



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

**PROGRAMA DE SEGUNDA ESPECIALIDAD
ESPECIALIDAD DE NEUROEDUCACIÓN**

Las emociones y el juego en preescolares en una institución
educativa, Ferreñafe 2024

**TRABAJO ACADÉMICO PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE
SEGUNDA ESPECIALIDAD EN NEUROEDUCACIÓN**

AUTORA:

Perla Rodriguez, Rosio del Pilar (orcid.org/0009-0006-9044-7982)

ASESORA:

Dra. Cerna Quispe, Gladys Virginia (orcid.org/0000-0002-5386-2793)

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Didáctica y Evaluación de los Aprendizajes

LÍNEA DE RESPONSABILIDAD SOCIAL UNIVERSITARIA:

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

TRUJILLO – PERÚ

2024

DEDICATORIA

A mi familia y a mi hermosa hija quien es mi motor para lograr mis metas académicas y profesionales

AGRADECIMIENTO

A mis asesores docentes, quienes con paciencia y sabiduría me dotaron de las herramientas para lograr el fin de este curso.



Declaratoria de Autenticidad del Asesor

Yo, CERNA QUISPE GLADYS VIRGINIA, docente de la FACULTAD DE HUMANIDADES del programa de SEGUNDA ESPECIALIDAD EN NEUROEDUCACIÓN de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - TRUJILLO, asesor de Trabajo Académico II titulado: "LAS EMOCIONES Y EL JUEGO EN PREESCOLES EN UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA, FERREÑAFE 2024", cuyo autor es PERLA RODRIGUEZ ROSIO DEL PILAR, constato que la investigación tiene un índice de similitud de 16%, 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 el Trabajo Académico II 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.

TRUJILLO, 21 de Julio del 2024

Apellidos y Nombres del Asesor:	Firma
CERNA QUISPE GLADYS VIRGINIA DNI: 18081884 ORCID: 0000-0002-5386-2793	Firmado electrónicamente por: GVCERNAQ el 26- 07-2024 07:15:06

Código documento Trilce: TRI - 0827182



Declaratoria de Originalidad del Autor

Yo, PERLA RODRIGUEZ ROSIO DEL PILAR estudiante de la FACULTAD DE HUMANIDADES del programa de SEGUNDA ESPECIALIDAD EN NEUROEDUCACIÓN de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - TRUJILLO, declaro bajo juramento que todos los datos e información que acompañan el Trabajo Académico II titulado: "LAS EMOCIONES Y EL JUEGO EN PREESCOLES EN UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA, FERREÑAFE 2024", es de mi autoría, por lo tanto, declaro que el Trabajo Académico II:

1. No ha sido plagiado 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 publicado, ni presentado 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
ROSIO DEL PILAR PERLA RODRIGUEZ DNI: 17415397 ORCID: 0009-0006-9044-7982	Firmado electrónicamente por: PRODRIGUEZRP el 21-07-2024 21:00:52

Código documento Trilce: TRI - 0827180

ÍNDICE

DEDICATORIA.....	ii
AGRADECIMIENTO.....	iii
DECLARATORIA DE AUTENTICIDAD DEL ASESOR.....	iv
DECLARATORIA DE ORIGINALIDAD DEL AUTOR.....	v
ÍNDICE.....	vi
ÍNDICE DE TABLAS.....	vii
RESUMEN.....	viii
ABSTRACT.....	ix
I. INTRODUCCIÓN.....	1
II. MARCO TEÓRICO.....	5
III. MÉTODO.....	10
IV. RESULTADOS.....	13
V. DISCUSIÓN.....	16
VI. CONCLUSIONES.....	19
VII. RECOMENDACIONES.....	20
REFERENCIAS.....	21
ANEXOS	

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Niveles de la variable emociones	13
Tabla 2. Niveles de las dimensiones de la variable emociones	13
Tabla 3. Niveles de la variable el juego	14
Tabla 4. Comprobación de hipótesis	14

RESUMEN

Este estudio se enfocó en explorar la relación entre las emociones y el juego en preescolares de una institución educativa. Se clasificó como una investigación básica, no experimental y correlacional transversal. Para la recolección de datos, se emplearon encuestas y se utilizó un cuestionario como instrumento principal, administrado a una muestra probabilística simple de 36 niños de cinco años. Los instrumentos fueron validados por expertos, alcanzando coeficientes de confiabilidad de 0.845 y 0.721, respectivamente. Los hallazgos revelaron que una alta proporción de niños mostró niveles elevados de emociones (63.8%) y de juego (72.2%). Se estableció que hay una conexión positiva y significativa entre las emociones y el juego en niños preescolares (Pearson=0.749; Sig.=0,000), lo que subraya la importancia crítica de considerar las emociones para un desarrollo óptimo en la primera infancia.

Palabras clave: emociones, juego, educación.

ABSTRACT

This study focused on exploring the relationship between emotions and play in preschoolers of an educational institution. It was classified as a basic, non-experimental and correlational cross-sectional research. For data collection, a survey was used and a questionnaire was used as the main instrument, administered to a simple probabilistic sample of 36 five-year-old children. The instruments were validated by experts, reaching reliability coefficients of 0.845 and 0.721, respectively. The findings revealed that a high proportion of children showed elevated levels of emotions (63.8%) and play (72.2%). It was established that there is a positive and significant connection between emotions and play in preschoolers (Pearson=0.749; Sig.= 0.000), which underscores the critical importance of considering emotions for optimal early childhood development.

Keywords: emotions, play, education.

I. INTRODUCCIÓN

Las emociones y el juego en preescolares son dos elementos intrínsecamente ligados que desempeñan un papel crucial en el desarrollo infantil. Durante los primeros años de vida, los niños empiezan a sentir y manifestar una variedad de emociones, que van desde la felicidad hasta la frustración, y el juego se convierte en un vehículo fundamental para explorar y comprender estas emociones. En este sentido, el juego proporciona un espacio seguro donde los niños pueden expresar sus sentimientos, aprender a regular sus emociones y desarrollar habilidades sociales clave (Sanz, 2019).

El juego en la edad preescolar crea unas condiciones para la exploración de las emociones, ya que los niños utilizan su imaginación y creatividad para representar situaciones y roles diversos. A través de juegos de simulación, dramatización y juegos de roles, los niños pueden experimentar y comprender mejor sus propias emociones y las de los demás. Además, el juego permite a los preescolares aprender a resolver conflictos de manera constructiva, practicar la empatía y desarrollar habilidades de comunicación, todo lo cual es esencial para su crecimiento emocional y social (Guevara et al., 2020).

A nivel internacional, el vínculo entre las emociones y el juego en preescolares presenta desafíos significativos en términos de bienestar infantil y desarrollo. Según la Organización Mundial de la Salud (OMS, 2022) se estima que aproximadamente el 20% de los niños en todo el mundo experimenta trastornos emocionales, lo que sugiere una creciente preocupación por la salud mental infantil. Además, la falta de acceso a entornos de juego adecuados y enriquecedores afecta negativamente a millones de niños en todo el mundo, especialmente en regiones en desarrollo (OMS, 2022).

América Latina, la preocupación por el papel de las emociones y el juego en preescolares también es evidente. Según datos de UNICEF, la región enfrenta desafíos en términos de acceso a una educación preescolar de calidad, lo que limita las oportunidades de desarrollo emocional y social de los niños. Además, la exposición a situaciones de violencia o inseguridad en algunos países latinoamericanos ha generado un ambiente que dificulta el juego seguro y saludable, lo que podría tener un impacto duradero en la salud emocional de los preescolares (UNICEF, 2022).

En Perú, se observan desafíos específicos relacionados con las emociones y el juego en preescolares. Según el Ministerio de Educación de Perú (MINEDU, 2022) solo alrededor del 50% de los niños de preescolar (3 a 5 años) tienen acceso a educación inicial de calidad, lo que limita su capacidad para desarrollar habilidades emocionales y sociales a través del juego estructurado y guiado. Además, la desigualdad en el acceso a estas oportunidades es evidente, con disparidades regionales y socioeconómicas que afectan negativamente a muchos preescolares peruanos.

A nivel local, existe una preocupación creciente en relación con las emociones y el juego en preescolares. Aunque la educación preescolar es esencial para el progreso de los niños, se ha observado una falta de atención a la dimensión emocional en los entornos educativos de preescolar. Esto plantea un problema importante, dado que las emociones desempeñan un papel esencial en el aprendizaje y desarrollo social de los niños en esta fase de sus vidas.

Según datos recopilados por el MINEDU (2022), aproximadamente el 70% de los preescolares no tienen acceso a programas de educación inicial de calidad que integren de manera efectiva el juego y la gestión emocional. Además, una encuesta realizada a educadores de preescolar en la provincia revela que el 80% de ellos no se sienten capacitados para abordar adecuadamente las emociones de los niños en el entorno educativo, lo que limita la efectividad de su enseñanza y el bienestar emocional de los preescolares (MINEDU, 2022).

En el contexto educativo de los preescolares, las emociones y el juego son aspectos fundamentales que influyen significativamente en el progreso cognitivo, social y emocional de los niños. A través del juego, el infante no solo aprende a relacionarse con sus compañeros y su entorno, sino que también experimenta y gestiona un amplio rango de emociones. Estas experiencias son cruciales para su crecimiento integral, ya que les permiten explorar su identidad, ganar confianza y desarrollar habilidades esenciales como la capacidad de empatizar y la resolución de conflictos. Reconociendo la importancia de estas actividades, es vital evaluar cómo los preescolares expresan y manejan sus emociones durante diferentes tipos de juegos en una institución educativa, lo que a su vez puede proporcionar información

valiosa para optimizar métodos pedagógicos y entornos de aprendizaje que apoyen el bienestar y desarrollo de los niños.

En tal sentido se plantean desafíos significativos, ya que el desarrollo emocional y social en la primera infancia ha sido ampliamente estudiado desde diferentes disciplinas, tales como la pedagogía, la psicología, la medicina, la lingüística y la neurociencia. Estas diferentes perspectivas en el campo del desarrollo emocional y social de preescolares adquieren un valor fundamental al reconocer la trascendencia de esta etapa en la vida de los individuos.

Aunado a ello, el manejo de las emociones y la integración del juego presentan ciertas características problemáticas que requieren atención cuidadosa. Primero, la regulación emocional en niños de edad preescolar está en pleno desarrollo, lo que puede llevar a expresiones de emociones de manera intensa y a veces disruptiva, afectando el ambiente de aprendizaje. Además, aunque el juego es esencial para el desarrollo cognitivo y social, su implementación puede ser desafiante si no se estructura adecuadamente. Esto se debe a que el juego libre sin la supervisión y orientación apropiada puede conducir a conflictos entre los niños o desviarse de los objetivos educativos previstos. Por lo tanto, es crucial que los educadores estén capacitados para guiar a los niños en la identificación y control de sus emociones y para diseñar actividades lúdicas que promuevan tanto el desarrollo personal como el académico de manera equilibrada.

Con base en lo expuesto se presenta la siguiente pregunta de investigación: ¿Cuál es la relación entre las emociones y el juego en preescolares de una institución educativa, ferreñafe 2024? Para responderla se plantea el siguiente objetivo general: Determinar la relación que existe entre las emociones y el juego en preescolares en una institución educativa. Los objetivos específicos: determinar la relación entre las emociones y el juego observador en preescolares en una institución educativa, determinar la relación entre las emociones y el juego solitario en preescolares en una institución educativa y, determinar la relación entre las emociones y el juego asociativo en preescolares en una institución educativa. En cuanto a la hipótesis de estudio: existe relación positiva y significativa entre las emociones y el juego en preescolares.

La importancia de las emociones y el juego en preescolares radica en su rol esencial en el total avance de los menores en esta etapa vital. A través del juego, los

preescolares exploran, experimentan y comprenden sus emociones, lo que les permite aprender a expresar y regular sus sentimientos de manera saludable. Además, el juego fomenta habilidades sociales esenciales, como la empatía y la comunicación, y les brinda oportunidades para practicar la resolución de conflictos. Estas experiencias tempranas no solo contribuyen al bienestar emocional de los niños, sino que también sientan las bases para su éxito en la educación y en la vida adulta, promoviendo un crecimiento saludable en todos los aspectos de su desarrollo.

Desde una perspectiva teórica, el estudio de las emociones y el juego en preescolares enriquece la comprensión del proceso de desarrollo infantil. Proporciona una base sólida para comprender cómo los niños adquieren habilidades cognitivas, emocionales y sociales a través de experiencias lúdicas. Las teorías de Piaget, Vygotsky y otros teóricos del desarrollo infantil explican cómo el juego y la gestión emocional son procesos fundamentales en la construcción de la inteligencia y el bienestar emocional en la infancia. En un sentido práctico, el reconocimiento y la promoción de las emociones y el juego en preescolares tienen beneficios significativos. Proporciona a los educadores y cuidadores técnicas eficaces para gestionar el desarrollo integral de los niños. Por último, la utilidad metodológica, deriva de que el estudio de las emociones y el juego en preescolares ofrecen herramientas y métodos específicos destinados a mejorar la calidad de la educación preescolar. Los métodos de enseñanza que incorporan el juego y la gestión emocional, como el juego de roles y la narración de cuentos, pueden utilizarse para estimular el desarrollo cognitivo y emocional de los niños.

II. MARCO TEÓRICO

Dentro de los antecedentes de la investigación, en el ámbito internacional, el estudio de Ryabkova et al. (2023) se planteó investigar la conexión entre las actividades lúdicas y la percepción emocional en niños de edad preescolar en Rusia. Para ello emplearon un método modificado de evaluación de la actividad lúdica desarrollado por L.B. Baryaeva y A.P. Zarin, junto con un test de comprensión de emociones administrado a través del software ChildStudy. Los hallazgos indicaron que no existen correlaciones estadísticamente relevantes entre las puntuaciones de las actividades lúdicas y la comprensión de emociones de los niños. Para concluir indican que, aunque la investigación no encontró una relación directa entre el nivel de juego simulado y el desarrollo emocional general, los hallazgos sugieren que los aspectos más creativos del juego pueden estar relacionados con una mayor habilidad para entender emociones complejas.

Cuellar et al. (2018), en su investigación plantean cimientos históricos que se originan en el estudio de la Historia de la Educación Preescolar, importante en la capacitación de los educadores contemporáneos, quienes se enfrentan a la necesidad de una investigación histórica y pedagógica. Esto conlleva una indagación en el pasado, examinando sucesos, fenómenos, personalidades y procesos educativos, utilizando fuentes históricas. Este tema fue seleccionado con el propósito de explorar los fundamentos históricos del juego en el desarrollo humano, analizando las diferentes interpretaciones y contextos proporcionados por educadores alrededor del mundo y específicamente en Cuba, manteniendo el enfoque en la educación de preescolares entre las edades de 0 a 6 años. Esto brinda la oportunidad al alumnado que cursa la asignatura de Historia de la Educación de profundizar en las perspectivas históricas del juego y de integrar este conocimiento en sus métodos pedagógicos y prácticas educativas en diversas instituciones.

Daza et al. (2022) basaron su estudio en el desarrollo de estrategias que potencien el desarrollo emocional de niños (5 y 4 años) a través de la aplicación de juegos corporales. Pues establecen una relación de adquirir comportamientos sedentarios en los niños que evitan realizar actividades físicas. Inicialmente procedieron a sistematizar la información relevante, empleando métodos cualitativos y análisis de data especializada. Su investigación concluyó con la creación de juegos físicos

orientadas a fortalecer las emociones de los niños, principalmente el manejo de la ira y la confianza. Evidenciando que estas actividades fomentan el desarrollo de emociones y valores sociales como el trabajo en equipo, solidaridad y empatía.

Cáceres et al. (2018) ofrecieron una perspectiva teórica y analítica sobre el concepto de juego, afirmando que la inclusión debe reforzarse desde la primera infancia, incluyendo a los niños con cierto retraso en su desarrollo o que presentan discapacidades con los niños que tienen un desarrollo típico. Propusieron un programa de apoyo y desarrollo del juego, adaptado a las fortalezas y necesidades de cada niño, utilizando una perspectiva holística que integra la participación de las familias y pone énfasis en los aspectos afectivos y socioemocionales. Concluyeron que la participación constante en sesiones de juego diseñadas específicamente para cada niño facilita la adquisición de diversas habilidades, tales como las sociales, comunicativa y/o cognitivas.

Por otro lado, García y Alarcón (2022) determinaron en su investigación que el juego es esencial durante la infancia para la formación del carácter y adquisición de rutinas sanas. Al analizar la manera en que los niños juegan, se puede obtener una mejor comprensión de su desarrollo y perspectiva. El juego es una actividad fundamental para el desarrollo del infante, pues impulsa el avance de habilidades psicomotoras, sociales y cognitivas, permitiendo al niño describir su entorno. Esta actividad demanda un esfuerzo significativo para el infante, pues integra aspectos de diversión, autonomía y fantasía.

En su investigación, Barcenilla y Levrato (2019) señalan que el monitoreo del juego es una técnica eficaz al recolectar datos sobre el desarrollo infantil. Resalta la importancia en evaluación psicopedagógica, principalmente en la detección de dificultades educativas en la primera infancia. No obstante, indican que esta técnica del juego no se ha desarrollado ampliamente, por lo cual carece de una verificación experimento. Existen diversas herramientas para determinar las demandas educativas, una de las principales son *standardized tests* (exámenes estandarizados) que a pesar de considerarse estresantes y monótonos, permite evaluar como los niños juegan e interactúan entre ellos, proporcionando datos relevantes de su comportamiento, evidenciando la importancia del juego para el crecimiento infantil.

Las emociones en preescolares son respuestas afectivas que experimentan los niños en esta etapa de desarrollo ante estímulos internos o externos. Estas respuestas pueden variar desde la alegría y el entusiasmo hasta la ira, el miedo o la tristeza. Los preescolares a menudo expresan sus emociones a través del juego y la interacción social. A medida que desarrollan habilidades cognitivas y emocionales, comienzan a comprender y etiquetar estas emociones, lo que es esencial para su crecimiento emocional y su capacidad para relacionarse con otros de manera efectiva (Pazos y Sánchez, 2021).

En una perspectiva de la epistemología, las emociones en preescolares se centran en cómo los niños en esta etapa comprenden y construyen su conocimiento sobre las emociones. Según Jean Piaget, el desarrollo infantil de los preescolares atraviesa una etapa de desarrollo conocida como el "período preoperacional". Durante esta fase, los niños comienzan a desarrollar la capacidad de representación simbólica, lo que les permite expresar y comprender emociones a través del juego imaginativo. Piaget argumenta que los niños en esta etapa a menudo no pueden distinguir entre las emociones y los eventos que las desencadenan, lo que lleva a una comprensión limitada de las emociones (Angulo et al., 2019).

Entre las teorías que le dan soporte a este concepto se encuentra la Teoría del Apego de John Bowlby, en esta se respalda la idea de que las emociones en preescolares están fuertemente influenciadas por sus relaciones de apego con cuidadores y figuras significativas. Bowlby sostiene que un apego seguro proporciona una base segura desde la cual los niños pueden explorar el mundo y aprender a regular sus emociones (Rodríguez et al., 2021).

Después está la Teoría del Desarrollo Socioemocional de Erik Erikson la cual propuso varias etapas de desarrollo psicosocial, y en la etapa de la infancia temprana (iniciativa vs. culpa), los preescolares están explorando su autonomía y adquiriendo un sentido de iniciativa. Esto implica la expresión y comprensión de sus emociones en el contexto de sus interacciones sociales (Díaz, 2022). De este modo, en la interpretación de Bispo-Batista et al. (2022), la relación afectiva que los niños desarrollan con sus profesores es crucial para determinar cómo perciben y se involucran con las tareas escolares. Este vínculo parece ser más significativo para ellos que el propio éxito en las tareas. Esta relación afectiva actúa como un punto de

referencia esencial en esta etapa de su desarrollo, donde el reconocimiento del profesor, ya sea a través de elogios o expresiones faciales, es vital.

El juego en preescolares es una actividad intrínsecamente motivada y voluntaria que implica la exploración, la creatividad y la representación simbólica. Puede manifestarse de diversas formas, como juegos de roles, juegos de construcción, juegos de mesa o actividades artísticas. El juego en preescolares es esencial para su desarrollo holístico ya que facilita su desarrollo, y con ello contribuye al desarrollo cognitivo, social, emocional y físico. A través del juego, los niños adquieren habilidades prácticas y sociales, aprenden a resolver problemas, expresan sus emociones y desarrollan la imaginación (Martínez et al., 2022).

Desde un punto de vista epistemológico, el juego en preescolares se enfoca en cómo los niños en esta etapa de desarrollo adquieren conocimiento, habilidades y experiencias a través del juego. Jean Piaget, un destacado teórico del desarrollo infantil, argumentó que el juego es una forma esencial de construir conocimiento y comprender el mundo. Según su teoría del desarrollo cognitivo, los preescolares atraviesan una etapa preoperacional en la que comienzan a desarrollar habilidades simbólicas y representacionales. El juego, en todas sus formas (juego simbólico, juego de roles, etc.), es un medio mediante el cual los niños exploran conceptos, roles y relaciones, lo que contribuye a su desarrollo cognitivo (Rodríguez et al., 2021).

Otra teoría que aporta a la comprensión de la importancia del juego en el desarrollo de las emociones es la Teoría del Juego de Lev Vygotsky, para este autor el juego es una herramienta poderosa para el desarrollo socioemocional y cognitivo de los preescolares. Entre sus planteamientos, la actividad social es desencadenante de procesos de aprendizaje y de maduración cognitiva. Dado que el juego permite que los niños representen roles y situaciones, que les hace ejercer sus habilidades sociales y cognitivas, como la resolución de problemas y la creatividad. El juego, según Vygotsky, actúa dentro de la zona de desarrollo próximo (ZDP), en la cual los niños pueden avanzar más allá de su nivel de desarrollo actual con la ayuda de otros, como compañeros o adultos (Sánchez et al., 2020).

En este orden de ideas, San et al. (2021) señalan que el desarrollo infantil difiere del crecimiento, ya que el crecimiento se refiere principalmente a los cambios en tamaño, mientras que el desarrollo implica cambios en la complejidad y la

funcionalidad. Vygotsky (1998) subrayó que el desarrollo infantil no solo está influido por aspectos biológicos, sino también por el entorno del niño. Es crucial que los niños cuenten con un ambiente que fomente el desarrollo de las habilidades emocionales y sociales desde la primera infancia. Estas habilidades se desarrollan en un contexto social y son consideradas un fenómeno integral. Investigaciones previas han señalado que el aprendizaje basado en el juego es esencial para fomentar el desarrollo social y emocional de los niños preescolares. Mediante esta forma de aprendizaje, los niños interactúan activamente con personas, objetos y representaciones que les ayudan a comprender y a dar sentido a sus entornos sociales, potenciando así su desarrollo emocional y social.

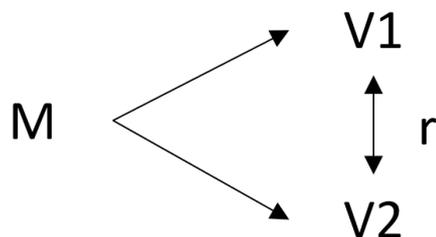
Teoría del Juego Funcional y Juego Constructivo de Mildred Parten Este autor identificó diferentes etapas de juego en preescolares, desde el juego solitario y paralelo hasta el juego cooperativo. Esta teoría resalta la relevancia del juego en la evolución de habilidades sociales y la interacción con otros niños. A medida que los preescolares avanzan en estas etapas, desarrollan habilidades de cooperación y resolución de conflictos (Barcenilla y Levratto, 2019).

III. MÉTODO

3.1. Tipo enfoque y diseño de la investigación: El estudio se catalogó como básico, que busca ampliar lo referente a comprensión teórica general del mundo, la investigación aplicada se centra en proporcionar soluciones concretas a problemas reales, utilizando métodos sistemáticos para evaluar la eficacia de diversas intervenciones y tecnologías. Además, el estudio fue de tipo correlacional y transversal, ya que se orientó a identificar la relación entre dos o más variables. En particular, se exploró cómo las emociones positivas afectan el aprendizaje de los niños en la educación inicial, según Hernández et al. (2014). El diseño correlacional permitió evaluar la relación estadística entre las emociones positivas y el aprendizaje, analizando cómo una variable puede predecir o relacionarse con otra.

Figura 1.

Esquema correlacional



3.2. Variables y operacionalización: Las emociones son respuestas afectivas que experimentan los niños en esta etapa de desarrollo ante estímulos internos o externos. Estas respuestas pueden variar desde la alegría y el entusiasmo hasta la ira, el miedo o la tristeza. Su definición operacional, según los abstractos de la teoría de desarrollo emocional de Erik Erikson las dimensiones de la variable a considerar son: confianza, autonomía, iniciativa, identidad.

Por su parte la variable, juego se trata de una actividad intrínsecamente motivada y voluntaria que implica la exploración, la creatividad y la representación simbólica. Puede manifestarse de diversas formas, como juegos de roles, juegos de construcción, juegos de mesa o actividades artísticas. En su definición operacional, se consideraron: el juego observador, el juego solitario, el juego asociativo, son las dimensiones derivadas de la teoría del juego funcional y constructivo de Mildred Parten.

3.3. Población y muestra: Villasis-Keever et al. (2018), se utiliza una agrupación preestablecida de sujetos empleados para seleccionar la muestra, que posteriormente

se evalúa acorde a ciertas características y criterios específicos. Los investigadores destacan la relevancia de tener un análisis exhaustivo de la demografía del grupo para permitir la generalización de los resultados del estudio a toda la población. Bajo estas circunstancias se tomaron en cuenta todos los niños con cinco años de un centro educativo en Ferreñafe. Respecto a la muestra, esta consiste en una fracción de las unidades analizadas que simbolizan la población total. Existen diversos métodos para establecer un tamaño de muestra representativa. En esta investigación, la muestra está conformada por niños de inicial (3, 4 y 5 años) de una institución educativa de Ferreñafe, como menciona Hernández et al. (2014). En cuanto al método de muestreo, se empleó el muestreo aleatorio probabilístico simple, descrito por Otzen y Manterola (2017), que conlleva seleccionar elementos al azar, velando para que cada persona del grupo poblacional disponga la posibilidad de participar en la investigación.

$$n = \frac{N * Z_{\alpha}^2 * p * q}{d^2 * (N - 1) + Z_{\alpha}^2 * p * q}$$

Por lo tanto, la muestra estuvo conformada por 36 niños de 5 años de la I.E. objeto de estudio.

3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos: Para recopilar los datos se emplearon métodos de observación, revisión documental y cuestionarios. La observación se resalta como una técnica vital para los investigadores, fundamental para analizar y comprender la problemática estudiada, así como para describir y decidir las intervenciones necesarias. Hernández et al. (2014) indicaron que, en un enfoque cuantitativo, es crucial que el registro de opiniones, percepciones o datos se realice de manera minuciosa y sistemática para que estos puedan ser comparados con datos de otras investigaciones empíricas, completando así el proceso analítico.

Según Villasis-Keever et al. (2018), afirman que la validez de un instrumento de investigación se refiere a su habilidad medir con precisión lo que se pretende evaluar, mostrando así su utilidad y características. Además, la confiabilidad se examina verificando si el instrumento ofrece resultados consistentes bajo condiciones similares. Esto es clave para confirmar que los resultados del estudio son robustos y válidos para sostener las hipótesis propuestas. En esta investigación, la validación de los instrumentos se realizó mediante la consulta a dos expertos metodólogos, quienes siguieron los estándares de confiabilidad reconocidos para este tipo de estudios, o conforme a las directrices de la universidad.

3.5. Procedimientos: Hernández y colaboradores (2014) destacan que la confiabilidad de los dispositivos de medición está asociada con la consistencia de los resultados obtenidos al usar el instrumento de manera repetida. Para evaluar esta consistencia, se utilizará el coeficiente estadístico Alfa de Cronbach. El propósito es lograr gran veracidad, aspirando a un valor superior a 0.900, aunque se reportan valores específicos como las emociones=0.845 y el juego=0.721, lo que asegurará la fiabilidad total del instrumento para su aplicación.

3.6. Métodos de análisis de datos: Para la investigación, la información recogida fue ordenados en una hoja cálculo de Excel y examinados usando un software estadístico SPSS-26. Se utilizó la estadística descriptiva, utilizando tablas de frecuencias y porcentajes para facilitar la comprensión de los diagramas. En el estudio inferencial, utilizado en verificar las hipótesis, se empleó el coeficiente de correlación de Pearson. Este coeficiente permitió realizar una evaluación precisa y validar las hipótesis planteadas en el estudio.

3.7. Aspectos éticos: Este trabajo fue realizado cumpliendo estrictamente principios éticos de la indagación científica. La información dada de los involucrados fue gestionada asegurando total reserva y respeto hacia su punto de vista. Asimismo, todos los involucrados se unieron a la investigación de manera voluntaria, estando completamente informados sobre todos los aspectos del mismo, lo cual se refleja en sus consentimientos informados. La información recolectada se manejará con estricta confidencialidad. En cuanto a las fuentes consultadas, se ha otorgado el debido reconocimiento a las obras de los investigadores mencionados, garantizando que las citas y referencias sean las adecuadas para respetar la autoría correspondiente.

IV. RESULTADOS

Análisis descriptivo

Variable 1: las emociones

Tabla 1.

Niveles de la variable emociones

		Frecuencia	Porcentaje
Válido	Bajo	2	5.5
	Medio	11	30.5
	Alto	23	63.8
	Total	36	100,0

Nota: procesamiento SPSS V.26

Se visualiza en la tabla 1 que el 100% de la muestra, el 63.8% (23) de los preescolares están ubicados en un nivel alto. Asimismo, el 30.5% (11) se estableció en un nivel medio; por último, el 5.5% (2) se ubicaron en un nivel bajo.

Tabla 2.

Niveles de las dimensiones de la variable emociones

	D1V1		D2V1		D3V1		D4V1	
	F	%	F	%	F	%	F	%
Bajo	3	8.33	7	19.4	3	8.33	2	5.5
Medio	4	11.1	10	27.7	15	41.6	13	36.1
Alto	29	80.5	19	52.7	18	50	21	58.3
Total	36	100,0	36	100,0	36	100,0	36	100,0

Nota: procesamiento SPSS V.26

Se muestran los niveles de las dimensiones de la variable “emociones” que hace referencia a la confianza, autonomía, iniciativa e identidad (ver tabla 2). Se observó que el 8.33% (3), 19.4% (7), 8.33% (3) y 5.5% (2) se clasificaron en un nivel bajo respectivamente para cada dimensión. Por su parte, el 11.1% (4), 27.7% (10), 41.6% (15) y el 36.1% (13) estuvieron en un nivel medio; y, finalmente, el 80.5% (29), el 52.7% (19), el 50% (18) y el 58.3P% (21) se clasificaron en un nivel alto respectivamente.

Variable 2: el juego

Tabla 3.

Niveles de la variable el juego

		Frecuencia	Porcentaje
Válido	Bajo	2	5.5
	Medio	8	22.2
	Alto	26	72.2
	Total	36	100,0

Nota: procesamiento SPSS V.26

Se evidencia en la tabla 3 que del 100% de la muestra analítica el 72.2% (26) de los preescolares se ubicaron bajo un nivel alto. Además el 22.2% (8) se ubicó en un nivel medio; y por último el 5.5% (2) se ubicaron en un nivel bajo.

Análisis inferencial

Contrastación de hipótesis

Tabla 4.

Comprobación de hipótesis

		Correlaciones				
		V1	D1V2	D2V2	D3V2	V2
V1	Correlación de Pearson	1	,910**	,501**	,643**	,749**
	Sig. (bilateral)		,000	,002	,000	,000
	N	36	36	36	36	36
D1V2	Correlación de Pearson	,910**	1	,519**	,673**	,729**
	Sig. (bilateral)	,000		,001	,000	,000
	N	36	36	36	36	36
D2V2	Correlación de Pearson	,501**	,519**	1	,522**	,457**
	Sig. (bilateral)	,002	,001		,000	,000
	N	36	36	36	36	36
D3V2	Correlación de Pearson	,643**	,673**	,522**	1	,798**
	Sig. (bilateral)	,000	,000	,000		,000
	N	36	36	36	36	36
V2	Correlación de Pearson	,749**	,729**	,457**	,798**	1
	Sig. (bilateral)	,000	,000	,000	,000	
	N	36	36	36	36	36

** La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral).

Se esclarece en la tabla 4 los parámetros correlacionales correspondientes a la investigación. En tal sentido, se evidencia que un coeficiente P (0.749) entre las variables de estudio que corresponde a las emociones y el juego de los infantes

($P < 0.05$) lo cual ha promovido la aceptación alterna de estudio.

Por su parte, en cuanto a los objetivos específicos se evidencia el cruce correlacional entre la variable emociones y las dimensiones de la variable el juego. En tal sentido, para la primera contrastación específica, se logró evidenciar un parámetro P (0.910; $P < 0.05$) promoviendo la validación de la hipótesis alterna específica 1. Además, la segunda evaluación específica logró evidenciar un parámetro P (0.501; $P < 0.05$) promoviendo la validación de la hipótesis alterna específica 2. Finalmente, la tercera contrastación logra evidenciar un parámetro P (0.643; $P < 0.05$) promoviendo la aceptación de la hipótesis alterna específica 3.

V. DISCUSIÓN

El papel de las emociones y el juego en el desarrollo de los preescolares en una institución educativa es fundamental, y explorar este tema nos permite comprender cómo estos elementos contribuyen al crecimiento integral de los niños. El juego no solo es una forma de entretenimiento para los niños, sino también una herramienta vital para su desarrollo emocional, social y cognitivo. En las primeras etapas de la educación, el juego se convierte en un medio a través del cual los niños expresan sus emociones, aprenden a gestionarlas y a interactuar con los demás.

En el entorno preescolar, el juego es una actividad primordial que facilita la exploración y el aprendizaje. Mediante el juego, los niños experimentan una gama de emociones que van desde la alegría hasta la frustración. Estas experiencias emocionales son cruciales, ya que les ofrecen a los pequeños la oportunidad de practicar cómo responder a diferentes situaciones en un entorno controlado y seguro. Esto es particularmente importante porque la gestión de las emociones es un elemento fundamental para el desarrollo de la resiliencia y la autoeficacia.

En cuanto al objetivo principal, se demostró que existía una correlación fuerte y significativa entre las variables investigadas. (Pearson=0.749; 0,000). Estos resultados guardan relación con lo esclarecido por Cuellar et al. (2018), quienes establecieron la pertinencia interna de la correlación entre las variables de estudio resaltando su valor en la educación de la primera infancia.

Además, el juego en el preescolar permite que los niños desarrollen habilidades sociales. Mediante juegos cooperativos, los niños logran aprendizajes de negociar, colaborar y resolver conflictos, lo cual está profundamente entrelazado con sus experiencias emocionales. La habilidad para interpretar y responder adecuadamente a las emociones de otros es una competencia social crucial que se refina en el contexto lúdico. La empatía, por ejemplo, se fomenta cuando los niños se ponen en el lugar de sus compañeros durante el juego, reconociendo y reaccionando a sus sentimientos y necesidades.

Con respecto al objetivo específico 1, se evidencia una interconexión buena entre las emociones y el juego observador dentro de los participantes del estudio. Daza et al. (2022) señalan que el manejo de ira, y la gestión del entusiasmo y empatía son estrategias fundamentales para la educación emocional, las cuales buscan fomentar

una sociedad fundamentada en valores como la solidaridad, empatía, inclusión, tolerancia y trabajo en equipo.

El juego desempeña un papel importante en el desarrollo cognitivo de los niños preescolares, relacionándose directamente con la manera en que procesan sus emociones. Al enfrentarse a desafíos y resolver problemas durante el juego, los niños experimentan emociones que pueden impulsar su curiosidad y motivación para aprender. Por ejemplo, la excitación y satisfacción que surge de resolver un rompecabezas o de construir una estructura compleja promueve una actitud positiva hacia el aprendizaje y el descubrimiento.

Por su parte, en cuanto al objetivo específico 2 se evidencia una interconexión significativa entre las emociones y el juego solitario (Pearson=0.501, 0,000). Cáceres et al. (2018) indican que la participación frecuente en sesiones de juego diseñadas específicamente para los requerimientos de cada niño puede facilitar la adquisición de diversas habilidades, tales como las sociales, comunicativa y/o cognitiva.

Es crucial que los educadores y los padres reconozcan la importancia del juego y proporcionen a los niños amplias oportunidades para jugar. Esto incluye crear un entorno de aula que fomente tanto el juego estructurado como el libre. El juego estructurado, guiado por los maestros, puede ser diseñado para desarrollar habilidades emocionales y sociales específicas, mientras que el juego libre permite a los niños explorar sus propios intereses emocionales y creativos a su propio ritmo.

El papel del maestro en este contexto es también de vital importancia. Los educadores deben ser capaces de identificar y entender las emociones que los niños expresan durante el juego y utilizar estas observaciones para apoyar el desarrollo emocional de cada niño. Esto puede incluir intervenir cuando es necesario para guiar a los niños a través de emociones difíciles o conflictos con otros, enseñándoles estrategias para manejar sus sentimientos de manera constructiva.

Finalmente, en cuanto al objetivo específico 3, se evidencia una correlación buena (Pearson=0.643; 0,000). Barcenilla y Levrato (2019), mencionan que, los procesos utilizados requieren realizar un estudio más exhaustivo para la implementación de nuevos instrumentos de evaluación con base en juegos, que permitan la valoración holística del crecimiento del niño en el contexto escolar. Por lo que las emociones establecen un mejor control del juego asociativo.

Por otro lado, el juego también debe ser visto como un reflejo de la cultura emocional de la institución educativa. Los valores que la escuela promueve, como el respeto, la cooperación y la amabilidad, se pueden enseñar de manera efectiva a través de las interacciones lúdicas. Esto requiere que la escuela cree políticas que apoyen un entorno de juego saludable y emocionalmente seguro.

En conclusión, las emociones y el juego son inseparables en la educación preescolar y desempeñan un papel esencial en el desarrollo de habilidades emocionales y sociales en los niños. Los educadores deben ser conscientes de la complejidad de estas interacciones y trabajar para crear un entorno que apoye el crecimiento emocional y social a través del juego. De esta manera, los preescolares no solo aprenderán sobre el mundo que los rodea, sino también sobre sí mismos y cómo relacionarse efectivamente con otros.

VI. CONCLUSIONES

Primera: se observó una interconexión positiva y significativa entre las emociones y el juego en preescolares (Pearson=0.749; Sig.=0,000); esto esclareció la relevancia imperativa de la consideración de las emociones para el desarrollo óptimo en la primera infancia de los estudiantes.

Segunda: Se evidenció una interconexión positiva y significativa entre las emociones y el juego observador (Pearson=0.910; Sig.=0,000); esto esclareció bajo la significancia correspondiente la aceptación de la hipótesis alterna de estudio.

Tercera: Se evidenció una interconexión positiva y significativa entre las emociones y el juego solitario (Pearson=0.501; Sig.=0,000); esto esclareció bajo la significancia correspondiente la aceptación de la hipótesis alterna de estudio.

Cuarta: Se evidenció una interconexión positiva y significativa entre las emociones y el juego asociativo (Pearson=0.643; Sig.=0,000); esto esclareció bajo la significancia correspondiente la aceptación de la hipótesis alterna de estudio.

VII. RECOMENDACIONES

Primera: se recomienda que las instituciones educativas implementen programas que integren actividades lúdicas diseñadas específicamente para fomentar la expresión y gestión emocional. Estas actividades deberían incluir juegos en grupo que promuevan la empatía y la cooperación, asegurando un ambiente en el que los niños puedan explorar y expresar sus emociones de manera segura y constructiva.

Segunda: es aconsejable que los educadores sean entrenados en técnicas de observación activa. Esto les permitiría identificar las necesidades emocionales de los niños durante el juego e intervenir de manera oportuna para guiar el desarrollo emocional y social. Además, se debería alentar a los niños a reflexionar sobre sus experiencias de juego, lo que puede enriquecer su comprensión emocional.

Tercera: es recomendable que los preescolares ofrezcan un espacio y tiempo adecuados para que los niños jueguen solos, lo cual es crucial para el desarrollo de la autorregulación emocional. Los educadores deben facilitar entornos seguros que permitan a los niños explorar y jugar de manera independiente, mientras siguen disponibles para apoyo y guía cuando sea necesario.

Cuarta: se sugiere fomentar actividades que requieran colaboración y trabajo en equipo. Estas actividades pueden facilitar el aprendizaje a los niños a entender cómo sus emociones influyen en otros y a manejarlas en contextos sociales. El diseño de juegos que requieran roles compartidos y metas comunes puede ser especialmente beneficioso para desarrollar habilidades sociales y emocionales en un contexto de grupo

REFERENCIAS

- Angulo, L., Guerra, V., Montano, S. y Sotolongo, A. (2019). Expresión emocional infantil y su relación con el funcionamiento familiar en Kuito-Bié, República de Angola. *EDUMECENTRO*, 11(2), 32-47. http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2077-28742019000200032
- Barcenilla, M. y Levratto, V. (2019). Evaluación psicopedagógica basada en el juego en educación infantil: un análisis comparativo entre instrumentos. *Educación y Pesquisa*, 45, e203634. <http://dx.doi.org/10.1590/S1678-4634201945203634>
- Bispo-Batista, J., Campregher P., J. & Modé M., G. (2022). Study on Emotions and Feelings in Early Childhood Education. *Educação & Realidade*, 47, e116927. <http://dx.doi.org/10.1590/2175-6236116927vs02>
- Cáceres, F., Granada, M. y Pomés, M. (2018). Inclusión y juego en la infancia temprana. *Revista Latinoamericana de Educación Inclusiva*, 12(1), 181-199. <https://scielo.conicyt.cl/pdf/rlei/v12n1/0718-7378-rlei-12-01-00181.pdf>
- Cuellar, M., Tenreyro, M. y Castellón, G. (2018). El juego en la educación preescolar. Fundamentos históricos. *Conrado*, 14(62), 117-123. http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1990-86442018000200020
- Daza, M., Fuentes, A., Anchundia, C. y Casquete, R. (2022). Estrategias lúdicas corporales para potenciar la educación emocional, en la escuela de educación básica completa Benjamín Rosales Aspiazú. *Polo de Conocimiento*, 7(3), 462-478.
- Díaz, J. (2022). Principales planos teóricos de la psicología evolutiva y del desarrollo aplicados a la práctica docente entorno a la pedagogía contemporánea en América Latina. *Ciencia Latina Revista Multidisciplinar*, 6(2), 3505-3520. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v6i2.2105
- Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia- UNICEF. (2022). *Construcción para que perdure un marco a favor de la educación preescolar de calidad y universal*.

Informe anual. <https://www.unicef.org/media/67451/file/Construir-para-que-perdure-marco-educacion-preescolar-calidad-universal.pdf>

García, D. y Navarrete, Y. (2022). Estrategia lúdica para el desarrollo de la inteligencia emocional en estudiantes de preparatoria. *Revista Estudios del Desarrollo Social: Cuba y América Latina*, 10(3), e5. http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2308-01322022000300005

García, E. y Alarcón, M. (2022). Influencia del juego infantil en el desarrollo y aprendizaje del niño y la niña. *Educación Infantil*, 1(1), 1-15. <https://www.efdeportes.com/efd153/influencia-del-juego-infantil-en-el-desarrollo.htm>

González, C. (2021). Importancia del juego temático de roles sociales en la edad preescolar. *Ibero*, 51(1), 299-320. <https://doi.org/10.48102/rlee.2022.52.1.478>

Guevara, C., Rugerio, J., Hermsillo, A. y Corona, L. (2020). Aprendizaje socioemocional en preescolar: fundamentos, revisión de investigaciones y propuestas. *Revista Electrónica de investigación Educativa*, 22, e26. <https://doi.org/10.24320/redie.2020.22.e26.2897>

Martínez, L., García, A. y Linares, E. (2022). El juego, estrategia pedagógica en la enseñanza de la programación y elaboración de algoritmos. *RIDE*, 13(25), e384. <https://doi.org/10.23913/ride.v13i25.1267>

Ministerio de Educación del Perú-MINEDU. (2022). *Estudios de educación inicial: un acercamiento a los aprendizajes de las niñas y los niños de cinco años de edad*. Serie de estudios especiales. <http://umc.minedu.gob.pe/wp-content/uploads/2016/08/archivo-final.pdf>

Organización Mundial de la Salud-OMS. (2022). *Orientación para familias sobre autorregulación emocional y alternativas para eliminar la violencia en la crianza*. UNICEF. <https://www.unicef.org/lac/media/13906/file/Autorreguacion-Emocional-Famiias-Prevencion-Violencia.pdf>

Pazos, D. y Sánchez, M. (2021). La disciplina violenta, y el desarrollo cognitivo y socioemocional en el infante de preescolar. *Educación*, 30(58), 250-269. <http://dx.doi.org/10.18800/educacion.202101.012>

- Rodríguez, J., Rodríguez, J. y Rodríguez, J. (2021). Perfiles de apego adulto y características de personalidad en adolescentes. *Academo (Asunción)*, 8(2), 42-54. <https://doi.org/10.30545/academo.2021.jul-dic.4>
- Ryabkova, I., Timokhina, Y. & Myastkovskaya, E. (2023) The Connection of Play Activity and the Understanding of Emotions in Older Preschoolers. *Psychological-Educational Studies*, 15(4), 77–96. <https://doi.org/10.17759/psyedu.2023150405>
- Sánchez, J., Castillo, S. y Hernández, B. (2020). El juego como representación del signo en niños y niñas preescolares: un enfoque sociocultural. *Revista Educación*, 44(2). <https://www.redalyc.org/journal/440/44062184041/44062184041.pdf>
- San, N. M. H., Myint, A. A., & Oo, C. Z. (2021). Using play to improve the social and emotional development of preschool children. *Southeast Asia Early Childhood Journal*, 10 (2), 16-35. <http://ejournal.upsi.edu.my/index.php/SAECJ>
- Sanz, P. (2019). El juego divierte, forma, socializa y cura. *Pediatría Atención Primaria*, 21(83), 307-312. https://scielo.isciii.es/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1139-76322019000300022

ANEXOS

Anexo 1. Operacionalización de variables

VARIABLES	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	VARIABLES E INDICADORES				
			Variable(X): LAS EMOCIONES				
LAS EMOCIONES	son respuestas afectivas que experimentan los niños en esta etapa de desarrollo ante estímulos internos o externos. Estas respuestas pueden variar desde la alegría y el entusiasmo hasta la ira, el miedo o la tristeza.	según los abstractos de la teoría de desarrollo emocional de Erik Erikson las dimensiones de la variable a considerar son: confianza, autonomía, iniciativa, identidad	Dimensiones	Indicadores	Items	Escala y valores	Niveles y rangos
			Confianza	-Autoeficacia percibida en tareas escolares -Resiliencia frente a errores -Seguridad e interacciones sociales	1-4	Escala: ordinal (1) Nunca (2) Casi nunca (3) A veces (4) Casi siempre (5) Siempre	Bajo (16-37) Medio (38-59) Alto (60-80)
			Autonomía	-Independencia en decisiones cotidianas -Auto-eficiencia en actividades -Elección en actividades creativas	5-8		
			Iniciativa	-Disposición para explorar nuevas actividades -Proactividad en ayuda -Creatividad en interacciones	9-12		
			Identidad	-conocimiento de preferencias personales -Autoestima vinculada a competencias -Autoconciencia y expresión personal	13-16		
Variable(Y): EL JUEGO							
EL JUEFO	juego se trata de una actividad intrínsecamente motivada y voluntaria que implica la exploración, la creatividad y la representación simbólica. Puede manifestarse de diversas formas, como juegos de roles, juegos de construcción, juegos de mesa o actividades artísticas.	se consideraron: el juego observador, el juego solitario, el juego asociativo, son las dimensiones derivadas de la teoría del juego funcional y constructivo de Mildred Parten	Dimensiones	Indicadores	Items	Escala y valores	Niveles y rangos
			Juego observador	-Preferencia por la observación inicial -Satisfacción con la observación pasiva -Aprendizaje por observación	1-4	Escala: ordinal (1) Nunca (2) Casi nunca (3) A veces (4) Casi siempre (5) Siempre	Bajo (12-28) Medio (29-44) Alto (45-60)
			Juego solitario	-Preferencia por el juego independiente -Creatividad en solitario -Satisfacción con actividades individuales	5-8		
Juego asociativo	-Colaboración en juegos grupales -compartir el juego	9-12					

Anexo 2. Instrumentos de recolección de información
Cuestionario de opinión
Variable: Las emociones

Objetivo: Determinar la relación que existe entre las emociones y el juego en preescolares en una institución educativa

Consentimiento informado:

¿Desea participar y otorgar su consentimiento para hacer uso de los datos en la presente investigación de manera anónima y se publiquen a través del repositorio institucional de la Universidad César Vallejo?? Por favor marque con una (X) su respuesta.	SI	NO
--	----	----

Instrucciones: A continuación, se le pide leer detenidamente las siguientes preguntas y marcar con un X la respuesta que mejor exprese su punto de vista. Se sugiere responder con la mayor honestidad posible

Siempre	Casi siempre	A veces	Casi nunca	Nunca
5	4	3	2	1

N.	Ítem	1	2	3	4	5
D1: CONFIANZA						
1	¿Te sientes feliz cuando estás en la escuela?					
2	¿Crees que puedes hacer bien las cosas que intentas en la escuela?					
3	Cuando te equivocas, ¿te sientes bien intentándolo de nuevo?					
4	¿Te sientes seguro cuando estás con tus amigos?					
D2: AUTONOMÍA						
5	¿Te gusta elegir con qué juguetes jugar?					
6	Cuando estás en la escuela, ¿eliges solo la ropa que te vas a poner?					
7	¿Te sientes bien cuando haces cosas por ti mismo, sin ayuda de los adultos?					
8	¿Te gusta decidir qué dibujo vas a hacer o qué color usar?					
D3: INICIATIVA						
9	¿Te gusta empezar a jugar juegos nuevos con tus amigos?					
10	Cuando ves que alguien necesita ayuda, ¿vas y ayudas?					



11	¿Te gusta contar historias o ideas nuevas a tus amigos o maestros?					
12	Cuando juegas, ¿te gusta proponer nuevas formas de jugar?					
D4: IDENTIDAD						
13	¿Sabes cuáles son tus juegos favoritos?					
14	¿Te sientes feliz con las cosas que haces bien?					
15	¿Te gusta decir tu nombre y hablar sobre ti mismo?					
16	¿Sabes lo que te hace especial o diferente de tus amigos?					

Cuestionario de opinión

Variable: El juego

Objetivo: Determinar la relación que existe entre las emociones y el juego en preescolares en una institución educativa

Consentimiento informado:

¿Desea participar y otorgar su consentimiento para hacer uso de los datos en la presente investigación de manera anónima y se publiquen a través del repositorio institucional de la Universidad César Vallejo?? Por favor marque con una (X) su respuesta.	SI	NO
--	----	----

Instrucciones: A continuación, se le pide leer detenidamente las siguientes preguntas y marcar con un X la respuesta que mejor exprese su punto de vista. Se sugiere responder con la mayor honestidad posible

Siempre	Casi siempre	A veces	Casi nunca	Nunca
5	4	3	2	1

N.	Ítem	1	2	3	4	5
D1: JUEGO OBSERVADOR						
1	¿Te gusta mirar cómo juegan tus amigos antes de unirte a jugar?					
2	Cuando estás en el parque, ¿miras a otros niños jugar antes de decidir si juegas tú también?					
3	¿Te sientes feliz solo viendo juegos sin participar?					
4	¿Aprendes juegos nuevos mirando cómo los juegan los demás?					
D2: JUEGO SOLITARIO						
5	¿Te gusta jugar solo con tus juguetes a veces?					
6	Cuando estás solo, ¿inventas tus propios juegos?					
7	¿Prefieres jugar solo que con otros niños algunas veces?					
8	¿Te sientes feliz construyendo o dibujando algo por tu cuenta?					
D3: JUEGO ASOCIATIVO						
9	¿Te gusta jugar en grupo donde todos hacen algo juntos, como construir un castillo grande?					
10	Cuando juegas con otros, ¿te gusta compartir tus juguetes e ideas?					



11	¿Te sientes bien cuando tus amigos juegan al mismo juego que tú?					
12	¿Habras con tus amigos sobre lo que cada uno va a hacer en el juego?					

Anexo 3. Formatos de validación

Evaluación por juicio de expertos

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

1. Datos generales del juez

Nombre del juez:	Dra. MÓNICA CECILIA MURO FLORES		
Grado profesional:	Maestría ()	Doctor	(X)
Área de formación académica:	Clínica ()	Social	()
	Educativa (X)	Organizacional	()
Áreas de experiencia profesional:	ESPECIALISTA DE EDUCACIÓN INICIAL		
Institución donde labora:	UGEL- FERREÑAFE- LAMBAYEQUE		
Tiempo de experiencia profesional en el área:	2 a 4 años ()	Más de 5 años	(X)
Experiencia en Investigación Psicométrica	Trabajo(s) psicométricos realizados Título del estudio realizado.		

2. Propósito de la evaluación:

Validar el contenido del instrumento, por juicio de expertos.

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

Nombre de la Prueba:	Las Emociones
Autores:	Rosio del Pilar Perla Rodriguez
Procedencia:	Elaboración propia
Administración:	Encuesta
Tiempo de aplicación:	10 minutos
Ámbito de aplicación:	Educación inicial
Significación:	La información pretende recoger hace referencia a Las emociones y el juego en preescolares en una Institución Educativa, Ferreñafe 2024

4. Soporte teórico

(describir en función al modelo teórico)



Escala/ÁREA	Subescala (dimensiones)	Definición
Las emociones	<p>Confianza</p> <p>Autonomía</p> <p>Iniciativa</p> <p>Identidad</p>	Las emociones en preescolares son respuestas afectivas que experimentan los niños en esta etapa de desarrollo ante estímulos internos o externos. Estas respuestas pueden variar desde la alegría y el entusiasmo hasta la ira, el miedo o la tristeza. Los preescolares a menudo expresan sus emociones a través del juego y la interacción social. A medida que desarrollan habilidades cognitivas y emocionales, comienzan a comprender y etiquetar estas emociones, lo que es esencial para su crecimiento emocional y su capacidad para relacionarse con otros de manera efectiva (Pazos y Sánchez, 2021).

5. Presentación de instrucciones para el juez:

A continuación, a usted le presento el instrumento para la evaluación de las emociones elaborado por Rosio Perla en el año 2024. De acuerdo con los siguientes indicadores califique cada uno de los ítems según corresponda.

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

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

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



4. Alto nivel

Dimensiones del instrumento: Confianza

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Autoeficacia percibida en tareas escolares	¿Te sientes feliz cuando estás en la escuela?	4	4	4	
	¿Crees que puedes hacer bien las cosas que intentas en la escuela?	4	4	4	
Resiliencia frente a errores	Cuando te equivocas, ¿te sientes bien intentándolo de nuevo?	4	4	4	
Seguridad e interacciones sociales	¿Te sientes seguro cuando estás con tus amigos?	4	4	4	

Dimensiones del instrumento: autonomía

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Independencia en decisiones cotidianas	¿Te gusta elegir con qué juguetes jugar?	4	4	4	
	Cuando estás en la escuela, ¿eliges solo la ropa que te vas a poner?	4	4	4	
Auto- eficiencia en actividades	¿Te sientes bien cuando haces cosas por ti mismo, sin ayuda	4	4	4	



Elección en actividades creativas	de los adultos?				
	¿Te gusta decidir qué dibujo vas a hacer o qué color usar?	4	4	4	

Dimensiones del instrumento: iniciativa

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Disposición para explorar nuevas actividades	¿Te gusta empezar a jugar juegos nuevos con tus amigos?	4	4	4	
	Cuando ves que alguien necesita ayuda, ¿vas y ayudas?	4	4	4	
Proactividad en ayuda	¿Te gusta contar historias o ideas nuevas a tus amigos o maestros?	4	4	4	
Creatividad en interacciones	Cuando juegas, ¿te gusta proponer nuevas formas de jugar?	4	4	4	

Dimensiones del instrumento: identidad

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Conocimiento de preferencias personales	¿Sabes cuáles son tus juegos favoritos?	4	4	4	
	¿Te sientes feliz con las cosas que haces bien?	4	4	4	
Autoestima vinculada a competencias	¿Te gusta decir tu nombre y	4	4	4	



Autoconciencia y expresión personal	hablar sobre ti mismo?				
	¿Sabes lo que te hace especial o diferente de tus amigos?	4	4	4	


Firma del evaluador
DNI 17431681

Pd.: el presente formato debe tomar en cuenta:

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

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



Evaluación por juicio de expertos

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

6. Datos generales del juez

Nombre del juez:	Dra. MÓNICA CECILIA MURO FLORES	
Grado profesional:	Maestría ()	Doctor (X)
Área de formación académica:	Clínica ()	Social ()
	Educativa (X)	Organizacional ()
Áreas de experiencia profesional:	ESPECIALISTA DE EDUCACIÓN INICIAL	
Institución donde labora:	UGEL- FERREÑAFE- LAMBAYEQUE	
Tiempo de experiencia profesional en el área:	2 a 4 años ()	Más de 5 años (X)
Experiencia en Investigación Psicométrica: (si corresponde)	Trabajo(s) psicométricos realizados Título del estudio realizado.	

7. Propósito de la evaluación:

Validar el contenido del instrumento, por juicio de expertos.

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

Nombre de la Prueba:	El Juego
Autores:	Rosio Del Pilar Perla Rodriguez
Procedencia:	Elaboración propia
Administración:	Encuesta
Tiempo de aplicación:	10 minutos
Ámbito de aplicación:	Educación inicial
Significación:	La información que se pretende recoger hace referencia a Las emociones y el juego en preescolares en una Institución Educativa, Ferreñafe 2024

9. Soporte teórico

(describir en función al modelo teórico)

Escala/ÁREA	Subescala (dimensione)	Definición
El juego	Juego observador	El juego en preescolares es una actividad intrínsecamente motivada y voluntaria que implica la exploración, la creatividad y la representación simbólica. Puede manifestarse de diversas formas, como juegos de roles, juegos de construcción, juegos de mesa o actividades artísticas. El juego en preescolares es esencial para su desarrollo holístico ya que facilita su desarrollo, y con ello contribuye al desarrollo cognitivo, emocional, social y físico. A través del juego, los niños adquieren habilidades prácticas y sociales, aprenden a resolver problemas, expresan sus emociones y desarrollan la imaginación (Martínez et al., 2022).
	Juego solitario	
	Juego asociativo	

10. Presentación de instrucciones para el juez:

A continuación, a usted le presento el instrumento para la evaluación del juego elaborado por Rosio Perla en el año 2024. De acuerdo con los siguientes indicadores califique cada uno de los ítems según corresponda.

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

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

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



4. Alto nivel

Dimensiones del instrumento: juego observador

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Preferencia por la observación inicial	¿Te gusta mirar cómo juegan tus amigos antes de unirte a jugar?	4	4	4	
	Cuando estás en el parque, ¿miras a otros niños jugar antes de decidir si juegas tú también?	4	4	4	
Satisfacción con la observación pasiva	¿Te sientes feliz solo viendo juegos sin participar?	4	4	4	
Aprendizaje por observación	¿Aprendes juegos nuevos mirando cómo los juegan los demás?	4	4	4	

Dimensiones del instrumento: juego solitario

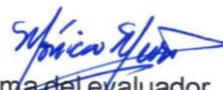
Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Preferencia por el juego independiente	¿Te gusta jugar solo con tus juguetes a veces?	4	4	4	
	Cuando estás solo, ¿inventas tus propios juegos?	4	4	4	
Creatividad en solitario	¿Prefieres jugar solo que con otros niños algunas veces?	4	4	4	
Satisfacción con actividades individuales	¿Te sientes feliz construyendo o	4	4	4	



	dibujando algo por tu cuenta?				
--	-------------------------------	--	--	--	--

Dimensiones del instrumento: juego asociativo

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Colaboración en juegos grupales	¿Te gusta jugar en grupo donde todos hacen algo juntos, como construir un castillo grande?	4	4	4	
Compartir el juego	Cuando juegas con otros, ¿te gusta compartir tus juguetes e ideas?	4	4	4	
	¿Te sientes bien cuando tus amigos juegan al mismo juego que tú?	4	4	4	
	¿Hablas con tus amigos sobre lo que cada uno va a hacer en el juego?	4	4	4	


Firma del evaluador
DNI 17431681

Pd.: el presente formato debe tomar en cuenta:

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

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



Evaluación por juicio de expertos

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

11. Datos generales del juez

Nombre del juez:	Mg. DIANA JANET DEL CARMEN GÓMEZ QUIROZ	
Grado profesional:	Maestría (<input checked="" type="checkbox"/>)	Doctor ()
Área de formación académica:	Clínica ()	Social ()
	Educativa (<input checked="" type="checkbox"/>)	Organizacional ()
Áreas de experiencia profesional:	ESPECIALISTA DE EDUCACIÓN INICIAL	
Institución donde labora:	UGEL- FERREÑAFE- LAMBAYEQUE	
Tiempo de experiencia profesional en el área:	2 a 4 años ()	
	Más de 5 años (<input checked="" type="checkbox"/>)	
Experiencia en Investigación Psicométrica	Trabajo(s) psicométricos realizados Título del estudio realizado.	

12. Propósito de la evaluación:

Validar el contenido del instrumento, por juicio de expertos.

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

Nombre de la Prueba:	Las Emociones
Autores:	Rosio del Pilar Perla Rodriguez
Procedencia:	Elaboración propia
Administración:	Encuesta
Tiempo de aplicación:	10 minutos
Ámbito de aplicación:	Educación inicial
Significación:	La información pretende recoger hace referencia a Las emociones y el juego en preescolares en una Institución Educativa, Ferreñafe 2024

14. Soporte teórico

(describir en función al modelo teórico)



Escala/ÁREA	Subescala (dimensiones)	Definición
Las emociones	<p>Confianza</p> <p>Autonomía</p> <p>Iniciativa</p> <p>Identidad</p>	Las emociones en preescolares son respuestas afectivas que experimentan los niños en esta etapa de desarrollo ante estímulos internos o externos. Estas respuestas pueden variar desde la alegría y el entusiasmo hasta la ira, el miedo o la tristeza. Los preescolares a menudo expresan sus emociones a través del juego y la interacción social. A medida que desarrollan habilidades cognitivas y emocionales, comienzan a comprender y etiquetar estas emociones, lo que es esencial para su crecimiento emocional y su capacidad para relacionarse con otros de manera efectiva (Pazos y Sánchez, 2021).

15. Presentación de instrucciones para el juez:

A continuación, a usted le presento el instrumento para la evaluación de las emociones elaborado por Rosio Perla en el año 2024. De acuerdo con los siguientes indicadores califique cada uno de los ítems según corresponda.

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

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

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



4. Alto nivel

Dimensiones del instrumento: Confianza

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Autoeficacia percibida en tareas escolares	¿Te sientes feliz cuando estás en la escuela?	4	4	4	
	¿Crees que puedes hacer bien las cosas que intentas en la escuela?	4	4	4	
Resiliencia frente a errores	Cuando te equivocas, ¿te sientes bien intentándolo de nuevo?	4	4	4	
Seguridad e interacciones sociales	¿Te sientes seguro cuando estás con tus amigos?	4	4	4	

Dimensiones del instrumento: autonomía

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Independencia en decisiones cotidianas	¿Te gusta elegir con qué juguetes jugar?	4	4	4	
	Cuando estás en la escuela, ¿eliges solo la ropa que te vas a poner?	4	4	4	
Auto-eficiencia en actividades	¿Te sientes bien cuando haces cosas por ti mismo, sin ayuda	4	4	4	



Elección en actividades creativas	de los adultos?				
	¿Te gusta decidir qué dibujo vas a hacer o qué color usar?	4	4	4	

Dimensiones del instrumento: iniciativa

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Disposición para explorar nuevas actividades	¿Te gusta empezar a jugar juegos nuevos con tus amigos?	4	4	4	
	Cuando ves que alguien necesita ayuda, ¿vas y ayudas?	4	4	4	
Proactividad en ayuda	¿Te gusta contar historias o ideas nuevas a tus amigos o maestros?	4	4	4	
Creatividad en interacciones	Cuando juegas, ¿te gusta proponer nuevas formas de jugar?	4	4	4	

Dimensiones del instrumento: identidad

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Conocimiento de preferencias personales	¿Sabes cuáles son tus juegos favoritos?	4	4	4	
	¿Te sientes feliz con las cosas que haces bien?	4	4	4	
Autoestima vinculada a competencias	¿Te gusta decir tu nombre y	4	4	4	



Autoconciencia y expresión personal	hablar sobre ti mismo?				
	¿Sabes lo que te hace especial o diferente de tus amigos?	4	4	4	

Firma del evaluador
DNI 16460886

Pd.: el presente formato debe tomar en cuenta:

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

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



Evaluación por juicio de expertos

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

16. Datos generales del juez

Nombre del juez:	Mg. DIANA JANET DEL CARMEN GÓMEZ QUIROZ		
Grado profesional:	Maestría (<input checked="" type="checkbox"/>)	Doctor	(<input type="checkbox"/>)
Área de formación académica:	Clínica (<input type="checkbox"/>)	Social	(<input type="checkbox"/>)
	Educativa (<input checked="" type="checkbox"/>)	Organizacional	(<input type="checkbox"/>)
Áreas de experiencia profesional:	ESPECIALISTA DE EDUCACIÓN INICIAL		
Institución donde labora:	UGEL- FERREÑAFE- LAMBAYEQUE		
Tiempo de experiencia profesional en el área:	2 a 4 años (<input type="checkbox"/>)		
	Más de 5 años (<input checked="" type="checkbox"/>)		
Experiencia en Investigación Psicométrica: (si corresponde)	Trabajo(s) psicométricos realizados Título del estudio realizado.		

17. Propósito de la evaluación:

Validar el contenido del instrumento, por juicio de expertos.

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

Nombre de la Prueba:	El Juego
Autores:	Rosio Del Pilar Perla Rodriguez
Procedencia:	Elaboración propia
Administración:	Encuesta
Tiempo de aplicación:	10 minutos
Ámbito de aplicación:	Educación inicial
Significación:	La información que se pretende recoger hace referencia a Las emociones y el juego en preescolares en una Institución Educativa, Ferreñafe 2024

19. Soporte teórico

(describir en función al modelo teórico)



Escala/ÁREA	Subescala (dimensione)	Definición
El juego	Juego observador	El juego en preescolares es una actividad intrínsecamente motivada y voluntaria que implica la exploración, la creatividad y la representación simbólica. Puede manifestarse de diversas formas, como juegos de roles, juegos de construcción, juegos de mesa o actividades artísticas. El juego en preescolares es esencial para su desarrollo holístico ya que facilita su desarrollo, y con ello contribuye al desarrollo cognitivo, emocional, social y físico. A través del juego, los niños adquieren habilidades prácticas y sociales, aprenden a resolver problemas, expresan sus emociones y desarrollan la imaginación (Martínez et al., 2022).
	Juego solitario	
	Juego asociativo	

20. Presentación de instrucciones para el juez:

A continuación, a usted le presento el instrumento para la evaluación del juego elaborado por Rosio Perla en el año 2024. De acuerdo con los siguientes indicadores califique cada uno de los ítems según corresponda.

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

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

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



4. Alto nivel

Dimensiones del instrumento: juego observador

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Preferencia por la observación inicial	¿Te gusta mirar cómo juegan tus amigos antes de unirte a jugar?	4	4	4	
	Cuando estás en el parque, ¿miras a otros niños jugar antes de decidir si juegas tú también?	4	4	4	
Satisfacción con la observación pasiva	¿Te sientes feliz solo viendo juegos sin participar?	4	4	4	
Aprendizaje por observación	¿Aprendes juegos nuevos mirando cómo los juegan los demás?	4	4	4	

Dimensiones del instrumento: juego solitario

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Preferencia por el juego independiente	¿Te gusta jugar solo con tus juguetes a veces?	4	4	4	
	Cuando estás solo, ¿inventas tus propios juegos?	4	4	4	
Creatividad en solitario	¿Prefieres jugar solo que con otros niños algunas veces?	4	4	4	
Satisfacción con actividades individuales	¿Te sientes feliz construyendo o	4	4	4	



	dibujando algo por tu cuenta?				
--	-------------------------------	--	--	--	--

Dimensiones del instrumento: juego asociativo

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Colaboración en juegos grupales	¿Te gusta jugar en grupo donde todos hacen algo juntos, como construir un castillo grande?	4	4	4	
Compartir el juego	Cuando juegas con otros, ¿te gusta compartir tus juguetes e ideas?	4	4	4	
	¿Te sientes bien cuando tus amigos juegan al mismo juego que tú?	4	4	4	
	¿Hablas con tus amigos sobre lo que cada uno va a hacer en el juego?	4	4	4	

Firma del evaluador DNI
16460886

Pd.: el presente formato debe tomar en cuenta:

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

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



Evaluación por juicio de expertos

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

21. Datos generales del juez

Nombre del juez:	Mg. MIRIAN CANDELARIA CHAMBERGO CHAVESTA		
Grado profesional:	Maestría (<input checked="" type="checkbox"/>)	Doctor	()
Área de formación académica:	Clínica ()	Social	()
	Educativa (<input checked="" type="checkbox"/>)	Organizacional	()
Áreas de experiencia profesional:	DOCENTE DE EDUCACIÓN INICIAL		
Institución donde labora:	IE. INICIAL N°056 SANTA ROSA DE LIMA- FERREÑAFE		
Tiempo de experiencia profesional en el área:	2 a 4 años ()		
	Más de 5 años (<input checked="" type="checkbox"/>)		
Experiencia en Investigación Psicométrica	Trabajo(s) psicométricos realizados Título del estudio realizado.		

22. Propósito de la evaluación:

Validar el contenido del instrumento, por juicio de expertos.

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

Nombre de la Prueba:	Las Emociones
Autores:	Rosio del Pilar Perla Rodriguez
Procedencia:	Elaboración propia
Administración:	Encuesta
Tiempo de aplicación:	10 minutos
Ámbito de aplicación:	Educación inicial
Significación:	La información pretende recoger hace referencia a Las emociones y el juego en preescolares en una Institución Educativa, Ferreñafe 2024

24. Soporte teórico

(describir en función al modelo teórico)



Escala/ÁREA	Subescala (dimensiones)	Definición
Las emociones	<p>Confianza</p> <p>Autonomía</p> <p>Iniciativa</p> <p>Identidad</p>	Las emociones en preescolares son respuestas afectivas que experimentan los niños en esta etapa de desarrollo ante estímulos internos o externos. Estas respuestas pueden variar desde la alegría y el entusiasmo hasta la ira, el miedo o la tristeza. Los preescolares a menudo expresan sus emociones a través del juego y la interacción social. A medida que desarrollan habilidades cognitivas y emocionales, comienzan a comprender y etiquetar estas emociones, lo que es esencial para su crecimiento emocional y su capacidad para relacionarse con otros de manera efectiva (Pazos y Sánchez, 2021).

25. Presentación de instrucciones para el juez:

A continuación, a usted le presento el instrumento para la evaluación de las emociones elaborado por Rosio Perla en el año 2024. De acuerdo con los siguientes indicadores califique cada uno de los ítems según corresponda.

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

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

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



4. Alto nivel

Dimensiones del instrumento: Confianza

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Autoeficacia percibida en tareas escolares	¿Te sientes feliz cuando estás en la escuela?	4	4	4	
	¿Crees que puedes hacer bien las cosas que intentas en la escuela?	4	4	4	
Resiliencia frente a errores	Cuando te equivocas, ¿te sientes bien intentándolo de nuevo?	4	4	4	
Seguridad e interacciones sociales	¿Te sientes seguro cuando estás con tus amigos?	4	4	4	

Dimensiones del instrumento: autonomía

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Independencia en decisiones cotidianas	¿Te gusta elegir con qué juguetes jugar?	4	4	4	
	Cuando estás en la escuela, ¿eliges solo la ropa que te vas a poner?	4	4	4	
Auto-eficiencia en actividades	¿Te sientes bien cuando haces cosas por ti mismo, sin ayuda	4	4	4	



Elección en actividades creativas	de los adultos?				
	¿Te gusta decidir qué dibujo vas a hacer o qué color usar?	4	4	4	

Dimensiones del instrumento: iniciativa

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Disposición para explorar nuevas actividades	¿Te gusta empezar a jugar juegos nuevos con tus amigos?	4	4	4	
	Cuando ves que alguien necesita ayuda, ¿vas y ayudas?	4	4	4	
Proactividad en ayuda	¿Te gusta contar historias o ideas nuevas a tus amigos o maestros?	4	4	4	
Creatividad en interacciones	Cuando juegas, ¿te gusta proponer nuevas formas de jugar?	4	4	4	

Dimensiones del instrumento: identidad

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Conocimiento de preferencias personales	¿Sabes cuáles son tus juegos favoritos?	4	4	4	
	¿Te sientes feliz con las cosas que haces bien?	4	4	4	
Autoestima vinculada a competencias	¿Te gusta decir tu nombre y	4	4	4	



Autoconciencia y expresión personal	hablar sobre ti mismo?				
	¿Sabes lo que te hace especial o diferente de tus amigos?	4	4	4	


Firma del evaluador
DNI 17401597

Pd.: el presente formato debe tomar en cuenta:

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

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



Evaluación por juicio de expertos

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

26. Datos generales del juez

Nombre del juez:	Mg. MIRIAN CANDELARIA CHANBERGO CHAVESTA		
Grado profesional:	Maestría (<input checked="" type="checkbox"/>)	Doctor	()
Área de formación académica:	Clínica ()	Social	()
	Educativa (<input checked="" type="checkbox"/>)	Organizacional	()
Áreas de experiencia profesional:	DOCENTE DE EDUCACIÓN INICIAL		
Institución donde labora:	IE INICIAL N°056 SANTA ROSA DE LIMA - FERREÑAFE		
Tiempo de experiencia profesional en el área:	2 a 4 años ()		
	Más de 5 años (<input checked="" type="checkbox"/>)		
Experiencia en Investigación Psicométrica: (si corresponde)	Trabajo(s) psicométricos realizados Título del estudio realizado.		

27. Propósito de la evaluación:

Validar el contenido del instrumento, por juicio de expertos.

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

Nombre de la Prueba:	El Juego
Autores:	Rosio Del Pilar Perla Rodriguez
Procedencia:	Elaboración propia
Administración:	Encuesta
Tiempo de aplicación:	10 minutos
Ámbito de aplicación:	Educación inicial
Significación:	La información que se pretende recoger hace referencia a Las emociones y el juego en preescolares en una Institución Educativa, Ferreñafe 2024

29. Soporte teórico

(describir en función al modelo teórico)



Escala/ÁREA	Subescala (dimensione)	Definición
El juego	Juego observador	El juego en preescolares es una actividad intrínsecamente motivada y voluntaria que implica la exploración, la creatividad y la representación simbólica. Puede manifestarse de diversas formas, como juegos de roles, juegos de construcción, juegos de mesa o actividades artísticas. El juego en preescolares es esencial para su desarrollo holístico ya que facilita su desarrollo, y con ello contribuye al desarrollo cognitivo, emocional, social y físico. A través del juego, los niños adquieren habilidades prácticas y sociales, aprenden a resolver problemas, expresan sus emociones y desarrollan la imaginación (Martínez et al., 2022).
	Juego solitario	
	Juego asociativo	

30. Presentación de instrucciones para el juez:

A continuación, a usted le presento el instrumento para la evaluación del juego elaborado por Rosio Perla en el año 2024. De acuerdo con los siguientes indicadores califique cada uno de los ítems según corresponda.

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

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

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

4. Alto nivel

Dimensiones del instrumento: juego observador

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Preferencia por la observación inicial	¿Te gusta mirar cómo juegan tus amigos antes de unirte a jugar?	4	4	4	
	Cuando estás en el parque, ¿miras a otros niños jugar antes de decidir si juegas tú también?	4	4	4	
Satisfacción con la observación pasiva	¿Te sientes feliz solo viendo juegos sin participar?	4	4	4	
Aprendizaje por observación	¿Aprendes juegos nuevos mirando cómo los juegan los demás?	4	4	4	

Dimensiones del instrumento: juego solitario

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Preferencia por el juego independiente	¿Te gusta jugar solo con tus juguetes a veces?	4	4	4	
	Cuando estás solo, ¿inventas tus propios juegos?	4	4	4	
Creatividad en solitario	¿Prefieres jugar solo que con otros niños algunas veces?	4	4	4	
Satisfacción con actividades	¿Te sientes feliz construyendo o	4	4	4	



individuales	dibujando algo por tu cuenta?				
--------------	-------------------------------	--	--	--	--

Dimensiones del instrumento: juego asociativo

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Colaboración en juegos grupales	¿Te gusta jugar en grupo donde todos hacen algo juntos, como construir un castillo grande?	4	4	4	
Compartir el juego	Cuando juegas con otros, ¿te gusta compartir tus juguetes e ideas?	4	4	4	
	¿Te sientes bien cuando tus amigos juegan al mismo juego que tú?	4	4	4	
	¿Hablas con tus amigos sobre lo que cada uno va a hacer en el juego?	4	4	4	


Firma del evaluador
DNI 17401597

Pd.: el presente formato debe tomar en cuenta:

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

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

Anexo 5. Procesamiento de la información

PARTICIPANTES	VARIABLE: LAS EMOCIONES																							
	D1: CONFIANZA				PROM D1	SUMA D1	D2: AUTONOMÍA				PROM D2	SUMA D2	D3: INICIATIVA				PROM D3	SUMA D3	D4: IDENTIDAD				PROM D4	SUMA D4
	ÍTEM 1	ÍTEM 2	ÍTEM 3	ÍTEM 4			ÍTEM 5	ÍTEM 6	ÍTEM 7	ÍTEM 8			ÍTEM 9	ÍTEM 10	ÍTEM 11	ÍTEM 12			ÍTEM 13	ÍTEM 14	ÍTEM 15	ÍTEM 16		
1	5	5	5	5	5	20	5	5	5	5	5	20	5	5	5	5	5	20	4	4	4	4	4	16
2	3	3	3	3	3	12	3	3	3	3	3	12	3	3	3	3	3	12	5	5	5	5	5	20
3	4	4	4	4	4	16	4	4	4	4	4	16	4	4	4	4	4	16	4	4	4	4	4	16
4	5	5	5	5	5	20	5	5	5	5	5	20	5	5	5	5	5	20	4	4	4	4	4	16
5	4	4	4	4	4	16	4	4	4	4	4	16	4	4	4	4	4	16	5	5	5	5	5	20
6	3	3	3	3	3	12	3	3	3	3	3	12	3	3	3	3	3	12	3	3	3	3	3	12
7	3	3	3	3	3	12	3	3	3	3	3	12	3	3	3	3	3	12	4	4	4	4	4	16
8	3	3	3	3	3	12	3	3	3	3	3	12	3	3	3	4	3	13	5	5	5	5	5	20
9	3	3	3	3	3	12	3	3	3	3	3	12	3	3	3	5	4	14	4	4	4	4	4	16
10	3	3	3	3	3	12	3	3	3	3	3	12	3	3	3	4	3	13	3	3	5	5	4	16
11	4	4	2	2	3	12	4	4	2	2	3	12	4	4	2	5	4	15	3	3	4	4	4	14
12	5	5	2	2	4	14	4	4	2	2	3	12	5	5	2	5	4	17	3	3	5	5	4	16
13	4	4	2	2	3	12	5	5	2	2	4	14	4	4	2	5	4	15	3	3	5	5	4	16
14	5	5	2	2	4	14	4	4	2	2	3	12	5	5	2	4	4	16	3	4	4	5	4	16
15	5	5	2	2	4	14	5	5	2	2	4	14	5	5	4	4	5	18	4	5	5	4	5	18
16	5	5	2	2	4	14	5	5	2	2	4	14	5	5	5	5	5	20	4	4	4	4	4	16
17	4	4	2	2	3	12	5	5	2	2	4	14	4	4	4	4	4	16	5	5	5	5	5	20
18	4	4	4	4	4	16	4	4	4	4	4	16	4	4	5	5	5	18	4	5	5	4	5	18
19	4	2	3	3	3	12	4	4	3	3	4	14	4	2	5	5	4	16	5	5	5	5	5	20
20	4	4	3	3	4	14	4	4	3	3	4	14	4	4	5	5	5	18	5	4	4	5	5	18
21	4	5	3	3	4	15	4	4	3	3	4	14	4	5	4	4	4	17	4	4	4	5	4	17
22	4	4	3	3	4	14	4	4	3	3	4	14	4	4	4	4	4	16	5	5	4	4	5	18
23	4	5	3	3	4	15	4	4	3	3	4	14	4	5	5	3	4	17	4	4	3	3	4	14
24	4	5	4	4	4	17	4	4	4	4	4	16	4	5	5	3	4	17	5	5	3	3	4	16
25	4	5	4	4	4	17	4	4	4	4	4	16	4	5	5	3	4	17	5	5	3	3	4	16
26	3	4	5	5	4	17	3	3	5	5	4	16	3	4	4	2	3	13	5	5	3	3	4	16
27	3	4	4	4	4	15	3	3	4	4	4	14	3	4	4	2	3	13	4	4	3	3	4	14
28	3	2	4	5	4	14	4	4	4	4	4	16	3	2	2	2	2	9	4	4	3	3	4	14
29	3	2	3	5	3	13	3	3	3	3	3	12	3	2	2	2	2	9	4	3	3	3	3	13
30	3	2	3	2	3	10	3	3	3	3	3	12	3	2	2	2	2	9	4	4	4	4	4	16
31	3	2	3	2	3	10	3	3	3	3	3	12	3	2	2	2	2	9	5	5	5	5	5	20
32	3	2	3	2	3	10	3	3	3	3	3	12	3	2	2	2	2	9	4	5	5	4	5	18
33	3	2	3	2	3	10	3	3	3	3	3	12	3	2	2	2	2	9	5	5	5	5	5	20
34	4	2	2	2	3	10	4	4	3	3	4	14	4	2	2	2	3	10	5	4	4	5	5	18
35	5	2	2	2	3	11	4	4	3	3	4	14	5	2	2	2	3	11	4	4	4	5	4	17
36	3	2	3	2	3	10	4	4	3	3	4	14	4	2	2	2	3	10	5	5	5	5	5	20

PARTICIPANTES	VARIABLE: EL JUEGO																	
	D1: JUEGO OBSERVADOR				PROM D1	SUMA D1	D2: JUEGO SOLITARIO				PROM D2	SUMA D2	D3: JUEGO ASOCIATIVO				PROM D3	SUMA D3
	ÍTEM 1	ÍTEM 2	ÍTEM 3	ÍTEM 4			ÍTEM 5	ÍTEM 6	ÍTEM 7	ÍTEM 8			ÍTEM 9	ÍTEM 10	ÍTEM 11	ÍTEM 12		
1	4	4	4	4	4	16	4	4	4	4	4	16	4	4	4	4	4	16
2	4	4	5	5	5	18	4	4	4	4	4	16	5	4	4	4	4	17
3	4	5	5	5	5	19	4	5	4	5	5	18	5	4	4	4	4	17
4	4	4	5	5	5	18	4	4	4	4	4	16	5	4	4	4	4	17
5	4	4	5	5	5	18	4	4	4	4	4	16	5	4	4	4	4	17
6	4	4	3	3	4	14	4	4	4	4	4	16	3	4	4	4	4	15
7	4	5	3	3	4	15	4	5	4	5	5	18	3	2	4	4	3	13
8	4	4	3	3	4	14	4	4	4	4	4	16	3	2	4	4	3	13
9	4	5	3	3	4	15	4	5	4	5	5	18	3	2	4	4	3	13
10	4	4	3	3	4	14	4	4	4	4	4	16	3	2	4	4	3	13
11	4	2	3	3	3	12	4	2	4	2	3	12	3	2	4	4	3	13
12	4	2	3	3	3	12	4	2	4	2	3	12	3	2	4	4	3	13
13	4	2	3	3	3	12	4	2	4	2	3	12	3	2	4	4	3	13
14	4	2	3	3	3	12	4	2	4	2	3	12	3	2	4	4	3	13
15	4	2	3	3	3	12	4	2	4	2	3	12	3	2	4	4	3	13
16	3	2	3	3	3	11	3	2	3	2	3	10	3	2	3	3	3	11
17	3	2	3	3	3	11	3	2	3	2	3	10	3	2	3	3	3	11
18	3	2	3	3	3	11	3	2	3	2	3	10	3	2	3	3	3	11
19	3	2	3	3	3	11	3	2	3	2	3	10	3	2	3	3	3	11
20	3	2	3	3	3	11	3	2	3	2	3	10	3	2	3	3	3	11
21	3	2	3	3	3	11	3	2	3	2	3	10	3	2	3	3	3	11
22	3	2	3	3	3	11	3	2	3	2	3	10	3	2	3	3	3	11
23	3	2	3	3	3	11	3	2	3	2	3	10	3	2	3	3	3	11
24	3	2	3	3	3	11	3	2	3	2	3	10	3	2	3	3	3	11
25	3	2	3	3	3	11	3	2	3	2	3	10	3	2	3	3	3	11
26	4	2	5	5	4	16	4	2	4	2	3	12	5	2	4	4	4	15
27	4	4	4	4	4	16	4	4	4	4	4	16	4	2	4	4	4	14
28	4	4	5	5	5	18	4	4	4	4	4	16	5	2	4	4	4	15
29	4	4	4	4	4	16	4	4	4	4	4	16	4	2	4	4	4	14
30	4	4	3	3	4	14	4	4	4	4	4	16	3	2	4	4	3	13
31	4	4	3	3	4	14	4	4	4	4	4	16	3	2	4	4	3	13
32	4	4	4	4	4	16	4	4	4	4	4	16	4	2	4	4	4	14
33	4	4	4	4	4	16	4	4	4	4	4	16	4	2	4	4	4	14
34	3	2	3	3	3	11	4	2	4	2	3	12	5	2	4	4	4	15
35	4	4	3	3	4	14	4	4	4	4	4	16	3	2	4	4	3	13
36	4	4	3	3	4	14	4	4	4	4	4	16	3	2	4	4	3	13