



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

ESCUELA DE POSGRADO

**PROGRAMA ACADÉMICO DE MAESTRÍA EN EDUCACIÓN
INFANTIL Y NEUROEDUCACIÓN**

**Dispositivos móviles en el desarrollo socioemocional de niños en
una institución educativa inicial pública de Lima, 2024**

TESIS PARA OBTENER EL GRADO ACADÉMICO DE:

Maestra en Educación Infantil y Neuroeducación.

AUTORA:

Loli Pereyra, Marianela Teresa ([orcid.org/ 0009-0006-6931-4034](https://orcid.org/0009-0006-6931-4034))

ASESORES:

Dr. Solis Trujillo, Beymar Pedro (orcid.org/0000-0001-6988-3356)

Dra. Robladillo Bravo, Liz Maribel (orcid.org/0000-0002-8613-1882)

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Neurociencia Cognitiva y los Procesos de Aprendizaje

LÍNEA DE RESPONSABILIDAD SOCIAL UNIVERSITARIA:

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

LIMA – PERÚ

2024



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

ESCUELA DE POSGRADO

**ESCUELA PROFESIONAL DE MAESTRÍA EN EDUCACIÓN INFANTIL Y
NEUROEDUCACIÓN**

Declaratoria de Autenticidad del Asesor

Yo, SOLIS TRUJILLO BEYMAR PEDRO, docente de la ESCUELA DE POSGRADO de la escuela profesional de MAESTRÍA EN EDUCACIÓN INFANTIL Y NEUROEDUCACIÓN de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - LIMA NORTE, asesor de Tesis titulada: "Dispositivos móviles en el desarrollo socioemocional de niños en una institución educativa inicial pública de Lima, 2024", cuyo autor es LOLI PEREYRA MARIANELA TERESA, constato que la investigación tiene un índice de similitud de 14.00%, verificable en el reporte de originalidad del programa Turnitin, el cual ha sido realizado sin filtros, ni exclusiones.

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

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

LIMA, 24 de Julio del 2024

Apellidos y Nombres del Asesor:	Firma
SOLIS TRUJILLO BEYMAR PEDRO DNI: 40290670 ORCID: 6000105230-0009000596839	Firmado electrónicamente por: BSOLIST el 05-08- 2024 16:09:23

Código documento Trilce: TRI - 0834110



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

ESCUELA DE POSGRADO

**ESCUELA PROFESIONAL DE MAESTRÍA EN EDUCACIÓN INFANTIL Y
NEUROEDUCACIÓN**

Declaratoria de Originalidad del Autor

Yo, LOLI PEREYRA MARIANELA TERESA estudiante de la ESCUELA DE POSGRADO de la escuela profesional de MAESTRÍA EN EDUCACIÓN INFANTIL Y NEUROEDUCACIÓN de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - LIMA NORTE, declaro bajo juramento que todos los datos e información que acompañan la Tesis titulada: "Dispositivos móviles en el desarrollo socioemocional de niños en una institución educativa inicial pública de Lima, 2024", 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
MARIANELA TERESA LOLI PEREYRA DNI: 41240351 ORCID: 0009-0006-6931-4034	Firmado electrónicamente por: MLOLIP el 24-07-2024 19:29:31

Código documento Trilce: TRI - 0834112

Dedicatoria

A mi niña Abril, por ser la razón de mi existir, mi inspiración, mi compañera de aventura, mi gran regalo de Dios, por darme la fortaleza que necesito a diario en este camino de aprender, soñar y transformar.

A mi madre Teresa que siempre me impulsa a crecer y cumplir mis sueños, quien es mi mayor ejemplo de vida, a mi padre Juan Manuel que me guía desde el cielo, a mis hermanos Oscar, Willy, Alex y Ronald quienes caminan conmigo en todo tiempo y a mis amados sobrinos Fátima, Benjamín, Lucía y Francisco que siempre creen en mí y me alientan a ser su mejor ejemplo.

Agradecimiento

A Dios por obsequiarme la vida, por darme la salud, la familia que me acompaña y la oportunidad de ser un agente de cambio y transformación de nuestra sociedad.

A cada uno de los maestros de la universidad César Vallejo por sus enseñanzas y su eterna paciencia en este tiempo de aprendizajes.

A mi Asesor Dr. Beymar Solis por compartir sus conocimientos de una manera práctica y dinámica, por orientarme con paciencia para llevar esta investigación de la mejor manera, por alentarme a no decaer frente a alguna dificultad y por sacar siempre una sonrisa que nos recuerda que no hay límites para los sueños que uno anhela concretar.

Índice de contenidos

Carátula	i
Declaratoria de autenticidad del asesor	ii
Declaratoria de originalidad de la autora	iii
Dedicatoria	iv
Agradecimiento	v
Índice de contenidos	vi
Índice de tablas	vii
Resumen	viii
Abstract	ix
I. INTRODUCCIÓN	1
II. METODOLOGÍA	19
III. RESULTADOS	25
IV. DISCUSIÓN	36
V. CONCLUSIONES	41
IV. RECOMENDACIONES	42
REFERENCIAS	43
ANEXOS	51

Índice de tablas

	Pág.
Tabla 1: Población de estudiantes	21
Tabla 2: Muestra de estudiantes	21
Tabla 3: Juicio de expertos	23
Tabla 4: Fiabilidad del instrumento	23
Tabla 5: Niveles del desarrollo socioemocional según el pre y postest.....	25
Tabla 6: Dimensión expresión emocional adecuada según el pre y postest	26
Tabla 7: Dimensión regulación de emociones y sentimientos según el pre y postest	27
Tabla 8: Dimensión oposicionismo según el pre y postest	28
Tabla 9: Dimensión representación de roles según el pre y postest	29
Tabla 10: Prueba de normalidad del desarrollo socioemocional según el pre y postest	30
Tabla 11: Prueba de hipótesis en el desarrollo socioemocional según el pre y postest	31
Tabla 12: Prueba de hipótesis en la dimensión expresión emocional apropiada según el pre y postest.....	32
Tabla 13: Prueba de hipótesis en la dimensión regulación de emociones y sentimientos según el pre y postest	33
Tabla 14: Prueba de hipótesis en la dimensión oposicionismo según el pre y postest	34
Tabla 15: Prueba de hipótesis en la dimensión representación de roles según el pre y postest.....	35

Resumen

Esta investigación tiene como fin aportar en la calidad educativa, Objetivo primordial del Desarrollo Sostenible (ODS) de los educandos del nivel inicial porque busca optimizar su formación y aprendizajes en el aspecto social y emocional, dotándolos de capacidades necesarias para enfrentar de manera satisfactoria los retos de la vida. Por esta razón se tiene como objetivo principal el determinar la influencia de los dispositivos móviles en el desarrollo socioemocional de niños en una institución educativa inicial pública de Lima, 2024. Se recurrió al enfoque cuantitativo con su diseño cuasiexperimental, participaron 57 niños de 4 años, conformando un grupo experimental y de control, se brindó 14 sesiones relacionadas al desarrollo socioemocional al grupo experimental. Se recurrió a la observación como técnica y a la ficha de observación como instrumento, contó con 30 ítems, en la prueba de confiabilidad obtuvo 0.840, los resultados finales en el pretest indicaron que los niños de 4 años se encuentran en un nivel bajo, mientras que en el postest el 64.3% de ellos se encuentra en el nivel medio y el 28.6% en el nivel alto. La aplicación de la prueba U de Mann-Whitney ($p < 0.05$) determinó una influencia significativa de los dispositivos móviles en el desarrollo socioemocional de los infantes.

Palabras clave: dispositivos móviles, desarrollo socioemocional, infantes.

Abstract

This research aims to contribute to educational quality, the primary Objective of Sustainable Development (SDG) of initial level learners because it seeks to optimize their training and learning in the social and emotional aspect, providing them with the necessary capabilities to satisfactorily face the challenges of the life. For this reason, the main objective is to determine the influence of mobile devices on the socio-emotional development of children in a public initial educational institution in Lima, 2024. The quantitative approach was used with its quasi-experimental design, 57 4-year-old children participated. Forming an experimental and control group, 14 sessions related to socio-emotional development were provided to the experimental group. Observation was used as a technique and the observation sheet as an instrument, it had 30 items, in the reliability test it obtained 0.840, the final results in the pretest indicated that 4-year-old children are at a low level, while In the post-test, 64.3% of them are at the medium level and 28.6% at the high level. The application of the Mann-Whitney U test ($p < 0.05$) determined a significant influence of mobile devices on the socio-emotional development of infants.

Keywords: mobile devices, socio-emotional development, infants.

I. INTRODUCCIÓN

A través del tiempo, la educación viene nutriéndose de los aportes brindados por la ciencia, en especial por los relacionados a la tecnología, que aportan una nueva teoría para el aprendizaje conocida como conectivismo, este paradigma educativo que se aplica en la presente era digital, resalta la interconexión entre la red de información y el conocimiento a través del uso y la aplicación de entornos virtuales para el aprendizaje (López, 2021), es así como niños, adolescentes y jóvenes recurren al uso de dispositivos móviles para realizar actividades relacionadas a la educación, al esparcimiento y con fines comunicativos, la mayor parte del tiempo los utilizan como medio para interactuar con los demás. Como bien se sabe toda clase de interacción conlleva al desarrollo socioemocional, es así que desde edades muy tempranas estas habilidades se van adquiriendo en espacios compartidos.

Tal como menciona Guevara et al. (2020), existe la necesidad de que las entidades escolares que atienden a niños de edades muy tempranas cuenten con una metodología que contribuya al desarrollo de algunos aspectos socioemocionales. Esto lleva muchas veces a debatir qué tan beneficioso o no pueden ser los dispositivos móviles, pues suele ocurrir un desbalance entre lo que aporta o los problemas que generan en especial en niños de edades tempranas si no son utilizados con un fin educativo, de manera responsable o con la orientación y guía de un adulto.

Es así que a nivel mundial se han dado grandes avances tecnológicos, lo que ha provocado que las personas de diversas edades tengan mayor acceso a los dispositivos móviles por ser de gran utilidad en diversos campos de la vida, sobre este punto Gallardo, et al. (2021) mencionan que los niños utilizan estos aparatos tecnológicos diariamente al tenerlos a su alcance desarrollando competencias básicas para su uso debido a la multifuncionalidad que ofrecen. Al respecto Hooft Graafland (2018) sostiene que, al estar al alcance de todos, a nivel mundial se ha generalizado su uso, en especial por ser de fácil movilidad, pero esto también a generando preocupación en algunos aspectos relacionados a la intensidad o frecuencia de su uso, pues estos pueden provocar efectos positivos o negativos en la salud, esto se ve reflejado en el aspecto socioemocional en la primera infancia.

Por su parte Guevara et al. (2020), sostiene que la convivencia en la escuela en algunas ocasiones se ve atentada cuando se observa problemas en el rendimiento escolar, por falta o escasa atención y concentración, la fácil irritabilidad, los conflictos interpersonales y el aislamiento social, los cuales suelen ser originados por el mal uso de los dispositivos móviles. Sobre este punto Burns (2020) plantea que el uso de dispositivos tecnológicos como los móviles pueden influir negativamente en el aprendizaje y el desarrollo infantil porque genera dependencia, estrés y ansiedad. Es por ello que, el uso de tecnología digital genera preocupación con respecto a posibles efectos negativos que afectarían al desarrollo social y emocional en la etapa infantil.

Al respecto, la Organización para la cooperación y desarrollo económico (OCDE, 2019) reconoce que utilizar tecnología puede ser de gran ayuda para el docente por ser una herramienta tecnológica poderosa en el campo educativo, pues se pueden utilizar para mejorar los entornos de aprendizaje. Sin embargo, en el aspecto emocional y social menciona que algunos países de Latinoamérica atraviesan algunos problemas emocionales y de salud en especial los mentales, que se ven reflejados en la delincuencia, por ello se requiere desarrollar habilidades socioemocionales desde edades tempranas que contribuyan en la mejora de un buen clima social al igual que el uso responsable de la tecnología.

Por otro lado, la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO, 2020); recomienda un uso responsable de la tecnología a través de una pedagogía apropiada que atienda las necesidades educativas ya que la educación debe llegar a todos de manera justa y equitativa, teniendo en cuenta las costumbres y tradiciones de cada cultura, a través de la práctica de valores y responsabilidades en el campo educativo, el cual debe ir acorde al contexto, como se sabe la finalidad de la educación actualmente debe inclinarse por el bienestar, la dignidad e integridad de toda persona.

Por otro lado, el Programa para la Evaluación Internacional de Alumnos (PISA, 2015) describe los efectos socioemocionales que se ven reflejados en diversos estudios que nos han demostrado que un gran porcentaje de estudiantes presentan cambios emocionales a causa del uso o la falta de la tecnología en sus vidas.

A nivel nacional a causa del covid 19, se promovió la educación remota, la que se impartió a través de diversos dispositivos tecnológicos entre ellos los móviles, en nuestro país se establecieron algunas estrategias relacionadas a una educación a distancia utilizando dispositivos móviles como celulares, tabletas o laptops. Al respecto, Guzmán et al. (2022) argumentan que la educación a distancia generó que muchas familias adquirieron estos dispositivos. Este contacto con la tecnología hizo que descubrieran el mundo digital no solo para el campo de la enseñanza, sino que también para el aprendizaje y el esparcimiento, provocando que su uso se dé por periodos prolongados.

Pero, por otro lado, a causa de la pandemia se originaron condiciones emocionales poco favorables debido al encierro, se pasó por sentimientos asociados a la incertidumbre, la pérdida, la angustia y la falta de contacto físico provocando limitaciones en las habilidades sociales (Gonzales et al., 2022). Si bien es cierto el Ministerio de Educación del Perú (MINEDU, 2016) precisa en el Currículo Nacional de Educación que el perfil de egreso del estudiante del nivel inicial, debe poseer conocimientos sobre el uso responsable de la tecnología para interactuar con ella en la obtención de información, gestionando con fines comunicativos y de aprendizaje, más no se debe dar estos dispositivos sin control o sin la supervisión de un adulto, para el Organismo Peruano de Consumidores y Usuarios (OPECU, 2023) en nuestro país, encontramos muchas limitaciones con respecto al uso de la tecnología debido a las diferencias en el a nivel geográfico, geopolítico y cultural porque muchas veces no se cuentan con infraestructura necesaria para la conexión a Internet.

Por su parte, el Instituto Nacional de Estadística e Informática (INEI, 2020) realizó un informe técnico donde hace referencia al uso de tecnologías en los hogares a través de los distintos dispositivos electrónicos, mencionando en este que durante en el primer trimestre del 2021, el 89,3% de los peruanos entre los 6 años a más utilizaron teléfono celular, mostrando un incremento de 4,4 % con respecto al año anterior. Por su parte, Martínez (2021) manifiesta que el uso de aparatos tecnológicos desde edades muy tempranas puede tener como resultado efectos positivos o negativos. Por ello se debe tener en cuenta las interacciones con los demás en espacios que brinda la sociedad, la familia, la escuela y otros. Al respecto, conviene mencionar que el desarrollo socioemocional es vital en edades

tempranas como lo sostiene Pazos y Sánchez (2021) quienes afirman que el desarrollo está determinado por interacciones que se establecen entre infantes y los adultos significativos de su entorno,

A nivel local, en una entidad de educación del nivel inicial se observa que los estudiantes de este nivel manifiestan dificultades debido al alto uso de dispositivos móviles con el conocimiento de sus padres disminuyendo la interacción con los demás, demostrando falta de control emocional, dificultades en su concentración, comunicación y socialización con los demás tan necesarios para los niños de estas edades. Sobre este punto Alcoser y Moreno (2019) indica que los infantes deben desarrollarse de manera integral logrando capacidades propias de su edad que les ayuden a desenvolverse de manera pertinente en la sociedad promoviendo el logro de la autonomía, estableciendo vínculos afectivos con los demás, lidiando asertivamente con los conflictos de su entorno, fortaleciendo la convivencia familiar y escolar.

Actualmente, se visualiza que la mayoría de problemas emocionales en los infantes van en aumento debido a que muchos de ellos experimentan trastornos de ansiedad, déficits de atención, dificultad para la resolución de conflictos provocando un bajo rendimiento escolar tal como lo menciona Hentges et al. (2021) que el temperamento del niño puede influir en las respuestas que da a través de su comportamiento, muchas veces suele afectar a su atención que se da por períodos cortos, la carencia del control de impulsos desencadena emociones adversas que provocan en otros comportamientos hostiles y negativos hacia él. Los factores sociales y emocionales afectan los procesos del neurodesarrollo, en especial los relacionados al comportamiento, que se asocian a la falta de experiencia, las que generan déficits en la parte cognitiva y conductual (Prado et al., 2021).

Los niños con problemas emocionales y de conducta pueden ver peligrar su futuro académico, Esta dificultad perjudica su vida social y los ponen en riesgo de sufrir problemas psicológicos, físicos y socioeconómicos (Sun et al., 2022). Por esta razón, esta investigación tiene como fin el brindar aportes en la calidad educativa, como Objetivo primordial del Desarrollo Sostenible (ODS), en especial en los educandos del nivel inicial, porque busca optimizar su formación y aprendizajes en

el aspecto social y emocional, dotándolos de capacidades necesarias para enfrentar de manera satisfactoria los retos de la vida

Para obtener mayores luces sobre esta investigación, se enunció como problema general, ¿De qué manera influye el uso de dispositivos móviles en el desarrollo socioemocional de niños en una institución educativa inicial pública de Lima, 2024? y como específicos: a) ¿ De qué manera influye el uso de los dispositivos móviles en la expresión emocional apropiada de niños en una institución inicial de Lima, 2024?, b) ¿ De qué manera influye el uso de dispositivos móviles sobre la regulación de emociones y sentimientos de niños en una institución inicial de Lima, 2024?, c) ¿ De qué manera influye el uso de los dispositivos móviles sobre el oposicionismo de niños en una institución inicial de Lima, 2024?, d) ¿ De qué manera influye el uso de dispositivo móviles sobre la representación de roles de niños en una institución inicial de Lima, 2024?.

Esta investigación se propuso resolver el problema planteado a través de una justificación teórica, metodológica, práctica y social porque se realizó en base a objetivos y preguntas, los cuales son de suma importancia para llevarlos a cabo en un espacio determinado por los beneficios que de ellos se derivarán (Hernández-Sampieri y Mendoza, 2020). Por esta razón, se recurrió a una justificación teórica porque se tomó en consideración teorías relacionadas al uso de dispositivos móviles como el conectivismo que es visto como una nueva teoría del aprendizaje donde la tecnología juega un rol significativo (López y Escobedo, 2021) y al desarrollo socioemocional en edades tempranas, teniendo en cuenta la edad de 4 años, con el fin de proporcionar a futuras investigaciones información necesaria para una base sólida sobre el enfoque cuantitativo, además porque el uso de los dispositivos móviles viene siendo promovido por el currículo, que promueve el uso de la tecnología de manera pertinente y responsable sobretodo en el nivel inicial, por ello se deben considerar prácticas educativas pertinentes.

También, se utilizó una justificación metodológica porque se desarrolló un instrumento que sirvió para determinar aspectos favorables o desfavorables en el desarrollo socioemocional, para ello se contó con un grupo control para evaluar la variable de esta investigación. También se recurrió a una justificación práctica porque se buscó la mejora en el desarrollo socioemocional en los niños, al ser

aplicada en un ambiente educativo demostró beneficios en la autorregulación emocional y la mejora en las interacciones con sus pares. Así mismo, se utilizó una justificación social porque se buscó solucionar las necesidades que se presentaron en los estudiantes de dicha entidad educativa inicial con respecto al desarrollo socioemocional, los que se veían influenciados por el mal uso de dispositivos móviles, siendo los principales beneficiados al mejorar aspectos sociales y emocionales.

Por esta razón, se planteó como objetivo general: Determinar la influencia del uso de los dispositivos móviles en el desarrollo socioemocional de niños en una institución educativa inicial pública de Lima, 2024. Y como específicos: a) Determinar la influencia del uso de los dispositivos móviles sobre la expresión emocional apropiada de niños en una institución educativa inicial pública de Lima, 2024, b) Determinar la influencia del uso de los dispositivos móviles sobre la regulación de emociones y sentimientos, de niños en una institución inicial pública de Lima, 2024, c) Determinar la influencia del uso de los dispositivos móviles sobre el oposicionismo de niños en una institución inicial pública de Lima, 2024, d) Determinar la influencia del uso de los dispositivos móviles sobre la representación de roles de niños en una institución inicial de Lima, 2024.

Internacionalmente se encontraron algunas investigaciones que aportaron a la presente investigación:

Por su parte Fombona y Rodil (2018), investigaron sobre el uso de los dispositivos móviles en el aula, la aceptación de estos por los docentes y de los estudiantes, con el objetivo de explorar las percepciones que estos tienen sobre el empleo de dispositivos móviles como recursos para las aulas, utilizaron la metodología del enfoque cuantitativo, aplicándolo a una población conformada por 2 grupos, una con 194 alumnos de 2 grado y la otra con por 140 alumnos de 1 grado. Utilizaron cuestionarios, obteniendo como resultado que 8 docentes se sienten interesados por el uso de los dispositivos como herramienta de aprendizaje. El 70% de docentes afirman que están interesados en utilizar sus teléfonos celulares en su labor en el aula, estos resultados les llevaron a concluir que los dispositivos móviles de los docentes son poco utilizados al momento de enseñar y los estudiantes recurren muy poco a ellos en las aulas, a pesar de que se sienten interesados en su uso.

De igual forma Castro y Guailas (2022), investigaron en una entidad educativa de Guayaquil, con infantes entre los 4 y 5 años el logro de habilidades sociales y de la inteligencia emocional, llevándolos a elaborar una guía para docentes donde plasmaron actividades sobre las emociones y el desarrollo social, con el objetivo de determinar el impacto que causó el confinamiento en la inteligencia emocional, y cómo fue afectado el desarrollo social en el aula, utilizaron una metodología de enfoque cuantitativo, la cual aplicaron en una población de 27 niños de inicial de las aulas “A” y “B” de 4 años y 2 docentes, utilizaron entrevistas, encuestas, listas de cotejo y cuestionarios, obteniendo como resultados la inexistencia de dificultades en las habilidades sociales al interactuar con los demás, llegando a la conclusión de que es importante continuar trabajando el desarrollo de las habilidades socioemocionales con actividades para ayudar a expresarlas, autorregularlas y gestionarlas.

Otro importante aporte llegan por parte de Caballero y García (2019), cuya investigación hace referencia al fortalecimiento de habilidades del pensamiento computacional en el campo educativo del nivel inicial a través del uso de interfaces tangibles y gráficas, con el objetivo de apreciar el desenvolvimiento estudiantil al participar de una experiencia de aprendizaje sobre el uso de interfaces tangibles y gráficas, como medio didáctico para el aprendizaje, se recurrió al enfoque cuantitativo, teniendo como población y muestra a 44 alumnos entre los 5 y 6 años y 2 docentes. Para esta investigación, se utilizó interfaces, una tangible con un kit de robótica y la otra de tipo gráfico llamada emulador web cuya base fue diseñada para dispositivos móviles, también se utilizó pretest – postest que lo llevaron a los resultados de determinar el cálculo del tamaño del efecto de Cohen. saliendo como resultado final el valor medio = 0,679, lo que llevó a la conclusión que los estudiantes del nivel inicial donde se aplicó esta investigación obtuvieron experiencias positivas al utilizar ambas interfaces tecnológicas, a pesar de que los valores sobre el desenvolvimiento de los niños que utilizaron interfaz tangible. Estos resultados dan a conocer los beneficios que originan y los aportes que brindan el pensamiento computacional a través de la robótica aplicada al campo educativo.

Del mismo modo, Barrera et al. (2020), investigó sobre las competencias digitales en alumnos de noveno grado a través de aplicaciones móviles cuyo objetivo fue desarrollar competencias relacionadas a las aplicaciones propias de los dispositivos móviles, utilizó la metodología cuantitativa de tipo cuasi experimental,

cuya población fueron 20 estudiantes, trabajó con 6 temáticas como estrategias pedagógicas, obteniendo como resultado que este grupo estudiantil aprendió con facilidad sobre la instalación y el uso de aplicaciones en dispositivos móviles, desarrollando competencias digitales que los llevan a tener una actitud de liderazgo innovador, concluyendo que se debe implementar el uso de TIC como estrategia, por ser motivadora para los estudiantes y facilitan la labor docente al vincular las estrategias pedagógicas con las TIC.

También, se cuenta con los aportes de Tejada et al. (2019), quienes investigaron sobre los hábitos que generan las redes sociales, para ello se plantearon el objetivo de conocer los hábitos de los preadolescentes y el uso que le dan a las redes sociales, para ello utilizaron una metodología cuantitativa de tipo cuasi experimental, trabajaron con una población de alumnos entre varones y mujeres de varios centros educativos de la Comunidad Vasca, utilizaron una encuesta, cuestionarios para padres y madres, obteniendo como resultado que los estudiantes utilizan las redes sociales a pesar de presentar contradicciones en cuanto a su uso seguro y las conductas de riesgo. Pero se pudo verificar que la gran mayoría no recibieron orientación sobre el uso adecuado de las redes, llegando a la conclusión de que se debe brindar prácticas pedagógicas que orienten y guíen a los estudiantes sobre el uso de las redes que les brinden seguridad y no les provoquen riesgos creando en ellos hábitos saludables que los convierta en ciudadanos competentes.

La presente investigación recurrió al fundamento de los siguientes referentes nacionales:

Es así que Gutiérrez (2022) publicó la investigación sobre entornos virtuales para fortalecer el pensamiento crítico en los alumnos, con el objetivo fue determinar la influencia de estos en los estudiantes, utilizaron la metodología cuantitativa de diseño cuasi-experimental, teniendo en su población y muestra la participación de 58 estudiantes, utilizaron instrumentos como el post test que les llevaron a obtener como resultado un rango correspondiente al 17.09% para el grupo de control y de 41.9 % de promedio para el grupo experimental, estando el 13.8% en inicio, el 65.5% representa al nivel en proceso, y el 17.2% representa al nivel logrado y solo el 3.4% destacan, estos resultados demostraron una mejora en el pensamiento crítico, luego de aplicar el programa propuesto para los entornos virtuales, llevándolo a concluir que

el pensamiento crítico de los alumnos se ve influenciado por el uso de entornos virtuales.

Otros aportes lo brindan Holguin et al. (2022) con su investigación referente a la alfabetización en el campo emocional en contextos vulnerables recurriendo a los dibujos en especial a los digitales, con el objetivo de determinar los efectos que provoca la alfabetización en el campo emocional haciendo uso de dibujos digitales, considerando la expresividad con carga emocional, lo que servirá para compararlo con el dibujo que se realiza de manera tradicional los cuales se realizaron en contextos de estudiantes en vulnerabilidad socioeconómica, utilizó una metodología cuantitativa, con una población de 120 infantes de 3 a 5 años, de Lima que se encuentran en contextos vulnerables. Ellos fueron distribuidos en tres grupos para su comparación, considerando a los de 3 y 4 años como grupo experimental y a los de 5 años como grupo control, para el trabajo con estos grupos utilizaron pretest y pos prueba que les llevó a obtener como resultado la medición del contenido en el aspecto emocional teniendo en cuenta el rango de 14 a 42 puntos, para darle valor al aspecto emocional. concluyendo que la utilización de las tabletas y lápices digitales generan una mejor forma de transferir emociones por medio del dibujo, teniendo en cuenta que la modalidad es cooperativa, lo que lleva a entender que los estudiantes expresan de mejor manera las emociones las cuales suelen ser positivas cuando recibieron retroalimentación al ser evaluadas sobre el significado del dibujo.

Al respecto, Alvites (2023), investigó sobre un programa de tipo Mindfulness que buscó la mejorar de la autorregulación emocional en infantes de 3 años, cuyo objetivo fue demostrar que este programa contribuye en la autorregulación emocional, para ello utilizó una metodología cuantitativa de diseño cuasi-experimental, cuya población fueron 46 niños de 3 años, distribuidos en iguales cantidades para el grupo control y experimental, para ello utilizaron como instrumento el postest, la observación, la lista de cotejo y un programa de Mindfulness de 8 sesiones, esto les llevó a obtener como resultado que en el grupo control se encontraba en inicio; mientras que en el otro grupo de comparación, el 69,6% se encontraba en logro, esto le llevó a concluir que el Programa de Mindfulness propuesto para estos estudiantes logró mejorar significativamente la autorregulación emocional en esta edad.

Al igual que Canchaya (2020), quien investigó sobre el uso de los dispositivos móviles y cómo mejoran la creatividad en una escuela Inicial de Junín, con el objetivo de determinar la influencia de los dispositivos móviles en la mejora de la creatividad en infantes, para ello utilizó metodología cuantitativa de diseño cuasi-experimental, secuencial y probatorio, con una población conformada por 50 estudiantes del inicial de 4 y 5 años, para ello utilizó: pre y post prueba, la encuesta y el cuestionario, obteniendo como resultado una mejora en la creatividad de los niños luego del uso de dispositivos móviles, concluyendo que el uso de dispositivos móviles, influye de manera positiva en su creatividad.

En esa misma línea, Gonzales et al. (2023), publicaron un artículo sobre lo que investigaron sobre el logro de competencias socioemocionales en niños cuyo objetivo fue determinar cómo influye el Programa Trabajando Juntos en competencias socioemocionales, para ello utilizó una metodología cuantitativa de diseño cuasi-experimental, cuya población fue 64 estudiantes pertenecientes al segundo grado de nivel secundario, siendo repartidos de manera equitativa en los dos grupos, para ello utilizaron como instrumento la encuesta, que los llevó a obtener como resultado que este programa propuesto si logra desarrollar competencias socioemocionales de manera significativa y positiva, llegando a la conclusión de que todo programa educativos contribuye a viabilizar el desarrollo de las CSE e incentiva el aprendizaje de manera significativa en ellos.

Es así que Robles (2023) investigó sobre la autorregulación emocional en infantes de 5 años de una entidad educativa del nivel inicial, cuyo objetivo fue el de determinar como la autorregulación emocional es influenciada por los títeres a través de la aplicación de un taller, utilizó una metodología cuasiexperimental de enfoque cuantitativo, contó con una población de 50 niños, que le llevaron a obtener como resultado evidenciar a través del valor de t de Student ($t = -4,092^{**}$) obtenido en el puntaje, el nivel de $p < 0,01.$, llevándolo a concluir que los infantes mejoran la autorregulación emocional con los talleres de títeres.

A continuación, se mencionan algunas bases teóricas que contribuyeron significativamente en la presente investigación:

Como sostiene Gonzáles (2018), los avances tecnológicos en la sociedad demandan cambios significativos en los procesos educativos, pues deben garantizar que la tecnología incluido los dispositivos móviles mejoren los estándares de vida de una persona, tanto de manera individual y colectiva ya sea en la escuela o la familia, estos cambios implican transformar la enseñanza y el aprendizaje. La tecnología actualmente cumple un papel sumamente importante porque a través de ella se puede aprender nuevos conocimientos, socializar en tiempo real sin importar el espacio y realizar actividades de esparcimiento siempre y cuando sea utilizada con un fin, sin embargo, puede ocasionar ciertas dificultades en el desarrollo interpersonal porque al ser utilizada de manera inadecuada ocasiona cierta dependencia que podría afectar al desarrollo psicológico de una persona.

Por consiguiente, la variable dispositivos móviles es definida por Pascuas-Rengifo et al. (2020) quienes los definen como aparatos tecnológicos que son de fácil utilidad y brindan la posibilidad de portabilidad porque se les pueden movilizar con suma facilidad al tener un tamaño pequeño, entre ellos tenemos a los teléfonos celulares, tabletas, reproductor de música y computadoras, cuyas características son la de poseer capacidad de procesamiento, conexión a una red, memoria, con diseños específicos, multifuncional de uso individual, el uso de estos dispositivos en algunas entidades educativas ha originado el concepto de Mobile Learning. Por su parte Mangisch y Mangisch (2020), mencionan que al ser de fácil portabilidad permiten acceder a diversa información en cualquier momento que se requiera, por esta razón se vuelven necesarios para la vida, el trabajo o la recreación.

Es así que Bryant (2017) hace referencia a la importancia del uso de los dispositivos móviles cuando menciona que cualquier de ellos que los estudiantes tengan a la mano, lo utilizarán para aprender, trabajar e integrarlo a su vida diaria, por ello ve relevante saber, qué tecnología utilizan y considerarlas para favorecer a sus aprendizajes. Por ello es clave que las entidades educativas y el mismo sistema educativo desarrolle políticas educativas que garanticen el uso seguro y responsable de estos. Actualmente las instituciones educativas tienen el desafío de reducir los usos negativos de los dispositivos móviles, inclinándose por un uso pertinente que contribuya al proceso de enseñanza (Hooft- Graafland, 2018). Al igual que, Rodríguez et al. (2019), quienes sostienen que los dispositivos móviles por lo general se vuelven una herramienta comunicativa e indispensable para interactuar con los demás, al ser

un medio para acceder a internet y permite que al usarlos se tenga acceso a una gran cantidad de datos.

Por su parte Jaramillo et al. (2017), mencionan que los dispositivos móviles se caracterizan por ser muy atractivos para niños, jóvenes y adultos porque les brinda cierto grado de autonomía y les permite tener una comunicación fluida con los demás. Esta multifuncionalidad brindada por estos dispositivos despierta el interés por ellos, sobre todo en niños, al poseer fácil instrucción y ofrecer estimulación por parte de las aplicaciones que traen consigo, además de diversas funcionalidades para tomar fotos, grabar, escuchar y visualizar videos, audios y navegar en internet como el uso de correos electrónicos, agenda, calendario, el manejo de una lista de contactos, hasta leer textos, jugar, escuchar música y almacenar información.

Para Pelissaro (2019), el mundo actual cambia constantemente y experimenta transformaciones a causa de los conocimientos y las tecnologías digitales que llevan a desarrollar ciertas capacidades en las personas sobre cómo manejarlas a lo largo de sus vidas, pues estas herramientas tecnológicas permiten un acercamiento directo a la información ofreciendo diversas posibilidades para la comunicación, que conlleva a la interacción social a través de medios digitales, reduciendo el tiempo, aminorando costos y atendiendo en gran medida un sinnúmero de necesidades que una persona pueda tener, pues cumplen un papel significativo en la educación y la sociedad. Por ello, surge la necesidad de conocerlas y de utilizarlas correctamente, siendo la escuela el lugar más idóneo para que los niños logren desarrollar habilidades necesarias para utilizarlas, despertando su sentido de creación y potencialización en base a ellas.

Es así como los avances en el campo tecnológico aportan una nueva teoría para el aprendizaje conocida como conectivismo, este paradigma educativo que se aplica en la presente era digital, resalta la interconexión entre la red de información y el conocimiento a través del uso y aplicación de entornos virtuales para el aprendizaje, como lo sostiene López (2021) esta teoría surge de algunas otras como las asociadas al aprendizaje desde una visión social y a la vez psicológica conocida como el conductismo, se aprecia al aprendizaje como el camino al cambio de una conducta, se considera que el conocimiento es un objetivo y el aprendizaje es tomado en cuenta como el estímulo determinado por el condicionamiento. También, se tiene al

cognitivismos que se originan en la metacognición, proceso donde el conocimiento se da de manera organizada, la motivación, la atención y la satisfacción de lo aprendido son atributos propios de la persona, el conocimiento es adquirido por la cognición.

Así mismo, el constructivismo que considera al conocimiento como una construcción del que aprende en base a sus experiencias y las cuales se da dentro de un entorno social, por su parte el constructivismo sostiene que se aprenden con la práctica, de la creatividad y la experimentación. donde el aprendizaje ocurre dentro de un contexto y cultura. Mientras que las teorías del aprendizaje que surgen desde una visión psicológica ven a la mente, en especial a la inteligencia como base de una red neuronal, que se alimenta progresivamente para incrementar el conocimiento. Es así que surge el enfoque de la neurociencia basado en la biología del aprendizaje, surgen de un proceso sumamente complejo que se distribuye en el sistema nervioso, principalmente en las neuronas, donde el cerebro se encarga de organizar el conocimiento, la memoria y el comportamiento del ser.

En la dimensión riesgos del uso de los dispositivos móviles, Jaramillo et al. (2017), sostiene que estos al poseer diversas características los hacen más llamativos en especial para los niños al brindarles autonomía en su manejo. Actualmente, resulta ser más común su uso en niños, por la multifuncionalidad que ofrecen y porque los padres no cuentan con tiempo para sus hijos a causa de su carga laboral, los dispositivos móviles están convirtiendo a los niños en “niños digitales” quienes pueden pasar largos periodos de tiempo navegando en internet al observar videos, jugar entre otras actividades, convirtiendo al internet en una necesidad para obtener información de cualquier índole lo cual también puede causar daños severos en la persona como: carencia de autocontrol, mayor grado de impulsividad, con respecto al aprendizaje puede provocar retraso su desarrollo, obesidad infantil porqué demanda de tiempos prolongados sin actividad física, alteraciones en el sueño acortando el tiempo necesario para el descanso, enfermedad mental asociadas a la distorsión de la atención y la concentración entre otras, adicción infantil al estar en constante sobreexposición que a la larga podrían causar enfermedades más graves.

Para Aveiga et ál. (2018), quienes mencionan al pasar el tiempo en nuestra sociedad se puede observar que en los infantes a muy temprana edad se inician en el uso de dispositivos móviles despertando su interés al observarlos en su entorno,

este problema se puede acrecentar cuando los niños los utilizan a escondidas sin restricción alguna, frente a ellos algunos padres y docentes fomentan el aislamiento de ellos en vez de familiarizarlos con su uso de manera responsable, el uso de los dispositivos móviles se ha implantado dentro de la sociedad de manera rápida y en poco tiempo apoderándose de diversos aspectos de la vida, donde los infantes son los más afectados dándose a notar a través de su comportamiento, en su relación con los demás, al no existir un control sobre el contenido de los juegos y aplicaciones que utilizan, pues pueden llegar a ser muy perjudicial afectando directamente en su rendimiento académico.

Con respecto a la adicción al uso de dispositivos móviles Jaramillo et al. (2017), afirma que estos pueden generar dependencia no solo en infantes, sino que también en adolescentes y adultos, suele ser indispensable tenerlos en casa con fines de entretenimiento o comunicativos. Los dispositivos móviles al ser atractivos, permiten que la comunicación fluya a través de ellos convirtiéndose en indispensables para la gran mayoría de hogares alrededor del mundo. Entre las principales adicciones a través del uso de dispositivos móviles están los videojuegos y el Internet, herramientas más utilizadas generalmente por niños y adolescentes, la dependencia usualmente se asocia al uso excesivo en especial del celular que proveen un estado de gratificación inmediata a través de sus aplicaciones y el vínculo que establece con la persona que lo utiliza puede convertirse en conflictivo y entrar en una adicción comportamental. En esta perspectiva, surge la necesidad de investigar no solo sobre el uso los dispositivos móviles sino también del desarrollo socioemocional, para ello se deben integrar las ciencias psicológicas con las informáticas teniendo en cuenta que las emociones y el comportamiento humano son básicos en el desarrollo integral del ser humano sobre todo en la etapa infantil (Ramírez-Corone et al., 2020).

La segunda variable denominada Desarrollo socioemocional, hace referencia al conocimiento que tiene un infante de sí mismo permitiendo tener una conducta afectiva adecuada hacia los demás, pues estos son el medio más idóneo para adaptarse a la sociedad en la que se desenvuelve brindando una gran gama de posibilidades para las relaciones interpersonales y sociales entre niños, familia, escuela y la comunidad, para ello se debe considerar las características individuales que cada ser humano tiene, entre ellas la capacidad de distinguir las emociones, las mismas que se dan de manera interna y son cambiantes; por otro lado, se debe tener

en cuenta las expresiones emocionales que están muy ligadas a factores externos siendo expresadas a través de gestos, con el cuerpo o la voz, también se debe tener en cuenta la experiencia emocional para la autoevaluación e interpretación cognitiva que le permitirá darse cuenta de los cambios que implica percibir, diferenciar, combinar y comparar sus emociones (Roca, 2022).

Por su parte Aristulle, y Paoloni (2019) definen al desarrollo socioemocional como aquel bienestar que siente de manera personal un infante en los diversos aspectos sociales, incluyendo conductas afectivas y de socialización, su formación gira en torno a las personas con las que interactúa, las instituciones educativas y la comunidad. Por medio de ellos se adecuará a cambios que se presenten en su medio ambiente considerando sus particularidades personales. Por otro lado, se requiere de habilidades que se dan a través del logro de competencias que le permitirán tener conocimientos relacionados a los conceptos, procedimientos y actitudes, también se necesita de la motivación para actuar.

Es así que Olhaberry y Sieverson (2022) sostienen que el desarrollo socioemocional es de suma importancia porque constituyen logros obtenidos durante la primera infancia, los cuales ocurren dentro de un contexto cargado de relaciones positivas y de vínculos saludables que le permiten una buena integración social, obteniendo logros en la etapa escolar y con grande beneficios para la salud mental, para ello se requiere una regulación de las emociones a la vez que se debe interactuar de manera positiva, lo que es fundamental para construir vínculos sanos y de bienestar. Los infantes que manejan adecuadamente sus conductas socioemocionales tienen la capacidad de lidiar asertivamente con la realidad y los que presentan dificultades muchas veces son mal vistos, por faltas en la regulación de las emociones.

También, Olhaberry y Sieverson (2022) sostienen que el desarrollo socioemocional se caracteriza porque contribuye en la formación interna del infante, permitiendo una fácil adaptación al medio donde se desenvuelve, pues requiere que se establezcan relaciones con los demás, para lograrlo tendrá que desarrollar conductas que vayan acorde a las normas y valores de la sociedad. Todo ello le servirá para forjar su autoestima y autoconcepto y por ende el autocontrol pues le permitirá reconocer los cambios emocionales que se dan en sí mismo y en los demás,

permitiendo reaccionar a situaciones que interfieren con el bienestar conllevando a resolver situaciones problemáticas de ser necesario, tendrá la capacidad de cambiar la intensidad de sus emociones, el tiempo que duran y las respuesta que da, las cuales son fundamentales para adaptarse, relacionarse y regularse emocionalmente, las cuales demanda del uso de estrategias para la modulación de respuestas emocionales.

Para la dimensión expresión emocional apropiada se considera como vital para el desarrollo humano, tanto en el campo del aprendizaje, como en la construcción de su personalidad, Es la inteligencia emocional que una persona posee cuando comprende la percepción de la emociones, las cuales pasan por una evaluación y posterior expresión ante ciertos estímulos internos o externos, Estas son habilidades necesarias para identificar y comprender sentimientos que lleven a la regulación de las mismas que servirán para controlarlas en uno mismo y en los demás (Alcoser y Moreno, 2019).

Para la dimensión regulación de emociones y sentimientos se considera como la capacidad que tiene una persona para reflexionar internamente sobre su actuar frente a algún suceso sin emitir juicios de valor sobre la experiencia vivida. Las personas con mayor equilibrio emocional, aportan respuestas más asertivas en el ambiente donde se desenvuelven, tiene la capacidad de identificar la emoción negativa que sienten en un momento determinado y regular sus respuestas, poseen la capacidad de medir las consecuencias de lo que está sucediendo (Rodríguez y Henríquez, 2021).

También se considera que, para poseer competencias socioemocionales, una persona debe apropiarse de conocimientos, actitudes y habilidades que le permiten evaluar sus propias emociones y la de los demás, llegando a alcanzar cierto grado de regulación sobre ellos, por ello es necesario que en el campo educativo se implementen estrategias educativas que tengan en cuenta la salud integral y con ella al desarrollo cognoscitivo (Villavicencios et al. 2023). Existe una estrecha relación entre el bienestar mental y la regulación de emociones que el niño experimenta, porque ellas se encargan de dotar de capacidades cognitivas para el desarrollo emocional sobre todo en la etapa infantil, etapa en la que muchas veces se ve influenciada por las interacciones sociales y la cultura (Rao y Gibson, 2019).

Para la dimensión de la variable Oposicionismo se considera como una corriente que afirma, que es un trastorno del opositor desafiante, el cual afecta al comportamiento social, pues consiste en oponerse y enfrentar las normas del contexto, está se da durante la etapa infantil, etapa donde los niño o adolescentes suelen mostrarlo con frecuencia y van acompañados de otras conductas disruptivas, con un patrón repetitivo cargado de enfado, irritabilidad y actitud desafiante temperamentales y rencorosos quebrando su capacidad de relacionarse adecuadamente con los demás (Ochantes, 2018).

El desarrollo emocional es vital en la edad temprana porque permite la formación de habilidades como el afrontamiento para lidiar con dificultades o situaciones de conflicto y sobre todo para tener la capacidad de resolver problemas. En el nivel inicial se pasa por un período de transición de suma importancia en la vida del infante porque trae consigo nuevos retos y desafíos, formar lazos amicales, aprender y apropiarse de reglas y rutinas diarias. (Muthmainah, Purwanta y Suwarjo 2022)

Para la dimensión de la variable representación de roles, tal como los sostiene Cardemil (2020) es en la etapa infantil donde se realiza a través de actividades donde los infantes vivencien de cerca el significado de uno de los integrantes de su familia o entorno social juegan a representarlos. Estos juegos permiten que el niño se apropie del lenguaje que le permitirá otorgarle un sentido y lo incluirá en su vocabulario. La representación de roles de los diferentes personajes de su entorno social le permitirán expresar ideas, emociones, sentimientos y de esta forma demostrar cómo es su mundo interior, le permitirá canalizar de manera asertiva conflictos, miedos y preocupaciones, afrontando problemas y la resolución de conflictos. También, le permitirá aprender a relacionarse de manera asertiva con los demás y definiendo así lazos sociales a través de algunos acuerdos de convivencia como el de la escucha, el respeto al turno, el respeto a los demás. Al representar diversos roles se induce a acatar reglas y normas sociales, expresando cómo perciben el mundo.

Del mismo modo, se planteó como hipótesis general: el uso de dispositivos móviles influye significativamente en el desarrollo socioemocional de niños en una institución inicial de Lima, 2024. porque contribuyen de manera positiva. También, se plantean las hipótesis específicas: a) el uso de dispositivos móviles influye

significativamente en la dimensión expresión emocional apropiada de niños en una institución inicial de Lima, 2024, b) el uso de dispositivos móviles influye significativamente en la dimensión regulación de emociones y sentimientos de niños en una institución inicial de Lima, 2024, c) el uso de dispositivos móviles influye significativamente en la dimensión Oposicionismo de niños en una institución inicial de Lima, 2024, d) el uso de dispositivos móviles influye significativamente en la dimensión representación de roles de niños en una institución inicial de Lima, 2024.

II. METODOLOGÍA

En esta investigación se tomó en cuenta al paradigma positivista, que tiene como base la búsqueda de verdades consideradas absolutas, por su parte Miranda y Ortiz (2020) mencionan que los paradigmas en la investigación sirven para acercar al investigador a lo teórico con el fin de que reflexione desde la investigación que lo llevará a descubrir verdades absolutas al aproximarse a la problemática estableciendo una distancia prudencial entre el objeto de estudio y el investigador. Este paradigma tiene como base al método experimental, que considera que el único conocimiento que tiene valor es el que se origina en el método científico. (Plaza, Bermeo y Moreira, 2020).

Por consiguiente, se eligió al enfoque cuantitativo que permitió describir un problema de la realidad, explicando fenómenos que ocurren en un determinado espacio y tiempo, buscando algunas regularidades que se pueden presentar en ella, considerando la estrecha relación entre las variables para poner a prueba las hipótesis planteadas y demostrar teorías. Las variables son medibles y observables por ello se recurrió a la recolección de datos para probarlas y medirlas de manera numérica, para posteriormente analizarlas. Además, que se generalizó aquellos resultados que arrojaron la muestra con respecto al total de la población con la intención de replicarse en otras aulas o entidades educativas del nivel inicial (Hernández y Mendoza, 2020).

En esa misma línea, se eligió el tipo aplicada porque se consideró la investigación cuantitativa que buscó generar nuevos conocimientos con su aplicación directa en un tiempo determinado, se analizó las variables con el fin de comprobar teorías científicas, teniendo en cuenta una revisión bibliográfica, a su vez se utilizó estadística para la variable desarrollo socioemocional y sus dimensiones. (Espinoza- Pajuelo, y Ochoa, 2020). El método con el que se trabajó fue el hipotético – deductivo porque se planteó conjeturas a partir de un problema el cual fue refutado. Por consiguiente, una hipótesis se convierte en una teoría, la cual es confiable luego de pasar por la corroboración y por ende aceptada provisionalmente. Además, el método deductivo ayudó a profundizar la búsqueda de un nuevo conocimiento y al

ser utilizado este método existe la posibilidad de que en algún momento sea refutado (González y Santiago, 2023).

El diseño elegido fue el experimental en su variante cuasi experimental porque se observó el comportamiento de un grupo de niños con respecto al aspecto social y emocional. Este grupo fue previamente establecido, uno de tratamiento y uno de control ya existentes naturalmente en una entidad educativa inicial porque la presente investigación se aplicó a dos grupos y se midió ambos sobre el efecto resultante para evaluar la influencia entre la intervención y los resultados. A partir de estos se sacaron conclusiones y así se presentaron resultados que contribuyeron en la solución de la problemática observada en esta entidad educativa, la misma que servirá de guía para otros investigadores. (Vizcaíno et al., 2023). Para lo cual, se representa a continuación en el siguiente esquema:

GE	01		02
GC	03	X	04

Donde:

GC: Grupo control A

GE: Grupo experimental B

X: Desarrollo socioemocional

01: Pretest al grupo control

02: Posttest al grupo control

03: Pretest al grupo experimental

04: Posttest al grupo experimental

Se define conceptualmente a los dispositivos móviles, como aparatos tecnológicos de fácil utilidad que brindan la posibilidad de portabilidad porque se les pueden movilizar con suma facilidad al tener un tamaño pequeño, entre ellos se encuentran los teléfonos celulares, tabletas, reproductor de música y computadoras,

el uso de estos en algunas entidades educativas ha originado el concepto de Mobile Learning. (Pascuas-Rengifo et al., 2020). Mientras que la definición operacional menciona que para garantizar que se les dé un buen uso por parte de los estudiantes de una entidad educativa inicial, estos deben generar aportes positivos al desarrollo socioemocional. Por esta razón se debe tener en cuenta las dimensiones relacionadas al riesgo del uso dispositivos móviles y la adicción que estos generan.

Por su parte Aristulle, y Paoloni (2019) definen al desarrollo socioemocional como aquel bienestar que siente de manera personal un infante en los diversos aspectos sociales, incluyendo conductas afectivas y de socialización, pues su formación gira en torno a las personas con las que interactúa, las instituciones educativas y la comunidad. Por medio de ellos, se adecuarán a cambios que se presenten en su medio ambiente considerando sus particularidades personales. Mientras que la definición operacional menciona que para garantizar un buen desarrollo socioemocional en los niños se deberá medir con la aplicación de una ficha de observación, la que sirvió para recoger información pertinente para las dimensiones relacionadas a la expresión emocional apropiada a los demás, la regulación de emociones y con ellas los sentimientos al interactuar dentro del ambiente educativo, el oposicionismo y la representación de roles.

Por otro lado, se considera población a un grupo de individuos que tienen en común alguna característica y son utilizados como objeto de estudio. Para esta investigación se recurrió a una población formada por 84 niños, cuyas edades se encuentran en los 4 años, quienes pertenecen a una entidad educativa pública del nivel inicial ubicada en Lima. Por su parte, Arias y Covinos (2021), menciona que la muestra debe ser elegida de manera adecuada teniendo en cuenta una correcta caracterización porque son fundamentales en la obtención de resultados que serán extrapolados de manera válida al universo total ya que es un subconjunto de la totalidad de la población con la que se trabajará.

En esta investigación se consideró una muestra no probabilística de 57 niños, según Salgado (2019) este tipo de población es una parte de la población que tomará en consideración el investigador. Es así que el método que se utilizó para seleccionarla fue la intencional porque se trabajó con los estudiantes de dos aulas

del turno mañana de 4 años de inicial. Siendo uno de ellos el grupo de control (GC) con 29 estudiantes y el otro experimental (GE) conformado por 28 estudiantes.

Tabla 1:

Población de estudiantes

Sección	Cantidad
Celeste	28
Lila	27
Anaranjado	29
Total	84

Nota: Siagie

Tabla 2:

Muestra de estudiantes

Aulas	Cantidad
Celeste	28
Anaranjado	29
Total	57

Nota: Nómina de matrícula

Por su parte Hernández y Mendoza (2020), sostienen que el muestreo consiste en seleccionar estadísticamente a ciertos elementos a considerar de una muestra, según la conveniencia de la persona que investiga, es así que, para la presente investigación el criterio que se eligió fue la intencional porque se trabajó con niños de una determinada entidad educativa de Lima y fue por conveniencia porque se trabajará con 28 estudiantes del aula Celeste.

Para recolectar datos se utilizó un instrumento de medición que ayudó a recabar información necesaria para visualizar las variables, también se utilizó un plan de estrategias direccionadas a recopilar datos necesarios del objeto de estudio (Hernández y Mendoza 2020). Las técnicas ayudan a lograr objetivos, por el sentido de practicidad que poseen, las cuales están direccionadas a obtener información que sea verdadera con el fin de ser utilizada posteriormente al estudio realizado

(Espinoza y Ochoa, 2020). Se utilizó a la observación como técnica para recabar información necesaria sobre el desarrollo socioemocional, la cual fue valiosa para indagar y registrar información ya que está conformada por preguntas relacionadas a las variables (Hernández y Mendoza, 2020).

Por consiguientes para poder medir las dimensiones de la variable desarrollo socioemocional, se presentó 7 indicadores, de los cuales 1 corresponde a la expresión emocional apropiada la cual se refleja en la expresión de emociones, 1 indicador para la regulación de emociones y sentimientos que se da a conocer a través de la regulación emocional, 2 indicadores para el oposicionismo, que se dan a notar cuando se asemeja conducta de familiares u otras personas de su entorno más cercano y cuando adquieren alguna conductas de los demás, 3 indicadores corresponden a la representación de roles. las cuales resaltan cuando el estudiante manifiesta sentimientos de seguridad, de afecto a los demás, cuando acepta y cumple las normas de convivencia.

Se realizó la medición del desarrollo socioemocional en niños utilizando la escala tipo Alfa de CronBach con el que se calificará y medirá las reacciones, actitudes y comportamientos de los estudiantes de esta edad, con una escala de nunca, a veces, casi siempre y siempre. Por otro lado, se consideró algunos criterios para la exclusión como el que no podrán participar los padres de familia pertenecientes al turno tarde y no hayan firmado el consentimiento informado. Se recabó información sobre la variable desarrollo socioemocional, utilizando como técnica la observación con la aplicación del instrumento denominado ficha de observación, conformada por preguntas siguiendo un orden sistemático de las dimensiones e indicadores considerados en esta variable.

Esta ficha de observación está compuesta por un total de 30 preguntas, distribuidas según las dimensiones: 5 referentes a la expresión emocional apropiada, 5 a la regulación de emociones y sentimientos, 11 al oposicionismo y 9 a la representación de roles, la elaboración de las preguntas se realizó considerando la variable a medir, por ello cumplió con ciertos criterios de validez y confiabilidad. Además de estar constituida por ítems, con su escala tipo Likert, con criterios: 1 = Nunca, 2 = A veces, 3 = Casi siempre, 4 = Siempre.

Se validó el contenido del instrumento con el juicio de expertos, esta estrategia se suele utilizar para evaluar y validar una investigación a través de la verificación de su fiabilidad. Para ello se recurre a expertos especializados en el tema, quienes son elegidos de acuerdo a su experiencia y conocimientos sobre el campo educativo, teniendo en cuenta su nivel de estudio y aquellos que tienen grado de magíster y doctor (Aguilar, 2023), dándole valor a través de sus calificaciones y firmas.

Tabla 3

Juicio de expertos

Nombres y apellidos del experto	Resultado
Dr. Coaguila Mayanaza, Dante Vidal	Aplicable
Dra. Peña Julca, María Leonor	Aplicable
Mg. Rivasplata Lung, Carmen Natalia	Aplicable

Nota: Certificado de validez de contenido del instrumento.

Se considera confiabilidad al alto nivel de coherencia que se encuentra en un instrumento utilizado para medir una variable, objeto de investigación (López et al., 2019), con respecto a la confiabilidad que se utilizó en el instrumento denominado ficha de observación se consideró el método de la varianza estadística Alfa de CronBach, porque dicho instrumento tiene respuestas politómicas, con valor 1, 2, 3 y 4. Luego de aplicarla a una muestra de 28 niños se obtuvo como resultado 0.840, lo cual afirma que es aceptable su confiabilidad.

Tabla 4

Fiabilidad del instrumento

Estadística de Confiabilidad	
Alfa de CronBach	Elementos
0.840	30

Nota: Prueba de confiabilidad.

Los datos que se obtuvieron se analizaron descriptivamente en formato Excel, por medio del software estadístico SPSS versión 27, el cual permitió conocer los resultados que se ven reflejados a través de tablas incluyendo valores estadísticos

que sirvieron para comparar las hipótesis, para ello se tomó en cuenta los conocimientos de estadística inferencial, a través del programa SPSS versión 27.

Con respecto al aspecto ético, se considera a la ética como el actuar de manera correcta en la sociedad, poniendo en práctica valores que no denigren a los demás, en esta investigación se tomó en cuenta la protección de la identidad de cada estudiantes y padre de familia participante, al igual que la confidencialidad de la información obtenida de ellos. El instrumento aplicado en esta entidad educativa inicial pública de Lima, se dio de manera anónima y con el consentimiento informado, previa firma de una autorización por parte de los padres o apoderados de la familia. Por consiguiente, se respetó la autoría de todo investigador mencionado en este trabajo. Además, como una forma de cuidar el medio ambiente se utilizó tecnología para aminorar la contaminación en nuestro planeta.

Se consideraron algunos criterios éticos para la investigación establecidos sobre el uso de las normas APA, séptima edición. Sin dejar de lado el aspecto ético de la justicia, tal como lo afirma Álvarez (2018), este valor se asocia a la equidad de beneficios y riesgos cuando se es parte de una investigación. También, se consideró el principio de la autonomía, como lo sostiene Lozano (2018) que este es de suma importante para el actuar profesionalmente, que parte del respeto a la opinión que se quiere realizar. También, se tomó como principal guía al código de ética de la UCV (2020), que tiene como principio la beneficencia porque al concluir la presente investigación se lograron grandes beneficios con respecto al desarrollo socioemocional de los estudiantes del nivel inicial.

La ética busca que el ser humano tenga la capacidad de discernir o diferenciar aquello que es considerado bueno o malo, es una conducta humana que da a conocer de los principios éticos que posee y los da a notar en los distintos aspectos de la vida (Gagñay, Chicaiza y Aguirre, 2020). Por consiguiente, también se consideró el principio de autonomía porque se tiene el consentimiento informado de la directora de dicha entidad educativa, al igual que a los padres de los menores de edad con los que se trabajó, tratando sus datos con confidencialidad, de manera justa y anónima.

III. RESULTADOS

Se presentan los resultados estadísticos descriptivos, los cuales fueron obtenidos luego de ser aplicado el instrumento, este se aplicó de manera simultánea GC y GE, tanto en la ejecución del pre como en el post test. Se realizó el análisis de datos estadísticos obtenidos teniendo en cuenta la frecuencia, porcentajes y medias, todo ellos surgieron luego de ser construida la base de datos, que sirvió para codificar cada una de ellas según la variable y sus dimensiones para luego analizar sus resultados (Ramos-Galarza y García-Cruz, 2024).

Objetivo general: Determinar la influencia del uso de los dispositivos móviles en el desarrollo socioemocional de niños en una institución educativa inicial pública de Lima, 2024

Tabla 5

Niveles del desarrollo socioemocional según el pre y el postest de los niños.

Niveles	Pretest				Postest			
	Grupo Control		Grupo Experimental		Grupo Control		Grupo Experimental	
	F	%	F	%	F	%	F	%
Bajo	17	58.6%	11	39.3%	12	41.4%	2	7.1%
Medio	12	41.4%	17	60.7%	16	55.2%	18	64.3%
Alto	0	0%	0	0%	1	3.4%	8	28.6%
Total	29	100%	28	100%	29	100%	28	100%

Nota: Información obtenida de la base de datos SPSS versión 27.

En la tabla 5, se puede visualizar en los resultados del desarrollo socioemocional, donde: en el pretest del GC, el 58.6% de estudiantes se ubica en un nivel bajo, mientras que el 41.4% en el nivel medio; del mismo modo, también se puede evidenciar en los infantes pertenecientes al GE que el 32,3% de ellos están en el nivel bajo, mientras que el 60.7% en el nivel medio, lo cual demuestra que ambos se encuentran en un nivel bajo. Por otro lado, en el postest del GC, se mantuvo su porcentaje de 41.4% en el nivel bajo, de 55.2% el nivel medio y de 3.4% en el nivel alto; en tanto que, en el GE, se presenta una gran disminución en el porcentaje del nivel inicio siendo el 7.1%, mientras que se registra un incremento significativo del

64,3% en el nivel medio y el 28,6% en el nivel alto, estos resultados demuestran que los estudiantes pertenecientes al GE presentan mejoras en el desarrollo socioemocional a diferencia del otro grupo.

Objetivo específico: Determinar la influencia del uso de los dispositivos móviles sobre la expresión emocional apropiada de niños en una institución educativa inicial pública de Lima, 2024.

Tabla 6

Nivel de la dimensión expresión emocional apropiada según el pretest y el postest.

Niveles	Pretest				Postest			
	Grupo Control		Grupo Experimental		Grupo Control		Grupo Experimental	
	F	%	F	%	F	%	F	%
Bajo	29	100%	22	78.6%	29	100%	0	0%
Medio	0	0%	6	21.4%	0	0%	12	42.9%
Alto	0	0%	0	0%	0	0%	16	57.1%
Total	29	100%	28	100%	29	100%	28	100%

Nota: Pretest y postest aplicado a estudiantes, Información obtenida de la base de datos SPSS versión 27.

En la tabla 6, se obtuvo como resultados en la dimensión expresión emocional apropiada del desarrollo socioemocional, en el pretest del GC, que el 100% de infantes están en un nivel bajo; del mismo modo, se puede evidenciar en los infantes pertenecientes al GE que el 78.6% de ellos están en el nivel bajo, mientras que el 21.4% en el nivel medio, lo cual demuestra que tanto el GC como el GE se encuentran en un nivel bajo. Por otro lado, en el postest del GC, se mantuvo su porcentaje de 100% en el nivel bajo; mientras que, en el GE se presentó un incremento con el 42,9% en el nivel medio y el 57,1% en el nivel alto, lo cual demuestran que los estudiantes pertenecientes al GE presentan mejoras en esta dimensión a diferencia del GC.

Objetivo específico: Determinar la influencia del uso de los dispositivos móviles sobre la regulación de emociones y sentimientos de niños en una institución inicial pública de Lima, 2024.

Tabla 7

Niveles de la dimensión regulación de emociones y sentimientos según el pretest y el postest.

Niveles	Pretest				Postest			
	Grupo Control		Grupo Experimental		Grupo Control		Grupo Experimental	
	F	%	F	%	F	%	F	%
Bajo	29	100%	26	92.9%	29	100%	3	10.7%
Medio	0	0%	2	7.1	0	0%	25	89.3%
Alto	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%
Total	29	100%	28	100%	29	100%	28	100%

Nota: Pretest y postest aplicado a estudiantes Información obtenida de la base de datos SPSS versión 27.

En la tabla 7 se obtuvieron como resultados en la dimensión regulación de emociones y sentimientos del desarrollo socioemocional, en el pretest del GC, que el 100% de infantes están en un nivel bajo; del mismo modo, se puede evidenciar en los infantes pertenecientes al GE que el 92.9% de ellos están en el nivel bajo, mientras que el 7.1% en el nivel medio, lo cual demuestra que ambos se encuentran en un nivel bajo. Por otro lado, en el postest del GC, se mantuvo su porcentaje de 100% en el nivel bajo; en tanto que, en el GE, se presenta una gran disminución en el porcentaje del nivel bajo siendo el 10.7%, mientras que se registra un incremento significativo con el 89,3% en el nivel medio, lo cual demuestra que los estudiantes pertenecientes al GE presentan mejoras en esta dimensión a diferencia del GC.

Objetivo Específico: Determinar la influencia del uso de los dispositivos móviles sobre el oposicionismo en niños de 4 años de una institución inicial de Lima, 2024

Tabla 8

Niveles de la dimensión del oposicionista según el pretest y el postest.

Niveles	Pretest				Postest			
	Grupo Control		Grupo Experimental		Grupo Control		Grupo Experimental	
	F	%	F	%	F	%	F	%
Bajo	29	100%	27	96.4%	29	100%	14	50%
Medio	0	0%	1	3.6%	0	0%	14	50%
Alto	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%
Total	29	100%	28	100%	29	100%	28	100%

Nota: Pretest y postest aplicado a estudiantes Información obtenida de la base de datos SPSS versión 27.

En la tabla 8, se obtuvieron como resultados en la dimensión oposicionismo del desarrollo socioemocional, en el pretest del GC, que el 100% de infantes están en un nivel bajo; del mismo modo, se puede evidenciar en los infantes pertenecientes al GE que el 96.4% de ellos están en el nivel bajo, mientras que el 3.4% en el nivel medio, lo cual demuestra que ambos se encuentran en un nivel bajo. Por otro lado, en el postest del GC, se mantuvo su porcentaje de 100% en el nivel bajo; en tanto que, en el GE, se presenta una gran disminución en el porcentaje del nivel bajo siendo el 50%, mientras que se registra un incremento significativo en el nivel medio con el 50%, lo cual demuestran que los niños pertenecientes al GE presentan mejoras en esta dimensión a diferencia del GC.

Objetivo específico: Determinar la influencia del uso de los dispositivos móviles sobre la representación de roles de niños en una institución inicial de Lima, 2024.

Tabla 9

Niveles de la dimensión representación de roles según el pretest y el posttest.

Niveles	Pretest				Postest			
	Grupo Control		Grupo Experimental		Grupo Control		Grupo Experimental	
	F	%	F	%	F	%	F	%
	Bajo	29	100%	28	100%	29	100%	0
Medio	0	0%	0	0%	0	0%	12	42.9%
Alto	0	0%	0	0%	0	0%	16	57.1%
Total	29	100%	28	100%	29	100%	28	100%

Nota: Pretest y postest aplicado a estudiantes Información obtenida de la base de datos SPSS versión 27.

En la tabla 9, se obtuvieron como resultado con respecto a la dimensión representación de roles del desarrollo socioemocional, donde se puede visualizar en el pretest del GC, que el 100% de infantes están en un nivel bajo; del mismo modo, se puede evidenciar en los infantes pertenecientes al GE que el 100% de ellos están en el nivel bajo, lo cual demuestra que ambos se encuentran en un nivel bajo. Por otro lado, en el postest del GC, se mantuvo su porcentaje de 100% en el nivel bajo; en tanto que, en el GE, mientras que, se registra un incremento del 42.9% en el nivel medio y el 57.1% en el nivel alto, estos resultados demuestran que los estudiantes pertenecientes al GE presentan mejoras significativas en esta dimensión a diferencia del GC.

Se presenta el análisis inferencial de los resultados, los cuales fueron analizados con la prueba de normalidad Kolmogorov-Smirnov, la cual se encarga de la comprobación de hipótesis al contar con una muestra mayor a 50 participantes, fue aplicada en el pre y post test tanto al grupo de control como al experimental. La prueba de hipótesis es utilizada para comprobarla o rechazarla de ser necesario, siendo la hipótesis nula representación de la idea contraria a la que plantea el investigador (Plaza, Bermeo y Moreira, 2020)

Donde:

H0. Los datos de la muestra no presentan distribución normal

H1. Los datos de la muestra presentan distribución normal.

Regla de decisión:

Si $p\text{-valor} > 0.05$ se acepta la hipótesis nula.

Si $p\text{-valor} < 0.05$ se rechaza la hipótesis nula.

Tabla 10.

Prueba de normalidad Kolmogorov-Smirnova

Fase	Grupo	Estadístico	gl	Sig.
Pretest	Control	,242	29	<,001
	Experimental	,244	28	<,001
Posttest	Control	,195	29	<,006
	Experimental	,184	28	<,016

Nota. Información obtenida de la base de datos SPSS versión 27

En la tabla 10, se obtuvieron como resultados luego de la aplicación de la prueba de normalidad Kolmogorov-Smirnova, tanto en el pre como en el posttest sobre el desarrollo socioemocional en el GC y GE el valor de $p < 0,05$. Esto quiere decir que existen evidencias que rechazan la hipótesis nula; llegando a la conclusión que los datos de esta investigación no siguen una distribución normal, lo cual quiere dar a entender que el uso de dispositivos móviles si influye en el desarrollo socioemocional en niños de 4 años de la institución donde fue aplicada. Estos datos al no seguir una distribución normal se analizaron utilizando la estadística no paramétrica U de Mann-Whitney.

Prueba de hipótesis general

Hi: El uso de dispositivos móviles influye significativamente en el desarrollo socioemocional de niños en una institución inicial de Lima, 2024.

H0: El uso de dispositivos móviles no influye significativamente en el desarrollo socioemocional de niños en una institución inicial de Lima, 2024.

Tabla 11

Niveles de influencia de los dispositivos móviles en el desarrollo socioemocional.

Fase	Grupo	N	Rango Promedio	Suma de rangos	U de Mann-Whitney	Sig. Asintótica (bilateral)	
Pretest	Expresión emocional apropiada	Control	29	32,66	914,50	303,500	,092
		Experimental	28	25,47	738,50		
		Total	57				
Postest	Expresión emocional apropiada	Control	29	15,00	435,00	,000	<.001
		Experimental	28	43,50	1218,00		
		Total	57				

Nota. Información obtenida de la base de datos SPSS versión 27.

En la tabla 11, se puede apreciar la determinante semejanza entre los rangos alcanzados por el GC y GE en el pretest, teniendo una diferencia de 7.19 entre ambos antes del tratamiento. Diferente a lo que se observa en el postest, donde el GC alcanzó un rango de 15,00 y el GE logró un promedio de 43,50 siendo más alto que en el pretest, de igual manera, el U de Mann-Whitney en el pretest fue de 303,500, mientras que en el postest fue de ,000, lo que llevó a la conclusión de que el uso de dispositivos móviles si influye significativamente en el desarrollo socioemocional en niños de 4 años de la institución donde fue aplicada. Estos datos rechazan la hipótesis nula y aceptan la hipótesis afirmativa.

Prueba de Hipótesis específico 1

Hi: el uso de dispositivos móviles influye significativamente en la dimensión expresión emocional apropiada de niños en una institución inicial de Lima, 2024.

H0: el uso de dispositivos móviles no influye significativamente en la dimensión expresión emocional apropiada de niños en una institución inicial de Lima, 2024

Tabla 12

Comparación de la dimensión expresión emocional apropiada, según los resultados del pretest y el postest del grupo de control y experimental.

Fase	Grupo	N	Rango promedio	Suma de rangos	U de Mann-Whitney	Sig. Asintótica (bilateral)
Pretest	Expresión emocional apropiada	Control	29	26,00	754,00	319,000
		Experimental	28	32,11	899,00	
		Total	57			
Postest	Expresión emocional apropiada	Control	29	15,00	435,00	,000
		Experimental	28	43,50	1218,00	
		Total	57			

Nota. Información obtenida de la base de datos SPSS versión 27.

En la tabla 12, se puede apreciar la determinante semejanza entre los rangos alcanzados por los GC y GE en el pretest, habiendo una diferencia de 6,11 entre ambos antes del tratamiento. Diferente a lo que se observa en el postest, donde el GC alcanzó un rango de 15,00 y el GE logró un promedio de 43,50 siendo más alto que en el pretest, de igual manera, el U de Mann-Whitney en el pretest fue de 319,000, mientras que en el postest fue de ,000, lo que llevó a la conclusión que el uso de dispositivos móviles si influye en la dimensión expresión emocional apropiada en niños de 4 años de la institución donde fue aplicada. Estos datos rechazan la hipótesis nula y aceptan la hipótesis afirmativa

Prueba de Hipótesis específico 2

Hi: el uso de dispositivos móviles influye significativamente en la dimensión regulación de emociones y sentimientos de niños en una institución inicial de Lima, 2024.

H0: el uso de dispositivos móviles no influye significativamente en la dimensión regulación de emociones y sentimientos de niños en una institución inicial de Lima, 2024.

Tabla 13

Comparación de la dimensión Regulación de emociones y sentimientos, según los resultados del pretest y el postest del grupo de control y experimental.

Fase	Grupo		N	Rango promedio	Suma de rangos	U de Mann-Whitney	Sig. Asintótica (bilateral)
Pretest	Expresión emocional apropiada	Control	29	27,33	792,50	357,500	,379
		Experimental	28	30,73	860,50		
		Total	57				
Postest	Expresión emocional apropiada	Control	29	15,00	435,00	,000	<,001
		Experimental	28	43,50	1218,00		
		Total	57				

Nota. Información obtenida de la base de datos SPSS versión 27.

En la tabla 13, es determinante la semejanza entre los rangos alcanzados por los GC y GE en el pretest, habiendo una diferencia de 3,4 entre ambos antes del tratamiento. Diferente a lo que se observa en el postest, donde el GC alcanzó un rango promedio de 15,00 y el GE logró un 43,50, el U de Mann-Whitney en el pretest fue de 357,500, mientras que en el postest fue de ,000, lo que llevó a la conclusión de que el uso de dispositivos móviles si influye significativamente en la dimensión regulación de emociones y sentimientos en niños de 4 años de la institución donde fue aplicada. Estos datos rechazan la hipótesis nula y aceptan la hipótesis afirmativa

Prueba de Hipótesis específico 3

Hi: el uso de dispositivos móviles influye significativamente en la dimensión Oposicionismo de niños en una institución inicial de Lima, 2024.

H0: el uso de dispositivos móviles no influye significativamente en la dimensión Oposicionismo de niños en una institución inicial de Lima, 2024.

Tabla 14

Comparación de la dimensión oposicionismo, según los resultados del pretest y el posttest del grupo de control y experimental.

Fase		Grupo	N	Rango promedio	Suma de rangos	U de Mann-Whitney	Sig. Asintótica (bilateral)
Pretest	Expresión emocional apropiada	Control	29	26,33	763,50	328,000	,199
		Experimental	28	31,77	889,50		
		Total	57				
Posttest	Expresión emocional apropiada	Control	29	15,83	459,00	24,000	<,001
		Experimental	28	42,64	1194,00		
		Total	57				

Nota. Información obtenida de la base de datos SPSS versión 27.

En la tabla 14, es determinante la semejanza entre los rangos alcanzados por los GC y GE en el pretest, habiendo una diferencia de 5,44 entre ambos antes del tratamiento. Diferente a lo que se observa en el posttest, donde el GC alcanzó un 26,33 y el GE logró un promedio de 31,77, el U de Mann-Whitney en el pretest fue de ,199 mientras que en el posttest fue de <,001 lo que llevó a concluir que el uso de dispositivos móviles si influye significativamente en la dimensión oposicionismo en niños de 4 años de la institución donde fue aplicada. Estos datos rechazan la hipótesis nula y aceptan la hipótesis afirmativa

Prueba de Hipótesis específico 4

Hi: el uso de dispositivos móviles influye significativamente en la dimensión representación de roles de niños en una institución inicial de Lima, 2024.

Ho: el uso de dispositivos móviles no influye significativamente en la dimensión representación de roles de niños en una institución inicial de Lima, 2024.

Tabla 15

Comparación de la dimensión representación de roles, según los resultados del pretest y el postest del grupo de control y experimental.

Fase	Grupo		N	Rango promedio	Suma de rangos	U de Mann-Whitney	Sig. Asintótica (bilateral)
Pretest	Expresión emocional apropiada	Control	29	24,76	718,00	283,000	,037
		Experimental	28	33,39	935,00		
		Total	57				
Postest	Expresión emocional apropiada	Control	29	15,00	435,00	,000	<,001
		Experimental	28	43,50	1218,00		
		Total	57				

Nota. Información obtenida de la base de datos SPSS versión 27.

En la tabla 15, es determinante la semejanza entre los rangos alcanzados por los GC y GE en el pretest, habiendo una diferencia de ,63 entre ambos antes del tratamiento. Diferente a lo que se observa en el postest, donde el GC alcanzó un rango de 15,00 y el GE logró un promedio de 43,50, el U de Mann-Whitney en el pretest fue de 283,000, mientras que en el postest fue de ,000, lo que llevó a la conclusión de que el uso de dispositivos móviles si influye significativamente en la dimensión representación de roles en niños de 4 años de la institución donde fue aplicada. Estos datos rechazan la hipótesis nula y aceptan la hipótesis afirmativa.

IV. DISCUSIÓN

Según lo obtenido en los resultados de esta investigación se puede visualizar el objetivo general que se planteó: Determinar la influencia del uso de los dispositivos móviles en el desarrollo socioemocional de niños en una institución educativa inicial pública de Lima, 2024. Los resultados demuestran que el uso de dispositivos móviles por parte de los niños de 4 años, si influye en el desarrollo socioemocional de los niños. Como bien se sabe el desarrollo socioemocional es importante porque permite la formación de vínculos saludables para una buena integración social, obteniendo grandes beneficios para la salud mental, por ello se requiere una regulación emocional.

Estos resultados se vinculan con los obtenidos por Canchaya (2020), quien investigó sobre el uso de los dispositivos móviles y cómo estos influyen en la creatividad en los niños de Inicial, trabajó con 50 estudiantes de 4 y 5 años, obteniendo como resultado que los dispositivos móviles mejoran la creatividad. Esto demuestra que el uso de dispositivos móviles influye en el desarrollo del infante, porque tiene una estrecha relación con los avances de la tecnología, por ello deben garantizar mejoras en los estándares de vida y en el campo educativo deben contribuir en la enseñanza y el aprendizaje pues actualmente cumple un papel sumamente importante porque es a través de ellos que se puede brindar nuevos conocimientos relacionados a la comunicación, la socializa y el esparcimiento, siempre y cuando tengan un fin.

De forma similar, estos resultados tienen estrecha relación con los resultados obtenidos por Caballero y García (2019), en su investigación sobre el fortalecimiento de habilidades del pensamiento computacional en el campo educativo del nivel inicial a través del uso de interfaces tangibles y gráficas diseñada para dispositivos móviles, cuyo objetivo fue el de apreciar el desenvolvimiento de los niños que participaron de esta experiencia de aprendizaje, obteniendo como resultado que los estudiantes del nivel inicial donde se aplicó obtuvieron experiencias positivas al utilizar estas interfaces tecnológicas, es por ello relevante saber, qué tecnología utilizar para favorecer a los aprendizajes, es clave que las entidades educativas y el sistema educativo desarrolle políticas educativas que garanticen el uso seguro y responsable de estos. Actualmente, las instituciones educativas tienen el desafío de reducir los

usos negativos de los dispositivos móviles, inclinándose por un uso pertinente que contribuya al proceso de enseñanza y los padres de familia tienen la tarea de acompañarlos de manera pertinente sobre el uso de ellos.

Por otra parte, estos resultados difieren con los obtenidos por Castro y Guailas (2022), quienes realizaron una investigación con niños entre 4 y 5 años sobre el logro de habilidades sociales y la inteligencia emocional, ellos determinaron que el impacto que causó el confinamiento a causa del Covid - 19 en la inteligencia emocional y el desarrollo social en el aula fue inexistente ya que no observaron dificultades en las habilidades sociales ni en las interacciones de ellos con los demás, por esta razón se recomienda replicar el estudio en otras muestras para un mejor análisis, ya que, trabajar el desarrollo de las habilidades socioemocionales implica el uso de actividades lúdicas que ayuden a los infantes a identificarlas, expresarlas y autorregularlas gestionándolas de manera pertinente.

Según el objetivo específico 1: Determinar la influencia del uso de los dispositivos móviles sobre la expresión emocional apropiada de niños en una institución educativa inicial pública de Lima, 2024, y los resultados obtenidos en la investigación tiene relación con los obtenidos por Gonzales et al. (2023), quienes publicaron un artículo sobre el logro de competencias socioemocionales en niños de educación básica, obteniendo como resultado que todo programa educativo contribuye a viabilizar el desarrollo de las competencias sociales y emocionales, incentivando el aprendizaje de manera significativa en los estudiantes. Tal como ocurre en los resultados obtenidos con respecto a la dimensión expresión emocional apropiada del desarrollo socioemocional en niños de 4 años cuyos porcentajes se encuentran en el nivel medio con el 42,9% y el 57.1% en el nivel de alto, luego de la ejecución de sesiones de aprendizaje relacionadas al desarrollo socioemocional, es por ello importante que el infante tenga un autoconocimiento de sí mismo, permitiéndole tener una conducta afectiva adecuada hacia los demás, pues estos son el medio más idóneo para adaptarse a la sociedad y favorecen en las relaciones interpersonales y sociales entre niños, familia, escuela y la comunidad.

De acuerdo al objetivo específico 2: Determinar la influencia del uso de los dispositivos móviles sobre la regulación de emociones y sentimientos, de niños en una institución inicial pública de Lima, 2024, los resultados obtenidos en esta

investigación están relacionados con los Alvites (2023), quien investigó sobre un programa de tipo Mindfulness en busca de mejorar la autorregulación emocional en estudiantes de 3 años, para ello utilizó la observación y un programa de 8 sesiones, que lo llevó a obtener como resultado que en el GC se encontraba en inicio, tal cual ocurre en esta investigación, mientras que el GE obtuvo como resultado, el 8,7% en el nivel bajo, el 21,87% en medio y el 69,6% en alto, demostrando que el programa propuesto para estos estudiantes logró mejorar significativamente la autorregulación emocional.

Tal como ocurre en esta investigación con respecto a la dimensión regulación de emociones y sentimientos del desarrollo socioemocional en niños cuyos porcentajes oscilan en el nivel bajo con el 10.7%, mientras que en el nivel medio con el 89,3%, luego de aplicarse sesiones relacionadas al desarrollo socioemocional, es por ello importante que los infantes se desarrollen de manera integral logrando capacidades propias de su edad que les permita desenvolverse de manera pertinente en la sociedad promoviendo el logro de la autonomía y la autorregulación, estableciendo vínculos afectivos con sus pares y adultos cercanos.

La regulación emocional se logra con el desarrollo de la capacidad de reflexión sobre el actuar frente a algún suceso sin emitir juicios de valor sobre la experiencia vivida. Las personas con mayor equilibrio emocional, dan respuestas más asertivas, tienen la capacidad de identificar la emoción negativa que sienten en un momento determinado y regular sus respuestas (Rodríguez y Henríquez, 2021). Tener competencias socioemocionales, es apropiarse de conocimientos, actitudes y habilidades que permitan evaluar las propias emociones y la de los demás, llegando a alcanzar cierto grado de regulación sobre ellas (Villavicencios et al., 2023).

Según el objetivo específico 3: Determinar la influencia del uso de los dispositivos móviles sobre el oposicionismo de niños en una institución inicial pública de Lima, 2024, se logró visualizar que hace falta lograr en los estudiantes capacidades que les permitan autorregular sus respuestas al interactuar con los demás, estos a su vez reflejan la necesidad de utilizar diversos materiales educativos.

Es así que Robles (2023) investigó sobre la autorregulación emocional en niños de 5 años, con el objetivo de determinar la influencia de los títeres en la autorregulación emocional, obteniendo como resultado que la autorregulación emocional los niños mejoran significativamente con los talleres de títeres, esto quiere decir que el utilizar recursos, medios y materiales variados pueden contribuir en los aprendizajes de los niños. Los resultados obtenidos en esta investigación con respecto a esta dimensión son que el 50% de los niños se ubica en un nivel bajo y el 50% en un nivel medio, lo cual evidencia la necesidad de superar el trastorno del opositor desafiante, el cual afecta al comportamiento social, pues consiste en oponerse y enfrentar las normas del contexto, está se da durante la etapa infantil, etapa donde los niño suelen mostrarlo con frecuencia y van acompañados de otras conductas disruptivas, con un patrón repetitivo cargado de enfado, irritabilidad y actitud desafiante temperamentales, quebrando su capacidad de relacionarse adecuadamente con los demás.

Según el objetivo específico 4: Determinar la influencia del uso de los dispositivos móviles sobre la representación de roles de niños en una institución inicial de Lima, 2024, los resultados resaltan que la representación de roles contribuye en el desarrollo socioemocional.

Estos resultados, se relacionan con los obtenidos por Holguín et al. (2022) quien investigó sobre la alfabetización en el campo emocional en contextos vulnerables recurriendo a los dibujos digitales a través del uso de algunos dispositivos móviles como las tabletas y lápices digitales, trabajaron con niños de 3 a 5 años, llevándolos a los resultados de que la utilidad de las tabletas y lápices digitales generan una mejor forma de transferir emociones por medio del dibujo, lo que lleva a entender que los estudiantes expresan de mejor manera las emociones las cuales suelen ser positivas cuando reciben retroalimentación sobre el significado de su dibujo. Esto demuestra que el uso de dispositivos móviles influye en el desarrollo socioemocional siempre que sean utilizados de manera responsable y a través de una pedagogía apropiada que atienda necesidades educativas. Tal como ocurre con la representación de roles, pues estas se dan con mayor fuerza en la etapa infantil, a través de actividades donde los infantes vivencian de cerca el significado de uno de los integrantes de su familia o entorno social, juegan a representarlos. Las

representaciones de roles le permiten expresar ideas, emociones, sentimientos y su mundo interior, también le permitirá canalizar de manera asertiva conflictos, miedos y preocupaciones, afrontando problemas y la resolución de conflictos.

El desarrollo de esta investigación demuestra que el uso de los dispositivos móviles influye en el desarrollo socioemocional, se fundamenta en la teoría del conectivismo que, resalta la interconexión entre la red de información y el conocimiento a través del uso y aplicación de entornos virtuales para el aprendizaje, como lo sostiene López (2021) esta teoría surge de otras asociadas al aprendizaje desde una visión social y a la vez psicológica como el conductismo, que aprecia al aprendizaje como el camino al cambio de una conducta. También al cognitivismo que considera que el conocimiento es adquirido por la cognición, el conocimiento se da de manera organizada, la motivación, la atención y la satisfacción de lo aprendido son atributos propios de la persona.

Así mismo, el constructivismo considera que el conocimiento se va construyendo cada vez que el que aprende gana nuevas experiencias, las cuales se dan dentro de un entorno social. Mientras que las teorías del aprendizaje que surgen desde una visión psicológica ven a la mente, en especial a la inteligencia como base de una red neuronal, que se alimenta progresivamente para incrementar el conocimiento. Es así que surge el enfoque de la neurociencia basado en la biología del aprendizaje, surgen de un proceso sumamente complejo que se distribuye en el sistema nervioso, principalmente en las neuronas, donde el cerebro se encarga de organizar el conocimiento, la memoria y el comportamiento del ser.

V. CONCLUSIONES

Los resultados responden al objetivo general, evidenciando que se presenta una gran influencia de los dispositivos móviles en el desarrollo socioemocional en niños de 4 años, porque en el pretest de ambos grupos los niños presentaron dificultades en las interacciones socioemocionales con los demás, las cuales pueden mejorar luego de una intervención.

Los resultados responden al primer objetivo específico, evidenciando que, si existe una gran influencia de los dispositivos móviles en la dimensión expresión emocional apropiada, en niños de 4 años. En el pretest se observó que los niños de 4 años presentaban dificultades para expresar sus emociones de manera adecuada, lo cual cambió luego de la intervención demostraron que son capaces de reconocer las emociones que sienten, identificando como estas se originan y las comunican a través de palabras, gestos o movimientos, al igual que la representación gráfica.

Los resultados responden al segundo objetivo específico, evidenciando la influencia de los dispositivos móviles en la dimensión regulación de emociones y sentimientos, en niños de 4 años, En el pretest se observó que no eran capaces de regular sus emociones, pero luego de la intervención demostraron que van regulando progresivamente sus emociones a través de algunos soportes como medio de expresión ya sea la expresión oral, gestual o gráfica.

Los resultados responden al tercer objetivo específico, evidenciando la influencia de los dispositivos móviles en la dimensión oposicionismo, en niños de 4 años. En el pretest, se observó que a los niños de esta edad les cuesta superar el trastorno del oposicionista, el cual afecta al comportamiento social, donde los niños suelen mostrarlo con frecuencia conductas disruptivas, con un patrón repetitivo cargado de enfado, irritabilidad y actitud desafiante temperamentales, afectando a su capacidad de relacionarse adecuadamente con los demás, los resultados demostraron que se requiere seguir trabajando esta dimensión.

Los resultados responden al cuarto objetivo específico, evidenciando la influencia de los dispositivos móviles en la dimensión representación de roles, en niños de 4 años. Ya que se evidenció que por medio del juego de roles los niños expresan emociones, sentimientos y su mundo interior, canalizando de manera asertiva conflictos, el afrontando problemas y la resolución de conflictos.

VI. RECOMENDACIONES

Se recomienda a los directivos de la entidad educativa del nivel inicial donde se aplicó, seguir innovando pedagógicamente en el desarrollo socioemocional de los docentes y los educandos a su cargo, haciendo hincapié sobre el uso responsable de los dispositivos móviles en especial en niños de edades tempranas, por ello se debe enriquecer la práctica pedagógica a través de actividades lúdicas que los inviten a interactuar entre ellos.

Se sugiere a los docentes del nivel inicial, generar espacios lúdicos dentro de las instituciones educativas que cuenten con materiales concretos que motiven e inviten a los infantes al juego de roles en los momentos de juego libre o en espacios abiertos, ya que el desarrollo socioemocional es de suma importancia en la etapa porque constituye en la formación de vínculos saludables para una buena integración social y brinda grandes beneficios para la salud mental, por ello se requiere promover una regulación emocional.

Se recomienda a los padres de familia que, el uso de dispositivos móviles debe garantizar mejoras en los estándares de vida, en especial en el campo educativo. Esto quiere decir que debe contribuir en la enseñanza y el aprendizaje de los niños, actualmente cumple un papel sumamente importante porque es a través de ellos que se puede brindar nuevos conocimientos relacionados a la comunicación, la socializa y el esparcimiento, siempre y cuando tengan un fin educativo.

Se recomienda a los futuros investigadores replicar estudio relacionados al desarrollo socioemocional en infantes sobre todo del nivel inicial, ya que, trabajar el desarrollo de las habilidades socioemocionales en infantes implica el uso de actividades lúdicas que ayuden a los infantes a identificarlas, expresarlas y autorregularlas gestionándolas de manera pertinente.

Se sugiere a los futuros investigadores seguir investigando sobre el juego de roles y cómo este contribuye en la expresión de ideas, emociones, sentimientos y del mundo interior, permitiendo canalizar de manera asertiva conflictos, miedos y preocupaciones, afrontando problemas y la resolución de conflictos.

REFERENCIAS

- Aguilar, E., (2023). Expert Judgment. *Multidisciplinary & Health Education Journal*, 5(3), 556–570.
<http://journalmhe.org/ojs3/index.php/jmhe/article/view/84>
- Alcoser, R., Moreno, B., y León, M. (2019). La educación emocional y su incidencia en el aprendizaje de la convivencia en inicial 2. *Revista Ciencia UNEMI*, 12(31), 102-115.
<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=582661248011>
- Alvarez-Viera, P. (2018). Cartilla Ética e Investigación, *Ethics and Research Primer*. Dialnet, 7(2), 122-149.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6312423>
- Alvites J., R. S. (2023). *Programa de Mindfulness para mejorar la autorregulación emocional en niños de 3 años en una institución pública, El Agustino-2023*. Repositorio. [Tesis de maestría, en psicología educativa, Universidad César Vallejo] <https://hdl.handle.net/20.500.12692/123988>
- Arias-Odón, F.; Artigas, W. (2022). Cómo plantear problemas científicos relevantes identificando brechas de investigación.
<https://doi.org/10.36881/ma.v1i1.644>
- Aristulle, P., y Paoloni V., (2019). Habilidades socioemocionales en las comunidades educativas: aportes para la formación integral de los y las docentes.
<https://doi.org/10.15517/revedu.v43i2.28643>
- Aveiga, V., Ostaiza, J., Macías, X., y Macías, M. (2018): “Uso de la tecnología: entretenimiento o adicción”, *Revista Caribeña de Ciencias Sociales*.
<https://www.eumed.net/rev/caribe/2018/08/tecnologia-entretenimiento-adiccion.html//hdl.handle.net/20.500.11763/caribe1808tecnologia-entretenimiento-adiccion>
- Barrera, C., Vega A., y Morales H. (2020). Desarrollo de competencias digitales en programación de aplicaciones móviles en estudiantes de noveno grado a través

- de tres estrategias pedagógicas. *Boletín Redipe*, 9(4), 179-191.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7528414>
- Burns, T., y Gottschalk, F. (2020). Educación e infancia en el siglo XXI: El bienestar emocional en la era digital.
<https://www.oecd.org/education/ceri/Educaci%C3%B3n-e-infancia-en-el-siglo-XXI-Bienestar-emocional-en-la-era-digital.pdf>
- Bryant, P. (2017). It doesn't matter what is in their hands: understanding how students use technology to support, enhance and expand their learning in a complex world. *International Conference Educational Technologies 2017*, 67–74.
<https://eric.ed.gov/?id=ED579299>
- Caballero Y., y García-Valcárcel A. (2019). Fortaleciendo habilidades de pensamiento computacional en Educación Infantil: Experiencia de aprendizaje mediante interfaces tangible y gráfica.
<http://hdl.handle.net/10662/10445>
- Canchaya D. (2020). *Influencia del uso de los dispositivos móviles en la creatividad de los estudiantes de la Institución Educativa N° 429, Concepción-2019*. [Tesis de maestría, en investigación y docencia universitaria, Universidad Peruana de Ciencia e Informática] Repositorio.
<http://repositorio.upci.edu.pe/handle/upci/175>
- Cárdenas C., Pérez E., Albornoz C., y Huamani A. (2022). Uso de los entornos virtuales para el fortalecimiento del pensamiento crítico. *Horizontes Revista de Investigación en Ciencias de la Educación*, 6(26), 2052-2061.
http://www.scielo.org.bo/scielo.php?pid=S2616-79642022000502052&script=sci_arttext
- Educación, P. M. (2016). Currículo nacional de la educación básica.
<http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/programa-curricular-educacion-inicial.pdf>
- Espinoza-Pajuelo Á., y Ochoa-Pachas M. (2020). El nivel de investigación relacional en las ciencias sociales. *Acta jurídica peruana*, 3(2), 93-111.
<http://201.234.119.250/index.php/AJP/article/view/257/221>

- Fombona J., y Javier F. (2018). Niveles de uso y aceptación de los dispositivos móviles en el aula. Pixel-Bit, *Revista de Medios y Educación*, (52), 21+. <https://link.gale.com/apps/doc/A545291632/PROF?u=univcv&sid=bookmarkPROF&id=56a5b86a>
- Gallardo I., Saiz H., Aguasanta, M., y López M. (2021). Educar en la escuela infantil del siglo XXI: diálogo, inclusión y tecnología. *Innoeduca. International Journal of Technology and Educational Innovation*, 7(2), 75-88. <https://doi.org/10.24310/innoeduca.2021.v7i2.12112>
- Gómez L. (2017). Primera infancia y educación emocional. *Revista Virtual Universidad Católica del Norte*, 52, 174-184. <http://revistavirtual.ucn.edu.co/index.php/RevistaUCN/article/view/950/1397>
- Gonzales, A. del C., Casco, R., Quesada, T., & Ramos, C. (2022). Competencias emocionales y práctica docente durante la reapertura de las escuelas peruanas. *Revista Internacional de Ciencias de la Salud*, 6 (S5), 5806–5815. <https://doi.org/10.53730/ijhs.v6nS5.10258>
- González J. (2018). Usos de las tecnologías en la educación. México: UNID *Editorial Digital*. <https://books.google.com.pe/books?id=fNRJDwAAQBAJ&printsec=frontcover&dq=uso+de+la+tecnologia&hl=es&sa=X&ved=2ahUKEwiPg8frsozAhW1QzABHduxB5kQ6AF6BAgIEAI#v=onepage&q&f=false>
- González C. (2015). Formación de la función simbólica por medio del juego temático de roles sociales en niños preescolares. *Revista de la Facultad de Medicina*, 63(2), 235-241. <https://doi.org/10.15446/revfacmed.v63n2.47983>
- González R., y Santiago Y. (2023). El método hipotético deductivo de Karl Popper en los estudiantes de la Educación Básica Regular en Perú. *Educación*, 29(2), e3045. <https://doi.org/10.33539/educacion.2023.v29n2.3045>

- Guevara C., Rugerio J., Hermosillo A., y Corona L. (2020). Aprendizaje socioemocional en preescolar: fundamentos, revisión de investigaciones y propuestas. *Revista electrónica de investigación educativa*, 22, e26. Epub 02 de marzo de 2021. <https://doi.org/10.24320/redie.2020.22.e26.2897>
- Gutiérrez C., M. C. (2022). Entornos virtuales en el pensamiento crítico de ciencias sociales en estudiantes de educación básica regular, San Martín de Porres, 2021. [Tesis de Doctorado, Universidad César Vallejo] Repositorio. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/82526>
- Guzmán L., Pastor Y., Piña L., y Sánchez K. (2022). Educación a distancia en el contexto de emergencia sanitaria en los asentamientos populares de Lima. <https://hdl.handle.net/20.500.12799/8413>
- Hentges, R. F., Graham, S. A., Plamondon, A., Tough, S., & Madigan, S. (2021). Bidirectional associations between maternal depression, hostile parenting, and early child emotional problems: Findings from the all our families cohort. *Journal of Affective Disorders*, 287, 397–404. <https://doi.org/10.1016/j.jad.2021.03.056>
- Hernández-Sampieri, R., y Mendoza, C. (2020). Metodología de la investigación: las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta. *Mcgraw-hill*. <https://doi.org/10.22201/fesc.20072236e.2019.10.18.6>
- Holguin J., Cruz J., Apaza J., Merino I. y Ruiz J. (2022). Alfabetización emocional en contextos vulnerables con dibujos digitales. <https://hdl.handle.net/20.500.13053/7962>
- Hooft Graafland, J. (2018), "New technologies and 21st century children: Recent trends and outcomes", *OECD Education Working Papers*, No. 179, *OECD Publishing, Paris*, <https://doi.org/10.1787/e071a505-en>.
- Jaramillo K., Navia F., y Camacho W. (2017). Niños y adolescentes. su dependencia de la tecnología móvil. *Revista Pertinencia Académica*. ISSN 2588-1019, (2), 57–68. <https://revistas.utb.edu.ec/index.php/rpa/article/view/2400>

- Mangisch C., y Mangisch M. (2020). El uso de dispositivos móviles como estrategia educativa en la universidad. RIED. *Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*. <https://doi.org/10.5944/ried.23.1.25065>
- Martínez P. (2021). El uso de las tecnologías en la primera infancia. *Revista Ciencia Universitaria*. Vol. 19 No.1 ISBN: 978-959-16-4600-2 (enero-abril) 2021 <https://rcta.unah.edu.cu/index.php/ACUNAH/article/view/1416/2594>
- Miranda S., y Ortiz J. (2020). Los paradigmas de la investigación: un acercamiento teórico para reflexionar desde el campo de la investigación educativa. RIDE. *Revista Iberoamericana para la Investigación y el Desarrollo Educativo*, 11(21), e064. Epub 23 de abril de 2021. <https://doi.org/10.23913/ride.v11i21.717>
- Muthmainah, M., Purwanta, E. & Suwarjo, S. (2022). The validity of coping skills learning media to manage negative emotions for children. *Al-Athfaal: Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 97–110. <https://doi.org/10.24042/ajipaud.v5i1.11966>
- López E. y Escobedo F. (2021). Conectivismo, ¿un nuevo paradigma del aprendizaje?. *Desafíos*, 12(1), 73–79. <https://doi.org/10.37711/desafios.2021.12.1.259>
- Lozano A. (2018). El valor de la autonomía en la intervención familiar. *Cuadernos de Trabajo Social*, 31(1), 177-187. <https://doi.org/10.5209/CUTS.52505>
- Ochantes T. (2018). Trastornos mentales en infantes. <http://repositorio.untumbes.edu.pe/handle/UNITUMBES/730>
- Olhaberry, M., y Sieverson, C. (2022). Desarrollo socio-emocional temprano y regulación emocional. *Revista Médica Clínica Las Condes*, 33(4), 358-366. <https://doi.org/10.1016/j.rmclc.2022.06.002>
- Otero A. (2018). ENFOQUES DE INVESTIGACIÓN. Universidad del Atlántico. https://www.researchgate.net/profile/Alfredo-Otero-Ortega/publication/326905435_ENFOQUES_DE_INVESTIGACION/links/5b6b7f9992851ca650526dfd/ENFOQUES-DE-INVESTIGACION.pdf

- Pascuas Y., Garcia J., y Mercado, M. (2020). Dispositivos móviles en la educación: tendencias e impacto para la innovación. *Revista politécnica*, 16 (31), 97-109. <https://doi.org/10.33571/rpolitec.v16n31a8>
- Pazos D., y Sánchez M. (2021). La disciplina violenta, y el desarrollo cognitivo y socioemocional en el infante de preescolar. <http://dx.doi.org/10.18800/educacion.202101.012>
- Pelissaro D. (2019). El uso de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) para el desarrollo de la alfabetización informacional en niños en formación escolar. *Revista Prefacio*, 3(3), 6-19. <https://doi.org/10.58312/2591.3905.v3.n3.25438>
- Piedra A., y Manqueros M. (2021). El muestreo y su relación con el diseño metodológico de la investigación. Manual de temas nodales de la investigación cuantitativa. un abordaje didáctico., 81. <https://centro-investigacion-innovacion-educativa.bravesites.com/files/documents/306aa3ba-3be8-4e59-ab4d-51508f7513c6.pdf#page=82>
- Plaza, P., Bermeo, C. y Moreira, M. (2020). Metodología de la investigación. *Biblioteca Colloquium*. <https://colloquiumbiblioteca.com/index.php/web/article/view/26>
- Prado, E. L., Sebayang, S. K., Adawiyah, S. R., Alcock, K. J., Ullman, M. T., Muadz, H., & Shankar, A. H. (2021). Maternal depression is the predominant persistent risk for child cognitive and social-emotional problems from early childhood to pre-adolescence: A longitudinal cohort study. *Social Science & Medicine*, 289, 114396. <https://doi.org/10.1016/j.socscimed.2021.114396>
- Quispe M., Pinto F., Huamán R., Bueno M., y Valle A. (2020). Metodologías cuantitativas: Cálculo del tamaño de muestra con STATA y R. *Revista del Cuerpo Médico Hospital Nacional Almanzor Aguinaga Asenjo*, 13(1), 78-83. http://www.scielo.org.pe/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2227-47312020000100012

- Ramírez A., Suárez C., Mejía B., Andrade A., Torracchi E., y Carpio G. (2020). Habilidades sociales y agresividad en la infancia y adolescencia. *Archivos venezolanos de farmacología y terapéutica*, 39(2), 209-218. <https://doi.org/10.5281/zenodo.4068522>
- Ramos-Galarza, C., & García-Cruz, P. (2024). Guía para realizar estudios de revisión sistemática cuantitativa. *CienciAmérica*, 13(1), 1-6. <https://doi.org/10.33210/ca.v13i1.444>.
- Rao, Z., & Gibson, J. (2019). Motivations for emotional expression and emotion regulation strategies in Chinese school-aged children. *Motivation and Emotion*, 43(3), 371–386. <https://doi.org/10.1007/s11031-018-9740-0>
- Roca M. (2022). Uso de la tecnología y desarrollo socioafectivo en niños de 3 años de la IE Micaela Bastidas–Abancay, 2021. [Tesis de Maestría, Universidad César Vallejo] Repositorio. https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/81648/Roca_U M-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Robles I. (2023). Taller de títeres para promover la autorregulación emocional en niños de 5 años de una institución educativa en Huaral-2022. [Tesis de Maestría, Universidad César Vallejo] Repositorio. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/108232>
- Rodríguez M., Díaz M., Agostinelli J., y Daverio R. (2019). Adicción y uso del teléfono celular. *Ajayu Órgano de Difusión Científica del Departamento de Psicología UC BSP*, 17(2), 211-235. http://www.scielo.org.bo/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2077-21612019000200001&lng=es&tlng=es.
- Rodríguez, R. D. M., & Henríquez, I. L. (2021). Mindfulness e inteligencia emocional en el afrontamiento de conflictos intrapersonales e interpersonales. *Revista INFAD de Psicología. International Journal of Developmental and Educational Psychology*, 1(1), 17-26. <https://doi.org/10.17060/ijodaep.2021.n1.v1.2039>

- Sun, J., Singletary, B., Jiang, H., Justice, L. M., Lin, T.-J., & Purtell, K. M. (2022). Child behavior problems during COVID-19: Associations with parent distress and child social-emotional skills. *Journal of Applied Developmental Psychology, 78*, 101375. <https://doi.org/10.1016/j.appdev.2021.101375>
- Tejeda, J. (2019). Estrategia de Competencias de la OCDE 2019. Competencias para construir un mundo mejor. <https://www.oecd.org/skills/OECD-skills-strategy-2019-ES.pdf>
- Unesco. (2020). Informe de Seguimiento de la Educación en el Mundo 2020-América Latina y el Caribe-Inclusión y educación: todos y todas sin excepción. <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000374817>
- Villavicencios, N. G. V., Merino, E. P., Torres, C. N. B., Rojas, E. E. S., & Navarro, E. R. (2023). Competencias socioemocionales y apoyo social en universitarios peruanos: contexto educativo post-COVID-19. *Revista Cubana de Investigaciones Biomedicas, 42(1)*, Article e2801. <https://www.scopus.com/inward/record.uri?eid=2-s2.0-85156203565&partnerID=40&md5=b414da3c6d498812add4bac14cb6bd25>
- Vizcaíno P., Cedeño R., y Maldonado I. (2023). Metodología de la investigación científica: guía práctica. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar, 7(4)*, 9723-9762. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i4.7658

ANEXOS

ANEXO 1

Matriz de consistencia

Título: Dispositivos móviles en el desarrollo socioemocional de niños en una institución educativa inicial pública de Lima, 2024							
Problemas	Objetivos	Hipótesis	Variables e indicadores				
Problema General:	Objetivo general:	Hipótesis general:	Variable Independiente: Dispositivos móviles				
¿De qué manera influye el uso de dispositivos móviles en el desarrollo socioemocional de niños en una institución educativa inicial pública de Lima, 2024?	Determinar la influencia del uso de los dispositivos móviles en el desarrollo socioemocional de niños en una institución educativa inicial pública de Lima, 2024.	el uso de dispositivos móviles influye significativamente en el desarrollo socioemocional de niños en una institución inicial de Lima, 2024.	Dimensiones				
			Riesgos del uso de los dispositivos móviles				
			Adicción al uso de dispositivos móviles				
Problemas Específicos	Objetivos específicos	Hipótesis específicas	Variable dependiente: Desarrollo Socioemocional (Aristulle, y Paoloni 2019)				
a) ¿ De qué manera influye el uso de los dispositivos móviles en la expresión emocional apropiada de niños en una institución inicial de Lima, 2024?	a) Determinar la influencia entre uso de dispositivos móviles la expresión emocional apropiada.	a) el uso de dispositivos móviles influye significativamente en la dimensión expresión emocional apropiada de niños en una institución inicial de Lima, 2024	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala de valores	Niveles o rangos
			Expresión emocional apropiada	Expresión de emociones Estados de ánimo	1 2 3 4 5	Escala tipo Likert	1 = Nunca 2 = A veces 3 = Casi siempre 4 = Siempre
b) ¿ De qué manera influye el uso de dispositivos móviles sobre la regulación de emociones y sentimientos de niños	b) Determinar la influencia del uso de los dispositivos móviles sobre la regulación de emociones y sentimientos, de niños	b) el uso de dispositivos móviles influye significativamente en la dimensión regulación de emociones y sentimientos de niños	Regulación de emociones y sentimientos	Regulación emocional	6 7 8 9 10	Escala tipo Likert	1 = Nunca 2 = A veces 3 = Casi siempre 4 = Siempre

en una institución inicial de Lima, 2024?	en una institución inicial pública de Lima, 2024.	en una institución inicial de Lima, 2024.					
c) ¿ De qué manera influye el uso de los dispositivos móviles sobre el oposicionismo de niños en una institución inicial de Lima, 2024?	c) Determinar la influencia del uso de los dispositivos móviles sobre el oposicionismo de niños en una institución inicial pública de Lima, 2024.	c) el uso de dispositivos móviles influye significativamente en la dimensión Oposicionismo de niños en una institución inicial de Lima, 2024.	oposicionismo	Semeja conducta de familiares u otras personas de su entorno más cercano Adquiere alguna conductas de los demás	11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21	Escala tipo Likert	1 = Nunca 2 = A veces 3 = Casi siempre 4 = Siempre
d) ¿ De qué manera influye el uso de dispositivo móviles sobre la representación de roles de niños en una institución inicial de Lima, 2024?	d) Determinar la influencia del uso de los dispositivos móviles sobre la representación de roles de niños en una institución inicial de Lima, 2024.	d) el uso de dispositivos móviles influye significativamente en la dimensión representación de roles de niños en una institución inicial de Lima, 2024.	Representación de roles	Manifiesta sentimientos de seguridad Manifieste afecto a los demás	22 23 24 25 26 27 28 29 30	Escala tipo Likert	1 = Nunca 2 = A veces 3 = Casi siempre 4 = Siempre
Diseño de investigación:		Población y Muestra:	Técnicas e instrumentos:		Método de análisis de datos:		
Enfoque: Cuantitativo Tipo: Aplicada Método: Hipotético - deductivo Diseño: Cuasi experimental		Población: 84 estudiantes de una I. E. inicial pública de Lima Muestra: 57 estudiantes del aula de 4 años de una IEI.	Técnica: observación Instrumento: Ficha de observación		software estadístico SPSS versión 25 Escala nominal: En inicio (30 -47) Proceso (48- 65) Logrado (66 -100)		

Matriz de operación de variables

	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Sesiones	Nombres de sesiones
<p>Variable Independiente</p> <p>Dispositivos móviles</p>	<p>Pascuas-Rengifo et al. (2020) los define como aparatos tecnológicos de fácil utilidad que brindan la posibilidad de portabilidad porque se les pueden movilizar con suma facilidad al tener un tamaño pequeño, entre ellos se encuentran los teléfonos celulares, tabletas, reproductor de música y computadoras, el uso de estos en algunas entidades educativas ha originado el concepto de Mobile Learning.</p>	<p>La definición operacional menciona que para garantizar que se les dé un buen uso por parte de los estudiantes de una entidad educativa inicial, estos deben generar aportes positivos al desarrollo socioemocional, por esta razón se debe tener en cuenta las dimensiones relacionadas al riesgo del uso dispositivos móviles y la adicción que estos generan.</p>	<p>Riesgos del uso de la tecnología</p> <p>Es un problema que se origina en aquellos niños que utilizan la tecnología sin supervisión, exponiéndose a contenidos no apropiados para su edad o por su alto contenido violento (Uribe, 2020).</p>	<p>14 sesiones del taller que abordaran los temas entorno a las 4 dimensiones.</p>	Sesión N° 1: Reconociendo mis emociones
			Sesión N° 2: Reconociendo las emociones en los demás		
			Sesión N° 3: Expresando nuestras emociones		
			Sesión N° 4 Aprendiendo a regular nuestras emociones		
			Sesión N° 5 Reconociendo nuestros sentimientos		
			Sesión N° 6 Creando un espacio para la calma		
			Sesión N° 7 Ayudando a los demás a regular sus emociones a través de juegos divertidos.		
			Sesión N° 8 aprendiendo a utilizar palabras de cortesía		
			Sesión N° 9 Aprendiendo a ser amable y tolerante con los demás		
			Sesión N° 10 Aprendiendo a resolver conflictos en el aula		
			Sesión N° 11 Gestionamos nuestras		
			<p>Adicción al uso de la tecnología</p> <p>Es un problema que aqueja a una persona cuando hace uso de la tecnología pasando de un estado de fascinación al de uno de adicción, lo que le lleva a sufrir consecuencias como: déficit de atención, recibir sobre estimulación y afecciones socio emocionales, cognitivas y físicas (Schleicher, 2019).</p>		

					emociones a través del emociómetro
					Sesión N° 12 Identificando nuestros gustos y disgustos a través de juegos dramáticos con títeres.
					Sesión N° 13 Dramatizando nuestras emociones y sentimientos
					Sesión N° 14 Dramatizando acciones positivas para una sana convivencia en el aula
	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Escala de medición
Variable Dependiente Desarrollo socioemocional	Aristulle, y Paoloni (2019) definen al desarrollo socioemocional como aquel bienestar que siente de manera personal un infante en los diversos aspectos sociales, incluyendo conductas afectivas y de socialización, su formación gira en torno a las personas con las que interactúa, las instituciones educativas y la comunidad. Por medio de ellos se adecuará a cambios que se presenten en su medio ambiente considerando sus	La definición operacional menciona que para garantizar un buen desarrollo socioemocional en los estudiantes de una entidad educativa inicial pública de Lima se medirá aplicando una ficha de observación, la que permitirá recoger información necesaria para las dimensiones: Expresión emocional apropiada, la regulación de emociones y sentimientos, el oposicionismo y la representación de roles	Expresión emocional apropiada Es la inteligencia emocional que una persona posee cuando comprende la percepción de las emociones, las cuales pasan por una evaluación y posterior expresión ante ciertos estímulos internos o externos, Estas son habilidades necesarias para identificar y comprender sentimientos que lleven a la regulación de las mismas que servirán para controlarlas en uno mismo y en los demás (Alcoser y Moreno, 2019).	Expresión de emociones Estados de ánimo	Escala de Likert 1 = Nunca 2 = A veces 3 = Casi siempre 4 = Siempre
			Regulación de emociones y sentimientos Es la capacidad que tiene una persona para reflexionar internamente sobre su	Regulación emocional	Escala de Likert 1 = Nunca 2 = A veces 3 = Casi siempre 4 = Siempre

	particularidades personales.		<p>actuar frente a algún suceso sin emitir juicios de valor sobre la experiencia vivida. Las personas con mayor equilibrio emocional, aportan respuestas más asertivas en el ambiente donde se desenvuelven, tiene la capacidad de identificar la emoción negativa que sienten en un momento determinado y regular sus respuestas, poseen la capacidad de medir las consecuencias de lo que está sucediendo (Rodríguez y Henríquez, 2021).</p>		
			<p>Oposicionismo se considera como una corriente que afirma, que es un trastorno del opositor desafiante, el cual afecta al comportamiento social, pues consiste en oponerse y enfrentar las normas del contexto, está se da durante la etapa infantil, etapa donde los niño o adolescentes suelen mostrarlo con frecuencia y van acompañados de otras conductas disruptivas, con un patrón repetitivo cargado de enfado, irritabilidad y actitud desafiante temperamentales y rencorosos quebrando su capacidad de relacionarse adecuadamente con los demás (Ochantes, 2018).</p>	<p>Imita conducta de las personas que lo rodean Aprende conductas de las personas que lo rodean</p>	<p>Escala de Likert 1 = Nunca 2 = A veces 3 = Casi siempre 4 = Siempre</p>

			<p>Representación de roles tal como los sostiene Cardemil (2020) es en la etapa infantil donde se realiza a través de actividades donde los infantes vivencien de cerca el significado de uno de los integrantes de su familia o entorno social juegan a representarlos. Estos juegos permiten que el niño se apropie del lenguaje que le permitirá otorgarle un sentido y lo incluirá en su vocabulario. La representación de roles de los diferentes personajes de su entorno social le permitirán expresar ideas, emociones, sentimientos y de esta forma demostrar cómo es su mundo interior, también le permitirá canalizar de manera asertiva conflictos, miedos y preocupaciones, afrontando problemas y la resolución de conflictos.</p>	<p>Manifiesta sentimientos de seguridad</p> <p>Manifiesta cariño hacia otras personas</p> <p>Aceptación de normas y valores</p> <p>Acepta y cumple las reglas de convivencia</p>	<p>Escala de Likert</p> <p>1 = Nunca</p> <p>2 = A veces</p> <p>3 = Casi siempre</p> <p>4 = Siempre</p>
--	--	--	--	--	--

ANEXO 2

FICHA TÉCNICA DEL INSTRUMENTO

- 1. Nombre del instrumento:** Ficha de observación sobre el desarrollo socioemocional en niños de 4 años.
- 2. Autora:** Loli Pereyra, Marianela Teresa
- 3. Fuente:** Tomado de Robles Yupanqui, Isabel y Roca Umeres, Marivi
- 4. Fecha:** 2024
- 5. Objetivo:** Medir el desarrollo socioemocional en niños de 4 años de una IEI pública de Lima
- 6. Dirigido a:** Estudiantes de 4 años de una IEI.
- 7. Administración:** Directa
- 8. Aplicación:** 2024
- 9. Duración:** 45 minutos
- 10. Tipo de ítems:** Enunciados
- 11. N° de ítems:** 30
- 12. Distribución:**

Dimensiones:

D1: Expresión emocional apropiada (5 ítems)

D2: Regulación de emociones y sentimientos (5 ítems)

D3: Oposicionismo (11 ítems)

D4: Representación de roles (9 ítems)

13. Escala valorativa:

Escala Likert	Valor
Nunca	1
A veces	2
Casi siempre	3
Siempre	4

14. Nivel:	Valor:	Intervalo
Bajo	1	30 - 47
Medio	2	48 - 65
Alto	3	66 – 100

ANEXO 3

FICHA DE OBSERVACIÓN

DIMENSIÓN: Expresión emocional apropiada					
N°	Ítems	1	2	3	4
1	Identifica y manifiesta sus emociones: tristeza, alegría, enojo, etc. e identifica el motivo que las origina.				
2	Expresa sus emociones a través de palabras, gestos y/o movimientos corporales.				
3	Muestra sus emociones sin contenerlas				
4	Identifica en otra persona las emociones de tristeza, alegría, enojo, etc.				
5	Demuestra seguridad y confianza al participar en diversas actividades con sus compañeros				
DIMENSIÓN: Regulación de emociones y sentimientos					
N°	Ítems				
6	Es tolerante con sus compañeros ante una situación de conflicto				
7	Se frustra con facilidad ante alguna dificultad				
8	Demuestra una escucha activa ante la opinión de sus compañeros				
9	Presenta dificultades para regular sus emociones				
10	Mantiene la calma ante alguna dificultad que se le presente y pide ayuda a un adulto significativo				
DIMENSIÓN: Oposicionismo					
N°	Ítems				
11	Impone sus opiniones ante los demás niños/as				
12	Solicita permiso para participar en clase				
13	Se niega a disculparse con los demás niños/as ante una situación de conflicto				
14	Se opone a respetar los acuerdos del grupo o del aula				
15	Respeto y practica las normas de convivencia				
16	Sigue las consignas que le brinda la maestra				
17	Respeto los turnos y evita conflictos				
18	Se muestra hostil ante sus compañeros				
19	Presenta dificultades para cumplir tareas o retos				
20	Colabora con los demás niños para cumplir una tarea o reto				
21	Presenta dificultades para compartir materiales de trabajo con sus compañeros				
DIMENSIÓN: Representación de roles					
N°	Ítems				
22	Imita a sus compañeros en el juego de roles				
23	Se integra al grupo de trabajo con facilidad				
24	Practica el compañerismo en el aula				
25	Promueve el compañerismo en su grupo de trabajo				
26	Participa con seguridad en el grupo de trabajo que le toca participar				
27	Expresa sus sentimientos con seguridad.				
28	Se relaciona positivamente con sus compañeros de aula.				
29	Apoya a sus compañeros en las diversas tareas del aula.				
30	Demuestra autonomía en el aula.				

ANEXO 4

VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO A TRAVÉS DE JUICIO DE EXPERTO

Graduado	Grado o Título	Institución
COAGUILA MAYANAZA, DANTE VIDAL DNI 42589048	SEGUNDA ESPECIALIDAD EN INGENIERIA INFORMATICA Fecha de diploma: 21/09/2012 Modalidad de estudios: - Fecha matrícula: Sin información (***) Fecha egreso: Sin información (***)	UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN AGUSTÍN DE AREQUIPA PERU
COAGUILA MAYANAZA, DANTE VIDAL DNI 42589048	BACHILLER EN EDUCACION Fecha de diploma: 14/09/2007 Modalidad de estudios: - Fecha matrícula: Sin información (***) Fecha egreso: Sin información (***)	UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN AGUSTÍN DE AREQUIPA PERU
COAGUILA MAYANAZA, DANTE VIDAL DNI 42589048	MAESTRO EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN MENCION EN INVESTIGACIÓN E INNOVACIÓN CURRICULAR Fecha de diploma: 21/03/18 Modalidad de estudios: PRESENCIAL Fecha matrícula: Sin información (***) Fecha egreso: Sin información (***)	UNIVERSIDAD SAN IGNACIO DE LOYOLA S.A. PERU
COAGUILA MAYANAZA, DANTE VIDAL DNI 42589048	SEGUNDA ESPECIALIDAD PROFESIONAL EN INVESTIGACION Y GESTION EDUCATIVA Fecha de diploma: 15/01/20 Modalidad de estudios: SEMIPRESENCIAL Fecha matrícula: 09/03/2018 Fecha egreso: 08/03/2018	UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES PERU
COAGUILA MAYANAZA, DANTE VIDAL DNI 42589048	DOCTOR EN EDUCACIÓN Fecha de diploma: 13/11/23 Modalidad de estudios: SEMIPRESENCIAL Fecha matrícula: 31/08/2020 Fecha egreso: 15/08/2023	UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO S.A.C. PERU

Graduado	Grado o Título	Institución
RIVASPLATA LUNG, CARMEN NATALIA DNI 09857092	MAGISTER EN PSICOLOGIA EDUCATIVA Fecha de diploma: 26/10/2013 Modalidad de estudios: - Fecha matrícula: Sin información (***) Fecha egreso: Sin información (***)	UNIVERSIDAD PRIVADA CÉSAR VALLEJO PERU
RIVASPLATA LUNG, CARMEN NATALIA DNI 09857092	LICENCIADA EN EDUCACION INICIAL Fecha de diploma: 22/01/1998 Modalidad de estudios: -	UNIVERSIDAD DE SAN MARTÍN DE PORRES PERU
RIVASPLATA LUNG, CARMEN NATALIA DNI 09857092	LICENCIADO EN EDUCACION INICIAL Fecha de diploma: 22/01/1998 Modalidad de estudios: -	UNIVERSIDAD DE SAN MARTÍN DE PORRES PERU
RIVASPLATA LUNG, CARMEN NATALIA DNI 09857092	LICENCIADO EN EDUCACION EDUCACION INICIAL Fecha de diploma: 22/01/1998 Modalidad de estudios: -	UNIVERSIDAD DE SAN MARTÍN DE PORRES PERU
RIVASPLATA LUNG, CARMEN NATALIA DNI 09857092	BACHILLER EN EDUCACION Fecha de diploma: 29/10/1997 Modalidad de estudios: - Fecha matrícula: Sin información (***) Fecha egreso: Sin información (***)	UNIVERSIDAD DE SAN MARTÍN DE PORRES PERU

Graduado	Grado o Título	Institución
PEÑA JULCA, MARÍA LEONOR DNI 28309505	TÍTULO DE SEGUNDA ESPECIALIDAD PARA LA ENSEÑANZA DE COMUNICACIÓN Y MATEMÁTICA A ESTUDIANTES DE II Y III CICLO DE EDUCACIÓN BÁSICA REGULAR Fecha de diploma: 24/07/19 Modalidad de estudios: PRESENCIAL Fecha matrícula: 19/03/2011 Fecha egreso: 15/12/2012	PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL PERÚ PERU
PEÑA JULCA, MARÍA LEONOR DNI 28309505	DOCTORA EN EDUCACIÓN Fecha de diploma: 16/05/22 Modalidad de estudios: PRESENCIAL Fecha matrícula: 01/04/2019 Fecha egreso: 01/02/2022	UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO S.A.C. PERU

FICHA DE VALIDACIÓN DE CONTENIDO PARA UN INSTRUMENTO

INSTRUCCIÓN: A continuación, se le hace llegar el instrumento de recolección de datos Ficha de observación que permitirá recoger la información en la presente investigación: **Dispositivos móviles en el desarrollo socioemocional de niños en una institución educativa inicial pública de Lima, 2024**. Por lo que se le solicita que tenga a bien evaluar el instrumento, haciendo, de ser caso, las sugerencias para realizar las correcciones pertinentes. Los criterios de validación de contenido son:

Criterios	Detalle	Calificación
Suficiencia	El ítem pertenece a la dimensión y basta para obtener la medición de esta	1: de acuerdo 0: en desacuerdo
Claridad	El ítem se comprende fácilmente, es decir, su sintáctica y semántica son adecuadas	1: de acuerdo 0: en desacuerdo
Coherencia	El ítem tiene relación lógica con el indicador que está midiendo	1: de acuerdo 0: en desacuerdo
Relevancia	El ítem es esencial o importante, es decir, debe ser Incluido	1: de acuerdo 0: en desacuerdo

Nota. Criterios adaptados de la propuesta de Escobar y Cuervo (2008).

Matriz de validación de la ficha de observación de la Variable: Desarrollo Socioemocional

Definición de la variable: Aristulle, y Paoloni (2019) definen al desarrollo socioemocional como aquel bienestar que siente de manera personal un infante en los diversos aspectos sociales, incluyendo conductas afectivas y de socialización, su formación gira en torno a las personas con las que interactúa, las instituciones educativas y la comunidad. Por medio de ellos se adecuará a cambios que se presenten en su medio ambiente considerando sus particularidades personales.

Dimensión	Indicador	ítem	Suficiencia	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observación
Expresión emocional apropiada	Expresión de emociones	Expresa sus emociones: tristeza, alegría, enojo, etc. e identifica el motivo que las origina.	1	1	1	1	
		Expresa sus emociones a través de palabras, gestos y/o movimientos corporales.	1	1	1	1	
		Muestra sus emociones sin contenerlas.	1	1	1	1	
		Identifica en otra persona las emociones de tristeza, alegría, enojo, etc.	1	1	1	1	

		Demuestra seguridad y confianza al participar en diversas actividades con sus compañeros	1	1	1	1		
		Expresa sus emociones: tristeza, alegría, enojo, etc. e identifica el motivo que las origina.	1	1	1	1		
Regulación de emociones y sentimientos	Regulación emocional	Es tolerante con sus compañeros ante una situación de conflicto	1	1	1	1		
		Se frustra con facilidad ante alguna dificultad	1	1	1	1		
		Demuestra una escucha activa ante la opinión de sus compañeros	1	1	1	1		
		Presenta dificultades para regular sus emociones.	1	1	1	1		
		Mantiene la calma ante alguna dificultad que se le presente y pide ayuda a un adulto significativo	1	1	1	1		
Oposicionismo	Imita conducta de las personas que lo rodean	Impone sus opiniones ante los demás niños/as	1	1	1	1		
		Solicita permiso para participar en clase	1	1	1	1		
		Se niega a disculparse con los demás niños/as ante una situación de conflicto	1	1	1	1		
		Se opone a respetar los acuerdos del grupo o del aula	1	1	1	1		
	Aprende conductas de las personas que lo rodean	Respeto y practica las normas de convivencia	1	1	1	1		
		Sigue las consignas que le brinda la maestra.	1	1	1	1		
		Respeto los turnos y evita conflictos	1	1	1	1		
		Se muestra hostil ante sus compañeros	1	1	1	1		
		Presenta dificultades para cumplir tareas o retos	1	1	1	1		
		Colabora con los demás niños para cumplir una tarea o reto	1	1	1	1		
		Presenta dificultades para compartir materiales de trabajo con sus compañeros	1	1	1	1		
	Representación de roles	Manifiesta cariño hacia otras personas	Imita a sus compañeros en el juego de roles	1	1	1	1	
			Se integra al grupo de trabajo con facilidad	1	1	1	1	
Practica el compañerismo en el aula			1	1	1	1		
Promueve el compañerismo en su grupo de trabajo			1	1	1	1		

	Manifiesta sentimientos de seguridad	Participa con seguridad en el grupo de trabajo que le toca participar	1	1	1	1	
		Expresa sus sentimientos con seguridad.	1	1	1	1	
	Acepta y cumple las normas de convivencia	Se relaciona positivamente con sus compañeros de aula.	1	1	1	1	
		Apoya a sus compañeros en las diversas tareas del aula.	1	1	1	1	
		Demuestra autonomía en el aula.	1	1	1	1	

Ficha de validación de juicio de experto

Nombre del instrumento	Ficha de observación sobre el desarrollo socioemocional
Objetivo del instrumento	Evaluar el desarrollo socioemocional en los niños de 4 años de una IEI.
Nombre y apellidos del experto	DANTE VIDAL COAGUILA MAYANAZA
Documento de identidad	42589048
Años de experiencia en el área	De 2 a 4 años
Máximo grado Académico	Doctor de Investigación
Nacionalidad	Peruana
Institución	Universidad Tecnológica del Perú / Universidad Autónoma de Ica / CETPRO Guadalupe
Cargo	Docencia universitaria en investigación, Director de I.E.
Número telefónico	941 541 535
Firma	  <p>CENTRO DE EDUCACIÓN TÉCNICA PRODUCTIVA GUADALUPE Dr. Dante V. Coaguila Mayanaza DIRECTOR</p>
Fecha	19 de abril de 2024

FICHA DE VALIDACIÓN DE CONTENIDO PARA UN INSTRUMENTO

INSTRUCCIÓN: A continuación, se le hace llegar el instrumento de recolección de datos Ficha de observación que permitirá recoger la información en la presente investigación: **Dispositivos móviles en el desarrollo socioemocional de niños en una institución educativa inicial pública de Lima, 2024**. Por lo que se le solicita que tenga a bien evaluar el instrumento, haciendo, de ser caso, las sugerencias para realizar las correcciones pertinentes. Los criterios de validación de contenido son:

Criterios	Detalle	Calificación
Suficiencia	El ítem pertenece a la dimensión y basta para obtener la medición de esta	1: de acuerdo 0: en desacuerdo
Claridad	El ítem se comprende fácilmente, es decir, su sintáctica y semántica son adecuadas	1: de acuerdo 0: en desacuerdo
Coherencia	El ítem tiene relación lógica con el indicador que está midiendo	1: de acuerdo 0: en desacuerdo
Relevancia	El ítem es esencial o importante, es decir, debe ser Incluido	1: de acuerdo 0: en desacuerdo

Nota. Criterios adaptados de la propuesta de Escobar y Cuervo (2008).

Matriz de validación de la ficha de observación de la Variable: Desarrollo Socioemocional

Definición de la variable: Aristulle, y Paoloni (2019) definen al desarrollo socioemocional como aquel bienestar que siente de manera personal un infante en los diversos aspectos sociales, incluyendo conductas afectivas y de socialización, su formación gira en torno a las personas con las que interactúa, las instituciones educativas y la comunidad. Por medio de ellos se adecuará a cambios que se presenten en su medio ambiente considerando sus particularidades personales.

Dimensión	Indicador	ítem	Suficiencia	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observación
Expresión emocional apropiada	Expresión de emociones	Expresa sus emociones: tristeza, alegría, enojo, etc. e identifica el motivo que las origina.	1	1	1	1	
		Expresa sus emociones a través de palabras, gestos y/o movimientos corporales.	1	1	1	1	
		Muestra sus emociones sin contenerlas.	1	1	1	1	
		Identifica en otra persona las emociones de tristeza, alegría, enojo, etc.	1	1	1	1	

		Demuestra seguridad y confianza al participar en diversas actividades con sus compañeros	1	1	1	1		
		Expresa sus emociones: tristeza, alegría, enojo, etc. e identifica el motivo que las origina.	1	1	1	1		
Regulación de emociones y sentimientos	Regulación emocional	Es tolerante con sus compañeros ante una situación de conflicto	1	1	1	1		
		Se frustra con facilidad ante alguna dificultad	1	1	1	1		
		Demuestra una escucha activa ante la opinión de sus compañeros	1	1	1	1		
		Presenta dificultades para regular sus emociones.	1	1	1	1		
		Mantiene la calma ante alguna dificultad que se le presente y pide ayuda a un adulto significativo	1	1	1	1		
Oposicionismo	Imita conducta de las personas que lo rodean	Impone sus opiniones ante los demás niños/as	1	1	1	1		
		Solicita permiso para participar en clase	1	1	1	1		
		Se niega a disculparse con los demás niños/as ante una situación de conflicto	1	1	1	1		
		Se opone a respetar los acuerdos del grupo o del aula	1	1	1	1		
	Aprende conductas de las personas que lo rodean	Respeto y practica las normas de convivencia	1	1	1	1		
		Sigue las consignas que le brinda la maestra.	1	1	1	1		
		Respeto los turnos y evita conflictos	1	1	1	1		
		Se muestra hostil ante sus compañeros	1	1	1	1		
		Presenta dificultades para cumplir tareas o retos	1	1	1	1		
		Colabora con los demás niños para cumplir una tarea o reto	1	1	1	1		
		Presenta dificultades para compartir materiales de trabajo con sus compañeros	1	1	1	1		
	Representación de roles	Manifiesta cariño hacia otras personas	Imita a sus compañeros en el juego de roles	1	1	1	1	
			Se integra al grupo de trabajo con facilidad	1	1	1	1	
Practica el compañerismo en el aula			1	1	1	1		
Promueve el compañerismo en su grupo de trabajo			1	1	1	1		

	Manifiesta sentimientos de seguridad	Participa con seguridad en el grupo de trabajo que le toca participar	1	1	1	1	
		Expresa sus sentimientos con seguridad.	1	1	1	1	
	Acepta y cumple las normas de convivencia	Se relaciona positivamente con sus compañeros de aula.	1	1	1	1	
		Apoya a sus compañeros en las diversas tareas del aula.	1	1	1	1	
		Demuestra autonomía en el aula.	1	1	1	1	

Ficha de validación de juicio de experto

Nombre del instrumento	Ficha de observación sobre el desarrollo socioemocional
Objetivo del instrumento	Evaluar el desarrollo socioemocional en los niños de 4 años de una IEI.
Nombre y apellidos del experto	Rivasplata Lung Carmen Natalia
Documento de identidad	09857092
Años de experiencia en el área	Más de 5 años
Máximo grado Académico	Magister en Educación
Nacionalidad	Peruana
Institución	IEI 0037 "Santa Rosa"
Cargo	Docente de Educación Inicial
Número telefónico	955 106 235
Firma	
Fecha	19 de abril de 2024

FICHA DE VALIDACIÓN DE CONTENIDO PARA UN INSTRUMENTO

INSTRUCCIÓN: A continuación, se le hace llegar el instrumento de recolección de datos Ficha de observación que permitirá recoger la información en la presente investigación: **Dispositivos móviles en el desarrollo socioemocional de niños en una institución educativa inicial pública de Lima, 2024**. Por lo que se le solicita que tenga a bien evaluar el instrumento, haciendo, de ser caso, las sugerencias para realizar las correcciones pertinentes. Los criterios de validación de contenido son:

Criterios	Detalle	Calificación
Suficiencia	El ítem pertenece a la dimensión y basta para obtener la medición de esta	1: de acuerdo 0: en desacuerdo
Claridad	El ítem se comprende fácilmente, es decir, su sintáctica y semántica son adecuadas	1: de acuerdo 0: en desacuerdo
Coherencia	El ítem tiene relación lógica con el indicador que está midiendo	1: de acuerdo 0: en desacuerdo
Relevancia	El ítem es esencial o importante, es decir, debe ser Incluido	1: de acuerdo 0: en desacuerdo

Nota. Criterios adaptados de la propuesta de Escobar y Cuervo (2008).

Matriz de validación de la ficha de observación de la Variable: Desarrollo Socioemocional

Definición de la variable: Aristulle, y Paoloni (2019) definen al desarrollo socioemocional como aquel bienestar que siente de manera personal un infante en los diversos aspectos sociales, incluyendo conductas afectivas y de socialización, su formación gira en torno a las personas con las que interactúa, las instituciones educativas y la comunidad. Por medio de ellos se adecuará a cambios que se presenten en su medio ambiente considerando sus particularidades personales.

Dimensión	Indicador	ítem	Suficiencia	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observación
Expresión emocional apropiada	Expresión de emociones	Expresa sus emociones: tristeza, alegría, enojo, etc. e identifica el motivo que las origina.	1	1	1	1	
		Expresa sus emociones a través de palabras, gestos y/o movimientos corporales.	1	1	1	1	
		Muestra sus emociones sin contenerlas.	1	1	1	1	
		Identifica en otra persona las emociones de tristeza, alegría, enojo, etc.	1	1	1	1	

		Demuestra seguridad y confianza al participar en diversas actividades con sus compañeros	1	1	1	1		
		Expresa sus emociones: tristeza, alegría, enojo, etc. e identifica el motivo que las origina.	1	1	1	1		
Regulación de emociones y sentimientos	Regulación emocional	Es tolerante con sus compañeros ante una situación de conflicto	1	1	1	1		
		Se frustra con facilidad ante alguna dificultad	1	1	1	1		
		Demuestra una escucha activa ante la opinión de sus compañeros	1	1	1	1		
		Presenta dificultades para regular sus emociones.	1	1	1	1		
		Mantiene la calma ante alguna dificultad que se le presente y pide ayuda a un adulto significativo	1	1	1	1		
Oposicionismo	Imita conducta de las personas que lo rodean	Impone sus opiniones ante los demás niños/as	1	1	1	1		
		Solicita permiso para participar en clase	1	1	1	1		
		Se niega a disculparse con los demás niños/as ante una situación de conflicto	1	1	1	1		
		Se opone a respetar los acuerdos del grupo o del aula	1	1	1	1		
	Aprende conductas de las personas que lo rodean	Respeto y practica las normas de convivencia	1	1	1	1		
		Sigue las consignas que le brinda la maestra.	1	1	1	1		
		Respeto los turnos y evita conflictos	1	1	1	1		
		Se muestra hostil ante sus compañeros	1	1	1	1		
		Presenta dificultades para cumplir tareas o retos	1	1	1	1		
		Colabora con los demás niños para cumplir una tarea o reto	1	1	1	1		
		Presenta dificultades para compartir materiales de trabajo con sus compañeros	1	1	1	1		
	Representación de roles	Manifiesta cariño hacia otras personas	Imita a sus compañeros en el juego de roles	1	1	1	1	
			Se integra al grupo de trabajo con facilidad	1	1	1	1	
Practica el compañerismo en el aula			1	1	1	1		
Promueve el compañerismo en su grupo de trabajo			1	1	1	1		

	Manifiesta sentimientos de seguridad	Participa con seguridad en el grupo de trabajo que le toca participar	1	1	1	1	
		Expresa sus sentimientos con seguridad.	1	1	1	1	
	Acepta y cumple las normas de convivencia	Se relaciona positivamente con sus compañeros de aula.	1	1	1	1	
		Apoya a sus compañeros en las diversas tareas del aula.	1	1	1	1	
		Demuestra autonomía en el aula.	1	1	1	1	

Ficha de validación de juicio de experto

Nombre del instrumento	Ficha de observación sobre el desarrollo socioemocional
Objetivo del instrumento	Evaluar el desarrollo socioemocional en los niños de 4 años de una IEI.
Nombre y apellidos del experto	Peña Julca María Leonor
Documento de identidad	28309505
Años de experiencia en el área	Más de 5 años
Máximo grado Académico	Doctorado
Nacionalidad	Peruana
Institución	IEI 0037 "Santa Rosa"
Cargo	Docente de Educación Inicial
Número telefónico	978 378 200
Firma	
Fecha	19 de abril de 2024

ANEXO 5

VALIDEZ DEL INSTRUMENTO QUE MIDE LA VARIABLE DESARROLLO SOCIOEMOCIONAL

ALFA DE CRONBACH

Se aplica cuando tu instrumento tiene ítems en valoración likert, es decir con tres o más alternativas de respuestas
(nada satisfecho, poco satisfecho, totalmente satisfecho).

DONDE

$$\alpha = \frac{K}{K-1} \left[1 - \frac{\sum S_i^2}{S_r^2} \right]$$

úmero de ítems
varianza muestral

ÍNDICE DE CONFIABILIDAD

ALFA 0.840

		Items																														Cantidad Items	30
		mension 1 - Expresión emocional apropiada					mension 2 - Regulación de emociones y sentimientos					Dimensión 3 - Oposicionismo										Dimensión 4 - Representación de roles											
Encuestado	Item 1	Item 2	Item 3	Item 4	Item 5	Item 6	Item 7	Item 8	Item 9	Item 10	Item 11	Item 12	Item 13	Item 14	Item 15	Item 16	Item 17	Item 18	Item 19	Item 20	Item 21	Item 22	Item 23	Item 24	Item 25	Item 26	Item 27	Item 28	Item 29	Item 30	Suma		
1.- Aguirre Santander, Eyllen	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	60		
2.- Alarcon Aguirre, Romina	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	60		
3.- Anampa Niquen, Zoe	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	61			
4.- Avila Placencia, Alayn	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	60			
5.- Bejarano Pasapera, Lian	2	2	2	2	2	1	2	2	1	1	1	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	57			
6.- Briones Zelada, Jorge	2	2	2	2	1	1	3	1	1	1	3	1	3	3	3	1	1	3	3	2	3	2	2	1	1	1	1	1	2	54			
7.- Caceda Congona, Mia	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	59			
8.- Calderon Figueroa, Astrid	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	60			
9.- Cordova Mays, Thiago	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	60			
10.- Flores Chavez, Nihal	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	71			
11.- Gonzales Emiliano, Mathias	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	60			
12.- Gonzales Santiago, Alejandro	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	60			
13.- Inciso Gomez, Edgar	2	2	1	2	1	1	3	1	1	1	3	1	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	58			
14.- Landoe Uceda, Oriana	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	60			
15.- Mayhua Rodriguez, Dylan	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	60			
16.- Melgar Villena, Alexia	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	3	3	2	3	3	3	66			
17.- Morales Castro, Antonella	2	2	2	2	1	1	2	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	56			
18.- Necioup Piscoya, José	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	60			
19.- Perez Reategui, José	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	60			
20.- Rebata Chuquimango, Thiago	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	61			
21.- Reyes Bravo, Julian	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	3	3	2	64			
22.- Rodriguez Campoverde, Luz	2	2	2	2	1	1	3	1	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	56			
23.- Rodriguez Porras, Emma	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	61			
24.- Tueros Lujan, Thiago	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	59			
25.- Valdiviezo Lapa, Emmanuel	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	60			
26.- Velasquez Bustamante, Alvaro	1	2	1	1	1	1	3	1	2	1	1	1	4	2	3	1	1	1	3	1	3	1	1	1	1	1	1	1	1	44			
27.- Ventura Ramirez, Aleska	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	60			
Varianza Individual	0.04	0.00	0.10	0.04	0.20	0.16	0.13	0.18	0.16	0.16	0.15	0.10	0.21	0.07	0.10	0.26	0.11	0.11	0.07	0.04	0.07	0.08	0.08	0.15	0.15	0.15	0.19	0.19	0.15	0.07	19.57		
3.67																																	

Cantidad de ítems o preguntas

Varianza total

DESARROLLO SOCIOEMOCIONAL - EXPERIMENTAL PRETEST

Encuestados	EXPRESIÓN EMOCIONAL APROPIADA				REGULACIÓN DE EMOCIONES Y SENTIMIENTOS					OPOSICIONISMO										REPRESENTACIÓN DE ROLES										T-D1	T-D2	T-D3	T-D4	TOTAL-VAR		
	Item1	Item2	Item3	Item4	Item5	Item6	Item7	Item8	Item9	Item10	Item11	Item12	Item13	Item14	Item15	Item16	Item17	Item18	Item19	Item20	Item21	Item22	Item23	Item24	Item25	Item26	Item27	Item28	Item29						Item30	
1	2	2	2	2	2	1	3	1	1	1	2	1	2	2	2	2	1	1	2	2	1	2	1	1	1	1	2	2	2	1	10	7	18	12	47	
2	1	1	1	1	1	1	3	1	1	1	1	1	1	2	2	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	2	1	1	1	1	5	7	14	10	36	
3	1	1	1	1	1	1	3	1	1	1	1	1	1	2	2	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	2	1	1	1	1	5	7	14	10	36	
4	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	2	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	5	6	13	9	33	
5	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	2	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	5	6	13	9	33	
6	2	2	2	2	2	1	3	1	1	1	2	1	2	2	2	1	1	2	2	1	2	1	1	1	1	2	2	2	1	10	7	18	12	47		
7	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	2	2	2	1	2	1	1	2	1	1	1	1	2	1	1	1	2	5	6	16	11	38	
8	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	2	2	2	1	2	1	1	2	1	1	1	1	2	1	1	1	1	2	5	6	16	11	38
9	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	2	2	2	1	2	1	1	2	1	1	1	1	2	1	1	1	2	5	6	16	11	38	
10	1	1	1	1	1	1	3	1	1	1	1	1	1	2	2	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	2	1	1	1	1	2	5	7	14	10	36
11	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	2	1	1	1	1	2	1	1	1	1	5	6	13	10	34	
12	2	2	2	2	2	1	3	1	1	1	2	1	2	2	2	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	7	16	9	42	
13	1	1	1	1	1	1	3	1	1	1	1	1	1	2	1	1	2	2	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	5	7	15	10	37	
14	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	2	2	2	1	2	1	1	2	1	1	1	1	2	1	1	1	1	2	5	6	16	11	38
15	1	1	1	1	1	1	3	1	1	1	1	1	1	2	2	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	2	1	1	1	1	5	7	14	10	36	
16	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	2	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	5	6	13	9	33	
17	1	1	1	1	1	1	3	1	1	1	1	1	1	2	2	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	2	1	1	1	1	5	7	14	10	36	
18	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	2	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	5	6	13	9	33	
19	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	2	2	1	2	1	1	1	2	1	1	1	1	2	1	1	1	1	2	5	6	16	11	38
20	1	1	1	1	1	1	2	1	2	2	1	1	1	1	1	3	2	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	5	9	15	10	39
21	2	2	2	2	1	1	3	1	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	1	2	2	1	1	1	1	1	2	9	7	21	11	48	
22	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	2	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	5	6	13	9	33	
23	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	1	1	1	1	9	2	1	1	2	1	1	2	2	2	2	1	1	2	1	9	10	15	14	48	
24	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	2	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	5	6	13	9	33	
25	2	2	2	2	2	1	3	1	1	1	2	1	2	2	2	2	1	1	2	2	1	2	1	1	1	1	1	2	2	2	1	10	7	18	12	47
26	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	2	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	5	6	13	9	33	
27	1	1	1	1	1	1	3	1	1	1	1	1	1	2	2	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	2	1	1	1	1	5	7	14	10	36	
28	1	1	1	1	1	1	3	1	1	1	1	1	1	2	2	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	5	7	14	10	36	

DATOS: BAREMOS - NIVELES Y RANGOS					
Escala y Valores					
Nunca (1)					
A veces (2)					
Casi siempre (3)					
Siempre (4)					
ITEMS POR DIMENSIONES					
D1: Expresión emocional apropiada	5 Items				
D2: Regulación de emociones y sentimientos	5 Items				
D3: Oposicionismo	11 Items				
D4: Representación de roles	9 Items				
V1: Desarrollo socioemocional	30 Items				
Variable y Dimensiones					
	Niveles y rangos				
	Bajo	Medio	alto		
V1: Desarrollo socioemocional	'30 - 47	'48 - 65	'66 - 100		
D1: Expresión emocional apropiada	'5 - 8	'9 - 12	'13 - 20		
D2: Regulación de emociones y sentimientos	'5 - 8	'9 - 12	'13 - 20		
D3: Oposicionismo	'11 - 19	'20 - 28	'29 - 44		
D3: Representación de roles	'9 - 15	'16 - 22	'23 - 36		
	Variable	D1: Expresión emocional apropiada	D2: Regulación de emociones y sentimientos	D3: Oposicionismo	D4: Representación de roles
Valor Máximo	100	20	20	44	36
Valor Mínimo	30	5	5	11	9
Rango	70	15	15	33	27
Amplitud (Intervalo)	17.5	3.75	3.75	8.25	6.75
OJO, SE TOMA EL VALOR ENTERO					
Cantida de niveles					
4					

Encuestados	EXPRESIÓN EMOCIONAL APROPIADA					REGULACIÓN DE EMOCIONES Y					OPOSICIONISMO										REPRESENTACIÓN DE ROLES					T-D1	T-D2	T-D3	T-D4	TOTAL-VAR	DATOS: BAREMOS - NIVELES Y RANGOS				
	item1	29.80%	item3	item4	item5	item6	item7	item8	item9	item10	item11	item12	item13	item14	item15	item16	item17	item18	item19	item20	item21	item22	item23	item24	item25						item26	item27	item28	item29	item30
1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	2	2	1	2	1	1	2	1	1	1	1	2	1	1	1	1	2	5	6	16	11	38
2	1	1	1	1	1	1	3	1	1	1	1	1	1	2	2	1	1	1	1	2	1	1	1	1	2	1	1	1	1	5	7	14	10	36	
3	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	5	6	13	9	33	
4	1	2	1	1	1	1	2	1	2	1	1	1	1	2	2	2	1	2	2	1	2	1	1	1	1	1	1	2	1	6	7	18	11	42	
5	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	2	2	2	1	2	1	2	1	1	1	1	1	2	1	2	2	5	6	16	13	40	
6	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	2	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	5	6	13	9	33	
7	1	1	1	1	1	1	3	1	1	1	1	1	1	2	2	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	2	1	1	1	5	7	14	10	36	
8	1	1	1	1	1	1	3	1	1	1	1	1	1	2	2	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	2	1	1	1	5	7	14	10	36	
9	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	2	2	2	1	2	1	1	2	1	1	1	1	2	1	2	2	5	6	16	13	40	
10	1	1	1	1	1	1	3	1	1	1	1	1	1	2	2	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	2	1	1	1	5	7	14	10	36	
11	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	2	1	1	1	1	2	1	1	1	1	5	6	13	10	34	
12	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	2	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	5	6	13	9	33	
13	1	1	1	1	1	1	3	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	2	1	1	1	1	5	7	15	10	37	
14	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	2	2	2	1	2	1	1	2	1	1	1	1	1	2	1	2	5	6	16	13	40	
15	1	1	1	1	1	1	3	1	1	1	1	1	1	2	2	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	5	7	14	10	36	
16	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	5	6	13	9	33	
17	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	5	6	13	9	33	
18	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	2	2	2	1	2	1	1	2	1	1	1	1	2	1	1	1	2	5	6	16	11	38
19	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	2	2	2	1	2	1	1	2	1	1	1	1	2	1	2	2	5	6	16	13	40	
20	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	5	6	13	9	33	
21	1	1	1	1	1	1	3	1	1	1	1	1	1	2	2	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	2	1	1	1	5	7	14	10	36	
22	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	2	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	5	6	13	9	33	
23	1	1	1	1	1	1	3	1	1	1	1	1	1	2	2	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	2	1	1	1	5	7	14	10	36	
24	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	2	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	5	6	13	9	33	
25	1	2	1	1	1	1	2	1	2	1	1	1	2	2	2	2	1	2	2	1	2	2	1	1	1	1	2	1	1	1	6	7	18	11	42
26	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	5	6	13	9	33	
27	1	1	1	1	1	1	3	1	1	1	1	1	1	2	2	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	5	7	14	10	36	
28	1	2	1	1	1	1	2	1	2	1	1	1	2	2	2	2	1	2	2	1	2	2	1	1	1	2	1	1	1	6	7	18	11	42	
29	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	2	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	5	6	13	9	33	
30	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	5	6	13	9	33	
31	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	5	6	13	9	33	
32	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	5	6	13	9	33	
33	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	5	6	13	9	33	
34	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	5	6	13	9	33	
35	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	5	6	13	9	33	
36	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	5	6	13	9	33	
37	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	5	6	13	9	33	
38	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	5	6	13	9	33	
39	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	5	6	13	9	33	
40	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	5	6	13	9	33	
41	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	5	6	13	9	33	
42	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	5	6	13	9	33	
43	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	5	6	13	9	33	
44	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	5	6	13	9	33	
45	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	5	6	13	9	33	
46	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	5	6	13	9	33	
47	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	5	6	13	9	33	
48	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	5	6	13	9	33	
49	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	5	6	13	9	33	
50	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	5	6	13	9	33	
51	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	5	6	13	9	33	
52	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	5	6	13	9	33	
53	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	5	6	13	9	33	
54	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	5	6	13	9	33	
55	1	1	1	1	1																														

ANEXO 6

CONSENTIMIENTO INFORMADO



CONSENTIMIENTO INFORMADO DEL APODERADO

Título de la Investigación: Dispositivos móviles en el desarrollo socioemocional en niños de 4 años de una institución educativa inicial pública de Lima, 2024

Investigadora: Marianela Teresa Lolí Pereyra

Propósito del estudio: Estamos invitando a su hijo (a) a participar en una investigación titulada "Dispositivos móviles en el desarrollo socioemocional en niños de 4 años de una institución educativa inicial pública de Lima, 2024", cuyo objetivo de la investigación es determinar la influencia del uso de los dispositivos móviles en el desarrollo socioemocional en niños de 4 años de una institución educativa inicial pública de Lima, 2024. Esta investigación es desarrollada por la estudiante de posgrado, del programa académico de maestría en educación infantil y neuroeducación, de la Universidad César Vallejo del campus de educación y filial Lima, aprobado por la autoridad correspondiente de la Universidad y con el permiso de la institución educativa inicial 0037 Santa Rosa

Describir el impacto del problema de la Investigación: Actualmente se observa que algunos estudiantes del nivel inicial presentan dificultades socioemocionales debido al alto uso de dispositivos móviles lo que genera en ellos la disminución de interacción con los demás, la falta de control emocional, dificultades en su comunicación y socialización con los demás tan necesaria para los niños de esta etapa escolar. Por esta razón se pretende resolver el problema ¿Cómo influye el uso de dispositivos móviles en el desarrollo socioemocional en niños de 4 años de una institución educativa inicial pública de Lima, 2024?

Procedimiento

Si usted acepta que su hijo participe en esta investigación:

1. Se aplicará una ficha de observación donde se recogerá información para la investigación "Dispositivos móviles en el desarrollo socioemocional en niños de 4 años de una institución educativa inicial pública de Lima, 2024".
2. Esta ficha de observación tendrá un tiempo aproximado de 45 minutos y se realizará en el aula Celeste de la institución educativa inicial 0037 Santa Rosa. La información será codificada usando un número de identificación y, por lo tanto, serán anónimas.



Además, considere lo siguiente:

La participación es 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.

En cuanto al 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.

Los beneficios (principio de beneficencia):

Mencionar que los resultados de la investigación se le alcanzará a la institución al término de la investigación. No recibirá algún 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.

Sobre la 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 el Investigadora Loli Pereyra, Marianela T. email: mlolip04@gmail.com

Consentimiento

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

Fecha y hora: 3 de mayo 8:59
Nombre y apellidos: C. Susana Inocente Fajana

FIRMA: 

DNI: 42818040



CONSENTIMIENTO INFORMADO DEL APODERADO

Título de la investigación: Dispositivos móviles en el desarrollo socioemocional en niños de 4 años de una institución educativa inicial pública de Lima, 2024

Investigadora: Marianela Teresa Lolí Pereyra

Propósito del estudio: Estamos invitando a su hijo (a) a participar en una investigación titulada "Dispositivos móviles en el desarrollo socioemocional en niños de 4 años de una institución educativa inicial pública de Lima, 2024", cuyo objetivo de la investigación es determinar la influencia del uso de los dispositivos móviles en el desarrollo socioemocional en niños de 4 años de una institución educativa inicial pública de Lima, 2024. Esta investigación es desarrollada por la estudiante de posgrado, del programa académico de maestría en educación infantil y neuroeducación, de la Universidad César Vallejo del campus de educación y filial Lima, aprobado por la autoridad correspondiente de la Universidad y con el permiso de la institución educativa inicial 0037 Santa Rosa

Describir el impacto del problema de la investigación: Actualmente se observa que algunos estudiantes del nivel inicial presentan dificultades socioemocionales debido al alto uso de dispositivos móviles lo que genera en ellos la disminución de interacción con los demás, la falta de control emocional, dificultades en su comunicación y socialización con los demás tan necesaria para los niños de esta etapa escolar. Por esta razón se pretende resolver el problema ¿Cómo influye el uso de dispositivos móviles en el desarrollo socioemocional en niños de 4 años de una institución educativa inicial pública de Lima, 2024?

Procedimiento

Si usted acepta que su hijo participe en esta investigación:

1. Se aplicará una ficha de observación donde se recogerá información para la investigación: "Dispositivos móviles en el desarrollo socioemocional en niños de 4 años de una institución educativa inicial pública de Lima, 2024".
2. Esta ficha de observación tendrá un tiempo aproximado de 45 minutos y se realizará en el aula Celeste de la institución educativa inicial 0037 Santa Rosa. La información será codificada usando un número de identificación y, por lo tanto, serán anónimas.

Además, considere lo siguiente:

La participación es 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.

En cuanto al 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.

Los beneficios (principio de beneficencia):

Mencionar que los resultados de la investigación se le alcanzará a la institución al término de la investigación. No recibirá algún beneficio económico ni de ninguna otra índole. El estudio no va aportar a la salud individual de la persona, sin embargo, los resultados del estudio podrán convertirse en beneficio de la salud pública.

Sobre la 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 el Investigadora Lolí Pereyra, Marianela T. email: mlolip04@gmail.com

Consentimiento

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

Fecha y hora: 7:30pm 3 de Mayo 08:08 am

Nombre y apellidos: Jorge Luis Pando Ramos

FIRMA: 

DNI: 45786107

ANEXO 7

Taller: Validando mis emociones para interactuar mejor con los demás.



2024

I. NOMBRE DEL TALLER:

“TALLER: VALIDANDO MIS EMOCIONES PARA INTERACTUAR MEJOR CON LOS DEMÁS”

II. DESCRIPCIÓN GENERAL DEL TALLER:

2.1. IDENTIFICACIÓN DEL PROBLEMA:

Actualmente se observa que algunos estudiantes del nivel inicial presentan dificultades socioemocionales debido al alto uso de dispositivos móviles lo que

genera en ellos la disminución de interacción con los demás, la falta de control emocional, dificultades en su comunicación y socialización con los demás tan necesaria para los niños de esta etapa escolar. Por esta razón se pretende resolver el problema ¿Cómo influye el uso de dispositivos móviles en el desarrollo socioemocional en niños de 4 años de una institución educativa inicial pública de Lima, 2024?

2.2. DESCRIPCIÓN:

El taller denominado “Validando mis emociones para interactuar mejor con los demás” se proyectó con la finalidad de desarrollar diversas actividades lúdicas, que impliquen la participación activa y dinámica de los niños de 4 años con el propósito de ayudar a expresar sus ideas y emociones en situaciones cotidianas, a partir de sus vivencias e historias, permitiendo que identifiquen y expresen sus emociones con ayuda de la representación de personajes y tengan un espacio de reflexión para fortalecer la autorregulación de las mismas, mejorando significativamente su interacción con los demás y por ende el clima del aula.

Se programaron 14 sesiones, con una duración de 45 minutos. A la vez se consideró las dimensiones: Expresión emocional apropiada, regulación de emociones y sentimientos, oposicionismo y la representación de roles.

2.3. OBJETIVO:

Plantear actividades que promuevan la autorregulación de sus emociones y contribuyan significativamente en una interacción social adecuada entre los niños de 4 años de una Institución Educativa inicial pública de Lima.

2.4. META DE ATENCIÓN:

Para 28 estudiantes del grupo experimental de 4 años de 1 sección del nivel inicial, que pertenecen a una Institución Educativa pública de Lima.

2.5. ORGANIZACIÓN DE LAS ACTIVIDADES:

TALLER	DIMENSIÓN	SESIONES	OBJETIVO GENERAL	OBJETIVO ESPECÍFICO	CONTENIDOS
TALLER: VALIDANDO MIS EMOCIONES PARA INTERACTUAR MEJOR CON LOS DEMÁS CON 14 SESIONES	Expresión emocional apropiada	Sesión N° 1: Reconociendo mis emociones	Expresar y reconocer sus sentimientos, emociones y la de los demás, en diversas situaciones de interacción.	Expresar diferentes emociones que sienten, a partir de sus vivencias.	Reconocimiento de emociones en sí mismo al jugar con el cubo de las emociones.
		Sesión N° 2: Reconociendo las emociones en los demás		Reconocer diferentes emociones en los demás a partir de sus interacciones en el aula.	Reconocimiento de emociones en los demás a través de la lectura de cuentos.
		Sesión N° 3: Expresando nuestras emociones		Expresar emociones de alegría, tristeza, miedo o enojo, a través de la representación gráfica.	Expresión de emociones a través del frasco de las emociones.
	Regulación de emociones y sentimientos	Sesión N° 4 Aprendiendo a regular nuestras emociones	Expresar sus deseos, necesidades y sentimientos a los demás, a través del expresión verbal y gráfica.	Aprender a regular sus emociones a través de diversas técnicas de respiración.	Ejecución de técnicas de respiración para ayudar a regular sus emociones.
		Sesión N° 5 Reconociendo nuestros sentimientos		Reconocer sus sentimientos y el de los demás a través de la expresión verbal.	Identifica sus sentimientos y el de sus compañeros a través del diario de las emociones.
		Sesión N° 6 Creando un espacio para la calma		Crear un espacio que lo ayude a regular sus emociones.	Creación de un espacio que lo ayude a calmar sus emociones "Rincón de la calma".
		Sesión N° 7 Ayudando a los demás a regular sus emociones a través de juegos divertidos.		Aprender a regular sus emociones y las de los demás a través de actividades lúdicas.	Ejecución de juegos para ayudar a regular sus emociones y la de los demás.
	oposicionismo	Sesión N° 8 aprendiendo a utilizar palabras de cortesía	Expresar sus emociones, sentimientos y necesidades, mostrando cierto grado de	Utilizar palabras de cortesía como una muestra de tolerancia, empatía y cordialidad con los demás.	Expresión de palabras de cortesía para una sana convivencia dentro y fuera del aula.

		Sesión N° 9 Aprendiendo a ser amable y tolerante con los demás	tolerancia, empatía y cordialidad con los demás.	Mencionar acciones positivas, para una buena relación con los demás.	Expresión de acciones a realizar en el aula para una sana convivencia "El espejo de las emociones".
		Sesión N° 10 Aprendiendo a resolver conflictos en el aula		Proponer alternativas de solución para resolver situaciones de conflictos en el aula.	Proposición de acciones a realizar frente a situaciones de conflicto a través del cartel de acuerdos de las emociones.
		Sesión N° 11 Gestionamos nuestras emociones a través del emociómetro		Gestionar sus emociones y las de los demás a través del reconocimiento de las mismas en el emociómetro.	Reconocimiento de sus emociones y las de los demás a través del emociómetro para gestionarlas de manera adecuada.
	Representación de roles	Sesión N° 12 Identificando nuestros gustos y disgustos a través de juegos dramáticos con títeres.	Expresar sus emociones, sentimientos y necesidades, a través de la representación de roles.	Expresar gustos y disgustos de sí mismo y los demás a través de los juegos dramáticos con títeres.	Expresión de gustos y disgustos a través de los juegos dramáticos con títeres.
		Sesión N° 13 Dramatizando nuestras emociones y sentimientos		Representar emociones y sentimientos a través de la ejecución de un cuento en movimiento.	Representación de personajes de cuento como medio de expresión de emociones y sentimientos.
		Sesión N° 14 Dramatizando acciones positivas para una sana convivencia en el aula		Crear un cuento para representar acciones positivas de sana convivencia en el aula.	Creación de un cuento para representar acciones positivas de manera grupal sobre la sana convivencia en el aula.

2.6. CRONOGRAMA DE LAS ACTIVIDADES:

N°	ACTIVIDADES	MESES										
		MAYO					JUNIO					
		1era	2da	3era	4ta	5ta	1era	2da	3era	4ta		
1	Presentación del programa a la autoridad de la Institución Educativa	X										
2	Sesión N° 1: Reconociendo mis emociones		X									
3	Sesión N° 2: Reconociendo las emociones en los demás			X								
4	Sesión N° 3: Expresando nuestras emociones			X								
5	Sesión N° 4 Aprendiendo a regular nuestras emociones				X							
6	Sesión N° 5 Reconociendo nuestros sentimientos				X							
7	Sesión N° 6 Creando un espacio para la calma					X						
8	Sesión N° 7 Ayudando a los demás a regular sus emociones a través de juegos divertidos.					X						
9	Sesión N° 8 aprendiendo a utilizar palabras de cortesía					X						
10	Sesión N° 9 Aprendiendo a ser amable y tolerante con los demás						X					
11	Sesión N° 10 Aprendiendo a resolver conflictos en el aula						X					
12	Sesión N° 11 Gestionamos nuestras emociones a través del emociómetro						X					
13	Sesión N° 12 Identificando nuestros gusto y disgustos a través de juegos dramáticos con títeres.							X				
14	Sesión N° 13 Dramatizando nuestras emociones y sentimientos							X				
15	Sesión N° 14 Dramatizando acciones positivas para una sana convivencia en el aula							X				

Nota: Sesiones de aprendizaje propuestas por la autora.

2.7. RECURSOS Y MATERIALES

HUMANOS	MATERIALES	DIGITALES
1 docente	Hojas bond A 4	Laptop
1 auxiliar de educación	Hojas de colores	Memoria USB
1 investigadora	Papeles de colores	Equipo de sonido
	Cartulinas	Televisor
	Goma	
	Silicona	
	Papel crepé	
	Témperas	
	Crayolas	
	Plumones	
	Cintas satinadas	
	Títeres	
	Cubo de emociones	
	Sector del hogar del aula	
	Caja sorpresa	
	Espejo	

2.8. RECURSOS FINANCIEROS:

Autofinanciado por la investigadora.

2.9. EVALUACIÓN

En cada una de las sesiones propuestas para el taller “**Validando mis emociones para interactuar mejor con los demás**” que se ha propuesto, **la observación directa será el principal método de evaluación el cual será registrado a través del instrumento “ficha de observación”**. Valorar el nivel de participación de los niños de 4 años en el taller y en la ejecución de cada una de las actividades, teniendo en cuenta su apropiación de las normas de convivencia y las pautas brindadas, etc. La reflexión al término de cada una de las actividades servirá como estrategia para medir su nivel de interés en el taller y determinar su nivel de comprensión sobre el contenido brindado en cada actividad, dando a conocer su sentir, sobre lo que les gustaría seguir aprendiendo, sobre las dificultades que se presentaron y el cómo las superaron.

SESIÓN N° 01

Dimensión		Objetivo de la dimensión
Expresión emocional apropiada		Expresar y reconocer sus sentimientos, emociones y la de los demás, en diversas situaciones de interacción.
Título: Reconociendo mis emociones		
Objetivo de la sesión: Expresar diferentes emociones que sienten, a partir de sus vivencias.		
MOMENTO	DESCRIPCIÓN	MATERIALES
INICIO	<p>La maestra pregunta a cada uno de los niños ¿Cómo se sienten hoy?, se escucha con atención lo que mencionan y de ser posible lo anota en un papelote o en la pizarra.</p> <p>Luego la maestra proponemos a los niños jugar el juego “Caras y gestos de las emociones” el cual consiste en hacer un gesto para que otros puedan reconocer la emoción que representa, para ello se utilizará un cubo de las emociones que contendrá rostros de niños y niñas representando una emoción, los niños salen a participar por turnos y a medida que se desarrolla el juego se les pregunta: ¿Qué emoción te salió en el cubo de las emociones?, ¿Qué emoción estas representando?, ¿Qué gestos está realizando con tu cara?, ¿Cuándo sientes esa emoción?</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Cubo de las emociones • Imágenes de niños y niñas representando emociones
DESARROLLO	<p>La maestra invita a los niños a dialogar acerca de las emociones que se van representando, realiza una breve explicación de cada una de las emociones, como por ejemplo el enojo, no es malo, a veces sentimos enojo por algo que nos molesta, pero si debemos evitar reaccionar gritando o golpeando las cosas, lo mismo se realizará para explicar las demás emociones, continua con las demás emociones.</p> <p>Se pregunta a los niños ¿En qué situaciones se han sentido así?, ¿Puedes contarme lo que te pasó? ¿Qué sucedió en ese momento? ¿Qué podemos hacer para volver a la calma? ¿Qué pasaría si nos quedamos con esa emoción (enojo, tristeza, miedo, etc.)?</p> <p>Con ayuda de imágenes de emociones la maestra dialoga con los niños de la siguiente forma: ¿Yo me enojo cuando... y tú?, Yo me siento feliz/triste/enojado/asustado cuando... y tú?</p> <p>Se les invita a dibujar los gestos que hicieron para representar algunas de las emociones que sintieron en alguna situación vivida.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Imágenes de niños y niñas representando emociones • Hojas bond • Plumones • crayolas
CIERRE	<p>Los niños presentan sus producciones y lo comentan a sus compañeros y maestra. Luego los pegan en un mural de las emociones y colocan en un lugar elegido por ellos. Finalmente, la maestra realiza las siguientes preguntas: ¿Qué aprendiste hoy?, ¿Para qué te servirá aprender sobre las emociones?, ¿Cómo te sentiste aprendiendo sobre las emociones?, ¿Qué dificultades se te presentaron?, ¿Cómo las resolviste?, ¿Qué más te gustaría aprender sobre las emociones?</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Dibujos de los niños

SESIÓN N° 02

Dimensión	Objetivo de la dimensión	
Expresión emocional apropiada	Expresar y reconocer sus sentimientos, emociones y la de los demás, en diversas situaciones de interacción.	
Título: Reconociendo las emociones en los demás		
Objetivo de la sesión: Reconocer diferentes emociones en los demás a partir de sus interacciones en el aula.		
MOMENTO	DESCRIPCIÓN	MATERIALES
INICIO	Se invita a los niños a sentarse en asamblea y proponer las normas de convivencia que se necesitarán para realizar la actividad. Se inicia con la canción “Cuando tengo muchas ganas de reír” (se repite la canción mencionando otras acciones relacionadas a las emociones). Luego se les realiza algunas preguntas sobre la actividad para conocer sus apreciaciones y cómo se sintieron. La docente propone a los niños escuchar un cuento titulado “El monstruo de colores” y se les pregunta: ¿Qué observan?, ¿Qué le ocurrió al monstruo de colores?, ¿Quién lo ayudó a ordenar sus emociones?, ¿Cómo las ordenó?, luego se les solicita estar atentos durante la narración.	<ul style="list-style-type: none"> • Equipo de sonido • USB • Pizarra • Imágenes del cuento
DESARROLLO	<p>La docente inicia la narración presentando al personaje del cuento e irá acompañando la narración con diversos sonidos utilizando instrumentos musicales (tambor, palo de lluvia, maracas de bambú y otros)</p> <p>Durante la narración se irán realizando preguntas de acuerdo al desarrollo del cuento ¿Alguna vez te sentiste así?, ¿Cuándo te sentiste así? Se escuchará las respuestas de los niños registrándolas en un papelote y se prosigue con la narración hasta terminar.</p> <p>Terminado el relato se invita a dialogar sobre lo que ocurrió en el cuento, mediante las preguntas: ¿Quién es el personaje del cuento?, ¿Qué ocurrió con sus emociones?, ¿Qué emociones sintió?, ¿Por qué crees que se sintió así? ¿Cómo llego a la calma? ¿Cómo haces tú para calmarte?, También se presentarán tarjetas con la imagen del personaje, al lado de la imagen se irá registrando las apreciaciones que mencionen los niños, conversando sobre qué podrían hacer para tranquilizarse cuando estén enojadas/os, asustados, tristes, ¿Cómo podemos expresar nuestro enojo sin hacernos daño o dañar a los demás?</p> <p>Luego de escuchar sus apreciaciones, se invita a compartir sobre las emociones que han identificado en algunos miembros de su familia en un determinado momento (cumpleaños, despedida de algún familiar, mudanza, etc.).</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Papelotes • Plumones • Imágenes del personaje del cuento
CIERRE	Finalmente, se invita a los niños y niñas a reflexionar sobre la actividad realizada a través de las preguntas: ¿Qué actividad hiciste?, ¿Qué te pareció la actividad?, ¿Qué emociones sentiste? ¿Cómo podemos llegar a la calma? La docente agradece y felicita a todas las niñas y niños por su participación en la actividad.	<ul style="list-style-type: none"> • Preguntas de reflexión

SESIÓN N° 03

Dimensión		Objetivo de la dimensión
Expresión emocional apropiada		Expresar y reconocer sus sentimientos, emociones y la de los demás, en diversas situaciones de interacción.
Título: Expresando nuestras emociones		
Objetivo de la sesión: Expresar emociones de alegría, tristeza, miedo o enojo, a través de la representación gráfica.		
MOMENTO	DESCRIPCIÓN	MATERIALES
INICIO	<p>La maestra pregunta a cada uno de los niños ¿Cómo se sienten hoy?, se escucha con atención lo que mencionan y se anota en un papelote o en la pizarra.</p> <p>Luego la maestra proponemos a los niños jugar el juego “Caja sorpresa de las emociones” el cual consiste en introducir las manos y sacar una paleta con una carita que representa a una emoción, los niños saldrá a participar por turnos, mencionarán los gestos que se realizan en la cara al expresar la emoción que sacó de la caja sorpresa y a medida que se desarrolla el juego se les pregunta: ¿Qué emoción te salió?, ¿Qué gestos hacemos con nuestra cara cuando sentimos esa emoción?, ¿Cuándo sientes esa emoción?</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Caja sorpresa de las emociones
DESARROLLO	<p>La maestra invita a los niños a dialogar acerca de las emociones que sentimos, realiza una breve explicación de cada una de las emociones, mencionando que todas son necesarias en nuestra vida, pero si debemos evitar reaccionar con mucha intensidad, se les propone buscar algunas formas de calmar las emociones, se pregunta a los niños ¿En qué situaciones se han sentido muy feliz, enojado, triste, asustado...?, ¿Qué hiciste en ese momento? ¿Qué podemos hacer para calmar esa emoción?</p> <p>Se presenta algunas imágenes de niños demostrando la intensidad de sus emociones para dialoga sobre ellas.</p> <p>Se les propone realizar un dibujo de la emoción que sienten y guardarlas dentro del frasco de las emociones, esta será una manera de cómo ayudar a calmar nuestras emociones, cada vez que las sentimos intensamente.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Imágenes de niños y niñas representando emociones • Hojas bond • Plumones • crayolas
CIERRE	<p>Los niños presentan sus dibujos y por turnos los colocan dentro del frasco de las emociones, comentan a sus compañeros y maestra la emoción que representaron en su dibujo.</p> <p>Finalmente, la maestra realiza las siguientes preguntas: ¿Qué aprendiste hoy sobre las emociones?, ¿Para qué te servirá aprender a calmar las emociones?, ¿Cómo nos puede servir el frasco de las emociones?, ¿Qué dificultades se te presentaron?, ¿Cómo las resolviste?, ¿Qué más te gustaría aprender sobre las emociones?</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Frasco de la emociones con los dibujos de los niños

SESIÓN N° 04

Dimensión	Objetivo de la dimensión	
Regulación de emociones y sentimientos	Expresar sus deseos, necesidades y sentimientos a los demás, a través del expresión verbal y gráfica.	
Título: Aprendiendo a regular nuestras emociones		
Objetivo de la sesión: Aprender a regular sus emociones a través de diversas técnicas de respiración.		
MOMENTO	DESCRIPCIÓN	MATERIALES
INICIO	La maestra pregunta a cada uno de los niños ¿Cómo se sienten hoy?, ¿Qué les hizo sentirse felices, tristes, enojados, asustados?, se escucha con atención lo que mencionan y se anota en un papelote o en la pizarra. Luego la maestra proponemos a los niños escuchar el cuento “Tuga la tortuga aprende a respirar” el cual menciona que Tuga está muy molesta porque es muy lenta y se mete en su caparazón, su maestra le ayuda a salir de él preguntándole sobre lo que le sucedió identificando sus emociones, expresándolas a través de palabras y luego ello le menciona que hay una forma especial para calmar esa emoción, se les pregunta a los niños: ¿Qué emoción sintió Tuga?, ¿Qué hizo al sentir esa emoción?, ¿Quién le ayudó?, ¿Cómo calmó el enojo?, se escuchan sus respuestas.	<ul style="list-style-type: none"> • Cuento Tuga la tortuga
DESARROLLO	La maestra invita a los niños a dialogar sobre algunas formas de cómo se pueden calmar las emociones que sienten, realiza una breve explicación de cada una de las emociones, mencionando algunas situaciones que pueden provocarlas, llegando a la calma, se les propone buscar algunas formas de calmar las emociones, se pregunta a los niños ¿Qué podemos hacer cuando nos sentimos muy enojados, tristes, asustados...?, ¿Qué podemos hacer en ese momento? ¿Qué podemos hacer para calmar nuestras emociones? La maestra les comenta que Tuga la tortuga contaba hasta 10 respirando lentamente y soplando suavemente sobre sus manos, se les invita a abrir las palmas de sus manos y recorrer con una de ellas uno a uno sus dedos inhalando y exhalando suavemente. Se les propone realizar actividades de respiración de conteo acompañadas de ejercicios para inhalar y exhalar llegando a la calma.	<ul style="list-style-type: none"> • Imágenes del cuento.
CIERRE	Finalmente, la maestra realiza las siguientes preguntas: ¿Qué aprendiste hoy sobre la calma?, ¿Para qué te servirá aprender inhalar y exhalar?, ¿Cómo nos puede servir respirar y contar?, ¿De qué otras formas podemos calmar nuestras emociones?, ¿Qué otras formas para calmar las emociones te gustaría aprender?	<ul style="list-style-type: none"> • Preguntas de reflexión

SESIÓN N° 05

Dimensión		Objetivo de la dimensión
Regulación de emociones y sentimientos		Expresar sus deseos, necesidades y sentimientos a los demás, a través del expresión verbal y gráfica.
Título: Reconociendo nuestros sentimientos		
Objetivo de la sesión: Reconocer sus sentimientos y el de los demás a través de la expresión verbal.		
MOMENTO	DESCRIPCIÓN	MATERIALES
INICIO	<p>La maestra inicia la actividad presentado una bolsa mágica en donde se encontrarán algunas fotografías de algunas situaciones donde se ven reflejadas algunas emociones como: celebración de un cumpleaños, perdida de una mascota, discusión entre personas, entre otras</p> <p>La maestra irá colocando una a una las fotografías o imágenes en la pizarra y comentará brevemente la emoción que sintió en ese momento, los niños identificarán la emoción y comentarán alguna situación parecido en la que se sintieron así, se acompaña con pregunta: ¿Qué emoción sienten cuando es su cumpleaños?, ¿Qué gestos hacemos sentimos esa emoción?, ¿Qué emoción sientes cuando se enferma alguien en tu casa?, ¿Cuándo te sentiste enojado?, ¿Qué te hizo sentir esa emoción?, se escucha sus respuestas y opiniones.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Bolsa mágica • Fotografías • Imágenes de emociones
DESARROLLO	<p>La maestra invita a los niños a dialogar acerca de las emociones que se convierten en sentimientos cuando soy muy duraderas, realiza una breve explicación de cada una de las emociones y los sentimientos que ellas generan, se pregunta a los niños ¿Qué emoción sientes cuando viene tu mamá a buscarte al colegio?, ¿Qué emoción sientes cuando mamá o papá se va a trabajar?, ¿Qué sientes por mamá o papá?, ¿Qué sientes por tus amigos del colegio?</p> <p>Se les propone compartir un momento de conversación entre ellos, pidiéndoles que se agrupen según su preferencia, se les brinda unos minutos y luego se les da la varita mágica para participar, comentando las emociones que idéntica en sus compañeros y los sentimientos que sienten por ellos.</p> <p>Se les motiva a representarse en un dibujo, mientras la maestra escribe debajo la emoción o el sentimiento que el niño menciona.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Varita mágica • Hojas • Plumones • Crayolas
CIERRE	<p>Finalmente, los niños comparten sus dibujos mencionando las emociones o sentimientos que representaron en ellos, se les preguntas: ¿Qué aprendiste hoy sobre las emociones?, ¿Qué dibujo realizaste?, ¿qué emoción representaste en tu dibujo?, ¿Qué dificultades se te presentaron al dibujar?, ¿Cómo las resolviste?, ¿Qué más te gustaría aprender sobre las emociones o los sentimientos?</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Dibujos de los niños

SESIÓN N° 06

Dimensión		Objetivo de la dimensión
Regulación de emociones y sentimientos		Expresar sus deseos, necesidades y sentimientos a los demás, a través del expresión verbal y gráfica.
Título: Creando un espacio para la calma		
Objetivo de la sesión: Crear un espacio que lo ayude a regular sus emociones.		
MOMENTO	DESCRIPCIÓN	MATERIALES
INICIO	La maestra inicia la actividad recordando lo realizando en las clases anteriores, para ello presenta a los niños los materiales utilizados y los invita a recordar preguntando: ¿Qué recordamos de las emociones?, ¿Qué juegos realizamos?, ¿Qué dibujaos sobre las emociones?, ¿Cuándo sentimos una emoción muy intensa qué podemos hacer para calmarnos?, ¿Qué podemos hacer en nuestro salón para tener un espacio que nos ayude a calmarnos?, se escucha sus respuestas y opiniones.	<ul style="list-style-type: none"> • Dibujos • Fotografías • Imágenes de emociones
DESARROLLO	La maestra invita a los niños a recorrer el aula para buscar un espacio para el sector de la calma, que con la ayuda de los niños acondicionarán, se les pregunta: ¿Qué podemos hacer para tener un espacio de la calma?, ¿Qué objetos podemos colocar que nos ayuden a calmarnos?, ¿Cuándo vamos a utilizar este espacio?, ¿Qué nombre le podemos poner a nuestro espacio de la calma? Se escucha sus propuestas de nombres y de ser necesario se realiza una pequeña votación para elegir uno, una vez elegido el nombre se llevarán algunos objetos para el lugar de la calma como: peluches, masas, hojas, plumones, crayolas, témperas, botellas, agua, escarchas, lentejuelas y otros que sirvan para elaborar algunos materiales para este sector. Se les brinda el tiempo necesario para su elaboración	<ul style="list-style-type: none"> • Hojas • Plumones • Crayolas • Peluches • Masas • Botellas • Agua • Escarchas, etc.
CIERRE	Finalmente, los niños comparten su espacio de la calma, se les preguntas: ¿Qué aprendiste hoy sobre nuestro espacio de la calma?, ¿Qué objetos hemos colocado?, ¿qué productos has elaborado para este espacio?, ¿Qué dificultades se te presentaron?, ¿Cómo las resolviste?, ¿Cuándo vamos a utilizar este espacio?, ¿Para qué nos va a servir?	<ul style="list-style-type: none"> • Espacio de la calma.

SESIÓN N° 07

Dimensión	Objetivo de la dimensión	
Regulación de emociones y sentimientos	Expresar sus deseos, necesidades y sentimientos a los demás, a través del expresión verbal y gráfica.	
Título: Ayudando a los demás a regular sus emociones a través de juegos divertidos.		
Objetivo de la sesión: Aprender a regular sus emociones y las de los demás a través de actividades lúdicas.		
MOMENTO	DESCRIPCIÓN	MATERIALES
INICIO	Se realiza una asamblea con los niños para acordar las normas que deben respetar como el de escuchar en silencio, levantar su mano para participar, compartir los materiales y guardarlos en su lugar al terminar de trabajar. En el centro de la asamblea se colocará una caja sorpresa con pañuelos, se pedirá a los niños que los saquen de manera ordenada para jugar libremente con ellos. Se les brinda unos minutos para realizar movimientos libres con sus pañuelos, luego se les pregunta: ¿Qué estas utilizando?, ¿Cómo lo estás utilizando?, ¿Qué emociones sientes?, se escucha sus diversas respuestas o propuestas y tratamos de poner en práctica lo mencionado por los niños	<ul style="list-style-type: none"> • Caja sorpresa • Pañuelos
DESARROLLO	Después se les pide que se agrupen de manera libre o según su afinidad, se les propone que como grupo realicen algunos movimientos con los pañuelos como el de lanzarlos lo más alto que puedan, atraparlos con las manos u otras partes del cuerpo y luego se les pregunta: ¿Cómo podemos jugar con los pañuelos?, motivándolos a proponer otras formas de jugar con ellos. Se invita a los niños a realizar distintos movimientos con los pañuelos realizando círculos, moviéndolos arriba, abajo, utilizando una mano y después con la otra, realizando movimientos en el piso o en el aire, se acompaña este momento con música infantil y al terminar se les pregunta: ¿Cómo jugaste con tu pañuelo?, ¿Con quiénes te agrupaste para jugar?, ¿Por qué? ¿Qué movimientos realizaron? ¿Qué emociones sentiste al jugar con los pañuelos? ¿Cómo se sintieron tus compañeros al jugar con los pañuelos? Se escucha las diversas respuestas de los niños. Se les invita a guardar los materiales en su lugar y a realizar algunos ejercicios de relajación como inhalar y exhalar soplando suavemente en la palma de sus manos para volver a la calma.	<ul style="list-style-type: none"> • Pañuelos • Radio • USB
CIERRE	Finalmente, se invita a los niños a dialogar acerca de la actividad realizada y se les motiva a las emociones que sintieron. Se les pide representar la emoción que sintieron en un dibujo y luego compartirlo con los demás, respondiendo algunas preguntas como: ¿Qué les pareció la actividad del juego de los pañuelos?, ¿Qué es lo que más les gustó?, ¿Cómo te sentiste jugando con los pañuelos?, ¿Qué emoción dibujaste?, se les pide guardar su dibujo dentro del frasco de las emociones.	<ul style="list-style-type: none"> • Producciones de los niños • Frasco de las emociones

SESIÓN N° 08

Dimensión		Objetivo de la dimensión
oposicionismo		Expresar sus emociones, sentimientos y necesidades, mostrando cierto grado de tolerancia, empatía y cordialidad con los demás.
Título: aprendiendo a utilizar palabras de cortesía		
Objetivo de la sesión: Utilizar palabras de cortesía como una muestra de tolerancia, empatía y cordialidad con los demás.		
MOMENTO	DESCRIPCIÓN	MATERIALES
INICIO	Se invita a las niñas y a los niños a sentarse en asamblea y proponer las normas de convivencia para empezar la actividad. Luego la maestra les presenta un sombrero mágico con una varita mágica, les comenta que con ellos jugaran el día de hoy, realiza algunas preguntas para despertar su interés como: ¿Qué objeto tengo en mis manos?, ¿Cómo podemos jugar con ellos?, ¿Qué crees que hay dentro del sombrero?, se escucha sus respuestas y luego se saca unos carteles con imágenes de niños realizando algunas acciones y utilizando palabras de cortesía, se pide la participación de los niños para mencionar sus apreciaciones sobre lo que observan y si identifican algunas palabras o letras.	<ul style="list-style-type: none"> • Sombrero • Vara mágica • Carteles de palabras de cortesía • imágenes
DESARROLLO	La docente colocará las imágenes sacadas del sombrero en la pizarra, invitará al diálogo a los niños sobre lo que observan por medio de algunas preguntas: ¿Qué observamos en esta imagen?, ¿Qué están haciendo los niños?, ¿Qué frases se estarán diciendo?, ¿Cuándo utilizamos esas palabras?, ¿Qué emociones sienten?, una a una se irá dialogando sobre las imágenes para luego organizar a los niños en grupo para poder dramatizar las acciones que observaron en ellas. Para ello se realizará una lista de palabras o acciones que pueden realizar como cuando desean algo, cuando quieren pasar, cuando quieren jugar con algún amigo, etc. Por turnos cada uno de los grupos saldrá a dramatizar una acción expresando palabras de cortesía. Al terminar se les pedirá que representen a través de un dibujo lo que más le agrado de la dramatización y del uso de palabras de cortesía, para ello se dirigen al sector de arte y seleccionan los materiales de su agrado.	<ul style="list-style-type: none"> • Imágenes • Hojas • Plumones • Crayolas • colores
CIERRE	Finalmente, se invita a los niños y niñas a colocar sus producciones en un lugar visible para ser compartida con los demás, se reflexiona sobre la actividad realizada a través de preguntas: ¿Qué aprendiste hoy?, ¿Qué te pareció dramatizar sobre el uso de las palabras mágicas?, ¿Qué emociones sentiste? ¿Cómo podemos ser amables con los demás? ¿Qué dibujaste y por qué?, La docente agradece y felicita a todas las niñas y niños por su participación en la actividad.	<ul style="list-style-type: none"> • Producciones de los niños

SESIÓN N° 09

Dimensión		Objetivo de la dimensión
oposicionismo		Expresar sus emociones, sentimientos y necesidades, mostrando cierto grado de tolerancia, empatía y cordialidad con los demás.
Título: Aprendiendo a ser amable y tolerante con los demás		
Objetivo de la sesión: Mencionar acciones positivas, para una buena relación con los demás		
MOMENTO	DESCRIPCIÓN	MATERIALES
INICIO	Se invita a las niñas y a los niños a sentarse en asamblea y proponer las normas de convivencia para empezar la actividad. Luego se les invita a escuchar y bailar la canción “mis emociones”, motivándolos a realizar algunos movimientos corporales. Al terminar la canción se les pregunta: ¿Qué canción es?, ¿Qué decía de las emociones?, ¿qué emociones se mencionó?, ¿Qué ocurre en nuestra cara cuando nos sentimos alegres, tristes, enojados, asustados o calmados?, ¿Dónde podemos observar los gestos de nuestra cara cuando sentimos alguna emoción?, se escucha las respuestas de los niños y se anota en la pizarra.	<ul style="list-style-type: none"> • Equipo de sonido • USB
DESARROLLO	Posteriormente se propone a los niños y niñas elaborar un espejo de las emociones, se les pide proponer algunas sugerencias por medio de algunas preguntas: ¿Cómo son los espejos?, ¿Qué formas tienen?, ¿Cómo podemos elaborar nuestro espejo de las emociones?, ¿Qué materiales de nuestra aula podemos utilizar?, La maestra les presenta un espejo y dialoga con ellos sobre cómo se sienten cuando realizan algunas acciones como: ayudar, jugar con los demás, compartir, y otras acciones que los niños comenten. Se les pide explorar los materiales que tienen a su alcance como: cartulinas, papeles de colores, goma, témperas, entre otros, se les realiza las algunas preguntas: ¿qué encontramos en nuestro espacio de arte?, ¿qué materiales podemos utilizar para realizar un espejo donde se refleje nuestras emociones?, ¿Cómo podemos utilizar estos materiales?, se escucha sus propuestas mientras vamos tomando nota. En seguida se inicia el trabajo de la elaboración del espejo de las emociones. Mientras los niños van elaborando sus espejos de las emociones la maestra acompaña con algunas preguntas: ¿qué material estas utilizando?, ¿Cómo lo vas a utilizar para elaborar tu espejo?, ¿Cómo te gustaría decorarlo? Al terminar le pediremos que coloque su producción en un lugar visible para ser compartido con los demás niños	<ul style="list-style-type: none"> • Hojas de colores • Témperas • Goma • Plumones • crayolas
CIERRE	Finalmente se invita a los niños y niñas a guardar los materiales utilizados y a ordenar el aula, se les realizan las siguientes preguntas: ¿qué elaboraste para reconocer las emociones?, ¿Qué fue lo que te gustó de elaborar tu espejo de las emociones?, ¿por qué?, ¿te pareció difícil o fácil al elaborar tu espejo de las emociones?, ¿Por qué?, ¿Cuándo vamos a utilizar el espejo de las emociones?,	<ul style="list-style-type: none"> • Producciones de los niños

SESIÓN N° 10

Dimensión	Objetivo de la dimensión	
oposicionismo	Expresar sus emociones, sentimientos y necesidades, mostrando cierto grado de tolerancia, empatía y cordialidad con los demás.	
Título: Aprendiendo a resolver conflictos en el aula		
Objetivo de la sesión: Proponer alternativas de solución para resolver situaciones de conflictos en el aula.		
MOMENTO	DESCRIPCIÓN	MATERIALES
INICIO	Se inicia la asamblea recordando los acuerdos del aula como: levantar la mano para pedir el turno, guardar silencio cuando alguien está participando, esperar el turno para participar, entre otros propuestos por los niños/as. En asamblea se recuerda las actividades que se realizaron los días anteriores, se les realiza algunas preguntas: ¿Qué hemos aprendido de las emociones?, ¿Qué palabras podemos utilizar?, ¿Qué acuerdos necesitamos para expresar nuestras emociones de manera adecuada para que todos estemos felices?, ¿Qué podemos elaborar para que todos respeten nuestras emociones?, ¿Qué carteles podemos elaborar?, ¿Cómo podemos realizar un cartel de acuerdos sobre las emociones?, etc.	<ul style="list-style-type: none"> • Cartel de acuerdos del aula
DESARROLLO	La maestra invita a cada uno de los niños a participar, comentando sobre las acciones buenas, de cómo deben tratarse y comportarse en el aula, se escucha sus ideas y opiniones de los niños mientras que la maestra registra en la pizarra lo que ellos mencionan, acompaña a través de algunas preguntas: ¿Qué acuerdos necesitamos para estar felices?, ¿Qué acuerdos necesitamos para expresar nuestras emociones en el aula?, ¿Qué debemos hacer o decir cuando queremos algo?, ¿Qué podemos hacer para que todos nos tratemos con amor?, ¿Qué podemos hacer si sentimos alguna emoción muy fuerte?, ¿Qué podemos hacer si algún amigo no cumple con los acuerdos de las emociones?, ¿Cómo podemos ayudar a los amigos cuando están enojados?, ¿Qué podemos hacer si observamos que algún amigo no se comporta bien con los demás?, se escucha sus respuestas y luego se les pide que se agrupen para elaborar dibujos que acompañen a su cartel de los acuerdos de las emociones. La maestra indica a los niños que todos debemos cumplir lo acordado y cada día los recordaremos para aprenderlos y cumplirlos.	<ul style="list-style-type: none"> • Pizarra • Plumones • Hojas • Crayolas
CIERRE	Finalmente, se les agradece por saber escuchar las opiniones de sus compañeros y se les hace unas sencillas preguntas: ¿Qué les pareció tomar acuerdos entre todos para expresar nuestras emociones de manera adecuada?, ¿Por qué es importante nuestros acuerdos de las emociones en el aula?, ¿Cómo vamos a participar todos?, ¿Por qué?, ¿Hubo una dificultad? ¿Cómo lo solucionaron? ¿Cómo se sintieron el día de hoy?, se felicita a todos por su participación y colaboración.	<ul style="list-style-type: none"> • Cartel de acuerdos • Dibujos de los niños

SESIÓN N° 11

Dimensión		Objetivo de la dimensión
oposicionismo		Expresar sus emociones, sentimientos y necesidades, mostrando cierto grado de tolerancia, empatía y cordialidad con los demás.
Título: Gestionamos nuestras emociones a través del emociómetro		
Objetivo de la sesión: Gestionar sus emociones y las de los demás a través del reconocimiento de las mismas en el emociómetro.		
MOMENTO	DESCRIPCIÓN	MATERIALES
INICIO	Se inicia la asamblea recordando los acuerdos del aula como: levantar la mano para pedir el turno, guardar silencio cuando alguien está participando, esperar el turno para participar, entre otros propuestos por los niños/as La maestra inicia con una dramatización de títeres “Elmo y Come galletas”, ambos están muy confundidos porque algo ocurre con sus emociones, Elmo se siente muy enojado, Come Galletas se siente muy triste, pero ambos no saben cómo volver a la calma. Se pide la participación de los niños para ayudarlos a ordenar sus emociones, se acompaña con algunas preguntas: ¿Qué le pasa a Elmo?, ¿Qué estará pasando en su cuerpo?, ¿qué emociones siente?, ¿Qué podemos hacer para ayudarlo a calmarla?, ¿Qué podemos hacer para ayudar a las personas a calmar sus emociones?, se escucha las respuestas de los niños y se anota en la pizarra.	<ul style="list-style-type: none"> • Títeres • Pizarra • Plumones
DESARROLLO	Posteriormente se invita a los niños y niñas a identificar las emociones que sienten los personajes, se les pide sugerencias de cómo poder medir la emoción que siente cada uno de ellos. Se les propone elaborar un emociómetro para ayudar a identificar cada una de nuestras emociones y poder medirlas regulándolas poco a poco porque no podemos quedarnos con una sola emoción. Se les pide brindar sugerencias de cómo les gustaría elaborar el emociómetro para eso se dirigen al sector de arte y seleccionar los materiales que les puedan servir en su construcción del emociómetro. Se les realiza las algunas preguntas durante la exploración: ¿qué materiales encontramos en el sector de arte?, ¿qué materiales podemos utilizar para realizar el emociómetro?, ¿Cómo podemos utilizar estos materiales?, se escucha sus propuestas para enseguida se inicia el trabajo de la elaboración del emociómetro. Se les brinda el tiempo necesario para la elaboración.	<ul style="list-style-type: none"> • Pizarra • Plumones • Hojas • Crayolas • Cartulinas • Tijeras • Goma • Hojas de colores
CIERRE	Finalmente se invita a los niños y niñas a guardar los materiales utilizados y a ordenar el aula, se les pide colocar el emociómetro en un espacio del aula donde ellos elijan y se realizan las siguientes preguntas: ¿qué elaboramos para medir nuestras emociones?, ¿Qué fue lo que te gustó de elaborar el emociómetro?, ¿por qué?, ¿Qué dificultades se nos presentaron al elaborar del emociómetro?, ¿Cómo las solucionamos?, ¿Cómo te sentiste elaborando el emociómetro? etc.	<ul style="list-style-type: none"> • Emociómetro

SESIÓN N° 12

Dimensión	Objetivo de la dimensión	
Representación de roles	Expresar sus emociones, sentimientos y necesidades, a través de la representación de roles.	
Título: Identificando nuestros gustos y disgustos a través de juegos dramáticos con títeres.		
Objetivo de la sesión: Expresar gustos y disgustos de sí mismo y los demás a través de los juegos dramáticos con títeres.		
MOMENTO	DESCRIPCIÓN	MATERIALES
INICIO	<p>La docente invita a los niños a realizar una asamblea para dialogar sobre algunas normas, para ello se mostrarán algunas imágenes sugerentes.</p> <p>Se inicia la actividad presentando una caja sorpresa, dentro de ella se encontrarán títeres de los integrantes de una familia con los que los niños jugarán, se pide la participación de algunos de ellos para sacarlos de la caja y descubrir de quienes se trata, se acompaña este momento con algunas preguntas como: ¿Qué encontramos dentro de la caja sorpresa?, ¿Quién es?, ¿Qué nombre le podemos poner? Con la ayuda de los niños se elegirá un nombre para cada uno de los títeres integrantes de la familia. se escribe en la pizarra la lista de nombres que los niños mencionan de ser necesario se realiza una votación si se diera el caso que desean ponerle nombres diferentes.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Caja sorpresa • Títeres • Pizarra • plumones
DESARROLLO	<p>Luego se motiva a los niños a organizarse por grupo y con la ayuda de un cubo mágico que contendrá imágenes en cada una de sus caras sobre lugares, alimentos, juguetes, colores, prendas de vestir, frutas para que al ser lanzado y según la imagen que salga los niños dramatizen con la ayuda de los títeres mencionando sus gustos o preferencias sobre aquello que salió.</p> <p>Se acondiciona un espacio del aula con algunos materiales del sector hogar como mesas, sillas, cocina para dramatizar a los integrantes de una familia mencionando sus gustos o preferencias sobre lugares, alimentos, juguetes, colores, prendas de vestir, frutas y otras que los niños quieran compartir.</p> <p>Al terminar cada dramatización la maestra felicita a cada uno de los integrantes del grupo y les pide comentar sobre las emociones que sintieron al jugar a dramatizar.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Títeres • Cubo mágico • Mesa • Cocina • Sillas, etc.
CIERRE	<p>Finalmente, en asamblea se felicita a los niños por participar activamente y se realiza algunas preguntas: ¿Qué jugamos con los títeres?, ¿Qué cosas nos agradan y cuáles no?, ¿Cómo te sentiste dramatizando con los integrantes de la familia?, ¿Qué dificultades se presentaron durante tu dramatización?, ¿Cómo las resolviste?, ¿Qué emociones sentiste?, se les pide ubicar en el emociómetro la emoción que sintieron</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Preguntas de reflexión • Emociómetro

SESIÓN N° 13

Dimensión		Objetivo de la dimensión
Representación de roles		Expresar sus emociones, sentimientos y necesidades, a través de la representación de roles.
Título: Dramatizando nuestras emociones y sentimientos		
Objetivo de la sesión: Representar emociones y sentimientos a través de la ejecución de un cuento en movimiento.		
MOMENTO	DESCRIPCIÓN	MATERIALES
INICIO	<p>La docente invita a los niños a realizar una asamblea para dialogar sobre algunas normas, para ello se mostrará algunas imágenes sugerentes.</p> <p>La maestra inicia narrando el cuento “Conejo todo para conejo” con el apoyo de algunas imágenes, al terminar se realiza algunas preguntas ¿De qué trata el cuento? ¿Qué podrían decir de Conejo? ¿Qué quería hacer conejo? ¿Qué hizo para ganar el premio? ¿Por qué? ¿Qué pasó cuando sus amigos lo descubrieron? ¿Qué te pareció la actitud de Conejo?, ¿Qué emociones sintió Conejo?, Se escucha las respuestas de los niños y se les invita un poco a dialogar acerca del comportamiento de conejo.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Imágenes del cuento
DESARROLLO	<p>Luego se motiva a los niños a elegir a su personaje favorito y crear una máscara del personaje que más le gustó, para ello se les brinda materiales como: plumones crayolas, papeles de colores, escarchas, lentejuelas, goma y otros que puedan necesitar</p> <p>Se motiva a los niños a representar al personaje del cuento según su preferencia, para ello se les organiza en grupos y por turnos realizarán la presentación del cuento dramatizando cada una de las escenas con la ayuda de la narración de la maestra.</p> <p>Luego de terminar la dramatización se acompaña con algunas preguntas como: ¿Qué personaje te gustó?, ¿Por qué? ¿Cómo lo representaste?, ¿Qué materiales utilizaste para crear la máscara de tu personaje favorito?, a partir de este momento la docente acompaña a cada niño felicitándolo y animándolo a mostrar su creación y a expresar lo que hizo.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Cartulinas • Plumones • Crayolas • Lentejuelas • Escarchas • goma
CIERRE	<p>Finalmente, en asamblea se felicita a los niños por participar activa y se realiza algunas preguntas de reflexión como: ¿Qué elaboraste para representar el cuento?, ¿Qué fue lo que más te gustó del personaje que elegiste?, ¿Cómo te sentiste dramatizando a tu personaje?, ¿Qué emociones sentiste al dramatizar?, ¿Qué acciones buenas realizó el conejo?, ¿Qué dificultades se te presentaron durante la dramatización y cómo las superaste?</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Trabajo de los niños

SESIÓN N° 14

Dimensión		Objetivo de la dimensión
Representación de roles		Expresar sus emociones, sentimientos y necesidades, a través de la representación de roles.
Título: Dramatizando acciones positivas para una sana convivencia en el aula		
Objetivo de la sesión: Crear un cuento para representar acciones positivas de sana convivencia en el aula.		
MOMENTO	DESCRIPCIÓN	MATERIALES
INICIO	Se inicia con la asamblea recordando los acuerdos del aula como: levantar la mano para pedir el turno, guardar silencio cuando alguien está participando, esperar el turno para participar, entre otros propuestos por los niños/as. La maestra inicia la actividad realizando la narración del cuento “El cumpleaños de Pepo”. Al terminar se realiza algunas preguntas como: ¿Qué acabamos de escuchar?, ¿De qué trató el cuento?, ¿Qué había en el cumpleaños de Pepo? ¿Qué soñaba Pepo? ¿Por qué? ¿Qué pasó cuando Pepo abrió el horno? ¿Qué te pareció la actitud de Pepo?, ¿Qué emociones sintió Pepo?, se escucha las respuestas de los niños y se les invita a dialogar acerca de todo lo que se estaba preparando para celebrar el cumpleaños de Pepo.	<ul style="list-style-type: none"> • Imágenes del cuento
DESARROLLO	Luego se motiva a los niños a crear un cuento con los personajes de su agrado, elegirán como protagonista al que más le gustó, para ello la maestra irá anotando sus ideas y propuestas en un papelote o en la pizarra de cómo iniciará el cuento, de qué tratará la historia, los problemas que enfrentará y el final del mismo, se acompaña este momento con algunas preguntas como: ¿Qué personajes va a tener nuestro cuento?, ¿Por qué?, ¿Cómo se va a llamar?, ¿Qué otros personajes lo van a acompañar?, ¿de qué tratará la historia?, ¿Qué dificultades se presentaran?, ¿Quién los ayudará?, ¿Cuál va a ser el final de nuestro cuento?, al terminar de anotar sus respuestas se realiza una lectura para iniciar con la creación del cuento. Una vez culminado se les pide organizarse en grupos para dramatizar el cuento utilizando los materiales elaborados las actividades anteriores, se acompaña a cada niño para felicitarlos y animarlos a mostrar sus creaciones y a expresar lo que hicieron. Al terminar se felicita a todos por su representación y se les motiva a colocarse sus mascarás para representar a los personajes del cuento, la maestra inicia la narración mientras los niños dramatizan el cuento que han creado.	<ul style="list-style-type: none"> • Papelotes • Plumones • Cartulinas • Hojas de colores • Tijeras • Crayolas • Goma
CIERRE	Finalmente, en asamblea se les pide socializar lo realizado respondiendo algunas preguntas: ¿Qué cuento creamos?, ¿De qué trataba el cuento?, ¿Qué elaboraste para representar el cuento?, ¿Qué fue lo que más te gustó del personaje que elegiste?, ¿Cómo te sentiste elaborando la máscara de tu personaje?, ¿Qué emociones sentiste al dramatizar con tu personaje preferido?, ¿Cómo te sentiste al compartir con tus compañeros la creación y dramatización de un cuento?	<ul style="list-style-type: none"> • Producciones de los niños

ANEXO 9

EVIDENCIAS FOTOGRÁFICAS

RECONOCIENDO MIS EMOCIONES



ELABORANDO MATERIALES PARA EL ESPACIO DE LAS EMOCIONES



DIARIO DE LAS EMOCIONES

