



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

ESCUELA DE POSGRADO

**PROGRAMA ACADÉMICO DE MAESTRÍA EN PSICOLOGIA
EDUCATIVA**

**Juegos tradicionales y desarrollo socioemocional de los
estudiantes de inicial de 4 años en una institución educativa de
Ica 2023**

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

AUTORA:

Mendoza Yalle, Nelva Emiluz (orcid.org/0000-0001-9817-636X)

ASESORES:

Dra. Leiva Torres, Jakline Gicela (orcid.org/0000-0001-7635-5746)

Dra. Denegri Velarde, Maria Isabel (orcid.org/0000-0002-4235-9009)

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Atención Integral del Infante, Niño y Adolescente

LÍNEA DE RESPONSABILIDAD SOCIAL UNIVERSITARIA:

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

LIMA – PERÚ

2023

DEDICATORIA

Mis padres y mi hijo por ser inspiración
y motor para seguir adelante y alcanzar
mis propósitos profesionales.

AGRADECIMIENTO

Agradezco principalmente a mi creador y padre celestial por la sabiduría y la fortaleza que me ha concedido para poder culminar con una meta más en mi vida profesional.

A mis padres por apoyarme constantemente en mis proyectos y a mi hijo Aron por ser mi motor y motivo para seguir adelante y ser mejor persona y profesional.

A mis maestros de la Universidad Cesar Vallejo, en especial a mi asesora la Dra. Leiva Torres, Jakline Gicela, por sus orientaciones y paciencia en la culminación de mi investigación.



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

ESCUELA DE POSGRADO

ESCUELA PROFESIONAL DE MAESTRÍA EN PSICOLOGÍA EDUCATIVA

Declaratoria de Autenticidad del Asesor

Yo, LEIVA TORRES JAKLINE GICELA, docente de la ESCUELA DE POSGRADO de la escuela profesional de MAESTRÍA EN PSICOLOGÍA EDUCATIVA de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - LIMA NORTE, asesor de Tesis titulada: "Juegos tradicionales y desarrollo socioemocional de los estudiantes de Inicial de 4 años en una Institución Educativa

de Ica 2023", cuyo autor es MENDOZA YALLE NELVA EMILUZ, constato que la investigación tiene un índice de similitud de 13.00%, verificable en el reporte de originalidad del programa Turnitin, el cual ha sido realizado sin filtros, ni exclusiones.

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

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

LIMA, 30 de Julio del 2023

Apellidos y Nombres del Asesor:	Firma
LEIVA TORRES JAKLINE GICELA DNI: 40601866 ORCID: 0000-0001-7635-5746	Firmado electrónicamente por: LEIVATJ el 11-08- 2023 21:30:43

Código documento Trilce: TRI - 0627707



**ESCUELA DE POSGRADO
MAESTRÍA EN PSICOLOGÍA EDUCATIVA**

Declaratoria de Originalidad del Autor

Yo, MENDOZA YALLE NELVA EMILUZ estudiante de la ESCUELA DE POSGRADO del programa de MAESTRÍA EN PSICOLOGÍA EDUCATIVA de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - LIMA NORTE, declaro bajo juramento que todos los datos e información que acompañan la Tesis titulada: "Juegos tradicionales y desarrollo socioemocional de los estudiantes de Inicial de 4 años en una Institución Educativa

de Ica 2023", es de mi autoría, por lo tanto, declaro que la Tesis:

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

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

Nombres y Apellidos	Firma
MENDOZA YALLE NELVA EMILUZ DNI: 71298234 ORCID: 0000-0001-9817-636X	Firmado electrónicamente por: NMENDOZAY el 13-08- 2023 20:20:22

Código documento Trilce: INV - 1283546

ÍNDICE DE CONTENIDOS

CARÁTULA	i
DEDICATORIA	ii
AGRADECIMIENTO	iii
DECLARATORIA DE AUTENCIDAD DEL ASESOR	iv
DECLARATORIA DE ORIGINALIDAD DEL AUTOR	v
INDICE DE CONTENIDOS	vi
ÍNDICE DE TABLAS	vii
RESUMEN	viii
ABSTRACT	ix
I. INTRODUCCIÓN	1
II. MARCO TEÓRICO	5
III. METODOLOGÍA	14
3.1 Tipo y diseño de investigación	14
Figura 1: Esquema de diseño de investigación	14
3.2 Variables y operacionalización:	15
3.3 Población, muestra y muestreo	16
3.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos, validez y confiabilidad:	17
3.5 Procedimientos	18
3.6 Métodos de análisis de datos	18
3.7 Aspectos éticos	19
IV. RESULTADOS	20
V. DISCUSIÓN	27
VI. CONCLUSIONES	33
VII. RECOMENDACIONES	34
REFERENCIAS	35
ANEXOS	41

ÍNDICE DE TABLAS

	Pág.
Tabla 1 Población De Estudio.	16
Tabla 2 Validación de los instrumentos los juegos tradicionales y desarrollo socioemocional.	18
Tabla 3 Tabla cruzada de juegos tradicionales y desarrollo socioemocional	20
Tabla 4 Coeficiente de correlación de juegos tradicionales y el desarrollo socioemocional	21
Tabla 5 Correlación entre la dimensión juego motor y la variable desarrollo socioemocional.	22
Tabla 6 Correlación de dimensión juego cognitivo y la variable desarrollo socioemocional.	23
Tabla 7 Correlación de la dimensión juego social y la variable desarrollo socioemocional	24
Tabla 8 Correlación del juego intercultural y el desarrollo socioemocional	25
Tabla 9 Correlación del juego creativo y el desarrollo socioemocional	26

ÍNDICE DE FIGURAS

	Pag.
Figura 1: Esquema de diseño de investigación	14

RESUMEN

En mi presente estudio de investigación es determinar si los juegos tradicionales mejoran el desarrollo socioemocional de los estudiantes de Inicial de 4 años en una Institución educativa de Ica 2023, donde el tipo de investigación es básica de diseño no experimental, transversal y correlacional, teniendo un enfoque cuantitativo. Los cual para la muestra estuvo conformada por 100 estudiantes y se aplicó 2 cuestionarios, para juego tradicional es una con 28 ítems y para el desarrollo socioemocional con 30 ítems y escala Likert. Los resultados que se obtuvo fueron que 17 alumnos tienen el 58,8% un nivel medianamente eficiente en los juegos tradicionales siendo un nivel normal en el desarrollo socioemocional y el 41,2% está en un nivel alto, mientras que 83 alumnos están en un nivel de juego tradicional eficiente teniendo un nivel de 18.1 en un nivel normal del desarrollo socioemocional y 81.9% en un nivel alto. La correlación que se obtuvo de Rho Spearman es de 0.398 considerada una correlación positiva moderada, en conclusión, si se realiza el juego tradicional mejor será el desarrollo socioemocional de los estudiantes del nivel inicial.

Palabra clave: Juego tradicional, desarrollo, socioemocional

ABSTRACT

In my present research study is to determine if traditional games improve the socio-emotional development of 4-year-old students in an educational institution in Ica 2023, where the type of research is basic, non-experimental, cross-sectional and correlational design, having a quantitative approach. Which for the sample consisted of 100 students and 2 questionnaires were applied, for traditional game it is one with 28 items and for socio-emotional development with 30 items and Likert scale. The results obtained were that 17 students have 58.8% a moderately efficient level in traditional games, being a normal level in socio-emotional development and 41.2% are at a high level, while 83 students are at an efficient traditional game level having a level of 18.1 at a normal level of socio-emotional development and 81.9% at a high level. The correlation obtained from Rho Spearman is 0.398, considered a moderate positive correlation. In conclusion, if the traditional game is played, the socio-emotional development of initial level students will be better.

Keyword: Traditional game, development, socio-emotional

I. INTRODUCCIÓN

En contexto en América Latina, el desarrollo socioemocional es un componente fundamental en el desarrollo de los infantes, la situación actual es grave, más aún después de una pandemia así. El autor cree que este debe ser un proceso integral gradual para poder capturar el progreso de los niños, especialmente su capacidad para comprender, expresar, asimilar, experimentar experiencia personal y gestión de emociones, compartida se presentan como interrelacionados o interactuando de cierta manera los demás y a través de juegos tradicionales llegar a mejorar satisfactoriamente (Soto 2017)

Los investigadores aceptan que usar en exceso los dispositivos tecnológicos tiene como consecuencia la depresión y ansiedad infantil (UNICEF, 2018). Madigan et al., (2019) declara que cuando uno está mucho tiempo en las pantallas de la tecnología esto llega a afectar de forma agresiva la capacidad de los niños en la cual no les permite poder desenvolverse de una forma óptima.

Internacionalmente Castaño (2014) Los juegos son parte de tu vida y por lo tanto te traen alegría y felicidad. Es por eso fomentar la colaboración del niño en el juego aumentando el valor añadido de la participación estilo de vida, raíces culturales, formas de relacionarse con los demás, pero también incluye el fortalecimiento de la cultura, el idioma y la identidad.

En el continente europeo como en América Latina, somos conscientes del panorama general el valor educativo de los juegos tradicionales y la importancia de usarlos en las escuelas, recuerda que estos juegos nos han entretenido por décadas, ahora están en el olvido por el uso de la tecnología, pero pueden convivir pedagógicamente, es una herramienta de aprendizaje fantástica que puede conducir a resultados de aprendizaje positivos. Todos los Estados garantizarán a los menores el derecho al descanso, los paseos, la recreación y los juegos acordes a su edad (UNICEF, 2020)

Con el inicio de la pandemia se generó una brecha, profundizando la relación con la tecnología, aumentando su uso y dependencia, lo que provocó un aumento del sedentarismo y pérdida de contacto con el medio externo. En un estudio que se realizó en la Universidad Miguel Hernández (2020), el cual concluyó que el 15% de los infantes utilizaron los dispositivos por más de una hora en cuarentena, esta proporción ha aumentado al 73%. del encarcelamiento. Además, este contacto directo con la tecnología ha provocado una disminución de sus conexiones

sociales, y el índice muestra que el 47% de los niños que juegan a videojuegos lo hacen virtualmente con otros niños y el 32% son presenciales (Infocopoline,2021).

La presente investigación surgió porque los padres por querer tener a los hijos ocupados y que no interfieran en sus trabajos le dan esta tecnología sin una supervisión adecuada y cuando tratan de alejarlos ya es tarde, porque los niños que ya se encuentra envueltos en este mundo imaginario, es muy difícil alejarlos y retornarlos a una interacción real y de contacto social donde puedan jugar, en muchas ocasiones se requiere de ayuda profesional para volver al niño a tener una interacción satisfactoria con su entorno familiar y educativo.

Por ello, desde la situación local en la que me encuentro los juegos han pasado a un segundo plano, considerando que a causa de la pandemia los niños han tenido más acceso al uso de la tecnología por las clases virtuales o remota. Desde el ámbito del desarrollo socioemocional los niños no se manifiestan como antes, ya que están más atraídos por los aparatos tecnológicos y muchas veces eso está ocasionando un distanciamiento del afecto y la interacción con su familia, amigos y comunidad que los rodea.

En Perú, Méndez & Fernández, (2010), alude sobre los juegos tradicionales también le dice “juegos ancestrales” o “juegos populares”. De esta forma este juego se recomendaba para que se consoliden los valores, facciones sociales, culturales y conocimientos antiguos, en forma de pasatiempos. Se da de manera voluntaria y se realiza en un tiempo estimado y en un lugar creado, desde la participación de cada integrante y según sus criterios.

De tal manera esta investigación sirve para determinar cómo existe congruencia entre la significación del juego y el mejoramiento en el desarrollo socio emocional del niño, mediante las interacciones sociales del juego. (Meneses et al., 2001) menciona que Jean Piaget determina al juego como integración de la inteligencia de las niñas y niños, lo cual le permite que pueda representar y simular la realidad en la cual se va desarrollado evolutivamente, por ello describió 4 etapas de juego de acuerdo al desarrollo del niño

Por lo expuesto es importante conocer cómo contribuyo el juego tradicional y el crecimiento socioemocional, por lo cual se vio conveniente realizar esta investigación teniendo como pregunta ¿De qué manera los juegos tradicionales mejoran el desarrollo socioemocional de los estudiantes de Inicial de 4 años de una Institución Educativa de Ica 2023? Dejando entrever la importancia que se da en

los primeros años de vida y en el transcurso las consecuencias que traerán en su vida a futuro por ello los juegos colaboran de manera muy importante en la vida del niño y es por ello que debe seguir siendo un pilar importante en su desarrollo de vida, de esta manera se logra priorizar al juego como una fuente de iniciación a la interacción social con su entorno.

Se justifica este trabajo de investigación de manera teórica para poder tener la significación que tiene el juego tradicional en esta etapa, en el cual les permitió ver esos cambios dentro del contexto que estamos viviendo hoy en día donde los niños han sido gobernados por el mundo cibernético y dejando de lado las interacciones sociales y teniendo relaciones cibernéticas y amistades abstractas y emociones de igual manera subyacente al entorno en el que están viviendo y así lograr mejorar y recuperar lo que se ha dejado de lado

Se estableció como objetivo general el siguiente; Determinar los juegos tradicionales mejoran el desarrollo socioemocional de los estudiantes de Inicial de 4 años en una Institución educativa de Ica 2023, Como objetivo específico tenemos: Determinar que el juego motor ayuda al desarrollo socioemocional de los estudiantes de Inicial de 4 años en una Institución educativa de Ica 2023; El segundo objetivo específico es determinar el juego cognitivo para mejorar el desarrollo socioemocional de los estudiantes de Inicial de 4 años en una Institución educativa de Ica 2023, como tercer objetivo es determinar el juego creativo influye en el desarrollo socioemocional de los estudiantes de Inicial de 4 años en una Institución educativa de Ica 2023, cuarto objetivo es determinar el juego social influye en el desarrollo socioemocional de los estudiantes de Inicial de 4 años en una Institución educativa de Ica 2023 y como último objetivo es determinar el juego intercultural influyen en el desarrollo socioemocional de los estudiantes de Inicial de 4 años en una Institución educativa de Ica 2023. De tal manera los objetivos planteados es determinar lo que se quiere lograr para un buen desarrollo del individuo en la cual su contacto social sea asertivo y afectivo en su entorno.

Por consiguiente, se planteó la siguiente hipótesis general: el juego tradicional mejora el desarrollo socioemocional de los estudiantes de Inicial de 4 años en una Institución educativa de Ica 2023. Siendo sus hipótesis específicas: El juego motor mejoran al desarrollo socioemocional de los estudiantes de Inicial de 4 años en una Institución educativa de Ica 2023, como segunda hipótesis se plantea si el juego cognitivo mejora al desarrollo socioemocional de los estudiantes de

Inicial de 4 años en una Institución educativa de Ica 2023, como tercera hipótesis el juego social influye en el desarrollo socioemocional de los estudiantes de Inicial de 4 años en una Institución educativa de Ica 2023, como cuarta hipótesis el juego intercultural influye en el desarrollo socioemocional de los estudiantes de Inicial de 4 años en una Institución educativa de Ica 2023 y por último el juego creativo influye en el desarrollo socioemocional de los estudiantes de Inicial de 4 años en una Institución educativa de Ica 2023.

II. MARCO TEORICO

Mi investigación está apoyada con trabajos investigativos en el ámbito internacional y nacional, de esta manera cada autor desde su punto de vista va aportando al campo de estudio.

Como antecedente internacional tenemos; En el artículo de Suárez y Castro (2022) El estudio se centra dentro del ámbito sociocultural de la fragilidad que detalla la población de infantes de la ciudad de la Araucanía en Chile, su investigación cuantitativa de un diseño no experimental, estuvo dividida por 718 infantes de zonas vulnerables. Se realizó mediante la aplicación de 2 instrumentos, dentro del resultado se obtuvo un magnifico nivel de crecimiento socioemocional y de resiliencia en niños, favoreciendo la salud mental, y la condición de usarla para superar el balance académico.

Por otro lado, Zara et al. (2020) en su estudio científico de la influencia del desarrollo socioemocional en los estilos de crianza; tiene un tipo de diseño cuantitativo, con una población de 314 participantes, y el método de encuesta es un cuestionario como un medio para lograr resultados conductuales prosociales, su correlación es positivamente, concluyendo que los niños con alto desapego social su comportamiento pro social indicará un alto grado de control psicología materna, pero pueden presentarse problemas de internalización en alto control psicológico del padre. Sin embargo, entre los niños desfavorecidos el grado de aislamiento social y el desarrollo socioemocional no hace una gran diferencia del estilo de vivencia.

Del mismo modo, Saracostti et al. (2019) en su trabajo de investigación sobre la participación familiar y el desarrollo socioemocional del estudiante enfatizaron los efectos de los resultados del aprendizaje. Los chilenos utilizan como método un diseño de nivel descriptivo cuantitativo con una población de 768 en total en las escuelas de primarias se aplicó dos cuestionarios como herramientas de evaluación teniendo como resultados el 41,3% eran niñas y el 58,7% niños, lo que también demuestra que el desarrollo familiar y emocional de los estudiantes se ve directamente afectado concluyendo que la participación familiar y desarrollo socioemocional es un predictor de los resultados del aprendizaje.

A nivel nacional, Rodrigo (2022) en su artículo muestra la relación que hay entre el juego tradicional y el desarrollo psicomotor de los niños de 5 años de instituciones públicas de Urubamba 2022. Los métodos utilizados tienen en cuenta el método cuantitativo utilizado, considerando un diseño descriptivo no experimental, buscando nivel de correlaciones entre las variables del juego tradicional y el nivel de desarrollo psicomotor. El análisis estadístico mostró una correlación significativa moderada entre el juego tradicional y las variables de desarrollo psicomotor, utilizando el coeficiente de correlación de Pearson, el valor obtenido de 0,476, existiendo una correlación moderada entre las variables. Por lo tanto, se concluyó que el juego tradicional en Urubamba 2022 fortaleció la motricidad fina, gruesa y la coordinación visomotora.

Barboza (2021) su objetivo principal de estudio fue mostrar en qué medida el juego cooperativo está relacionado con las habilidades sociales de los estudiantes. Este estudio es descriptivo y se utilizó un enfoque descriptivo correlacional y un diseño no experimental a nivel cuantitativo. La población está compuesta por estudiantes de cuarto y quinto de secundaria, su instrumento de recolección fue un cuestionario con escala multinivel y un cuestionario. Para el análisis se utilizaron hojas de cálculo de Excel y programas SPSS. El análisis estadístico basado en el coeficiente Rho de Spearman arrojó valores de significación = 0,003 y Rho = 0,210. En este sentido, este resultado apoya la aceptación de la hipótesis principal si existe una relación entre sus variables.

Cárdenas (2019) estudió la Inteligencia emocional del PRONOEI del nivel inicial en Pachacamac en el 2019, teniendo el enfoque cuantitativo y su diseño no experimental, se realizó en 59 niños, los cuales fueron escogidos mediante un método censal, de esta manera se llega a concluir de las emociones en el desarrollo afectivo y lo psicosocial se encuentra en una forma de radiación donde se requiere mucha ayuda pedagógica y en el ámbito familiar para lograr de esta manera enriquecer la salud del infante, Como conclusión notamos que la emoción en la evolución del ser humano es armónica en la parte afectiva y psicosocial en este sentido es donde se requiere más apoyo en el aprendizaje y en el núcleo familiar para que se fortalezca la salud del niño

Dagoberto (2017) presenta la ponencia Juegos Cooperativos para la Convivencia Mejorada formación de alumnos en instituciones de educación primaria, red "Kushi Qaqlla", Huaraz 2016, Tesis, Universidad Cesar Vallejo.

Lima para calificar como aplicar medidas de cooperación para una plena comprensión de la convivencia escolar. El estudio utilizó un enfoque cuantitativo y un diseño no experimental. Se utilizaron métodos de observación y listas de verificación para la recolección de datos como herramienta de recolección. La muestra estuvo compuesta por 56 alumnos; el resultado muestra que la relación entre la vida escolar fue de 27,32. La conclusión el uso de juegos cooperativos mejora la convivencia de los alumnos en los colegios.

Para Dodo en (2022) se denominó a los juegos tradicionales como un legado principal en el mundo. En cambio, aun se minimizan y también se deja de lado perjudicando de cierta forma al deporte y la actividad física. De esta manera porta con una información detallada y significativa sobre el valor de los juegos tradicionales y sus fundamentos étnicos. En este estudio se interioriza los aspectos del juego tradicional en la cual está la actividad corporal y el entorno etnológico.

De tal manera Ardila (2022) menciona que las diligencias del juego de los estudiantes aceptan acomodar algunos componentes relacionados a su organización y su desarrollo, tales como espacios, materiales, recursos, integrantes y las reglas de juego, etc. Estos componentes son incorporados a las peculiaridades de los integrantes y el contexto en el que se van a realizar los juegos. De igual forma, se puede visualizar la colaboración de docentes, de la familia, de amistades, de delegaciones locales y de autoridades comunitarios, en distintos escenarios de esparcimiento y las actividades que cada uno desarrolla, desde el entorno en el que participa.

Según Cedeño y Calle (2020) recalca en el estudio realizado por Mujica (2004), quien indica lo siguiente los Juegos Individuales son 16 cuando un solo niño realiza una acción donde va satisfaciendo así sus intereses muy personales y los Juegos Colectivos que son los juegos que se van dando entre muchas personas, de esta manera da inicio a la integración y están motivados por la competencia y también ayudan a desarrollar distintos roles; tienen criterios fáciles y de rápida comprensión para los niños y así ayudan entablar las conexiones sociales y la comunicación en su entorno.

En su investigación de Enríquez & Sandoval (2020) define que los juegos pueden ser mixtos logrando un gran interés, ya que esto va significar para los niños una opción para adquirir sus habilidades. Los juegos tradicionales, se

plantean como actividades de importancia cultural, entre ellas se van creando más capacidades, habilidades y valores en todos los aspectos del conocimiento. Realizando de esta forma las actividades lúdicas y conociendo así también las delimitaciones que surgen en los juegos tradicionales, se definen como las acciones que se presentan de acuerdo a las épocas del año y su contexto cultural y según los intereses del niño, lo cual se va desarrollando de manera individual o en grupos donde va ver la interacción más directa y sus fines son competitivos, los niños van establecer ciertas reglas de acuerdo al juego y permitiendo de esta manera un mayor o menor grado de imaginación y fantasía.

Diyenti y Rakimahwati (2019) menciona que el juego tradicional es la manifestación del juego del niño, que se realiza en forma de asambleas con conexiones de mirarse entre ellos lo cual tiene una manera común y se manifiesta desde hace muchos años de acuerdo a las variaciones de los niños, estos juegos tiene un valor importante lo cual está llena de valores en la cual el niño llega a alcanzar el progreso cognitivo, social y emocional, de esta forma fortalecer su comunicación, autonomía y seguridad de sus acciones y decisiones la cual le conlleva a tener más precisión de sus movimientos motoras gruesas y finas, de esta manera inicia su buen crecimiento en su primera infancia.

El juego es considerado como una actividad natural, donde el niño va aprendiendo de manera espontánea, es decir lo que sucede a su alrededor lo va adquiriendo hacia un aprendizaje significativo; se dice que el juego es una necesidad vital del ser humano para poder vivir. Cada juego es auto motivador para el interés del ser humano lo cual le va permitir expresarse de acuerdo a sus emociones. El niño tiene la libertad de liberar toda la energía que tiene acumulada a través del juego, en el cual se siente en un lugar seguro para entablar relaciones sociales y se plantea en resolver sus problemas propios de su edad. Teniendo en cuenta la necesidad vital que es el juego y la ventaja beneficiosa que posee, los padres no lo toman importancia de esta manera menosprecian los frutos que adquieren a través de sus vivencias (Meneses y Alvarado 2001).

Siendo el juego una fuente donde se mantiene los ejercicios físicos se llega a utilizar ciertos criterios emocionales el cual conlleva al niño a tomar decisiones a ser más empáticos y tolerantes con su entorno de esta manera los juegos

tradicionales son competitivos y les permite una relación asertiva. Mencionado por Lázaro & Sánchez (2018).

Como segunda variable, tenemos al desarrollo socioemocional tomando a Vilaró (2014). Su función es promover el desarrollo emocional como complemento al desarrollo humano de forma integrada (física, emocional, intelectual y social). Así, la educación emocional, como su nombre indica, es un proceso conformado por la educación continua. Fomentando así la educación emocional, Quienes escribieron sobre la inteligencia emocional la definieron como la acumulación de actividades no cognitivas, habilidades individuales y colectivas, que inciden en la evolución personal de las personas.

Los seres humanos son ante todo criaturas sociales, dependiendo del entorno que lo rodea; la pervivencia en la historia del ser humano es una forma de seguir de manera cultural en base a la interacción. Esto es reunirse con otras personas. Es en esta cualidad que el desarrollo emocional receptiona elementos del contexto exterior para formarse y repercute en el desarrollo humano. De tal manera, desde esta visión humanista, es obligatorio señalar a cada persona a partir del suceso de individuación puede devenir personal y perfectible. La psicología actual parte de la creencia de que la conducta humana ya no es puramente accidental, pues ahora está determinada por algo, mejor dicho, ocurre en un contexto establecido lo menciona (PAPALIA 2000).

El desarrollo emocional de un individuo está inmediatamente anclado con la comodidad colectiva, esto une 2 factores, empezando por lo social, como un factor superficial en el cual se visualiza la conexión de la persona con su contexto. Los siguiente son los factores emocionales o también llamados factores internos, aquí se ubican los sentimientos, impresiones y manejo, esto hace que el individuo o persona sea capaz para admitir y decir lo que siente. (Gómez en 2014). Desarrollo socioemocional es de suma importancia para enriquecer su vida en el ámbito personal y social. De esta forma se comprende que el hombre es un individuo que se va desarrollando desde el nacimiento hasta su muerte, por lo tanto, su colaboración en la comunidad compromete su desarrollo integral, vinculadas con el desarrollo socioemocional que tiene el individuo en su infancia.

Refiriéndose a la teoría del juego Bruner (1981) teoría del aprendizaje de que para que los niños se desarrollen en el mundo exterior, los niños necesitan explorar su entorno apoyados en el juego psicomotor y su inmadurez. Su Investigación de la educación se apoya en su aspecto psicomotor, que debe ir de la mano, apoyado en la enseñanza y las estrategias lúdicas (Rocha 2021).

Desde la Teoría de Piaget para desarrollar la estructura psíquica de los niños Piaget (1946) menciona que los juegos pueden usarse para aprender nuevas estructuras mentales y aumentar el conocimiento, es decir, a través de juegos para apoyar la forma de desarrollo cognitivo de los niños. interpretado por personas que respetan su entorno social. Las características socioemocionales en el periodo infantil coinciden con los niños de 2 a 7, durante este período, que le permitirá que encienda la acción, en ese momento también se caracteriza por la preparación para las habilidades de acciones específicas, obviamente, esto sucederá después de superar las dificultades características de la tercera etapa de desarrollo (Kurtz, 2019).

En la teoría sociocultural Vygotsky (1979) describe el juego en que las reglas se aprenden jugando desde las más simples hasta las más complejas. En la primera infancia, el juego tiene más sentido, pero pierde su poder en la edad preescolar, es decir, a medida que una persona va madurando, hay menos juego porque tiene más responsabilidades y más cargas familiares, y en el nivel socioeconómico la parte del juego es más importante y esporádica, sí, la persona maduró y dejó de jugar (Cruz 2019).

El diseño de competencia socioemocional de Bisquerra (2017) muestra que la competencia socioemocional será entendida como un determinado grupo de técnicas emocionales, de uno mismo e interpersonales, esta influirá en la forma en que los individuos actúan ante ocasiones producidas en su contexto, la competencia emocional puede entenderse en tal forma en que los individuos reconozcan sus propias emociones y reflexionen sobre ellas, para no dejar que la siqui emocional domine a la mente de forma racional, para lograrlo se deben moverse sus conocimientos, habilidades y actitudes para ejecutar conductas exitosas, esto se verá reflejado en sacar a los sujetos de lugares de riesgo y entre otros factores que puedan perturbar y lesionar su integridad. Por eso

coincido con lo mencionado donde dice que el desarrollo emocional debe estar guiado a todo momento del desarrollo humano.

La educación emocional funciona así al mismo sujeto, teniendo control sobre los aspectos emocionales y empoderándote para obtener resultados positivos cuando te encuentres en una situación de tensión o estrés emocional, de esta manera que las reacciones emocionales sean dirigidas por la mente, de tal manera, en momentos de relaciones sociales es la emoción de la mente la que debe dirigir a la parte racional y de tal manera construir adecuadamente una respuesta efectiva. La educación emocional es constante y seguidamente encaminada a enriquecer el aumento de la competencia socioemocional, todo ello para apoyar su mejoría personal al igual que social (Bisquerra, 2012).

Por otro lado, a nivel conceptual del desarrollo socioemocional, cuando hablamos de competencias emocionales, Malik & Marwaha (2022) enfatizan el conjunto de conocimientos y competencias y por supuesto habilidades que se pueden utilizar cuando tenemos que proporcionar comprensión y habilidades. expresarse de manera adecuada y regular ante comportamientos afectivos y afectivos. De nuevo, como señalan Bika & Frazer (2020), esto también se aplica a aprender a motivarse frente a la adversidad, trata de controlar la ira y el comportamiento impulsivo de una manera que desarrolla un sentido del humor apropiado y crea emociones positivas; ser más empáticos y mostrar satisfacción al interactuar con los demás (Pérez & Filella, 2019).

Las dimensiones de la variable del juego tradicional, según el Ministerio de Educación (2015), se señalan las siguientes dimensiones:

Dimensión motriz relacionada con el cuerpo y las sensaciones que surgen al experimentar el movimiento.

La dimensión cognitiva, el juego construye el pensamiento y la empatía. Dirigido reflexionar sobre la situación y ofrecer soluciones a los retos o problemas. Ayuda a mejorar la convivencia al reconocer y aceptar cómo se siente el otro, como maestros de expresión humana y socialización. Para esta dimensión se consideraron dos indicadores: desarrollo intelectual y desarrollo emocional.

Dimensión social, como herramienta cultural pueden mejorar la comunicación y la convivencia social. Consideran al niño como el centro de sus interacciones. Aquí perfeccionó su sinceridad, su confianza, su forma de tratar con las personas aprender a vivir en armonía y aprecio.

Sobre esta dimensión se consideraron cuatro indicadores: integración, igualdad, convivencia y empatía.

La dimensión intercultural, que se relaciona con la difusión de costumbres y valores transmitido de generación en generación, viviendo en armonía, el niño asimilará y refina los elementos que ofrece el entorno como un producto real de socialización, fortalecimiento de la identidad, etc. sobre la dimensión intercultural.

Dimensión creativa, interacción en el juego e interacción frente al juego la realidad crea ajustes espontáneos al comportamiento desafiante, interrupciones tradicionales. Las mentes creativas de los niños aman la variedad, por lo tanto, es flexible, abierto, interesado y analítico o reflexivo.

Las variables del juego tradicional se evaluaron mediante cuestionarios si la calificación se mide en una escala convencional, el valor no ha alcanzado es deficiente, el valor normal es medianamente eficaz y el valor que se debe lograr es efectivamente eficiente.

En cuanto a las dimensiones del desarrollo socioemocional, son una adaptación de Goleman et al. (2002) y Bisquerra (2000), desarrolladas de la siguiente manera:

Dimensiones de la conciencia socioemocional, es la suficiencia de comprender las emociones de uno mismo y del entorno, lo que incluye ciertas habilidades para comprender cuestiones socioemocionales en contextos específicos esto significa prestar atención a cada emoción y entender cómo se sienten los demás.

En la Dimensión Regulación socioemocional, es bien sabido que los niños necesitan asociar diferentes actitudes ante eventos en los que necesitan mostrar apoyo a pesar de que en algunos casos no expresarán su deseo o necesidad de obligarlos. Gorman et al. (2002,) Por lo tanto, otra experiencia igual causa incomodidad al niño y afecta las habilidades motrices y de comunicación porque aún son frescas y limitadas. Bisquera (2000) dijo que se debe desarrollar el autocontrol y pueden mostrar reacciones como berrinches, enfado e incluso frente a los profesores o compañeros. Se requiere la capacidad de manejar y generar emociones positivas a través de uno mismo y desarrollar estrategias para la expresión social adecuada.

En la dimensión de habilidades sociales incluyen reconocer los sentimientos de los demás, ayudar, expresar empatía, saber llevarse bien con los demás, y comprender los sentimientos. Las habilidades sociales permiten la comprensión de las emociones y llevarse bien con los demás sin comprender los sentimientos que uno tiene. Goleman et al. (2002) se refieren a esto como útil a la autoconciencia emocional para los niños en reconocer la necesidad o el deseo de los demás.

La dimensión de Habilidades para la vida del bienestar, Goleman et al. (2002) dicen de esta dimensión brinda alternativas; donde los niños organizan su vida, lo que ayuda a superar las posibles insatisfacciones o decepciones propias de esta etapa de la infancia. Desarrolla habilidades organizativas como el tiempo libre, las tareas, los deberes, las responsabilidades; saber y aprender a tomar decisiones. Finalmente, muestre una actitud positiva hacia la vida y una cognición positiva, y disfrute de la felicidad.

III. METODOLOGIA

3.1 Tipo y diseño de investigación

El estudio de investigación tiene un paradigma positivista (Herrera 2018) desde un enfoque cuantitativo y el modelo conduce a una serie de objetivos y respuestas sugeridas en el desarrollo de hipótesis con base numérica y análisis estadístico (Hernández & Mendoza, 2018). Además, el tipo de estudio es básica de acuerdo por Tejedor (2018) afirma que la investigación es fundamental, aunque es independiente, el fin de la investigación es encontrar la verdad siendo el origen o fundamento de la investigación aplicada. Además, tiene un nivel de correlación, ya que requiere buscar relaciones entre las variables del presente estudio (Halbun, 2018), como fue el caso de los juegos tradicionales y el desarrollo socioemocional.

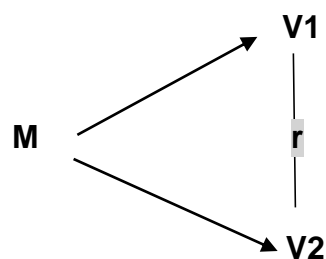
Este estudio presenta un diseño no experimental ya que será diseñado sin manipular las variables de estudio (Scott, 2018). También es un diseño correlacional porque intenta determinar la relación entre las variables. Es de corte transversal porque dicha recopilación de datos se realizará durante un período de tiempo (Xiaofeng & Zhenshun, 2020).

Tipo de estudio: debido a que funciona sin el uso deliberado de variables, para evaluar cada cambio en la realidad actual, se representa mediante el siguiente esquema:

Diseño de investigación: No experimental – correlacional

Figura 1

Esquema de siseño de investigación



M = Muestra

V1 = variable juego tradicionales

V2 = variable desarrollo socioemocional

r = relación entre variable

3.2 Variables y operacionalización:

Juegos tradicionales

Definición conceptual

De su teoría, Jean Piaget (1956) considera el juego como parte del razonamiento del niño, por lo que considera tres estructuras básicas en el juego en el proceso del pensamiento evolutivo; Juegos simples, juegos simbólicos y juegos de reglas, donde se darán desarrollo y aprendizaje de los niños; Teniendo en cuenta que el juego es la actividad más satisfactoria de los humanos que comienzan a experimentar en las primeras etapas. (Sánchez et al, 2020)

Definición operacional

Los juegos tradicionales se midieron mediante un cuestionario que tiene 13 ítems, organizado en la escala Likert, está unido por una dimensión motora con sus indicadores 'esquema corporal' e 'identidad corporal'; aspectos cognitivos por sus indicadores: el proceso del pensamiento y el desarrollo de los sentimientos. Dimensiones sociales y sus indicadores: integración, justicia, convivencia, empatía. Dimensiones Transculturales por Indicadores: Identidad y Diálogo Transcultural. El lado creativo con indicadores como inteligencia, imaginación, creatividad y desarrollo de habilidades.

Variable: desarrollo socioemocional

Definición conceptual

Goleman (1996) afirma que la inteligencia emocional lleva a considerar y tramitar las emociones de una persona. Esta inteligencia también está relacionada con el entendimiento de las emociones del ser humano que nos rodean y forman nuestra comunidad. Integrativamente, los individuos que entienden sus propias emociones y las de los demás han desarrollado lo que se conoce como inteligencia emocional (García, Claudia, 2020)

Definición operacional

Se evalúan mediante el Test de Desarrollo Emocional sobre 4 dimensiones en base a la escala de Likert. En cuanto a la dimensión de la variable socioafectivo, fue adoptada por los autores Goleman, et al (2002) y Bisquerra (2000).

3.3 Población, muestra y muestreo

Población: siendo el grupo de personas y de elementos, de características comunes para poder dar información y conformidad de valides a las variables que se está estudiando. Está conformada con un grupo de 300 infantes de 3, 4 y 5 años de edad (Hernández, et al., 2014, p. 65)

En este sentido, comparten características similares, edad igual, están en el ciclo II de inicial y pertenecen a la misma zona urbana.

Criterios de inclusión:

- Alumnos de la EBR de 4 años
- Alumnos matriculados en el SIAGIE
- Alumnos que asisten

Criterios de exclusión:

- Alumnos con problemas de salud
- Alumnos recientemente matriculados en el año 2023

3.3.1 Muestra: se refieren a que las muestras son subgrupos o partes representativas de una población que comparten las mismas características. (Hernández, et al., 2014, p.175)

Siendo la muestra de 100 estudiantes de 4 años, sin embargo, el pandeo de la notificación es consistente con la localidad y con el mismo objetivo en términos de contenido.

Tabla 1

Población De Estudio.

Grado	Estudiantes
4 años	100
TOTAL	100

Nota. Muestra de estudio.

3.3.2 Muestreo: Para Hernández et al. (2016) El muestreo probabilístico es el proceso de que toda la población se seleccionan como parte de la muestra. Se conservó intencional y deliberadamente, ya que los estudiantes incluyen 4 años de una determinada institución educativa Ica 2023.

3.3.3 Unidad de análisis: Son cada uno de los niños de 4 años que serán observados y la maestra va marcar según eso.

3.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos, validez y confiabilidad:

Se aplicó una encuesta como parte de la técnica de investigación, toma información y examina si el juego tradicional está asociado con el desarrollo socioemocional. Para ello, utilizo como herramienta de recopilación de información dos cuestionarios, uno sobre juego tradicional y otro sobre desarrollo socioemocional, para recolectar información de los estudiantes. El cuestionario de evaluación de variables del juego tradicional constó de 28 ítems divididos en 5 dimensiones, del 1 al 4 correspondiente a la dimensión motora, del 5 al 8 correspondiente a la dimensión cognitiva y del 9 al 16 correspondiente a la dimensión social, del 17 al 20 Corresponde a la dimensión intercultural y del 21 al 28 a la dimensión creativa (Andía 2017)

Para recolectar en la variable desarrollo socioemocional se dividió en 4 dimensiones del 1 al 8 conciencia emocional, del 9 al 16 la regulación socioemocional, del 17 al 22 competencia social y del 23 al 30 habilidad de la vida para el bienestar.

Validez: Sánchez (2018) se refiere al proceso encargado de verificar que los estándares que ofrece el instrumento y su contenido sean válidos para que la variable pueda medirse como se desea. La validez de los instrumentos para las 2 variables de este estudio se probará mediante solicitudes a expertos en la materia.

Confiabilidad: Sánchez (2018) indica el grado de confianza asignado a los datos obtenidos, teniendo en cuenta los criterios de consistencia y coherencia. Para el estudio se utilizó la prueba alfa de Cronbach y para las variables se Incluyó un manual de observación con escalas tipo Likert para calificar los ítems, donde obtuvieron el valor de 831 en juego tradicional y en desarrollo socioemocional 0,902, siendo fiables.

Tabla 2

Validación de los instrumentos los juegos tradicionales y desarrollo socioemocional

Juez experto	Dominio	Resultado
Mg. Quincho Lorenzo José	Metodólogo	Aplicable
Euler		
Mg. Tarillo Araujo, Milton	Temático	Aplicable
Dr. Bernilla Mendoza David	Metodólogo	Aplicable
Mg. Yelina Armas Nuñez	Temático	Aplicable
del Prado		
Mg. Marleny Banda Ttito	Temático	Aplicable
Mg. Jose Antonio Lizarraga	Metodólogo	Aplicable
Valer		

Nota. Descripción de los jueces de expertos. Fuente: ficha técnica.

Propiedades Psicométricos de los instrumentos originales

Juegos Tradicionales: En su estudio De la Cruz (2021) se sostuvo que el instrumento fue de creación propia y tuvo alta confiabilidad al demostrar que se obtuvo 0.831 en el alfa de cronbach, de tal manera sustenta el juicio de tres expertos (dos maestros y una doctora).

Desarrollo socioemocional: En su investigación Vásquez (2022) sostuvo que el cuestionario tuvo una confiabilidad de 0.902 de alfa de cronbach de propiedad original de su persona con la que sustenta el juicio de tres expertos (tres maestros).

3.5 Procedimientos

Se da una percepción básica del proyecto, la información teórica se recopila mediante de revistas, libros y artículos para variables de investigación, se formula una solicitud al director de la institución que después se coordina con personas que dan a los padres para descubrir el de las razones para que la investigación se aplique a los niños que son pequeños, los instrumentos se preparan y continúan validándolos mediante las opiniones y evaluaciones de expertos.

3.6 Métodos de análisis de datos

Bausela (2005) indica que para el estudio de datos se emplea la matriz de la información en las filas y columnas de la hoja de SPSS. En este el significado

del análisis es minucioso al emplear la carga estadística SPSS, el cual se centra en estadísticas descriptivas para análisis porcentuales y de continuidad absoluta. Para el los test de hipótesis, utiliza la rho de Spearman para estimar el nivel de significación estadística.

3.7 Aspectos éticos

Desde mi punto de vista ético, el proyecto esta con soporte científico sostenida en la comprobación de los precedentes y fundamento teórico. Las informaciones logradas son seguros y alcanzadas en una elaboración verdadera sin ninguna prueba de engaño, un manejo idóneo conforme APA 7 y veneración a la producción erudita debido al uso de software del Turnitin.

Autonomía: Quienes participan en el estudio tienen la opción de elegir colaborar o retirarse del estudio cuando lo necesitan.

Beneficencia. Apuntando a la investigación y el desarrollo inofensivos sin perjudicar a nadie ni obtener el mayor beneficio posible, Población de estudio. utilizando la información obtenida Solo con fines de investigación, a su discreción y anonimato absoluto.

Justicia. Un principio que encarna la igualdad de trato, Beneficios y responsabilidades; que les dieron la oportunidad de hacerlo en la participación de todos en el proceso de investigación para tener los derechos iguales.

No Maleficencia: se debe realizar un análisis de riesgo/beneficio antes de la implementación realizar investigaciones para observar la salud física y mental de las víctimas involucradas en el estudio.

IV. RESULTADOS

Descriptivos

Juegos Tradicionales y desarrollo socioemocional

Tabla 3

Tabla cruzada de juegos tradicionales y desarrollo socioemocional

			Desarrollo Socioemocional		
			Normal	Alto	Total
juegos	Medianamente	Recuento	10	7	17
tradicionales	eficiente	% total	58.8%	41.2%	100%
	Eficiente	Recuento	15	68	83
		% total	18.1%	81.9%	100%
Total		Recuento	25	75	100
		Total	25.0%	75.0%	100.0%

En la tabla 3, los resultados evidencian que se obtuvo de los 100 alumnos en educación inicial de 4 años de Ica, que fueron parte del estudio solo 17 estudiantes están en un nivel medianamente eficiente en los juegos tradicionales por lo tanto el 58.8% se encuentra en un nivel normal en el desarrollo socioemocional y el 41,2% se encuentra en un nivel alto, mientras que los 83 estudiantes están en un nivel eficiente en los juegos tradicionales, por consiguiente 18,1% tiene un nivel normal en desarrollo socioemocional y 81,9% está en un nivel alto, por lo tanto estos resultados muestra que a mayor realización de los juegos tradicionales mejor será el desarrollo socioemocional en los niños.

Inferenciales

Prueba de hipótesis General

Ha: El juego tradicional mejora el desarrollo socioemocional de los estudiantes del nivel inicial de 4 años Ica 2023.

H0: El juego tradicional NO mejora el desarrollo socioemocional de los estudiantes del nivel inicial de 4 años Ica 2023.

Tabla 4

Coefficiente de correlación de juegos tradicionales y mejora el desarrollo socioemocional

			juegos tradicionales	desarrollo socioemocional
Rho de Spearman	juegos tradicionales	coeficiente de correlación	1.000	.398**
		Sig.(bilateral)	.	<.001
		N	100	100
	desarrollo socioemocional	coeficiente de correlación	.398**	1.000
		Sig. (bilateral)	<.001	.

En la tabla 4, según la correlación de Spearman se encontró un valor de .001 siendo menor a la significancia, de esta manera se indica que la correlación que existe entre juegos tradicionales y desarrollo socioemocional es significativa, siendo así asociación de ambas variables, además tiene una relación positiva de (+.398) existiendo de esta manera una correlación positiva alta, de esta manera a mayor juego tradicional mayor será el desarrollo socioemocional.

H2: El juego cognitivo mejora al desarrollo socioemocional de los estudiantes del nivel inicial de 4 años Ica 2023.

H0: El juego cognitivo **No** mejora al desarrollo socioemocional de los estudiantes del nivel inicial de 4 años Ica 2023.

Tabla 6

Correlación de dimensión juego cognitivo y la variable desarrollo socioemocional.

			D2V1:Juego cognitivo	V2:Desarrollo socioemocional
Rho de Spearman	D2V1 Juego cognitivo	Coefficiente de correlación Sig.(bilateral)	1.000 .	-.025 .806
		N	100	100

Interpretación

En la tabla 6, la correlación de Spearman tiene un valor de -0.025 siendo un valor menor negativo al nivel de significancia, rechazando así la hipótesis nula y aceptando la hipótesis alterna, indicando de esta manera que los juegos cognitivos y el desarrollo socioemocional tienen significancia.

Ha: El juego social influye en el desarrollo socioemocional de los estudiantes del nivel inicial de 4 años Ica 2023.

H0: El juego social No influye en el desarrollo socioemocional de los estudiantes del nivel inicial de 4 años Ica 2023.

Tabla 7

Correlación de la dimensión juego social y la variable desarrollo socioemocional

			D3V1:Juego social	V2:Desarrollo socioemocional
Rho de Spearman	D3V1 Juego social	Coefficiente de correlación	1.000	.034
		Sig.(bilateral)	.	.735
		N	100	100

Interpretación

En la tabla 7, la correlación de Spearman tiene un valor de .034 siendo alta el nivel de significancia, se rechaza la hipótesis nula, indicando que el juego social y el desarrollo socioemocional tienen significancia, además el signo de relación es positivo (.034) lo que indica que la relación es positiva bajo, de tal manera que a mayor juego social mayor desarrollo socioemocional.

H4: El juego intercultural influye en el desarrollo socioemocional de los estudiantes del nivel inicial de 4 años Ica 2023.

H0: El juego intercultural No influye en el desarrollo socioemocional de los estudiantes del nivel inicial de 4 años Ica 2023.

Tabla 8

Correlación del juego intercultural y el desarrollo socioemocional

			D4V1:Juego intercultural	V2:Desarrollo socioemocional
Rho de Spearman	D4V1 Juego intercultural	Coeficiente de correlación	1.000	.279**
		Sig.(bilateral)	.	.005
		N	100	100

Interpretación

Se encontró un nivel de significancia de .279 por lo tanto, existe relación de la dimensión intercultural y el desarrollo socioemocional de este modo se mantiene la hipótesis del estudio por la correlación del límite en la toma de los datos obtenidos.

Ha: El juego creativo influye en el desarrollo socioemocional de los estudiantes del nivel inicial de 4 años Ica 2023.

H0: El juego creativo No influye en el desarrollo socioemocional de los estudiantes del nivel inicial de 4 años Ica 2023.

Tabla 9

Correlación del juego creativo y el desarrollo socioemocional

			D5V1:Juego creativo	V2:Desarrollo socioemocional
Rho de Spearman	D5V1 Juego creativo	Coeficiente de correlación	1.000	.418**
		Sig.(bilateral)	.	<.001
		N	100	100

Interpretación

La correlación de Spearman da un valor de significancia de 0.001 de esta manera se anula la hipótesis 0 y se afirma la hipótesis 4, indicando de esta manera que, si existe relación entre la dimensión de juego creativo y el desarrollo socioemocional, además relación es positiva de (+0.418) su magnitud es de (0.4), quiere decir que a mayor juego creativo mayor será el desarrollo socioemocional.

V. DISCUSIÓN

A continuación, se analiza la comparación de la teoría, los antecedentes y el resultado obtenido en la investigación.

De acuerdo al objetivo general se ha logrado decidir la correlación que existe entre los juegos tradicionales y su mejora en el desarrollo socioemocional de los estudiantes del Nivel Inicial de 4 años Ica 2023, en donde se ha encontrado que se halla una correlación con un coeficiente rho de Spearman de 0,398, demostrando una relación positivamente moderada. De esta forma queda demostrado que cuanto mayor es el uso de los juegos tradicionales, mayores resultados positivos se encontrarán en el desarrollo socioemocional de los niños pertenecientes a la muestra, lo cual resulta en una información importante para el investigador.

Frente a lo mencionado se rechaza la hipótesis nula, y se acepta la hipótesis general de investigación, donde describe que existe un vínculo significativo entre los juegos tradicionales y su mejora en el desarrollo socioemocional de los estudiantes del Nivel Inicial de 4 años Ica 2023.

De igual manera, Rodrigo (2022), en sus resultados en donde planteó la búsqueda de la relación entre el juego tradicional y el desarrollo psicomotor en los niños de 5 años. Este análisis estadístico mostró una correlación moderadamente significativa entre los juegos tradicionales y las variables de desarrollo psicomotor, utilizando el coeficiente de correlación de Spearman para obtener un valor de 0,476, lo que implica una correlación moderada entre las variables. Por lo tanto, se concluyó que los juegos tradicionales mejoraban la motricidad fina y gruesa, así como la coordinación visual. Esto significa que los estudiantes presentan un balance respecto al uso de los juegos tradiciones aplicados por los docentes, ya que presentan un buen desarrollo psicomotor.

De la misma forma Cárdenas (2019), quién plantea que la inteligencia emocional del PRONOEI en el nivel inicial, quien plantea que se sigue que las emociones en el desarrollo afectivo y psicosocial existen de una forma radiante que requiere mucha ayuda educativa y un ambiente hogareño para

realizarse, enriqueciendo así la salud del infante. Como conclusión, notamos que las emociones en la evolución humana son armoniosas en los componentes emocional y psicosocial, en el sentido de que es en los núcleos de aprendizaje y familiares donde se necesita mayor apoyo para fortalecer la salud del niño.

El marco teórico nos señala también, según Piaget (1956) quien define al juego como una parte fundamental del razonamiento del niño, considerando 3 aspectos básicos: Los juegos simples, los juegos de reglas y los juegos simbólicos. Sin dejar de lado la consideración de que los juegos son las actividades más satisfactorias realizadas por el ser humano cuando lo experimentan en la primera etapa.

Respecto al primer objetivo específico, la correlación que hay en el juego motor y el desarrollo socioemocional su relación rho de Spearman es de 0,298 teniendo una correlación positiva moderada, de esta manera se tiene en cuenta que, a mayor uso del juego motor, mayor será el desarrollo del desarrollo socioemocional. Estos resultados demuestran que los niños deben seguir desarrollándose de la misma manera en la que lo hace en el aula antes del estudio, con márgenes de mejora desarrollables.

De esta manera, Dagoberto (2017), presentó sus resultados que los juegos cooperativos y la convivencia mejorada presentan una relación en niños de primaria. La relación obtenida fue de 27,36. Esto significa que el uso de los juegos cooperativos incrementa el desarrollo de la convivencia en los alumnos de primaria encuestados. De esta manera se verifica que existe una manera incrementar las cualidades necesarias de los niños en etapa temprana, ya que influyen en su desempeño social con los compañeros de clase.

En este mismo sentido, Enríquez et al. (2020) El juego por definición puede ser mixto y genera gran interés porque significa que los niños tienen una opción para adquirir habilidades. Los juegos tradicionales se consideran actividades culturalmente importantes en las que se crean más competencia, competencia y valor en todos los aspectos del conocimiento. Jugar de esta

manera una actividad interesante, conociendo además los límites que se plantean en los juegos tradicionales, se definen como acciones que se presentan de acuerdo a la época del año y contexto cultural y de acuerdo a los intereses del niño, que se desarrollan individualmente o en pequeños grupos, donde verán la interacción más directa, cuyo fin es competitivo, donde el niño establecerá ciertas reglas de acuerdo al juego, permitiendo mayor o menor imaginación y fantasía.

Respecto al segundo específico, la correlación que hay entre la dimensión de juego cognitivo y el desarrollo socioemocional, obtuvo una correlación rho de spearman es de -0,025 teniendo una correlación negativa y muy baja, de esta manera se tiene en cuenta que, a mayor uso del juego motor, mayor será el desarrollo del desarrollo socioemocional. Estos resultados demuestran que los niños deben presentar una baja relación entre los juegos cognitivos y el desarrollo socioemocional.

De esta misma manera Barboza (2021), plantea como objetivo principal de su estudio determinar como el juego cooperativo, se relaciona con las habilidades sociales de los estudiantes, Los resultados obtenidos demuestra una correlación de 0,210 de coeficiente rho de spearman. Por lo tanto, demostró la correlación existente entre las habilidades sociales y el juego cooperativo. Esto significa que el autor recomendó la aplicación de más sesiones del juego cooperativo, para seguir mejorando las habilidades sociales de los estudiantes.

Respecto al marco teórico la educación emocional es lo que es para el propio sujeto, controlar el lado emocional para que pueda lograr resultados positivos en situaciones de tensión o estrés emocional para que las respuestas emocionales sean guiadas por la mente por lo que en el contexto de las relaciones sociales la mente emocional debe guiar a la mente racional para construir adecuadamente respuestas efectivas. La educación emocional está continuamente encaminada a enriquecer el desarrollo de las competencias socioemocionales, todo ello en apoyo de su progreso personal y social (Bisquerra 2012).

Respecto al tercer objetivo específico, la correlación que hay entre la dimensión de juego social y desarrollo socioemocional, obtuvo una correlación rho de spearman es de 0,034 teniendo una correlación positiva y baja, de esta manera se tiene en cuenta que, a mayor uso del juego social, mayor será el desarrollo del desarrollo socioemocional. Estos resultados demuestran que los niños deben presentar una baja relación entre los juegos sociales y el desarrollo socioemocional.

Es este sentido, los resultados coinciden con los de Ardila (2022), en donde menciona que el programa de juego del estudiante conviene en acomodar una serie de componentes relacionados con su organización y desarrollo, tales como el espacio, los materiales, los recursos, los integrantes y las reglas del juego. Estos componentes se incorporan a las características de los integrantes y al contexto de la competencia. Asimismo, la colaboración de docentes, familiares, amigos, delegaciones locales y autoridades comunitarias se puede apreciar en el ambiente en el que participan en los diferentes escenarios de entretenimiento y actividades que realiza cada uno

Goleman et al. (2002) manifiesta que esta dimensión ofrece alternativas, los niños organizan su vida de manera sana y equilibrada que ayude a superar las típicas insatisfacciones o decepciones que pueden surgir en esta etapa de la infancia. Desarrollar habilidades organizativas como el tiempo libre, las tareas, los deberes, las responsabilidades; comprender y aprender a tomar decisiones, mantener buenas relaciones con los demás sobre la base de una buena comunicación, comprender la colaboración, la cooperación, el trabajo en equipo y manejar los conflictos de la vida diaria de manera adecuada y resolutiva. Finalmente, muestre una actitud de vida positiva y una cognición positiva, disfrute de la felicidad

Respecto al cuarto objetivo específico, la correlación que hay entre la dimensión del juego intercultural y el desarrollo socioemocional, obtuvo una correlación rho de spearman es de 0,279 teniendo una correlación positiva y moderada, de esta manera se tiene en cuenta que, a mayor uso del juego intercultural, mayor será el desarrollo del desarrollo socioemocional en los niños. Estos resultados comprueban que los niños deben presentar una moderada relación entre los juegos interculturales y el desarrollo socioemocional. Siendo de vital importancia para el desarrollo emocional del infante.

En este sentido Dodoo (2022) manifiesta que los juegos tradicionales son un legado principal en el mundo. De esta forma lleva una información significativa sobre el verdadero valor de los juegos tradicionales en los fundamentos étnicos, ya que interioriza la actividad corporal y el entorno etnológico.

Respecto al marco teórico, los seres humanos somos ante todo animales sociales. Dependencia del entorno circundante, no solo para la supervivencia física, sino también para el desarrollo mental y espiritual. El patrimonio cultural no puede entenderse sin la sociedad. La supervivencia de la historia humana es una forma de continuación cultural basada en la interacción. Este es un encuentro con otras personas. Es en esta cualidad que el desarrollo emocional recibe elementos del medio externo que forman e inciden en el desarrollo humano. Así, desde esta perspectiva humanista, es necesario¹⁸ señalar que cada persona puede individualizarse y perfeccionarse en el caso de la individuación. Mencionó que la psicología actual parte de la creencia de que el comportamiento humano ya no es puramente accidental porque ahora está determinado por algo, sino que surge en un contexto preciso. Papalia (2000)

Respecto al quinto objetivo específico, la correlación que hay entre la dimensión de juego social y desarrollo socioemocional, obtuvo una correlación rho de spearman es de 0,418 teniendo una correlación positiva y alta, de esta manera se tiene en cuenta que, a mayor realización del juego creativo, mayor será el desarrollo del desarrollo socioemocional del infante. Estos resultados demuestran que los niños deben presentar una correlación buena y alta de estos dos aspectos, siendo una información importante para el investigador.

De esta manera, los resultados coinciden con los observados en el estudio de Zara et al. (2020), quien concluyo que los infantes con gran desapego social, su comportamiento social indica un gran grado de control en la psicología materna. Sin embargo, estos infantes poco favorecidos en su grado de aislamiento social y el desarrollo de las socioemociones, no causan mucha diferencia en su estilo en el que viven.

Respecto al marco teórico Diyenti et al. (2019) menciona que el juego tradicional es una manifestación del juego infantil, jugado en conjuntos de miradas mutuas, con un patrón común, y manifestado de acuerdo a los cambios del niño a lo largo de los años, en este contexto las limitación que se ha tenido es vivir una pandemia que logro alcanzar un miedo y romper las interacciones sociales debido a estas circunstancias los niños se han influenciado en la tecnología y los juegos que son de gran valor quedaron de lado. Imbuidos en el valor de activar el juego tradicional en consecución del desarrollo cognitivo, social y emocional del niño, y de esta forma fortalecer su comunicación, autonomía y seguridad de acción y decisión, haciendo más precisa su motricidad gruesa y fina, para que inicie sus buenos primeros años de desarrollo.

VI. CONCLUSIONES

Primera: si existe correlación entre la variable juegos tradicionales y la variable desarrollo socioemocional en los estudiantes del nivel inicial de 4 años, lo cual se muestra que tiene 0.398 correlación positiva moderada concluyendo que a mayor desarrollo de juegos tradicionales se lograra obtener un mejor desarrollo socioemocional en los niños.

Segunda: se muestra la relación que tiene la dimensión del juego motor y el desarrollo socioemocional, el valor es de 0.298 de correlación positiva moderada, concluyendo de esta manera que los niños que realicen juegos motores logran obtener un desarrollo socioemocional positivo.

Tercera: se encuentra relación entre la dimensión de juego cognitivo y el desarrollo socioemocional encontrándose un valor de -0.025 el resultado obtenido muestra que es un valor negativo bajo es decir que los juegos cognitivos tienen poca relación en el desarrollo socioemocional.

Cuarta: la relación que se obtienen de la dimensión de juego social y desarrollo socioemocional es de 0.034 siendo una relación positiva baja, de esta manera se muestra que al realizar juegos sociales los niños logran una significancia baja en el desarrollo socioemocional de los infantes de 4 años.

Quinta: La relación que existe entre el juego intercultural y el desarrollo socioemocional teniendo una correlación del 0.279 siendo positiva, moderada de esta manera concluye que a más juegos interculturales del entorno mayor será el desarrollo socioemocional de los niños.

Sexta: entre el juego creativo y el desarrollo socioemocional existe una relación positiva en la cual se ha obtenido un valor de 0.418 siendo un nivel positivo alto y determinando de esta manera que a mayor realización de juego creativo que tengan el niño mayor será su desarrollo socioemocional.

VII. RECOMENDACIONES

Primera: De acuerdo al objetivo que se presenta en esta investigación se recomienda al director de la institución educativa, aplicar sucesos de formación académica en el uso frecuente de los juegos tradicionales para el logro importante del desarrollo socioemocional de los niños.

Segundo: A futuras investigaciones que apliquen sobre esta variable de los juegos tradicionales se centren en sus contextos culturales y el uso frecuente que puedan tener en ellas, mostrando así la importancia que se debe tomar al ejecutar y al logro que se va obtener con la realización de estos juegos interculturales lo cual mejoran el desarrollo socioemocional de los niños.

Tercero: A los docentes del departamento de Ica, priorizar el uso de juegos tradicionales en sus actividades pedagógicas para lograr concientizar de manera general la importancia que tienen y el valor que se está dejando de lado estos juegos que ayudan de manera profunda en el desarrollo de sus emociones tanto personal como la interacción social, es por ellos que se debe seguir practicando diariamente con estrategias didácticas innovadoras.

Referencias

- Acosta, et al. (2019). *Los juegos tradicionales como estrategia para promover la interculturalidad en el aula de clase* [Tesis de especialización en infancia y desarrollo. Corporación Universitaria Hispanoamericana. Bogotá – Colombia].
https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/95400/Ydrogo_SY-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Sallema, et al. (2017). Juegos tradicionales como estimulador motriz en niños con síndrome de Down. *Revista Cubana de Investigaciones Biomédicas*, 36(2), 1-11. Recuperado en 17 de abril de 2023, de http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0864-03002017000200001&lng=es&tlng=es.
- Ardila-Barragán, J. N. (2022). Juegos tradicionales: aportes al desarrollo sociocultural en contextos educativos rurales. *Revista Digital: Actividad Física Y Deporte*, 8(1). <https://doi.org/10.31910/rdafd.v8.n1.2022.2152>
- Atusalud. (2015). *La Importancia del Desarrollo Socioemocional en los Niños*.<http://atusaludenlinea.com/2015/09/08/la-importancia-deldesarrollo-socioemocional-en-los-ninos/>
- Díaz Barboza, Miguel A (2021). *Juegos cooperativos en educación física y habilidades sociales en estudiantes de la I.E. “Mariscal Ramón Castilla”* [Tesis de Doctorado en la Universidad de San Martín de Porres]. <https://hdl.handle.net/20.500.12727/8750>
- Bárrig JÓ, P., & Alarcón Parco, D. (2017). Temperamento y competencia social en niños y niñas preescolares de San Juan de Lurigancho: un estudio preliminar. *Liberabit. Revista Peruana de Psicología*, 23(1), 75-88. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=68651823006>
- Bausela, H. (2005). *SPSS: Un Instrumento de Análisis de Datos Cuantitativos*. España: Universidad de León
- Bika, Z. & Frazer, M. (2020). The affective extension of ‘family’ in the context of changing elite business networks. *Human Relations*, 74(12), 1951-1993. doi:10.1177/0018726720924074

- Bisquerra Alzina, R. (2003). Educación emocional y competencias básicas para la vida. *Revista de Investigación Educativa*, 21(1), 7–43.
<https://revistas.um.es/rie/article/view/99071>
- Bruner, J. 1981 & Rocha, J. (2021). *early childhood learning*. México: El naral.
- Canales, M. (2006). *Metodología de a investigación social*. Santiago: Lom Ediciones.
- Cárdenas, E. (2019). *Inteligencia emocional en niños de PRONOEI del Nivel Inicial, Módulo N° 14 – Pachacamac, 2019*. [Tesis de posgrado. Universidad César Vallejo.] Repositorio institucional.
<https://hdl.handle.net/20.500.12692/40276>
- Cedeño, E., y Calle, R. (2020). Incidencia de los juegos individuales y colectivos en las habilidades y destrezas de los estudiantes. *Rehuso*, 5(2), 70-84.
<https://revistas.utm.edu.ec/index.php/Rehuso/article/view/1684>
- Dagoberto, M. (2017). *Juegos cooperativos para mejorar la convivencia escolar en estudiantes de instituciones educativas de inicial, red “Kushi Qaqlla”, Huaraz, 2016*. [Tesis de doctor, Universidad Cesar Vallejo. Lima]
- De la cruz, M. (2021). *Juegos tradicionales y habilidades sociales en niños y niñas de la Institución Educativa N° 11049, Sigues-Kañaris* [Tesis de maestría, Universidad Cesar Vallejo]. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/67973>
- Dodoo, S. (2022). *Traditional Games: Socialization and Culture in Kabylie*. IntechOpen. doi: 10.5772/intechopen.98929
- Infocoponline. (2021). *El juego durante y después de la pandemia*. http://www.infocop.es/view_article.asp?id=15189
- García-Ancira, Claudia. (2020). La inteligencia emocional en el desarrollo de la trayectoria académica del universitario. *Revista Cubana de Educación Superior*, 39(2), e15. Epub 01 de agosto de 2020.
http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0257-43142020000200015&lng=es&tlng=es.
- Gómez, G. (2014). *Estimulación Temprana en el desarrollo infantil*. [tesis de Maestría]. Quetzaltenango.

- Haldun, A. (2018). User's guide to correlation coefficients. *Turkish Journal of Emergency Medicine*, 18(3), 91-93. doi: 10.1016/j.tjem.2018.08.001
- Herrera Rodríguez, J. I. (2018). Las prácticas investigativas contemporáneas. Los retos de sus nuevos planteamientos epistemológicos. *Revista Scientific*, 3(7), 6–15. <https://doi.org/10.29394/Scientific.issn.2542-2987.2018.3.7.0.6-15>
- Hernández, S. R., & Mendoza, T. C. P. (2018). Metodología de la Investigación: Las Rutas Cuantitativas, Cualitativa y Mixta (McGRAW-HILL (ed.); I).
- Huarcaya Tovar, Briseida F. (2019). Juegos e inteligencia emocional en estudiantes del II ciclo del distrito de Huancán. https://repositorio.uncp.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12894/6964/T010_42986273_M.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Iriarte Díaz Granados, F. (2007). Los niños y las familias frente a las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones (tics). <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=21302010>
- Malik, F., & Marwaha, R. (2022). Developmental Stages of Social Emotional Development In Children. *StatPearls*, 1-14. <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/books/NBK534819/>
- Mamani, B. (2020). La influencia de los juegos tradicionales en el desarrollo de la inteligencia emocional de los estudiantes del primer grado de la IES Politécnico Huáscar de la ciudad de Puno-2019. Universidad Nacional del Altiplano de Puno.
- Mattingly, V., & Kraiger, K. (2019). Can emotional intelligence be trained? A metaanalytical investigation. *Human Resource Management Review*, 29(2), 140– 155. <https://psycnet.apa.org/doi/10.1016/j.hrmr.2018.03.002>
- Méndez-Giménez, et al (2011). Análisis y modificación de los juegos y deportes tradicionales para su adecuada aplicación en el ámbito educativo. RETOS. Nuevas Tendencias en Educación Física, Deporte y Recreación. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=345732285011>
- Meneses Montero, M., & Monge Alvarado, M. D. L. Á. (2001). El juego en los niños: enfoque teórico. *Revista Educación*. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=44025210>

- MINEDU. (marzo de 2021). Ministerio de educación. Obtenido de Minedu.gob:
<https://repositorio.minedu.gob.pe>
- Montoya Agudelo, C. A., & Boyero Saavedra, M. R. (2016). El recurso humano como elemento fundamental para la gestión de calidad y la competitividad organizacional. *Revista Científica "Visión de Futuro"*, 20(2), 1-20.
<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=357947335001>
- Mulsow G., G. (2008). Desarrollo emocional: impacto en el desarrollo humano. *Educação*, 31(1), 61-65.
<https://www.redalyc.org/comocitar.oa?id=84806409>
- Pazos Polo, Daniela, & Sánchez Trujillo, María. (2021). *La disciplina violenta, y el desarrollo cognitivo y socioemocional en el infante de preescolar*. *Educación*, 30(58), 250-269.
<https://dx.doi.org/10.18800/educacion.202101.012>
- Pérez, N. & Filella, G. (2019). *Educación emocional para el desarrollo de competencias emocionales en niños y adolescentes*. *Praxis & Saber*, 10(24), 23-44. doi:10.19053/22160159.v10.n25.2019.8941
- Piaget, J., 1946 & Kurtz, H. (2019). *The formation of the symbol in the kid*. Mexico: F.C.E
- Quijije, E.L. (2021). Juegos tradicionales manabitas y su relación con las habilidades sociales en los estudiantes de Básica Media. Maestría en Educación Mención Educación y Creatividad. Universidad San Gregorio de Portoviejo – Ecuador.
<http://repositorio.sangregorio.edu.ec/bitstream/123456789/2479/1/MEDU-2022-030.pdf>
- Rahmadani, Ni & Latiana, Lita & Agustinus, Reynold. (2018). The Influence of Traditional Games on The Development of Children's Basic Motor Skills. 10.2991/icece-17.2018.41.
https://www.researchgate.net/publication/323181939_The_Influence_of_Traditional_Games_on_The_Development_of_Children's_Basic_Motor_Skills
- "Recursos materiales". Autor: Equipo editorial, Atecé. De: Argentina. Para: *Concepto*. De. Disponible en: <https://concepto.de/recursos-materiales/>. Última edición: 16 de julio de 2021. Consultado: 12 de mayo de 2023

<https://concepto.de/recursos-materiales/#ixzz81WFyDNTw>

Rodríguez Sas, O. y Estrada, L. C. (2021). Incidencia del uso de pantallas en niñas y niños menores de 2 años. *Revista de Psicología*.
<https://revistas.unlp.edu.ar/revpsi/article/view/10372>

Rodrigo Cuentas, Milenka (2022). *Juego tradicional y el desarrollo psicomotriz en niños de 5 años en una institución pública, Urubamba 2022*.

Sánchez-Domínguez, et al (2020) El juego como representación del signo en niños y niñas preescolares: un enfoque sociocultural *Revista Educación*, vol. 44, núm. 2, 2020 Universidad de Costa Rica, Costa Rica.
<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=44062184041>

Scott, T. (2018). Natural experiment methodology for research: a review of how different methods can support real-world research. *International Journal of Social Research Methodology*, 22(19), 19-35.

Suárez Cretton, X., & Castro Méndez, N. (2022). Competencias socioemocionales y resiliencia de estudiantes de escuelas vulnerables y su relación con el rendimiento académico. *Revista de Psicología (PUCP)*, 40(2), 879-904. Epub 04 de julio de 2022. <https://dx.doi.org/10.18800/psico.202202.009>

Universidad Miguel Hernández. (2020). Se dispara el uso de pantallas en niños y niñas durante el confinamiento. <https://ciudadesamigas.org/pantallas-infancia-cuarentena/> Acosta, A.L. et al. (2019). Los juegos tradicionales como estrategia para promover la interculturalidad en el aula de clase. Tesis de especialización en infancia y desarrollo. Corporación Universitaria Hispanoamericana. Bogotá – Colombia

https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/95400/Ydrogo_SY-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y

ANEXOS

Anexo 1: Tabla de operacionalización de variables

Anexo 2: Instrumento de recolección de datos

Anexo 3: Evaluación por juicio de expertos

Anexo 4: Consentimiento o asentimiento informado UCV

Anexo 5: Resultado de reporte de similitud de turritin

Otros anexos

Anexo 6: Matriz de consistencia

Anexo 7: Base de datos del instrumento

Anexo 8: Registro de SUNEDU de los jueces expertos

Anexo 1: Tabla de operacionalización de variables

MATRIZ OPERACIONAL						
Variables	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala de medición
El juego tradicional	De su teoría, Jean Piaget (1956) considera el juego como parte de la inteligencia del niño, por lo que considera tres estructuras básicas en el juego en la fase del pensamiento evolutivo; Juegos simples, juegos simbólicos y juegos de reglas, donde se darán desarrollo y aprendizaje de los niños; Teniendo en cuenta que el juego es la actividad más satisfactoria de los humanos que comienzan a experimentar en las primeras etapas. Sánchez-Domínguez et al, 2020	Los Juegos tradicionales constituye la propuesta que se alcanza en el marco de la investigación para contribuir con la mejora del desarrollo socioemocional de los estudiantes de Inicial de 4 años en una Institución educativa de Ica 2023, finalmente, se evaluará a través del criterio de expertos.	Motor	- Esquema corporal - Identidad corporal	28	Nunca (1) A veces (2) Casi siempre (3) Siempre (4)
			Cognitivo	- Desarrollo del pensamiento - Desarrollo emocional		
			Intercultural	- Identidad - Dialogo intercultural		
			Social	- Integración - Equidad - Convivencia - Empatía		
			Creativo	- Inteligencia - Imaginación - Creatividad - Desarrollo de habilidades		

MATRIZ OPERACIONAL

Variables	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala de medición
Desarrollo socioemocional	El desarrollo socioemocional implica que el aprendizaje de los niños se da de forma progresiva con la interacción social que tiene en su entorno, donde va adquiriendo diferentes habilidades cognitivas que le permite al niño interactuar en su vida	Goleman mediante su teoría, manifiesta que el niño puede expresar distintos sentimientos dependiendo de las circunstancias que se les presente, indicando de esta forma como va surgiendo ciertas emociones y lo va	Conciencia socio-emocional	<ul style="list-style-type: none"> - Toma de conciencia de la propia emoción - Toma de conciencia de emociones ajenas - Expresión verbal de emocionalidad - Expresión no verbal de emocionalidad 	30	Nunca (1)
			La regulación socio-emocional	<ul style="list-style-type: none"> - Regulación ante situaciones incómodas - Reacciones diversas - Control en situaciones diversas 		Casi nunca (2)
			La competencia social.	<ul style="list-style-type: none"> - Reconocimiento de emociones de otros. - Expresión e empatías. - Autoconocimiento emocional. - Interrelación emocional con otros 		En ocasiones (3)
						Casi Siempre (4)

	rutinaria, al nivel social (interpsicológica) y al nivel individual (intrapsicológica).	transmitiendo a su entorno social.	Habilidades de la vida para el bienestar	<ul style="list-style-type: none">- Reacciones ante situaciones de frustración.- Habilidades de organización- Interrelaciones con los demás.- Superaciones de conflictos con los demás.		Siempre (5)
--	---	------------------------------------	---	--	--	-------------

Anexo 2: instrumento de recolección de datos

Cuestionario de los Juegos Tradicionales

Estimado(a) Padre de familia Mediante el presente cuestionario se está realizando un estudio a fin de determinar el uso de los juegos tradicionales y el desarrollo socioemocional de sus pequeños hijos, agradeciendo responder a las siguientes preguntas de acuerdo a la escala siguiente:

1	2	3	4
Nunca	A veces	Casi siempre	Siempre

N°	Dimensiones / Ítems	Escala			
		1	2	3	4
	DIMENSIÓN MOTORA				
1	A través de los juegos tradicionales conozco las partes de mi cuerpo.				
2	Con los juegos tradicionales pongo en movimiento todo mi cuerpo.				
3	Jugando juegos tradicionales valoro y cuido mi cuerpo.				
4	Practicando los juegos tradicionales los demás respetan mi cuerpo.				
	DIMENSIÓN COGNITIVA				
5	Practicando los juegos tradicionales reflexiono y soluciono problemas.				
6	Practicando los juegos tradicionales recuerdo hechos y sucesos de mi vida personal y familiar.				
7	Los juegos tradicionales mejoran mi escucha activa y empatía con los demás.				
8	Los juegos tradicionales controlan mis impulsos agresivos.				
	DIMENSIÓN SOCIAL				
9	A través de los juegos tradicionales convivo en armonía con los demás.				
10	Practico los juegos tradicionales para integrarme con los demás.				
11	Jugando juegos tradicionales respetan mis derechos y de los demás.				
12	Practico los juegos tradicionales con inclusión y equidad.				
13	Participo en los juegos tradicionales practicando el respeto y la solidaridad entre todos.				
14	Los juegos tradicionales fortalecen la convivencia armoniosa con mis semejantes.				
15	Practico los juegos tradicionales para comprender a los demás con quienes juego.				
16	Practico los juegos tradicionales para sentirme comprendido por los demás con quienes juego.				

	DIMENSIÓN INTERCULTURAL				
17	Practicando los juegos tradicionales rescato los saberes de los abuelos, sabios, familia y comunidad.				
18	Practicando los juegos tradicionales me siento identificado con mis tradiciones y costumbres culturales.				
19	Practicando los juegos tradicionales de otros pueblos fortalezo mi identidad intercultural.				
20	Practicando los juegos tradicionales respeto las ideas, opiniones y saberes de los niños de otros pueblos.				
	DIMENSIÓN CREATIVO				
21	Practicar los juegos tradicionales facilita identificar situaciones y problemas.				
22	Practicando los juegos tradicionales resuelvo situaciones problemáticas con facilidad.				
23	Practicando los juegos tradicionales fantaseo y creo imágenes reales.				
24	Practicando los juegos tradicionales fantaseo y creo imágenes ideales.				
25	Practicando los juegos tradicionales imagino cosas nuevas de la realidad donde vivo.				
26	Practicando los juegos tradicionales creo nuevos juegos con originalidad.				
27	Practicando los juegos tradicionales promuevo el trabajo en equipo y colaborativo.				
28	Practicando los juegos tradicionales mejoro mi comunicación y organización con los demás.				

Ficha técnica del instrumento

Nombre del instrumento	Cuestionario para determinar el nivel de juegos tradicionales
Autor y año	Miguel Ángel de la Cruz Tantarico / 2021
Tipo de instrumento	Cuestionario
Tipo de reactivos	Enunciados cerrados
N° de ítems	28
Niveles de aplicación	Estudiantes de educación básica regular
Administración	Individual
Duración	20 minutos
Materiales	Ficha de ítems, lápices y borradores
Responsable de la aplicación	Investigador
Área que mide	Juegos tradicionales
Aspectos que evalúa	Motora, cognitiva, social, intercultural, creativo.
Significancia	El instrumento mide el nivel de los juegos tradicionales
Validación	Juicio de expertos Mg. Quincho Lorenzo José Euler Mg. Tarillo Araujo, Milton Dr. Bernilla Mendoza David
Muestra piloto	10 estudiantes de EBR para determinar el nivel de confiabilidad
Grado de confiabilidad	El coeficiente alfa es de 831 muestra de una alta confiabilidad en el cuestionario.

INSTRUMENTO 2: Encuesta para evaluar el Desarrollo Socio-Emocional

Nombre:

Género: Varón () Mujer ()

Escala de valoración:

Valor	Categoría
1	Nunca
2	Casi nunca
3	En ocasiones
4	Casi siempre
5	Siempre

Ítems	ESCALA DE VALORACION				
	1	2	3	4	5
DIMENSIÓN 1: conciencia socio- emocional					
1. Expresa clara conciencia sobre sus emociones					
2. Sus emociones son reconocidas plenamente					
3. Reconoce las emociones de los demás					
4. Demuestra conciencia y conmoción con las emociones ajenas					
5. Expresa verbalmente sus emociones					
6. Expresa con lenguaje no verbal sus emociones					
7. Es asertivo/a al expresar sus emociones					
8. Es asertivo/a con las emociones del resto					
Sumatoria por escalas					
Dimensión					
DIMENSIÓN 2: La regulación socio-emocional					
9. Tiene control sobre ciertas reacciones como rabietas					
10. Controla sus enfados e iras contra los demás					
11. Frecuencia con la cual controla su impulsividad					
12. Tiene control sobre su ansiedad					
13. Controla sus ocasionales estados depresivos					
14. Es receptivo a ideas nuevas, innovaciones o cambios, con flexibilidad.					
Sumatoria por escalas					
Dimensión					
DIMENSIÓN 3: la competencia social					
15. Reconoce las emociones de los demás y presta ayuda					
16. Tiene expresión de empatía con los demás					
17. Demuestra capacidad de relacionarse con los demás					
18. Brinda respuestas cuando se le solicita que las brinde					

19. Es capaz de demostrar empatía con el resto					
20. Reconoce las necesidades suyas y las de los demás.					
21. Se interrelaciona positivamente con sus pares					
22. Se siente capaz de auto conocerse emocionalmente					
Sumatoria por escalas					
Dimensión					
DIMENSIÓN 4: habilidades de la vida para el bienestar					
23. Demuestra capacidad para superar los momentos de insatisfacción y frustración, propias de la niñez					
24. Se organiza en sus tiempos para sus momentos de ocio, deberes y obligaciones que debe cumplir					
25. Demuestra habilidad para tomar decisiones					
26. Es capaz de mantener buenas relaciones con los demás.					
27. Es cooperante y colaborador con el grupo y demuestra capacidad para el trabajo en equipo					
28. Demuestra capacidad para resolver situaciones conflictivas o discrepantes.					
29. Tiene una apreciación positiva y optimista de los demás.					
30. Propicia ambientes de calidez con comprensión y en su situación de inocencia.					
Sumatoria por escalas					
Dimensión					

Ficha técnica

Nombre del instrumento	Cuestionario para determinar el nivel de desarrollo socioemocional
Autor y año	Fany Vásquez Loaiza / 2022
Tipo de instrumento	Cuestionario
Tipo de reactivos	Enunciados cerrados
N° de ítems	30
Niveles de aplicación	Se aplicara un cuestionario a los estudiantes de Institución Educativa Inicial del Distrito de Yanatile
Administración	Individual
Duración	30 minutos
Materiales	Ficha de ítems, lápices y borradores
Responsable de la aplicación	Investigador
Área que mide	Medir la relación entre stres infantil y desarrollo socioemocional
Aspectos que evalúa	Motora, cognitiva, social, intercultural, creativo.
Significancia	El instrumento mide el nivel de los juegos tradicionales
Validación	Ha sido validado por juicio de expertos Mg, Yelina armas nuñez del prado 100 % aplicable. Mg. Marleny Banda Ttito 100 % aplicable. Mg. Jose Antonio Lizarraga Valer 100% aplicable.
Muestra piloto	200 niños de 2,3 y 5 años del nivel inicial para determinar el nivel de confiabilidad
Grado de confiabilidad	Es altamente confiable en la Escala de Cronbach con un valor 0,953 muy confiable.

Lima, 23 de mayo de 2023

Carta P. 0308-2023-UCV-EPG-SP

Mg.
CARMEN LUISA ANYARIN PURILLA
DIRECTORA
I.E N°136 "SANTISIMA VIRGEN MARIA AUXILIADORA"

De mi mayor consideración:

Es grato dirigirme a usted, para presentar a **MENDOZA YALLE NELVA EMILUZ**; identificado(a) con DNI/CE N° 71298234 y código de matrícula N° 7002806786; estudiante del programa de MAESTRÍA EN PSICOLOGÍA EDUCATIVA en modalidad semipresencial del semestre 2023-I quien, en el marco de su tesis conducente a la obtención de su grado de MAESTRO(A), se encuentra desarrollando el trabajo de investigación (tesis) titulado:

LOS JUEGOS TRADICIONALES Y DESARROLLO SOCIOEMOCIONAL DE LOS ESTUDIANTES DEL NIVEL INICIAL DE 4 AÑOS ICA 2023

En este sentido, solicito a su digna persona facilitar el acceso a nuestro(a) estudiante, a fin que pueda obtener información en la institución que usted representa, siendo nuestro(a) estudiante quien asume el compromiso de alcanzar a su despacho los resultados de este estudio, luego de concluir con el desarrollo del trabajo de investigación (tesis).

Agradeciendo la atención que brinde al presente documento, hago propicia la oportunidad para expresarle los sentimientos de mi mayor consideración.

Atentamente,



MBA. Ruth Angélica Chicana Becerra
Coordinadora General de Programas de Posgrado Semipresenciales
Universidad César Vallejo

Somos la universidad de los
que quieren salir adelante.



Anexo 3: Modelo de consentimiento informado.

Título de la investigación: Juegos tradicionales y desarrollo socioemocional de los estudiantes de Inicial de 4 años en una Institución educativa de Ica 2023

Objetivo de la investigación: Determinar los juegos tradicionales mejoran el desarrollo socioemocional de los estudiantes de Inicial de 4 años en una Institución educativa de Ica 2023

Dirigido a:

CONSENTIMIENTO INFORMADO

Por favor lea esta información cuidadosamente antes de decidir su participación en el estudio:

Beneficios: Mediante su participación, contribuirá al conocimiento general sobre juegos tradicionales y el desarrollo socioemocional, lo cual es relevante para la investigación.

Confidencialidad: Toda opinión o información que Ud. nos entregue será tratada de manera confidencial. Nunca revelaremos su identidad. En las presentaciones que se hagan sobre los resultados de esta investigación no usaremos su nombre ni tampoco revelaremos detalles suyos ni respuestas que permitan individualizarlo. Sus datos serán resguardados en un archivo digital al que sólo tendrá acceso el investigador. Los datos sólo serán usados para la presente investigación.

Participación voluntaria: Su participación es completamente voluntaria. Se puede retirar del estudio en el momento que estime conveniente.

Contacto: Si usted tiene alguna consulta o preocupación respecto a sus derechos como participante de este estudio, puede contactar con el autor de esta investigación, profesor(a) Nelva Emiluz Mendoza Yalle, al siguiente email: nelemi26@gmail.com

¿Está Ud. dispuesto a completar el cuestionario que le presentaré a continuación? Si es así, por favor haga un (X) en acepto:

ACEPTO PARTICIPAR (usuario es dirigido al cuestionario)
NO ACEPTO (usuario es redirigido al final del cuestionario)

Anexo 4: Evaluación por juicio de expertos

INFORME DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN CIENTÍFICA

III. DATOS GENERALES

Apellidos y nombres del experto : Quincho Lorenzo José Euler
Institución donde labora : Dirección de Educación Intercultural Bilingüe- MINEDU
Especialidad/Grado Académico : Magister en Investigación y Docencia
Instrumento de evaluación a validar: Cuestionario para evaluar Habilidades Sociales

IV. ASPECTOS DE VALIDACIÓN

MUY DEFICIENTE (1) DEFICIENTE (2) ACEPTABLE (3) BUENA (4) EXCELENTE (5)

CRITERIOS	INDICADORES	1	2	3	4	5
CLARIDAD	Los ítems están redactados con lenguaje apropiado y libre de ambigüedades acorde con los sujetos muestrales.				X	
OBJETIVIDAD	Las instrucciones y los ítems del instrumento permiten recoger la información objetiva sobre la variable: Habilidades Sociales.				X	
ACTUALIDAD	El instrumento demuestra vigencia acorde con el conocimiento científico, tecnológico e innovación inherente a la variable: Habilidades Sociales.					X
ORGANIZACIÓN	Los ítems del instrumento reflejan organicidad lógica entre la definición operacional y conceptual respecto a la variable, de manera que permiten hacer inferencias en función a las hipótesis, problema y objetivos de la investigación.				X	
SUFICIENCIA	Los ítems del instrumento son suficientes en cantidad y calidad acorde con la variable, dimensiones e indicadores.				X	
INTENCIONALIDAD	Los ítems del instrumento son coherentes con el tipo de investigación y responden a los objetivos, hipótesis y variable de estudio.				X	
CONSISTENCIA	La información que se recoja a través de los ítems del instrumento, permitirá analizar, describir y explicar la realidad, motivo de la investigación.					X
COHERENCIA	Los ítems del instrumento expresan relación con los indicadores, con cada dimensión y con la variable: Habilidades Sociales.				X	
METODOLOGÍA	La relación entre la técnica y el instrumento propuestos responden al propósito de la investigación, desarrollo tecnológico e innovación.					X
PERTINENCIA	La redacción de los ítems concuerda con la escala valorativa del instrumento.					X
PUNTAJE TOTAL					46	

(Nota: Tener en cuenta que el instrumento es válido cuando se tiene un puntaje mínimo de 41 "Excelente"; sin embargo, un puntaje menor al anterior se considera al instrumento no válido ni aplicable)

IV. OPINIÓN DE APLICABILIDAD

Se considera pertinente aplicar el presente cuestionario, porque oportunamente permitirá recoger información para conocer sobre el desarrollo de las Habilidades Sociales.

PROMEDIO DE VALORACIÓN:

46

Sello personal y firma
DNI N° 27995905



INFORME DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN CIENTÍFICA

I. DATOS GENERALES

Apellidos y nombres del experto : TARRILLO ARAUJO, MILTON
 Institución donde labora : I.E. 10770 - EL LIMÓN - QUÉRCOTILLO - CUTERVO
 Especialidad/Grado Académico : MAGÍSTER EN ADMINISTRACIÓN DE LA EDUCACIÓN
 Instrumento de evaluación a validar : Cuestionario para evaluar Juego Tradicionales.

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN

MUY DEFICIENTE (1) DEFICIENTE (2) ACEPTABLE (3) BUENA (4) EXCELENTE (5)

CRITERIOS	INDICADORES	1	2	3	4	5
CLARIDAD	Los ítems están redactados con lenguaje apropiado y libre de ambigüedades acorde con los sujetos muestrales.					X
OBJETIVIDAD	Las instrucciones y los ítems del instrumento permiten recoger la información objetiva sobre la variable: juegos tradicionales.					X
ACTUALIDAD	El instrumento demuestra vigencia acorde con el conocimiento científico, tecnológico e innovación inherente a la variable: juegos tradicionales.					X
ORGANIZACIÓN	Los ítems del instrumento reflejan organicidad lógica entre la definición operacional y conceptual respecto a la variable, de manera que permiten hacer inferencias en función a las hipótesis, problema y objetivos de la investigación.					X
SUFICIENCIA	Los ítems del instrumento son suficientes en cantidad y calidad acorde con la variable, dimensiones e indicadores.					X
INTENCIONALIDAD	Los ítems del instrumento son coherentes con el tipo de investigación y responden a los objetivos, hipótesis y variable de estudio.				X	
CONSISTENCIA	La información que se recoja a través de los ítems del instrumento, permitirá analizar, describir y explicar la realidad, motivo de la investigación.				X	
COHERENCIA	Los ítems del instrumento expresan relación con los indicadores, con cada dimensión y con la variable: juegos tradicionales.					X
METODOLOGÍA	La relación entre la técnica y el instrumento propuestos responden al propósito de la investigación, desarrollo tecnológico e innovación.				X	
PERTINENCIA	La redacción de los ítems concuerda con la escala valorativa del instrumento.				X	
PUNTAJE TOTAL						

(Nota: Tener en cuenta que el instrumento es válido cuando se tiene un puntaje mínimo de 41 "Excelente", sin embargo, un puntaje menor al anterior se considera al instrumento no válido ni aplicable)

III. OPINIÓN DE APLICABILIDAD

ES IMPORTANTE APLICAR EL PRESENTE CUESTIONARIO POR QUE
PERMITE RECABER INFORMACION PARA CONOCER SOBRE EL
DESARROLLO DE JUEGOS TRADICIONALES.

PROMEDIO DE VALORACIÓN:

46

MINISTERIO DE EDUCACIÓN
 OFICINA DE GESTIÓN EDUCATIVA DEL CUTERVO

 Mg. Milton Tarrillo Araujo
 C.P.P. 001820000
 DIRECTOR

Sello personal y firma
 DNI 41860700.....

INFORME DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN CIENTÍFICA

I. DATOS GENERALES

Apellidos y nombres del experto : *Bernilla Mendoza David*
 Institución donde labora : *Nº 11266*
 Especialidad/Grado Académico : *Doctor en Educación*
 Instrumento de evaluación a validar : *Cuestionario para evaluar Juego Tradicionales.*

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN

MUY DEFICIENTE (1) DEFICIENTE (2) ACEPTABLE (3) BUENA (4) EXCELENTE (5)

CRITERIOS	INDICADORES	1	2	3	4	5
CLARIDAD	Los ítems están redactados con lenguaje apropiado y libre de ambigüedades acorde con los sujetos muestrales.					X
OBJETIVIDAD	Las instrucciones y los ítems del instrumento permiten recoger la información objetiva sobre la variable: juegos tradicionales.					X
ACTUALIDAD	El instrumento demuestra vigencia acorde con el conocimiento científico, tecnológico e innovación inherente a la variable: juegos tradicionales.				X	
ORGANIZACIÓN	Los ítems del instrumento reflejan organicidad lógica entre la definición operacional y conceptual respecto a la variable, de manera que permiten hacer inferencias en función a las hipótesis, problema y objetivos de la investigación.				X	
SUFICIENCIA	Los ítems del instrumento son suficientes en cantidad y calidad acorde con la variable, dimensiones e indicadores.					X
INTENCIONALIDAD	Los ítems del instrumento son coherentes con el tipo de investigación y responden a los objetivos, hipótesis y variable de estudio.					X
CONSISTENCIA	La información que se recoja a través de los ítems del instrumento, permitirá analizar, describir y explicar la realidad, motivo de la investigación.					X
COHERENCIA	Los ítems del instrumento expresan relación con los indicadores, con cada dimensión y con la variable: juegos tradicionales.					X
METODOLOGÍA	La relación entre la técnica y el instrumento propuestos responden al propósito de la investigación, desarrollo tecnológico e innovación.				X	
PERTINENCIA	La redacción de los ítems concuerda con la escala valorativa del instrumento.					X
PUNTAJE TOTAL						

(Nota: Tener en cuenta que el instrumento es válido cuando se tiene un puntaje mínimo de 41 "Excelente"; sin embargo, un puntaje menor al anterior se considera el instrumento no válido ni aplicable)

III. OPINIÓN DE APLICABILIDAD

Este cuestionario es importante aplicarla ya que nos permitirá recoger información relevante respecto a juegos tradicionales.

PROMEDIO DE VALORACIÓN: 47



David Bernilla Mendoza
 Dr. David Bernilla Mendoza
 DIRECTOR(a)

Sello personal y firma
 DNI. 42872586.....

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

VARIABLE 2: Desarrollo socio-emocional:

N°	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	DIMENSIÓN 1: Conciencia socio-emocional.							
1	Expresa clara conciencia sobre sus emociones	X		X		X		Se sugiere cambiar las palabras expresa clara conciencia ,por expresa con claridad sus emociones
2	Sus emociones son reconocidas plenamente	X		X		X		
3	Reconoce las emociones de los demás	X		X		X		
4	Demuestra conciencia y conmoción con las emociones ajenas	X		X		X		
5	Expresa verbalmente sus emociones	X		X		X		
6	Expresa con lenguaje no verbal sus emociones	X		X		X		
7	Es asertivo/a al expresar sus emociones	X		X		X		
8	Es asertivo/a con las emociones del resto	x		x		X		
	DIMENSIÓN 2: La regulación socio-emocional	Si	No	Si	No	Si	No	
9	Tiene control sobre ciertas reacciones como rabietas	X		X		X		
10	Controla sus enfados e iras contra los demás	X		X		X		
11	Frecuencia con la cual controla su impulsividad	X		X		X		
12	Tiene control sobre su ansiedad	X		X		X		
13	Controla sus ocasionales estados depresivos	X		X		X		
14	Es receptivo a ideas nuevas, innovaciones o cambios, con flexibilidad.	x		x		X		
	DIMENSIÓN 3: La competencia social.	Si	No	Si	No	Si	No	
15	Reconoce las emociones de los demás y presta ayuda	X		X		X		
16	Tiene expresión de empatía con los demás	X		X		X		
17	Demuestra capacidad de relacionarse con los demás	X		X		X		
18	Brinda respuestas cuando se le solicita que las brinde	X		X		X		
19	Es capaz de demostrar empatía con el resto	X		X		X		
20	Reconoce las necesidades suyas y las de los demás.	X		X		X		
21	Se interrelaciona positivamente con sus pares	X		X		X		
22	Se siente capaz de auto conocerse emocionalmente	X		x		X		

N°	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	DIMENSIÓN 4: Habilidades de la vida para el bienestar.							
23	Demuestra capacidad para superar los momentos de insatisfacción y frustración, propias de la niñez	X		X		X		
24	Se organiza en sus tiempos para sus momentos de ocio, deberes y obligaciones que debe cumplir	X		X		X		
25	Demuestra habilidad para tomar decisiones	X		X		X		
26	Es capaz de mantener buenas relaciones con los demás.	X		X		X		
27	Es cooperante y colaborador con el grupo y demuestra capacidad para el trabajo en equipo	X		X		X		
28	Demuestra capacidad para resolver situaciones conflictivas o discrepantes	X		X		X		
29	Tiene una apreciación positiva y optimista de los demás.	X		X		X		
30	Propicia ambientes de calidez con comprensión y en su situación de inocencia.	x		x		X		

Observaciones (precisar si hay suficiencia):

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

Apellidos y nombres del juez validador. Mg: Armas Nuñez Del Prado Yelina . **DNI: 45792464**

Especialidad del validador: Mg, en psicología educativa,

Lima, 2023



Firma del experto
DNI 4579246

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

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

VARIABLE 2: Desarrollo socio-emocional:

N°	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	DIMENSIÓN 1: Conciencia socio-emocional.	Si	No	Si	No	Si	No	
1	Expresa clara conciencia sobre sus emociones	X		x		X		
2	Sus emociones son reconocidas plenamente	X		X		X		
3	Reconoce las emociones de los demás	X		X		X		
4	Demuestra conciencia y conmoción con las emociones ajenas	X		X		X		
5	Expresa verbalmente sus emociones	X		X		X		
6	Expresa con lenguaje no verbal sus emociones	X		X		X		
7	Es asertivo/a al expresar sus emociones	X		X		X		
8	Es asertivo/a con las emociones del resto	X		x		X		
	DIMENSIÓN 2: La regulación socio-emocional	Si	No	Si	No	Si	No	
9	Tiene control sobre ciertas reacciones como rabietas	X		X		X		
10	Controla sus enfados e iras contra los demás	X		X		X		
11	Frecuencia con la cual controla su impulsividad	X		X		X		
12	Tiene control sobre su ansiedad	X		X		X		
13	Controla sus ocasionales estados depresivos	X		X		X		
14	Es receptivo a ideas nuevas, innovaciones o cambios, con flexibilidad.	x		x		x		
	DIMENSIÓN 3: La competencia social.	Si	No	Si	No	Si	No	
15	Reconoce las emociones de los demás y presta ayuda	X		X		X		
16	Tiene expresión de empatía con los demás	X		X		X		
17	Demuestra capacidad de relacionarse con los demás	X		X		X		
18	Brinda respuestas cuando se le solicita que las brinde	X		X		X		
19	Es capaz de demostrar empatía con el resto	X		X		X		
20	Reconoce las necesidades suyas y las de los demás.	X		X		X		
21	Se interrelaciona positivamente con sus pares	X		X		X		
22	Se siente capaz de auto conocerse emocionalmente	X		x		X		
	DIMENSIÓN 4: Habilidades de la vida para el bienestar.	Si	No	Si	No	Si	No	

N°	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
23	Demuestra capacidad para superar los momentos de insatisfacción y frustración, propias de la niñez	X		X		X		
24	Se organiza en sus tiempos para sus momentos de ocio, deberes y obligaciones que debe cumplir	X		X		X		Se sugiere cambiar las expresiones del ítem 24, por otros mas comprensibles.
25	Demuestra habilidad para tomar decisiones	X		X		X		
26	Es capaz de mantener buenas relaciones con los demás.	X		X		X		
27	Es cooperante y colaborador con el grupo y demuestra capacidad para el trabajo en equipo	X		X		X		
28	Demuestra capacidad para resolver situaciones conflictivas o discrepantes	X		X		X		
29	Tiene una apreciación positiva y optimista de los demás.	X		X		X		
30	Propicia ambientes de calidez con comprensión y en su situación de inocencia.	x		x		x		

Observaciones (precisar si hay suficiencia):

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

Apellidos y nombres del juez validador. Mg. Banda Ttito Marleni **DNI:** 44744317

Especialidad del validador: Mg, en psicología educativa

Lima, 2023

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



Firma del experto
DNI: 44744317

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

VARIABLE 2: Desarrollo socio-emocional:

N°	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	DIMENSIÓN 1: Conciencia socio-emocional.	Si	No	Si	No	Si	No	
1	Expresa clara conciencia sobre sus emociones	X		x		X		
2	Sus emociones son reconocidas plenamente	X		X		X		
3	Reconoce las emociones de los demás	X		X		X		
4	Demuestra conciencia y conmoción con las emociones ajenas	X		X		X		
5	Expresa verbalmente sus emociones	X		X		X		
6	Expresa con lenguaje no verbal sus emociones	X		X		X		
7	Es asertivo/a al expresar sus emociones	X		X		X		
8	Es asertivo/a con las emociones del resto	X		x		X		
	DIMENSIÓN 2: La regulación socio-emocional	Si	No	Si	No	Si	No	
9	Tiene control sobre ciertas reacciones como rabietas	X		X		X		
10	Controla sus enfados e iras contra los demás	X		X		X		
11	Frecuencia con la cual controla su impulsividad	X		X		X		
12	Tiene control sobre su ansiedad	X		X		X		
13	Controla sus ocasionales estados depresivos	X		X		X		
14	Es receptivo a ideas nuevas, innovaciones o cambios, con flexibilidad.	x		x		x		
	DIMENSIÓN 3: La competencia social.	Si	No	Si	No	Si	No	
15	Reconoce las emociones de los demás y presta ayuda	X		X		X		
16	Tiene expresión de empatía con los demás	X		X		X		
17	Demuestra capacidad de relacionarse con los demás	X		X		X		
18	Brinda respuestas cuando se le solicita que las brinde	X		X		X		
19	Es capaz de demostrar empatía con el resto	X		X		X		
20	Reconoce las necesidades suyas y las de los demás.	X		X		X		
21	Se interrelaciona positivamente con sus pares	X		X		X		
22	Se siente capaz de auto conocerse emocionalmente	X		x		X		
	DIMENSIÓN 4: Habilidades de la vida para el bienestar.	Si	No	Si	No	Si	No	

N°	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
23	Demuestra capacidad para superar los momentos de insatisfacción y frustración, propias de la niñez							
24	Se organiza en sus tiempos para sus momentos de ocio, deberes y obligaciones que debe cumplir							
25	Demuestra habilidad para tomar decisiones							
26	Es capaz de mantener buenas relaciones con los demás.							
27	Es cooperante y colaborador con el grupo y demuestra capacidad para el trabajo en equipo							
28	Demuestra capacidad para resolver situaciones conflictivas o discrepantes							
29	Tiene una apreciación positiva y optimista de los demás.							
30	Propicia ambientes de calidez con comprensión y en su situación de inocencia.							

Observaciones (precisar si hay suficiencia):

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

Apellidos y nombres del juez validador. Mg: Jose Antonio Lizarraga Valer.. **DNI: 31045462**

Especialidad del validador: Mg. En psicología educativa.

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

Lima, 2023



Firma del experto
DNI: 31045462

Anexo 5: Resultado de similitud del programa turnitin.

feedback studio

Nelva Emiluz Mendoza Yalle | Juegos tradicionales y desarrollo socioe... /null

3 de 434

Resumen de coincidencias

13 %

Se están viendo fuentes estándar

EN Ver fuentes en inglés (Beta)

Coincidencias

1	repositorio.ucv.edu.pe Fuente de Internet	6 %
2	Entregado a Universida... Trabajo del estudiante	3 %
3	repositorio.uladech.ed... Fuente de Internet	1 %
4	hdl.handle.net Fuente de Internet	1 %
5	Entregado a Universida... Trabajo del estudiante	<1 %
6	Entregado a Universida... Trabajo del estudiante	<1 %

Página: 1 de 35 | Número de palabras: 9401

Versión solo texto del informe | Alta resolución | Activado

UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

ESCUELA DE POSGRADO
PROGRAMA ACADÉMICO DE MAESTRÍA EN
PSICOLOGIA EDUCATIVA

Juegos tradicionales y desarrollo socioemocional de los estudiantes
de Inicial de 4 años en una Institución educativa de Ica 2023

TESIS PARA OBTENER EL GRADO ACADÉMICO DE
Maestra en Psicología Educativa

AUTORA:
MENDOZA YALLE, Nelva Emiluz (orcid.org/0000-0001-9817-836X)

ASESORA:
Dra. Leiva Torres, Jekine Gisela (orcid.org/0000-0001-7635-5746)
Dra. Maria Isabel Denegri Velarde (orcid.org/0000-0002-4235-9009)

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN
Atención Integral del Infante, Niño y Adolescente

LÍNEA DE RESPONSABILIDAD SOCIAL UNIVERSITARIA
Apoyo a la reducción de brechas y carencias en la educación en todos sus
niveles

LIMA – PERÚ
2023

Anexo 7: Matriz de consistencia

Título: Los Juegos tradicionales y Desarrollo Socioemocional de los estudiantes del Nivel Inicial de 4 años Ica 2023							
Problemas	Objetivos	Hipótesis	Variables e indicadores				
Problema General:	Objetivo general:	Hipótesis general:	Variable: El juego tradicional				
			Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala de valores	Niveles o rangos
¿De qué manera los juegos tradicionales mejoran el desarrollo socioemocional de los estudiantes de Inicial de 4 años en una Institución educativa de Ica 2023?	Determinar los juegos tradicionales que mejoran el desarrollo socioemocional de los estudiantes de Inicial de 4 años en una Institución educativa de Ica 2023.	El juego tradicional mejora el desarrollo socioemocional de los estudiantes de Inicial de 4 años en una Institución educativa de Ica 2023.	Motora	- Esquema corporal - Identidad corporal	28	Nunca (1)	Deficiente Medianamente eficiente Eficiente
			Cognitiva	- Desarrollo del pensamiento - Desarrollo emocional			
			Social	- Integración - Equidad - Convivencia - Empatía			
			Intercultural	- Identidad - Dialogo intercultural			
			Creativo	- Inteligencia - Imaginación - Creatividad - Desarrollo de habilidades			

Problemas Específicos	Objetivos específicos	Hipótesis específicas	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala de valores	Niveles o rangos		
1) ¿De qué manera el juego motor mejora el desarrollo socioemocional de los estudiantes de Inicial de 4 años en una Institución educativa de Ica 2023?	1) Determinar el juego motor para mejorar el desarrollo socioemocional de los estudiantes de Inicial de 4 años en una Institución educativa de Ica 2023.	1) El juego motor mejora al desarrollo socioemocional de los estudiantes de Inicial de 4 años en una Institución educativa de Ica 2023.	Conciencia socio-emocional.	<ul style="list-style-type: none"> - Toma de conciencia de la propia emoción - Toma de conciencia de emociones ajenas - Expresión verbal de emocionalidad - Expresión no verbal de emocionalidad 	30	Nunca (1)	Muy bajo		
2) ¿De qué manera el juego cognitivo mejora el desarrollo socioemocional de los estudiantes de Inicial de 4 años en una Institución educativa de Ica 2023?	2) Determinar el juego cognitivo para mejorar el desarrollo socioemocional de los estudiantes de Inicial de 4 años en una Institución educativa de Ica 2023.	2) El juego cognitivo mejora al desarrollo socioemocional de los estudiantes de Inicial de 4 años en una Institución educativa de Ica 2023.				La regulación socio - emocional.	<ul style="list-style-type: none"> - Regulación ante situaciones incómodas - Reacciones diversas - Control en situaciones diversas 	Casi nunca (2)	Bajo
3) ¿De qué manera el juego social influye en el desarrollo socioemocional de los estudiantes de Inicial de 4 años en	3) Determinar el juego social influye en el desarrollo socioemocional	3) El juego social influye en el desarrollo socioemocional de los				La competencia social.	<ul style="list-style-type: none"> - Reconocimiento de emociones de otros. - Expresión e empatías. - Autoconocimiento emocional. 	En ocasiones (3)	Normal
						Casi siempre (4)	Alto		
						Siempre (5)	Muy alto		

<p>una Institución educativa de Ica 2023?</p> <p>4) ¿De qué manera el juego intercultural influye en el desarrollo socioemocional de los estudiantes de Inicial de 4 años en una Institución educativa de Ica 2023?</p> <p>5) ¿De qué manera el juego creativo influye en el desarrollo socioemocional de los estudiantes de Inicial de 4 años en una Institución educativa de Ica 2023?</p>	<p>de los estudiantes de Inicial de 4 años en una Institución educativa de Ica 2023.</p> <p>4) Determinar el juego intercultural influye en el desarrollo socioemocional de los estudiantes de Inicial de 4 años en una Institución educativa de Ica 2023.</p> <p>5) Determinar el juego creativo influye en el desarrollo socioemocional de los estudiantes de Inicial de 4 años en una Institución educativa de Ica 2023.</p>	<p>estudiantes de Inicial de 4 años en una Institución educativa de Ica 2023.</p> <p>4) El juego intercultural influye en el desarrollo socioemocional de los estudiantes de Inicial de 4 años en una Institución educativa de Ica 2023.</p> <p>5) El juego creativo influye en el desarrollo socioemocional de los estudiantes de Inicial de 4 años en una Institución educativa de Ica 2023.</p>	<p>Habilidades de la vida para el bienestar.</p>	<p>- Interrelación emocional con otros</p> <p>- Reacciones ante situaciones de frustración • Habilidades de organización • Interrelaciones con los demás • Superaciones de conflictos con los demás</p>			
<p>Diseño de investigación:</p>		<p>Población y Muestra:</p>	<p>Técnicas e instrumentos:</p>		<p>Método de análisis de datos:</p>		

Enfoque: cuantitativo Tipo: descriptivo correlacional Método: hipotético deductivo Diseño: No experimental	Población: 300 Muestra: 100 niños	Técnicas: Test Instrumentos: cuestionarios y encuesta	Descriptiva: Excel SPSS (alfa de cronbach prueba de correlación Spearman
---	--	--	---

	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z	AA	AB	AC	AD	AE	AF	AG	AH	AI	AJ	AK	AL	AM	AN																											
	VARIABLE JUEGOS TRADICIONALES																																																																	
	DIMENSION MOTORA					DIMENSION COGNITIVA					DIMENSION SOCIAL						DIMENSION INTERCULTURAL					DIMENSION CREATIVO							VARIABLE JUEGOS TRADICIONALES																																					
	ITEM 1	ITEM 2	ITEM 3	ITEM 4	TOTAL	ITEM 5	ITEM 6	ITEM 7	ITEM 8	TOTAL	ITEM 9	ITEM 10	ITEM 11	ITEM 12	ITEM 13	ITEM 14	ITEM 15	ITEM 16	TOTAL	ITEM 17	ITEM 18	ITEM 19	ITEM 20	TOTAL	ITEM 21	ITEM 22	ITEM 23	ITEM 24	ITEM 25	ITEM 26	ITEM 27	TOTAL	D1	D2	D3	D4	D5	TOTAL																												
5	3	3	3	4	13	4	4	4	4	16	3	4	4	4	4	3	3	3	28	4	4	4	4	16	4	4	4	4	4	4	4	28	13	16	28	16	28	101																												
6	3	3	3	2	11	3	3	3	3	12	3	3	3	3	3	3	3	3	24	4	4	4	3	15	3	3	3	3	3	3	3	21	11	12	24	15	21	83																												
7	3	3	2	2	10	4	4	4	4	16	2	3	2	2	2	2	2	2	17	4	3	3	3	13	4	4	4	3	3	3	3	24	10	16	17	13	24	80																												
8	3	3	3	3	12	4	4	4	4	16	3	3	3	3	3	3	3	3	24	4	4	4	4	16	4	4	4	4	4	4	4	28	12	16	24	16	28	96																												
9	3	3	3	3	12	2	2	2	2	8	3	3	3	3	3	3	3	3	24	3	3	3	3	12	3	3	4	3	3	3	3	22	12	8	24	12	22	78																												
10	4	4	4	4	16	4	4	4	3	15	4	3	4	4	4	4	3	4	30	4	4	4	4	16	4	4	4	4	4	4	4	28	16	15	30	16	28	105																												
11	4	4	4	4	16	3	3	3	3	12	4	4	4	4	4	4	4	4	32	4	4	4	4	16	4	4	4	4	4	4	4	28	16	12	32	16	28	104																												
12	4	4	4	4	16	3	3	3	3	12	4	4	4	4	4	4	4	4	32	4	4	4	4	16	4	4	4	4	4	4	4	28	16	12	32	16	28	104																												
13	4	4	4	4	16	3	3	3	3	12	4	3	4	4	4	4	4	4	31	4	4	4	4	16	4	4	4	4	4	4	4	28	16	12	31	16	28	103																												
14	4	4	4	4	16	3	3	3	3	12	4	3	4	4	4	4	4	4	31	4	4	4	4	16	4	4	4	4	4	4	4	28	16	12	31	16	28	103																												
15	4	4	4	4	16	3	3	3	3	12	4	4	4	4	4	4	4	4	32	3	3	4	4	14	4	4	4	4	4	4	4	28	16	12	32	14	28	102																												
16	4	4	3	2	13	3	3	3	3	12	4	4	4	4	4	4	4	4	32	4	4	4	3	15	4	4	4	4	4	4	4	28	13	12	32	15	28	100																												
17	4	4	4	4	16	3	3	3	3	12	4	4	4	4	4	4	4	4	32	4	4	4	4	16	4	4	4	4	4	4	4	28	16	12	32	16	28	104																												
18	4	4	4	4	16	3	3	3	3	12	3	3	4	4	3	4	4	4	29	2	2	2	3	9	4	4	4	4	4	4	4	28	16	12	29	9	28	94																												
19	4	4	4	4	16	3	3	3	3	12	4	4	4	4	4	4	4	4	32	4	4	4	4	16	4	4	4	4	4	4	4	28	16	12	32	16	28	104																												
20	4	4	4	4	16	3	3	3	3	12	4	4	4	4	4	4	4	4	32	4	4	4	4	16	4	4	4	4	4	4	4	28	16	12	32	16	28	104																												
21	4	4	4	4	16	3	3	3	3	12	4	4	4	4	3	4	4	4	31	4	4	4	4	16	4	3	4	4	3	3	4	25	16	12	31	16	25	100																												
22	4	4	4	4	16	3	3	3	3	12	4	4	4	4	4	4	4	4	32	4	4	4	4	16	4	3	4	4	3	3	4	25	16	12	32	16	25	101																												
23	4	4	4	4	16	3	3	3	3	12	4	4	4	4	4	4	4	4	32	3	4	4	4	15	4	3	4	4	3	3	4	25	16	12	32	15	25	100																												
24	4	4	4	4	16	3	3	3	3	12	4	4	4	4	4	4	4	4	32	4	4	4	4	16	4	3	4	4	3	3	4	25	16	12	32	16	25	101																												
25	4	3	4	4	15	3	3	3	3	12	4	4	4	4	3	4	4	4	31	4	4	4	4	16	4	3	4	4	3	3	4	25	15	12	31	16	25	99																												
26	4	4	4	4	16	3	3	3	3	12	4	3	4	4	4	4	4	4	31	3	4	4	4	15	4	3	4	4	3	3	4	25	16	12	31	15	25	99																												
27	4	4	4	4	16	3	3	3	3	12	4	3	4	4	3	4	4	4	30	4	4	4	4	16	4	3	4	4	3	3	4	25	16	12	30	16	25	99																												
28	4	4	4	4	16	3	3	3	3	12	4	3	4	4	3	4	4	4	30	4	4	4	4	16	4	3	4	4	3	3	4	25	16	12	30	16	25	99																												
29	4	4	4	4	16	3	3	3	3	12	4	4	4	4	3	4	4	4	31	3	4	4	4	15	4	4	4	4	4	4	4	28	16	12	31	15	28	102																												
30	4	4	4	4	16	3	3	3	3	12	4	4	4	4	3	4	4	4	31	4	4	4	3	15	4	4	4	4	4	4	4	28	16	12	31	15	28	102																												
31	4	4	4	4	16	3	3	3	3	12	4	4	4	4	4	4	4	4	32	4	2	4	3	13	4	4	4	4	4	4	4	28	16	12	32	13	28	101																												
32	4	4	4	4	16	3	3	3	3	12	4	3	4	4	4	4	4	4	31	4	2	4	3	13	4	4	4	4	4	4	4	28	16	12	31	13	28	100																												
33	4	2	4	4	14	3	3	3	3	12	4	4	4	4	4	4	4	4	32	4	2	4	3	13	4	4	4	4	4	4	4	28	14	12	32	13	28	99																												
34	4	4	4	4	16	3	3	3	3	12	4	4	4	4	4	4	4	4	32	4	4	4	3	15	4	4	4	4	4	4	4	28	16	12	32	15	28	103																												
35	4	4	4	4	16	3	3	3	3	12	4	4	4	4	4	4	4	4	32	4	4	4	3	15	4	4	4	4	4	4	4	28	16	12	32	15	28	103																												
36	4	4	4	4	16	3	3	3	3	12	4	4	4	4	3	4	4	4	29	4	4	4	3	15	4	4	4	4	4	4	4	28	16	12	29	15	28	100																												
37	4	4	4	4	16	3	3	3	3	12	3	3	4	4	2	4	4	2	26	3	4	4	4	15	4	4	4	4	4	4	4	28	16	12	26	15	28	97																												
38	4	4	4	4	16	3	3	3	3	12	4	3	4	4	4	4	4	4	31	3	4	4	4	15	4	4	4	4	4	4	4	28	16	12	31	15	28	102																												
39	4	4	4	4	16	3	3	3	3	12	4	4	4	4	4	4	4	4	32	3	4	4	4	15	4	4	4	4	4	4	4	28	16	12	32	15	28	103																												
40	4	4	4	4	16	3	3	3	3	12	4	4	4	4	3	4	4	4	31	3	4	4	4	15	4	4	4	4	4	4	4	28	16	12	31	15	28	102																												
41	4	4	4	4	16	3	3	3	3	12	4	4	4	4	2	4	4	4	30	3	4	4	4	15	3	3	4	4	3	3	4	24																																		

Anexo 8: Grado de Juicio de Expertos

GRADUADO	GRADO O TÍTULO	INSTITUCIÓN
<p>QUINCHO LORENZO, JOSE EULER DNI 27995905</p>	<p>MAESTRO EN CIENCIAS DE LA EDUCACION CON MENCION EN INVESTIGACION Y DOCENCIA Fecha de diploma: 06/05/15 Modalidad de estudios: -</p> <p>Fecha matrícula: Sin información (***) Fecha egreso: Sin información (***)</p>	<p>UNIVERSIDAD NACIONAL PEDRO RUIZ GALLO <i>PERU</i></p>
<p>QUINCHO LORENZO, JOSE EULER DNI 27995905</p>	<p>LICENCIADO EN EDUCACION SECUNDARIA. MENCION: CIENCIAS MATEMATICAS Fecha de diploma: 28/06/2001 Modalidad de estudios: -</p>	<p>UNIVERSIDAD NACIONAL DE TRUJILLO <i>PERU</i></p>
<p>QUINCHO LORENZO, JOSE EULER DNI 27995905</p>	<p>BACHILLER EN EDUCACION</p> <p>Fecha de diploma: Modalidad de estudios: -</p> <p>Fecha matrícula: Sin información (***) Fecha egreso: Sin información (***)</p>	<p>UNIVERSIDAD NACIONAL DE TRUJILLO <i>PERU</i></p>
<p>QUINCHO LORENZO, JOSE EULER DNI 27995905</p>	<p>LICENCIADO EN EDUCACION SECUNDARIA MENCION: CIENCIAS MATEMATICAS</p> <p>Fecha de diploma: 28/06/2001 Modalidad de estudios: -</p>	<p>UNIVERSIDAD NACIONAL DE TRUJILLO <i>PERU</i></p>
<p>QUINCHO LORENZO, JOSE EULER DNI 27995905</p>	<p>LICENCIADO EN EDUCACION SECUNDARIA. ESPECIALIDAD: CIENCIAS MATEMATICAS</p> <p>Fecha de diploma: 28/06/2001 Modalidad de estudios: -</p>	<p>UNIVERSIDAD NACIONAL DE TRUJILLO <i>PERU</i></p>
<p>QUINCHO LORENZO, JOSE EULER DNI 27995905</p>	<p>LICENCIADO EN EDUCACION SECUNDARIA CIENCIAS MATEMATICAS Fecha de diploma: 28/06/2001 Modalidad de estudios: -</p>	<p>UNIVERSIDAD NACIONAL DE TRUJILLO <i>PERU</i></p>

GRADUADO	GRADO O TÍTULO	INSTITUCIÓN
<p>TARRILLO ARAUJO, MILTON DNI 41860900</p>	<p>MAGISTER EN ADMINISTRACION DE LA EDUCACION</p> <p>Fecha de diploma: 29/10/15 Modalidad de estudios: PRESENCIAL</p> <p>Fecha matrícula: Sin información (***) Fecha egreso: Sin información (***)</p>	<p>UNIVERSIDAD PRIVADA CÉSAR VALLEJO <i>PERU</i></p>
<p>TARRILLO ARAUJO, MILTON DNI 41860900</p>	<p>BACHILLER EN EDUCACION</p> <p>Fecha de diploma: 19/01/2010 Modalidad de estudios: -</p> <p>Fecha matrícula: Sin información (***) Fecha egreso: Sin información (***)</p>	<p>UNIVERSIDAD NACIONAL PEDRO RUIZ GALLO <i>PERU</i></p>

GRADUADO	GRADO O TÍTULO	INSTITUCIÓN
<p>BERNILLA MENDOZA, DAVID DNI 42272586</p>	<p>DOCTOR EN EDUCACION</p> <p>Fecha de diploma: 06/05/17 Modalidad de estudios: PRESENCIAL</p> <p>Fecha matrícula: 05/08/2014 Fecha egreso: 30/07/2016</p>	<p>UNIVERSIDAD PRIVADA CÉSAR VALLEJO <i>PERU</i></p>
<p>BERNILLA MENDOZA, DAVID DNI 42272586</p>	<p>MAGISTER EN EDUCACION CON MENCION EN DOCENCIA Y GESTION EDUCATIVA</p> <p>Fecha de diploma: 19/12/2014 Modalidad de estudios: -</p> <p>Fecha matrícula: Sin información (***) Fecha egreso: Sin información (***)</p>	<p>UNIVERSIDAD PRIVADA CÉSAR VALLEJO <i>PERU</i></p>
<p>BERNILLA MENDOZA, DAVID DNI 42272586</p>	<p>LICENCIADO EN EDUCACION PRIMARIA</p> <p>Fecha de diploma: 28/10/2011 Modalidad de estudios: -</p>	<p>UNIVERSIDAD NACIONAL DE TRUJILLO <i>PERU</i></p>
<p>BERNILLA MENDOZA, DAVID DNI 42272586</p>	<p>BACHILLER EN EDUCACION</p> <p>Fecha de diploma: 29/04/2011 Modalidad de estudios: -</p> <p>Fecha matrícula: Sin información (***) Fecha egreso: Sin información (***)</p>	<p>UNIVERSIDAD NACIONAL DE TRUJILLO <i>PERU</i></p>

GRADUADO	GRADO O TÍTULO	INSTITUCIÓN
<p>ARMAS NUÑEZ DEL PRADO, YELINA DNI 45792464</p>	<p>MAGISTER EN PSICOLOGIA EDUCATIVA</p> <p>Fecha de diploma: 29/02/16 Modalidad de estudios: PRESENCIAL</p> <p>Fecha matrícula: 14/07/2014 Fecha egreso: 30/08/2015</p>	<p>UNIVERSIDAD PRIVADA CÉSAR VALLEJO <i>PERU</i></p>
<p>ARMAS NUÑEZ DEL PRADO, YELINA DNI 45792464</p>	<p>BACHILLER EN EDUCACION</p> <p>Fecha de diploma: 27/01/2012 Modalidad de estudios: -</p> <p>Fecha matrícula: Sin información (***) Fecha egreso: Sin información (***)</p>	<p>UNIVERSIDAD ANDINA DEL CUSCO <i>PERU</i></p>
<p>ARMAS NUÑEZ DEL PRADO, YELINA DNI 45792464</p>	<p>LICENCIADA EN EDUCACION-ESPECIALIDAD: EDUCACION INICIAL Y PRIMARIA</p> <p>Fecha de diploma: 07/06/2013 Modalidad de estudios: -</p>	<p>UNIVERSIDAD ANDINA DEL CUSCO <i>PERU</i></p>

GRADUADO	GRADO O TÍTULO	INSTITUCIÓN
<p>BANDA TTITO, MARLENY DNI 44744317</p>	<p>MAGISTER EN PSICOLOGIA EDUCATIVA</p> <p>Fecha de diploma: 13/09/16 Modalidad de estudios: PRESENCIAL</p> <p>Fecha matrícula: 20/06/2014 Fecha egreso: 31/08/2016</p>	<p>UNIVERSIDAD PRIVADA CÉSAR VALLEJO <i>PERU</i></p>
<p>BANDA TTITO, MARLENY DNI 44744317</p>	<p>BACHILLER EN EDUCACION</p> <p>Fecha de diploma: 12/12/2012 Modalidad de estudios: -</p> <p>Fecha matrícula: Sin información (***) Fecha egreso: Sin información (***)</p>	<p>UNIVERSIDAD ANDINA DEL CUSCO <i>PERU</i></p>
<p>BANDA TTITO, MARLENY DNI 44744317</p>	<p>LICENCIADA EN EDUCACION-ESPECIALIDAD: EDUCACION INICIAL Y PRIMARIA</p> <p>Fecha de diploma: 28/02/2013 Modalidad de estudios: -</p>	<p>UNIVERSIDAD ANDINA DEL CUSCO <i>PERU</i></p>

GRADUADO	GRADO O TÍTULO	INSTITUCIÓN
<p>LIZARRAGA VALER, JOSE ANTONIO DNI 31045462</p>	<p>MAGISTER EN PSICOLOGIA EDUCATIVA</p> <p>Fecha de diploma: 31/10/2014 Modalidad de estudios: -</p> <p>Fecha matrícula: Sin información (***)</p> <p>Fecha egreso: Sin información (***)</p>	<p>UNIVERSIDAD PRIVADA CÉSAR VALLEJO <i>PERU</i></p>
<p>MAYORGA FARFAN, ROXANA DNI 31045462</p>	<p>BACHILLER EN EDUCACION</p> <p>Fecha de diploma: 28/01/2009 Modalidad de estudios: -</p> <p>Fecha matrícula: Sin información (***)</p> <p>Fecha egreso: Sin información (***)</p>	<p>UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN ANTONIO ABAD DEL CUSCO <i>PERU</i></p>