



**UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO**

**ESCUELA DE POSGRADO  
PROGRAMA ACADÉMICO DE MAESTRÍA EN PSICOLOGÍA  
EDUCATIVA**

**Juego libre en el desarrollo socioemocional de estudiantes de nivel inicial de una institución educativa pública de Carabayllo, 2023**

**TESIS PARA OBTENER EL GRADO ACADÉMICO DE:  
Maestra En Psicología Educativa**

**AUTORA:**

Espinoza Casas, Zoila Rosa (orcid.org/0009-0007-9588-8768)

**ASESORA:**

Mg. Cerafin Urbano, Virginia Asuncion (orcid.org/0000-0002-5180-5306)

Dra. Sihuay Maravi, Norma Agripina (orcid.org/0000-0002-4023-2688)

**LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:**

Atención Integral del Infante, Niño y Adolescente

**LINEA DE RESPONSABILIDAD SOCIAL UNIVERSITARIA:**

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

LIMA - PERÚ

2024

## **DEDICATORIA**

A mi hija que es mi ángel y desde el cielo me da fuerzas para continuar, a mi Esposo por su apoyo incondicional para lograr mi superación profesional, y a mi familia por sus oraciones y palabras de ánimo para alcanzar mis metas.

## **AGRADECIMIENTO**

Agradezco a la Escuela de Post Grado de la Universidad César Vallejo, por brindarme la posibilidad de crecer profesionalmente y contribuir con el logro de mis metas.

Mg. Cerafin Urbano, Virginia Asunción, asesora de la investigación, por brindarme su orientación y motivación en la conducción del diseño y desarrollo de la presente tesis.

A las autoridades de dicha entidad, por permitirme realizar las encuestas y a los colaboradores por su participación.



**UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO**

**ESCUELA DE POSGRADO**

**ESCUELA PROFESIONAL DE MAESTRÍA EN PSICOLOGÍA EDUCATIVA**

### **Declaratoria de Autenticidad del Asesor**

Yo, CERAFIN URBANO VIRGINIA ASUNCION, 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 Completa titulada: "Juego libre en el desarrollo socioemocional de estudiantes de nivel inicial de una institución educativa pública de Carabaylo, 2023", cuyo autor es ESPINOZA CASAS ZOILA ROSA, constato que la investigación tiene un índice de similitud de 20.00%, 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 Completa 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, 04 de Enero del 2024

<b>Apellidos y Nombres del Asesor:</b>	<b>Firma</b>
CERAFIN URBANO VIRGINIA ASUNCION DNI: 31683051 ORCID: 0000-0002-5180-5306	Firmado electrónicamente por: VCEFARINU el 09- 01-2024 09:35:57

Código documento Trilce: TRI - 0718905





**UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO**

**ESCUELA DE POSGRADO**

**ESCUELA PROFESIONAL DE MAESTRÍA EN PSICOLOGÍA EDUCATIVA**

**Declaratoria de Originalidad del Autor**

Yo, ESPINOZA CASAS ZOILA ROSA estudiante de la ESCUELA DE POSGRADO de la escuela profesional 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: "Juego libre en el desarrollo socioemocional de estudiantes de nivel inicial de una institución educativa pública de Carabaylo, 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
ESPINOZA CASAS ZOILA ROSA DNI: 42435638 ORCID: 0009-0007-9588-8768	Firmado electrónicamente por: ZESPINOZACA el 17-01-2024 16:07:14

Código documento Trilce: INV - 1438655



## ÍNDICE DE CONTENIDOS

	Pág.
CARÁTULA	i
DEDICATORIA	ii
AGRADECIMIENTO	iii
DECLARATORIA DE AUTENTICIDAD DEL ASESOR	iv
DECLARATORIA DE ORIGINALIDAD DEL AUTOR	v
ÍNDICE DE CONTENIDOS	vi
ÍNDICE DE TABLAS	vii
ÍNDICE DE FIGURAS	viii
RESUMEN	ix
ABSTRACT	x
I. INTRODUCCIÓN	1
II. MARCO TEÓRICO	5
III. METODOLOGÍA	19
3.1 Tipo y diseño de investigación	19
3.2 Variables y operacionalización	20
3.3 Población, muestra y muestreo	20
3.4 Técnica e instrumento de recolección de datos	21
3.5 Procedimiento	22
3.6 Métodos de análisis de datos	22
3.7 Aspectos éticos	22
IV. RESULTADOS	23
V. DISCUSIÓN	31
VI. CONCLUSIONES	40
VII. RECOMENDACIONES	41
REFERENCIAS	42
Anexos	51

## ÍNDICE DE TABLAS

	Pág.
<b>Tabla 1</b> <i>Frecuencia y porcentaje de los niveles de juego libre</i>	23
<b>Tabla 2</b> <i>Descripción de resultados de los niveles de las dimensiones del juego libre</i>	23
<b>Tabla 3</b> <i>Frecuencia y porcentaje de los niveles de desarrollo socioemocional</i>	24
<b>Tabla 4</b> <i>Descripción de resultados de las dimensiones de desarrollo socioemocional</i>	24
<b>Tabla 5</b> <i>Información acerca del ajuste del modelo que sustenta la influencia juego libre en el desarrollo socioemocional</i>	25
<b>Tabla 6</b> <i>Estimación de los parámetros del modelo que explica la influencia juego libre en el desarrollo socioemocional</i>	26
<b>Tabla 7</b> <i>Información sobre el ajuste del modelo que explica la influencia del juego libre en la conciencia emocional</i>	26
<b>Tabla 8</b> <i>Estimación de los parámetros del modelo que explica la influencia del juego libre en la conciencia emocional</i>	27
<b>Tabla 9</b> <i>Información sobre el ajuste del modelo que explica la influencia del juego libre en la regulación emocional</i>	27
<b>Tabla 10</b> <i>Estimación de los parámetros del modelo que explica influencia del juego libre en la regulación emocional</i>	28
<b>Tabla 11</b> <i>Información sobre el ajuste del modelo que explica el juego libre en la autonomía personal</i>	28
<b>Tabla 12</b> <i>Estimación de los parámetros del modelo que explica la influencia del juego libre en la autonomía personal</i>	29
<b>Tabla 13</b> <i>Información sobre el ajuste del modelo que explica el juego libre en la inteligencia interpersonal</i>	29
<b>Tabla 14</b> <i>Estimación de los parámetros del modelo que explica la influencia del juego libre en la inteligencia interpersonal</i>	30

## ÍNDICE DE FIGURAS

	Pág.
<b>Figura 1</b> <i>Niveles de juego libre</i>	90
<b>Figura 2</b> <i>Percepción de dimensiones del juego libre.</i>	90
<b>Figura 3</b> <i>Niveles de rendimiento de desarrollo socioemocional</i>	91
<b>Figura 4</b> <i>Percepción de dimensiones de desarrollo socioemocional</i>	91



## RESUMEN

La presente investigación tiene el objetivo determinar la influencia del juego libre en el desarrollo socioemocional de estudiantes de nivel inicial de una institución educativa pública de Carabaylo, 2023. El tipo de investigación utilizado fue: básica y de nivel explicativo, de enfoque cuantitativo, de diseño no experimental, corte transversal-correlacional causal. Se consideró una población de 145 estudiantes matriculados de educación inicial, la muestra fue de 105 estudiantes y el muestreo fue probabilística aleatorio simple. La técnica empleada para el recojo de información fue la encuesta y como instrumento se utilizó dos cuestionarios validados a través de juicio de expertos y estableciendo su confiabilidad a través del estadístico Ksr20 y Alfa de Cronbach que demuestra fuerte y alta confiabilidad. Los resultados demostraron que el juego libre en un 43.8% se ubica en un nivel proceso y el 48.6% de los estudiantes su desarrollo emocional es moderado. Concluyó que según el coeficiente de Nagelkerke, que el desarrollo socioemocional depende al 49.6% del juego libre (con un valor de  $p < 0.05$ ). Por lo que se deduce que presentó que existe influencia del juego libre en el desarrollo socioemocional de estudiantes de nivel inicial de una institución educativa pública de Carabaylo, 2023.

**Palabras clave:** Juego libre, desarrollo emociona, planificación, ejecución

## **ABSTRACT**

The objective of this research is to determine the influence of free play on the socio-emotional development of initial level students of a public educational institution in Carabayllo, 2023. The type of research used was: basic and explanatory level, quantitative approach, design non-experimental, cross-sectional-causal correlation. A population of 145 students enrolled in initial education was considered, the sample was 105 students and the sampling was simple random probabilistic. The technique used to collect information was the survey and as an instrument two questionnaires were used, validated through expert judgment and establishing their reliability through the Ksr20 and Cronbach's Alpha statistics, which demonstrate strong and high reliability. The results showed that 43.8% of free play is located at a process level and 48.6% of the students' emotional development is moderate. It concluded that according to the Nagelkerke coefficient, socio-emotional development depends 49.6% on free play (with a p value <0.05). Therefore, it is deduced that there is an influence of free play on the socio-emotional development of initial level students of a public educational institution in Carabayllo, 2023.

Keywords: Free play, emotional development, planning, execution

## I. INTRODUCCIÓN

En el mundo actual, se ha observado un acrecentamiento en los niveles de angustia, depresión y señales postraumáticas en conjunto de infantes, lo cual afecta negativamente tanto su parte motriz como epistemológica. Estas experiencias tienen un impacto adverso en sus relaciones con sus compañeros, haciéndolos sentir incapaces de llevar a cabo habilidades físicas, participar en juegos al aire libre y mantener hábitos saludables debido a diversos problemas que afectan a los niños. Además, durante esta crisis de salud, se ha patentado un aumento en la cantidad de temas de riesgo psicosocial. Es imperativo implementar revisiones esenciales para avalar la defensa y el bienestar de los más pequeños (Paricio, 2020). Además, la UNESCO (2021), mencionó conseguir un oportuno desarrollo socioemocional en los infantes es crucial para que alcancen conocerse a sí mismos, conservar la perseverancia y fortificar su autoestima. Esto envuelve suscitar valores como la empatía, la tolerancia, la sumisión y la evaluación de la diversidad, los cuales son notables en la instrucción de ciudadanos envueltos con la indagación del bienestar fusionado, el respeto hacia los demás y la edificación de relaciones interpersonales saludables y significativos.

Los comienzos de la vida son primordiales para el aprendizaje y el progreso integral de los niños. De hecho, en los primeros mil días de gestación el cerebro crece al 80% (Unicef Bolivia, 2020). Mientras que el periodo de desarrollo cognitivo, lingüístico, social emocional y motor es un proceso rápido e importante donde los niños comienzan a aprender diversas palabras en el intervalo de 15 a 18 meses de edad. (Unicef Colombia, 2022). Parte de este aprendizaje inicia con los padres en casa, los padres no son los únicos educadores, pero si los personajes principales (Sanz, 2019). Además, estudios revelan que el 81% de niños prefieren jugar con sus padres, pero solo el 30% cuentan apenas 5 horas semanales de tiempo para jugar con sus hijos. Asimismo, el 82% piensan que los niños que juegan tendrán más posibilidades de tener éxito en futuros estudios y trabajo (Educación inicial, fundación Carlos Slim).

En Perú, existen muchas carencias en la educación básica y muchos de estos desafíos se desataron por las causas del Covid -19. Hasta diciembre del año 2021,

solo el 37,5% de instituciones de educación inicial logró abrir sus aulas en la modalidad semi presencial (Unicef Perú, 2022). Además, de cada cien niños y niñas dentro de la franja de edades de 3 a 5 años de edad, solo 87 recibieron formación inicial en modalidad virtual (Instituto Nacional de Estadística e Informática-Encuesta Nacional de Hogares, 2021). Por lo cual, para el sector inicial se recomendó trabajar en fortalecer las habilidades socioemocionales; lo cual tendrá enfoque de derecho humanos, genero, interculturalidad y otros que permiten construir una identidad sólida, modo con el cual se fortalecería la calidad en educación básica de nivel inicial (Observatorio de la educación peruana, 2023). Asimismo, el Ministerio de Educación (2021) enfatiza que los progenitores redimen un papel esencial en la creación y consolidamiento de la sensación de seguridad en los infantes, ya que son aquellos que proporcionan los contextos iniciales que ayudan a formar experiencias demostrativas en su mejora emocional, admitiendo así que los pequeños instauren sus primeros lazos afables. Conjuntamente, los progenitores cuentan con destrezas y conocimientos que han conseguido de modo informal y que manejan sin percatarse en la instrucción de sus pequeños, a menudo apoyados en sus propios principios, ritos, creencias y hábitos.

Por ello, los educandos deben aprender en mejores condiciones, mediante el juego los niños aprenden a forjar conexiones, compartir, negociar, habilidades de liderazgo, trabajo en equipo y otros (Chao et al., 2021). Jugar ayuda a los niños no solo en crear vínculos afectivos que les brinda seguridad y estabilidad sino también otorga: aportaciones físicas, progreso en los sentidos y la mente, aportes emocionales, así como creatividad e imaginación (Pérez, 2021).

En el entorno local, se percibió que ciertos maestros no consentían que los infantes gozaran de juegos libres, lo que trascendía en la pérdida de la espontaneidad de los juegos habituales. También se inspeccionó que no tenían acceso a juguetes oportunos para su edad, los recursos académicos rara vez se atesoraban en buen estado, algunos bastos estaban dañados y, asimismo, no seguían las medidas del juego. No compartían los juguetes ni se notificaban entre ellos, ya que daban antelación a los juegos en los repositorios de comunicación como los juegos móviles. Todo esto tendrá un impacto perjudicial en su impulso social y pericias de

comunicación oral. De la misma forma, les resulta complejo seguir los compromisos que ellos mismos han instituido, ya que esperan que se les estimule de alguna manera añadido para forjarlo.

Por lo tanto, surgió el problema de investigación: ¿Cuál es la influencia del juego libre en el desarrollo socioemocional de estudiantes de nivel inicial de una institución educativa pública de Carabayllo, 2023? y se tiene los problemas específicos: (a) ¿Cuál es la influencia del juego libre en la conciencia emocional de estudiantes de nivel inicial de una institución educativa pública de Carabayllo, 2023?, (b) ¿Cuál es la influencia del juego libre en la regulación emocional de estudiantes de nivel inicial de una institución educativa pública de Carabayllo, 2023?, (c) ¿Cuál es la influencia del juego libre en la autonomía personal de estudiantes de nivel inicial de una institución educativa pública de Carabayllo, 2023? y (d) ¿Cuál es la influencia del juego libre en la inteligencia interpersonal de estudiantes de nivel inicial de una institución educativa pública de Carabayllo, 2023?

Para la justificación se consideró mediante Hernández y Mendoza (2018) quienes se respalda esta afirmación mediante la fundamentación del argumento teórico que se cimienta en la idea del juego libre y su influencia en el crecimiento socioemocional de los infantes, difiriendo estas suposiciones con las teorías descritas. Los hallazgos conseguidos de este estudio asistirán a desplegar estrategias que lograrán ser aprovechadas en futuras exploraciones. Desde una perspectiva práctica, se ofrecerá apoyo a padres y educadores en la resolución de las complicaciones identificados. Además, mediante los hallazgos y efectos enfrentados, se alcanzarán desligar las cogniciones por las cuales los educadores y padres no obtendrán los resultados anhelados. Igualmente, en la justificación metodológica, una vez validado y aplicado su confiabilidad fueron valiosos para las futuras investigaciones.

Es importante establecer el objetivo general: Determinar la influencia del juego libre en el desarrollo socioemocional de estudiantes de nivel inicial de una institución educativa pública de Carabayllo, 2023. Asimismo, se mencionó los objetivos específicos: (a) Determinar la influencia del juego libre en la conciencia emocional de estudiantes de nivel inicial de una institución educativa pública de Carabayllo, 2023, (b) Determinar la influencia del juego libre en la regulación emocional de estudiantes

de nivel inicial de una institución educativa pública de Carabayllo, 2023, (c) Determinar la influencia del juego libre en la autonomía personal de estudiantes de nivel inicial de una institución educativa pública de Carabayllo, 2023 y (d) Determinar la influencia del juego libre en la inteligencia interpersonal de estudiantes de nivel inicial de una institución educativa pública de Carabayllo, 2023.

Por lo tanto, la hipótesis general sostiene lo siguiente: Existe influencia significativa del juego libre en el desarrollo socioemocional de estudiantes de nivel inicial de una institución educativa pública de Carabayllo, 2023. Igualmente, se detalló las hipótesis específicas: (a) Existe influencia significativa del juego libre en la conciencia emocional de estudiantes de nivel inicial de una institución educativa pública de Carabayllo, 2023, (b) Existe influencia significativa del juego libre en la regulación emocional de estudiantes de nivel inicial de una institución educativa pública de Carabayllo, 2023, (c) Existe influencia significativa del juego libre en la autonomía personal de estudiantes de nivel inicial de una institución educativa pública de Carabayllo, 2023 y (d) Existe influencia significativa del juego libre en la inteligencia interpersonal de estudiantes de nivel inicial de una institución educativa pública de Carabayllo, 2023.

## II. MARCO TEÓRICO

En Antecedentes nacionales se tiene a: Otero et al. (2023), desarrollaron una investigación sistemática, donde se buscaba la dependencia entre el juego y el impulso de destrezas sociales, autonomía y comunicación en infantes de nivel inicial, Asimismo, se hizo una revisión exhaustiva para identificar a 25 estudios publicados en los últimos cinco años. Mientras que se identificaron categorías analíticas: actividades lúdicas, intervención, apoyo del docente, implicaciones para la educación de nivel inicial. En el mismo sentido, con la contribución de los resultados el 45% se ubicó en un nivel regular de juego libre y el 62% se encontraron en proceso de autonomía. Concluyó que el juego de cualquier tipo, contribuye de manera significativa al desarrollo de habilidades sociales, autonomía y comunicación en el kínder ( $r= 0.406$ ) una correlación positiva moderada. Además, la participación y respaldo de profesionales durante el juego, junto con la aplicación de habilidades didácticas y destrezas formativas asentadas en el juego, son esenciales para extender los beneficios del juego en el contexto pedagógico.

Chuquicondor (2023) en su estudio se determinó la conexión que presenta entre los modos parentales y el progreso socioemocional de los críos de entidades académicas de Ate, componiendo una muestra de 119 escolares. La metodología alcanza un análisis básico, orientación cuantitativa, diseño no experimental, de tipo correlativa. Como evidencias se logró una frecuencia más alta de rangos templados en los modos parentales 21.9% y progreso socioemocional 75.6%. Se consiguió una reciprocidad continua y alta de las inconstantes de análisis primordiales ( $r_s = .777$ ;  $p < .001$ ). Conjuntamente, se halló correspondencias directas modosas entre el progreso socioemocional con los modos permisibles ( $r_s = .426$ ;  $p < .001$ ) y demócratas ( $r_s = .546$ ;  $p < .001$ ). Concluyó cuanto más avanzadas sean las tácticas parentales, las destrezas, cualidades y habilidades, mayor será el progreso socioemocional de los niños de cuatro años.

Laura (2022) el objetivo fue examinar la conexión que concurre entre el juego libre y el clima en el hogar en pequeños de cinco años de la Unidad Académica Inicial N°582 “Mapalca” distrito de Raymondi – Atalaya. La sistemática fue cuantitativa, tipo

básica, grado descriptivo correlativo, régimen no experimental y de bosquejo correccional de corte transversal. La muestra fue elegida de forma deliberada y consistió en 18 colaboradores, envolviendo tanto niñas como niños de cinco años, respecto al ensayo estadística, se adquirió un p-valor de 0,021.

Sánchez (2022) en su estudio se determinó la correspondencia de la autonomía con el juego del infante de 4 años de la IEI 0112 en SJL, en el año 2022. El plan efectuado fue de tipo elemental, orientación cuantitativa, de diseño no experimental, de grado correlativo y de corte transversal. La muestra incluyó a 20 infantes y se perpetró de manera íntegra. Las derivaciones del ensayo de hipótesis general exteriorizaron que hay una dependencia característica de la autonomía con el juego en niños de 4 años de la IEI 0112 en SJL; resultando el factor de Spearman ( $r = 0,947$ ) y el importe del Sig = 0.00 < 0,05. Por lo tanto, se puede concluir que hay una apreciación positiva característica entre la independencia y el juego en niños de 4 años, y derivaciones equivalentes se han observado al discrepar las hipótesis específicas.

Mendoza (2020) desarrolló la indagación que poseyó como intención establecer la conexión entre los juegos lúdicos y destrezas sociales de los niños de tres años de un determinado establecimiento. Para lo cual, se desarrolló una metodología de tipo Hipotético – Deductivo, el tipo de indagación fue básica y el nivel fue descriptivo correlativo, de diseño sin experimentar. Mientras que la muestra quedó compuesta por 79 educandos quienes participaron para el recojo de data acerca de las variables en análisis. Asimismo, se tuvo como resultado que el valor p-valor  $0.00 < 0.005$ , por lo cual se descarta la suposición nula. En ese sentido, se confirma que presenta evidencia estadística que permite afirmar que hay relación o asociación lineal, directa y positiva entre las variables de análisis, consiguiendo así un factor de correlación de Spearman de 0,367 correlación positiva baja.

Díaz (2019), la investigación apaleó como designio considerar la categoría de los juegos cotidianos durante el progreso socioemocional del pequeño. La investigación tuvo un enfoque cualitativo etnográfico que ha permitido perpetrar exámenes positivos dependiendo de la cultura e identificación de los participantes. Asimismo, la data ha sido recopilada mediante la observación y entrevista semiestructurada. En ese sentido, la investigación tuvo como conclusiones que la



asociación académica efectivamente registra los juegos cotidianos, los cuales son emisores de valores, semblantes sociales, cultura y otros que fortalecen la identidad de los seres humanos. Asimismo, con los resultados se evidenció que, mediante los juegos, los niños tienen mejor desenvolvimiento en la libre expresión de emocionales, interacción entre otros niños y finalmente, el progreso socioemocional es un sumario que consiente construir la identidad personal, fortalecer las habilidades sociales y autoestima.

En los antecedentes **internacionales** se tiene a continuación se detalla a: Cevallos et al. (2023) la investigación tuvo como objetivo desplegar mediante los juegos tradicionales el talento emocional en infantes de grado inicial. Asimismo, se usó una ficha de observación, considerando una población de 19 niños como muestra de estudio. Los resultantes revelaron acrecentamiento del grado de discernimiento emocional, el grado de empleo de emociones para el desarrollo del pensamiento, grado de agudeza emocional y el grado de la conducción emocional. Por lo cual, se ultimó que efectivamente sí presenta un progreso del talento emocional como factor clave de la guía pedagogía que favorece elocuentemente al progreso del talento emocional.

De la misma manera, Ninasunta et al. (2023) desplegaron una averiguación que apaleó como propósito identificar los juegos tradicionales que permiten la contribución a la mejora socioemocional de los pequeños del grado inicial de un determinado establecimiento. Para lo cual, en el estudio se aplicó la metodología cualitativa – cuantitativa. En ese sentido, mediante la aplicación se pudo observar un cambio positivo en los menores de edad, evidenciando la interrelación con el resto, expresión de sus sentimientos, comunicación y participación en cada juego. De tal modo, los investigadores concluyeron que con la aplicación de la guía se consiguieron resultados significativos y favorables en el progreso socioemocional de los pequeños de grado inicial debido que se observaron a los menores interactuando, expresándose y controlando sus emociones según lo determina la funcionalidad de la guía mencionada.

Al respecto, Sánchez et al. (2020) en su plan la intención inicial de describir el juego infantil como el medio para la representación de signos, considerando una

población de 45 niños de nivel inicial. Asimismo, la investigación tuvo un enfoque cualitativo interpretativo, aplicando entrevistas semiestructuradas para docentes titulares y autoridades. Finalmente, de acuerdo al análisis de las evidencias investigativas, se consumó que no se obtuvo evidencia reveladora de la participación intencionada por parte de las docentes líderes de los grupos. Mientras que la jornada también permitió observar que los niños tenían la iniciativa de materializar su imaginación con el apoyo de materiales y otros que estimulan su imaginación.

Vendrell et al. (2019) en su estudio se conoció el análisis descriptivo maneja una metodología mixta para que los pedagogos puedan valorar la percepción y la observancia de este derecho en el ambiente escolar. Los resultados fueron que a los desenlaces muestran los veredictos de los educadores acerca de cómo se integra el juego libre en la interposición académica y cómo el entorno pedagógico y social afecta su diligencia. Las tareas que nacen en el ambiente escolar para causar la participación en el juego no organizado se hacen perceptibles en ciertas estadísticas concernientes con las opiniones de los docentes, la inflexibilidad en los planes escolares, la carga curricular y la gestión de la escuela.

Mendieta (2019) en su estudio determinó el impacto de jugar a la rayuela en el impulso de la psicomotricidad en pequeños de 4 a 5 años. Fue una indagación inspeccionado aleatorizado, en tal se escogió por corduras de inclusión y exclusión en infantes del Jardín Parvulitos de Minerva, 12 infantes estuvieron en grupo inspección y 12 del grupo preparo, poseyó una permanencia de 12 semanas, se apreció con una cédula de análisis, esbozada de acuerdo a los fines del ministerio de educación del Ecuador en el contorno de dicción física y motricidad en tal grupo etario con cuantificaciones de: Conseguido, En asunto y Partidario. Los hallazgos en los distintos ensayos consintieron ultimar que hay acaecimiento en la psicomotricidad, con la diligencia del juego de la rayuela.

**Teorías del juego libre** según Claparéde (1932) en su teoría llamada Teoría de la derivación a través de la imaginación, acentúa la importancia de las diligencias entretenidas en la vida de los infantes. Discurra que el juego es un semblante central y propone que las inclinaciones e insuficiencias ostentadas en el juego se manifestarán en la vida adulta. Conjuntamente, recalca que el juego interesa como un lazo entre la

educación escolar y la vida diaria, consintiendo el acceso a la instrucción formal mediante un puente que, en aspecto, cree separarlo de manera intacta.

La teoría de Piaget (1968) nos habla acerca de cómo los infantes internalizan los principios, pero su proposición aplaza de las teorías habituales concurrentes por otros intelectuales. En general, los autores revistan creer que los pequeños consiguieron valores morales mediante la atribución externa de su ambiente. Sin embargo, Piaget no está de arreglo con esta representación, ya que él sustenta que los valores se fortifican desde dentro, especialmente en el hogar. La autonomía no se confina únicamente a la autonomía en las tareas habituales, como el aseo personal o el cambio de ropa. Es trascendental extender nuestra vista para circunscribir el semblante epistémico, donde destrezas como el pensamiento, la imaginación y la elección de decisiones propias son asiduamente indudables.

Gallardo y Gallardo, (2018) exteriorizan que Jean Piaget en su proposición, representa cómo el juego se concierne con la mente, replicando que las diversas conveniencias que el juego patrocina en el progreso de los infantes son una consecuencia directa de las transformaciones en su capacidad erudita. Barrios (2018) aludió a Piaget, en donde indica que la naturaleza de los juegos que se efectúan el destello de estas organizaciones. Los juegos se categorizan en distintos tipos, que contienen los juegos de ejercicio, de emblemas, de reglas y de construcción. Una de las prontitudes primordiales en el juego libre, acreditada como juego simbólico, logra su punto colosal entre los 2 y los 7 años y se identifica por el uso perspicaz de esencias.

Según la teoría de Vigotsky nos revela que la alineación de nuestras emociones, ya sean efectivas o negativas, pende en gran medida de la atribución de nuestro entorno y la cultura en la que existimos. Nuestras conmociones se despliegan mediante nuestras prácticas, y se exteriorizan en nuestras expresiones fisonómicas y movimientos, los cuales son afectadas por nuestra personalidad y particularidades características. Este proceso emprende desde la infancia y está estampado por cómo estuvieron regularizadas nuestras emociones de acuerdo a nuestra educación y el entorno cultural en el que ascendimos (García, 2020).

**Enfoque conceptual del juego libre**, según Mora et. al. (2016), el juego es una prontitud innata en los individuos. A partir de aparecer se aprende a concernirse con

los otros mediante la recreación en tal se encuentra satisfacción diversión, holgorio, paliativo, y más. En el tramo pedagógico lo aludimos como categórico que nos consentirá desplegar capacidades motoras, eruditas y afectivas. Asimismo, MINEDU (2019), el juego independiente es una diligencia sin condiciones en la que cada niño se envuelve de forma personal, a menudo aprovechando la expresión "como si" para avivar su utopía mientras juega. Esta práctica provee alegría y satisfacción al pequeño, ya que le promete un espacio flexible y graduable para su exploración. En el entorno académico, el juego libre se catequiza en una pericia beneficiosa que suscita el desarrollo y el amaestramiento de los escolares.

Samamé (2019), el juego libre es una presteza didáctica que debe ser una presencia decidido y que se realiza durante 60 minutos, variando entre el aula y el patio. En este instante, los pequeños disfrutan la oportunidad de formular lo que aprecian y descargar sus emociones más recónditas. Es un hermoso minuto en el que obtienen jugar libremente y su propósito trascendental es meramente disfrutar del juego. De acuerdo a Lara et al. (2019), señalaron que consumir juegos de roles es altamente productivo para cultivar competitividades comunicativas y suministrar la interacción social con cómplices. Mediante esta pericia, se pudo percibir cómo los educandos adquirirían un mejor cometido en el amaestramiento del inglés, ya que todos auxiliaban en un entorno seguro e interesante.

Paredes et al. (2023) definieron el juego libre se relata a una actividad abierta en la que los pequeños operan sin ser encaminados, lo que les accede desenvolver su inteligencia cognoscitiva, así como sus destrezas de manipulación y búsqueda durante la infancia. A través del juego, los pequeños examinan de manera curiosa todo lo que les encierra en su entorno, alcanzando a conocer su propio cuerpo y maniobrar sustancias sin requerir la inspección de un mayor.

De la misma forma, el juego libre involucra que los infantes toman sus propias providencias sobre si quieren jugar solos o custodiados. Es trascendental consentirles apreciar libremente desde una edad temprana, ya que esto beneficia su progreso en espacios como la conducta social auténtica, la equivalencia personal y la autoestima, estableciendo un entorno ventajoso para que esta diligencia se despliegue y vigorice (Montero, 2022).

La importancia del juego expresado por Castillo y Sandoval (2022) indicaron que el pequeño alcanza habilidades emprendedoras en el juego en cláusulas sociales, físicas y cerebrales. Los factores que inducen el potencial del juego son trascendentales para agrandar la capacidad infantil, avivando la autonomía, la creatividad y la experiencia, lo que puede forjar en el niño prosperidad y naturalidad. Además, La importancia del juego expresado por Arévalo et al. (2022) indicaron que el infante crea direcciones dinámicas en el juego, conteniendo los talentos sociales, físicos e intelectuales. Los constituyentes que avivan el desarrollo del potencial del juego son trascendentales para acrecentar la capacidad de los infantes, suscitando la autonomía, la creatividad y la experiencia, lo que puede forjar alegría y espontaneidad en ellos.

Zamorano et al. (2019) manifestaron que, la trascendental relevancia reside en que el infante avise en actividades que causan el bienestar de sus secciones internos, atizan una alineación cívica y social sólida, y espolean su capacidad creativa. Esto les suministra la interacción con sus pares, beneficia el progreso de su comunicación, fortifica su paciencia y postra su capacidad de reflexión en todas las extensiones.

En tal sentido, la característica del juego según Chambergo y Chambergo (2019) precisaron que el juego envuelve una diligencia voluntaria que provoca la imaginación y la libertad en cotejo con una faena autónoma e ingenua que se puede perpetrar en la vida habitual, sin condiciones de lugar ni de momento. Esto viabiliza el impulso del lenguaje, la locución, la comprensión y las destrezas sociales.

El juego libre se precisa por acontecer en una realidad centinela de convenio con los deseos del infante, ya sea en áreas de juego, en minutos de recreo o en lugares calmosos. Esta actividad se despliega de forma directa y placentera, sin gravámenes o dirección externa. Además, involucra la creación de dependencias basados en el respeto, el respaldo y la equidad, animando el diálogo para disipar aprietos y llegar a acuerdos. Por lo tanto, el juego libre no está establecido por el sitio ni el tiempo, es congénito y admite al niño o niña desplegar destrezas motoras, proporcionando el proceso de amaestramiento y socialización, así como el progreso de su personalidad y la interacción con sus acompañantes (Digón-Regueiro, 2022).

Primera dimensión planificación: MINEDU (2013) rotuló que se constituirá un período de 10 minutos para proyectar, creando un ambiente grato con la colaboración de los pequeños y la instructora para perpetuar el lugar, establecerá un momento para archivar los materiales y después, 13 personas perpetuarán las prácticas y referirán la participación del niño de forma directa durante el juego. Peñafiel et al. (2020) precisaron que la programación trascendental es un asunto que involucra la decisión de conservar o corroborar la presencia en un recinto empresarial distinto, al mismo tiempo que proporciona la estimación de los recursos aprovechables, las conformidades de crecimiento o expansión, la caracterización del mercado y el esclarecimiento de metas a conseguir. De la misma forma, Burdiles et al. (2019) señalaron que la planificación de un proyecto de indagación no es extraña a esta metodología de distribución de pasos y vigencia en la ocupación de las fortunas disponibles, con el fin de acrecentar las contingencias de lograr el triunfo.

Segunda dimensión: Organización, según Larrochelli et al. (2022) señalaron que la ordenación en el espacio laboral se reseña a las reglas y pautas que un practicante sigue o que una compañía patrocina con el fin de optimar la productividad, creando que los procesos sean más eficaces y seguros. También se procura esmero al equilibrio entre el tiempo de compromiso y el tiempo libre del honorario. Además, Ropa y Alama (2022) precisaron que las instituciones, como productos de la sociedad, brotaron desde tiempos pretéritos con el designio de atender las insuficiencias y perfeccionar la eficacia de existencia de las vidas. MINEDU (2011) marcó que la secuencia instituye áreas prioritarias, congregando de tres a cuatro colaboradores, implicando en la selección de un único juego para suministrar la autonomía y el inicio del juego libre mediante la usanza de los bastos.

Tercera dimensión: Ejecución, Ministerio de Educación (2011) puntuó que cometer la actividad adecua la creación de una hora de juego sin prohibiciones, donde es dable formular las ideas, redimir roles y constituir parejas en relación con la temática o parecido con su acompañante. Además, Figueroa y Figueroa (2019) señalaron que es el punto concéntrico de la etapa calculada en el juego libre, en el que se precisa lo que los pequeños han proyectado. Durante este tiempo, los niños interactúan y

conversan con sus cómplices, formulando sus ideas y solicitando apoyo si lo pretenden.

Cuarta dimensión: Orden, MINEDU (2011) la secuencia de sucesos acaece en los últimos 10 minutos de la hora de juego, durante los cuales los trastos se depositarán de manera constituida. Este entorno envuelve que se suscita la secuencia social y exaltado, y se da la conformidad de colaborar acotaciones ante una pequeña reunión para formular sus sentimientos y prácticas durante la recreación. De la misma forma, Rodríguez y Cárcel (2019) definieron que, para cumplir el orden, es primordial ejercer, coger un entrenamiento firme y conservar una mente clara que intuya la función de los compendios. Es sencillo y, sobre todo, provechoso consentir caer en el caos en un área o prontitud.

Quinta dimensión: Socialización, Ministerio de Educación (2009) punteó que la socialización se cimienta en el hecho de que los pequeños se juzguen en un semicírculo, intervienen sus conmociones durante el juego, admitiendo al instructor brindar indagación sobre lo que los pequeños especulan o formulan. Además, Prado (2022) es como mecanismo de formación ética en niños en edad escolar es la continuación de la aplicación del paradigma educativo que se estructura desde la familia y el entorno social en donde los niños reciben sus primeras enseñanzas que básicamente son la gentileza entre el bien y el mal, lo educado y lo erróneo, lo positivo y lo negativo. Además, Díaz y Carrillo (2023) manifestaron que la socialización es un concepto extenso que en el siglo XX fue representativo como una insignia de entrada en un régimen y en modales de conexión y pertenencia mediante entidades entendidas como la familia, la instrucción, la devoción y mediante métodos señalados en la comunidad.

Sexta dimensión: Representación, MINEDU (2011) exteriorizó la manera clara de personificar el juego mediante los croquis o esquemas. Además, según Ruiz et al. (2019) precisaron que las grafías de trabajo colegial transportan fundamentalmente principios versados efectivos, eruditos y cognitivos. Además, Sotomayor et al. (2019) manifestaron que la representación social (RS) instaura una forma definida de comprensión que se basa primariamente en la renovación y la grafía icónica y figurada de las interacciones y la declaración entre las vidas. En esencia, este tipo de

discernimiento es el conocimiento simultáneo cuyo designio es transferir e integrarse en un ambiente social, el cual irradia los significados reales de un sujeto o grupo en un contexto individual, proveyendo información ecuánime sobre la destreza y la actitud del individuo, tanto en cláusulas subjetivas como fin.

La **teoría** del proceso de socialización de Bandura (1977) es aquella proposición que acentúa la relevancia de que los infantes observan e imitan a modelos en su progreso socioemocional, trazando que los modos de crianza logran desenvolverse como ejemplos de gestión para los pequeños. La teoría perpetra cómo los infantes pueden alcanzar destrezas y actuaciones socioemocionales al notar y plagiar a presentadores a seguir, como sus progenitores y vigilantes. No obstante, es selecto percibir que esta teoría tiene sus prohibiciones al no tener en cuenta por cumplido los semblantes biológicos y genéticos que además consiguen rescatar un papel en el progreso socioemocional de los infantes.

La teoría del desarrollo socioemocional de Erikson (1950) destaca la crucialidad de los vínculos y los desenvolvimientos sociales en la formación de la identificación y la construcción de una impresión fundamental de certeza en los niños. Su enfoque en las fases del impulso psicosocial provee un marco que permite entender cómo los bebés adquieren habilidades socioemocionales a medida que enfrentan diversos desafíos y entornos emocionales a lo largo de su crecimiento. En otro contexto, se provino a encajar el marco teórico, que contiene la definición conceptual de la inconstante de investigación; por lo tanto, la proposición trazada por Vigotsky (antedicho por Cupacán y Jiménez, 2021), enseñaron que el inicio del progreso emocional emprende con el nacimiento, ya que es el momento en el que el pequeño se encaja en un ambiente social en el que la complacencia de sus insuficiencias concernientes con la supervivencia pende de ello. En consecuencia, esta proposición acerca de los procesos emocionales y afectivos emprende examinando el desarrollo infantil. Asimismo, el autor sugiere que la etapa postnatal se localiza en un período de transición determinada, en el que los críos emprenden algo novedoso en sus subsistencias y se desigualan por una peculiaridad única que influye en la alineación y crecimiento del distintivo.



Desde otro punto de vista, aquellos que han plantado su inteligencia emocional conservan la pericia de manejar sus emociones para atribuir en sus pensamientos y operaciones, y fundamentalmente para vislumbrar sus propios reconcomios y los de otros; entonces, la hipótesis de Goleman (citado por Cavaness et al., 2020), exterioriza que un autor, especialista y reportero científico de los Estados Unidos, acentuó la jerarquía de la comprensión emocional en la obtención del triunfo en la vida. Impugna que todas las vidas apalean la capacidad de auto motivarse y encargarse sus emociones de modo positivo para optimizar su control en las interacciones mutuos. Asimismo, discute que la inteligencia emocional abarca destrezas distintas pero que se perfeccionan con la inteligencia estudiantil, y subraya la categoría de discurrir aspectos como empatía, capacidades sociales, automatización, autoconciencia e incitación.

Enfoque conceptual de desarrollo socioemocionales, proceso por el proceso de instruirse a enumerar e inspeccionar las conmociones, interactuar con otros individuos y desplegar habilidades sociales es algo que el niño consigue en el periodo de su existencia, persiguiendo su propio ritmo. Vygotsky (1978) Goleman (1995). Además, Estrella y Huaraca (2020), hace mención de la categoría del impulso socioemocional como una destreza fundamental para establecer juicios sanos y originar el bienestar mental en nuestra sociedad, esencialmente en los muchachos que viven en una etapa crucial de sondeo e interacción para conseguir conocimientos. La pandemia ha originado impedimentos en su desarrollo formativo.

El desarrollo socioemocional de acuerdo Gallardo (2021) es el proceso en la etapa de la vida en el que el infante obtiene la capacidad de enunciar e intervenir sus emociones, interactuar con otros y desenvolver sus habilidades sociales, todo ello a su propio ritmo. De la misma forma, Olhaberry y Sieverson (2022) mencionaron en el proceso de mejora socioemocional, los pequeños logran la destreza de encargarse sus emociones de manera correcta y de relacionarse de manera efectiva con los demás, lo cual es fundamental para instituir relaciones sanas en busca del bienestar ordinario. Así que, los infantes que despliegan habilidades apropiadas en sus conductas sociales y emocionales a menudo son verificados como convenientes y más

aptos para solventar contextos del mundo real. En discrepancia, aquellos que desafían conflictos en este semblante suelen ser rotulados como inciertos.

En contraste, el crecimiento socioemocional se reseña a las habilidades emocionales y sindicales que comprenden la habilidad de examinar y tramitar emociones, provocar la empatía y la intranquilidad por los demás, tomar providencias comprometidos, instituir relaciones efectivas y provocar desafíos de forma enérgica. (FundaciónCap, 2020).

En este estudio de indagación, se han apreciado las extensiones que respalda Bisquerra (2003) para justipreciar el progreso socioemocional, las cuales encierran la cognición emocional, la regulación apasionado, la independencia personal y la comprensión interpersonal. A continuación, se representan en detalle estas dimensiones.

La conciencia emocional se obtiene cuando los pequeños vislumbran sus propias emociones y las de los demás, siendo competentes de examinar sus emociones y alcanzar las procedencias detrás de ellos. Respecto a Bisquerra (2003) sostuvo que la adquisición de cognición emocional se consigue mediante la autoevaluación y el análisis del procedimiento de las vidas en su ambiente. Esto consiente que los infantes diferencien entre las tendencias, emociones y operaciones de los demás, y además esgriman el lenguaje, tanto oral como no verbal, para enunciar sus propias impresiones y comunicarse. En tal sentido Antizana, et. al. (2020) nos muestra que se trata de la destreza mediante la cual los pequeños internalizan tanto sus adecuadas conmociones como las de los demás.

La regulación emocional se describe al sumario mediante tal los pequeños obtienen la habilidad de encargarse sus emociones de forma conveniente cuando se desafían a contextos que les ocasionan angustia, temor o desgracia. Así lo insinúa Bisquerra (2003) la inteligencia emocional en un niño(a) se relata a su práctica para tramitar sus emociones de forma efectiva, siendo reflexivo de su procedimiento y aprovechando tácticas efectivas para desafiar sus sentimientos, lo que les accede apreciar emociones auténticas por sí mismos. Asimismo, Milozzi y Marmo (2022) atestiguan que se trata de un modo que acontece de forma interna y que rastra en la regulación de la actuación, desde un aspecto cognitivo-conductual. También, Álvarez

(2020) señaló que la ganancia de la cognición emocional se obtén mediante la autoevaluación y la investigación de cómo se soportan las vidas en su entorno. Por lo tanto, los infantes asimilan a diferenciar entre los pensamientos, emociones y operaciones de los demás, y esgrimen el lenguaje tanto verbal como no verbal para expresar o participar sus propias impresiones. Sin embargo, González, (2023) precisó que la conciencia es el epicentro de nuestra percepción de la realidad, actuando como el filtro mediante el cual interpretamos nuestras experiencias y respondemos a nuestro entorno. Cada pensamiento, emoción y decisión que logramos experimentar está fundamentada en la conciencia y como tal, nuestra calidad de vida está intrínsecamente ligada a como la utiliza.

La autonomía personal se manifiesta en los infantes desde que son competentes de llevar a cabo ejercicios por su propio atrevimiento, señalando habilidades que fortalecen su autoestima. Bisquerra (2003) señala que esta destreza implica una condición positiva hacia la vida, asumiendo compromiso por sus decisiones y escudriñando apoyo y recursos en su entorno cuando es necesario. Igualmente, Moreira et al. (2021) indican que los infantes que son autónomos consiguen habilidades para intervenir y administrar sus propios métodos de amaestramiento. Sin embargo, Viqueira (2019) indicó que la destreza que las vidas despliegan para desenvolverse de forma autónoma en sus rutinas habituales, así como en otras ocupaciones concernientes con la elección de decisiones o la intrepidez de complicaciones. Asimismo, González (2021) manifestó que es decidir afirmativa o negativamente afinidad a algo nos promete la contingencia de resguardarnos de los demás y enunciar nuestra vista sobre ciertas operaciones o actuaciones. Sin embargo, esos "sí" y "no" solamente establecen una muestra de emancipación si irradian nuestra agudeza del mundo, nuestros términos particulares y nuestras aspiraciones fundamentales.

La inteligencia interpersonal se planta desde que los infantes interactúan de forma segura con sus acompañantes, instituyen relaciones auténticas al descubrir amabilidad y respeto hacia sus pares y mayores, y anuncian prontamente en diálogos donde formulan sus emociones e inclinaciones de manera clara. De acuerdo con Bisquerra (2003) para cultivar la inteligencia interpersonal, es fundamental provocar

las pericias sociales, lo que trascenderá en una comunicación positiva representada por el respeto y la práctica para enunciarse con asertividad. En tal sentido Heredero y Garrido (2017) atestiguan que la comprensión interpersonal se describe a la práctica del infante para vislumbrar las finalidades, motivaciones y pretensiones de los demás, lo que les suministrará interactuar y relacionarse de forma triunfante con sus acompañantes y adultos.

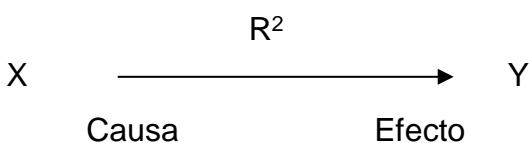
Martínez (2020) definió que la agudeza intrapersonal tiene la ocupación de enlazar con nuestro ambiente. Su tarea es instruir y amparar el proceso de amaestramiento de manera firme, sin interesar los obstáculos que desafiamos en la vía. De tal forma, Reyero et al. (2020) manifestó que la habilidad nuclear para entender discrepancias entre las vidas; esencialmente, notar conmutaciones en sus emociones, distintivos, incitaciones y objetivos. En niveles superiores de progreso, esta aptitud viabiliza a un individuo habituado percibir los designios y deseos de los demás, inclusive si están disimulados.

### III. METODOLOGÍA

#### 3.1 Tipo y diseño de investigación

**3.1.1 Tipo de investigación:** Fue básica, está dirigida hacia la comprensión más terminada dependiendo de la percepción de los semblantes esenciales de los sucesos, de los eventos patentes o de las correspondencias que establecen los entes (RENACYT, 2018). En otras palabras, esta exploración se basa en proposiciones con el designio de extender el intelecto y posteriormente emplearlo en el ámbito científico.

**3.1.2 Diseño de la investigación:** Según Hernández y Mendoza (2018), artículo no experimental, ya que el intelectual no ha ejecutado ningún tipo de alteración en las variables, se limitó únicamente a miraras. Es transversal ya que a que el anómalo ensayado en un periodo determinado. Tipo correlacional, ya que establece unarelación de causa efecto, tales variables el diseño exhibido en lo sucesivo:



**X:** Variable independiente: Juego libre

**Y:** Variable dependiente: Desarrollo socioemocionales

**R<sup>2</sup>:** Regresión logística ordinal

El enfoque fue cuantificado, se distingue por manejar la recopilación y estimación de datos como medio para alegar al interrogatorio de investigación trazada. También hace uso de sistemáticas o técnicas para cotejar la validez o invalidez de la hipótesis (Valderrama, 2017).

Se empleó el método hipotético-deductivo, en relación a Bernal (2016) se esgrime con el designio de realizar cotejos con las hipótesis presentadas, con el fin de confirmar la validez de las conclusiones.

Nivel de investigación: explicativo, posee la aptitud de desentrañar la conexión que se instituye entre las variables mediante desemejantes causas que consiguen enlazar tales inconstantes (Hernández y Mendoza, 2018).

### **3.2 Variables y operacionalización**

**Definición conceptual de juego libre:** Mora et al. (2016), el juego es una diligencia nativa en los individuos. A partir del comienzo se aprende a relacionarnos con los otros mediante el juego en ella se encuentra alegría diversión, recreación, descanso, entre ajenos. En el ámbito académico, discurrimos que es fundamental, ya que nos manifestará la conformidad de plantar pericias físicas, mentales y emocionales.

**Definición operacional de juego libre:** Para evaluar juego libre se consideró seis dimensiones.

**Indicadores:** Se tienen en cuenta 6 indicadores.

**Escala de Medición:** es ordinal de tipo Likert.

**Definición conceptual de desarrollo socioemocional:** El desarrollo infantil envuelve que el niño consiga la habilidad de esgrimir y formular sus emociones, instituir conexiones con otros prójimos y cultivar sus talentos y destrezas sindicales. Aquel procedimiento se despliega progresivamente a lo largo de su vida, acomodándose a su oportuno compás de desarrollo Vygotsky (1978) Goleman (1995)

**Definición operacional de desarrollo socioemocional:** El progreso del aspecto socioemocional se dispone de cuatro dimensiones: la conciencia de las emociones, la regulación emocional, la autonomía personal y la inteligencia personal, aquellos se valorarán mediante un cuestionario.

**Indicadores:** Se aludieron 8 indicadores de 20 ítems que será estimado a través de escala ordinal de tipo Likert.

**Escala de valoración:** Escala dicotómica.

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

**3.3.1 Población:** Según Hernández y Mendoza (2018), se toma en consideración el universo consumado del espacio en el que se efectuó la investigación fueron 145 estudiantes de tres, cuatro y cinco años de edad.

**Criterios de inclusión:** En esta investigación se contemplan 105 infantes que cursan el nivel inicial, con edades intuidas entre los 3 y 5 años.

**Criterios de exclusión:** Se excluyó a los infantes que se quedaron sin matrícula en el Establecimiento.

**3.3.2 Muestra:** De acuerdo con Hernández, (2018) una muestra radica en una subdivisión de la población de la que se conseguirán fichas y, debido a sus efectos, puede considerarse característica, pudiendo extrapolarse a toda la población. En este caso, la muestra constituye a 105 pequeños de 3, 4 y 5 años que notifican de manera decidida.

**3.3.3 Muestreo:** Hernández y Mendoza (2018) manifestaron que asegura que cada persona dentro de la población blanca tiene igual probabilidad de ser escogida para instituir porción de la muestra. Entonces, se consideró el muestreo aleatorio simple reside en un método de muestreo probabilístico en el cual cada componente de la población ecuánime y cada viable muestra de un tamaño concreto tienen una probabilidad igual de ser elegidos.

**3.3.4 Unidad de análisis:** Está compuesto por los infantes de las tres edades de la entidad en análisis.

### **3.4 Técnica e instrumento de recolección de datos**

Según Ñaupas et al. (2018) exterioriza que el análisis involucra estar alerta al fenómeno que se está observando para inspeccionar la conducta que se presenta, con el diseño de comparar posteriormente; esta metodología se aprovecha para conseguir una mayor cantidad de información.

El instrumento fue una ficha de observación, es una técnica de investigación de campo que puntualiza de manera determinada un lugar o sujeto. Para realizar esta observación, el intelectual debe deslizarse al sitio donde acontece el fenómeno que se está inquiriendo. Los registros de observación corresponden ser congratulados de manera ecuánime, otorgando así la precisión y la privacidad de la información comprendida en el registro. Asimismo, el instrumento fue la lista de cotejo, es un instrumento de evaluación que especifica los estándares a seguir para alcanzar de manera efectiva un objetivo de aprendizaje específico, junto con los elementos medibles que facilitan la identificación clara de la consecución de dichos estándares (Sánchez y Reyes, 2017). De la misma forma, se aplicó las encuestas a los padres de familia y el instrumento fue el cuestionario.

La validez, radica en instituir porción de una peculiaridad que, de los instrumentos, aquellas viven resignados por una serie de preguntas que se

aprovechan que ayudan recepcionar las clarividencias de la muestra (Martín y Arribas, 2004), Si vas en la elaboración de un ligado de interrogatorios esmeradas en base a las dimensiones, las que debe ostentar peculiaridades como: Relevancia, coyuntura y claridad, para ser apreciadas ajustables (Ver en el anexo 3).

Confiabilidad, hace reseña a que el instrumento está aprobado mediante un ensayo previo trabajado 20 estudiantes de educación inicial quienes poseen condiciones equivalentes a la muestra, con el estadígrafo Kr20. Asimismo, se obtuvo como resultados de ambas variables una fuerte y alta confiabilidad.

### **3.5 Procedimiento**

Cuando los instrumentos se hayan justificado como confidenciales, se procedió a aplicarlos a infantes de diversas edades en el nivel inicial en análisis. En este proceso, se consideró a los educandos esgrimiendo una lista de confirmación mediante la observación directa, persistentemente con la autorización y permiso previo a la Entidad Académica la representante la Directora, docentes de las 4 aulas y Padres.

### **3.6 Métodos de análisis de datos**

Posteriormente de recopilar las derivaciones de la información emanada al esgrimir el instrumento, se realizará la organización de estos datos en tablas que estarán a continuación procesadas e interpretadas en una hoja de cálculo de Excel. Inmediatamente, se arrastrarán a un software SPSS con el fin de confeccionar las terminaciones de la indagación.

En estadística descriptiva se formaron representaciones de frecuencias y porcentajes, asimismo se emplean la regresión logística ordinal ya que tales inconstantes son ordinales (Borda et al., 2017).

### **3.7 Aspectos éticos**

Como alude Piscoya, (2018) las indagaciones que involucran a individuos corresponden ejecutar considerando cuatro nociones éticas esenciales: el respeto hacia las vidas, la promoción del bienestar, la separación de malicia y la equidad. En términos frecuentes, se reconoce que estos principios acomodan una planificación detallista, protegen a quienes ven su independencia reducida o complicada, y reivindicar la protección de aquellos que son dependientes o vulnerables para prevenir daños o abusos.



#### IV. RESULTADOS

**Tabla 1**

*Frecuencia y porcentaje de los niveles de juego libre*

		Frecuencia	Porcentaje
Válido	Inicio	24	22,9%
	Proceso	46	43,8%
	Logrado	35	33,3%
	Total	105	100%

Respecto al cuestionario aplicado a los 105 estudiantes en el estudio, se demostraron que el juego libre en un 43.8% se ubica en un nivel proceso, lo cual significa que en su mayoría de los niños tienen la dificultad en decidir cómo, qué y con quién pretende jugar, instituye las normas, prefiere los materiales y resuelve el final del juego, sin embargo, el 22.9% y un 33.3% consideran que es inicio y logrado.

**Tabla 2**

*Descripción de resultados de los niveles de las dimensiones del juego libre*

Niveles	Planificación		Organización		Ejecución		Orden		Socialización		Representación	
	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%
Inicio	1	1.0%	7	6.7%	19	18.1%	23	21.9%	6	5.7%	35	33.3%
Proceso	65	61.9%	44	41.9%	44	41.9%	49	46.7%	58	55.2%	17	16.2%
Logrado	39	37.1%	54	51.4%	42	40%	33	31.4%	41	39%	53	50.5%
Total	105	100%	105	100%	105	100%	105	100%	105	100%	105	100%

En el aspecto referido a las dimensiones del juego libre; el 61.9% de los alumnos se encuentran que la planificación está en un nivel proceso. Es decir, los educandos no expresan con espontaneidad sus ideas, no cumple con las normas de su aula, pero, el 37.1% y 1% están entre inicio y logrado. Referido a la organización, el 51.4% de los educandos muestran que la organización se encuentra en un nivel proceso, porque en su gran mayoría tienen capacidad de elegir la misma sección acerca de los índices que van reunir el lugar designado, además, el 41.9% y 6.7% lo consideran como logrado e inicio. De la misma forma, 41.9% de los niños se ubican en un nivel proceso de la ejecución, esto se debe a que la gran mayoría juegan sin utilizar los materiales de sectores elegidos y poco dialogan con sus compañeros cuando juegan, también, el 40% y 18.1% se sitúan en un grado conseguido y en un grado estreno. Sobre el orden

se encuentra en un nivel logrado que corresponde al 46.7%. Asimismo, el 55.2% de los cuestionados se sitúan en un nivel conseguido de socialización, ya que en su mayoría se siente descontento durante su actividad. Finalmente, la representación se encuentra en un nivel proceso que corresponde al 50.2%, esto indica que en su mayoría exponen sus materiales son descifrable lo que hizo en el sector designado, pero el 33.3% y 16.2% refieren que es inicio y proceso.

**Tabla 3**

*Frecuencia y porcentaje de los niveles de desarrollo socioemocional*

		Frecuencia	Porcentaje
Válido	Bajo	19	18,1%
	Moderado	51	48,6%
	Alto	35	33,3%
	Total	105	100%

Refiriéndose al desarrollo socioemocional, según la lista de cotejo aplicado a los 105 estudiantes, se concreta que el 48.6% se ubica en un nivel moderado lo cual significa que en su mayoría de los educandos no obtienen la capacidad de entender, apreciar, formular y agenciar emociones y desplegar las relaciones convenientes con los demás, sin embargo, el 33.3% y un 18.1% consideran que es alto y bajo.

**Tabla 4**

*Descripción de resultados de las dimensiones de desarrollo socioemocional*

Niveles	Conciencia emocional		Regulación emocional		Autonomía personal		Inteligencia interpersonal	
	f	%	f	%	f	%	f	%
Bajo	23	21.9%	27	25.7%	13	12.4%	21	20%
Moderado	54	51.4%	50	47.6%	51	48.6%	44	41.9%
Alto	28	26.7%	28	26.7%	41	39%	40	38.1%
Total	105	100%	105	100%	105	100%	105	100%

Respecto a las dimensiones del desarrollo socioemocional; acerca de la conciencia emocional el 51.4% consideración con una ponderación moderado, es decir que en su gran mayoría de los niños no toman conciencia de sus propias emociones y emociones de los demás, pero el 26.7% y el 21.9% lo consideran como alto y bajo. De la misma manera sobre la regulación emocional, el 47.6% del educando se ubica

en un nivel moderado, lo que evidencia en su mayoría de los niños no generan un ambiente social. De la misma manera en que se puede relegar esas respuestas según se pretenda. Además, 48.6% de los niños se percibe que su autonomía personal se ubica en un nivel moderado. Finalmente, sobre la inteligencia interpersonal se halla en un nivel moderado, es decir que en su gran totalidad de los niños se siente inseguro en poner en práctica en lo vínculos que establece con sus compañeros.

### Contraste de hipótesis general

H<sub>0</sub>: No existe influencia del juego libre en el desarrollo socioemocional

H<sub>1</sub>: Existe influencia del juego libre en el desarrollo socioemocional

### Tabla 5

*Información acerca del ajuste del modelo que sustenta la influencia juego libre en el desarrollo socioemocional*

Modelo	Información de ajuste de los modelos				Pseudo R cuadrado	
	Logaritmo de la verosimilitud -2	Chi-cuadrado	gl	Sig.	Cox y Snell	
Sólo intersección	76,012				Nagelkerke	,496
Final	16,575	59,438	2	,000	McFadden	,276

Función de enlace: Logit.

A partir del cuadro se pudo inferir que en base a los resultados obtenidos es significativo siendo el  $X^2=59,438$ ;  $p<0,05$ . Por lo tanto, siendo la significancia de 0,000 explica que el juego libre afecta en el desarrollo socioemocional. Además, a través del valor de R cuadrado de Nagelkerke (0,496), sostiene que el modelo planteado expone el desarrollo socioemocional depende al 49.6% del juego libre.

**Tabla 6**

*Estimación de los parámetros del modelo que explica la influencia juego libre en el desarrollo socioemocional*

		Estimación	Desv. Error	Wald	gl	Sig.	Intervalo de confianza al 95%	
							Límite inferior	Límite superior
Umbral	[desarrolloemocional = 1]	-4,356	,641	46,200	1	,000	-5,612	-3,100
	[desarrolloemocional = 2]	-,670	,356	3,536	1	,060	-1,368	,028
Ubicación	[juegolibre1=1]	-4,890	,758	41,568	1	,000	-6,376	-3,403
	[juegolibre1=2]	-1,781	,486	13,398	1	,000	-2,734	-,827
	[juegolibre1=3]	0 <sup>a</sup>	.	.	0	.	.	.

Función de enlace: Logit.

a. Este parámetro está establecido en cero porque es reiterado.

En cuanto a la tabla, se observa el juego libre influyen significativamente en el desarrollo socioemocional, la cual se sostiene en un nivel de significancia de 0,000 y 0,001 respectivamente en el nivel inicio y bajo.

### **Contraste de hipótesis específica 1**

H<sub>0</sub>: No existe influencia del juego libre en la conciencia emocional

H<sub>1</sub>: Existe influencia del juego libre en la conciencia emocional

**Tabla 7**

*Información sobre el ajuste del modelo que explica la influencia del juego libre en la conciencia emocional*

Información de ajuste de los modelos					Pseudo R cuadrado	
Modelo	Logaritmo de la verosimilitud -2	Chi-cuadrado	gl	Sig.	Cox y Snell	,349
Sólo intersección	72,022				Nagelkerke	,401
Final	26,902	45,120	2	,000	McFadden	,209

Función de enlace: Logit.

De acuerdo los resultados se infiere que el fundamento de comprobación de la cognición de verosimilitud muestra que el modelo logístico es significativo ( $X^2=45,120$ ;  $p<0,05$ ). Entonces, siendo la significancia de 0,000 explica que el juego influye en la conciencia emocional. Asimismo, a través del valor del Pseudo R cuadrado de

Nagelkerke (0,401), sostiene que el modelo planteado manifiesta que la conciencia emocional depende al 40.1% del juego libre.

**Tabla 8**

*Estimación de los parámetros del modelo que explica la influencia del juego libre en la conciencia emocional*

		Estimación	Desv. Error	Wald	gl	Sig.	Intervalo de confianza al 95%	
							Límite inferior	Límite superior
Umbral	[Concienciaemocional1 = 1]	-3,664	,538	46,333	1	,000	-4,719	-2,609
	[Concienciaemocional1 = 2]	-,399	,343	1,359	1	,244	-1,071	,272
Ubicación	[juegolibre1=1]	-3,998	,665	36,107	1	,000	-5,302	-2,694
	[juegolibre1=2]	-2,257	,518	18,960	1	,000	-3,273	-1,241
	[juegolibre1=3]	0 <sup>a</sup>	.	.	0	.	.	.

Función de enlace: Logit.

a. Este parámetro está establecido en cero porque es redundante.

En cuanto se visualiza que el juego libre influye en la conciencia emocional, la cual se confirma en un nivel de significancia de 0,000 en el grado inicio y bajo.

**Contraste de hipótesis específica 2**

H<sub>0</sub>: No existe influencia del juego libre en la regulación emocional

H<sub>1</sub>: Existe influencia del juego libre en la regulación emocional

**Tabla 9**

*Información sobre el ajuste del modelo que explica la influencia del juego libre en la regulación emocional*

Modelo	Información de ajuste de los modelos				Pseudo R cuadrado	
	Logaritmo de la verosimilitud -2	Chi-cuadrado	gl	Sig.	Cox y Snell	Nagelkerke
Sólo intersección	97,516					,609
Final	17,112	80,403	2	,000	McFadden	,363

Función de enlace: Logit.

A través de la tabla 9 se infiere que el fundamento de verificación de la cognición de verosimilitud muestra que el modelo logístico es significativo ( $X^2=80,403$ ;  $p<0,05$ ). Por lo tanto, siendo la significancia de 0,000 explica que juego libre influencia en la regulación emocional. Asimismo, a través del valor del Pseudo R cuadrado de

Nagelkerke (0,428), sostuvo que el tipo diseñado expone que la regulación emocional depende al 60.9% del juego libre.

**Tabla 10**

*Estimación de los parámetros del modelo que explica influencia del juego libre en la regulación emocional*

		Estimación	Desv. Error	Wald	gl	Sig.	Intervalo de confianza al 95%	
							Límite inferior	Límite superior
Umbral	[Regulaciónemoci on al1 = 1]	-4,622	,650	50,594	1	,000	-5,896	-3,348
	[Regulaciónemoci on al1 = 2]	-,752	,362	4,327	1	,038	-1,461	-,043
Ubicació n	[juegolibre1=1]	-5,964	,819	52,965	1	,000	-7,570	-4,358
	[juegolibre1=2]	-2,978	,594	25,112	1	,000	-4,143	-1,813
	[juegolibre1=3]	0 <sup>a</sup>	.	.	0	.	.	.

Función de enlace: Logit.

a. Este parámetro está establecido en cero porque es redundante.

En relación a la tabla se visualiza que el juego libre influye en la regulación emocional, la cual se encuentra en un nivel de significancia de 0,000 y 0,000 respectivamente en el nivel inicio y bajo.

### Contraste de hipótesis específica 3

H<sub>0</sub>: No existe influencia del juego libre en la autonomía personal

H<sub>1</sub>: Existe influencia del juego libre en la autonomía personal

**Tabla 11**

*Información sobre el ajuste del modelo que explica el juego libre en la autonomía personal*

Modelo	Información de ajuste de los modelos				Pseudo R cuadrado	
	Logaritmo de la verosimilitud -2	Chi-cuadrado	gl	Sig.	Cox y Snell	
Sólo intersección	63,178				Nagelkerke	,402
Final	18,688	44,490	2	,000	McFadden	,217

Función de enlace: Logit.

Según la tabla 9 se infiere que el fundamento de verificación de la cognición de verosimilitud muestra que la guía logística es significativo ( $X^2=44,490$ ;  $p<0,05$ ). Por lo tanto, siendo la significancia de 0,000 explica que el juego libre en la autonomía personal. Asimismo, a través del valor del Pseudo R cuadrado de Nagelkerke (0,402),

sostiene que el modelo planeado declara que la autonomía personal depende al 40.2% del juego libre.

**Tabla 12**

*Estimación de los parámetros del modelo que explica la influencia del juego libre en la autonomía personal*

		Estimación	Desv. Error	Wald	gl	Sig.	Intervalo de confianza al 95%	
							Límite inferior	Límite superior
Umbral	[Autonomía personal 1 = 1]	-4,460	,637	49,013	1	,000	-5,709	-3,212
	[Autonomía personal 1 = 2]	-,932	,375	6,190	1	,013	-1,667	-,198
Ubicación	[juego libre 1=1]	-4,060	,722	31,630	1	,000	-5,475	-2,645
	[juego libre 1=2]	-1,656	,484	11,701	1	,001	-2,605	-,707
	[juego libre 1=3]	0 <sup>a</sup>	.	.	0	.	.	.

Función de enlace: Logit.

a. Este parámetro está establecido en cero porque es redundante.

En relación a la tabla se visualiza que el juego libre influye en la autonomía personal, la cual se confirma en un nivel de significancia de 0,000 en el nivel inicio y bajo.

#### **Contraste de hipótesis específica 4**

H<sub>0</sub>: No existe influencia del juego libre en la inteligencia interpersonal

H<sub>1</sub>: Existe influencia del juego libre en la inteligencia interpersonal

**Tabla 13**

*Información sobre el ajuste del modelo que explica el juego libre en la inteligencia interpersonal*

Modelo	Información de ajuste de los modelos				Pseudo R cuadrado	
	Logaritmo de la verosimilitud -2	Chi-cuadrado	gl	Sig.	Cox y Snell	
Sólo intersección	57,971				Nagelkerke	,330
Final	22,030	35,941	2	,000	McFadden	,162

Función de enlace: Logit.

Según el cuadro 9 se infiere que el fundamento de verificación del conocimiento de verosimilitud muestra que el modelo logístico es significativo ( $X^2=35,941$ ;  $p<0,05$ ). Entonces, siendo la significancia de 0,000 explica que el juego libre en la inteligencia interpersonal. Asimismo, a través del valor del Pseudo R cuadrado de Nagelkerke

(0,330), sostiene que el modelo trazado declara que la inteligencia interpersonal depende al 33% del juego libre.

**Tabla 14**

*Estimación de los parámetros del modelo que explica la influencia del juego libre en la inteligencia interpersonal*

		Estimación	Desv. Error	Wald	gl	Sig.	Intervalo de confianza al 95%	
							Límite inferior	Límite superior
Umbral	[Inteligencia interpersonal = 1]	-2,991	,484	38,169	1	,000	-3,939	-2,042
	[Inteligencia interpersonal = 2]	-,439	,343	1,638	1	,201	-1,110	,233
Ubicación	[juego libre=1]	-3,262	,613	28,276	1	,000	-4,464	-2,060
	[juego libre=2]	-,909	,447	4,133	1	,042	-1,786	-,033
	[juego libre=3]	0 <sup>a</sup>	.	.	0	.	.	.

Función de enlace: Logit.

a. Este parámetro está establecido en cero porque es redundante.

En correspondencia a la tabla se descubre que el juego libre influye en la inteligencia interpersonal, la cual se confirma en un nivel de significancia de 0,000 en el nivel inicio y bajo.



## V. DISCUSIÓN

En la actual investigación, titulada "Juego libre en el desarrollo socioemocional de educandos de nivel inicial de un establecimiento educativo estatal de Carabayllo, 2023", el objetivo general se trazó con el diseño de determinar la influencia del juego libre en el desarrollo socioemocional de los alumnos de nivel inicial en una Institución Educativa Pública de Carabayllo, año 2023. Para alcanzar este objetivo, se empleó el proceso de datos y la realización de estadística inferencial.

A través de pruebas de contrastación de la hipótesis general, se demostró, en la prueba de Pseudo R cuadrado, que el desarrollo socioemocional depende en un 49,6% del juego libre, con un valor  $p=0,000$  ( $p<0,05$ ) y un Chi-cuadrado=59,438 en la data de ajuste de modeladores, indicando su significancia. Además, en la prueba de bondad de arreglo entre ambas variables de análisis, se obtuvo un  $p$  valor  $>0,05$ , manifestando que se ajusta al modelo de regresión ordinal.

Se encontró que el juego libre en el nivel inicial es un predictor del desarrollo socioemocional en nivel bajo, según las estimaciones de parámetros (Wald = 41.568 > 4; sig. = 000 < 0.05). Esto se respalda con el Wald=46.200 > 4; sig. = 0.000 < 0,05, lo que traslada al descarte de la hipótesis nula y establece la atribución de la variable independiente en la dependiente. En conclusión, se comprueba que concurre una atribución del juego libre en el desarrollo socioemocional de estudiantes de nivel inicial en una entidad pedagógica estatal de Carabayllo, año 2023.

Tal resultante contiene cierta semejanza al ser cotejado con el estudio de Díaz (2019), que investigó los niveles de los juegos cotidianos en relación con el progreso socioemocional de los niños. Díaz utilizó un enfoque cualitativo etnográfico, recopilando datos a través de observaciones y entrevistas semiestructuradas. Los hallazgos revelaron que la asociación entre la actividad académica y los juegos cotidianos permite registrar no solo las actividades lúdicas, sino también los valores, semblantes sociales, y aspectos culturales que fortalecen la identidad de los individuos.

Díaz concluyó que los juegos desempeñan un papel fundamental en el perfeccionamiento socioemocional de los niños al facilitar la libre expresión emocional,

promover la interacción con otros niños y contribuir al fortalecimiento de habilidades sociales y la autoestima. Estos resultados concuerdan con la idea de que el juego libre influye significativamente en el progreso socioemocional de los niños, respaldando así la importancia de esta actividad en la edificación de la identidad personal y el bienestar general.

De manera similar, se observa un parecido con el estudio de Ninasunta et al. (2023), los cuales se enfocaron en identificar los juegos tradicionales que contribuyen al desarrollo socioemocional de los niños en el grado inicial de una institución específica. Utilizando una metodología que combina enfoques cualitativos y cuantitativos, encontraron un cambio positivo en los menores, evidenciando interrelaciones con sus compañeros, expresión de sentimientos, comunicación y participación activa en cada juego.

Los resultados de Ninasunta y su equipo indican que la aplicación de la guía propuesta generó cambios significativos y favorables en el progreso socioemocional de los infantes de grado inicial. Se observó a los menores interactuando, expresándose y controlando sus emociones, lo que demuestra la eficacia de la guía mencionada en facilitar el desarrollo socioemocional de los niños en el contexto estudiado.

Desde temprana edad, se aprende a interactuar con otros a través del juego, experimentando satisfacción, diversión, alegría y alivio, entre otros aspectos. En el ámbito educativo, el juego se considera esencial, ya que permite desarrollar habilidades motoras, cognitivas y afectivas. De manera similar, Olhaberry y Sieverson (2022) señalan que, en el proceso de mejora socioemocional, los niños adquieren la destreza de esgrimir sus emociones de forma adecuada y de relacionarse de manera efectiva con los demás, aspectos fundamentales para establecer relaciones saludables en busca del bienestar general. Los niños que exhiben habilidades apropiadas en sus comportamientos sociales y emocionales suelen ser percibidos como adaptados y más capaces de enfrentar situaciones del mundo real. Por el contrario, aquellos que enfrentan dificultades en este aspecto suelen ser etiquetados como inseguros.

Al referirse a la primera hipótesis, se consigue acatar con el primer objetivo específico trazado primeramente al efectuar ensayos para contrastar la hipótesis de la

variable juego libre y la dimensión conciencia emocional del desarrollo socioemocional. En la aplicación de la prueba Pseudo R cuadrado, se encontró que la dimensión conciencia emocional del desarrollo socioemocional depende en un 40,1% del juego libre, con un valor  $p=0,000$  ( $p<0,05$ ) y un Chi-cuadrado=45,120 en la indagación de arreglo de modelos, manifestando su significancia.

Asimismo, en la prueba de bondad de ajuste entre ambas variables de análisis, se obtuvo un  $p$  valor  $>0,05$ , indicando que se ajusta al modelo de regresión ordinal. Además, se observó que el juego libre en el nivel inicial es predictor de la dimensión conciencia emocional del desarrollo socioemocional en nivel bajo, según las estimaciones de parámetros (Wald = 36.107 > 4; sig. = 000 < 0.05). Esto se respalda con el Wald=46.333 > 4; sig. = 0.000 < 0,05, lo que lleva al rechazo de la hipótesis nula y establece la atribución de la variable independiente en la primera dimensión de la variable dependiente. Entonces, se comprueba que concurre dominio del juego libre en la conciencia emocional de estudiantes de nivel inicial de un establecimiento educativo estatal de Carabayllo, 2023.

El resultado obtenido guarda cierta semejanza con el artículo de Chuquicondor (2023), que exploró la conexión entre las formas parentales y el progreso socioemocional de los niños en entidades académicas de Ate. Utilizando una metodología de tipo básico, enfoque cuantitativo y diseño no experimental, se contó con la participación de 119 escolares. El estudio reveló una mayor frecuencia de estilos parentales moderados, tanto en el 21.9% ( $n=87$ ) como en el progreso socioemocional en el 75.6% ( $n=90$ ). Se encontró una correlación directa y alta entre las variables principales del análisis ( $r_s = .777$ ;  $p<.001$ ). También, se identificaron correspondencias directas entre el progreso socioemocional y los estilos parentales permisivos ( $r_s = .426$ ;  $p<.001$ ) y democráticos ( $r_s = .546$ ;  $p<.001$ ). La conclusión fue que a medida que las tácticas parentales son más avanzadas, las habilidades, actitudes y destrezas socioemocionales de los niños de cuatro años aumentan.

Asimismo, se concibe un parecido con el plan de Sánchez et al. (2020), los cuales describieron el juego infantil como un medio para la representación de signos. Con la participación de 45 niños de nivel inicial, utilizaron un enfoque cualitativo interpretativo y aplicaron entrevistas semiestructuradas a docentes titulares y

autoridades. Aunque no se obtuvo evidencia reveladora de la participación intencionada por parte de las docentes líderes de los grupos, se observó que los niños tenían la iniciativa de plasmar su imaginación con el apoyo de materiales y otros estímulos, lo que refleja la jerarquía del juego en el progreso socioemocional.

Es importante destacar que los antecedentes mencionados anteriormente encuentran respaldo en las teorías del MINEDU (2019), quienes argumentan que el juego libre es una acción sin condiciones en la que cada niño se involucra de manera personal, a menudo utilizando la locución "como si" para espolear su imaginación mientras juega. Esta práctica proporciona alegría y satisfacción al niño, ya que le ofrece una zona flexible y ajustable para su exploración. En el ámbito académico, el juego libre se considera una habilidad beneficiosa que fomenta el progreso y el amaestramiento de los estudiantes.

Asimismo, Bisquerria (2003) sostiene que la adquisición de la inteligencia emocional se logra mediante la autoevaluación y el análisis del proceso de las vidas en su entorno. Esto permite que los niños distingan entre las actitudes, emociones y acciones de los demás, y utilicen el lenguaje, tanto oral como no verbal, para expresar sus propias impresiones y comunicarse.

Con respecto a la segunda hipótesis específica, se alcanza efectuar con el segundo objetivo específico trazado anteriormente al perpetrar pruebas para discrepar la hipótesis de la variable juego libre y la dimensión regulación emocional del desarrollo socioemocional. En la ejecución de la prueba Pseudo R cuadrado, se encontró que la dimensión regulación emocional del desarrollo socioemocional depende en un 60.9% del juego libre, con un valor  $p=0,000$  ( $p<0,05$ ) y un Chi-cuadrado=80,403 en la información de arreglo de modeladores, señalando su significancia.

Además, en la prueba de bondad de ajuste entre ambas variables de análisis, se obtuvo un  $p$  valor  $>0,05$ , indicando que se ajusta al modelo de regresión ordinal. Se observó que el juego libre en el nivel inicial es predictor de la dimensión regulación emocional del desarrollo socioemocional en nivel bajo, según las estimaciones de parámetros (Wald = 52.965 > 4; sig. = 000 < 0.05). Esto se respalda con el Wald=50.594 > 4; sig. = 0.000 < 0,05, lo que lleva al rechazo de la hipótesis nula y establece la atribución de la variable independiente hacia la segunda dimensión de la

inconstante dependiente. Entonces, se establece que presenta atribución del juego libre en la regulación emocional de estudiantes de nivel inicial de una entidad educativa estatal de Carabaylo, 2023.

El hallazgo logrado presenta un grado de semejanza al ser concertado con el artículo de Sánchez (2022), quien evaluó la correspondencia entre la autonomía y el juego en niños de 4 años de la IEI 0112 en SJL, en el año 2022. Este plan utilizó un enfoque básico, una orientación cuantitativa, un diseño no experimental, de grado correlacional y de corte transversal, contando con la participación de 20 niños para el progreso de la investigación. Los resultados del estudio de Sánchez (2022) revelaron un factor de Spearman ( $r= 0,947$ ) y un valor de significancia  $Sig= 0.00 <0,05$ . Concluyó que existe una apreciación positiva característica entre la independencia y el juego en niños de 4 años. Estas derivaciones sugieren similitudes con las hipótesis específicas planteadas en el actual plan, respaldando la idea de que la autonomía y el juego están interrelacionados en el progreso socioemocional de los infantes.

De manera similar, se observa una trascendencia de semejanza al cotejar el resultado obtenido con el estudio de Cevallos et al. (2023), quienes se propusieron desarrollar el talento emocional en niños de grado inicial mediante el uso de juegos tradicionales. Utilizando una ficha de observación y refiriendo con la intervención de 19 chiquillos en el desarrollo de la investigación, el estudio evaluó el aumento del grado de discernimiento emocional, el grado de empleo de emociones para el desarrollo del pensamiento, el grado de agudeza emocional y el grado de la conducción emocional.

Los resultados de Cevallos et al. (2023) ultimaron que efectivamente hay un progreso del talento emocional, señalando que la guía pedagógica basada en juegos tradicionales favorece elocuentemente al desarrollo del talento emocional en los niños. Estos hallazgos sugieren una convergencia con la idea de que el juego, en este caso, los juegos tradicionales, puede ser un vínculo positivo para el perfeccionamiento de habilidades emocionales en los infantes de etapa inicial.

Es fundamental matizar que las investigaciones preliminares aludidas encuentran resguardo en las proposiciones de Samamé (2019), quien sostuvo que el juego sin restricciones es una acción didáctica que debe ser una presencia decidida y que se realiza durante 60 minutos, variando entre el aula y el patio. Durante este tiempo, los niños disfrutaban la oportunidad de expresar lo que perciben y liberar sus emociones más profundas. Es un momento especial en el que tienen la libertad de jugar de manera libre, y su propósito fundamental es simplemente disfrutar del juego. Por otra parte, Bisquerra (2003) argumentó que la inteligencia emocional en un niño se relaciona con su habilidad para gestionar sus emociones de manera efectiva, siendo reflexivo sobre su proceso y utilizando estrategias efectivas para enfrentar sus sentimientos. Esto les permite comprender sus emociones auténticas por sí mismos. Estas teorías respaldan la idea de que el juego, especialmente el juego libre, juega un rol fundamental en el progreso emocional y la gestión de emociones en los niños.

Con respecto a la hipótesis específica 3, se consigue acatar con el tercer objetivo específico trazado anteriormente al perpetrar ensayos para diferir la hipótesis de la variable juego libre y la dimensión autonomía personal del desarrollo socioemocional. En la diligencia del ensayo Pseudo R cuadrado, se encontró que la dimensión autonomía personal del desarrollo socioemocional depende en un 40.2% del juego libre, con un valor  $p=0,000$  ( $p<0,05$ ) y un Chi-cuadrado=44,490 en la indagación de arreglo de modelos, indicando su significancia.

Además, en la evaluación de la adecuación entre ambas variables bajo análisis, se obtuvo un  $p$  valor  $>0,05$ , indicando que se ajusta al modelo de regresión ordinal. Se observó que el juego libre en el nivel inicial es predictor de la dimensión autonomía personal del desarrollo socioemocional en nivel bajo, según las estimaciones de parámetros (Wald = 31.630 > 4; sig. = 000 < 0.05). Esto se respalda con el Wald=49.013 > 4; sig. = 0.000 < 0,05, lo que ocasiona el descarte de la suposición nula y establece el impacto de la variable independiente en la dimensión tercera de la variable dependiente. En tal sentido, se fija que presenta atribución del juego libre en la autonomía personal de estudiantes de nivel inicial de una entidad académica pública de Carabayllo, 2023.

El resultado conseguido muestra una gravedad de parecido al ser cotejado con la publicación de Otero et al. (2023), aquellos llevaron a cabo una investigación sistemática buscando la relación entre el juego y el impulso de pericias sociales, independencia y comunicación en niños de nivel inicial. La revisión exhaustiva identificó 25 ilustraciones divulgados durante los últimos cinco años, categorizando las áreas metódicas en prontitudes lúdicas, interposición, apoyo del instructivo y las discrepancias para la instrucción de nivel inicial. Los hallazgos sugirieron que el juego, de cualquier tipo, contribuye de manera significativa al perfeccionamiento de prácticas sociales, autonomía y comunicación en el jardín de infancia. Además, se observa cierta similitud con la mediación y el apoyo de profesionales a lo largo del juego, así como la aplicación de tácticas didácticas y enfoques formativos fundamentados en la actividad lúdica, fundamentales para aumentar los beneficios del juego en el entorno educativo.

En una línea similar, se encuentra semejanza con el plan de Mendieta (2019), el que evidenció el impacto de jugar a la rayuela en el progreso de la psicomotricidad en chiquillos de 4 a 5 años. Con la participación de 12 infantes en el grupo de inspección y 12 en el grupo de preparación, con una duración de 12 semanas, los resultados de los diversos ensayos concluyeron que hay un progreso en la psicomotricidad con la práctica del juego de la rayuela. Estos hallazgos respaldan la idea de que el juego, en diversas formas, posee un efecto auténtico en el progreso de prácticas y destrezas en los infantes.

Es esencial subrayar que las investigaciones iniciales aludidas encuentran resguardo en las teorías de Lara et al. (2019), aquellos destacaron que participar en juegos de roles es altamente beneficioso para desarrollar habilidades comunicativas y fomentar la interacción social con compañeros. A través de esta práctica, se pudo observar cómo los estudiantes mejoraban su desempeño en el aprendizaje del inglés, ya que todos participaban en un entorno seguro e interesante. Por otra parte, González (2021) expresó que tomar decisiones afirmativas o negativas con respecto a algo nos proporciona la oportunidad de protegernos de los demás y expresar nuestra opinión sobre ciertas acciones o comportamientos. Sin embargo, esos "sí" y "no" solo adquieren significado en cuanto reflejan nuestra percepción del mundo, nuestros términos individuales y nuestras aspiraciones fundamentales.

Con respecto a la cuarta hipótesis específica, se consigue desempeñar con el objetivo específico 4 diseñado primeramente al ejecutar pruebas para diferenciar la hipótesis de la inconstante juego libre y la dimensión inteligencia interpersonal del desarrollo socioemocional. En la aplicación del ensayo Pseudo R cuadrado, se encontró que la dimensión inteligencia interpersonal del desarrollo socioemocional depende en un 33.0% del juego libre, con un valor  $p=0,000$  ( $p<0,05$ ) y un Chi-cuadrado=35,941 en la data de ajuste de modelos, indicando su significancia.

Además, en la prueba de bondad de arreglo entre las dos variables de análisis, se obtuvo un  $p$  valor  $>0,05$ , indicando lo cual se ajusta al modelo de regresión ordinal. Se observó que el juego libre en el nivel inicial es predictor de la dimensión inteligencia interpersonal del desarrollo socioemocional en nivel bajo, según las estimaciones de parámetros (Wald = 28.276 > 4; sig. = 000 < 0.05). Esto se respalda con el Wald=38.169 > 4; sig. = 0.000 < 0,05, lo cual traslada al descarte de la suposición nula y establece la atribución de la variable independiente hacia la cuarta dimensión de la variable dependiente. Por lo cual, se fija que presenta influencia del juego libre en la inteligencia interpersonal de estudiantes de etapa inicial de una entidad formativa estatal de Carabayllo, 2023.

El resultado logrado muestra cierta gravedad de semejanza al ser cotejado con el artículo de Mendoza (2020), el que estableció la conexión de los juegos lúdicos con las destrezas sociales de los infantes de tres años de un determinado establecimiento. Utilizando una metodología de tipo hipotético-deductivo, de tipo básica y nivel descriptivo correlacional, con un diseño no experimental, el estudio contó con la participación de 79 educandos para el perfeccionamiento de la indagación. Los hallazgos mostraron que el valor  $p$ -valor fue de 0.00, siendo menor a 0.005. Esto llevó a la conclusión de que existe evidencia estadística que permite afirmar que hay una relación o asociación lineal, directa y moderada entre las variables de análisis. Además, se consiguió un coeficiente de correspondencia de Spearman de 0.367, lo que sugiere una correlación positiva baja entre los juegos lúdicos y las habilidades sociales. Estos hallazgos respaldan la idea de que el juego posee un efecto probado en el impulso de destrezas sociales en niños de tres años.



Igualmente, se observa analogía al ser comparado con el estudio de Vendrell et al. (2019), quienes determinaron los niveles de percepción y observancia de este derecho en el ambiente escolar, utilizando una metodología mixta. Los resultados mostraron los juicios de los educadores sobre cómo se integra el juego libre en la intervención académica y cómo el entorno pedagógico y social afecta su realización. El estudio concluyó que las acciones que surgen en el ambiente escolar para fomentar la participación en el juego no organizado son evidentes en ciertas estadísticas relacionadas con las opiniones de los docentes, la inflexibilidad en los planes escolares, la carga curricular y la gestión de la escuela. Estos hallazgos sugieren que la percepción y la práctica del juego libre en el entorno escolar están influenciadas por diversos factores, y la visión de los educadores desempeña un papel crucial en esta dinámica.

Es ineludible constreñir que las indagaciones prioras indicadas apalean respaldo en las teorías de Chambergo y Chambergo (2019), quienes precisaron que el juego implica una actividad voluntaria que estimula la imaginación y la libertad en comparación con una tarea autónoma e ingenua que se puede llevar a cabo en la vida cotidiana, sin restricciones de lugar ni de momento. Esto facilita el desarrollo del lenguaje, la expresión, la comprensión y las habilidades sociales. Por otra parte, Heredero y Garrido (2017) afirman que la inteligencia interpersonal se refiere a la habilidad del niño para comprender las metas, motivaciones e intenciones de los demás, lo que les permitirá interactuar y relacionarse de manera exitosa con sus compañeros y adultos.

## VI. CONCLUSIONES

**Primera:** El plan elaborado consumó que, el objetivo general trazado se manifestó que el desarrollo socioemocional pende al 49.6% del juego libre (con un valor de  $p < 0.05$ ). Por lo que se deduce que presentó que existe influencia del juego libre en el desarrollo socioemocional de educandos de nivel inicial de una unidad académica pública de Carabayllo, 2023.

**Segunda:** En el objetivo específico 1 trazado se instauró que la conciencia emocional depende al 40.1% del juego libre (con un valor de  $p < 0,05$ ). De tal forma concluyó que existe atribución del juego libre en la conciencia emocional de educandos de grado inicial de una unidad educativa pública de Carabayllo, 2023.

**Tercera:** En el objetivo específico 2, se llegó a comprobar que la regulación emocional pende al 60.9% del juego libre (con un valor de  $p < 0,05$ ). Aquello exterioriza que presenta poderío del juego libre en la regulación emocional de educandos de nivel inicial de una unidad académica pública de Carabayllo, 2023.

**Cuarta:** En el objetivo específico 3, se logró comprobar que la autonomía personal pende al 40.2% del juego libre (con un valor de  $p < 0,05$ ). Lo cual indica que concurre dominio del juego libre en la autonomía personal de alumnos de grado inicial de una institución unidad académica de Carabayllo, 2023.

**Quinta:** En el objetivo específico 4, se ultimó que aproximadamente un 33% de la inteligencia interpersonal está vinculado con la participación en actividades de juego libre (con un valor de  $p < 0,05$ ). Lo cual indica que existe atribución del juego sin restricciones en la inteligencia interpersonal de educandos de grado inicial de una unidad académico pública de Carabayllo, 2023.

## VII. RECOMENDACIONES

**Primera:** La recomendación para los directivos del colegio es promover el impulso del juego libre en los niños, creando entornos seguros y proporcionando material apropiado a su edad. Se sugiere hacer uso de áreas abiertas para facilitar esta práctica, dado que el juego sin restricciones influye de manera notable en el proceso de crecimiento tanto social como emocional de los niños. Al fomentar esta actividad, se contribuye al bienestar integral de los estudiantes, permitiéndoles explorar, interactuar y expresarse de manera libre y creativa.

**Segunda:** La recomendación para los educativos y padres de familia de la entidad académica es llevar a cabo actividades grupales que fomenten una buena interacción social entre los niños. Asimismo, se sugiere efectuar talleres donde los niños consigan fortalecer su independencia.

**Tercera:** La sugerencia de seguir inquiriendo y realizar otros planes para demostrar las variables que están relacionadas con el juego libre como con el impulso socioemocional es muy válida. La investigación continua es esencial para ahondar en la comprensión de los diferentes constituyentes que atribuyen en el desarrollo de los niños.

**Cuarta:** La recomendación para las docentes de planificar actividades que fortalezcan el manejo de las emociones mediante los cuentos y juegos de roles es excelente. Estas actividades pueden ser herramientas efectivas para desarrollar habilidades socioemocionales en los niños.

**Quinta:** La sugerencia de efectuar talleres psicológicos para educativos, padres e infantes sobre argumentos relacionados con el buen trato y la mejora de la autoestima es muy acertada. Estos talleres pueden contribuir significativamente al bienestar emocional y social de todos los involucrados en la educación. Aquí hay algunas sugerencias sobre cómo estructurar y abordar estos talleres: Sensibilización sobre el Desarrollo Socioemocional,

## REFERENCIAS

- Antizana Lazo, M. et. al. (2020). Repercusión de la educación remota en la conciencia emocional de los niños de educación inicial. [tesis de licenciatura, Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública Monterrico] [http://161.132.172.67/bitstream/20.500.12905/1788/1/TESIS\\_Antizana.pdf](http://161.132.172.67/bitstream/20.500.12905/1788/1/TESIS_Antizana.pdf)
- Álvarez, E. (2020). Educación socioemocional. *Controversias y Concurrencias Latinoamericanas*, 11(20), 388–408. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=588663787023>
- Arévalo, S. T., de Maturana, D. L., Oyarzo, M. C., Obando, E. S., Troncoso, S. P., & Pinto, T. G. (2022). Juego, Motricidad y Didáctica, desde la Cultura Infantil en Niños y Niñas de 4 a 6 años, bases teóricas desde una epistemología enactiva. *Retos: nuevas tendencias en educación física, deporte y recreación*, (45), 598-610. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8409437>
- Bandura, A. (1977). Social Learning Theory. Englewood Cliffs, NJ: Prentice-Hall. *Group & Organization Studies*, 2(3), 384–385. <https://doi.org/10.1177/105960117700200317>
- Barrios, B., (2018). La epistemología de Jean Piaget, Universidad Nacional Abierta, 7(7). [https://www.researchgate.net/publication/329731394\\_La\\_epistemologia\\_genetica\\_de\\_Jean\\_Piaget](https://www.researchgate.net/publication/329731394_La_epistemologia_genetica_de_Jean_Piaget)
- Bisquerra, R. (2003). Educación emocional y competencias básicas para la vida. *Revista de Investigación Educativa (RIE)*, 21, 1, 7-43.
- Bisquerra, R. (2002). La competencia emocional, en M. Álvarez y R. Bisquerra, Manual de orientación y tutoría Barcelona: Praxis, 144/69-144/83.
- Burdiles, P., Castro, M., & Simian, D. (2019). Planificación y factibilidad de un proyecto de investigación clínica. *Revista médica Clínica Las Condes*, 30(1), 8–18. <https://doi.org/10.1016/j.rmclc.2018.12.004>
- Cavaness, K., Picchioni, A., y Fleshman, J. (2020). Linking Emotional Intelligence to Successful Health Care Leadership: The Big Five Model of Personality. *Clinics*

- in Colon and Rectal Surgery, 33(4), 195-203. <https://doi.org/10.1055/s-0040-1709435>
- Chambergo, Y. V. F., & Chambergo, M. C. F. (2019). Juego libre en sectores para promover autonomía en niños de cuatro años. *UCV-HACER. Revista de Investigación y Cultura*, 8(3), 17-27. <https://www.redalyc.org/journal/5217/521763178002/521763178002.pdf>
- Castillo Miyasaki, I. E., & Sandoval Figueroa, C. M. (2022). Influencia de la pandemia en la interacción y juego de los niños de educación inicial. *Revista Andina de Educación*, 5(2). <https://doi.org/10.32719/26312816.2022.5.2.1>
- Cevallos, A., Gavilanes, A., & Ayala, D. (2023). *Vista de Desarrollo de la inteligencia emocional a través de juegos tradicionales en el sub nivel inicial 2*. Edu.ec. <https://revistas.utb.edu.ec/index.php/sr/article/view/2887/2547>
- Claparède, E. (1932). *La educación funcional*. Madrid: Espasa-Calpe.
- Chao, C., Dominguez, H., & González, X. (2021). *Vista de El juego en la educación: una vía para el desarrollo del bienestar socioemocional en contextos de violencia*. Ibero.mx. <https://rlee.iberomx.mx/index.php/rlee/article/view/375/1031>
- Chuquicondor, Y. (2023). *Estilos parentales y el desarrollo socioemocional en infantes de 4 años en instituciones educativas de Ate, 2023* (Tesis de maestría) Universidad César Vallejo. <https://hdl.handle.net/20500.12692/122605>
- Cupacán, G., y Jiménez, A. (2021). *Desarrollo de las habilidades comunicativas en la infancia de 3 a 5 años, de acuerdo a la Teoría de Lev Vigotsky* (Tesis de Maestría, Universidad Central del Ecuador). <http://www.dspace.uce.edu.ec/bitstream/25000/22862/1/T-UCE-0010-FIL1124.pdf>
- Díaz, M., & Carrillo, M. (2023). *Vista de Socialización y pedagogización*. Edu.co. <https://revistas.pedagogica.edu.co/index.php/PYS/article/view/17972/12809>
- Digón-Regueiro, P., & Iglesias-Amorín, F. (2022). Apps educativas para el público infantil: juegos para el entretenimiento o recursos educativos. *Revista Colombiana de Educación*, (84). <https://doi.org/10.17227/rce.num84-12495>
- Díaz, A. (2019). *El Desarrollo socioemocional de los niños de 5 años a través de los juegos tradicionales*. Edu.pe.

<https://repositorio.usil.edu.pe/server/api/core/bitstreams/0c700d05-5147-420a-8c50-7bd143a65243/content>

Espinoza, C. (2020). *Vista de Orden y trascendencia en Ecuador: los conceptos de orden desde las reformas borbónicas a la República Católica, 1748-1875*. Edu.co.

[https://revistas.uptc.edu.co/index.php/historia\\_memoria/article/view/9071/8629](https://revistas.uptc.edu.co/index.php/historia_memoria/article/view/9071/8629)

Erikson, E. H. (1950). *Childhood and Society*. W. W. Norton & Company.  
<https://wnorton.com/books/9780393310689>

Estrella Medina, V. E., & Huaraca De La Cruz, A. A. (2020). Propuesta didáctica para promover el desarrollo de habilidades socioemocionales en los estudiantes de tercer año de educación secundaria de una institución educativa pública de Constitución, Oxapampa, Pasco (Tesis de maestría)  
<https://hdl.handle.net/20.500.14231/3132>

Figuroa, Y., & Figuroa, M. (2019). *Juego libre en sectores para promover autonomía en niños de cuatro años*. Redalyc.org.  
<https://www.redalyc.org/journal/5217/521763178002/html/>

Fundación Cap (2020). Aprendizaje socioemocional: ¿qué es y cómo desarrollarlo? [Archivo PDF]  
[https://www.fundacioncap.cl/wpcontent/uploads/2020/08/Aprendizaje\\_socioemocional.pdf](https://www.fundacioncap.cl/wpcontent/uploads/2020/08/Aprendizaje_socioemocional.pdf)

Gallardo, J. y Gallardo, P. (2018) Teorías sobre el juego y su importancia como recurso educativo para el desarrollo integral infantil. *Revista Educativa Hekademos*, 24,45-51.  
[file:///D:/Downloads/DialnetTeoriasSobreElJuegoYSuImportanciaComoRecursoEducat6542602%20\(1\).pdf](file:///D:/Downloads/DialnetTeoriasSobreElJuegoYSuImportanciaComoRecursoEducat6542602%20(1).pdf)

Gallardo Vásquez, P., Gallardo Basile, F. y Gallardo Lopez, J. (2021). Desarrollo de las habilidades socioemocionales y de los valores en Educación Infantil y Primaria. Ediciones Octaedro, S.L

García, F., Catrilef, M., Fuentes, Y., Garabito, S., & Aravena, V. (2020). Vista de Estrategias de afrontamiento, estrés percibido y bienestar psicológico en

- individuos con cefalea primaria. *Acta Colombiana de Psicología*, 24(1), 8-18.  
<https://www.doi.org/10.14718/ACP.2021.24.1.2>
- García, J. G. (2020). El constructivismo en la educación y el aporte de la teoría sociocultural de Vygotsky para comprender la construcción del conocimiento en el ser humano. *Dilemas Contemporáneos: Educación, Política y Valores*. 2(77)1-21  
<https://dilemascontemporaneoseducacionpoliticayvalores.com/index.php/dilemas/article/view/2033/2090>
- Gonzalez, E. (2023). *La conciencia emocional*. Edimat Libros, S. A.  
[https://www.google.com.pe/books/edition/LA\\_CONCIENCIA\\_EMOCIONAL/1sbKEAAAQBAJ?hl=es&gbpv=0](https://www.google.com.pe/books/edition/LA_CONCIENCIA_EMOCIONAL/1sbKEAAAQBAJ?hl=es&gbpv=0)
- Herederó, E. y Garrido, M. (2017) Desarrollo de la inteligencia interpersonal e intrapersonal en educación primaria a partir del uso de tecnologías de información y comunicación: estudio de casos. *Notandum*, 44(45), 175 – 188.  
<http://www.hottopos.com/notand44/14HerederóGarrido.pdf>
- Inicial, E. (2018, agosto 27). *Un 17% de niños dicen estar demasiados ocupados para jugar*. Educacion Inicial. <https://educacioninicial.mx/un-17-de-ninos-dicen-estar-demasiados-ocupados-para-jugar/>
- Instituto Nacional de Estadística e Informática-Encuesta Nacional de Hogares. (2021). *Trimestre: Abril-Mayo-Junio 2021*. Gob.pe.  
<https://www.inei.gob.pe/media/MenuRecursivo/boletines/03-informe-tecnico-condiciones-de-vida-abr-may-jun-2021.pdf>
- Kulawaiak, P., Wilbert, J., & Schlack, R. (2020). Prediction of child and adolescent outcomes with broadband and narrowband dimensions of internalizing and externalizing behavior using the child and adolescent version of the Strengths and Difficulties Questionnaire. *Public Library of Science*, 15(10).  
<http://dx.doi.org/10.1371/journal.pone.0240312>
- Lara, S., González, M., Ibarrola, S. y Zúñiga, A. (2021). Fostering communicative competence and motivation through ComunicARTE program. *Sustainability, Revista MDPI*. <https://doi.org/10.3390/su13052600>

- Larrochelli, M., Salazar, G., Toro, M., & Carrillo, F. (2022). *Vista de La organización y planificación del trabajo eficiente a través de la administración de proyectos*. 593dp.com.  
[https://www.593dp.com/index.php/593\\_Digital\\_Publisher/article/view/1353/1254](https://www.593dp.com/index.php/593_Digital_Publisher/article/view/1353/1254)
- Laura (2022). Juego libre y clima familiar: un estudio relacional en niños de cinco años del distrito de Raymondi provincia de Atalaya. *Revista Científica Innova Shinambo*. DOI : 10.58719/rcish.2022.4.1.1
- Los niños y niñas aprenden mejor si juegan, leen, cantan y bailan. (2020). Unicef.org.  
<https://www.unicef.org/bolivia/historias/los-ni%C3%B1os-y-ni%C3%B1as-aprenden-mejor-si-juegan-leen-cantan-y-bailan>
- Martinez, M. (2020). La Inteligencia Intrapersonal en el aula de E/LE una propuesta didáctica para alumnos sinohablantes. *Universidad de Zaragoza*, 155–160.
- Mendieta, L. (2019). Incidencia del juego de la rayuela en el desarrollo de la psicomotricidad. *Ciencia y Desarrollo*, 22(1), 47-67.  
<http://revistas.uap.edu.pe/ojs/index.php/CYD/article/view/1738>
- Mendoza, S. (2020). *UNIVERSIDAD PERUANA LOS ANDES*. Edu.pe.  
[https://repositorio.upla.edu.pe/bitstream/handle/20500.12848/2643/7-TESIS\\_MENDOZA%20LUQUE%20SANTA%20JHAKELIN.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.upla.edu.pe/bitstream/handle/20500.12848/2643/7-TESIS_MENDOZA%20LUQUE%20SANTA%20JHAKELIN.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Milozzi, S. y Marmo, J. (2022). Revisión sistemática sobre la relación entre apego y regulación emocional. *Revista psicología UNEMI*, 6(11), 69 - 86.  
<https://ojs.unemi.edu.ec/index.php/faso-unemi/article/view/1443/1452>
- MINEDU (2021). Orientaciones generales para el trabajo con la familia y la comunidad. [Archivo PDF] <https://repositorio.minedu.gob.pe/handle/20500.12799/7637>
- Ministerio de Educación (2009). *La hora del juego libre en los sectores*. Perú: Corporación grafica Navarrete S.A.
- Ministerio de Educación del Perú (2013). *Acercamiento al uso de lenguaje oral de niñas y niños de cinco años a través de una entrevista*. Lima: Secretaría de Planificación Estratégica, Oficina de Planificación Estratégica y Medición de la



- Calidad Educativa, Unidad de Medición de la Calidad Educativa. Recuperado en <https://bit.ly/2THJlJU>
- Ministerio de Educación del Perú (2015). Cartilla del uso de las unidades y proyectos de aprendizajes. Lima.
- Ministerio de Educación del Perú (2016). Entorno Educativo de Calidad en Educación Inicial: Guía para docentes del Ciclo II. Lima: Amauta Impresiones Comerciales S.A.C.
- Ministerio de Educación (2017) Currículo Nacional. Dirección de Imprenta: Perú.
- Ministerio de Educación (2015). Módulo de actualización sobre condiciones para aprender creando ambientes propicios para el aprendizaje infantil. Perú: Ministerio de Educación.
- Montero, L. (2022). Los juegos libres, estrategia para mejorar el aprendizaje de lenguaje en básica secundaria. *Zona Próxima*, (36), 114-137. <https://doi.org/10.14482/zp.36.373>
- Ninasunta, L., Aguirre, D., & Razo, H. (2023). *Vista de El desarrollo socioemocional de los niños en educación inicial II por medio de los juegos tradicionales*. Dilemascontemporaneoseduccionpoliticayvalores.com. <https://dilemascontemporaneoseduccionpoliticayvalores.com/index.php/dilemas/article/view/3615/3566>
- Olaya, G., Salas, V., & Salas, G. O. A. (2022, mayo 25). *91 años de la educación inicial ¿Qué necesitan las y los niños?* Observatorio de la Educación Peruana. <https://obepe.org/etica-y-ciudadania/91-anos-de-la-educacion-inicial-que-necesitan-las-y-los-ninos/>
- Otero, R., Ocampos, S., Sandoval, A., & Elguera, S. (2023). *Vista de La relación entre el juego y el desarrollo de habilidades sociales, autonomía y comunicación en el preescolar*. Cencialatina.org. <https://ciencialatina.org/index.php/cienciala/article/view/6957/10578>
- Paredes, M. J. M., Warusha, A. I. J., Patín, B. L. C. C., Ortega, G. F. S., & Pindo, B. M. C. (2023). El Juego y la Comprensión Oral y Escrita como Actividades Rectoras en el Área de lenguaje para el Nivel de Educación Inicial. *Ciencia Latina Revista*

**DOI:** [https://doi.org/10.37811/cl\\_rcm.v7i1.5931](https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i1.5931)

- Paricio, R. y Pando, M. (2020). Salud mental infanto-juvenil y pandemia de Covid19 en España: cuestiones y retos. *Revista de Psiquiatría Infanto-Juvenil*, 37(2), 30–44. <https://doi.org/10.31766/REVPSIJ.V37N2A4>
- Prado, M. (2022). *Vista de La socialización como proceso ético en niños en edad escolar*. Propuestaseducativas.org. <https://propuestaseducativas.org/index.php/propuestas/article/view/1002/2234>
- Pérez, A. (2021, julio 1). *La importancia del juego para mejorar el desarrollo de nuestros niños*. UEES - Universidad Espíritu Santo; Universidad Espíritu Santo - UEES. <https://uees.edu.ec/la-importancia-del-juego-para-mejorar-el-desarrollo-de-nuestros-ninos/>
- Pérez Moreno, M. R., Alonso González, I. M., Gómez-Vallejo, S., & Moreno Pardillo, D. M. (2021). Trastornos somatomorfos y síntomas somáticos funcionales en niños y adolescentes. *Revista de psiquiatría infanto-juvenil*, 38(2), 41–58. <https://doi.org/10.31766/revpsij.v38n2a4>
- Peñafiel, J., Pibaque, M., & Alvarez, A. (2020). *Vista de La planeación como herramienta en la administración de las empresas*. Fipcaec.com. <https://www.fipcaec.com/index.php/fipcaec/article/view/283/498>
- Piaget, J. y Heller, J. (1968). La autonomía en la Escuela. La escuela Activa. Sexta Edición. Recuperado el 21 de abril del 2018. Disponible en Internet: <file:///D:/MIS%20DOCUMENTOS/Downloads/LA%20AUTONOM%20C3%8DA%20EN%20LA%20ESCUELA.pdf>
- Reyero, L., Cordero, R. y Vargas, J. (2020). La investigación acción participativa (IAP) en el Marketing político 3.0 La inteligencia emocional intrapersonal e intrpersonal en el caso de podemos y ciudadanos. *Revista de ciencias sociales*, 167. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=15363782013>
- Rodríguez Méndez, M. y Cárcel Carrasco, F. J. (2019). Influencia del orden y limpieza en la actividad de la empresa. *3C Empresa. Investigación y pensamiento crítico*, 8(1), pp. 10-27. doi: <http://dx.doi.org/10.17993/3cemp.2019.080137.10-27>

- Ropa, B., & Alama, M. (2022). Organizational management: a theoretical analysis for action. *Revista científica de la UCSA*, 9(1), 81–103. <https://doi.org/10.18004/ucsa/2409-8752/2022.009.01.081>
- Ruiz, J., Galvis, A., & Castillo, M. (2019). Representación del significado léxico de tarea escolar: la visión de los estudiantes. *Folios de literatura e idiomas*, 51, 79–97. <https://doi.org/10.17227/folios.51-8644>
- Samamé, L. B. (2019). Juego libre en sectores y las habilidades sociales en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial 370 – Pomalca. (Tesis maestría). Universidad Cesar Vallejo. Lima, Perú. [https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/38678/Samam%20c3%a9\\_ALB-SD.pdf?sequence=5&isAllowed=y](https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/38678/Samam%20c3%a9_ALB-SD.pdf?sequence=5&isAllowed=y)
- Sánchez, M. (2022). Autonomía y el juego en niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 0112 SJL, 2022 (Tesis de maestría) Universidad César Vallejo. <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/110761#:~:text=http%3A//hdl.handle.net/20.500.12692/110761>
- Sánchez-Domínguez, J. P., Castillo Ortega, S. E., & Hernández López, B. M. (2020). El juego como representación del signo en niños y niñas preescolares: un enfoque sociocultural. *Revista Educación*. <https://doi.org/10.15517/revedu.v44i2.40567>
- Sanz, P. (s/f). *El juego divierte, forma, socializa y cura*. Iscii.es. Recuperado el 21 de septiembre de 2023, de <https://scielo.iscii.es/pdf/pap/v21n83/1139-7632-pap-21-83-307.pdf>
- Sepulveda Ramírez, J., & Carrillo González, G. M. (2019). Evaluación de síntomas en niños y adolescentes con cáncer: revisión integrativa: Evaluation of symptoms in children and adolescents with cancer: comprehensive review. *Revista ciencia y cuidado*, 16(3), 103–113. <https://doi.org/10.22463/17949831.1373>
- Sotomayor, S., Bernal, M., & Ponce, G. (2019). *Vista de Representación social (RS) que del proceso atención de enfermería (PAE) tienen las enfermeras(os) profesionales*. Org.mx. <https://revenferneuroenlinea.org.mx/index.php/enfermeria/article/view/295/305>

- Unesco. (2021). Evaluación de habilidades socioemocionales en niños, jóvenes y adolescentes de América Latina: marco para el trabajo del módulo de ERCE 2019. ORESLC/Unesco.  
<http://revista.unibe.edu.py/index.php/rcei/article/view/646/549>
- Unicef. (2022a). *Durante el 2021 solo el 37% de servicios de educación inicial abrieron sus puertas a la semipresencialidad.* Unicef.org.  
<https://www.unicef.org/peru/comunicados-prensa/durante-el-2021-solo-el-37-de-servicios-de-educacion-inicial-abrieron-sus-puertas>
- Unicef. (2022b). *El desarrollo infantil y el aprendizaje temprano.* Unicef.org.  
<https://www.unicef.org/colombia/el-desarrollo-infantil-y-el-aprendizaje-temprano>.
- Vendrell Maños, M., Geis, À., Anglès-Virgili, N., & Dalmau Montalà, M. (2019). Percepción de los maestros sobre el derecho al juego libre en educación infantil y educación primaria. Estudio desarrollado en Barcelona (España). *Bordón. Revista de Pedagogía*, 2019, Vol. 71, Núm. 4. <http://hdl.handle.net/2072/374138>
- Viquerira, V. (2019). *Promoción de la autonomía personal.* Ediciones Paraninfo.
- Zamorano, M. M., Abad, M. E. M., Hernández, M. J. H., Herrera, C. Q., & de la Fuente, E. P. (2019). La importancia del juego en los niños. *Canarias pediátrica*, 43(1), 31-35. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7186932>

## ANEXOS

### Anexo 1. *Matriz de operacionalización de juego libre*

Variable	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala de medición	Niveles y rango
Juego libre	Mora et. al. (2016) el juego es una actividad natural en los seres humanos. Desde que nacemos aprendemos a relacionarnos con los demás a través del juego en ella encontramos alegría, diversión, recreación, relajación, entre otros. En el contexto educativo lo vemos como algo necesario que nos permitirá desarrollar capacidades motoras, intelectuales y afectivas.	La medición se hará a través de una lista de cotejo la cual está conformada por seis dimensiones: social, creativa, cognitiva, motor.	Planificación	Expresión intencional	1,2,3,4	<b>Escala nominal</b>  Si (1) No (0)	Inicio 0 - 7 Proceso 8 - 14 Logrado 15 - 22
			Organización	Elije de manera libre	5,6,7,8		
			Ejecución	Juega y se expresa	8,9,10,11,12		
			Orden	Ordena y coopera	13,14,15		
			Socialización	Comenta lo ejecutado	16,17,18,19		
			Representación	Demuestra lo aprendido	20,21,22		

Matriz de operacionalización de desarrollo socioemocionales

Variable	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala de medición	Niveles y rango
Desarrollo socioemocional	Proceso por el cual el infante aprende a expresar y regular sus emociones, relacionarse con otras personas y desarrollar sus habilidades y competencias sociales, este proceso se va construyendo a lo largo de la vida y según su propio ritmo (Vygotsky, 1978 y Goleman, 1995)	Para el desarrollo de la variable desarrollo socioemocional contiene cuatro dimensiones: conciencia emocional, regulación emocional, autonomía personal e inteligencia personal, las cuales serán medidas a través de un cuestionario.	Conciencia emocional	Toma de conciencia	1, 2	<b>Escala ordinal</b>  Nunca (1) Casi nunca (2) A veces (3) Casi siempre (4) Siempre (5)	Bajo 20 - 46 Moderado 47 - 73 Alto 74 - 100
				Comprensión de sus emociones	3, 4		
			Regulación emocional	Expresividad emocional	5,6,7		
				Habilidades de afrontamiento	8, 9,10		
			Autonomía personal	Autoestima	11,12		
				Actitud positiva	13, 14		
			Inteligencia interpersonal	Respeto hacia sus pares	15,16,17		
				Comportamiento prosocial	18,19,20		



## Anexo 2. Matriz de consistencia

Matriz de Consistencia									
Título: Juego libre en el desarrollo socioemocional de estudiantes de nivel inicial de una institución educativa pública de Carabayllo, 2023									
Problema	Objetivos	Hipótesis	Variables e indicadores						
<p><b>Problema General:</b> ¿Cuál es la influencia del juego libre en el desarrollo socioemocional de estudiantes de nivel Inicial de una Institución Educativa Pública de Carabayllo, 2023?</p> <p><b>Problemas Específicos:</b></p> <p>¿Cuál es la influencia del juego libre en la conciencia emocional de estudiantes de nivel Inicial de una Institución Educativa Pública de Carabayllo, 2023?</p> <p>¿Cuál es la influencia del juego libre en la regulación emocional de estudiantes de nivel Inicial de una Institución Educativa Pública de Carabayllo, 2023?</p> <p>¿Cuál es la influencia del juego libre en la autonomía personal de estudiantes de nivel Inicial de una Institución Educativa Pública de Carabayllo, 2023?</p> <p>¿Cuál es la influencia del juego libre en la inteligencia interpersonal de estudiantes de nivel Inicial de una Institución Educativa Pública de Carabayllo, 2023?</p>	<p><b>Objetivo general:</b></p> <p>Determinar la influencia del juego libre en el desarrollo socioemocional de estudiantes de nivel Inicial de una Institución Educativa Pública de Carabayllo, 2023</p> <p><b>Objetivos específicos:</b></p> <p>Determinar la influencia del juego libre en la conciencia emocional de estudiantes de nivel Inicial de una Institución Educativa Pública de Carabayllo, 2023</p> <p>Determinar la influencia del juego libre en la regulación emocional de estudiantes de nivel Inicial de una Institución Educativa Pública de Carabayllo, 2023</p> <p>Determinar la influencia del juego libre en la autonomía personal de estudiantes de nivel Inicial de una Institución Educativa Pública de Carabayllo, 2023</p> <p>Determinar la influencia del juego libre en la inteligencia interpersonal de estudiantes de nivel Inicial de una Institución Educativa Pública de Carabayllo, 2023.</p>	<p><b>Hipótesis general:</b></p> <p>Existe influencia del juego libre en el desarrollo socioemocional de estudiantes de nivel Inicial de una Institución Educativa Pública de Carabayllo, 2023.</p> <p><b>Hipótesis específicas:</b></p> <p>Existe influencia del juego libre en la conciencia emocional de estudiantes de nivel Inicial de una Institución Educativa Pública de Carabayllo, 2023</p> <p>Existe influencia del juego libre en la regulación emocional de estudiantes de nivel Inicial de una Institución Educativa Pública de Carabayllo, 2023</p> <p>Existe influencia del juego libre en la autonomía personal de estudiantes de nivel Inicial de una Institución Educativa Pública de Carabayllo, 2023</p> <p>Existe influencia del juego libre en la inteligencia interpersonal de estudiantes de nivel Inicial de una Institución Educativa Pública de Carabayllo, 2023.</p>	<b>Variable 1: Juego libre</b>						
			<b>Dimensiones</b>	<b>Indicadores</b>	<b>Ítems</b>	<b>Escala de medición</b>	<b>Niveles y rangos</b>		
			Planificación	Expresión intencional	1,2,3,4	Escala: Nominal  <b>Si (1) No (0)</b>	<b>Inicio 0 - 7 Proceso 8 - 14 Logrado 15 - 22</b>		
			Organización	Elije de manera libre	5,6,7,8				
			Ejecución	Juega y se expresa	8,9,10,11,12				
			Orden	Ordena y coopera	13,14,15				
			Socialización	Comenta lo ejecutado	16,17,18,19				
			Representación	Demuestra lo aprendido	20,21,22				
			<b>Variable 2: Desarrollo socioemocional</b>		<b>Dimensiones</b>	<b>Indicadores</b>	<b>Ítems</b>	<b>Escala de medición</b>	<b>Niveles y rangos</b>
			Conciencia emocional	Toma de conciencia	1, 2	Escala ordinal  Nunca (1) Casi nunca (2) A veces (3) Casi siempre (4) Siempre (5)	<b>Bajo 20 - 46 Moderado 47 - 73 Alto 74 - 100</b>		
				Comprensión de sus emociones	3, 4				
			Regulación emocional	Expresividad emocional	5, 6, 7				
Habilidades de afrontamiento	8, 9, 10								
Autonomía personal	Autoestima	11, 12							
	Actitud positiva	13, 14							
Inteligencia interpersonal	Respeto hacia sus pares	15, 16, 17							
	Comportamiento prosocial	18, 19, 20							
<b>Nivel - diseño de investigación</b>	<b>Población y muestra</b>	<b>Técnicas e instrumentos</b>	<b>Estadística a utilizar</b>						

<b>Nivel:</b> Explicativa <b>Diseño:</b> No experimental de corte transversal <b>Método:</b> Hipotético deductivo	<b>Población:</b> 170 trabajadores <b>Muestra:</b> 119 trabajadores de la Municipalidad de Barranca <b>Tipo de muestreo:</b> Probabilística aleatorio simple	<b>Variable 1:</b> Juego libre <b>Técnicas:</b> Encuesta <b>Instrumentos:</b> Cuestionario Autor: Mora e al. (2016).	<b>DESCRIPTIVA:</b> Mediante tablas y figuras  <b>INFERENCIAL:</b> Regresión ordinal
		<b>Variable 2:</b> Desarrollo socioemocional <b>Técnicas:</b> Encuesta <b>Instrumentos:</b> Cuestionario Autor: Vilca y Farkas (2019)	



### Anexo 3: Constancia de aceptación de la institución. (Firmado y sellado)

**UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO**

"Año de la unidad, la paz y el desarrollo"

Lima, 20 de octubre de 2023  
Carta P. 0635-2023-UCV-VA-EPG-F01/I

Lic.  
MARITZA DE LA CRUZ SALAZAR  
Directora  
Institución Educativa Inicial N° 321, El Polvorín - Carabaylo

De mi mayor consideración:

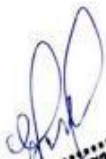

Es grato dirigirme a usted, para presentar a ESPINOZA CASAS, ZOILA ROSA; identificada con DNI N° 42435638 y con código de matrícula N° 7002853316; estudiante del programa de MAESTRÍA EN PSICOLOGÍA EDUCATIVA quien, en el marco de su tesis conducente a la obtención de su grado de MAESTRA, se encuentra desarrollando el trabajo de investigación titulado:



**Juego libre en el desarrollo socioemocional de estudiantes de nivel inicial de una institución educativa pública de Carabaylo, 2023**

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



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

Atentamente,

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

Somos la universidad de los  
que quieren salir adelante.

## **Anexo 04: Consentimiento y/o asentimiento informado**

### **CONSENTIMIENTO INFORMADO DEL APODERADO**

Título de la investigación: Juego libre en el desarrollo socioemocional de estudiantes de nivel inicial de una institución educativa pública de Carabaylo, 2023

Investigadora: Zoila Rosa Espinoza Casas

#### **Propósito del estudio**

Estamos invitando a su hijo (a) a participar en la investigación titulada “Juego libre en el desarrollo socioemocional de estudiantes de nivel inicial de una institución educativa pública de Carabaylo de Lima, 2023.”, cuyo objetivo de determinar la influencia del juego libre en el desarrollo socioemocional de estudiantes del nivel inicial de una institución educativa pública de Carabaylo de Lima, 2023. Esta investigación es desarrollada por la estudiante de posgrado, de la carrera profesional de Maestría aprobada por la autoridad correspondiente de la Universidad y con el permiso de la institución educativa pública de Carabaylo.

#### **Procedimiento**

Si usted acepta que su hijo participe y su hijo decide participar en esta investigación:

1. Se realizará una encuesta donde se recogerá datos personales y algunas preguntas sobre la investigación titulada “Juego libre en el desarrollo socioemocional de estudiantes de nivel inicial de una institución educativa pública de Carabaylo de Lima, 2023.”
2. Esta encuesta tendrá un tiempo aproximado de 20 minutos y se realizará en el ambiente del aula de la institución educativa pública de Carabaylo.
3. Las respuestas al cuestionario serán codificadas usando un número de identificación y, por lo tanto, serán anónimas.

**Participación voluntaria** (principio de autonomía):

Su hijo puede hacer todas las preguntas para aclarar sus dudas antes de decidir si desea participar o no, y su decisión será respetada. Posterior a que su hijo haya aceptado participar puede dejar de participar sin ningún problema.

**Riesgo** (principio de No maleficencia):

La participación de su hijo en la investigación NO existirá riesgo o daño en la investigación. Sin embargo, en el caso que existan preguntas que le puedan generar incomodidad a su hijo tiene la libertad de responderlas o no.

**Beneficios** (principio de beneficencia): Mencionar que los resultados de la investigación se le alcanzarán a la institución al término de la investigación. No recibirá ningún beneficio económico ni de ninguna otra índole. El estudio no va a aportar a la salud individual de la persona, sin embargo, los resultados del estudio podrán convertirse en beneficio de la salud pública.

**Confidencialidad (principio de justicia):** Los datos recolectados de la investigación deben ser anónimos y no tener ninguna forma de identificar al participante. Garantizamos que la información recogida en la encuesta o entrevista a su hijo es totalmente Confidencial y no será usada para ningún otro propósito fuera de la investigación. Los datos permanecerán bajo custodia del investigador principal y pasado un tiempo determinado serán eliminados convenientemente.

**Problemas o preguntas:** Si tiene preguntas sobre la investigación puede contactar con la Investigadora Espinoza Casas, Zoila Rosa; email: zespinozaca@ucvvirtual.edu.pe y Docente asesor Cerafin Urbano, Virginia Asunción.

**Consentimiento**

Después de haber leído los propósitos de la investigación autorizo que mi menor hijo participe en la investigación.

Nombre y apellidos:

.....

Fecha y hora:

.....

## Anexo 5: Instrumento recolección de datos

### Cuestionario de juego libre

Alumno: \_\_\_\_\_ Sexo: \_\_\_\_\_ Edad: \_\_\_\_\_

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

DIMENSIÓN 1: Planificación		CATEGORIAS	
		SI	NO
1	Comunica sus ideas de manera abierta.		
2	Plantea ideas nuevas durante la asamblea.		
3	Sugiere juegos nuevos que le gustaría compartir con sus compañeros.		
4	Sugiere actividades a realizar en los sectores, hoy día.		
DIMENSIÓN 2: Organización			
5	Decide en qué sector quiere jugar.		
6	Argumenta por qué eligió ese sector.		
7	Conversa con sus compañeros de sector sobre los roles que asumirá cada uno.		
8	Conversa con sus compañeros para establecer acuerdos.		
DIMENSIÓN 3: Ejecución			
9	Juega libremente utilizando los materiales del sector elegido.		
10	Dice lo que le disgusta durante el juego libre.		
11	Conversa con sus compañeros al compartir los materiales.		
12	Acude a la docente cuando es necesita ayuda.		
DIMENSIÓN 4: Orden			
13	Ordena materiales del sector elegido en su lugar.		
14	Respeto su turno para guardar los materiales que utilizó.		
15	Ayuda a ordenar los materiales de su compañero(a) si este(a) se lo solicita.		
DIMENSIÓN 5: Socialización			
16	Manifiesta lo que hizo en el sector donde jugó el día de hoy.		
17	Comenta lo que más le agrado durante esta actividad.		
18	Expresa lo que menos le agradó durante esta actividad,		
19	Escucha en silencio mientras sus compañeros socializan sus experiencias.		
DIMENSIÓN 6: Representación			
20	Manipula los materiales con los cuales representará sus experiencias del día (plastilina, colores, crayolas, temperas, plumones)		
21	Muestra a sus compañeros la vivencia representada en su dibujo o modelado como trabajo final de la actividad.		
22	Presenta de manera entendible lo que hizo en el sector elegido		

## Cuestionario para medir de desarrollo socioemocional

Alumno: \_\_\_\_\_ Sexo: \_\_\_\_\_ Edad: \_\_\_\_\_

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

DIMENSIÓN 1: Conciencia emocional		Escala de valoración				
		Nunca (1)	Casi nunca (2)	A veces (3)	Casi siempre (4)	Siempre (5)
1	Su hijo(a) usa palabras para describir sus sentimientos y los sentimientos de otros.					
2	Su hijo(a) se frustra cuando alguna actividad le sale mal, por tal motivo llora o reniega.					
3	Si su hijo(a) ve a su compañero o amigo triste o llorando, ¿lo abraza y lo consuela.					
4	Su hijo(a) se preocupa por los sentimientos de otras personas.					
<b>DIMENSIÓN 2: Regulación emocional</b>						
5	Su hijo(a) demuestra afecto a sus pares y/o adultos cercanos.					
6	Su hijo(a) llora, grita o hace berrinche por periodos largos.					
7	Su hijo(a) intenta lastimar a otros niños por ejemplos los pateo o los muerde.					
8	Cuando su hijo(a) esta alterado, ¿puede calmarse en un lapso de tiempo de 15 minutos o menos.					
9	Su hijo(a) busca apoyo y consuelo en un adulto cercano cuando se siente mal.					
10	Su hijo(a) comunica cuando alguien lo molesta.					
<b>DIMENSIÓN 3: Autonomía personal</b>						
11	Su hijo(a) usa palabras para decirle lo que quiere o necesita.					
12	Su niño(a) muestra seguridad al realizar una acción, no siente temor o vergüenza.					
13	Su hijo(a) cumple responsabilidades que se le encomienda acorde a su edad.					
14	Su hijo(a) toma la iniciativa para realizar una acción demostrando seguridad.					
<b>DIMENSIÓN 4: Inteligencia interpersonal</b>						
15	Su hijo(a) participa de actividades grupales respetando a otros niños y niñas.					
16	Su hijo(a) trata a los demás con respeto y cuidado.					
17	Cuando su hijo(a) interactúa con otros niños y niñas, ¿pide las cosas por favor, dice gracias, pide disculpas de manera espontánea.					
18	Su hijo(a) sigue las reglas en casa o en donde lo cuidan.					
19	Su hijo(a) se comunica gritando o levantando la voz a otros niños y/o adultos.					
20	Su hijo(a) agrade a otro niño cuando se siente enojado o frustrado porque le molestan.					

## Anexo 6: Validación de los instrumentos

### Validaciones de instrumento

#### Evaluación por juicio de expertos

Respetado juez: Usted ha sido seleccionado para evaluar el instrumento Juego libre en el desarrollo socioemocional de estudiantes de nivel inicial de una institución educativa pública de Carabaylo, 2023. La evaluación del instrumento es de gran relevancia para lograr que sea válido y que los resultados obtenidos a partir de éste sean utilizados eficientemente; aportando al quehacer psicológico. Agradecemos su valiosa colaboración.

#### 1. Datos generales del juez:

<b>Nombre del juez:</b>	Nancy Cuenca Robles		
<b>Grado profesional:</b>	Maestría ( )	Doctora	(x )
<b>Área de formación académica:</b>	Clínica (x )	Social	( )
	Educativa ( x )	Organizacional	( )
<b>Áreas de experiencia profesional:</b>	Psicóloga/Docente investigador Renacyt		
<b>Institución donde labora:</b>	Universidad Cesar Vallejo		
<b>Tiempo de experiencia profesional en el área:</b>	2 a 4 años	( )	
	Más de 5 años	( x )	
<b>Experiencia en Investigación Psicométrica:</b> (si corresponde)	"Inteligencia emocional. Propuesta de una versión abreviada del inventario de inteligencia emocional Bar-On. NA -29".		

#### 2. Propósito de la evaluación:

Validar el contenido del instrumento, por juicio de expertos.

#### 3. Datos de la escala (Colocar nombre de la escala, cuestionario o inventario)

Nombre de la Prueba:	Ficha de cotejo de la juego libre
Autora:	Espinoza Casas, Zoila Rosa
Procedencia:	Carabaylo, Perú
Administración:	A los estudiantes de una institución educativa
Tiempo de aplicación:	45 minutos
Ámbito de aplicación:	Estudiantes de nivel inicial
Significación:	La variable juego libre está compuesta por 6 dimensiones que son Planificación, Organización, Ejecución, Orden, Socialización y Representación. Los indicadores son 6, además consta 22 ítems.

4. **Soporte teórico:** Mora et. al. (2016) el juego es una actividad natural en los seres humanos. Desde que nacemos aprendemos a relacionarnos con los demás a través del juego en ella encontramos alegría, diversión, recreación, relajación, entre otros. En el contexto educativo lo vemos como algo necesario que nos permitirá desarrollar capacidades motoras, intelectuales y afectivas.

Escala/ÁREA	Subescala (dimensiones)	Definición
Juego libre	Planificación	La planificación de un proyecto de investigación no está ajeno a esta metodología de ordenamiento procedimental y de eficiencia en el uso de los recursos disponibles, para incrementar las posibilidades de éxito.

Organización	La organización en el trabajo la constituye el conjunto de normas y pautas que pone en práctica un empleado o que implementa una empresa en busca de aumentar la productividad, volviendo más eficientes, efectivos y eficaces los procedimientos y poniendo especial cuidado en el tiempo de trabajo y de ocio del trabajador.
Ejecución	La ejecución permite desarrollar una hora de juego libre, plasmando las ideas, roles, agrupación de parejas en referencia a la temática cual afinidad con su compañera
Orden	El orden es para llevarlo a cabo, requiere de práctica, de un entrenamiento continuo, de una mente clara para entender la función de los elementos.
Socialización	La socialización es un macroconcepto que en el siglo xx fue paradigmático como signifiante de ingreso en un orden y en formas de relación e identidad a través de agencias especializadas, tales como la familia, la escuela, la religión, y de procedimientos institucionalizados en la sociedad.
Representación	Las representaciones de tarea escolar portan esencialmente valores pragmáticos positivos, intelectuales y epistémicos.

5. **Presentación de instrucciones para el juez:**

A continuación, a usted le presento la lista de cotejo de juego libre elaborado por Espinoza Casas, Zoila Rosa. De acuerdo con los siguientes indicadores califique cada uno de los ítems según corresponda.

Categoría	Calificación	Indicador
<b>CLARIDAD</b> El ítem se comprende fácilmente, es decir, su sintáctica y semántica son adecuadas.	1. No cumple con el criterio	El ítem no es claro.
	2. Bajo Nivel	El ítem requiere bastantes modificaciones o una modificación muy grande en el uso de las palabras de acuerdo con su significado o por la ordenación de estas.
	3. Moderado nivel	Se requiere una modificación muy específica de algunos de los términos del ítem.
	4. Alto nivel	El ítem es claro, tiene semántica y sintaxis adecuada.
<b>COHERENCIA</b> El ítem tiene relación lógica con la dimensión o indicador que está midiendo.	1. totalmente en desacuerdo (no cumple con el criterio)	El ítem no tiene relación lógica con la dimensión.
	2. Desacuerdo (bajo nivel de acuerdo)	El ítem tiene una relación tangencial /lejana con la dimensión.
	3. Acuerdo (moderado nivel)	El ítem tiene una relación moderada con la dimensión que se está midiendo.
	4. Totalmente de Acuerdo (alto nivel)	El ítem se encuentra está relacionado con la dimensión que está midiendo.
<b>RELEVANCIA</b> El ítem es esencialmente importante, es decir debe ser incluido.	1. No cumple con el criterio	El ítem puede ser eliminado sin que se vea afectada la medición de la dimensión.
	2. Bajo Nivel	El ítem tiene alguna relevancia, pero otro ítem puede estar incluyendo lo que mide éste.
	3. Moderado nivel	El ítem es relativamente importante.
	4. Alto nivel	El ítem es muy relevante y debe ser incluido.

Leer con detenimiento los ítems y calificar en una escala de 1 a 4 su valoración, así como solicitamos brinde sus observaciones que considere pertinente

1 No cumple con el criterio
2. Bajo Nivel
3. Moderado nivel
4. Alto nivel

**Dimensiones del instrumento:**

- **PRIMERA DIMENSIÓN: Planificación**
- **Objetivos de la Dimensión:** Medir que el estudiante exprese sus emociones de manera adecuada en forma verbal y no verbal.

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Expresión intencional	Comunica sus ideas de manera abierta.	4	4	4	
	Plantea ideas nuevas durante la asamblea.	4	4	4	
	Sugiere juegos nuevos que le gustaría compartir con sus compañeros.	4	4	4	
	Sugiere actividades a realizar en los sectores, hoy día.	4	4	4	

- **SEGUNDA DIMENSIÓN: Organización**
- **Objetivos de la Dimensión:** medir si el estudiante regula sus emociones y sentimientos.

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Elige de manera libre	Decide en qué sector quiere jugar.	4	4	4	
	¿Argumenta por qué eligió ese sector?	4	4	4	
	Conversa con sus compañeros de sector sobre los roles que asumirá cada uno.	4	4	4	
	Conversa con sus compañeros para establecer acuerdos.	4	4	4	

- **Tercera dimensión: Ejecución**
- **Objetivos de la Dimensión:** Medir si el estudiante tiene habilidades para afrontar situaciones y retos de conflicto.

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Juega y se expresa	Juega libremente utilizando los materiales del sector elegido.	4	4	4	
	Dice lo que le disgusta durante el juego libre.	4	4	4	
	Conversa con sus compañeros al compartir los materiales.	4	4	4	
	Acude a la docente cuando es necesita ayuda.	4	4	4	

- **Cuarta dimensión: Orden**
- **Objetivos de la Dimensión:** medir si el estudiante autogenera emociones positivas.

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Orden y copera	Ordena materiales del sector elegido en su lugar.	4	4	4	
	Respeto su turno para guardar los materiales que utilizó.	4	4	4	
	Ayuda a ordenar los materiales de su compañero(a) si este(a) se lo solicita.	4	4	4	



- **Quinta dimensión: Socialización**
- Objetivos de la Dimensión: medir si el estudiante autogenera emociones positivas.

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Comenta lo ejecutado	Manifiesta lo que hizo en el sector donde jugó el día de hoy.	4	4	4	
	Comenta lo que más le agrado durante esta actividad.	4	4	4	
	Expresa lo que menos le agradó durante esta actividad,	4	4	4	
	Escucha en silencio mientras sus compañeros socializan sus experiencias.	4	4	4	

- **Sexta dimensión: Representación**
- Objetivos de la Dimensión: medir si el estudiante autogenera emociones positivas.

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Demuestra lo aprendido	Manipula los materiales con los cuales representará sus experiencias del día (plastilina, colores, crayolas, temperas, plumones)	4	4	4	
	Muestra a sus compañeros la vivencia representada en su dibujo o modelado como trabajo final de la actividad.	4	4	4	
	Presenta de manera entendible lo que hizo en el sector elegido	4	4	4	

Observaciones (precisar si hay suficiencia): **SUFICIENCIA**

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

Apellidos y nombres del juez validador: **Dra. Nancy Cuenca Robles.**

Especialidad del validador: **Psicóloga/Docente investigador Renacyt**

**25 de octubre del 2023**

D.N.I. 08525952

**Firma del validador**

Williams y Webb (1994) así como Powell (2003), mencionan que no existe un consenso respecto al número de expertos a emplear. Por otra parte, el número de jueces que se debe emplear en un juicio depende del nivel de experticia y de la diversidad del conocimiento. Así, mientras Gable y Wolf (1993), Grant y Davis (1997), y Lynn (1986) (citados en McGartland et al. 2003) sugieren un rango de **2** hasta **20 expertos**, Hyrkäs et al. (2003)

manifiestan que **10 expertos** brindarán una estimación confiable de la validez de contenido de un instrumento (cantidad mínimamente recomendable para construcciones de nuevos instrumentos). Si un 80 % de los expertos han estado de acuerdo con la validez de un ítem éste puede ser incorporado al instrumento (Voutilainen & Liukkonen, 1995, citados en Hyrkäs et al. (2003).

Ver : <https://www.revistaespacios.com/cited2017/cited2017-23.pdf> entre otra bibliografía.

## Validaciones de instrumento

### Evaluación por juicio de expertos

Respetado juez: Usted ha sido seleccionado para evaluar el instrumento Juego libre en el desarrollo socioemocional de estudiantes de nivel inicial de una institución educativa pública de Carabayllo, 2023. La evaluación del instrumento es de gran relevancia para lograr que sea válido y que los resultados obtenidos a partir de éste sean utilizados eficientemente; aportando al quehacer psicológico. Agradecemos su valiosa colaboración.

#### 6. Datos generales del juez:

<b>Nombre del juez:</b>	Nancy Cuenca Robles		
<b>Grado profesional:</b>	Maestría ( )	Doctora	(x )
<b>Área de formación académica:</b>	Clínica (x )	Social	( )
	Educativa (x )	Organizacional	( )
<b>Áreas de experiencia profesional:</b>	Psicóloga/Docente investigador Renacyt		
<b>Institución donde labora:</b>	Universidad Cesar Vallejo		
<b>Tiempo de experiencia profesional en el área:</b>	2 a 4 años ( )		
	Más de 5 años (x )		
<b>Experiencia en Investigación Psicométrica:</b> (si corresponde)	"Inteligencia emocional. Propuesta de una versión abreviada del inventario de inteligencia emocional Bar-On. NA -29".		

#### 7. Propósito de la evaluación:

Validar el contenido del instrumento, por juicio de expertos.

#### 8. Datos de la escala (Colocar nombre de la escala, cuestionario o inventario)

Nombre de la Prueba:	Encuesta de desarrollo socioemocional
Autora:	Espinoza Casas, Zoila Rosa
Procedencia:	Carabayllo, Perú
Administración:	A los estudiantes de una institución educativa
Tiempo de aplicación:	45 minutos
Ámbito de aplicación:	Estudiantes de nivel inicial
Significación:	La variable desarrollo socioemocional está compuesta por 4 dimensiones que son conciencia emocional, regulación emocional, autonomía personal e inteligencia interpersonal. Los indicadores son 8, además consta 20 ítems.

9. **Soporte teórico:** Proceso por el cual el infante aprende a expresar y regular sus emociones, relacionarse con otras personas y desarrollar sus habilidades y competencias sociales, este proceso se va construyendo a lo largo de la vida y según su propio ritmo (Vygotsky, 1978 y Goleman, 1995).

Escala/ÁREA	Subescala (dimensiones)	Definición
Desarrollo socioemocional	Conciencia emocional	La conciencia emocional se desarrolla cuando los niños y niñas reconocen sus propias emociones y la de los otros, identificando como se sienten y que los hace sentir así.
	Regulación emocional	Está referida al proceso por el cual los infantes desarrollan el control de sus emociones, manejándolos de manera adecuada frente a una situación que les genere angustia, miedo o frustración.
	Autonomía personal	Se ve desarrollada en los niños y niñas cuando son capaces de realizar acciones por su voluntad propia, demostrando destreza en su realización la cual fortalece su autoestima.
	Inteligencia interpersonal	se desarrolla cuando los infantes se comunican de manera asertiva con sus

		pares, mantienen buenas relaciones demostrando ser amables y respetando a sus pares y/o adultos, además inician y mantienen conversaciones expresando sus propios sentimientos y pensamientos con claridad.
--	--	---

10. **Presentación de instrucciones para el juez:**

A continuación, a usted le presento la lista de cotejo de juego libre elaborado por Espinoza Casas, Zoila Rosa. De acuerdo con los siguientes indicadores califique cada uno de los ítems según corresponda.

Categoría	Calificación	Indicador
<b>CLARIDAD</b> El ítem se comprende fácilmente, es decir, su sintáctica y semántica son adecuadas.	1. No cumple con el criterio	El ítem no es claro.
	2. Bajo Nivel	El ítem requiere bastantes modificaciones o una modificación muy grande en el uso de las palabras de acuerdo con su significado o por la ordenación de estas.
	3. Moderado nivel	Se requiere una modificación muy específica de algunos de los términos del ítem.
	4. Alto nivel	El ítem es claro, tiene semántica y sintaxis adecuada.
<b>COHERENCIA</b> El ítem tiene relación lógica con la dimensión o indicador que está midiendo.	1. totalmente en desacuerdo (no cumple con el criterio)	El ítem no tiene relación lógica con la dimensión.
	2. Desacuerdo (bajo nivel de acuerdo)	El ítem tiene una relación tangencial /lejana con la dimensión.
	3. Acuerdo (moderado nivel)	El ítem tiene una relación moderada con la dimensión que se está midiendo.
	4. Totalmente de Acuerdo (alto nivel)	El ítem se encuentra está relacionado con la dimensión que está midiendo.
<b>RELEVANCIA</b> El ítem es esencialmente importante, es decir debe ser incluido.	1. No cumple con el criterio	El ítem puede ser eliminado sin que se vea afectada la medición de la dimensión.
	2. Bajo Nivel	El ítem tiene alguna relevancia, pero otro ítem puede estar incluyendo lo que mide éste.
	3. Moderado nivel	El ítem es relativamente importante.
	4. Alto nivel	El ítem es muy relevante y debe ser incluido.

Leer con detenimiento los ítems y calificar en una escala de 1 a 4 su valoración, así como solicitamos brinde sus observaciones que considere pertinente

1. No cumple con el criterio
2. Bajo Nivel
3. Moderado nivel
4. Alto nivel

**Dimensiones del instrumento:**

- **PRIMERA DIMENSIÓN: Conciencia emocional**
- **Objetivos de la Dimensión:** Medir que el estudiante exprese sus emociones de manera adecuada en forma verbal y no verbal.

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Toma de conciencia	Su hijo(a) usa palabras para describir sus sentimientos y los sentimientos de otros.	4	4	4	
	Su hijo(a) se frustra cuando alguna actividad le sale mal, por tal motivo llora o reniega.	4	4	4	
Comprensión de sus emociones	Si su hijo(a) ve a su compañero o amigo triste llorando, lo abraza y lo consuela..	4	4	4	

	Su hijo(a) se preocupa por los sentimientos de otras personas.	4	4	4	
--	--	---	---	---	--

- **SEGUNDA DIMENSIÓN: Regulación emocional**
- **Objetivos de la Dimensión:** medir si el estudiante regula sus emociones y sentimientos.

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Expresividad emocional	Su hijo(a) demuestra afecto a sus pares y/o adultos cercanos.	4	4	4	
	Su hijo(a) llora, grita o hace berrinche por periodos largos.	4	4	4	
	Su hijo(a) intenta lastimar a otros niños por ejemplos los patear o los muerde.	4	4	4	
Habilidades de afrontamiento	Cuando su hijo(a) está alterado, ¿puede calmarse en un lapso de tiempo de 15 minutos o menos?	4	4	4	
	Su hijo(a) busca apoyo y consuelo en un adulto cercano cuando se siente mal.	4	4	4	
	Su hijo(a) comunica cuando alguien lo molesta.	4	4	4	

- **Tercera dimensión: Autonomía personal**
- **Objetivos de la Dimensión:** Medir si el estudiante tiene habilidades para afrontar situaciones y retos de conflicto.

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Autoestima	Su hijo(a) usa palabras para decirle lo que quiere o necesita.	4	4	4	
	Su niño(a) muestra seguridad al realizar una acción, no siente temor o vergüenza.	4	4	4	
Actitud positiva	Su hijo(a) cumple responsabilidades que se le encomienda acorde a su edad.	4	4	4	
	Su hijo(a) toma la iniciativa para realizar una acción demostrando seguridad.	4	4	4	

- **Cuarta dimensión: Inteligencia interpersonal**
- **Objetivos de la Dimensión:** medir si el estudiante autogenera emociones positivas.

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Respeto hacia sus pares	Su hijo(a) participa de actividades grupales respetando a otros niños y niñas.	4	4	4	
	Su hijo(a) trata a los demás con respeto y cuidado.	4	4	4	
	Cuando su hijo(a) interactúa con otros niños y niñas, ¿pide las cosas por favor, dice gracias, pide	4	4	4	

	disculpas de manera espontánea.				
Comportamiento prosocial	Su hijo(a) sigue las reglas en casa o en donde lo cuidan.	4	4	4	
	Su hijo(a) se comunica gritando o levantando la voz a otros niños y/o adultos.	4	4	4	
	Su hijo(a) agrade a otro niño cuando se siente enojado o frustrado porque le molestan.	4	4	4	

Observaciones (precisar si hay suficiencia): **SUFICIENCIA**

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

Apellidos y nombres del juez validador: **Dra. Nancy Cuenca Robles.**

Especialidad del validador: **Psicóloga/Docente investigador Renacyt**

**25 de octubre del 2023**



D.N.I. 08525952

**Firma del validador**

Williams y Webb (1994) así como Powell (2003), mencionan que no existe un consenso respecto al número de expertos a emplear. Por otra parte, el número de jueces que se debe emplear en un juicio depende del nivel de experticia y de la diversidad del conocimiento. Así, mientras Gable y Wolf (1993), Grant y Davis (1997), y Lynn (1986) (citados en McGartland et al. 2003) sugieren un rango de **2** hasta **20 expertos**, Hyrkäs et al. (2003) manifiestan que **10 expertos** brindarán una estimación confiable de la validez de contenido de un instrumento (cantidad mínimamente recomendable para construcciones de nuevos instrumentos). Si un 80 % de los expertos han estado de acuerdo con la validez de un ítem éste puede ser incorporado al instrumento (Voutilainen & Liukkonen, 1995, citados en Hyrkäs et al. (2003).

Ver : <https://www.revistaespacios.com/cited2017/cited2017-23.pdf> entre otra bibliografía.

## Validaciones de instrumento

### Evaluación por juicio de expertos

Respetado juez: Usted ha sido seleccionado para evaluar el instrumento Juego libre en el desarrollo socioemocional de estudiantes de nivel inicial de una institución educativa pública de Carabaylo, 2023. La evaluación del instrumento es de gran relevancia para lograr que sea válido y que los resultados obtenidos a partir de éste sean utilizados eficientemente; aportando al quehacer psicológico. Agradecemos su valiosa colaboración.

#### Datos generales del juez:

<b>Nombre del juez:</b>	Dr. Chantal Juan Jara Aguirre		
<b>Grado profesional:</b>	Maestría ( )	Doctor	( X )
<b>Área de formación académica:</b>	Clínica ( )	Social	( )
	Educativa ( x )	Organizacional	( )
<b>Áreas de experiencia profesional:</b>	Educación		
<b>Institución donde labora:</b>	Universidad César Vallejo		
<b>Tiempo de experiencia profesional en el área:</b>	2 a 4 años ( )		
	Más de 5 años ( x )		
<b>Experiencia en Investigación Psicométrica:</b> (si corresponde)	Trabajo(s) psicométricos realizados		
	Título del estudio realizado.		

11. **Propósito de la evaluación:**

Validar el contenido del instrumento, por juicio de expertos.

12. **Datos de la escala** (Colocar nombre de la escala, cuestionario o inventario)

Nombre de la Prueba:	Ficha de cotejo de la juego libre
Autora:	Espinoza Casas, Zoila Rosa
Procedencia:	Carabaylo, Perú
Administración:	A los estudiantes de una institución educativa
Tiempo de aplicación:	45 minutos
Ámbito de aplicación:	Estudiantes de nivel inicial
Significación:	La variable juego libre está compuesta por 6 dimensiones que son Planificación, Organización, Ejecución, Orden, Socialización y Representación. Los indicadores son 6, además consta 22 ítems.

13. **Soporte teórico:** Mora et. al. (2016) el juego es una actividad natural en los seres humanos. Desde que nacemos aprendemos a relacionarnos con los demás a través del juego en ella encontramos alegría, diversión, recreación, relajación, entre otros. En el contexto educativo lo vemos como algo necesario que nos permitirá desarrollar capacidades motoras, intelectuales y afectivas.

Escala/ÁREA	Subescala (dimensiones)	Definición
Juego libre	Planificación	La planificación de un proyecto de investigación no está ajeno a esta metodología de ordenamiento procedimental y de eficiencia en el uso de los recursos disponibles, para incrementar las posibilidades de éxito.
	Organización	La organización en el trabajo la constituye el conjunto de normas y pautas que pone en práctica un empleado o que implementa una empresa en busca de aumentar la productividad, volviendo más eficientes, efectivos y eficaces los procedimientos y poniendo especial cuidado en el tiempo de trabajo y de ocio del trabajador.
	Ejecución	La ejecución permite desarrollar una hora de juego libre, plasmando las ideas, roles, agrupación de parejas en referencia a la temática cual afinidad con su compañera
	Orden	El orden es para llevarlo a cabo, requiere de práctica, de un entrenamiento continuo, de una mente clara para entender la función de los elementos.
	Socialización	La socialización es un macroconcepto que en el siglo xx fue paradigmático como significativo de ingreso en un orden y en formas de relación e identidad a través de agencias especializadas, tales como la familia, la escuela, la religión, y de procedimientos institucionalizados en la sociedad.
	Representación	Las representaciones de tarea escolar portan esencialmente valores pragmáticos positivos, intelectuales y epistémicos.

14. **Presentación de instrucciones para el juez:**

A continuación, a usted le presento la lista de cotejo de juego libre elaborado por Espinoza Casas, Zoila Rosa. De acuerdo con los siguientes indicadores califique cada uno de los ítems según corresponda.

Categoría	Calificación	Indicador
<b>CLARIDAD</b> El ítem se comprende fácilmente, es decir, su sintáctica y semántica son adecuadas.	1. No cumple con el criterio	El ítem no es claro.
	2. Bajo Nivel	El ítem requiere bastantes modificaciones o una modificación muy grande en el uso de las palabras de acuerdo con su significado o por la ordenación de estas.
	3. Moderado nivel	Se requiere una modificación muy específica de algunos de los términos del ítem.
	4. Alto nivel	El ítem es claro, tiene semántica y sintaxis adecuada.
<b>COHERENCIA</b> El ítem tiene relación lógica con la dimensión o indicador que está midiendo.	1. totalmente en desacuerdo (no cumple con el criterio)	El ítem no tiene relación lógica con la dimensión.
	2. Desacuerdo (bajo nivel de acuerdo)	El ítem tiene una relación tangencial /lejana con la dimensión.
	3. Acuerdo (moderado nivel)	El ítem tiene una relación moderada con la dimensión que se está midiendo.
	4. Totalmente de Acuerdo (alto nivel)	El ítem se encuentra está relacionado con la dimensión que está midiendo.
<b>RELEVANCIA</b> El ítem es esencialmente importante, es decir debe ser incluido.	1. No cumple con el criterio	El ítem puede ser eliminado sin que se vea afectada la medición de la dimensión.
	2. Bajo Nivel	El ítem tiene alguna relevancia, pero otro ítem puede estar incluyendo lo que mide éste.
	3. Moderado nivel	El ítem es relativamente importante.
	4. Alto nivel	El ítem es muy relevante y debe ser incluido.

Leer con detenimiento los ítems y calificar en una escala de 1 a 4 su valoración, así como solicitamos brinde sus observaciones que considere pertinente

1 No cumple con el criterio
2. Bajo Nivel



3. Moderado nivel
4. Alto nivel

**Dimensiones del instrumento:**

- **PRIMERA DIMENSIÓN: Planificación**
- **Objetivos de la Dimensión:** Medir que el estudiante exprese sus emociones de manera adecuada en forma verbal y no verbal.

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
<b>Expresión intencional</b>	Comunica sus ideas de manera abierta.	4	4	4	
	Plantea ideas nuevas durante la asamblea.	4	4	4	
	Sugiere juegos nuevos que le gustaría compartir con sus compañeros.	4	4	4	
	Sugiere actividades a realizar en los sectores, hoy día.	4	4	4	

- **SEGUNDA DIMENSIÓN: Organización**
- **Objetivos de la Dimensión:** medir si el estudiante regula sus emociones y sentimientos.

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
<b>Elige de manera libre</b>	Decide en qué sector quiere jugar.	4	4	4	
	¿Argumenta por qué eligió ese sector?	4	4	4	
	Conversa con sus compañeros de sector sobre los roles que asumirá cada uno.	4	4	4	
	Conversa con sus compañeros para establecer acuerdos.	4	4	4	

- **Tercera dimensión: Ejecución**
- **Objetivos de la Dimensión:** Medir si el estudiante tiene habilidades para afrontar situaciones y retos de conflicto.

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
<b>Juega y se expresa</b>	Juega libremente utilizando los materiales del sector elegido.	4	4	4	
	Dice lo que le disgusta durante el juego libre.	4	4	4	
	Conversa con sus compañeros al compartir los materiales.	4	4	4	
	Acude a la docente cuando les necesita ayuda.	4	4	4	

- **Cuarta dimensión: Orden**
- **Objetivos de la Dimensión:** medir si el estudiante autogenera emociones positivas.

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
<b>Orden y copera</b>	Ordena materiales del sector elegido en su lugar.	4	4	4	
	Respeto su turno para	4	4	4	

	guardar los materiales que utilizó.				
	Ayuda a ordenar los materiales de su compañero(a) si este(a) se lo solicita.	4	4	4	

- **Quinta dimensión: Socialización**
- Objetivos de la Dimensión: medir si el estudiante autogenera emociones positivas.

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Comenta lo ejecutado	Manifiesta lo que hizo en el sector donde jugó el día de hoy.	4	4	4	
	Comenta lo que más le agrado durante esta actividad.	4	4	4	
	Expresa lo que menos le agrado durante esta actividad,	4	4	4	
	Escucha en silencio mientras sus compañeros socializan sus experiencias.	4	4	4	

- **Sexta dimensión: Representación**
- Objetivos de la Dimensión: medir si el estudiante autogenera emociones positivas.

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Demuestra lo aprendido	Manipula los materiales con los cuales representará sus experiencias del día (plastilina, colores, crayolas, temperas, plumones)	4	4	4	
	Muestra a sus compañeros la vivencia representada en su dibujo o modelado como trabajo final de la actividad.	4	4	4	
	Presenta de manera entendible lo que hizo en el sector elegido	4	4	4	

**Observaciones (precisar si hay suficiencia): Suficiente**

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

**Apellidos y nombres del juez validador:** Jara Aguirre, Chantal

**Especialidad del validador:** Dr. En Ciencia de la Educación

**Miércoles, 24 de octubre del 2023**

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

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

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

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



Firma del evaluador DNI: 25451905  
Orcid: <https://orcid.org/0000-0003-1182-3398>

**Validaciones de instrumento**

**Evaluación por juicio de expertos**

Respetado juez: Usted ha sido seleccionado para evaluar el instrumento Juego libre en el desarrollo socioemocional de estudiantes de nivel inicial de una institución educativa pública de Carabaylo, 2023. La evaluación del instrumento es de gran relevancia para lograr que sea válido y que los resultados obtenidos a partir de éste sean utilizados eficientemente; aportando al quehacer psicológico. Agradecemos su valiosa colaboración.

**15. Datos generales del juez:**

<b>Nombre del juez:</b>	Dr. Chantal Juan Jara Aguirre		
<b>Grado profesional:</b>	Maestría ( )	Doctor	( X )
<b>Área de formación académica:</b>	Clínica ( )	Social	( )
	Educativa ( x )	Organizacional	( )
<b>Áreas de experiencia profesional:</b>	Educación		
<b>Institución donde labora:</b>	Universidad César Vallejo		
<b>Tiempo de experiencia profesional en el área:</b>	2 a 4 años ( )		
	Más de 5 años ( x )		
<b>Experiencia en Investigación Psicométrica:</b> (si corresponde)	Trabajo(s) psicométricos realizados Título del estudio realizado.		

**16. Propósito de la evaluación:**

Validar el contenido del instrumento, por juicio de expertos.

**17. Datos de la escala** (Colocar nombre de la escala, cuestionario o inventario)

Nombre de la Prueba:	Encuesta de desarrollo socioemocional
Autora:	Espinoza Casas, Zoila Rosa
Procedencia:	Carabaylo, Perú
Administración:	A los estudiantes de una institución educativa
Tiempo de aplicación:	45 minutos
Ámbito de aplicación:	Estudiantes de nivel inicial
Significación:	La variable desarrollo socioemocional está compuesta por 4 dimensiones que son conciencia emocional, regulación emocional, autonomía personal e inteligencia interpersonal. Los indicadores son 8, además consta 20 ítems.

- 18. Soporte teórico:** Proceso por el cual el infante aprende a expresar y regular sus emociones, relacionarse con otras personas y desarrollar sus habilidades y competencias sociales, este proceso se va construyendo a lo largo de la vida y según su propio ritmo (Vygotsky, 1978 y Goleman, 1995).

Escala/ÁREA	Subescala (dimensiones)	Definición
Desarrollo socioemocional	Conciencia emocional	La conciencia emocional se desarrolla cuando los niños y niñas reconocen sus propias emociones y la de los otros, identificando como se sienten y que los hace sentir así.
	Regulación emocional	Está referida al proceso por el cual los infantes desarrollan el control de sus emociones, manejándolos de manera adecuada frente a una situación que les genere angustia, miedo o frustración.

	Autonomía personal	Se ve desarrollada en los niños y niñas cuando son capaces de realizar acciones por su voluntad propia, demostrando destreza en su realización la cual fortalece su autoestima.
	Inteligencia interpersonal	se desarrolla cuando los infantes se comunican de manera asertiva con sus pares, mantienen buenas relaciones demostrando ser amables y respetando a sus pares y/o adultos, además inician y mantienen conversaciones expresando sus propios sentimientos y pensamientos con claridad.

19. **Presentación de instrucciones para el juez:**

A continuación, a usted le presento la lista de cotejo de juego libre elaborado por Espinoza Casas, Zoila Rosa. De acuerdo con los siguientes indicadores califique cada uno de los ítems según corresponda.

Categoría	Calificación	Indicador
<b>CLARIDAD</b> El ítem se comprende fácilmente, es decir, su sintáctica y semántica son adecuadas.	1. No cumple con el criterio	El ítem no es claro.
	2. Bajo Nivel	El ítem requiere bastantes modificaciones o una modificación muy grande en el uso de las palabras de acuerdo con su significado o por la ordenación de estas.
	3. Moderado nivel	Se requiere una modificación muy específica de algunos de los términos del ítem.
	4. Alto nivel	El ítem es claro, tiene semántica y sintaxis adecuada.
<b>COHERENCIA</b> El ítem tiene relación lógica con la dimensión o indicador que está midiendo.	1. totalmente en desacuerdo (no cumple con el criterio)	El ítem no tiene relación lógica con la dimensión.
	2. Desacuerdo (bajo nivel de acuerdo)	El ítem tiene una relación tangencial /lejana con la dimensión.
	3. Acuerdo (moderado nivel)	El ítem tiene una relación moderada con la dimensión que se está midiendo.
	4. Totalmente de Acuerdo (alto nivel)	El ítem se encuentra está relacionado con la dimensión que está midiendo.
<b>RELEVANCIA</b> El ítem es esencialmente importante, es decir debe ser incluido.	1. No cumple con el criterio	El ítem puede ser eliminado sin que se vea afectada la medición de la dimensión.
	2. Bajo Nivel	El ítem tiene alguna relevancia, pero otro ítem puede estar incluyendo lo que mide éste.
	3. Moderado nivel	El ítem es relativamente importante.
	4. Alto nivel	El ítem es muy relevante y debe ser incluido.

Leer con detenimiento los ítems y calificar en una escala de 1 a 4 su valoración, así como solicitamos brinde sus observaciones que considere pertinente

1 No cumple con el criterio
2. Bajo Nivel
3. Moderado nivel
4. Alto nivel

**Dimensiones del instrumento:**

- **PRIMERA DIMENSIÓN: Conciencia emocional**
- **Objetivos de la Dimensión:** Medir que el estudiante exprese sus emociones de manera adecuada en forma verbal y no verbal.

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Toma de conciencia	Su hijo(a) usa palabras para describir sus sentimientos y los sentimientos de otros.	4	4	4	
	Su hijo(a) se frustra cuando alguna actividad le sale mal, por tal motivo llora o reniega.	4	4	4	

Comprensión de sus emociones	Si su hijo(a) ve a su compañero o amigo triste olorando, lo abraza y lo consuela..	4	4	4	
	Su hijo(a) se preocupa por los sentimientos de otras personas.	4	4	4	

- **SEGUNDA DIMENSIÓN: Regulación emocional**
- **Objetivos de la Dimensión:** medir si el estudiante regula sus emociones y sentimientos.

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Expresividad emocional	Su hijo(a) demuestra afecto a sus pares y/o adultos cercanos.	4	4	4	
	Su hijo(a) llora, grita o hace berrinche por periodos largos.	4	4	4	
	Su hijo(a) intenta lastimar a otros niños por ejemplos los patear o los muerde.	4	4	4	
Habilidades de afrontamiento	Cuando su hijo(a) está alterado, ¿puede calmarse en un lapso de tiempo de 15 minutos o menos?	4	4	4	
	Su hijo(a) busca apoyo y consuelo en un adulto cercano cuando se siente mal.	4	4	4	
	Su hijo(a) comunica cuando alguien lo molesta.	4	4	4	

- **Tercera dimensión: Autonomía personal**
- **Objetivos de la Dimensión:** Medir si el estudiante tiene habilidades para afrontar situaciones y retos de conflicto.

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Autoestima	Su hijo(a) usa palabras para decirle lo que quiere o necesita.	4	4	4	
	Su niño(a) muestra seguridad al realizar una acción, no siente temor o vergüenza.	4	4	4	
Actitud positiva	Su hijo(a) cumple responsabilidades que se le encomienda acorde a su edad.	4	4	4	
	Su hijo(a) toma la iniciativa para realizar una acción demostrando seguridad.	4	4	4	

- **Cuarta dimensión: Inteligencia interpersonal**
- **Objetivos de la Dimensión:** medir si el estudiante autogenera emociones positivas.

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Respeto hacia sus pares	Su hijo(a) participa de actividades grupales respetando a otros niños y niñas.	4	4	4	
	Su hijo(a) trata a los demás con respeto y cuidado.	4	4	4	
	Cuando su hijo(a) interactúa	4	4	4	

	con otros niños y niñas, ¿pide las cosas por favor, dice gracias, pide disculpas de manera espontánea.				
Comportamiento prosocial	Su hijo(a) sigue las reglas en casa o en donde lo cuidan.	4	4	4	
	Su hijo(a) se comunica gritando o levantando la voz a otros niños y/o adultos.	4	4	4	
	Su hijo(a) agrade a otro niño cuando se siente enojado o frustrado porque le molestan.	4	4	4	

**Observaciones (precisar si hay suficiencia): Suficiente**

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

**Apellidos y nombres del juez validador:** Jara Aguirre, Chantal

**Especialidad del validador:** Dr. Ciencia de la Educación

**Miércoles, 24 de octubre del 2023**

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

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

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

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



Firma del evaluador

DNI: 25451905

Orcid: <https://orcid.org/0000-0003-1182-3398>

Williams y Webb (1994) así como Powell (2003), mencionan que no existe un consenso respecto al número de expertos a emplear. Por otra parte, el número de jueces que se debe emplear en un juicio depende del nivel de experticia y de la diversidad del conocimiento. Así, mientras Gable y Wolf (1993), Grant y Davis (1997), y Lynn (1986) (citados en McGartland et al. 2003) sugieren un rango de **2** hasta **20 expertos**, Hyrkäs et al. (2003) manifiestan que **10 expertos** brindarán una estimación confiable de la validez de contenido de un instrumento (cantidad mínimamente recomendable para construcciones de nuevos instrumentos). Si un 80 % de los expertos han estado de acuerdo con la validez de un ítem éste puede ser incorporado al instrumento (Voutilainen & Liukkonen, 1995, citados en Hyrkäs et al. (2003).

Ver : <https://www.revistaespacios.com/cited2017/cited2017-23.pdf> entre otra bibliografía.

**Validaciones de instrumento**

**Evaluación por juicio de expertos**

Respetado juez: Usted ha sido seleccionado para evaluar el instrumento Juego libre en el desarrollo socioemocional de estudiantes de nivel inicial de una institución educativa pública de Carabaylo, 2023. La evaluación del instrumento es de gran relevancia para lograr que sea válido y que los resultados obtenidos a partir de éste sean utilizados eficientemente; aportando al quehacer psicológico. Agradecemos su valiosa colaboración.

**20. Datos generales del juez:**

<b>Nombre del juez:</b>	Dr. Nerio Janampa Acuña		
<b>Grado profesional:</b>	Maestría ( )	Doctor	( X )
<b>Área de formación académica:</b>	Clínica ( )	Social	( )
	Educativa ( )	Organizacional	( X )
<b>Áreas de experiencia profesional:</b>	Contabilidad y administrador		
<b>Institución donde labora:</b>	Ministerio de Educación y Universidad César Vallejo		
<b>Tiempo de experiencia profesional en el área:</b>	2 a 4 años	( )	
	Más de 5 años	( X )	
<b>Experiencia en Investigación Psicométrica:</b> (si corresponde)	Validación de instrumento para medir gestión de contenidos digitales en docentes universitarios.		

**21. Propósito de la evaluación:**

Validar el contenido del instrumento, por juicio de expertos.

**22. Datos de la escala** (Colocar nombre de la escala, cuestionario o inventario)

Nombre de la Prueba:	Ficha de cotejo de la juego libre
Autora:	Espinoza Casas, Zoila Rosa
Procedencia:	Carabaylo, Perú
Administración:	A los estudiantes de una institución educativa
Tiempo de aplicación:	45 minutos
Ambito de aplicación:	Estudiantes de nivel inicial
Significación:	La variable juego libre está compuesta por 6 dimensiones que son Planificación, Organización, Ejecución, Orden, Socialización y Representación. Los indicadores son 6, además consta 22 ítems.

**23. Soporte teórico:** Mora et. al. (2016) el juego es una actividad natural en los seres humanos. Desde que nacemos aprendemos a relacionarnos con los demás a través del juego en ella encontramos alegría, diversión, recreación, relajación, entre otros. En el contexto educativo lo vemos como algo necesario que nos permitirá desarrollar capacidades motoras, intelectuales y afectivas.

Escala/ÁREA	Subescala (dimensiones)	Definición
-------------	-------------------------	------------

Juego libre	Planificación	La planificación de un proyecto de investigación no está ajeno a esta metodología de ordenamiento procedimental y de eficiencia en el uso de los recursos disponibles, para incrementar las posibilidades de éxito.
	Organización	La organización en el trabajo la constituye el conjunto de normas y pautas que pone en práctica un empleado o que implementa una empresa en busca de aumentar la productividad, volviendo más eficientes, efectivos y eficaces los procedimientos y poniendo especial cuidado en el tiempo de trabajo y de ocio del trabajador.
	Ejecución	La ejecución permite desarrollar una hora de juego libre, plasmando las ideas, roles, agrupación de parejas en referencia a la temática cual afinidad con su compañera
	Orden	El orden es para llevarlo a cabo, requiere de práctica, de un entrenamiento continuo, de una mente clara para entender la función de los elementos.
	Socialización	La socialización es un macroconcepto que en el siglo xx fue paradigmático como significativo de ingreso en un orden y en formas de relación e identidad a través de agencias especializadas, tales como la familia, la escuela, la religión, y de procedimientos institucionalizados en la sociedad.
	Representación	Las representaciones de tarea escolar portan esencialmente valores pragmáticos positivos, intelectuales y epistémicos.

24. **Presentación de instrucciones para el juez:**

A continuación, a usted le presento la lista de cotejo de juego libre elaborado por Espinoza Casas, Zoila Rosa. De acuerdo con los siguientes indicadores califique cada uno de los ítems según corresponda.

Categoría	Calificación	Indicador
<b>CLARIDAD</b> El ítem se comprende fácilmente, es decir, su sintáctica y semántica son adecuadas.	1. No cumple con el criterio	El ítem no es claro.
	2. Bajo Nivel	El ítem requiere bastantes modificaciones o una modificación muy grande en el uso de las palabras de acuerdo con su significado o por la ordenación de estas.
	3. Moderado nivel	Se requiere una modificación muy específica de algunos de los términos del ítem.
	4. Alto nivel	El ítem es claro, tiene semántica y sintaxis adecuada.
<b>COHERENCIA</b> El ítem tiene relación lógica con la dimensión o indicador que está midiendo.	1. totalmente en desacuerdo (no cumple con el criterio)	El ítem no tiene relación lógica con la dimensión.
	2. Desacuerdo (bajo nivel de acuerdo)	El ítem tiene una relación tangencial /lejana con la dimensión.
	3. Acuerdo (moderado nivel)	El ítem tiene una relación moderada con la dimensión que se está midiendo.
	4. Totalmente de Acuerdo (alto nivel)	El ítem se encuentra está relacionado con la dimensión que está midiendo.
<b>RELEVANCIA</b> El ítem es esencialmente importante, es decir debe ser incluido.	1. No cumple con el criterio	El ítem puede ser eliminado sin que se vea afectada la medición de la dimensión.
	2. Bajo Nivel	El ítem tiene alguna relevancia, pero otro ítem puede estar incluyendo lo que mide éste.
	3. Moderado nivel	El ítem es relativamente importante.
	4. Alto nivel	El ítem es muy relevante y debe ser incluido.

Leer con detenimiento los ítems y calificar en una escala de 1 a 4 su valoración, así como solicitamos brinde sus observaciones que considere pertinente

1. No cumple con el criterio
2. Bajo Nivel
3. Moderado nivel
4. Alto nivel

**Dimensiones del instrumento:**



- **PRIMERA DIMENSIÓN: Planificación**
- **Objetivos de la Dimensión:** Medir que el estudiante exprese sus emociones de manera adecuada en forma verbal y no verbal.

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
<b>Expresión intencional</b>	Comunica sus ideas de manera abierta.	4	4	4	
	Plantea ideas nuevas durante la asamblea.	4	4	4	
	Sugiere juegos nuevos que le gustaría compartir con sus compañeros.	4	4	4	
	Sugiere actividades a realizar en los sectores, hoy día.	4	4	4	

- **SEGUNDA DIMENSIÓN: Organización**
- **Objetivos de la Dimensión:** medir si el estudiante regula sus emociones y sentimientos.

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
<b>Elige de manera libre</b>	Decide en qué sector quiere jugar.	4	4	4	
	¿Argumenta por qué eligió ese sector?	4	4	4	
	Conversa con sus compañeros de sector sobre los roles que asumirá cada uno.	4	4	4	
	Conversa con sus compañeros para establecer acuerdos.	4	4	4	

- **Tercera dimensión: Ejecución**
- **Objetivos de la Dimensión:** Medir si el estudiante tiene habilidades para afrontar situaciones y retos de conflicto.

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
<b>Juega y se expresa</b>	Juega libremente utilizando los materiales del sector elegido.	4	4	4	
	Dice lo que le disgusta durante el juego libre.	4	4	4	
	Conversa con sus compañeros al compartir los materiales.	4	4	4	
	Acude a la docente cuando es necesita ayuda.	4	4	4	

- **Cuarta dimensión: Orden**
- **Objetivos de la Dimensión:** medir si el estudiante autogenera emociones positivas.

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
<b>Orden y copera</b>	Ordena materiales del sector elegido en su lugar.	4	4	4	
	Respeto su turno para guardar los materiales que utilizó.	4	4	4	
	Ayuda a ordenar los materiales de su compañero(a) si este(a) se lo solicita.	4	4	4	

- **Quinta dimensión: Socialización**
- Objetivos de la Dimensión: medir si el estudiante autogenera emociones positivas.

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Comenta lo ejecutado	Manifiesta lo que hizo en el sector donde jugó el día de hoy.	4	4	4	
	Comenta lo que más le agrado durante esta actividad.	4	4	4	
	Expresa lo que menos le agradó durante esta actividad,	4	4	4	
	Escucha en silencio mientras sus compañeros socializan sus experiencias.	4	4	4	

- **Sexta dimensión: Representación**
- Objetivos de la Dimensión: medir si el estudiante autogenera emociones positivas.

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Demuestra lo aprendido	Manipula los materiales con los cuales representará sus experiencias del día (plastilina, colores, crayolas, temperas, plumones)	4	4	4	
	Muestra a sus compañeros la vivencia representada en su dibujo o modelado como trabajo final de la actividad.	4	4	4	
	Presenta de manera entendible lo que hizo en el sector elegido	4	4	4	

Firma del evaluador



DNI: 28270171

Orcid: <http://orcid.org/0000-0003-0252-2649>

Pd.: el presente formato debe tomar en cuenta: Williams y Webb (1994) así como Powell (2003), mencionan que no existe un consenso respecto al número de expertos a emplear. Por otra parte, el número de jueces que se debe emplear en un juicio depende del nivel de experticia y de la diversidad del conocimiento. Así, mientras Gable y Wolf (1993), Grant y Davis (1997), y Lynn (1986) (citados en McGartland et al. 2003) sugieren un rango de 2 hasta 20 expertos, Hyrkäs et al. (2003) manifiestan que 10 expertos brindarán una estimación confiable de la validez de contenido de un instrumento (cantidad mínimamente recomendable para construcciones de nuevos instrumentos). Si un 80 % de los expertos han estado de acuerdo con la validez de un ítem éste puede ser incorporado al instrumento (Voutilainen & Liukkonen, 1995, citados en Hyrkäs et al. (2003).

Ver : <https://www.revistaespacios.com/cited2017/cited2017-23.pdf> entre otra bibliografía.



Desarrollo socioemocional	Conciencia emocional	La conciencia emocional se desarrolla cuando los niños y niñas reconocen sus propias emociones y la de los otros, identificando como se sienten y que los hace sentir así.
	Regulación emocional	Está referida al proceso por el cual los infantes desarrollan el control de sus emociones, manejándolos de manera adecuada frente a una situación que les genere angustia, miedo o frustración.
	Autonomía personal	Se ve desarrollada en los niños y niñas cuando son capaces de realizar acciones por su voluntad propia, demostrando destreza en su realización la cual fortalece su autoestima.
	Inteligencia interpersonal	se desarrolla cuando los infantes se comunican de manera asertiva con sus pares, mantienen buenas relaciones demostrando ser amables y respetando a sus pares y/o adultos, además inician y mantienen conversaciones expresando sus propios sentimientos y pensamientos con claridad.

29. **Presentación de instrucciones para el juez:**

A continuación, a usted le presento la lista de cotejo de juego libre elaborado por Espinoza Casas, Zoila Rosa. De acuerdo con los siguientes indicadores califique cada uno de los ítems según corresponda.

Categoría	Calificación	Indicador
<b>CLARIDAD</b> El ítem se comprende fácilmente, es decir, su sintáctica y semántica son adecuadas.	1. No cumple con el criterio	El ítem no es claro.
	2. Bajo Nivel	El ítem requiere bastantes modificaciones o una modificación muy grande en el uso de las palabras de acuerdo con su significado o por la ordenación de estas.
	3. Moderado nivel	Se requiere una modificación muy específica de algunos de los términos del ítem.
	4. Alto nivel	El ítem es claro, tiene semántica y sintaxis adecuada.
<b>COHERENCIA</b> El ítem tiene relación lógica con la dimensión o indicador que está midiendo.	1. totalmente en desacuerdo (no cumple con el criterio)	El ítem no tiene relación lógica con la dimensión.
	2. Desacuerdo (bajo nivel de acuerdo)	El ítem tiene una relación tangencial /lejana con la dimensión.
	3. Acuerdo (moderado nivel)	El ítem tiene una relación moderada con la dimensión que se está midiendo.
	4. Totalmente de Acuerdo (alto nivel)	El ítem se encuentra está relacionado con la dimensión que está midiendo.
<b>RELEVANCIA</b> El ítem es esencialmente importante, es decir debe ser incluido.	1. No cumple con el criterio	El ítem puede ser eliminado sin que se vea afectada la medición de la dimensión.
	2. Bajo Nivel	El ítem tiene alguna relevancia, pero otro ítem puede estar incluyendo lo que mide éste.
	3. Moderado nivel	El ítem es relativamente importante.
	4. Alto nivel	El ítem es muy relevante y debe ser incluido.

Leer con detenimiento los ítems y calificar en una escala de 1 a 4 su valoración, así como solicitamos brinde sus observaciones que considere pertinente

1 No cumple con el criterio
2. Bajo Nivel
3. Moderado nivel
4. Alto nivel

**Dimensiones del instrumento:**

- **PRIMERA DIMENSIÓN: Conciencia emocional**
- **Objetivos de la Dimensión:** Medir que el estudiante exprese sus emociones de manera adecuada en forma verbal y no verbal.

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Toma de conciencia	Su hijo(a) usa palabras para describir sus sentimientos y los sentimientos de otros.	4	4	4	
	Su hijo(a) se frustra cuando alguna actividad le sale mal, por tal motivo llora o reniega.	4	4	4	
Comprensión de sus emociones	Si su hijo(a) ve a su compañero o amigo triste olorando, lo abraza y lo consuela..	4	4	4	
	Su hijo(a) se preocupa por los sentimientos de otras personas.	4	4	4	

- **SEGUNDA DIMENSIÓN: Regulación emocional**
- **Objetivos de la Dimensión:** medir si el estudiante regula sus emociones y sentimientos.

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Expresividad emocional	Su hijo(a) demuestra afecto a sus pares y/o adultos cercanos.	4	4	4	
	Su hijo(a) llora, grita o hace berrinche por periodos largos.	4	4	4	
	Su hijo(a) intenta lastimar a otros niños por ejemplo los patear o los muerde.	4	4	4	
Habilidades de afrontamiento	Cuando su hijo(a) está alterado, ¿puede calmarse en un lapso de tiempo de 15 minutos o menos?	4	4	4	
	Su hijo(a) busca apoyo y consuelo en un adulto cercano cuando se siente mal.	4	4	4	
	Su hijo(a) comunica cuando alguien lo molesta.	4	4	4	

- **Tercera dimensión: Autonomía personal**
- **Objetivos de la Dimensión:** Medir si el estudiante tiene habilidades para afrontar situaciones y retos de conflicto.

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Autoestima	Su hijo(a) usa palabras para decirle lo que quiere o necesita.	4	4	4	
	Su niño(a) muestra seguridad al realizar una acción, no siente temor o vergüenza.	4	4	4	
Actitud positiva	Su hijo(a) cumple responsabilidades que se le encomienda acorde a su edad.	4	4	4	
	Su hijo(a) toma la iniciativa para realizar una acción demostrando seguridad.	4	4	4	

- **Cuarta dimensión: Inteligencia interpersonal**
- **Objetivos de la Dimensión:** medir si el estudiante autogenera emociones positivas.

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Respeto hacia sus pares	Su hijo(a) participa de actividades grupales respetando a otros niños y niñas.	4	4	4	
	Su hijo(a) trata a los demás con respeto y cuidado.	4	4	4	
	Cuando su hijo(a) interactúa con otros niños y niñas, ¿pide las cosas por favor, dice gracias, pide disculpas de manera espontánea.	4	4	4	
Comportamiento prosocial	Su hijo(a) sigue las reglas en casa o en donde lo cuidan.	4	4	4	
	Su hijo(a) se comunica gritando o levantando la voz a otros niños y/o adultos.	4	4	4	
	Su hijo(a) agrade a otro niño cuando se siente enojado o frustrado porque le molestan.	4	4	4	

Firma del evaluador

DNI: 28270171

Orcid: <http://orcid.org/0000-0003-0252-2649>

Pd.: el presente formato debe tomar en cuenta: Williams y Webb (1994) así como Powell (2003), mencionan que no existe un consenso respecto al número de expertos a emplear. Por otra parte, el número de jueces que se debe emplear en un juicio depende del nivel de experticia y de la diversidad del conocimiento. Así, mientras Gable y Wolf (1993), Grant y Davis (1997), y Lynn (1986) (citados en McGartland et al. 2003) sugieren un rango de 2 hasta 20 expertos, Hyrkäs et al. (2003) manifiestan que 10 expertos brindarán una estimación confiable de la validez de contenido de un instrumento (cantidad mínimamente recomendable para construcciones de nuevos instrumentos). Si un 80 % de los expertos han estado de acuerdo con la validez de un ítem éste puede ser incorporado al instrumento (Voutilainen & Liukkonen, 1995, citados en Hyrkäs et al. (2003).

Ver : <https://www.revistaespacios.com/cited2017/cited2017-23.pdf> entre otra bibliografía.

## Anexo 7: Base de dato de la prueba piloto de las variables

	Juego libre																					
	Planificación				Organización				Ejecución				Orden			Socialización				Representación		
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22
1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0
2	0	1	0	1	0	0	0	0	1	0	0	1	1	1	0	1	0	0	0	1	0	0
3	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
4	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0
5	1	0	0	0	0	0	1	1	1	0	0	1	0	0	0	0	1	0	1	0	1	0
6	0	1	0	1	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	1	0	0	1	1	0	0
7	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0
8	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0
9	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0
10	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1
11	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0
12	0	1	0	1	1	1	0	0	0	1	0	0	0	1	0	1	0	0	1	0	0	0
13	0	1	0	1	0	1	0	1	0	0	0	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1
14	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	0	1	1	0	0	1	1
15	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1

## Resultado de la confiabilidad de juego libre

Estudiante	It1	It2	It3	It4	It5	It6	It7	It8	It9	It10	It11	It12	It13	It14	It15	It16	It17	It18	It19	It20	It21	It22	Suma
1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	16
2	0	1	0	1	0	0	0	0	1	0	0	1	1	1	0	1	0	0	0	1	0	0	8
3	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20
4	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	4	
5	1	0	0	0	0	0	1	1	1	0	0	1	0	0	0	0	1	0	1	0	1	0	8
6	0	1	0	1	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	1	0	0	1	1	0	0	7
7	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	4
8	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	16
9	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	15
10	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	17
11	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	17
12	0	1	0	1	1	1	0	0	0	1	0	0	0	1	0	1	0	0	0	1	0	0	8
13	0	1	0	1	0	1	0	1	0	0	0	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	12
14	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	0	1	1	0	0	1	1	16
15	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	16
Suma	9	10	8	10	8	9	9	8	11	7	1	11	6	9	6	11	10	5	10	11	10	5	
p	0.60	0.67	0.53	0.67	0.53	0.60	0.60	0.53	0.73	0.47	0.07	0.73	0.40	0.60	0.40	0.73	0.67	0.33	0.67	0.73	0.67	0.33	27.64
q	0.40	0.33	0.47	0.33	0.47	0.40	0.40	0.47	0.27	0.53	0.93	0.27	0.60	0.40	0.60	0.27	0.33	0.67	0.33	0.27	0.33	0.67	
pq	0.24	0.22	0.25	0.22	0.25	0.24	0.24	0.25	0.20	0.25	0.06	0.20	0.24	0.24	0.24	0.20	0.22	0.22	0.22	0.20	0.22	0.22	4.84
ro de estudiantes =	15																						
Número de ítems =	22																						
	0.864																						

## Base de dato de la prueba piloto de desarrollo socioemocionales

Desarrollo socioemocional																				
Conciencia emocional				Regulación emocional						Autonomía personal				Inteligencia interpersonal						
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
1	5	3	1	5	1	3	3	5	5	5	5	4	4	5	1	5	5	4	1	3
2	5	4	1	5	5	3	4	5	5	5	5	2	5	5	1	5	5	4	1	3
3	1	1	1	1	1	3	1	5	4	5	5	1	3	5	1	5	5	5	1	1
4	5	3	2	5	4	2	3	5	4	5	3	4	4	5	3	5	5	5	3	3
5	2	2	1	1	1	1	1	2	3	5	1	1	4	3	2	4	3	3	2	3
6	4	3	2	3	2	1	3	3	3	4	3	2	3	3	3	4	3	4	1	2
7	3	2	1	2	2	1	2	3	3	4	2	1	4	1	1	2	2	2	1	1
8	5	2	1	3	1	5	1	5	5	5	2	2	3	5	3	5	1	5	3	4
9	2	1	1	2	1	2	1	3	2	5	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1
10	4	3	3	5	4	1	5	5	5	5	3	3	5	5	3	5	4	4	5	5
11	3	3	1	3	1	1	1	2	5	5	1	1	1	1	1	3	2	2	3	2
12	4	3	4	5	5	3	2	4	5	5	2	3	5	4	2	4	3	4	3	3
13	4	3	2	4	4	3	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4
14	5	4	3	4	3	4	4	5	4	5	2	2	4	5	3	4	4	4	4	4
15	5	4	2	3	3	2	2	5	5	5	1	2	3	4	2	3	3	5	2	3



## Resultado de la confiabilidad de desarrollo socioemocional

### Estadísticas de fiabilidad

Alfa de Cronbach	N de elementos
,928	20

### Estadísticas de total de elemento

	Media de escala si el elemento se ha suprimido	Varianza de escala si el elemento se ha suprimido	Correlación total de elementos corregida	Alfa de Cronbach si el elemento se ha suprimido
VAR00001	58,7333	222,638	,697	,923
VAR00002	59,8000	233,029	,610	,925
VAR00003	60,8000	235,457	,524	,926
VAR00004	59,1333	215,552	,800	,920
VAR00005	60,0000	219,143	,659	,924
VAR00006	60,2000	235,171	,400	,929
VAR00007	60,0667	220,781	,725	,922
VAR00008	58,4667	223,838	,766	,922
VAR00009	58,4000	232,543	,606	,925
VAR00010	57,7333	249,495	,166	,930
VAR00011	59,8000	233,457	,371	,930
VAR00012	60,4000	225,971	,776	,922
VAR00013	59,0000	230,286	,594	,925
VAR00014	58,8000	210,457	,848	,919
VAR00015	60,4000	239,400	,374	,929
VAR00016	58,6000	224,257	,712	,923
VAR00017	59,1333	228,267	,558	,926
VAR00018	58,8000	224,886	,694	,923
VAR00019	60,1333	234,981	,381	,930
VAR00020	59,7333	223,210	,753	,922

**Anexo 8: Prueba de normalidad**

N =	145
Z =	1.96
P =	0.5
Q =	0.5
d =	0.05

$$n = \frac{NZ^2PQ}{d^2(N-1) + Z^2PQ}$$

n = 105.466525

## Anexo 9: Gráficos

Figura 1

*Niveles de juego libre*

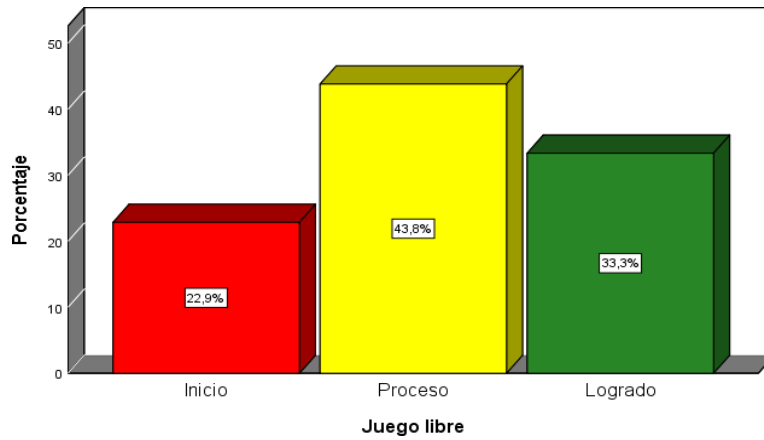
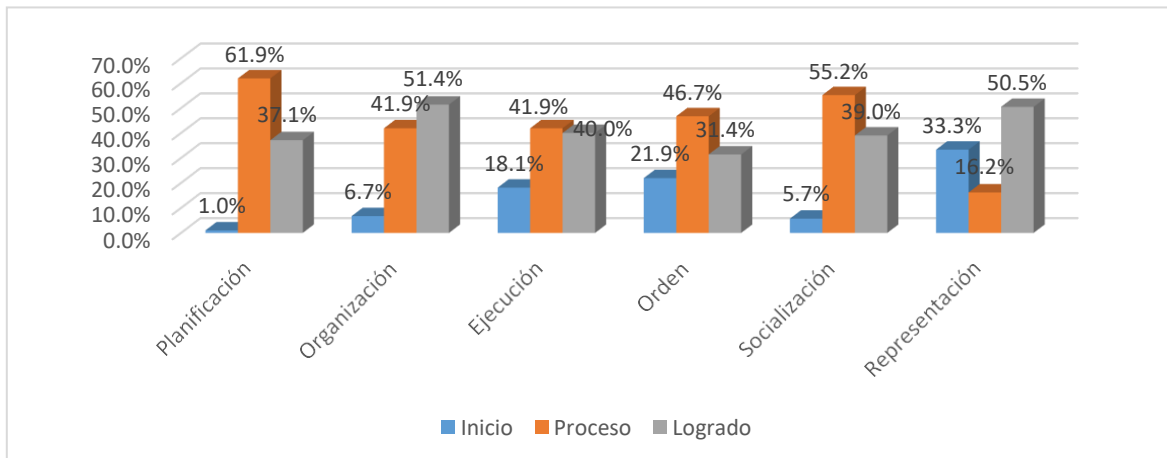


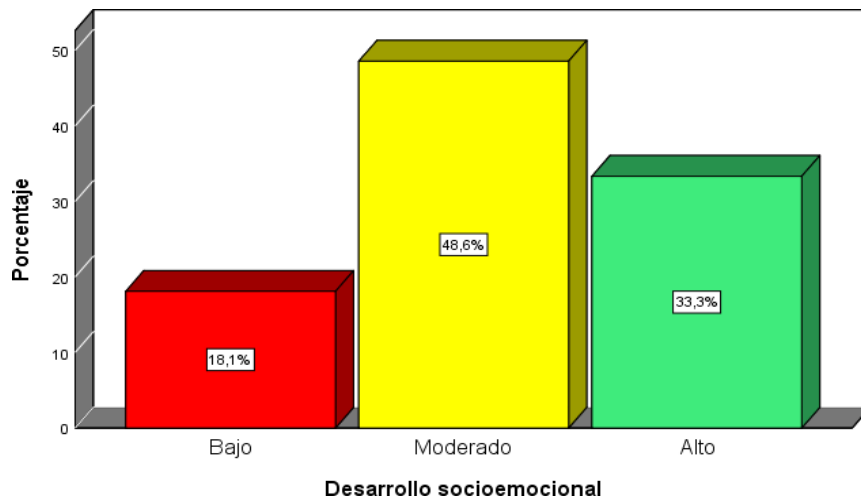
Figura 2

*Percepción de dimensiones del juego libre.*



**Figura 3**

*Niveles de rendimiento de desarrollo socioemocional*



**Figura 4**

*Percepción de dimensiones de desarrollo socioemocional*

