019) realizó un trabajo descriptivo, donde investigó el significado del juego y su impacto en la creatividad, utilizando como herramienta las fichas de observación, se aplicó a 25 niños y se logró que el 72% realizará actividades de imitación, el 60% sugiriera reglas del juego y el 92% jugará de forma espontánea y libre. El 92% manipula los materiales demostrando interés sobre los materiales. De manera similar, usaron su creatividad y fantasías para recrear diferentes situaciones de juego, y los investigadores creen que los maestros deberían implementar espacios de juego, trabajando de manera directa con los progenitores y de este modo lograr resultados más positivos. El espacio lúdico es importante en el desarrollo del juego, pero debe actualizarse y reemplazarse de vez en cuando para lograr la mejora de la creatividad y la imaginación.

Mera (2020), Guayaquil, con el objetivo distinguir el grado de desarrollo socioemocional y los factores de protección y de riesgo en los niños de 3 y 4 años, describiendo el contexto socioeconómico de las familias con una metodología descriptiva, la muestra fueron 20 madres y 20 niños entre 3 y 4 años, los resultados demostraron que el grado de desenvolvimiento socioemocional de los niños está por encima del 70% y las madres están en un nivel del 75% de satisfacción.

De igual manera Londoño y Rojas, (2020) realizó un estudio sobre la evolución del juego en Colombia, teniendo como objetivo superar las

dificultades de su uso formal en diferentes disciplinas y permitir a los niños la posibilidad de descubrir haciendo, comprometiéndolos a realizar experiencias simuladas al mundo real. En la metodología de este trabajo se realizó una búsqueda bibliográfica de los diferentes términos referidos al juego con objetivos específicos aprendizaje. En el resultado de su investigación se evidencia que el juego está presente en numerosas áreas del conocimiento y que es una tendencia que está creciendo dentro del área académica que permitirá la incorporación de nuevas herramientas para el correcto desarrollo de enseñanza aprendizaje.

Forero, (2021) de Guayaquil, realizó un estudio con la finalidad de determinar los factores que repercuten en el desarrollo socioemocional de los niños que asisten al programa de Recreación y Estimulación Materno Infantil (PREMI), la muestra fueron: 3 directivos, 4 docentes, 4 niños, sus familias y vecinos de la comunidad, de modalidad fenomenológica y social; de enfoque cualitativo, cuyo resultado correspondió a los objetivos de la investigación y el hallazgo encontrado fue la coincidencia de opinión entre los actores de la muestra al afirmar que los principales factores serían brindar por parte de todos el soporte emocional de un adulto y el afecto de la familia.

El trabajo de Chaparro y Suescun (2020) Conociendo si existe impacto en ella parte social y emocional, para hipotetizar el rendimiento de los estudiantes de un colegio, el objetivo general es brindar un análisis del impacto en el desarrollo socioemocional del desarrollo emocional frente a las escuelas de actuación, a través de la estrategia de utilización de actividades de aprendizaje. El estudio fue cualitativo, utilizando un enfoque de estudio de caso, recolectando información a través de testimonios y observaciones para comparar cada hallazgo con una muestra de 18 estudiantes. Su propósito es implementar procedimientos que permitan incrementar los niveles emocionales a nivel social y conlleven a la profundización del rendimiento académico. Y se concluyó que, con base en las observaciones realizadas a través de las actividades de ambas instituciones, se determinó el nivel de influencia del ejercicio de la emoción social a través de medios técnicos.

En Lima, Zarate (2019) realizó un estudio teniendo como finalidad precisar la asociación entre la actividad lúdica de forma libre y la expresión oral en niños de preescolar, esta pesquisa fue expositivo de diseño no

experimental, se tuvo como, la muestra la conforman 107 alumnos, Se concluyó que si hay conexión entre las actividades lúdicas de manera libre y la expresión oral con un 43% y 48.6%.

Talledo (2019) realizó una encuesta en Piura para precisar la conexión entre la actividad lúdica de manera libre y las destrezas orales en preescolares utilizando un diseño descriptivo pertinente con una muestra de 28 niños, demostrando agrado en los diversos trabajos grupales que se realiza en el aula; Concluyendo que existe una conexión positiva entre el desarrollo socioemocional y las artes plásticas con niños de preescolar.

Soloaga, (2019) tuvo como finalidad señalar el efecto de las actividades lúdicas de forma libre en el año 2020 en la expresión oral de los alumnos. El tipo de investigación es una investigación deductiva de hipótesis básicas, utilizando un enfoque transversal interpretativo no experimental. Cuantitativamente se trabajó con 30 estudiantes, los resultados concluyeron que el juego libre no tuvo efecto en la expresión oral de los estudiantes.

Gomero (2020) Tuvo como finalidad proponer un taller musical "MUSIEMOC" que permita favorecer el desarrollo socioemocional en niños de preescolar, la pesquisa fue no experimental de naturaleza descriptiva, como muestra se tuvo a 80 docentes y cuyos resultados son: 82% en nivel bajo y en un nivel regular 18%, en lo que respecta a las dimensiones de autonomía, autoestima y manejo de emociones para el nivel bajo mostraron comportamientos que fluctúan entre 81%, 79% y 81%.

Chávez (2021) Realizó una pesquisa con el objetivo de analizar la relación entre el juego simbólico y el desarrollo socioemocional durante el COVID-19, en una investigación básica de diseño correlacional, teniendo como muestra 75 niños, concluyeron que si existe relación entre ambas variables con un 20% en nivel bajo respecto al juego simbólico y el 66.7% también se encuentra en nivel bajo respecto al desarrollo socioemocional, existe relación entre las dimensiones creatividad y la segunda variable y solamente el 12% se encontraron en nivel bajo de creatividad.

Del mismo modo Ortecho (2022) en su investigación tuvo como objetivo determinar el desarrollo socioemocional durante el confinamiento por COVID-19 en estudiantes preescolares, con un enfoque cuantitativo, descriptivo no experimental, como muestra tuvo 48 padres de familia y cuyo

principal resultado prevalece el nivel bajo con 47.9% debido a la crisis sanitaria, cierre de escuelas y reducción de la vida social, en el componente interacción y conciencia emocional predominó el nivel bajo con el 64% y 45.8% respectivamente.

Claparède (1932) citado por Gallardo y Gallardo, (2018) En su teoría conocida como teoría de la derivación por ficción" insiste en mencionar que lo fundamental en la vida de los niños son las actividades lúdicas, y ve el juego como un área que presenta tendencias y necesidades que luego se verán reflejados en los adultos, señala también que el juego es el puente entre la escuela y la vida, se puede entrar al fuerte de la escuela por el puente levadizo, cuyas paredes parecen separarlo para siempre. (p.46).

También Gallardo y Gallardo (2018) Mencionó que las actividades lúdicas son las herramientas más útiles para movilizar a los niños y puede verse como una escuela dinámica. En su teoría del juego, argumenta que el juego busca resultados artificiales que satisfacen tendencias profundas cuando el entorno natural impide nuestro deseo de intimidad, lo que argumenta es una apertura a la ficción que puede caracterizarse por la función simbólica del juego (p.47).

Gallardo y Gallardo, (2018) manifiestan que Jean Piaget En su teoría explica el juego a través de la estructura mental, las diferentes estructuras que toma lo lúdico en el desenvolvimiento de los niños son un resultado directo de las modificaciones que sufre su estructura intelectual. (p,49).

Barrios (2018) También menciona a Piaget, donde manifiesta que la clase de juego que efectúa es el reflejo de estas estructuras. Los juegos se dividen en varias clases: de ejercicios, de símbolos, de reglas y de construcción. Una de las principales actividades del juego libre, es conocido como simbólico, que tiene su apogeo de los 2 y los 7 años y se distingue por el uso figurativo de objetos.

Asimismo, la Revista Educativa Hekademos (2018) menciona que Vygotsky desarrolló la teoría sociocultural; donde afirma que jugar es un proceso alternativo; es aplicar lo imaginado e ilusoria de deseos insatisfechos; también menciona que la creatividad es una nueva forma que no se observa en las primeras etapas de desarrollo, que muestra una forma particular de la actividad consciente humana; se piensa que mediante las actividades lúdicas se crea una situación fantasiosa.

También menciona que lo lúdico es una manera de relacionarse con la realidad, determinada por los factores intrínsecos de la persona que realiza la actividad placentera interna y no por las condiciones extrínsecas, es el aprendizaje del niño, desarrollando la creatividad y promoviendo el desarrollo socioemocional de la mejor manera, es una forma de desarrollar habilidades y destrezas que permiten a los niños desarrollarse, en definitiva, el juego es una actividad amena, libre y natural y su finalidad es divertir a los niños relacionándose con sus pares y a la vez comprendiendo el mundo que les rodea (p.50).

Mora, et. al. (2016) Define el juego como un fin en sí mismo, por lo que debemos evitar invadirlo perpetuamente con fines educativos, porque los juegos en espacios casuales tienen características diferentes a los juegos en espacios reglados, lo que ocurre casi exclusivamente en las tradiciones escolares. La orientación de los adultos en el juego infantil limita el potencial natural del juego y el desarrollo general que se produce en él: comunicación, creatividad, socialización, crecimiento.

Bento (2017) El tiempo para jugar al aire libre está disminuyendo, lo que contribuye a estilos de vida más sedentarios, desconectados del mundo natural, sin embargo, la presencia de un adulto como mediador es importante porque puede organizar el espacio para brindar la seguridad necesaria, proporcionar materiales que los niños piden para jugar, darles seguridad emocional en la medida en que puedan intervenir en el conflicto y ayudarlos a resolver problemas. La socialización del juego para cada grupo de niñas o niños que juegan solos facilita la autonomía de acción de los niños y niñas (p.139).

Datari (2017) Los niños poseen una estimulación innata para estudiar. Los niños aprenden desde que nacen y el proceso básico de aprendizaje comienza muy temprano. El juego se genera primero. Esta acción lúdica involuntaria comienza en reacción a las necesidades del desarrollo. (p.5).

Según Montessori, (1870-1952) Los niños aprenden estando involucrados activamente, realizando actividades prácticas y procurando ser autónomos, especialmente con sus manos. La actividad lúdica es voluntaria, agradable, con propósito y elegida espontáneamente. También es creativo e involucra la resolución de dificultades, el aprendizaje de nuevas habilidades sociales, nuevos idiomas y nuevas habilidades físicas. Contribuye a

aprender nuevas ideas y aplicarlas para la adaptación social y la superación de dificultades emocionales. Jugar es el trabajo del niño porque es como aprende. La importancia del juego es que sea libre a su propio ritmo, sin importar la competencia, para que se desarrolle plenamente y alcance todo su potencial.

La secuencia y estructura de su desarrollo es importante, pero también es un incentivo para implementar determinaciones necesarias. Por tanto, es necesaria la participación del intermediario para que el niño sea capaz de explorar el entorno a través del juego, la observación y la manipulación, convirtiéndose así en un constructor de su propio conocimiento.

Esto contribuye al desarrollo socioemocional o alguno de sus componentes, dado el ritmo y estilo de aprendizaje del niño y la participación de los padres. El aprendizaje depende del interés y desarrollo del niño, el niño es el protagonista del aprendizaje y logra la autosatisfacción. Si hablamos de las características del juego espontáneo tendríamos que decir que son una forma de expresión. Sobre lo que le interesa a cada uno Es un canal de expresión libre de las convenciones propias del lenguaje hablado.

Los juegos son libres, no es una tarea impuesta. No se puede obligar a nadie a jugar, porque entonces perderá su naturaleza básica: la alegría. Por lo tanto, el juego tiene orden, ritmo y armonía. La actividad lúdica no es algo previamente determinado, ni el principio ni su final están. El juego en sí tiene valor y no se ejecutará para el resultado dado.

Sin embargo, los juegos educativos tienen otros propósitos y no están dirigidos al desarrollo integral como los juegos espontáneos. El juego es muy creativo, en él, el espacio se transforma por la materia desestructurada a la que pertenece, maneja sus reglas, tanto los niños como las niñas están de acuerdo.

Hsiao (2016) El juego es una acción agradable para el ser humano y en la primera infancia es crucial ya que desarrollará habilidades que formarán integralmente al niño; también es sabido que a los niños les atrae combinar el juego con la tecnología ya que este modelo de juego interactivo permitirá un enfoque moderno basado en juegos para crear un entorno de aprendizaje virtual interactivo demostrando un mejor rendimiento académico y habilidades motoras en comparación con aquellos niños que usan el

enfoque tradicional de aprendizaje basado en juegos (p.154)

Stenros (2017). Manifiesta que en un informe clínico de la Academia Estadounidense de Pediatría titulado "El poder del juego" menciona su papel pediátrico en la promoción del desenvolvimiento de las primeras etapas de desarrollo y explica cómo y por qué jugar con los padres y otros niños es importante para desarrollar mejores cerebros, cuerpos y Conectar una sociedad próspera es crítico Todas estas cosas son muy fundamentales en el mundo de hoy. Las pesquisas señalan que lo lúdico mejora la capacidad de los niños para poder planificar, organizarse, relacionarse con los demás y controlar sus emociones. También, el juego mejora la parte oral, los problemas matemáticos y las interacciones, del mismo modo puede ayudar a los niños a lidiar con el estrés (p.507).

Hawkes (2017) manifiesta que los cambios en la política educativa han restringido sustancialmente la cantidad de aprendizaje realizado a través del juego y han aumentado las presiones sobre los niños en la escuela, con niveles muy altos de estrés relacionado con los exámenes.

Kynigos (2018) manifiesta que la modificación de juegos con un fin pedagógico puede ser muy atractivo para los niños y mucho más si le brindas un sentido de relevancia y propiedad en sus diálogos y sus producciones.

MINEDU (2019) Estableció una colección de metodologías para el tiempo de juego libre en el sector. Preparar y organizar, en este momento, una asamblea general, en la que participen docentes y niños a través del diálogo, para realizar las diversas acciones: Decisión del sector de su preferencia, donde tienen la oportunidad de manifestar sus puntos de vista sobre lo que les gusta jugar, los materiales de trabajo que quieren usar, los que quieren compartir el juego con los compañeros, también aceptan que en algún instante quieren jugar solos Con base en la etapa anterior, determinar cuándo y dónde quieren jugar, discutir las reglas de convivencia con los niños y niñas sobre las reglas del juego. Los niños utilizan su autonomía para jugar en el espacio seleccionado durante unos 35 minutos de progreso de juego.

Durante este tiempo, una idea debe iniciarse, desarrollarse, capturarse y traducirse en acción. Es ese instante los niños también están discutiendo los implementos que emplearán y los roles que jugarán. Los maestros pueden incorporarse a la actividad si es que lo requieren.

Después llega momento donde los niños socializan, realizan la representación y finalmente la metacognición a quienes desean comunicar y comunicar con todo el grupo, qué juegan, qué hacen, cómo concibieron y qué sucedió durante todo ese tiempo que fue el proceso de juego. Los niños están invitados a personificar lo que juegan individualmente o en grupos, empleando diversas formas de representación como el empleo de la pintura, dibujos, modelado como otra forma de representación de lo que hizo.

Después, recurriendo a la metacognición, abstrayendo el aprendizaje espontáneo del juego libre a partir de interrogantes como: ¿Qué jugaste? ¿Qué fue lo que aprendiste hoy? ¿Hay algo que te haya sorprendido o hayas descubierto? ¿Aprendiste algo nuevo? ¿Resolviste algún problema? Estas preguntas ayudan a determinar los efectos de aprendizaje alcanzados por los estudiantes, que pueden incluir el aprendizaje social, emocional, matemático, lingüístico y musical, entre otros.

El desarrollo socioemocional según la RAE (2020), Menciona que, como palabra, no tiene significado ya que es una composición de dos palabras, y sus significados: social: relativo a un socio o colega, aliado o confederado. Emocional: Relativo a las emociones. Como conclusión, podemos establecer las siguientes definiciones, son la capacidad de expresar y reconocer emociones, y la facultad de solucionar situaciones difíciles para desenvolverse mejor a lo largo de nuestras vidas.

Alkon (2016), El desarrollo socioemocional implica comprender los diferentes escenarios del desenvolvimiento de un niño, comprender que cada uno se desarrolla de acuerdo a su propio ritmo y que el periodo crítico lo conforman los primeros 5 años de vida. (p.21) Un adecuado desenvolvimiento social y emocional, dependerá de muchos factores, incluidos los genéticos, biológicos, ambientales y sociales, que podrían tener impactos positivos o negativos en su desarrollo, la investigación muestra el desarrollo temprano del cerebro, donde nos muestra que durante los 5 primeros años de vida crean patrones de aprendizaje que perduraran para toda su vida. Un niño emocionalmente sano estará listo para iniciar la escuela y para poder participar plenamente de la experiencia de aprendizaje, del mismo modo entablar lazos sólidos con las personas que los cuidan y también con los miembros de su familia.

Da Silva (2014) cita a Vygotsky, en este proceso de mejora se

construyen funciones superiores adquiriendo conocimientos de la cultura, estos se superponen a los aspectos naturales del comportamiento y determinan herramientas mentales, nuevas habilidades conductuales como el lenguaje y la memoria que forman parte del comportamiento de un individuo. De esta forma, el desarrollo emocional, así como otras funciones psicológicas están determinadas por la correspondencia entre el sujeto y la cultura (p. 11).

Según, Soler (2016) que menciona a Salovey (1990) acerca de las competencias del desarrollo emocional, planteando diferentes competencias socioemocionales: Conozca sus emociones: conozca sus propias habilidades. Autocontrol de las emociones: Lograr controlar los impulsos por uno mismo. Automotivación: La capacidad de originar acciones positivas que nos lleven a realizar acciones que nos sean beneficiosas. Reconocer las emociones de los demás: El ponerse en el lugar de la otra persona es muy importante. Control relacional: La capacidad de relacionarse con las emociones de los demás. Por tanto, debemos entender por competencia emocional todos las habilidades, capacidades y actitudes necesarios que capaciten a los individuos para comprender, expresar o regular fácilmente todos los fenómenos emocionales (p.55).

Guerra (2020) Menciona en la teoría del desarrollo sociocultural de Vygotsky que la competencia social del niño es la fuente de su interactuar social con todo el entorno que lo rodea, lo cual es importante para él en la primera infancia, mientras que la interacción con los adultos es importante para cualquier información cultural. Vygotsky enfatizó que los roles formativos y constructivos se basan en las interacciones con su entorno social (p.15).

Reconocer que la parte oral juega un papel fundamental y que el entendimiento del tema adquirido es el resultado de la interacción con el medio en el cual se desenvuelve. En un corto período de tiempo, reconoció que hay dos tipos de funciones psicológicas, las funciones psicológicas inferiores con las que nacemos y las funciones psicológicas innatas y las que desplegamos a través de las relaciones con nuestro entorno, y lo social juega un papel importante. papel muy importante, es muy importante de lograr. Cabe mencionar que el conocimiento adquirido es el resultado de la interacción y de esta manera se va desarrollando capacidades aún más

complejas.

Goleman (2021) enfatizó que la presencia de emociones permite a los individuos sentir y pensar, comprender y posteriormente controlar los estados emocionales, los individuos intentan sistematizarlo y equilibrarlo a través de las acciones que ejecutan, estas habilidades son cinco, el conocimiento de las propias emociones, la capacidad de controlar emociones, la capacidad de motivarse a uno mismo, la capacidad de reconocer las emociones y capacitar al individuo para comprender, expresar o regular fácilmente todos los fenómenos emocionales y de controlar las relaciones, hoy en día se considera que la inteligencia emocional mejora la inteligencia en sí misma y no solo un sistema emocional, ganando importancia en la comunidad científica, pero muchas veces nos guía para lograr de la mejor manera posible la solución del problema (p.29).

Devjak (2021) Menciona que fomentar la autonomía de un niño se refiere al grado de libertad permitido, promover la autonomía y la toma de decisiones de un niño, compartir su perspectiva sobre la resolución de problemas y comprender que la autonomía significa escuchar y aceptar las opiniones de un niño, proporcionar una comunicación segura y alentarlos a que compartan sus pensamientos, opiniones, sugerencias y perspectivas, escuche atentamente y responda, pero lo más importante es que considere y acepte las emociones negativas que puedan expresar (p. 72).

Yan (2017) Es importante el soporte de los padres y maestros a la autonomía representa prácticas que alientan, reconocen y respetan las perspectivas y personalidades de los niños, ya que los niños se vuelven más independientes en la infancia intermedia y, por lo tanto, necesitan empoderarse con más autonomía. La violación de la autonomía de un niño puede obstaculizar el desarrollo óptimo (p.1971).

La regulación de las emociones es una colección de sucesiones intrínsecas y extrínsecas, voluntarios y también involuntarios, encargados de monitorear, revisar y cambiar las respuestas emocionales en sus componentes vitales, intelectuales y de conducta, con la finalidad de lograr metas personales. Aceptación social, Sabatier (2017).

La facultad de un niño para percibir, expresar y regular con precisión las emociones se asocia con resultados positivos, que van desde una mejor interacción social y relaciones con la familia y los compañeros hasta

habilidades mejoradas de autocontrol y cooperación. Por el contrario, la incapacidad para expresar y percibir emociones de manera saludable se asocia con hiperactividad, depresión, ansiedad y soledad. Wallbaum (2017)

III. METODOLOGÍA

3.1 Tipo y diseño de investigación

Esta pesquisa es un paradigma positivista que utiliza métodos cuantitativos ya que recopila los datos necesarios para probar hipótesis con base en análisis estadísticos y mediciones numéricas, con el objetivo de establecer normas de comportamiento.

Hernández (2018) también se fundamenta metodológicamente en la lógica deductiva, de las teorías a los datos o de lo general a lo particular.

Borda et al., (2017) Al aplicar este método primero se forman supuestos generales, luego, considerando la lógica del razonamiento deductivo, se sacará una conclusión que puede ser verificada experimentalmente.

Investigación básica

Según el nivel de investigación, pertenece al tipo básico Concytec (2020), ya que está orientado al conocimiento completo de la comprensión de las partes básicas de las manifestaciones observadas o relacionadas con los entes.

Diseño No Experimental

De acuerdo con la clasificación de Hernández (2018), el estudio es no experimental en el sentido de que no se manipulan las variables intencionalmente, no se puede verificar si hay efecto sobre otras variables y se limita a observar la normatividad preexistente.

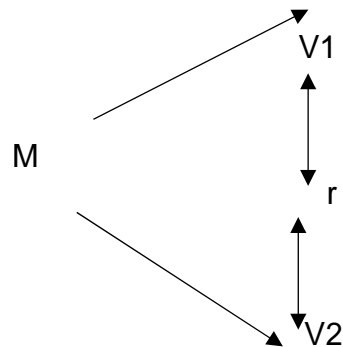
Diseño

Los estudios son correlacionales porque recogen datos en un momento dado, la finalidad es estimar el caso, explicar, examinar y establecer variables en un momento dado, este diseño también tiene alcance para los tipos exploratorio, descriptivo, correlacional, ya que lo que quiere explicar es la relación entre las variables. Carrasco (2015)

La investigación se representa en el siguiente esquema:
Diseño correlacional

Figura 1

Diseño de la investigación



Donde:

M = Niños

V1 = El juego libre

V2 = Desarrollo socioemocional

r = Relación entre el juego libre y el desarrollo socioemocional.

3.2 Variables y operacionalización

El juego libre

Según Bernabéu, N. (2009) son movimientos libres y voluntarias que se desarrollan dentro de las limitaciones que puedan presentarse en el espacio y tiempo, dentro de reglas libremente aceptadas, ofreciendo libertad, permitiendo asumir diferentes roles de manera imaginaria, siendo espontáneos y autónomos.

Fue medido en una escala nominal, dicotómica. Esta variable consta de 6 dimensiones y se distribuye en 22 preguntas, cuyas respuestas se ponderan mediante una escala dicotómica, con 2 opciones de respuesta: si (1) no (2)

Desarrollo socioemocional

Vilca & Farkas (2019) Cualquier proceso influenciado por distintos reguladores del desarrollo, como el cognitivo, motriz y el social, consiste en relaciones internas o de interrelación con las personales que se organizan para definir las experiencias y comportamientos de un niño.

Se medirá en una escala nominal, dicotómica. Esta variable consta de 3 dimensiones distribuidas en 24 preguntas, cuyas respuestas se ponderan mediante una escala dicotómica, con dos opciones de respuesta si (1), no (2).

3.3 Población, muestra y muestreo, unidad de análisis.

Población:

Se define población al total de los casos a investigar Carrasco, (2015), en este trabajo la población se conformará por 250 estudiantes del nivel inicial de un colegio público, Lima 2022.

Criterio de inclusión:

Para esta investigación se incluirá a 75 niños del nivel inicial entre 3 a 5 años.

Criterio de exclusión:

Se excluirá a los niños que no están matriculados en la Institución.

Muestra:

Según Hernández, (2018) una muestra es una sub división de la población de la que se van a recoger datos y es representativa, por los efectos alcanzados también pueden extenderse a toda la población. La muestra, son 75 niños de 3,4 y5 años que siempre están participando.

Muestra No Probabilística

Sampieri (2018) Las muestras no probabilísticas, también conocidas como muestras dirigidas, como ya hemos mencionado, asumen que el procedimiento de selección está guiado por las características y el contexto de la encuesta, más que por criterios estadísticos generalizados. Se utilizan en diversos estudios cuantitativos y cualitativos (p. 215).

Tabla 1

Descripción de la muestra

N° de estudiantes	Secciones		
	3 años	4 años	5 años
75	25	25	25

Muestreo:

Para este trabajo se utilizó un muestreo aleatorio, ya que este dependerá de las características o propósito de la encuesta, ya que el investigador utilizará su criterio al momento de seleccionar representantes de la población, Hernández (2018)

Unidad de análisis

Está conformada por 75 niños de las tres edades de la institución en estudio.

3.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos.

Técnicas Observación

Para Ñaupás et al (2018) menciona que la técnica observación es estar atento al fenómeno observado con el fin de registrar la información de la conducta que muestra y poder posteriormente analizarlas, esta técnica se utiliza con el fin de obtener mayor cantidad de datos.

Instrumentos de la Investigación

Ficha de Observación

Es una herramienta de investigación de campo que describe específicamente un lugar o una persona. Para hacer esta observación, el investigador necesita trasladarse al lugar donde aparece el hecho o evento que es objeto de estudio. Los formularios de observación deben completarse de manera objetiva, demostrando que el formulario es preciso y tiene información confiable.

Para que una herramienta sea efectiva, primero debe ser aprobada por juicio de expertos, cumplir con los criterios respectivos y medir lo que busca Hernández (2018).

Hernández, (2018) mencionan que los instrumentos pueden ser adaptados sin problema se podría utilizar instrumentos estandarizados. En cuanto al instrumento, para la variable juego libre se empleó la lista de cotejo con 22 ítems repartidos en 6 dimensiones: planificación (4) organización (4) ejecución (4) orden (3) socialización (4) representación (3).

En cuanto a la variable desarrollo socioemocional: También se empleó una lista de cotejo con 24 ítems, repartidos en 3 dimensiones: Autonomía (9) manejo de emociones (8) desarrollo de la autoestima (7).

Validez del instrumento

La validez del contenido es obtenida a través de las opiniones de expertos al estar seguro de que las dimensiones medidas por el instrumento sean relevantes del universo de dimensiones de las variables en estudio, Hernández (2018)

3.5 Procedimientos.

Cuando los instrumentos son probados y confiables, se procederá con el inicio de la aplicación a los niños de las diferentes edades del nivel inicial en estudio, para lo cual se observará a 75 estudiantes empleando una lista de cotejo mediante la observación directa, previa autorización del director de la Institución Educativa.

3.6 Método de análisis de datos

Después de haber recabado los resultados de la información logrados al aplicar el instrumento se procederá a organizar la información a través de tablas que posteriormente serán procesados e interpretados en una ficha Excel, posteriormente se trasladará a un software SPSS, para luego elaborar las conclusiones de la investigación.

En estadística descriptiva se harán descripciones de frecuencias y porcentajes, también se aplican las correlaciones de Spearman debido a que estas variables son ordinales. Borda et al., (2017).

3.7 Aspectos éticos

Como menciona Piscoya, (2018) las investigaciones que involucre personas deben realizarse en base a cuatro razones éticas fundamentales: respeto por las personas, buenas obras, no malicia y equidad. En general, se acepta que estos principios guían una preparación cuidadosa, protegen a aquellos cuya autonomía se ve comprometida o disminuida y requieren protección contra daños o abusos para aquellos que son dependientes o vulnerables.

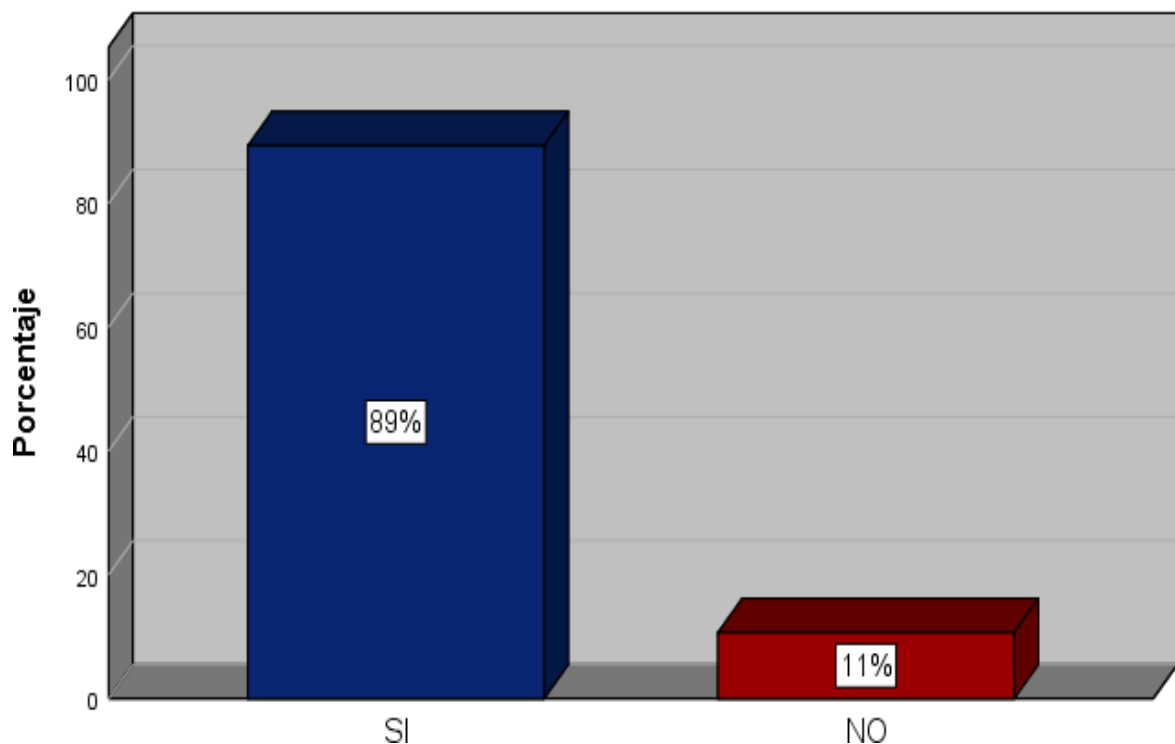
Según Piscoya (2018) se mantendrá en anonimato toda información referente a los adolescentes salvaguardando sus opiniones dadas en esta investigación y se respetaron las respuestas obtenidas en la estadística.

IV. RESULTADOS

PRESENTACIÓN E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS DE TABLAS Y GRÁFICOS.

Figura 2

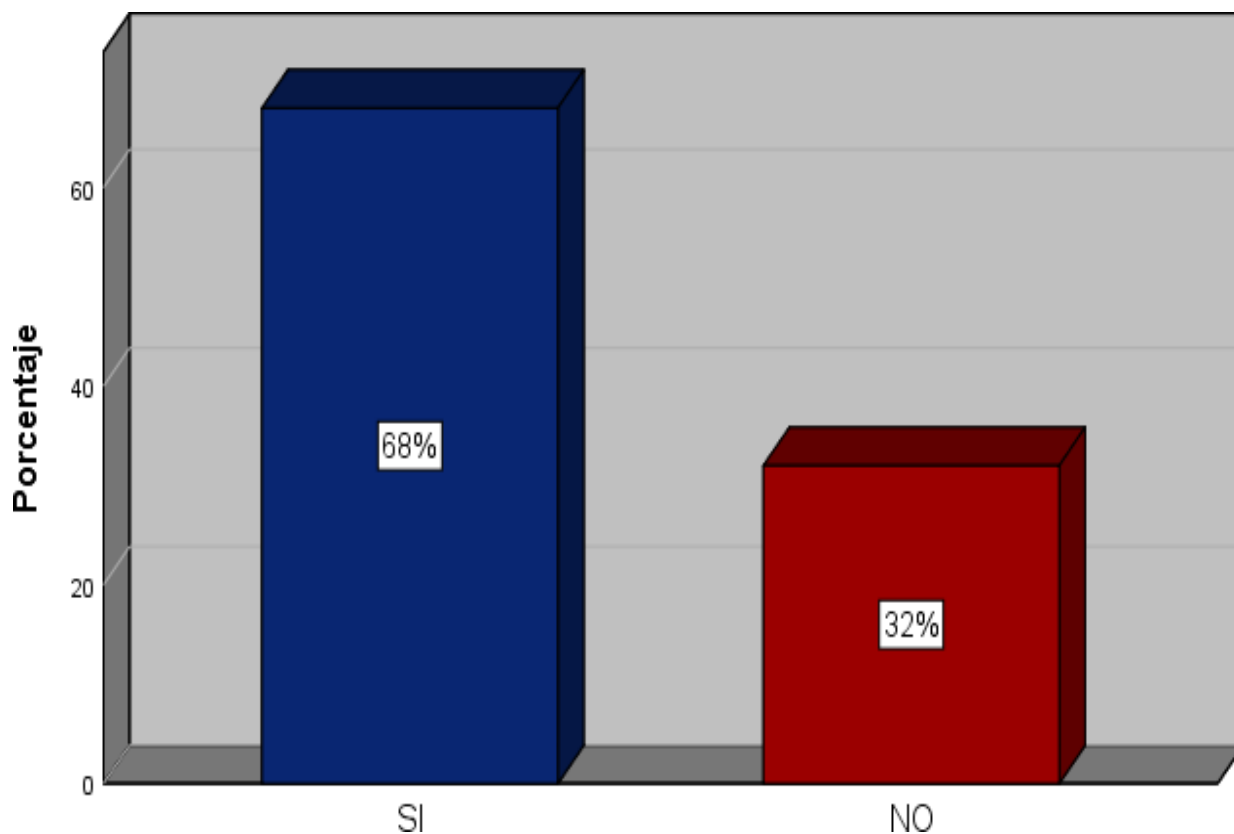
Juego libre



Según el gráfico se puede observar los resultados que fueron obtenidos a través un instrumento de medición aplicado a una muestra de 75 niños del nivel inicial de la Institución Educativa 175 Mi casita del saber, en las que se recogió información sobre la variable juego libre, integrado por las dimensiones: planificación, organización, ejecución, orden, socialización y representación, por tanto se observó que un 89% de los estudiantes realiza el juego libre, lo cual es importante para la interacción entre pares, mientras que un 11% no juega de manera libre y espera indicaciones sobre las acciones que debe realizar a la hora de jugar en los sectores.

Figura 3

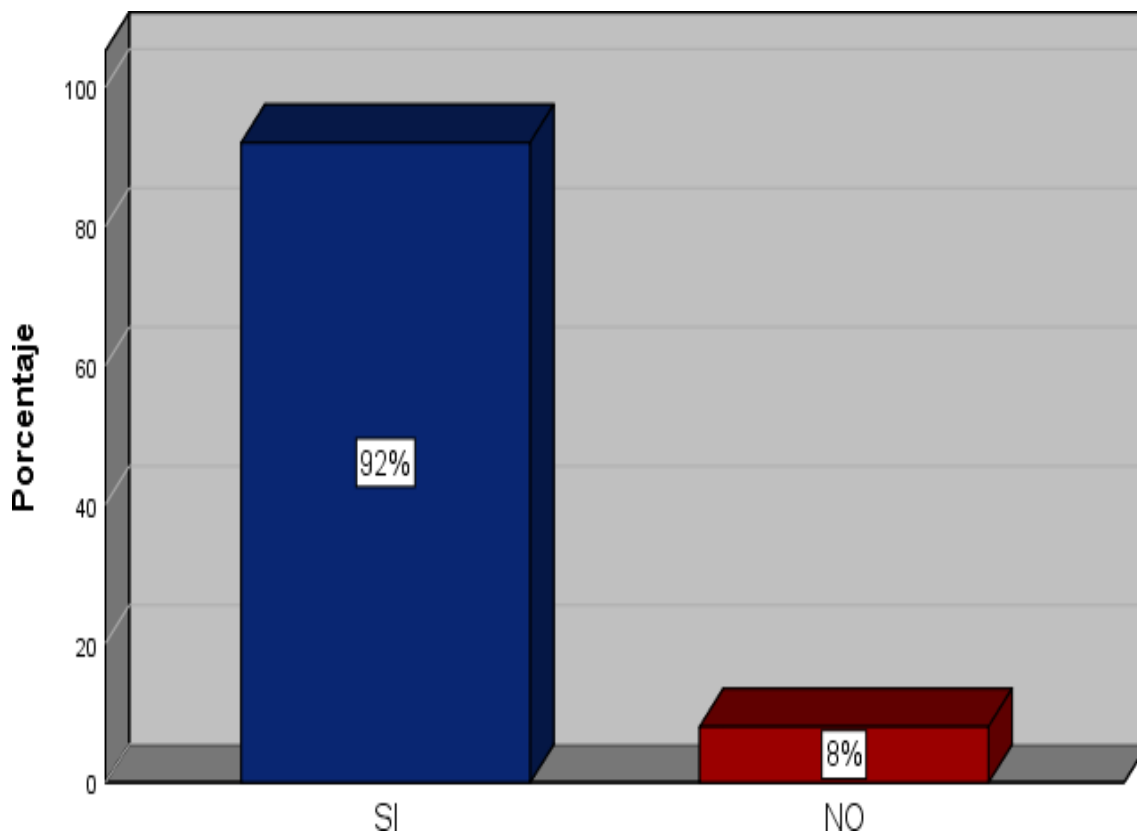
Planificación



Según el gráfico se puede observar en los resultados obtenidos que los estudiantes del nivel inicial de la Institución Educativa 175 Mi casita del saber en Ate, en la que se recogió información con la finalidad de medir la planificación a la hora del juego libre, relacionado con las preguntas de comunicar ideas de manera abierta, sugerir juegos nuevos en asamblea de forma espontánea, por lo cual se observa que un 68% si participa de la planificación para ejecutar el juego trabajo, proponiendo ideas a su grupo de juego, mientras que un 32% no participa de la planificación, lo cual indica que solamente se deja llevar por las acciones de sus compañeros.

Figura 4

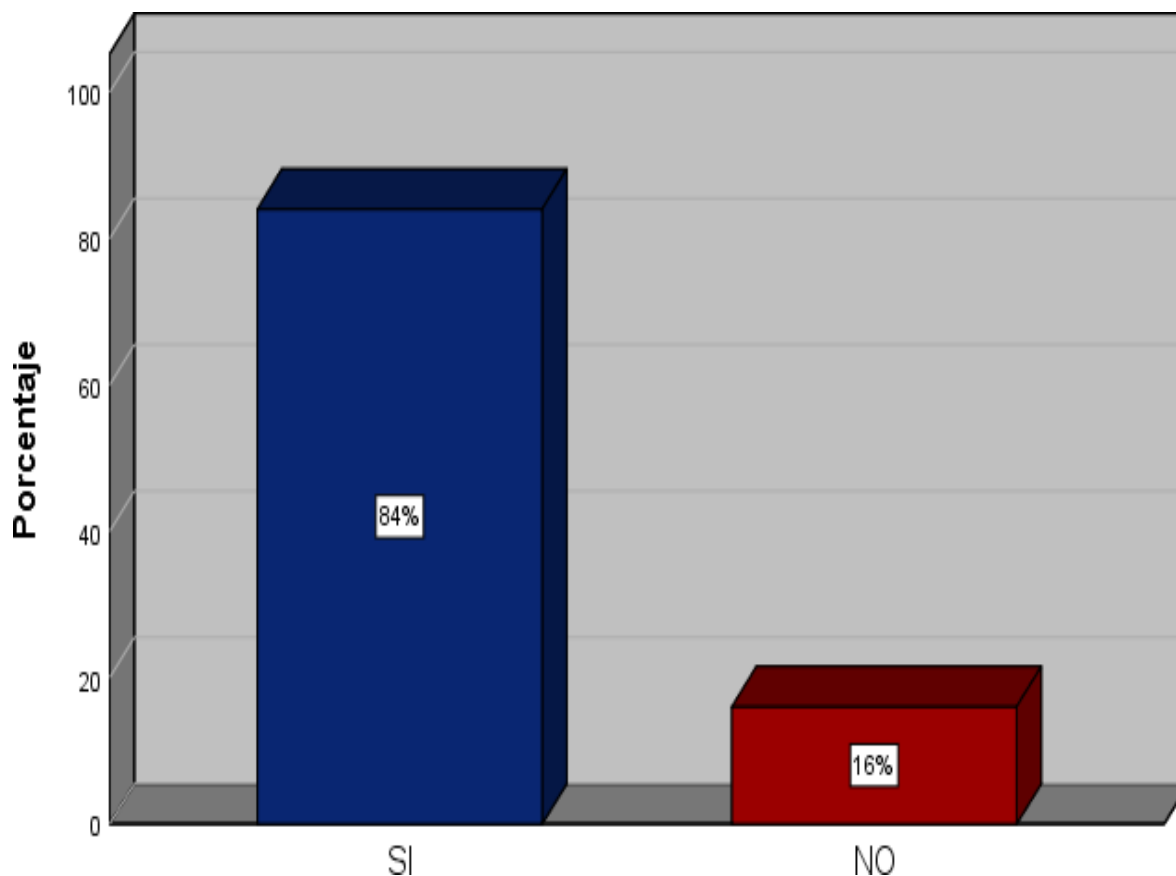
Organización



Según el gráfico se puede observar en los resultados obtenidos que los estudiantes del nivel inicial de la Institución Educativa 175 Mi casita del saber en Ate, en la que se recogió información con la finalidad de medir la organización a la hora del juego libre, relacionado con las preguntas de decidir el sector de juego, interactuar con sus compañeros a la hora de jugar, establecer acuerdos entre ellos ,por lo cual se observa que un 92% de los niños se organiza con su grupo de juego asignándose roles entre ellos para una mejor ejecución de juego, mientras que un 8% no participa de la organización del juego.

Figura 5

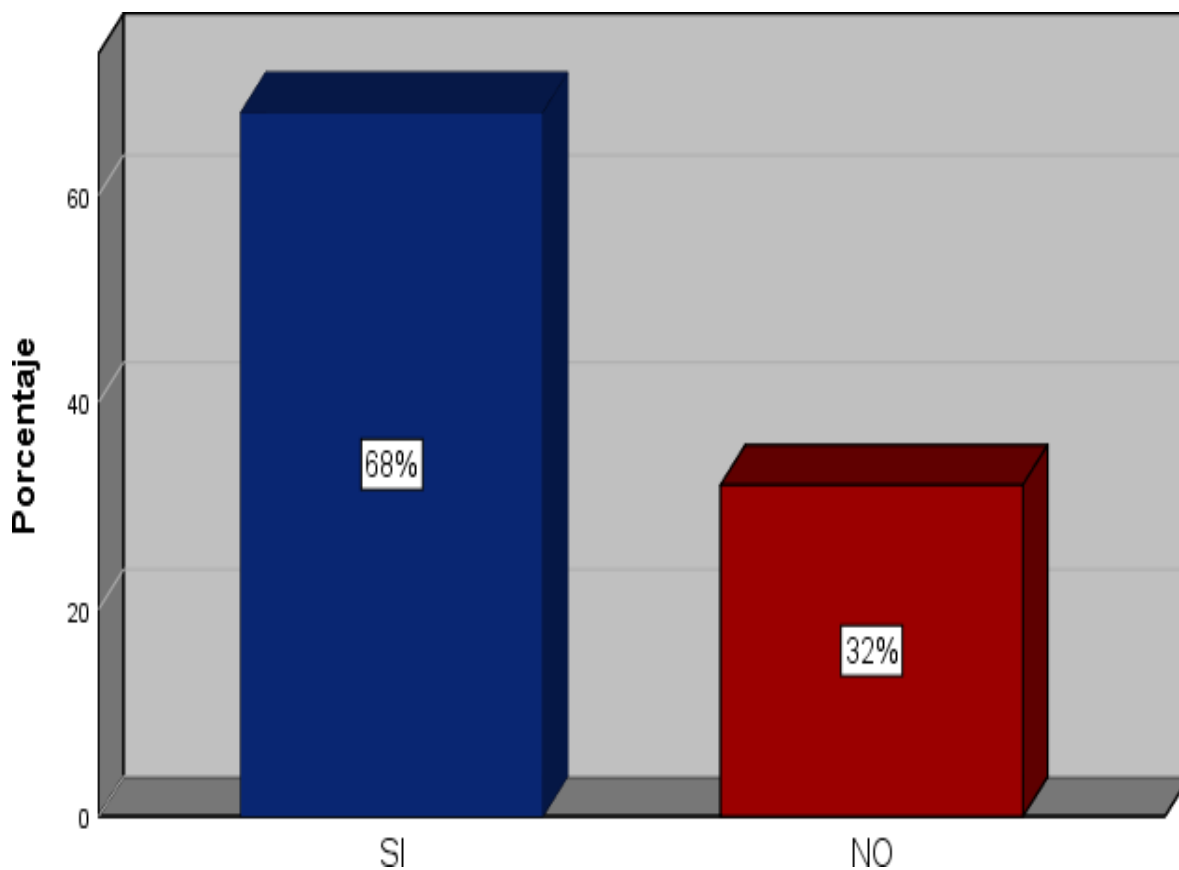
Ejecución



Según el gráfico se puede observar en los resultados obtenidos que los estudiantes del nivel inicial de la Institución Educativa 175 Mi casita del saber en Ate, en la que se recogió información con la finalidad de medir la ejecución a la hora del juego libre, relacionado con las preguntas de emplear los materiales del sector, interactuar con sus compañeros al momento del juego, acudir a la docente si lo necesita, por lo cual se observa que un 84% de los estudiantes si ejecuta el juego libre siguiendo los acuerdos tomados por sus grupos, como el respeto a las reglas, compartir y cuidar los materiales 16% no ejecuta el juego de manera correcta, haciendo caso omiso a las normas propuestos por ellos mismos.

Figura 6

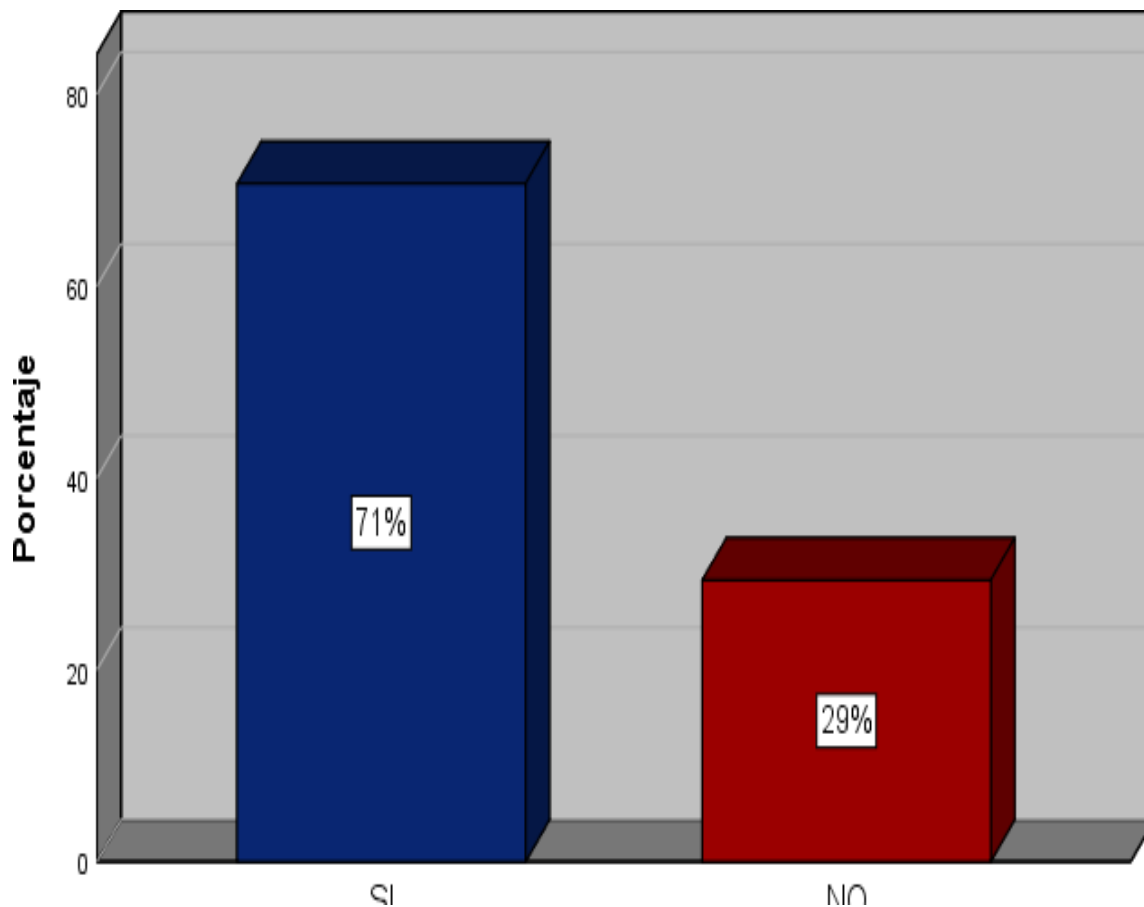
Orden.



Según el gráfico se puede observar en los resultados obtenidos que los estudiantes del nivel inicial de la Institución Educativa 175 Mi casita del saber en Ate, en la que se recogió información con la finalidad de medir el orden a la hora del juego libre, relacionado con las preguntas de ordenar los materiales, respetar su turno, ayudar a sus compañeros, por lo cual se observa que un 68% de los estudiantes ordena los materiales de los sectores una vez terminado el juego, mientras que un 32% logra no deja los materiales fuera de su lugar.

Figura 7

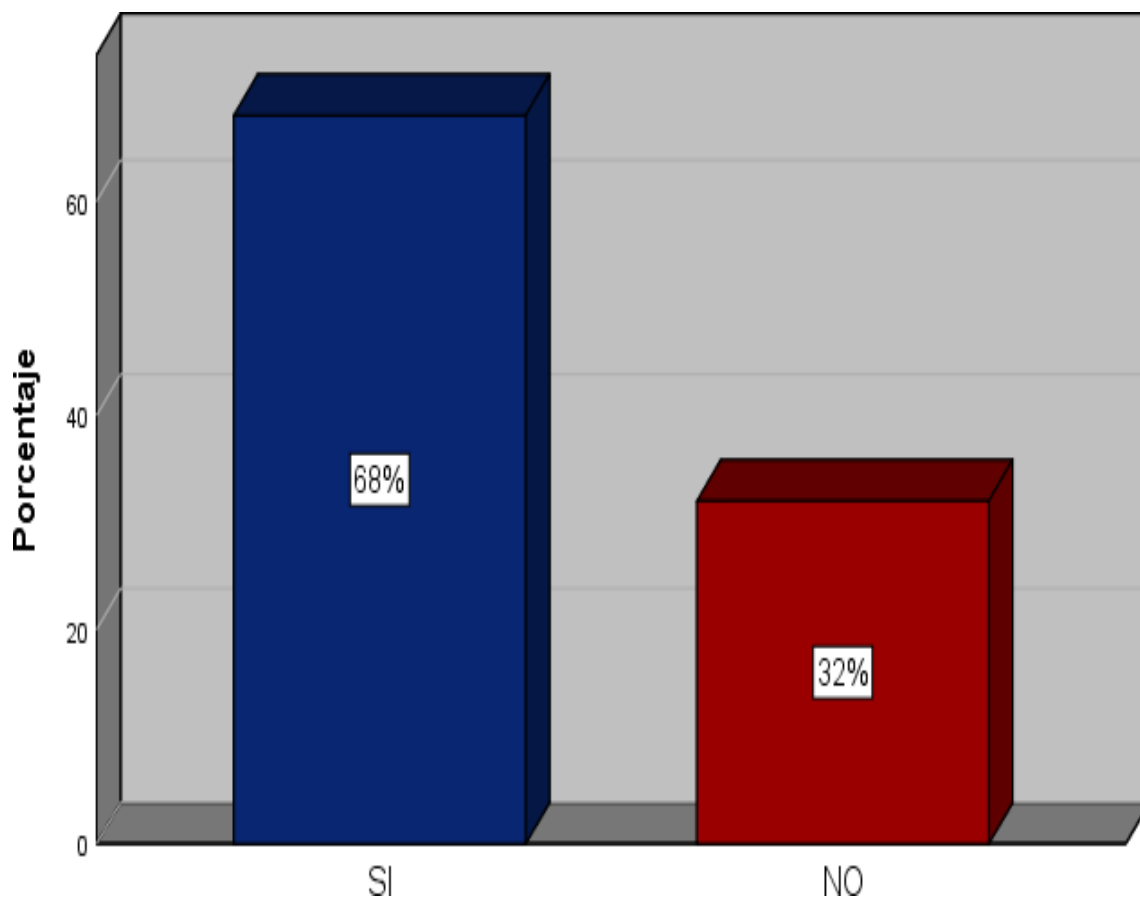
Socialización



Según el gráfico se puede observar en los resultados obtenidos que los estudiantes del nivel inicial de la Institución Educativa 175 Mi casita del saber en Ate, en la que se recogió información con la finalidad de medir la socialización a la hora del juego libre, relacionado con las preguntas sobre lo que le agradó y desagradó del juego realizado, escuchar a sus compañeros, comentar lo que hizo en el sector elegido, por lo cual se observa que un 71% de los estudiantes socialización sus compañeros sobre las acciones durante el momento de la ejecución de juego, mientras que un 29% no comunica a los demás que actividades realizó en el juego.

Figura 8

Representación



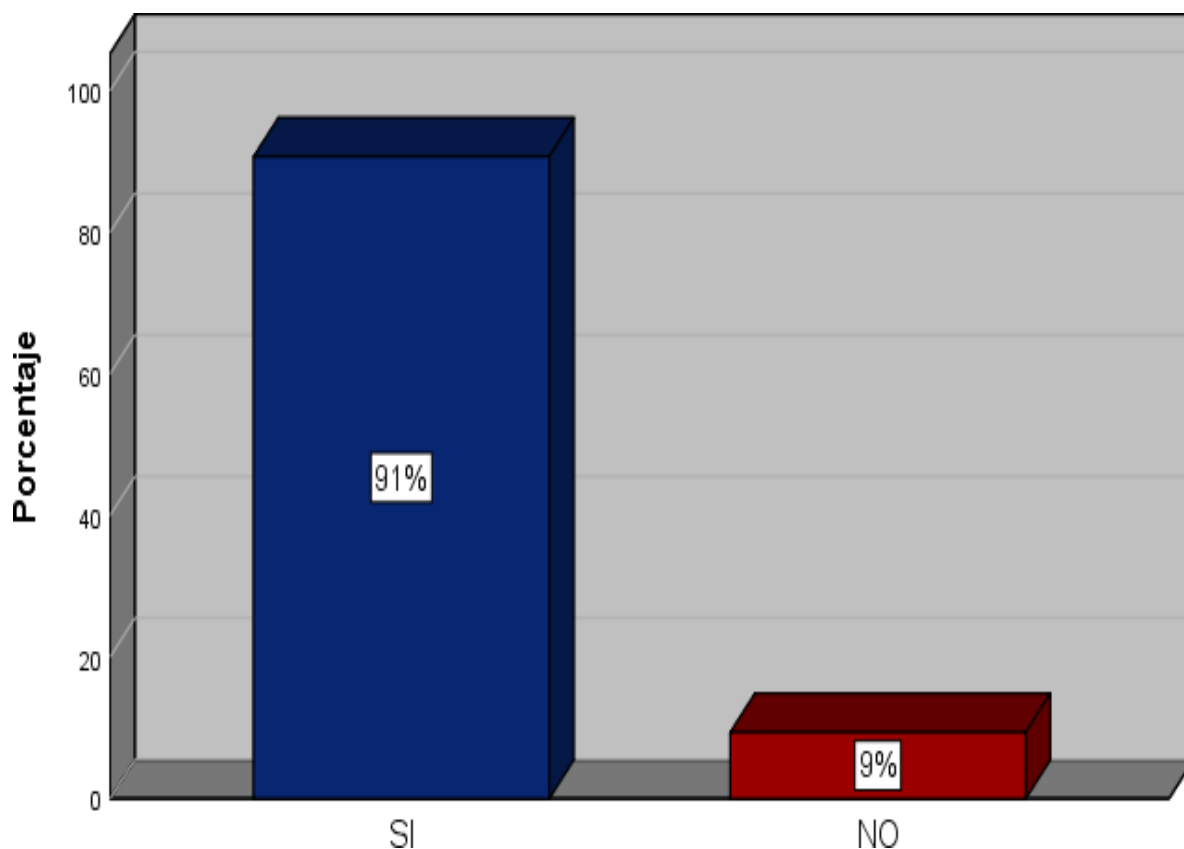
Según el gráfico se puede observar en los resultados obtenidos que los estudiantes del nivel inicial de la Institución Educativa 175 Mi casita del saber en Ate, en la que se recogió información con la finalidad de medir la representación a la hora del juego libre, relacionado con las preguntas de representar sus experiencias, demostrar sus producciones, explicar lo que hizo, por lo cual se observa que un 68% de los estudiantes representa su juego a través de un dibujo, modelado u otro, mientras que un 32% presenta dificultad en representar su juego en los sectores.

Descripción de los resultados de la variable:

Desarrollo Socioemocional.

Figura 9

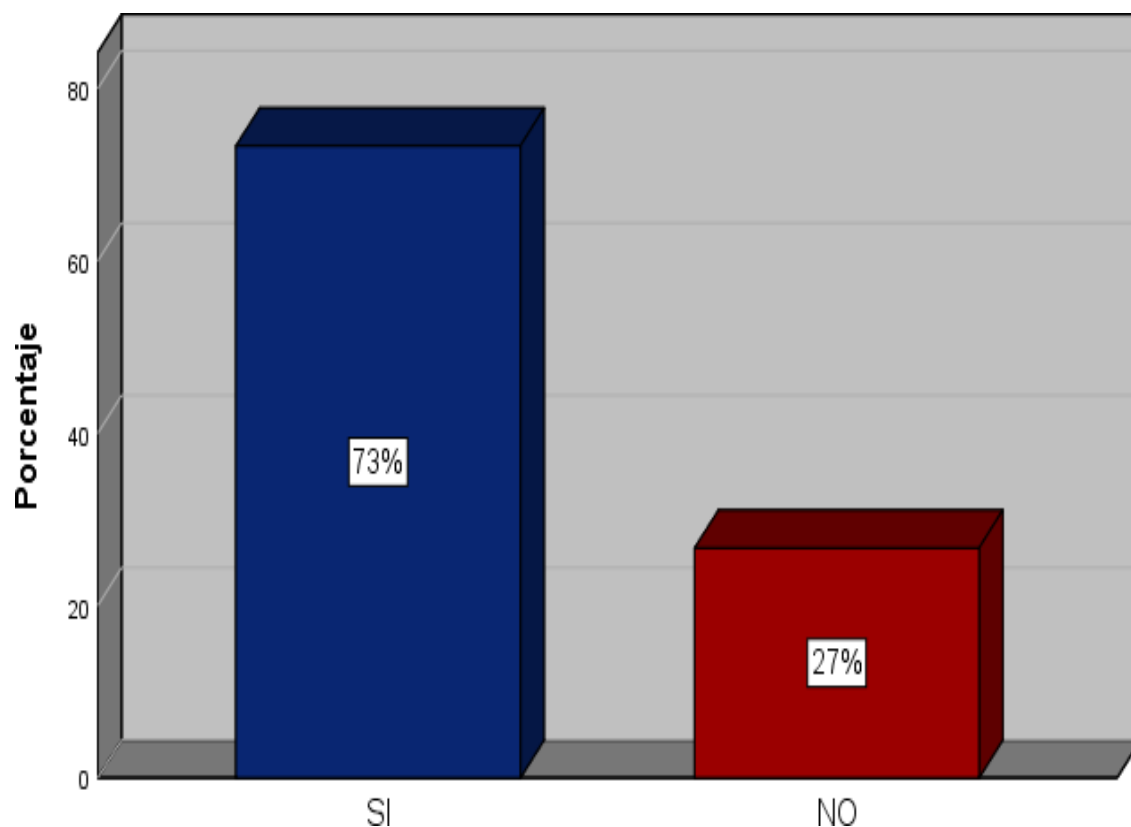
Distribución porcentual de alumnos según el nivel de desarrollo socioemocional.



Según el gráfico se puede observar los resultados que fueron obtenidos aplicando el instrumento de observación en la Institución Educativa 175 Mi casita del saber, en las que se recogió información sobre la variable desarrollo socioemocional, integrado por las dimensiones, autonomía, manejo de emociones, desarrollo de la autoestima por tanto se observó que un 91% de los estudiantes presenta un adecuado desarrollo socioemocional, mientras que un 9% no tiene un desarrollo socioemocional adecuado.

Figura 10

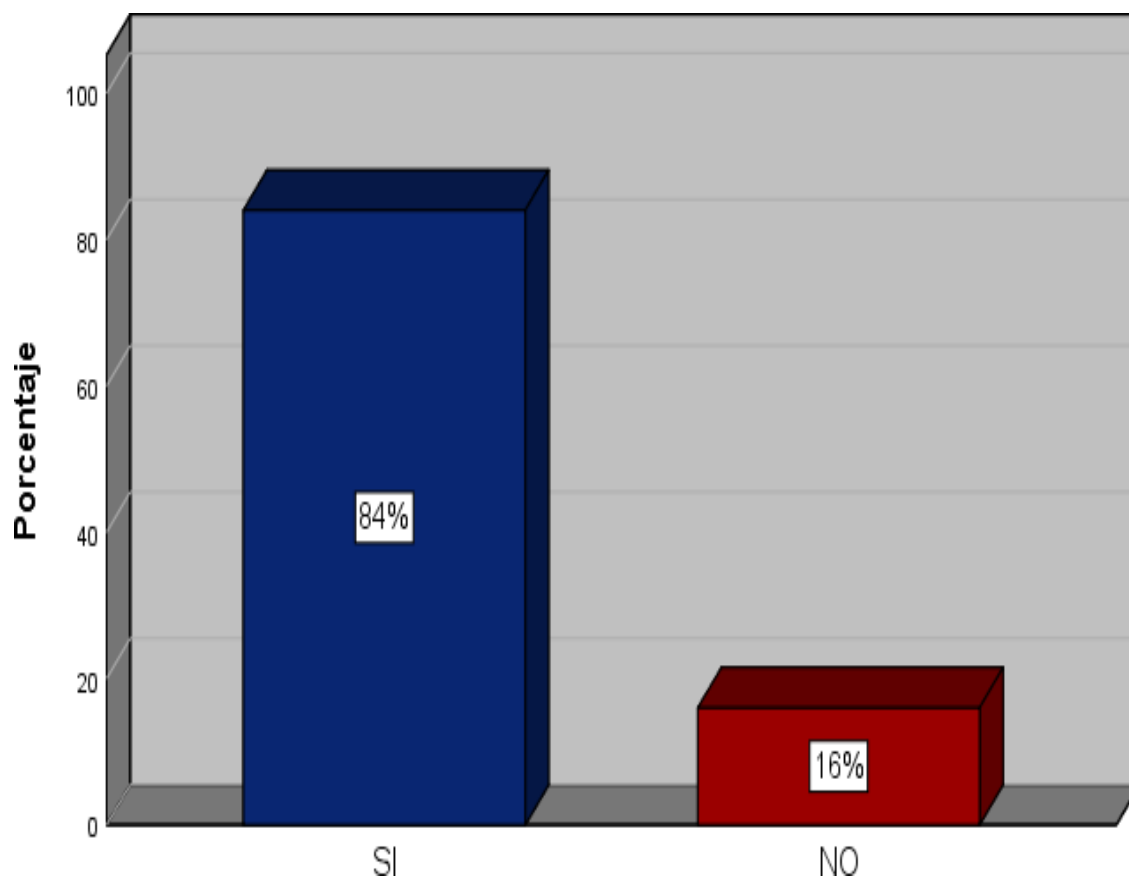
Autonomía



Según el gráfico se puede observar los resultados obtenidos en base al instrumento de las docentes del nivel inicial de la Institución Educativa 175 Mi casita del saber, de Ate, en las que se recogió información con la finalidad de medirla autonomía de los niños, relacionado con las preguntas de realizar actividades por si solos, iniciativa, comunicación asertiva y reflexión crítica, por lo cual se observa que un 73% de los estudiantes presenta una adecuada autonomía en las acciones que realiza, mientras que un 27% presenta dificultad al momento de hacerlas cosas por sí solos.

Figura 11

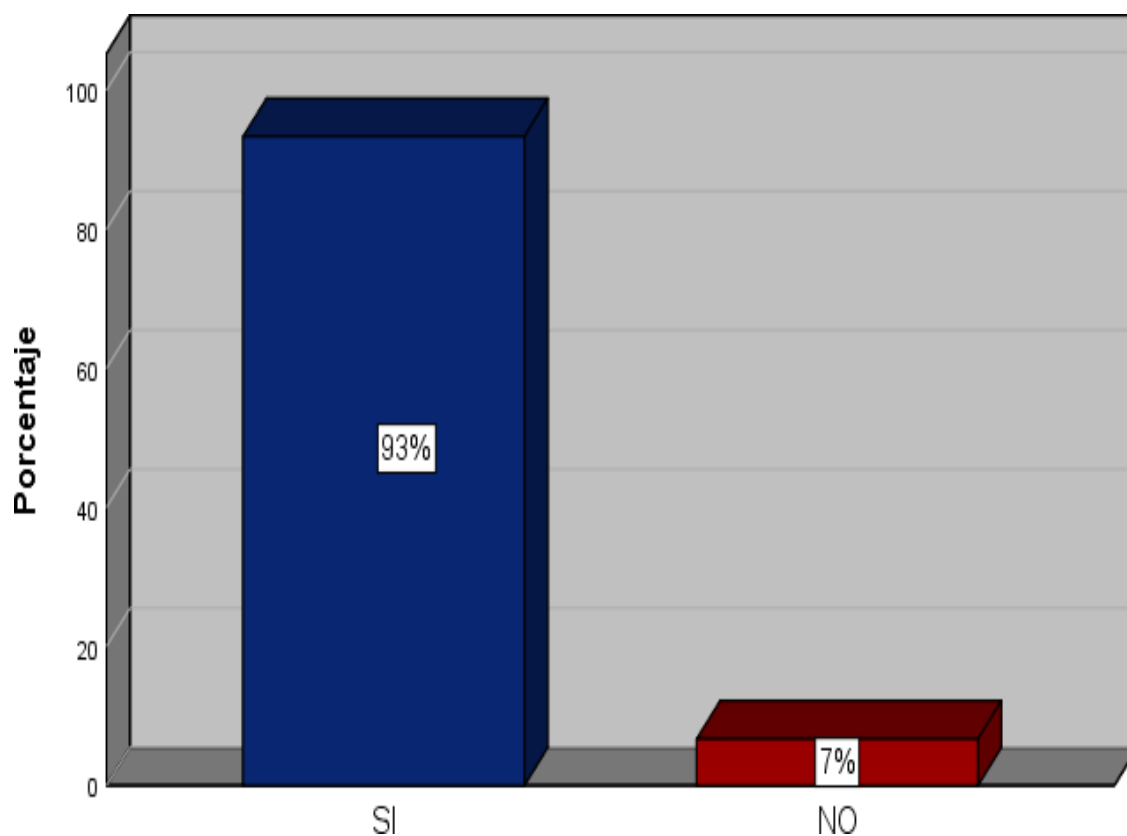
Manejo de emociones



Según el gráfico se puede observar los resultados obtenidos del instrumento de observación a los estudiantes del nivel inicial de la Institución Educativa 175 Mi casita del saber en Ate, en las que se recogió información con la finalidad de medir el manejo de emociones, relacionado con las preguntas de expresión de emociones, respeto hacia los demás, establecimiento de normas, por lo cual se observa que un 84% de los estudiantes tiene un buen manejo de sus emociones ya que demuestran sus sentimientos, demuestran empatía, mientras que el otro 16% no demuestra tener manejo de emociones al no comunicar sus emociones ni ponerse en el lugar de los demás.

Figura 12

Desarrollo de la autoestima



Según el gráfico se puede observar en los resultados obtenidos que los estudiantes del nivel inicial de la Institución Educativa 175 Mi casita del saber en Ate, en las que se recogió información con la finalidad de medir el desarrollo de la autoestima, relacionado con las preguntas de demostrar empatía, reconocer sus diferentes estados de ánimo, trabajo cooperativo, control de la agresividad, por lo cual se observa que un 93% de los estudiantes si tiene un adecuado desarrollo de la autoestima lo cual se observa en sus acciones, mientras que un 7% no tiene un adecuado desarrollo de la autoestima.

Prueba de normalidad

Se realizó una prueba de normalidad, considerando el valor del significativo (sig. = 0,05) tomando el siguiente condicionante para asumir el supuesto de normalidad:

- Valor $p \leq \alpha$: Los datos no siguen una distribución normal
- Valor $p > \alpha$: Los datos siguen una distribución normal.

Luego de procesarse los datos, se han obtenidos los siguientes resultados:

Dado que los datos de la muestra son mayores de 50, se considera la prueba de normalidad de Kolmogorov Smirnov, según Romero (2016) La prueba K-S es una prueba de significancia estadística para verificar que los datos de la muestra provienen de una distribución normal. Se utiliza para variables cuantitativas cuando el tamaño de la muestra es mayor de 50.

Tabla 2

Prueba de normalidad de las variables

	Kolmogorov-Smirnov		
	Estadístico	gl	Sig
Juego libre	,535	75	,000
Desarrollo socioemocional	,532	75	,000

Se observa que la tabla presenta la prueba de normalidad en la cual los resultados hallados demuestran que el sig es $< 0,05$ por lo que se puede afirmar que los datos presentan una distribución normal, por lo tanto, se procederá a utilizar una prueba paramétrica para realizar la prueba de hipótesis, por lo tanto, se utilizó la prueba de R de Pearson.

Coeficiente de evaluación de R de Pearson

Tabla 3

Criterios de evaluación de coeficiente de relación R de Pearson

Valores			Significado
R	=	1.00	Correlación grande, perfecta y positiva
0.90	$\leq \Gamma <$	1.00	Correlación muy alta
0.70	$\leq \Gamma <$	0.90	Correlación alta
0.40	$\leq \Gamma <$	0.70	Correlación moderada
0.20	$\leq \Gamma <$	0.40	Correlación muy baja
r	=	0,00	Correlación nula
r	=	- 1,00	Correlación grande, perfecta y negativa

Para Hernández, et, al (2018) Los términos relación o asociación son equivalentes y se utilizan para especificar una región estadística que evalúa la covariación entre al menos dos variables. En este grupo, la correlación lineal es un caso especial donde esta correspondencia tiene características bien definidas, generalmente medidas por el coeficiente R de Pearson.

Prueba de hipótesis

Ho: No Existe una fuerte relación entre el juego libre y el desarrollo socioemocional en niños de una Institución Educativa de Ate, 2022.

Ha: Existe una fuerte relación entre el juego libre y el desarrollo socioemocional en niños de una Institución Educativa de Ate, 2022.

Tabla 4

Prueba de hipótesis de variables

		Juego libre	Desarrollo socioemocional
Juego libre	Correlación de	1	-0,111
	Pearson		
	Sig. (bilateral)		,344
	N	75	75
Desarrollo socioemocional	Correlación de	-,111	1
	Pearson		
	Sig. (bilateral)	,344	
	N	75	75

De acuerdo con la tabla, se observa que no existe correlación entre el juego libre y el desarrollo socioemocional, considerada correlación negativa inversa de -0,111 dado que el valor de significancia observada del $P= ,344$ es menor al valor de significancia $\alpha = 0,05$, nos permite señalar que no hay relación entre ambas variables, por tanto, se rechaza la hipótesis alterna y se acepta la hipótesis nula, es decir no existe una relación entre el juego y el desarrollo socioemocional en los estudiantes de una Institución Educativa Inicial de Ate 2022.

Prueba de hipótesis específica 1

H.E.0 Existe una relación entre el juego libre y la autonomía en niños de una Institución Educativa de Ate, 2022

H.E.1 Existe una relación entre el juego libre y la autonomía en niños de una Institución Educativa de Ate, 2022

Tabla 5

Correlación del juego libre con la variable autonomía

		Juego libre	Autonomía
Juego libre	Correlación de	1	-0,111
	Pearson		
	Sig. (bilateral)		,344
	N	75	75
Autonomía	Correlación de	-,111	1
	Pearson		
	Sig. (bilateral)	,344	
	N	75	75

De acuerdo con la tabla, se observa que no existe correlación entre el juego libre y la autonomía, considerada correlación negativa inversa de -0,111 dado que el valor de significancia observada del $P= ,344$ es menor al valor de significancia $\alpha=005$, nos permite señalar que no hay relación entre ambas variables, por tanto, se rechaza la hipótesis alterna y se acepta la hipótesis nula: no existe una relación entre el juego libre y el desarrollo socioemocional en los estudiantes de una Institución Educativa Inicial de Ate 2022.

Prueba de hipótesis específica 2

H.E.0 Existe una relación entre el juego libre y el manejo de las emociones en niños de una Institución Educativa de Ate, 2022

H.E.2 Existe una relación entre el juego libre y el manejo de las emociones en niños de una Institución Educativa de Ate, Lima 2022

Tabla 6

Correlación del juego libre con el manejo de emociones

		Juego libre	Manejo de emociones
Juego libre	Correlación de Pearson	1	-0.151
	Sig. (bilateral)		,197
	N	75	75
Manejo de emociones	Correlación de Pearson	-,151	1
	Sig. (bilateral)	,197	
	N	75	75

De acuerdo con la tabla, se observa que no existe correlación entre el juego libre y el manejo de emociones considerada correlación negativa inversa de -0,151 dado que el valor de significancia observada del $P = ,197$ es menor al valor de significancia $\alpha = 0,05$, nos permite señalar que no hay relación entre ambas variables, por tanto, se rechaza la hipótesis alterna y se acepta la hipótesis nula: no existe una relación entre el juego libre y el manejo de emociones en los estudiantes de una Institución Educativa Inicial de Ate 2022.

Prueba de hipótesis específica 3

H.E.0 Existe una relación entre el juego libre y el desarrollo de la autoestima en niños de una institución Educativa de Ate, 2022.

H.E.3 Existe una relación entre el juego libre y el desarrollo de la autoestima en niños de una institución Educativa de Ate, 2022.

Tabla 7

Correlación del juego libre con el desarrollo de la autoestima

		Juego libre	Desarrollo de la autoestima
Juego libre	Correlación de Pearson	1	-0.081
	Sig. (bilateral)		,491
	N	75	75
Desarrollo de la autoestima	Correlación de Pearson	,081	1
	Sig. (bilateral)	,491	
	N	75	75

De acuerdo con la tabla, se observa que existe una correlación muy baja, entre el juego libre y el desarrollo de la autonomía cuyo valor es de 0,081 dado que el valor de significancia observada del $P = ,491$ es menor al valor de significancia $\alpha = 0,05$, nos permite señalar que hay relación muy baja entre ambas variables, por tanto, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna: existe una relación entre el juego libre y el desarrollo de la autonomía en los estudiantes de una Institución Educativa Inicial de Ate 2022.

V. DISCUSIÓN

En la investigación que se realizó y cuyo propósito fue determinar la relación que existe entre el juego libre y el desarrollo socioemocional en niños de una institución educativa de Ate, 2022, en la cual se encontró que el 89% de los niños tiene un resultado positivo en función a la variable juego libre, teniendo en cuenta que las actividades lúdicas son características innatas en los niños y a través de dicha actividad va adquiriendo diversas habilidades y a su vez descubriendo el mundo de manera entretenida.

Los resultados son similares a los encontrados por Talledo (2019) donde encontró que el 82% de los niños fue calificado como favorable en el juego libre en los sectores del aula. Del mismo modo lo manifiesta el MINEDU (2019) esta situación se debe a que en el nivel inicial es muy importante la hora de juego libre dentro de las aulas, considerada dentro de la jornada pedagógica ya que permite que los niños tengan momentos de satisfacción, compartiendo en los diversos sectores preparados por la docente y permitiendo a los niños realizar la planificación de las actividades lo cual favorecerá la autonomía.

De igual manera Zamora et. al. (2019) realizó un trabajo descriptivo sobre el juego libre donde el 92% realiza el juego libre de manera eficiente manipulando diversos materiales, sugiriendo reglas de juego usando su creatividad y fantasía para crear diferentes situaciones de juego y por ello sugiere que los profesores juntamente con los progenitores deberían implementar espacios de juego y este modo lograr resultados más positivos. Referente a la dimensión planificación a la hora del juego libre en los sectores donde los niños son los protagonistas del juego ya que planifican mediante una asamblea con sus pares las actividades que realizarán en el sector que elegirán jugar obteniendo un nivel logrado de un 68%, coincidentemente con Zarate (2019) que en su investigación menciona que la planificación presenta indicios favorables con un 68% de logro.

Según Minedu (2019) La planificación es un momento crucial donde los niños se organizan para realizar un juego compartido y respetando las opiniones de los demás. Al respecto menciona, Jean Piaget (1945) La clase de juego que efectúa el niño es el reflejo de las diferentes estructuras que se formarán en su cerebro. Existen varias clases de juegos y uno de ellos es el juego libre donde se desarrolla el pensamiento simbólico, que tiene su apogeo de los 2 y los 7 años y se distingue por el uso figurativo de objetos. En la Institución Educativa 175 Mi casita del saber, donde se quiere observar el resultado de la dimensión ejecución a la hora del desarrollo del juego libre en el aula, se observó que un 84% demostró resultado favorable ya que por ser de naturaleza activa y práctica, es muy atractivo para los niños, por lo que se infiere que al realizar actividades de juego los niños son más participativos mejorando las destrezas sociales entre compañeros desarrollando el juego proyectado, cumpliendo los acuerdos propuestos por ellos mismos.

Según Montessori, (1870-1952) Los niños aprenden estando involucrados activamente, realizando actividades prácticas y procurando ser autónomos, especialmente con sus manos. La actividad lúdica es voluntaria, agradable, con propósito y elegida espontáneamente. También es creativo e involucra la resolución de dificultades, el aprendizaje de nuevas habilidades sociales, nuevos idiomas y nuevas habilidades físicas.

Del mismo modo en la pesquisa de Talledo (2019) se muestra un resultado de un 75% mostrando un alto desarrollo de la dimensión ejecución, se basó en la teoría de los estudiantes desarrollan el juego proyectado y entre ellos llegan a tomar acuerdos para el uso de los materiales y sobre las funciones o roles que cumplirán.

Se observó en las tablas y gráficos que en la dimensión orden se obtuvo el 68% de los niños observados que demostraron que el orden es una cualidad hacia donde se encaminan los niños de acuerdo a su madurez, en este proceso del juego libre en el cual se comunica a los niños con 10 minutos de anticipación que el tiempo de jugar está finalizando, razón por lo cual deben guardar todos los materiales que utilizaron, dejando ordenada el aula (MINEDU (2019) tal como lo menciona en su pesquisa Zarate (2019) con un 80% de resultados favorables al orden permitiendo que desarrollen

la autonomía de los niños.

Investigando las dimensiones de la primera variable referente a la socialización mencionamos que mediante la ficha de observación nos dio como resultado que un 71% de los niños socializan, ello demuestra que tienen un resultado positivo a la hora del juego libre, ya que durante este tiempo de actividades lúdicas en los sectores los niños emplean diversas estrategias que servirán en la interacción con sus pares.

En la pesquisa realizada por Zarate (2019) Encontramos que un 50% de encuentra en el nivel de proceso y 33% en nivel logrado, demostrando que es una mínima porción la que se encuentra el nivel de inicio, por lo cual se observa que coinciden los resultados obtenidos. MINEDU (2019) Los niños socializan a través de una asamblea y en ella comunican a todo el grupo, recurriendo a la metacognición, abstrayendo el aprendizaje espontáneo del juego libre a partir de interrogantes como: ¿Qué jugaste? ¿Qué fue lo que aprendiste hoy? ¿Hay algo que te haya sorprendido o hayas descubierto? ¿Aprendiste algo nuevo? ¿Resolviste algún problema? Estas preguntas ayudan a determinar los efectos de aprendizaje alcanzados por los estudiantes, que pueden incluir el aprendizaje social, emocional, matemático, lingüístico y musical, entre otros. Mora, et. al. (2016) La socialización del juego para cada grupo de niñas o niños que juegan solos facilita la autonomía de acción de los niños y niñas.

Se encontró que en la dimensión representación que es el momento de cierre de la actividad del juego libre donde los niños expresan a través de una acción, dibujo, modelado u otro la actividad que realizó en su sector elegido para jugar teniendo un resultado favorable de un 68%, coincidiendo el resultado con Zarate (2019) con un resultado positivo de 67%.

MINEDU (2019) Los niños están invitados a personificar lo que juegan individualmente o en grupos, empleando diversas formas de representación como el empleo de la pintura, dibujos, modelado como otra forma de representación de lo que hizo.

Paricio (2020) Sabemos que hemos estado viviendo con restricciones por la presencia del COVID 19, medidas de salud gubernamental en todos los países del mundo, cierre de escuelas públicas y privadas y aislamiento domiciliario, y los resultados de hoy ciertamente tienen relación con estas

contagiosas pandemias, aumento de la ansiedad, depresión y síntomas postraumáticos en grupos de niños, impactan negativamente la parte motora y cognitiva, limitan las relaciones con los pares, se perciben como incapaces de realizar actividad física y jugar al aire libre. A nivel mundial, UNICEF (2021) Manifiesta que el distanciamiento social en los niños ya está perjudicando su desenvolvimiento social y emocional debido a que todo el tiempo están en casa. Ocasionando actitudes de irritabilidad, escasa atención, poca concentración y ansiedad.

Respecto a la segunda variable cuya finalidad fue, determinar la relación que existe entre el juego libre y el desarrollo socioemocional en niños de una institución educativa de Ate, 2022, En la variable desarrollo socioemocional se obtuvo 91% de resultado favorable demostrando que la nueva normalidad, aunque con restricciones está ayudando a que los niños tengan un adecuado desenvolvimiento social y emocional.

Coincidiendo con Mera (2020) en cuyo estudio, sobre los diversos riesgos que pudieran afectar a los niños muestra que está por encima del 70% el grado alto de desenvolvimiento socioemocional, lo cual difiere con Gomero (2020) quien en su pesquisa demostró que un 81% de los niños estudiados desde la percepción de los docentes es muy bajo y solamente el 19% fueron calificados con un nivel regular.

Para Alkon (2016), El desarrollo socioemocional implica comprender los diferentes escenarios del desenvolvimiento de un niño Un adecuado desenvolvimiento social y emocional, dependerá de muchos factores, incluidos los genéticos, biológicos, ambientales y sociales, que podrían tener impactos positivos o negativos en su desarrollo.

También difiere de la pesquisa de Ortecho (2022) quien hace un estudio sobre las repercusiones del COVID 19 sobre el desarrollo socioemocional obteniendo 48% de nivel bajo, refiriendo que se debe al cierre de las escuelas, reducción de la vida social, cambios en las rutinas, exposición a la falta de armonía en el hogar, el 31% se encuentra en nivel medio y solamente 21% de sus familias manifestaron que sus niños se encuentran en el nivel alto del desarrollo socioemocional.

Los resultados referentes a la dimensión autonomía en los niños de

prescolar el año 2022 nos muestra como resultado en nuestros niños estudiados que un 73% demostrando ser niños autónomos lo cual es una cifra muy positiva que favorece el desenvolvimiento ideal de los niños, en esta nueva normalidad con la guía de los docentes de manera directa, Yan (2017) Es importante el soporte de los padres y maestros a la autonomía representa prácticas que alientan, reconocen y respetan las perspectivas y personalidades de los niños, ya que los niños se vuelven más independientes en la infancia intermedia.

Cifra que difiere en la investigación de Gomero (2020) en la cual sus resultados muestran un nivel bajo con 81% de los niños desde la percepción de las docentes y solamente el 19% está en nivel regular.

Sobre identificar el grado de desarrollo en la dimensión manejo de emociones donde el 84% tiene un nivel alto, debido a que los niños manifiestan sus estados de ánimo en diversas situaciones, con personas que le brindan la confianza necesaria

Goleman (2021) enfatizó que la presencia de emociones permite a los individuos sentir y pensar, comprender y posteriormente controlar los estados emocionales.

En la pesquisa de Ortecho (2022) se observa una diferencia debido a que el 38% de los estudiados presentan un nivel medio y solamente el 33% presenta un nivel alto, a diferencia de Gomero (2020) quien muestra que sus encuestados manifiestan que el 79% de los estudiados tienen un nivel bajo de manejo de emociones, esto debido a que el niño no logra identificar sus propias emociones y las de sus compañeros, ya que experimentan poco diálogo abierto por la situación de pandemia.

De igual manera con la dimensión desarrollo de la autoestima se obtuvo un 93% con un nivel favorable a diferencia de Gomero (2020) que obtuvo en sus resultados un 81% de nivel bajo debido a los acontecimientos de encierro y poca socialización, que llevó a muchos de ellos a estar irritables, no pueden conciliar el sueño y otras condiciones que no permiten que los niños mejoren su autoestima.

UNICEF (2021) Manifiesta que el distanciamiento social en los niños ya está perjudicando su desenvolvimiento social y emocional debido a que todo

el tiempo están en casa. Ocasionando actitudes de irritabilidad, escasa atención, poca concentración y ansiedad.

En relación a los resultados inferenciales se determinó que no existe correlación entre el juego libre y el desarrollo socioemocional, considerada correlación negativa o inversa -, 111 nos permite señalar que no hay relación entre ambas variables, en los niños del colegio inicial 175- Ate, 2022, en tal sentido coincide con los resultados de Soloaga (2019) quien en su investigación tuvo como objetivo determinar la influencia del juego libre en la expresión oral de los estudiantes del nivel inicial y en cuyo resultado concluye que no existe influencia del juego libre en la expresión oral en las instituciones educativas de Quispicanchi 2020. Lo cual difiere con Talledo (2019) cuyo objetivo fue determinar la relación entre los juegos libres en sectores y las habilidades comunicativas en la Institución Sagrado Corazón de Tumbes (2018) quien obtiene una correlación positiva y muy significativa.

Del mismo modo Chávez (2021) cuyo objetivo fue determinar la relación entre la creatividad con la variable desarrollo socioemocional dando como resultado un positivo moderado de 0.681 destacando la influencia de la creatividad.

En relación a los resultados del primer objetivo específico se determinó que no existe correlación entre el juego libre y la autonomía, considerada correlación negativa o inversa -, 111 nos permite señalar que no hay relación entre ambas variables, no existe una relación entre el juego libre y la autonomía en los estudiantes de una Institución Educativa Inicial de Ate 2022, y en la pesquisa de Chávez (2021) cuyo objetivo fue demostrar a relación entre autonomía y el desarrollo socioemocional durante la COVID 2019 se evidenció una correlación positiva de 0.482 entre las dimensiones mencionadas.

En el resultado del segundo objetivo específico se determinó que no existe correlación entre el juego libre y el manejo de emociones considerada relación negativa o inversa -, 151 nos permite señalar que no hay relación entre ambas variables, en los estudiantes de una Institución Educativa Inicial de Ate 2022. El cual difiere con Chávez (2021) que mediante la prueba de

hipótesis obtuvo una correlación positiva de 0,538 entre la dimensión manejo de emociones y el desarrollo socioemocional durante la COVID 19 en la I. E. Angelitos del Cielo, Chiclayo.

Los resultados del tercer objetivo específico determinaron que existe correlación muy baja entre el juego libre y el desarrollo de la autonomía considerada 0,081 existe una relación muy baja entre el juego libre y el desarrollo de la autonomía en los estudiantes de una Institución Educativa Inicial de Ate 2022. A diferencia de Chávez (2021) quien en su pesquisa obtuvo una correlación de 0.482 siendo positiva moderada.

En base a lo explicado en la parte superior se puede precisar que el juego libre no está relacionado al desarrollo socioemocional, esto puede ser debido a diferentes factores debido a los últimos acontecimientos que a los que se han visto expuestos como el confinamiento y distanciamiento social donde limitó a los niños a realizar juegos libres en espacios abiertos limitando la interacción con sus pares sin poder interactuar, se ha visto también que muchos niños tienen preferencia por los juegos tecnológicos que perjudican su atención y concentración dejando de lado los juegos tradicionales y dando paso al sedentarismo y con ello niños irritables, mal humorados.

UNICEF (2021) Manifiesta que el distanciamiento social en los niños ya está perjudicando su desenvolvimiento social y emocional debido a que todo el tiempo están en casa. Ocasionando actitudes de irritabilidad, escasa atención, poca concentración y ansiedad, Por lo cual podemos ver en los antecedentes que el juego libre si presenta relación con otras variables como la creatividad, habilidades comunicativas mas no con el desarrollo socioemocional, autonomía, manejo de emociones y autoestima.

VI. CONCLUSIONES

1. Se determinó que los educandos de la Institución Educativa 175 Mi Casita del Saber de Ate, tienen un nivel adecuado de 89% de juego libre en los sectores y un 11% tiene un nivel bajo.
2. Se determinó que un 91% de los educandos de la Institución Educativa 175 mi casita del saber de Ate, tienen un nivel alto de desarrollo socioemocional, mientras que un 9% muestran un nivel bajo.
3. Luego de realizar los procedimientos de análisis de estudio, se determinó que no hay relación entre el juego libre y el desarrollo socioemocional, mostrando una relación negativa o inversa de $-0,111$ en los estudiantes de la Institución educativa 175 de Ate.
4. Se determinó que el juego libre y la autonomía no se relacionan mostrando una relación correlativa NEGATIVA inversa de $-0,111$, en los estudiantes de la Institución educativa 175 de Ate.
5. Luego de realizar los procedimientos de análisis se determinó que el juego libre y el manejo de emociones no se relacionan mostrando una relación correlativa negativa inversa de $-0,151$, en los estudiantes de la Institución educativa 175 de Ate.
6. Luego de realizar los procedimientos de análisis se determinó que el juego libre y desarrollo de la autoestima si se relacionan evidenciando una relación correlativa baja de $0,084$ en los estudiantes de la Institución educativa 175 de Ate.

VII. RECOMENDACIONES

- Continuar promoviendo en los niños el desarrollo del juego libre en los sectores preparando ambientes seguros y con material adecuado a su edad, haciendo uso de espacios abiertos.
- A los docentes, padres de familia de la Institución educativa se les recomienda realizar actividades grupales que continúen mejorando la buena interacción social, también implementar talleres donde puedan fortalecer su autonomía mediante talleres manuales de juego y a los padres asignar tareas acordes a su edad.
- Se sugiere seguir investigando y hacer otros estudios para poder comprobar variables si tienen relación tanto con el juego libre con el desarrollo socioemocional.
- Es importante que en las investigaciones futuras se empleen otro tipo de instrumento de recolección de datos para poder contrastar los resultados con los obtenidos en esta pesquisa.
- A las docentes se les recomienda planificar actividades donde a través de cuentos, juegos de roles se pueda fortalecer el manejo de las emociones, practicando la empatía y el respeto a los demás.
- Se sugiere realizar talleres psicológicos para docentes, padres y niños donde se desarrollen temas del buen trato y de cómo ayudar a mejorar la autoestima de nuestros niños.

REFERENCIAS

- Alkon A. et. al. (2016) Desarrollo social y emocional de los niños. *First 5 California*. 1-55 https://cchp.ucsf.edu/sites/g/files/tkssra181/f/15_CCHA_SP_SocialEmot_06_06_v3.pdf
- Augestad, L.B. (2017). Self-concept and self-esteem among visually impaired children and young adults: a systematic review. *Compelling Psychology*, 4(1), 1319652. <https://doi.org/10.1080/23311908.2017.1319652>
- Barrios, B., (2018). La epistemología de Jean Piaget, Universidad Nacional Abierta, 7(7) https://www.researchgate.net/publication/329731394_La_epistemologia_genetica_de_Jean_Piaget
- Bento, G. and Dias, G. (2017). The importance of outdoor play for the healthy development of young children. *Porto Biomedical Journal*, 2 (5), 157-160. <https://doi.org/10.1016/j.pbj.2017.03.003>
- Bernabeu, N. y Goldstein, A. (2009) *Creatividad y aprendizaje: El juego como herramienta pedagógica*. Narcea, S. S. de ediciones. https://books.google.com.pe/books?id=OD1wWj0_V6UC&printsec=frontcover&dq=delgado+2011+juego+libre&hl=es&sa=X&ved=2ahUKEwjb_lb17v73AhW6LLkGHankCIAQuwV6BAgFEAg#v=onepage&q&f=false
- Borda, P., Davenigno, V., Freidin, B. y Guelman, M. (2017) *Estrategias para el análisis de datos*. Centro de documentación e información, IIGG. <http://iigg.sociales.uba.ar/wp-content/uploads/sites/22/2019/11/DHIS2.pdf>
- Brummelman, E., Nelemans, S. A., Thomaes, S., & Orobio de Castro, B. (2017). When parents' praise inflates, children's self-esteem deflates. *Child development*, 88(6), 1799-1809. <https://doi.org/10.1111/cdev.12936>
- Campos, M. y Pérez, J. (2006) Anexos de la Revista de Lexicografía, *El Diccionario de la Real Academia Española: Ayer y hoy*, 1, 252. https://ruc.udc.es/dspace/bitstream/handle/2183/26606/El_diccionario_de_la_RAE_%20ayer_y_hoy_2020.pdf?sequence=6&isAllowed=y
- Carrasco, S. (2015) *Metodología de la Investigación Científica: pautas metodológicas para diseñar y elaborar el proyecto de investigación*. San

Marcos. https://www.elvirrey.com/libro/metodologia-de-la-investigacion-cientifica_70097352

Chaparro Ballén, T. V. y Suescun Esparragoza, M. L. (2020) *Influencia del desarrollo socioemocional en el rendimiento académico de los niños y niñas en un colegio de la ciudad de Bucaramanga* [Tesis de maestría, Universidad Autónoma de Bucaramanga — UNAB] https://repository.unab.edu.co/bitstream/handle/20.500.12749/12065/2020_Tesis_Tania_Valentina_Chaparro.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Chavez Ortiz, L. (2021) Juego simbólico y desarrollo socioemocional durante el COVID19 en la Institución Educativa N° 031 Angelitos del Cielo, Chiclayo [Tesis de Maestría en psicología educativa] [file:///D:/Downloads/Chavez_OL-SD%20\(6\).pdf](file:///D:/Downloads/Chavez_OL-SD%20(6).pdf)

Concytec (2020). Guía Práctica para la formulación y ejecución de proyectos de investigación y desarrollo (I+D) *Dirección de políticas y programas*, 1-11. <https://cdn.www.gob.pe/uploads/document/file/1423550/GU%C3%8DA%20PR%C3%81CTICA%20PARA%20LA%20FORMULACI%C3%93N%20Y%20EJECUCI%C3%93N%20DE%20PROYECTOS%20DE%20INVESTIGACI%C3%93N%20Y%20DESARROLLO-04-11-2020.pdf.pdf>

Da Silva, R. y Calvo, S. (2014) La actividad infantil y el desarrollo emocional en la infancia, *Revista intercontinental de psicología y educación*, 16(2), 9 -30 <https://www.redalyc.org/pdf/802/80231541002.pdf>

Datari, C. (2017) Teoría de la educación, *El Metodo Montessori*, pag. 5 file:///D:/Downloads/EI_Metodo_Montessori_TEORIA_DE_LA_EDUCAC.pdf

Devjak, T., Janžekovič, I., & Benčina, J. (2021). The relationship between the factors and conditions of the autonomy of preschool teachers and the promotion of autonomy of preschool children in kindergarten. *CEPS Review*, 11(1), 67-90. [file:///D:/Downloads/712-Article%20Text-3039-1-10-20210325%20\(2\).pdf](file:///D:/Downloads/712-Article%20Text-3039-1-10-20210325%20(2).pdf)

- Forero Madero, M. I. (2021). *Factores de riesgo y protección en el microsistema, mesosistema y exosistema y su influencia en el desarrollo socioemocional infantil* [Tesis de maestría, Universidad Casa Grande-Guayaquil] <http://dspace.casagrande.edu.ec:8080/bitstream/ucasagrande/2930/1/Tesis3009FORf.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*, 24,45-51. [file:///D:/Downloads/Dialnet-TeoriasSobreElJuegoYSulImportanciaComoRecursoEducat-6542602%20\(1\).pdf](file:///D:/Downloads/Dialnet-TeoriasSobreElJuegoYSulImportanciaComoRecursoEducat-6542602%20(1).pdf)
- Garza Córdova, R. (2020) *Análisis de producciones verbales en situación de juego libre y acompañado en niños preescolares* [Tesis de maestría, Universidad Autónoma de Puebla-México] <https://repositorioinstitucional.buap.mx/bitstream/handle/20.500.12371/11607/8562020T.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Goleman, D. (2021). *emotional intelligence (Emotional Intelligence, Spanish Edition)*. Reverté https://books.google.com.pe/books/about/Inteligencia_Emocional_Emotiona_I_Intelli.html?hl=es&id=EQmOzgEACAAJ&redir_esc=y
- Gross, JT y Cassidy, J. (2019). Supresión expresiva de emociones negativas en niños y adolescentes: teoría, datos y una guía para futuras investigaciones. *Psicología del desarrollo*, 55 (9), 1938. <file:///D:/Downloads/62-Article%20Text-115-1-10-20210404.pdf>
- Guerra, J. (2020) El constructivismo en la educación y el aporte de la teoría sociocultural de Vygotsky para comprender la construcción del conocimiento en el ser humano. *Revista Dilemas Contemporáneos: Educación, Política y Valores*. VII(2), 1-21. <https://dilemascontemporaneoseduccionpoliticayvalores.com/index.php/dilemas/article/view/2033/2090>

- Hawkes, S. & Buse, K. (2017). Free play and children's mental health. *The Lancet Child & Adolescent Health*, 1(3), 167-169.
<https://www.thelancet.com/action/showPdf?pii=S2352-4642%2817%2930092-5>
- Hernández, R. (2018). *Metodología de la Investigación: Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta.* Mc Graw Hill.
http://www.biblioteca.cij.gob.mx/Archivos/Materiales_de_consulta/Drogas_de_Abuso/Articulos/SampieriLasRutas.pdf
- H.-S. Hsiao, J.-C. Chen (2016) Using an interactive gesture game-based learning approach to improve learning performance and motor skills of preschool children. *Computing and Education* 95 (2016) 151-162
<https://doi.org/10.1016/j.compedu.2016.01.005>
- Kynigos, C. & Yiannoutsou, N. (2018). Kids challenging half-baked game design: expressing values through the process of game modification. *International Journal of Child-Computer Interaction*, 17, 16-27.
<https://doi.org/10.1016/j.ijcci.2018.04.001>
- Londoño, L. y Rojas, M. (2020). De los juegos a la gamificación: propuesta de un modelo integrado. *Educación y educadores*, 23(3), 493-512.
<https://educacionyeducadores.unisabana.edu.co/index.php/eye/article/view/12469/6073>
- Mera Carriel, M. A. (2020) *Desarrollo socioemocional y factores de riesgo y protección en los niños de 3 a 4 años en la ciudad de Guayaquil* [Tesis de maestría, Universidad Casa Grande-Guayaquil]
<http://dspace.casagrande.edu.ec:8080/handle/ucasagrande/2775>
- Ministerio de Educación (2019). *El juego simbólico en la hora del juego libre en los sectores.* Biblioteca Nacional del Perú N° 2019-00084.
<https://drive.google.com/file/d/1HatAD0Ka7cbJJQSiHQs9bLHu2FWyIRU5/view>

- Ministerio de Educación (2019). El juego simbólico en la hora del juego libre en los sectores. Lima: Amauta Impresiones Comerciales. <https://www.slideshare.net/rosadiazr/el-juego-simblico-en-la-hora-del-juego-libre-en-los-sectores>.
- Mora, C; Plazas, F; Ortiz, A. y Camargo, G. (2016) El juego como método de aprendizaje, *Revista Nacional de Pedagogía*, 4(40), 137-144. <https://revistas.pedagogica.edu.co/index.php/NYN/article/view/5244/4010>
- Ñaupas Paitan, H; Mejía Mejía, E; Novoa Ramírez, E. y Villagómez Paucar, A. (2014) *Metodología de la investigación: cuantitativa, cualitativa y redacción de tesis*, Ediciones de la U-transversal 42. file:///D:/Downloads/Naupas_Metodologia_de_la_investigacion_4.pdf
- Ortecho Torres, Kelly del R. (2022) Desarrollo socioemocional durante el confinamiento por covid19, en la percepción de estudiantes en la Institución Educativa Inicial N°10129, ¿Jayanca [Tesis para obtener el grado de magister] https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/84622/Ortecho_KDR-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Orth, U., and Robins, R.W. (2018). Development of self-esteem throughout life. *Personality Development Manual; McAdams DP, Shiner RL, Tackett JL, Eds, 328-344*. 10.1037/a0025558
- Palacios, J. (2019) La encuesta sociológica: Una herramienta informativa para la gestión local. *Revista Castellano-Manchega de Ciencias Sociales*, 27, 140-145. <https://www.redalyc.org/journal/3221/322164452009/322164452009.pdf>
- Paredes Castro, K. S. (2018) *Práctica de las artes plásticas y el desarrollo socioemocional en estudiantes de 5 años de la institución educativa inicial las hormiguitas de Socorro Pasco-2017* [Tesis de maestría, Universidad CesarVallejo] https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/30698/paredes_ck.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Paricio, R. y Pando, M. (2020). Salud mental infanto-juvenil y pandemia de Covid-19 en España: cuestiones y retos. *Revista de Psiquiatría Infanto-Juvenil*, 37(2), 30–44. <https://doi.org/10.31766/REVPSIJ.V37N2A4>

- Piscoya, J. (2018). Principios éticos en la investigación biomédica. *Revista Ética médica*. 31(4).159-164.
<http://revistamedicinainterna.net/index.php/spmi/article/view/10/9>.
- Romero, M. (2016) Pruebas de bondad de ajuste a una distribución normal. *Revista enfermería del trabajo*. 6 (3) 105-114 <file:///D:/Downloads/Dialnet-PruebasDeBondadDeAjusteAUnaDistribucionNormal-5633043.pdf>
- Sabatier, C., Restrepo Cervantes, D., Moreno Torres, M., Hoyos De los Rios, O., & Palacio Sañudo, J. (2017). Emotional regulation in children and adolescents: concepts, processes and influences. *Psychology from the Caribbean*, 34(1), 101-110. doi:10.14482/psdc.34.1.9778 fatcat: u26kullravfd5jdezddt3nhquy
- Soler, J; Aparicio, L; Díaz, O; Escolano, E. y Rodríguez, A. (2016) Inteligencia Emocional y Bienestar II, Reflexiones, experiencias profesionales e investigaciones, Ediciones Universidad San Jorge.
file:///D:/Downloads/Perez_Escoda_N_2016_Cuestionarios_del_GR.pdf
- Soloaga Ccoyso, D. (2020) *Juego libre en la expresión oral de los estudiantes del nivel inicial en las instituciones educativas Quispicanchi, 2020* [Tesis de maestría, Universidad Cesar Vallejo] https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/58775/Soloaga_CD-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Stenros, J. (2017). The game of the game definition: a review. *Games and Culture*, 12(6), 499-520. <https://doi.org/10.1177/1555412016655679>
- Talledo Mendoza, M. V. (2019) *Juegos libres en sectores y las habilidades comunicativas en niños de 5 años Institución Educativa Sagrado Corazón de Jesús Tumbes 2018* [Tesis de maestría, Universidad Cesar Vallejo] https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/63182/Talledo_MMV-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- UNICEF (2018). Reforzar el aprendizaje a través del juego en los programas de educación en la primera infancia. *Aprendizaje a través del juego, Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia*. 4-36.
<https://www.unicef.org/sites/default/files/2019-01/UNICEF-Lego-Foundation-Aprendizaje-a-traves-del-juego.pdf>
- UNICEF. (2021). Midiendo el impacto de la Covid-19 en los niños y niñas menores de seis años en América Latina: Mapeo de encuestas en curso y sistematización de lecciones aprendida. *El Diálogo*. <https://n9.cl/o6gut>

- Vilca, D. y Farkas, Ch. (2019) Lenguaje y uso de etiquetas emocionales: su relación con el desarrollo socioemocional en niños, *PSYKHE*, 28(2),1/14.
<http://ojs.uc.cl/index.php/psykhe/article/view/20565/17017>
- Wallbaum, T., Ananthanarayan, S., Borojeni, SS, Heuten, W., & Boll, S. (2017). Towards a tangible narrative kit to explore emotions with children. *In Proceedings of the 2017 ACM Multimedia Thematic Workshops* (pp. 10-16).10.1145/3126686.3126702
- Yan, J., Han, ZR, Tang, Y., & Zhang, X. (2017). Parental support for child autonomy and depressive symptoms in middle childhood: the mediating role of parent- child attachment. *Journal of Child and Family Studies*, 26(7), 1970-1978. 10.1007/S10826-017-0712-X
- Zamora, E., Carrión, B., & Conrado, R. (2019). El juego y el desarrollo de la creatividad de los niños/del nivel inicial de la escuela Benjamín Carrión. *Revista Conrado* 15(66), 209-213.<https://acortar.link/IT5FHG>
- Zarate Cabanillas, L. H. (2019) *El juego libre en los sectores y la expresión oral en los niños de 5 años de la I.E.I. N° 049 Nuestra Señora de Guadalupe – Rímac, 2018* [Tesis para maestría, Universidad Cesar Vallejo]
https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/61229/Zarate_CLH-SD.pdf?sequence=8&isAllowed=y

ANEXOS:

ANEXO 1: MATRIZ DE OPERACIONALIZACIÓN DE LAS VARIABLES.

Variable 1: Juego libre.

Matriz de operacionalización

Variable	Definición Conceptual	Definición Operacional	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala de Medición
Juego libre	Mora et. al. (2016) El juego es una actividad natural en los seres humano. Desde que nacemos aprendemos a relacionarnos con los demás a través del juego en ella encontramos alegría diversión, recreación, relajación, entre otros. En el contexto educativo lo vemos como algo necesario que nos permitirá desarrollar capacidades motoras, intelectuales y afectivas. (pág. 140)	La medición se hará a través de una lista de cotejo la cual está conformada por seis dimensiones: Social, Creativa, Cognitivo, Motor.	D1: Planificación	Expresión intencional	Comunica sus ideas de manera abierta.	Lista de cotejo
			D2: Organización		Elije de manera libre	Plantea ideas nuevas durante la asamblea.
				D3: Ejecución		Juega y se expresa.
			D4: Orden		Ordena y coopera.	
		Decide en qué sector quiere jugar.				
		Argumenta, porqué eligió ese sector.				
		Conversa con sus compañeros de sector sobre los roles que asumirá cada uno				
		Conversa con sus compañeros para establecer acuerdos.				
		Juega libremente utilizando los materiales del sector elegido.				
		Dice lo que le disgusta durante el juego libre.				

D5: Socialización

Comenta
ejecutado.

lo

Conversa con sus compañeros al compartir materiales.

Acude a la docente cuando necesita ayuda.

Ordena materiales del sector elegido en su lugar.

Respeto su turno para guardar los materiales que utilizó.

D6:
Representación

Demuestra lo
aprendido.

Ayuda a ordenar los materiales de su compañero(a) si este(a) se lo solicita.

Manifiesta lo que hizo en el sector donde jugó el día de hoy.

Comenta lo que más le agrado durante esta actividad.

Expresa lo que menos le agradó durante esta actividad,

Escucha en silencio mientras sus compañeros socializan sus experiencias.

Manipula los materiales con los cuales representará sus experiencias del día (plastilina, colores, crayolas, temperas, plumones)

Muestra a sus compañeros la vivencia representada en su dibujo o modelado como trabajo final de la actividad.

Evidencia a sus compañeros la vivencia representada en su dibujo.

Variable 2 Desarrollo socioemocional

Matriz de operacionalización

Variable	Definición conceptual	Definición Operacional	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala de Medición
Desarrollo socio-emocional	<p>Vilca & Farkas, (2019). Cualquier proceso influenciado por diferentes reguladores del desarrollo (p. ej., cognitivo, físico y social) que consiste en relaciones internas o interpersonales que se organizan para definir las experiencias y los comportamientos de un niño.</p>	<p>Esta variable se medirá a través de un cuestionario para las docentes, está conformada por 3 dimensiones que se distribuyeron en 24 ítems.</p>	<p>D1: Autonomía</p>	Iniciativa personal	<p>Los niños tienen la capacidad de autorregular sus emociones.</p> <p>Los niños demuestran seguridad para realizar actividades por si solos.</p> <p>Los niños tienen la capacidad de reflexionar de manera crítica.</p>	Lista de cotejo..
				Liderazgo y apertura.	<p>Participan los niños en diálogos donde ellos expresan sus puntos de vista de manera clara.</p> <p>Los niños actúan con iniciativa propia mostrando confianza en sí mismos.</p> <p>Se comunican los niños de manera asertiva evitando conflictos.</p>	SI NO
				Toma de decisiones y compromiso	<p>Los niños son capaces de actuar responsablemente buscando el bienestar colectivo.</p> <p>Los niños toman iniciativa propia para respetar sus acuerdos de aula.</p> <p>Los niños escuchan a sus compañeros cuando surge el diálogo durante la clase.</p>	
				Expresión emocional.	<p>Los niños establecen acuerdos para desarrollar la sesión de aprendizaje de forma ordenada.</p> <p>Los niños expresan emociones como la cólera, tristeza, miedo durante la jornada pedagógica.</p> <p>Utilizan los niños palabras vulgares al dialogar con sus compañeros.</p> <p>Los niños usan palabras mágicas al interactuar con sus compañeros.</p>	
					<p>Los niños expresan sus emociones a través del baile y movimiento.</p>	
				Relajación	<p>Los niños realizan algunos ejercicios de relajación.</p>	

D3: Desarrollo de la autoestima.	Clima del aula.	Al dialogar entre ellos los niños muestran respeto hacia las ideas de sus compañeros. Los niños son capaces de pedir disculpas cuando han realizado una mala acción.
	Cariño y afecto	Los niños son capaces de reconocer sus diferentes estados de ánimo. Los niños muestran empatía al interactuar con sus compañeros. Los niños se sienten aceptados por sus compañeros tal y como son.
	Trabajo cooperativo	Los niños trabajan de manera cooperativa ayudándose entre ellos. Los niños se muestran ordenados al realizar un trabajo cooperativo.
	Comunicación asertiva	Los niños manejan su agresividad cuando surgen conflictos en el aula. Los niños evitan conflictos o disputas entre ellos.

ANEXO 2: INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y FICHA TÉCNICA DE LOS INSTRUMENTOS.

LISTA DE COTEJO PARA JUEGO LIBRE

Alumno: _____ Sexo: _____ Edad: _

A continuación, se presenta el siguiente instrumento que permite observar y registrar las habilidades del estudiante relacionadas al Juego Libre en los sectores y áreas recreativas. Para ello se utilizará la siguiente escala:

N.º	ATRIBUTOS	CATEGORIAS	
		SI	NO
	PLANIFICACIÓN		
1	Comunica sus ideas de manera abierta.		
2	Plantea ideas nuevas durante la asamblea.		
3	Sugiere juegos nuevos que le gustaría compartir con sus compañeros.		
4	Sugiere actividades a realizar en los sectores, hoy día.		
	ORGANIZACIÓN		
5	Decide en qué sector quiere jugar.		
6	¿Argumenta por qué eligió ese sector?		
7	Conversa con sus compañeros de sector sobre los roles que asumirá cada uno.		
8	Conversa con sus compañeros para establecer acuerdos.		
	EJECUCIÓN		
9	Juega libremente utilizando los materiales del sector elegido.		
10	Dice lo que le disgusta durante el juego libre.		
11	Conversa con sus compañeros al compartir los materiales.		
12	Acude a la docente cuando es necesita ayuda.		
	ORDEN		
13	Ordena materiales del sector elegido en su lugar.		
14	Respeto su turno para guardar los materiales que utilizó.		
15	Ayuda a ordenar los materiales de su compañero(a) si este(a) se lo solicita.		
	SOCIALIZACIÓN		
16	Manifiesta lo que hizo en el sector donde jugó el día de hoy.		
17	Comenta lo que más le agrado durante esta actividad.		
18	Expresa lo que menos le agradó durante esta actividad,		

19	Escucha en silencio mientras sus compañeros socializan sus experiencias.		
	REPRESENTACIÓN		
20	Manipula los materiales con los cuales representará sus experiencias del día (plastilina, colores, crayolas, temperas, plumones)		
21	Muestra a sus compañeros la vivencia representada en su dibujo o modelado como trabajo final de la actividad.		
22	Presenta de manera entendible lo que hizo en el sector elegido		

Ficha técnica del instrumento

Elementos	Descripción
Título	Lista de cotejo para el juego libre.
Autor	Ramos Huamani, Carmen Rosa
Lugar de procedencia/año	Lima/Perú / 2019
Traducción. Estandarización. Adaptación. Revalidación	Los ítems fueron adaptados y se agregó los indicadores.
Tipo general: psicométrico, proyectivo, cognitivo, etc.	Tipo cognitivo
Formas (individual o grupal) y poblaciones a los que son aplicables.	Aplicación individual
Tiempo necesario, calculado o esperado.	30 minutos
Finalidad u objetivo	Permite observar y registrar las habilidades del estudiante relacionadas al juego libre.
Definición (conceptual y/o operacional) del test de la variable o factor que pretende medir.	Definición conceptual del juego libre: Mora et. el. (2016) El juego es una actividad natural en los seres humano. Desde que nacemos aprendemos a relacionarnos con los demás a través del juego en ella encontramos alegría diversión, recreación, relajación, entre otros.
. Instrucciones para administrar, calificar o interpretar.	La presente lista de cotejo consta de 22 ítems que permitirán registrar mediante la observación las habilidades relacionadas al juego libre.

	<p>Categorías: Tiene dos opciones de respuesta Si o No</p> <p>Tiempo: Considera 30 minutos para generar tus respuestas.</p>
. Validación	Se contó con el juicio de tres expertos para la validación de la prueba.
. Sensibilidad	<p>Consta de 22 ítems que están divididos en 6 dimensiones:</p> <p>Planificación Organización Ejecución Orden Socialización Representación</p>
. Fundamentos teórico -prácticos.	<p>Claparéde (1932) Jean Piaget (1945) Vygotsky (1982) Gallardo y Gallardo (2018) Vegas (2020)</p>

LISTA DE COTEJO PARA EL DESARROLLO SOCIOEMOCIONAL

A continuación, se presenta el siguiente instrumento que permite observar y registrar las habilidades del estudiante relacionadas al desarrollo socioemocional en los sectores y áreas recreativas. Para ello se utilizará la siguiente escala:

NOMBRE: _____ EDAD: _____

Equivalencias: SI: 1 NO: 2

N°	ITEMS	Categorías	
		SI	NO
Autonomía			
1	Los niños tienen la capacidad de autorregular sus emociones.		
2	Los niños demuestran seguridad para realizar actividades por si solos.		
3	Los niños tienen la capacidad de reflexionar de manera crítica.		
4	Participan los niños en diálogos donde ellos expresan sus puntos de vista de manera clara.		
5	Los niños actúan con iniciativa propia mostrando confianza en sí mismos.		
6	Se comunican los niños de manera asertiva evitando conflictos.		
7	Los niños son capaces de actuar responsablemente buscando el bienestar colectivo.		
8	Los niños toman iniciativa propia para respetar los acuerdos de aula.		
9	Los niños escuchan a sus compañeros cuando surge el diálogo durante la clase.		
Manejo de emociones			
10	Los niños establecen acuerdos para desarrollar la sesión de aprendizaje en forma ordenada.		
11	Los niños expresan emociones como la cólera, tristeza, miedo durante la jornada pedagógica.		
12	Utilizan los niños palabras vulgares al dialogar con sus compañeros.		
13	Los niños usan las palabras mágicas al interactuar con sus compañeros.		
14	Los niños expresan sus emociones a través del baile y el movimiento.		
15	Realizan lo s niños algunos ejercicios de Relajación.		

16	Al dialogar entre ellos los niños muestran respeto hacia las ideas de sus compañeros.		
17	Los niños son capaces de pedir disculpas cuando han realizado una mala acción.		
Desarrollo de la autoestima			
18	Los niños son capaces de reconocer sus diferentes estados de ánimo.		
19	Los niños muestran empatía al interactuar con sus compañeros.		
20	Los niños se sienten aceptados por sus compañeros tal y como son.		
21	Los niños trabajan de manera cooperativa ayudándose entre ellos		
22	Los niños se muestran ordenados al realizar un trabajo cooperativo.		
23	Los niños manejan su agresividad cuando surgen conflictos en el aula.		
24	Los niños evitan conflictos o disputas entre ellos.		

Ficha técnica del instrumento del desarrollo socioemocional

Elementos	Descripción
1.-Título	Lista de cotejo del desarrollo socioemocional.
2.-Autor	Gomero Calderón, Estelita
3.- Lugar de procedencia/año	Piura / Perú / 2020
4.-Traducción. Estandarización. Adaptación. Revalidación	Se emplearon todos los ítems del instrumento adaptando las preguntas.
5.-Tipo general: psicométrico, proyectivo, cognitivo, etc.	Tipo cognitivo
6.- Formas (individual o grupal) y poblaciones a los que son aplicables.	Aplicación individual
7.- Tiempo necesario, calculado o esperado.	inutos
8.-Finalidad u objetivo	Determinar el nivel de desarrollo socioemocional en los niños del nivel inicial.
9.-Definición (conceptual y/o operacional) del test de la variable o factor que pretende medir.	Definición conceptual del desarrollo socioemocional: El desarrollo social y emocional es familiarizarse con las diferentes etapas del desarrollo de los niños y entender que cada niño se desarrolla a su propio ritmo y que los

	<p>primeros cinco años de vida es un momento crítico en el desarrollo de los niños.</p>
<p>10.-Instrucciones para administrar, calificar o interpretar.</p>	<p>La presente ficha de observación consta de 24 ítems y se utilizará para determinar el nivel de desarrollo socioemocional en los niños. Categorías: Tiene 2 opciones de respuesta Si - No</p>
<p>11.- Validación</p>	<p>Se validó por el juicio de tres expertos.</p>
<p>13.- Sensibilidad</p>	<p>Consta de 24 ítems que están divididos en 3 dimensiones: Autonomía Manejo de emociones Desarrollo de la autoestima</p>
<p>.Fundamentos teórico -prácticos.</p>	<p>Vygotsky (1996) Miller y Nelson (2006) Goleman (2021)</p>

ANEXO 3: VALIDACIÓN DE LOS INSTRUMENTOS DE LA VARIABLE

Validación del Instrumento de la variable juego libre

Profesionales	Lista de cotejo para el juego libre	Validez
Dra. Maribel Rangel Magallanes	Validación realizada	Existe suficiencia
Mg. Noemi Esther Diaz Tito	Validación realizada	Existe suficiencia
Mg. Olga Gladys Cuellar Yactayo	Validación realizada	Existe suficiencia

Nota: Adaptación propia.

Tabla

Validación del Instrumento de la variable desarrollo socioemocional

Profesionales	Lista de cotejo para el desarrollo socioemocional	Validez
Dra. Maribel Rangel Magallanes	Validación realizada	Existe suficiencia
Mg. Noemi Esther Diaz Tito	Validación realizada	Existe suficiencia
Mg. Olga Gladys Cuellar Yactayo	Validación realizada	Existe suficiencia

Nota: Adaptación propia.

ANEXO 4: FIRMA DE EXPERTOS

EXPERTO 1

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE EL JUEGO LIBRE

N°	DIMENSIONES / Items	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	DIMENSIÓN 1: Planificación							
1	Comunica sus ideas de manera abierta.	✓		✓		✓		
2	Plantea ideas nuevas durante la asamblea.	✓		✓		✓		
3	Sugiere juegos nuevos que le gustaría compartir con sus compañeros.	✓		✓		✓		
4	Sugiere actividades a realizar en los sectores, hoy día.	✓		✓		✓		
	DIMENSIÓN 2: Organización	Si	No	Si	No	Si	No	
5	Decide en qué sector quiere jugar.	✓		✓		✓		
6	¿Argumenta por qué eligió ese sector?	✓		✓		✓		
7	Conversa con sus compañeros de sector sobre los roles que asumirá cada uno.	✓		✓		✓		
8	Conversa con sus compañeros para establecer acuerdos.	✓		✓		✓		
	DIMENSIÓN 3: Ejecución	Si	No	Si	No	Si	No	
9	Juega libremente utilizando los materiales del sector elegido.	✓		✓		✓		
10	Dice lo que le disgusta durante el juego libre.	✓		✓		✓		
11	Conversa con sus compañeros al compartir los materiales.	✓		✓		✓		
12	Acude a la docente cuando es necesita ayuda.	✓		✓		✓		
	DIMENSIÓN 4: Orden	Si	No	Si	No	Si	No	
13	Ordena materiales del sector elegido en su lugar.	✓		✓		✓		
14	Respeto su turno para guardar los materiales que utilizó.	✓		✓		✓		
15	Ayuda a ordenar los materiales de su compañero(a) si este(a) se lo solicita.	✓		✓		✓		
	DIMENSIÓN 5: Socialización	Si	No	Si	No	Si	No	
16	Manifiesta lo que hizo en el sector donde jugó el día de hoy.	✓		✓		✓		
17	Comenta lo que más le agrado durante esta actividad.	✓		✓		✓		
18	Expresa lo que menos le agradó durante esta actividad,	✓		✓		✓		
19	Escucha en silencio mientras sus compañeros socializan sus experiencias.	✓		✓		✓		
	DIMENSIÓN 6: Representación	Si	No	Si	No	Si	No	

20	Manipula los materiales con los cuales representará sus experiencias del día (plastilina, colores, crayolas, temperas, plumones)	✓		✓		✓	
21	Muestra a sus compañeros la vivencia representada en su dibujo o modelado como trabajo final de la actividad.	✓		✓		✓	
22	Presenta de manera entendible lo que hizo en el sector elegido.	✓		✓		✓	

Observaciones (precisar si hay suficiencia):

EXISTE SUFICIENCIA

Opinión de aplicabilidad: Aplicable | ✓ | Aplicable después de corregir | | No aplicable []

Apellidos y nombres del juez validador. Dr/ Mg: Mg. CUELLAR YACTAYO OLGA GLADYS
DNI: ..09222951..

Especialidad del validador:

..... PSICOLOGIA EDUCATIVA

...31 de Mayo del 2022


Firma del Experto Informante.

¹Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

²Relevancia: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

³Claridad: Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

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

**CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE EL
DESARROLLO SOCIOEMOCIONAL**

N. o	DIMENSIONES / Items	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	DIMENSIÓN 1: AUTONOMÍA							
1	Los niños tienen la capacidad de autorregular sus emociones.	✓		✓		✓		
2	Los niños demuestran seguridad para realizar actividades por sí solos.	✓		✓		✓		
3	Los niños tienen la capacidad de reflexionar de manera crítica.	✓		✓		✓		
4	Participan los niños en diálogos donde ellos expresan sus puntos de vista de manera clara.	✓		✓		✓		
5	Los niños actúan con iniciativa propia mostrando confianza en sí mismos.	✓		✓		✓		
6	Se comunican los niños de manera asertiva evitando conflictos.	✓		✓		✓		
7	Los niños son capaces de actuar responsablemente buscando el bienestar colectivo.	✓		✓		✓		
8	Los niños toman iniciativa propia para respetar los acuerdos de aula.	✓		✓		✓		
9	Los niños escuchan a sus compañeros cuando surge el diálogo durante la clase.	✓		✓		✓		
	DIMENSIÓN 2: MANEJO DE EMOCIONES.							
10	Los niños establecen acuerdos para desarrollar la sesión de aprendizaje en forma ordenada.	✓		✓		✓		
11	Los niños expresan emociones como la cólera, tristeza, miedo durante la jornada pedagógica.	✓		✓		✓		
12	Utilizan los niños palabras vulgares al dialogar con sus compañeros.	✓		✓		✓		

13	Los niños usan las palabras mágicas al interactuar con sus compañeros.	✓		✓		✓	
14	Los niños expresan sus emociones a través del baile y el movimiento.	✓		✓		✓	
15	Realizan los niños algunos ejercicios de Relajación.	✓		✓		✓	
16	Al dialogar entre ellos los niños muestran respeto hacia las ideas de sus compañeros.	✓		✓		✓	
17	Los niños son capaces de pedir disculpas cuando han realizado una mala acción.	✓		✓		✓	
	DIMENSIÓN 3: DESARROLLO DE LA AUTOESTIMA.	Si	No	Si	No	Si	No
18	Los niños son capaces de reconocer sus diferentes estados de ánimo.	✓		✓		✓	
19	Los niños muestran empatía al interactuar con sus compañeros.	✓		✓		✓	
20	Los niños se sienten aceptados por sus compañeros tal y como son.	✓		✓		✓	
21	Los niños trabajan de manera cooperativa ayudándose entre ellos	✓		✓		✓	
22	Los niños se muestran ordenados al realizar un trabajo cooperativo.	✓		✓		✓	
23	Los niños manejan su agresividad cuando surgen conflictos en el aula.	✓		✓		✓	
24	Los niños evitan conflictos o disputas entre ellos.	✓		✓		✓	

Observaciones (precisar si hay suficiencia):

EXISTE SUFICIENCIA

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

Apellidos y nombres del juez validador. Dr/ Mg: Mg. CUELLAR YACTAYO, OLGA GLADYS

DNI: 09222951

Especialidad del validador: PSICOLOGIA EDUCATIVA

..31...de Mayo del 2022



Firma del Experto Informante.

¹**Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

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

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

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

EXPERTO 2

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE EL JUEGO LIBRE

N°	DIMENSIONES / Items	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	DIMENSIÓN 1: Planificación							
1	Comunica sus ideas de manera abierta.	✓		✓		✓		
2	Plantea ideas nuevas durante la asamblea.	✓		✓		✓		
3	Sugiere juegos nuevos que le gustaría compartir con sus compañeros.	✓		✓		✓		
4	Sugiere actividades a realizar en los sectores, hoy día.	✓		✓		✓		
	DIMENSIÓN 2: Organización	Si	No	Si	No	Si	No	
5	Decide en qué sector quiere jugar.	✓		✓		✓		
6	¿Argumenta por qué eligió ese sector?	✓		✓		✓		
7	Conversa con sus compañeros de sector sobre los roles que asumirá cada uno.	✓		✓		✓		
8	Conversa con sus compañeros para establecer acuerdos.	✓		✓		✓		
	DIMENSIÓN 3: Ejecución	Si	No	Si	No	Si	No	
9	Juega libremente utilizando los materiales del sector elegido.	✓		✓		✓		
10	Dice lo que le disgusta durante el juego libre.	✓		✓		✓		
11	Conversa con sus compañeros al compartir los materiales.	✓		✓		✓		
12	Acude a la docente cuando es necesita ayuda.	✓		✓		✓		
	DIMENSIÓN 4: Orden	Si	No	Si	No	Si	No	
13	Ordena materiales del sector elegido en su lugar.	✓		✓		✓		
14	Respeto su turno para guardar los materiales que utilizó.	✓		✓		✓		
15	Ayuda a ordenar los materiales de su compañero(a) si este(a) se lo solicita.	✓		✓		✓		
	DIMENSIÓN 5: Socialización	Si	No	Si	No	Si	No	
16	Manifiesta lo que hizo en el sector donde jugó el día de hoy.	✓		✓		✓		
17	Comenta lo que más le agrado durante esta actividad.	✓		✓		✓		
18	Expresa lo que menos le agradó durante esta actividad,	✓		✓		✓		
19	Escucha en silencio mientras sus compañeros socializan sus experiencias.	✓		✓		✓		
	DIMENSIÓN 6: Representación	Si	No	Si	No	Si	No	

20	Manipula los materiales con los cuales representará sus experiencias del día (plastilina, colores, crayolas, temperas, plumones)	✓		✓		✓	
21	Muestra a sus compañeros la vivencia representada en su dibujo o modelado como trabajo final de la actividad.	✓		✓		✓	
22	Presenta de manera entendible lo que hizo en el sector elegido.	✓		✓		✓	

Observaciones (precisar si hay suficiencia):

HAY SUFICIENCIA

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

Apellidos y nombres del juez validador: Dr/ Mg: Mg. DIAZ TITO, NOEMI ESTHER
DNI: 40269836

Especialidad del validador:

PSICOLOGIA EDUCATIVA

02...de...del 2022



Firma del Experto Informante.

¹**Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

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

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

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

**CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE EL
DESARROLLO SOCIOEMOCIONAL**

N ^o	DIMENSIONES / Ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	DIMENSIÓN 1: AUTONOMÍA							
1	Los niños tienen la capacidad de autorregular sus emociones.	✓		✓		✓		
2	Los niños demuestran seguridad para realizar actividades por sí solos.	✓		✓		✓		
3	Los niños tienen la capacidad de reflexionar de manera crítica.	✓		✓		✓		
4	Participan los niños en diálogos donde ellos expresan sus puntos de vista de manera clara.	✓		✓		✓		
5	Los niños actúan con iniciativa propia mostrando confianza en sí mismos.	✓		✓		✓		
6	Se comunican los niños de manera asertiva evitando conflictos.	✓		✓		✓		
7	Los niños son capaces de actuar responsablemente buscando el bienestar colectivo.	✓		✓		✓		
8	Los niños toman iniciativa propia para respetar los acuerdos de aula.	✓		✓		✓		
9	Los niños escuchan a sus compañeros cuando surge el diálogo durante la clase.	✓		✓		✓		
	DIMENSIÓN 2: MANEJO DE EMOCIONES.	Si	No	Si	No	Si	No	
10	Los niños establecen acuerdos para desarrollar la sesión de aprendizaje en forma ordenada.	✓		✓		✓		
11	Los niños expresan emociones como la cólera, tristeza, miedo durante la jornada pedagógica.	✓		✓		✓		
12	Utilizan los niños palabras vulgares al dialogar con sus compañeros.	✓		✓		✓		

12	¿Utilizan los niños palabras vulgares al dialogar con sus compañeros?	✓		✓		✓	
13	¿Los niños usan las palabras mágicas al interactuar con sus compañeros?	✓		✓		✓	
14	¿Los niños expresan sus emociones a través del baile y el movimiento?	✓		✓		✓	
15	¿Realizan tus niños algunos ejercicios de relajación?	✓		✓		✓	
16	¿Al dialogar entre ellos los niños muestran respeto hacia las ideas de sus compañeros?	✓		✓		✓	
17	¿Los niños son capaces de pedir disculpas cuando han realizado una mala acción?	✓		✓		✓	
	DIMENSION 3:DESARROLLO DE LA AUTOESTIMA.	Si	No	Si	No	Si	No
18	¿Los niños son capaces de reconocer sus diferentes estados de ánimo?	✓		✓		✓	
19	¿Los niños muestran empatía al interactuar con sus compañeros?	✓		✓		✓	
20	¿Los niños se sienten aceptados por sus compañeras como son?	✓		✓		✓	
21	¿Los niños trabajan de manera cooperativa ayudándose entre ellos?	✓		✓		✓	
22	¿Los niños se muestran ordenados al realizar un trabajo cooperativo?	✓		✓		✓	
23	¿Los niños manejan su agresividad cuando surgen conflictos en el aula?	✓		✓		✓	
24	¿Los niños evitan conflictos o disputas entre ellos?	✓		✓		✓	

Observaciones (precisar si hay suficiencia):

HSY SUFICIENCIA

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

Apellidos y nombres del juez validador, Dr/ Mg: Mg. DIAZ TITO NOEMI ESTHER

DNI: 40269836

Especialidad del validador:

PSICOLOGIA EDUCATIVA

02 de junio del 2022



Firma del Experto Informante.

¹**Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

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

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

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

Experto 3

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE EL JUEGO LIBRE

N°	DIMENSIONES / Items	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	PLANIFICACIÓN							
1	Comunica sus ideas de manera abierta.	X		X		X		
2	Plantea ideas nuevas durante la asamblea.	X		X		X		
3	Sugiere juegos nuevos que le gustaría compartir con sus compañeros.	X		X		X		
4	Sugiere actividades a realizar en los sectores, hoy día.	X		X		X		
	ORGANIZACIÓN	Si	No	Si	No	Si	No	
5	Decide en qué sector quiere jugar.	X		X		X		
6	¿Argumenta por qué eligió ese sector?	X		X		X		
7	Conversa con sus compañeros de sector sobre los roles que asumirá cada uno.	X		X		X		
8	Conversa con sus compañeros para establecer acuerdos.	X		X		X		
	EJECUCIÓN	Si	No	Si	No	Si	No	
9	Juega libremente utilizando los materiales del sector elegido.	X		X		X		
10	Dice lo que le disgusta durante el juego libre.	X		X		X		
11	Conversa con sus compañeros al compartir los materiales.	X		X		X		
12	Acude a la docente cuando necesita ayuda.	X		X		X		
	ORDEN	Si	No	Si	No	Si	No	
13	Ordena materiales del sector elegido en su lugar.	X		X		X		
14	Respeto su turno para guardar los materiales que utilizó.	X		X		X		
15	Ayuda a ordenar los materiales de su compañero(a) si este(a) se lo solicita.	X		X		X		
	SOCIALIZACIÓN	Si	No	Si	No	Si	No	
16	Manifiesta lo que hizo en el sector donde jugó el día de hoy.	X		X		X		
17	Comenta lo que más le agrado durante esta actividad.	X		X		X		
18	Expresa lo que menos le agradó durante esta actividad,	X		X		X		
19	Escucha en silencio mientras sus compañeros socializan sus experiencias.	X		X		X		
	REPRESENTACIÓN	Si	No	Si	No	Si	No	

20	Manipula los materiales con los cuales representará sus experiencias del día (plastilina, colores, crayolas, temperas, plumones)	X		X		X	
21	Muestra a sus compañeros la vivencia representada en su dibujo o modelado como trabajo final de la actividad.	X		X		X	
22	Presenta de manera entendible lo que hizo en el sector elegido.	X		X		X	

Observaciones (precisar si hay suficiencia):


Los ítems tienen suficiente consistencia interna para medir las dimensiones.

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

Apellidos y nombres del juez validador. Mg: Maribel Cecilia Rangel Magallanes
DNI: 21884424

Especialidad del validador:
Lic. En educación
Dr. Educación – Dr. Psicología educativa.

10 de junio del 2022



Rangel Magallanes, Maribel C.
DNI: 21884424

¹**Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

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

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

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

**CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE EL
DESARROLLO SOCIOEMOCIONAL**

N°	DIMENSIONES / Items	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		SI	No	SI	No	SI	No	
	DIMENSIÓN 1: AUTONOMÍA							
1	Los niños tienen la capacidad de autorregular sus emociones.	X		X		X		
2	Los niños demuestran seguridad para realizar actividades por sí solos.	X		X		X		
3	Los niños tienen la capacidad de reflexionar de manera crítica.	X		X		X		
4	Participan los niños en diálogos donde ellos expresan sus puntos de vista de manera clara.	X		X		X		
5	Los niños actúan con iniciativa propia mostrando confianza en sí mismos.	X		X		X		
6	Se comunican los niños de manera asertiva evitando conflictos.	X		X		X		
7	Los niños son capaces de actuar responsablemente buscando el bienestar colectivo.	X		X		X		
8	Los niños toman iniciativa propia para respetar los acuerdos de aula.	X		X		X		
9	Los niños escuchan a sus compañeros cuando surge el diálogo durante la clase.	X		X		X		
	DIMENSIÓN 2: MANEJO DE EMOCIONES.	SI	No	SI	No	SI	No	
10	Los niños establecen acuerdos para desarrollar la sesión de aprendizaje en forma ordenada.	X		X		X		
11	Los niños expresan emociones como la cólera, tristeza, miedo durante la jornada pedagógica.	X		X		X		
12	Utilizan los niños palabras vulgares al dialogar con sus compañeros.	X		X		X		

13	Los niños usan las palabras mágicas al interactuar con sus compañeros.	X		X		X	
14	Los niños expresan sus emociones a través del baile y el movimiento.	X		X		X	
15	Realizan los niños algunos ejercicios de Relajación.	X		X		X	
16	Al dialogar entre ellos los niños muestran respeto hacia las ideas de sus compañeros.	X		X		X	
17	Los niños son capaces de pedir disculpas cuando han realizado una mala acción.	X		X		X	
	DIMENSION 3: DESARROLLO DE LA AUTOESTIMA.	Si	No	Si	No	Si	No
18	Los niños son capaces de reconocer sus diferentes estados de ánimo.	X		X		X	
19	Los niños muestran empatía al interactuar con sus compañeros.	X		X		X	
20	Los niños se sienten aceptados por sus compañeros tal y como son.	X		X		X	
21	Los niños trabajan de manera cooperativa ayudándose entre ellos	X		X		X	
22	Los niños se muestran ordenados al realizar un trabajo cooperativo.	X		X		X	
23	Los niños manejan su agresividad cuando surgen conflictos en el aula.	X		X		X	
24	Los niños evitan conflictos o disputas entre ellos.	X		X		X	

Observaciones (preclarar si hay suficiencia):

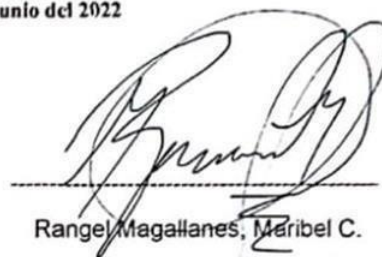
Los ítems tienen suficiente consistencia interna para medir las dimensiones.

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

Apellidos y nombres del juez validador, Mg: Maribel Cecilia Rangel Magallanes
DNI: 21884424

Especialidad del validador:
Lic. En educación
Dr. Educación – Dr. Psicología educativa.

Lima 10 de junio del 2022



Rangel Magallanes, Maribel C.

DNI: 21884424

¹**Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

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

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

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

ANEXO 5: CARTA DE PRESENTACIÓN



"Año del Fortalecimiento de la Soberanía Nacional"

Lima, 21 de Mayo del 2022

Carta de Presentación N° 239 – 2022 – UCV – VA – EPG – F06L03/J

Señor(a)
Mg. Patricia Cambiotti Herrera
I.E.I N° 175 Mi casita del Saber
Directora
Presente.-

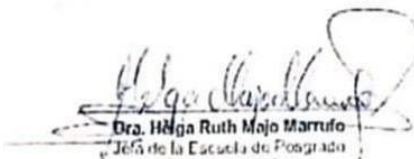
De nuestra consideración:

Es grato dirigirme a usted, para presentar a **MEZA ICHPAS TANIA REBECA** con N° DNI **40945510** y código de matrícula N° **7001197546**, estudiante del programa de Maestría en **Psicología Educativa** quien se encuentra desarrollando el trabajo de investigación (Tesis):

EL JUEGO LIBRE Y EL DESARROLLO SOCIOEMOCIONAL EN NIÑOS DE EDUCACION INICIAL DE UN COLEGIO PÚBLICO DE ATE.

En ese sentido, solicito a su persona otorgar el permiso y brindar las facilidades a nuestro estudiante, a fin de que pueda desarrollar su trabajo de investigación en la institución que usted representa. Los resultados de la presente investigación serán alcanzados a su despacho, luego de finalizar la misma.

Atentamente.


Dra. Hilda Ruth Mojo Marrufo
Jefa de la Escuela de Posgrado
Campus Lima Ate




Mg. Patricia Cambiotti Herrera
DIRECTORA
I.E.I N° 175 MI CASITA DEL SABER

Recibido y Aceptado
09/06/22

ANEXO 6: AUTORIZACIÓN PARA LA APLICACIÓN DE LOS INSTRUMENTOS.

AUTORIZACION

Por la presente autorizo a la Lic. Meza Ichpas, Tania R. estudiante de Post grado de la Universidad Cesar Vallejo, la aplicación del "Cuestionario de desarrollo socioemocional" a las docentes y "Ficha de observación del juego libre" a los estudiantes de la Institución Educativa 175 Mi casita del saber, la cual dirijo.

La aplicación de dicho instrumento se realizará de forma presencial, también tomo conocimiento de que la información que se obtenga con dicha prueba será confidencial y se utilizará de manera pertinente solo para fines de investigación.

Ate, 09 de junio de 2022



Mg. Patricia Candiotti Herrera
DIRECCION
I.E.I. N° 175 "MI CASITA DEL SABER"

Mg. Patricia Candiotti Herrera

Directora

I.E.I. 175 "Mi casita del saber"

ANEXO 7: Estadístico SPSS, vista de Variables.

J. LIBRE-DES. SOCIOEMOCIONAL.sav [ConjuntoDatos1] - IBM SPSS Statistics Editor de datos

Archivo Editar Ver Datos Transformar Analizar Gráficos Utilidades Ampliaciones Ventana Ayuda

	Nombre	Tipo	Anchura	Decimales	Etiqueta	Valores	Perdidos	Columnas	Alineación	Medida	Rol
19	P19	Númérico	8	0	Escucha en sil...	Ninguno	Ninguno	8	Derecha	Nominal	Entrada
20	P20	Númérico	8	0	Manipula los m...	Ninguno	Ninguno	8	Derecha	Nominal	Entrada
21	P21	Númérico	8	0	Muestra a sus ...	Ninguno	Ninguno	8	Derecha	Nominal	Entrada
22	P22	Númérico	8	0	Presenta de m...	Ninguno	Ninguno	8	Derecha	Nominal	Entrada
23	Planificación	Númérico	8	0	Dimensión: Pla...	{1, si}...	Ninguno	16	Derecha	Nominal	Entrada
24	Organización	Númérico	8	0	Dimensión: Org...	{1, si}...	Ninguno	11	Derecha	Nominal	Entrada
25	Socialización	Númérico	8	0	Dimensión: Soci...	{1, SI}...	Ninguno	12	Derecha	Nominal	Entrada
26	ejecucion	Númérico	8	0	Dimensión: Eje...	{1, SI}...	Ninguno	11	Derecha	Nominal	Entrada
27	Orden	Númérico	8	0	Dimensión: Ord...	{1, SI}...	Ninguno	10	Derecha	Nominal	Entrada
28	Representa...	Númérico	8	0	Dimensión: Re...	{1, SI}...	Ninguno	14	Derecha	Nominal	Entrada
29	Juego_Libre	Númérico	8	0	Variable: Juego...	{1, SI}...	Ninguno	12	Derecha	Nominal	Entrada
30	I1	Númérico	8	0	Los niños tiene...	Ninguno	Ninguno	8	Derecha	Nominal	Entrada
31	I2	Númérico	8	0	Los niños dem...	Ninguno	Ninguno	8	Derecha	Nominal	Entrada
32	I3	Númérico	8	0	Los niños tiene...	Ninguno	Ninguno	8	Derecha	Nominal	Entrada
33	I4	Númérico	8	0	Participan los n...	Ninguno	Ninguno	8	Derecha	Nominal	Entrada
34	I5	Númérico	8	0	Los niños actu...	Ninguno	Ninguno	8	Derecha	Nominal	Entrada
35	I6	Númérico	8	0	Se comunican l...	Ninguno	Ninguno	8	Derecha	Nominal	Entrada
36	I7	Númérico	8	0	Los niños son ...	Ninguno	Ninguno	8	Derecha	Nominal	Entrada
37	I8	Númérico	8	0	Los niños toma...	Ninguno	Ninguno	8	Derecha	Nominal	Entrada
38	I9	Númérico	8	0	Los niños escu...	Ninguno	Ninguno	8	Derecha	Nominal	Entrada
39	I10	Númérico	8	0	Los niños esta...	Ninguno	Ninguno	8	Derecha	Nominal	Entrada
40	I11	Númérico	8	0	Los niños exp...	Ninguno	Ninguno	8	Derecha	Nominal	Entrada
41	I12	Númérico	8	0	Utilizan los niñ...	Ninguno	Ninguno	8	Derecha	Nominal	Entrada
42	I13	Númérico	8	0	Los niños usan...	Ninguno	Ninguno	8	Derecha	Nominal	Entrada
43	I14	Númérico	8	0	Los niños expr...	Ninguno	Ninguno	8	Derecha	Nominal	Entrada

Vista de datos Vista de variables

IBM SPSS Statistics Processor está listo Unicode:ON

Descargas TESIS Chavez_OL... RVI N°110... MATRIZ (R... REVISION T... *Resultado... J. LIBRE-DE... 04:39

Visible: 57 de 57 variables

	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15
1	1	2	2	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	2	1
2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	2
3	2	2	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	2	1
4	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1
5	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
6	2	2	2	2	1	2	1	2	1	2	1	1	1	2	2
7	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	2	1
8	2	2	2	2	1	1	1	1	1	2	1	1	2	2	1
9	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2
10	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1
11	1	1	2	2	1	2	1	1	1	2	1	1	1	2	1
12	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
13	2	1	2	1	1	2	1	1	1	2	1	2	1	2	2
14	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
15	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	2
16	2	2	2	2	2	2	1	1	1	2	1	2	1	2	2
17	2	2	1	1	1	1	1	1	1	2	1	2	1	2	1
18	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	1
19	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	2	1	2	2
20	1	1	2	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1
21	2	2	2	2	1	1	1	1	1	2	1	1	2	2	1
22	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1
23	1	1	2	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	2	2
24	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

**ESCUELA DE POSGRADO
MAESTRÍA EN PSICOLOGÍA EDUCATIVA**

Declaratoria de Autenticidad del Asesor

Yo, RANGEL MAGALLANES MARIBEL, docente de la ESCUELA DE POSGRADO MAESTRÍA EN PSICOLOGÍA EDUCATIVA de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - LIMA ATE, asesor de Tesis titulada: "EL JUEGO LIBRE Y EL DESARROLLO SOCIO EMOCIONAL EN NIÑOS DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DE ATE, 2022.", cuyo autor es MEZA ICHPAS TANIA REBECA, constato que la investigación cumple con el índice de similitud establecido, y 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, 26 de Julio del 2022

Apellidos y Nombres del Asesor:	Firma
RANGEL MAGALLANES MARIBEL DNI: 21884424 ORCID 0000-0002-5862-4145	Firmado digitalmente por: RMRANGELR el 26-07- 2022 21:31:09

Código documento Trilce: TRI - 0374025