



**UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO**

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

Juegos motores y desarrollo socioemocional en estudiantes del V ciclo

en una institución educativa pública N° 1235, Lima 2022

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

**AUTOR:**

Br. Garamendi Hinojosa, Julian Ángel (ORCID: 000-0001 8932-6223)

**ASESORA:**

Dra. Mendoza Retamozo, Noemí (ORCID: 0000-0003-1865-0338)

**LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:**

Atención integral del infante, niño y adolescente

**LÍNEA DE RESPONSABILIDAD SOCIAL UNIVERSITARIA:**

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

**LIMA — PERÚ**

**2022**

### **Dedicatoria**

A mi familia, que son la fuente de motivación  
A mis niños y niñas de la I. E. N°1235  
quienes me motivaron en la realización del  
presente trabajo de investigación

## **Agradecimiento**

Doy gracias a Dios sobre todas las cosas.

Eterna gratitud a quienes me animaron y acompañaron en este proceso de estudios y que siempre están ahí: A mis padres y familia.

A la Universidad César Vallejo y docentes por forjar caminos para los estudiantes. De manera especial a nuestra asesora Dra. Noemí Mendoza Retamozo.

A la familia educativa de la IE N° 1235- Unión Latinoamericana, por ser el lugar donde puedo servir mi labor docente.

# Índice de Contenidos

	Pág.
Carátula	ii
Dedicatoria	iii
Agradecimiento	iv
Índice de Contenidos	v
Índice de tablas	vi
Índice de figuras	vii
Resumen	viii
Abstract	ix
I. INTRODUCCIÓN	1
II MARCO TEÓRICO	13
III. METODOLOGÍA	22
3.1 Tipo y diseño de investigación	
223	
3.2 Variable y operacionalización	24
3.3 Población, muestra y muestreo	25
3.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos	26
3.5 Procedimientos	28
3.6 Método de análisis de datos	28
3.7 Aspectos éticos	29
IV. RESULTADOS	30
V. DISCUSIÓN	
338	
VI. CONCLUSIONES	43
VII. RECOMENDACIONES	44
REFERENCIAS	45
Anexo	

## Índice de tablas

Tabla 1 Validez del instrumento	27
Tabla 2 <b>Confiabilidad del Instrumento</b>	28
Tabla 3 <i>Distribución de la frecuencia de la variable Juegos Motores</i>	30
Tabla 4 <i>Distribución de la frecuencia de la variable Habilidades socioemocionales</i>	31
Tabla 5 <i>Prueba de Kolmogorov-Smirnov</i>	33
Tabla 6 <i>Hipótesis general</i>	33
Tabla 7 <i>Hipótesis específica 1</i>	35
Tabla 8 Hipótesis específica 2	35
Tabla 9 Hipótesis específica 3	37

## Índice de figuras

Figura 1 Niveles porcentuales de la variable juegos motores	30
Figura 2 Niveles porcentuales de la variable habilidades socioemocionales.	31

## Resumen

En el trabajo de investigación: “Juegos motores y desarrollo socioemocional en estudiantes del V ciclo en una Institución Educativa Pública N° 1235, Lima 2022”, se tuvo como objetivo general Determinar el nivel de incidencia de los Juegos motores en el desarrollo socioemocional en estudiantes del V ciclo en una institución educativa pública N° 1235, Lima 2022.

El tipo de investigación es básica, nivel descriptivo correlacional, diseño experimental transversal y enfoque cuantitativo. La muestra estuvo conformada por 153 estudiantes del nivel primario. La técnica que se utilizó es la encuesta y el instrumento de recolección de datos fueron la encuesta sobre juegos motores y el cuestionario habilidades socioemocionales. Para la validez del instrumento se utilizó el juicio de expertos y la confiabilidad se determinó utilizando el alfa de Cronbach, con los valores siguientes 0,84 para la encuesta sobre habilidades socioemocionales y 0,91 para la encuesta sobre juegos motores, lo cual es aceptable para la investigación.

De acuerdo al objetivo general, se concluye que existe relación de fuerza a nivel muy bajo con un  $Rho = 0,018$  y con una significancia estadística menor a  $<0.05$ , por lo tanto, se afirma que los juegos motores inciden en el desarrollo socioemocional en estudiantes del v ciclo en una Institución Educativa Pública N° 1235, Lima 2022

*Palabras claves: habilidades socioemocionales, juegos motores, motivación y autorregulación.*

## **Abstract**

In the research work: "Motor games and socio-emotional development in students of the fifth cycle in a Public Educational Institution N°. 1235, Lima 2022", the general objective was that motor games affect the socio-emotional development in students of the fifth cycle in a Public Educational Institution No. 1235, Lima 2022.

The type of research is basic, correlational descriptive level, cross-sectional experimental design and quantitative approach. The sample consisted of 153 primary school students. The technique used is the survey and the data collection instrument was the survey on motor games and the socio-emotional skills questionnaire. For the validity of the instrument, expert judgment was used and reliability was determined using Cronbach's alpha, with the following values: 0.84 for the survey on socio-emotional skills and 0.91 for the survey on motor games, which is acceptable. for research.

According to the general objective, it is concluded that there is a relationship of strength at a very low level with a  $Rho = 0.018$  and with a statistical significance less than  $<0.05$ , therefore, it is stated that motor games affect the socio-emotional development in students of the v cycle in a Public Educational Institution No. 1235, Lima 2022

*Keywords: socio-emotional skills, motor games, motivation and self-regulation.*

## **I. INTRODUCCIÓN**

En la actualidad, se puede distinguir que las niñas y niños en sus momentos de ocio no recurren a los juegos tradicionales, como diversión, sino, que optan por ver la televisión, jugar en el celular de los padres o en la computadora. Aparentemente, dichas actividades entretienen y divierten al niño, facilitando a los padres en su quehacer diario. Empero, se ignora que estas tendencias impiden a los menores desarrollar sus habilidades interpersonales y comunicativas, en consecuencia, sus habilidades sociales son paupérrimas, hasta, inexistentes.

En OREAL-UNESCO. Santiago (2019), sustenta que, se va ejecutando un proyecto donde se incluyen a las familias en beneficio de la formación educativa de sus hijos, donde el objetivo principal es esclarecer la relevancia que tienen los juegos en la primera infancia, los padres deben tomar conciencia con respecto al rol trascendental que cumplen los juegos en las relaciones sociales, esto, de una forma empática y asertiva.

UNICEF (2018), afirma que el juego asume un papel fundamental en el desarrollo o adquisición de las habilidades en los escolares, esto, garantiza el éxito dentro de la escuela como también afuera, cabe destacar, que el juego tiene la característica social-interactiva, pues, a través de ello facilita al niño manifestar sus ideas y entenderse mediante la interacción social, paralelamente, sirve como base para relacionarse con sus pares.

Ahora bien, a nivel nacional, producto del confinamiento en el actual contexto pandémico, la interacción de los niños a tenido que ser modificada. Además, la utilización de aparatos electrónicos, tales como, el celular, los videojuegos, entre otros, ha aumentado. Aunado a lo anterior, al no haber una regulación ética y valorativa referente al uso de la tecnología en el hogar, a producido que los escolares sean dependientes a dichos artefactos, en consecuencia, su desarrollo socioemocional se vio alterado. Frente a esta problemática, el Ministerio de Salud (2021), afirma que el uso erróneo de las tecnologías, a generado en los menores que sus horas de sueño no sean las adecuadas, problemas en la postura, trastornos alimenticios, desamparo de las actividades vitales y problemas en la

convivencia interpersonal y la conducta. Por su parte, Díaz (2019), confirma lo expuesto, pues, menciona que conforme avanza la tecnología la práctica de los juegos tradicionales va extinguiéndose, al mismo tiempo, el desarrollo de la convivencia armónica. Por ende, se vio oportuno tomar al juego y las habilidades sociales como el proceso de estudio o investigación, lo cual, fue muy fructífero.

Asimismo, otro suceso que causa preocupación lo expone el Ministerio de Educación (MINEDU, 2021), pues, el regreso a la presencialidad, en el ámbito educativo, va a ser un desafío para los profesores y escolares en lo que se refiere al desarrollo de las habilidades socioemocionales a fin de constituir un aula participativa, regulada y cooperativa donde se beneficien los aprendizajes, al mismo tiempo, la convivencia escolar idónea, inclusiva y respetuosa, paralelo al trabajo en conjunto y en el autocuidado dentro de las aulas. Entonces, es pertinente exhibir una guía para desarrollar aquellas habilidades socioemocionales con un acompañamiento, además, de promocionar el bienestar de los escolares en función a sus menesteres.

En la I.E. N° 1235, se distingue que cuando los escolares juegan, se les complica desarrollar aquellas habilidades sociales, pues, la gran mayoría opta por jugar en soledad, es decir, se les complica compartir sus juguetes. En varios casos, esta postura se debe a que en sus hogares no les instruyen a compartir, por ende, se les complica hacerlo con sus pares, esto, genera que las relaciones sociales sean inoportunas. El estudio presente tiene 2 variables, los juegos motores, es el primero, y el desarrollo socioemocional es la segunda.

Por lo mencionado hasta este punto, nos llevan enunciar las incógnitas siguientes: de manera general ¿Cuál es el nivel de incidencia de los juegos motores en el desarrollo socioemocional en estudiantes del V ciclo en una institución educativa pública N° 1235, Lima 2022?, en tanto, las incógnitas específicas fueron: ¿Cuál es el nivel de incidencia de los Juegos motores en el desarrollo de Habilidades comunicativas o relacionales en estudiantes del V ciclo en una institución educativa pública N° 1235, Lima 2022?. ¿Cuál es el nivel de influencia de los Juegos motores en el desarrollo de la motivación y autorregulación en estudiantes del V ciclo en una

institución educativa pública N° 1235, Lima 2022? ¿Cuál es el nivel de incidencia de los Juegos motores en el desarrollo de habilidades intrapersonales en estudiantes del V ciclo en una institución educativa pública N° 1235, Lima 2022?

La presente investigación, se justifica en función a tres aspectos relevantes, en el nivel teórico, las investigaciones previas evidencias que existe una incidencia de los juegos motores sobre las habilidades socioemocionales, esto, es un insumo importante las evidencias científicas y empíricas en función a la relación causal explicativa de dichas variables. Paralelamente, con respecto a la metodología, es justificado porque la investigación sienta una propuesta pedagógica, además, de instrumentos que midan las habilidades socioemocionales y juegos motores, dichos instrumentos, pasarán por un proceso de validación en función al contexto y que pueden ser utilizados en estudios posteriores.

Ahora bien, a nivel práctico, es justificable, pues brindará nuevas perspectivas con respecto a cuán incidente son los juegos motores en el desarrollo de las habilidades socioemocionales en los escolares, partiendo de ello, promover en la realización de programas psicoeducativos a fin de fortalecer aquellas habilidades dentro de las aulas. Del mismo modo, que los escolares desarrollen habilidades de interacción y aprendizaje colaborativo proponiendo metas frutíferas y se constituyan relaciones con solidaridad partiendo de la empatía y la toma de decisiones con responsabilidad.

Para desarrollar el estudio se formula el objetivo general: Determinar el nivel de incidencia de los Juegos motores en el desarrollo socioemocional en estudiantes del V ciclo en una institución educativa pública N° 1235, Lima 2022 mientras que a nivel específico son: Determinar el nivel de incidencia de los Juegos motores en el desarrollo de Habilidades comunicativas o relacionales en estudiantes del V ciclo en una institución educativa pública N° 1235, Lima 2022. Determinar el nivel de incidencia de los Juegos motores en el desarrollo de la Motivación y autorregulación en estudiantes del V ciclo en una institución educativa pública N° 1235, Lima 2022. Determinar el nivel de incidencia de los Juegos motores en el desarrollo de

habilidades intrapersonales en estudiantes del V ciclo en una institución educativa pública N° 1235, Lima 2022

Paralelamente, se plantearon las hipótesis, a nivel general: Existe un nivel de incidencia directo y significativo de los Juegos motores en el desarrollo socioemocional en estudiantes del V ciclo en una institución educativa pública N° 1235, Lima 2022. A nivel específico: Existe un nivel de incidencia directo y significativo de los Juegos motores en el desarrollo de Habilidades comunicativas o relacionales en estudiantes del V ciclo en una institución educativa pública N° 1235, Lima 2022. Existe un nivel de incidencia directo y significativo de los Juegos motores en el desarrollo de la motivación y autorregulación en estudiantes del V ciclo en una institución educativa pública N° 1235, Lima 2022. Existe un nivel de incidencia directo y significativo de los Juegos motores en el desarrollo de habilidades intrapersonales en estudiantes del V ciclo en una institución educativa pública N° 1235, Lima 2022.

## II. MARCO TEÓRICO

Los marcos referenciales son abordados en marcos internacionales y nacionales, los cuales son precursores que tienen estrechas y relacionadas relaciones con las variables de investigación; en cuanto a los antecedentes a nivel nacional se tiene a Vega (2020), quien se encargó de estudiar acerca de un programa de juegos a fin de desarrollar las habilidades socioemocionales en niños que estaban en el nivel inicial, dicha investigación fue constituida por 53 estudiantes del nivel inicial, siendo esta su población, el instrumento aplicado fue el Test de bienestar socioemocional. En la resultante, se demostró que el programa aprendo jugando tuvo influencia sobre el desarrollo socioemocional en los escolares del nivel inicial. Paralelamente, Guinea (2020) en su investigación de juego libre, los sectores y el desarrollo de la expresión oral en su lengua materna; la muestra la conformaron 24 escolares de cuatro años, a dichos estudiantes se les registro en base a una lista de cotejo; como resultado, se demostró que, si existe una relación significativa entre el juego libre, los sectores y el desarrollo, asimismo con sus dimensiones de escuchar y hablar.

Amasifuen y Utia (2014). En su tesis titulada “Efectividad de un programa de juegos variados en la mejora de la motricidad gruesa en niños de 5 años de la I.E.I. N° 657 “niños del saber” del distrito de punchana-2014”. tuvo como objetivo determinar la efectividad de un programa de juegos variados en la mejora de la motricidad gruesa en niños de 5 años de la institución educativa inicial N° 657 “niños del saber” del distrito de Punchana-2014. La metodología de estudio es cuantitativa de tipo cuasi experimental. La población del trabajo es de 90 niños de 5 años, con una muestra de 30 niños para el grupo experimental y 30 niños para el grupo de control que consta con un total de 60 niños. Se utilizó la muestra no probabilística de conveniencia. Los instrumentos que se aplicó para la recolección de datos son la es la ficha de observación con el programa estadístico SPSS.

Gastiaburú (2012) desarrolló su investigación “Programa Juego, coopero y aprendo para el desarrollo psicomotor de niños de tres años de la institución educativa del Callao”. Su objeto de estudio es constatar la efectividad del programa “juego, coopero y aprendo” en el desarrollo psicomotor de los niños de tres años de una I.E del callao. El tipo de estudio es de carácter experimental con un diseño pre experimental de pre-test y post-test con un solo grupo. El total de la población es

de 105 alumnos del nivel inicial. La muestra es no probabilística de manera intencionada, conformada por 20 estudiantes de tres años de ambos sexos del turno mañana. El instrumento que utilizó fue el test de desarrollo psicomotor TEPSI de Haesussler & Marchant. Estos resultados evidencian que hay un aumento en el desarrollo motor en la condición de normal de un 93.8%, en riesgo reduce a 93.8% y retraso a 0%.

Alarcón (2013) en su estudio “Taller juegos al aire libre para mejorar la coordinación motora gruesa en niños de tres años de la I.E. 252 “Niño Jesús” de la ciudad de Trujillo del 2012”. Realizó una investigación que tuvo como objetivo determinar si el taller mejora la coordinación motora gruesa en niños de tres años de la I.E. 252 “Niño Jesús” de la ciudad de Trujillo del 2012. La metodología que utilizó fue descriptiva con una población de 50 niños, conformada por 12 varones y 13 mujeres del aula “Amor”; y en el aula “Honradez” 11 son varones y 14 mujeres. El diseño de estudio es de cuasi experimental y utilizó el instrumento del test de desarrollo Psicomotor TEPSI -SUBTEST MOTRICIDAD de Haesussler & Marchant.

Así mismo, Huamán (2019) realizó su estudio para investigar el desarrollo de las habilidades socioemocionales; su investigación tuvo como objetivo dar una descripción pertinente de los niveles de dicha variable. Se concluyó que, factores como el estilo de vida de los padres, la escuela y la labor docente, son sustento para el desarrollo oportuno de dichas habilidades. Ahora bien, Rivera (2019) con su investigación referida al juego libre en los sectores y las habilidades sociales en los niños, su objetivo de estudio fue distinguir la relación que existe entre las variables mencionadas. Su población de estudio la constituyeron 122 estudiantes del jardín, como instrumento de recolección de datos se empleó la lista de cotejo, donde, se demostró que, si existe un vínculo significativo entre las variables, recalcando, que tiene más relevancia en la primera infancia.

Además, Puertas (2019) en referencia al juego libre y la relación que tiene con el área curricular de matemática, hizo uso, como instrumento de recolección de datos, la lista de cotejo, teniendo como población a 198 niños, dicho instrumento fue validado y para su confiabilidad se realizó a través del Alfa de Cronbach (0.930).

Así pues, en los resultados se reflejó una correlación positiva moderada entre ambas variables, por lo tanto, se acepta la hipótesis formulada.

De la misma manera, Gambini (2018), en su estudio titulado Relaciones entre la educación socioemocional y el rendimiento académico de los estudiantes de secundaria; tuvo por objeto esclarecer el vínculo entre dichas variables en los escolares formados en una educación básica del nivel secundaria en la Institución Educativa Sagrado Corazón – La Molina, Lima-Perú. Para dicho estudio, el diseño adoptado fue no experimental de corte transversal, correlacional y observacional, además, el enfoque fue cuantitativo. En cuanto a la recolección de datos, se recurrió a una encuesta, misma que se aplicó a 200 escolares en función a la educación socioemocional (variable), cabe resaltar que, las dimensiones optadas en este estudio fueron las habilidades sociales, valores y clima en clase, por otro lado, para la medición del desempeño académico se tuvo en cuenta las libretas de notas de los 3 primeros bimestres. Se llegó a la conclusión que, la correlación entre ambas variables es alta y positiva, en otras palabras, cuanto más énfasis en la educación socioemocional, se elevará el rendimiento académico de los escolares.

Copaja (2019) en su tesis que lleva por título Programa de habilidades socioemocionales para prosperar las relaciones con el mundo exterior en el sexto grado en la institución educativa Don José de San Martín, Tacna, 2017; el objetivo principal fue aclarar la eficacia de un programa vinculado al desarrollo de las habilidades socioemocionales en los escolares del sexto grado del nivel primario. Después de haber aplicado los instrumentos de recolección de datos, se obtuvo como resultados que la mencionada variable, en los escolares se reflejaba en un nivel bajo, por tanto, sería muy pertinente la aplicación del programa a fin de inculcar el crecimiento o desarrollo de las habilidades interpersonales y emocionales en la población de estudio, además, de una mejoría en la socialización.

Correa (2019), hizo un estudio donde sustentan a los juegos habituales como constructo en el aprendizaje matemático. En esta investigación, el objetivo fue analizar al juego como un medio para mejorar los aprendizajes en referencia a las

operaciones matemáticas. Se concluyó que, en el pretest, en lo que se refiere a los aprendizajes en promedio general, se obtuvo el 6.83, además, la estrategia didáctica “juegos tradicionales” mostro un promedio en el postest de 15.37, es decir, que hubo una gran diferencia de 8.54 puntos.

En contraste, Vicario, Martínez y Hurtado (2018) en su estudio titulado Proyecto de intervención sobre educación emocional en la comunidad El Milagro (Iquitos, Perú), tuvo por objetivo, instaurar un programa con la finalidad de educar emocionalmente a los escolares, además, de brindar métodos para solucionar conflictos, discrepancias y adversidades entre los miembros de su comunidad. El programa se basaba en realizar actividades como debates, foros, entre otros, a fin de intercambiar ideas u opiniones de diferentes temas. Para corroborar cuan eficaz es el programa, se recurrió a técnicas como la entrevista, un cuestionario y la observación a las personas partícipes (146 alumnos del nivel secundario, 13 docentes y 60 familiares de los escolares). Se concluyó en, que el programa propuesto tuvo gran arraigo positivo en la comunidad, pues, a través de la promoción del trabajo en conjunto, elevó la participación, las ideas de trabajo, entre otros factores.

Quiroz (2018), formuló un programa en su estudio que llevó por título Programa de actividades lúdico – recreativas “PSEMOC”, que se fundamentó, principalmente, en el modelo de inteligencia emocional creada por Bizquerra, a fin de potenciar las capacidades socioemocionales de los infantes de 5 años del nivel inicial de la I.E.I. N° 1639 de Chepén, 2017; esta investigación fue de tipo descriptiva propositiva, ya que su objetivo fue estudiar a aquella aptitud en 26 escolares de 5 años de edad, buscando aportar en la formación de inteligencia emocional, promoviendo el desarrollo de habilidades que tienen vínculo con el aprendizaje y templanza de las emociones propias de cada individuo, asimismo, ayuda a reconocer los sentimientos de las demás personas, en consecuencia, las relaciones interpersonales en el aula tienen son muy oportunos y eficaces.

Ccahuana y Cuarez (2020) ejecutaron su investigación con título La eficacia del juego habitual y el desarrollo de la Educación Intercultural Bilingüe; donde, el

objetivo fue aclarar la funcionabilidad del juego tradicional sobre el desarrollo de la EIB. El tipo de investigación fue documental, pues, a través de la búsqueda, sistematización, análisis e interpretación de las fuentes obtenidas, facilitó en explicar cuán importante es el juego tradicional; llegando a la conclusión que los juegos tradicionales aportan significativamente en el desarrollo de la identidad cultural, relación afectuosa y participativa con aquellos que lo rodean.

Ahora bien, en cuanto a la revisión de antecedentes de carácter internacional, hallamos a Díaz, Flores, y Moreno. (2015) en su estudio para optar el título de la especialidad en pedagogía lúdica. “Estrategias lúdicas para fortalecer la motricidad gruesa en los niños y niñas de preescolar de la Institución Educativa Bajo Grande-SahagúnCórdova”, tuvo como objetivo diseñar estrategias lúdicas que desarrollen el fortalecimiento de la motricidad gruesa de los niños de edad preescolar. En esta investigación la población que se aplicó en el trabajo realizado fue sobre el total de población de 18 estudiantes, utilizando la misma cantidad para la muestra en la que constituyen seis niñas y 12 niños. La metodología es descriptiva, porque parte de una situación real, utiliza un enfoque cualitativo para resolver la dificultad que identifiqué en su contexto inmediato. Utilizo como instrumento dos encuestas una para padres y otra para docentes del aula, asimismo, al utilizar los juegos como herramienta pedagógica se obtuvieron resultados como 90% en el fortalecimiento motriz en los niños y niñas de la institución bajo Grande. Al ejecutar diversas actividades para que los infantes reconozcan su cuerpo, fortalezca tono muscular, el sistema vestibular, equilibrio y coordinación a través de la manipulación y desplazamiento.

Pol (2012) en su estudio “Actividades para el desarrollo motor en niños de tres y cuatro años en base al currículo creativo del centro PAIN de la escuela Antonio castro y escobar del municipio de la antigua Guatemala Sacatepéquez”. El autor tuvo como objetivo facilitar actividades para el desarrollo del área motora para niños de tres a cuatro años del programa de Atención Integral al Niño de tres años 11 meses en base al Currículo Creativo, con una población de 30 niños y niñas de cero a tres años. La metodología que uso fue inductiva y como instrumento fue el “Continuo del desarrollo del currículo creativo”, como primera acción desarrolla la

observación para realizar un FODA e identificar las dificultades de la institución en el área motora de los niños y niñas se empleó la prueba T student, para verificar y demostrar la media con poblaciones iguales. El resultado de este estudio se evidencio que los puntajes fueron No 0, a veces 0.5 y Si 1 y en el dato estadístico el valor t fue 3.997 al ser comparada con el valor crítico de t de una cola 1.894 o de dos 2.364. con una significancia del 0.05 H1. Por lo que se evidencio que hubo un avance en el desarrollo motor del niño específicamente en subir y bajar escaleras, correr, atrapar un objeto, saltar en superficies bajas, lanzar objetos, equilibrio, dominio de músculos pequeños y coordinación ojo-mano al aplicar actividades diariamente en las sesiones de aprendizaje.

Palomo (2012) realizó un estudio de investigación. “Diseño de estrategias metodológicas para fortalecer el desarrollo de la motricidad en los niños y niñas del jardín de infancia bolivariano 12 de octubre de valle de la pascua, estado 18 Guárico”. Realizó un trabajo de investigación teniendo con objeto de diseñar estrategias para el fortalecimiento del desarrollo de la motricidad en los niños y niñas del jardín de infancia bolivariano 12 de octubre de valle de la pascua Estado Guárico. La metodología que utilizo el autor es de carácter descriptiva con una población de 12 docentes. La técnica que utilizo fue cuestionario y una encuesta de 15 ítems con respuestas cerradas (si, no). Se aplicó la confiabilidad fue kR20 kuder-Richardson. Los resultados fueron que 67% de los maestros necesitan orientación para reforzar la motricidad gruesa de los niños, debido a que el 25% de los docentes emplean estrategias para actividades de motricidad fina y el 8% de los niños y niñas requieren de actividades para reforzar su motricidad gruesa. Se evidencia que los niños necesitan de estimular la psicomotricidad tanto gruesa como fina para su desarrollo. Asimismo, aplicar juegos para fortalecer esta área.

Triveño et al. (2019) en su investigación, el objetivo fue aclarar la relevancia de los elementos de las habilidades socioemocionales sobre el logro de aprendizaje en estudiantes de educación media superior en Nueva León México. El diseño empleado fue no experimental, asimismo, para poder conocer las correlaciones y covarianzas de las dimensiones: empatía, perseverancia, autorregulación y toma de decisiones referentes al logro de aprendizajes en matemáticas y comunicación se empleó el modelo de ecuaciones estructurales. Los datos obtenidos del Plan

Nacional para la Evaluación de los Aprendizajes con una muestra conformada por 4822 escolares de los dos géneros. En los resultados se demostró que, dichas variables tienen gran significancia posterior a un análisis factorial, por lo que se concluye que, es de necesidad priorizar las habilidades socioemocionales en los ambientes educativos a fin de mejorar los logros de aprendizaje.

Frike et al. (2019) en su investigación acerca de la estabilidad socioemocional de la escuela y su contribución a las ganancias del aprendizaje en California, se planteó el objetivo de exponer que el apoyo socioemocional es de suma importancia en ambientes de aprendizaje. El enfoque en este estudio fue cuantitativo, de nivel explicativo no experimental; la muestra fue constituida por 456 alumnos. En función a los resultados, se obtuvo que los factores socioemocionales de los adolescentes desde la óptica de interacción con los otros y la convivencia familiar dan pie a un éxito en la etapa escolar. Por tanto, se concluye que, el fortalecimiento del factor socioemocional, desde la etapa escolar, tiene gran trascendencia en cuanto al desarrollo íntegro y de aprendizaje significativos.

Después de haber hecho el recorrido por diversos estudios previos a nuestra investigación es necesario establecer claridad en algunos términos relacionados con nuestras variables de estudio. Iniciemos con la definición de **juegos motores**.

Vicente (2002) menciona que el juego motor es una significación motriz por que el movimiento tiene una intención, decisión y ajuste de la motricidad. De esta manera el término juego por sí solo no alcanza los niveles de significación motriz y la organización de la motricidad por lo que es necesario incluir este juego con una finalidad sobre todo motriz. Importante el aporte de la teoría Piaget (1985) los juegos sensoriomotores consisten en los movimientos musculares muy simples y repetitivos con objetos o sin ellos, tales como estirar o doblar las extremidades del cuerpo, agitar los dedos hacerlos balancear, producir ruidos y sonidos. A través de los sentidos (tacto, vista) el niño será capaz de descubrir sus capacidades motoras y lograr una construcción de los esquemas motores que se integran progresivamente de lo simple a lo complejo.

En esta misma línea de ideas, Montessori, afirma que el juego, es un medio para desarrollar nuevos aprendizajes, por tanto, el profesor debe dar mayor relevancia a través de recursos didácticos y propiciando el ambiente más oportuno. Cabe destacar que, no hay mejor estímulo, para desarrollar el cerebro de un niño, que el juego, dado que genera un vínculo armónico en la sinapsis cerebral. En suma, el escolar, puede indagar en su exterior, adoptar nuevas posturas a modo de práctica, solucionar conflictos y contextualizarlos de forma segura y pertinente (Briton, 2017).

Montañez, et al. (2015) en sus comentarios de Lev Vigotsky, presentan al juego como un medio para la socialización y convivencia del niño con los adultos y entre ellos. Es así que, para Vigotsky, el juego cumple un rol trascendental en la formación del niño, pues ensancha de manera prolongada a la “zona de desarrollo próximo” (ZNP). Facilita en la indagación, enseñanza y explicación de diversas relaciones interpersonales, al mismo tiempo que aporta en la comunicación y equilibrio de emociones.

En referencia a las dimensiones de Juego Motores, para el Ministerio de Educación (2015), expone lo siguiente: Dimensión motora; guarda relación con el cuerpo y la sensación que causa cuando se genera un movimiento. Ahora bien, a fin de instrumentalizar dicha dimensión se ha considerado 2 dimensiones, que son, el esquema corporal y la Identidad corporal. Dimensión cognitiva; el juego cumple un papel muy importante en la construcción del pensamiento y la empatía, pues, da lugar a la reflexión en función a la situación y la solución de una problemática. Del mismo modo, exhorta, de forma directa o indirecta, en la mejora convivencial ya que reconoce el sentir de la otra persona a través de su expresión. En cuanto a los indicadores propuestos en esta dimensión, son el Desarrollo del Pensamiento y Desarrollo emocional. Dimensión afectiva; a través del juego existe una mejora en el diálogo y la interacción social. El niño puede su afecto, el respeto, su estilo de vida de reconocer y vincular. Los indicadores tomados en cuenta en esta dimensión son la Equidad, Integración, Empatía y Convivencia.

En cuanto a la segunda variable Desarrollo socioemocional En cuanto a la conceptualización, Patiño (2017) da a conocer que el desarrollo socioemocional significa regular nuestros impulsos, acomodarse en el lugar de la otra persona y abrazar las emociones de los demás desarrollando relaciones positivas, permite

tomar decisiones con responsabilidad y definir con claridad la meta que desea en un futuro.

Respecto a otras conceptualizaciones, Thompson (2012), afirma que el desarrollo socioemocional repercute a lo largo de la vida tal es así que, empieza desde que somos bebés con el apego a nuestra familia, y en la etapa adulta creamos interacciones sociales para estar emocionalmente satisfechos. Mientras, Damon E. Jones et al (2015) sostiene que los niños nacen con la necesidad de sentirse protegidos y en ese proceso para lograr el desarrollo socioemocional se debe tener una base de interacciones positivas con el entorno. Por otro lado, Elías (2006) hace mención al desarrollo socioemocional como parte del aprendizaje educativo, para lograr desarrollar sus habilidades de esa manera los niños crecen teniendo formación integral.

En la base teórica de acuerdo a la variable desarrollo socioemocional, Erikson, (1950) menciona que desde la etapa infantil enfrentamos retos y dificultades, llamados las ocho etapas del desarrollo del ciclo vital, que a través de la interacción con el entorno vamos adquiriendo confianza, podemos percibir la afectividad y fortalecer lazos familiares, los niños se enfrentan al miedo y la vergüenza, pero el soporte familiar ayuda a obtener una personalidad definida. Así mismo Bandura y Walters (1963), manifiestan que los padres de familia son un ejemplo para los niños durante su desarrollo social por lo que se requiere de un ambiente acogedor y afectivo ya que los niños desarrollan su conducta según lo que observan o reciben por parte de los padres. Desde su perspectiva, Goleman (2020) manifiesta que las emociones son impulsos ante una situación externa, por lo que podemos darnos cuenta que las emociones conducen a la acción. Mientras tanto, (Vigotsky, 1983) habla de las emociones como reacción que se expresa con gestos y movimientos que depende de la personalidad de cada persona en cómo ha sido regulada desde su niñez tomando en cuenta la formación cultural del entorno. Su teoría es corroborada por Mesquita (2012) que afirma, que el aspecto psicológico no se enfatiza por sí solo, sino a través de un proceso de socialización que el niño debe tener con su entorno y su cultura siendo fundamental para lograr

sus potencialidades cognoscitivas, desarrollar su lenguaje y ser aceptado por la sociedad.

Al mismo tiempo, Montagud (2021) afirma que, las habilidades socioemocionales se generan mediante las relaciones interpersonales puliendo las conductas, sentimientos y emociones. Por su parte Panizza (2020) sustenta que las conductas son cimientos de las relaciones sociales y la razón de logro desde una óptica formativa y socializadora en la etapa escolar, por lo que da lugar al desarrollo personal y el equilibrio emocional.

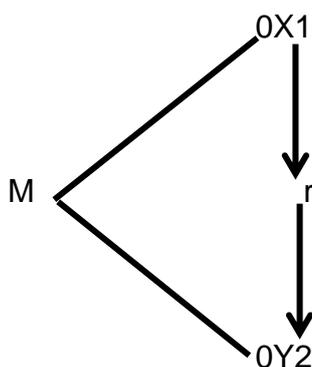
Como indica Flores (2017) Las dimensiones consideradas son: Habilidades comunicativa, Motivación o autoregulación, habilidades intrapersonales. Dimensión de Habilidades comunicativas o relacionales: también llamadas competencias comunicativas son las capacidades que propician una comunicación afectiva y se pueden ir desarrollando a lo largo de la vida. Dimensión de Motivación y autorregulación: La motivación es una actitud continuada en el tiempo con el objetivo de satisfacer una necesidad u objetivo. Dimensión de habilidades intrapersonal: Viene hacer la capacidad de ser independiente, saber confiar en tus acciones y metas sin pensar en lo que dirán los demás y que gracias a ello podemos actuar con iniciativa, lo que aumenta el autoestima laboral.

### III. METODOLOGÍA

#### 3.1 Tipo y diseño de investigación

Nuestra investigación se ubica dentro del tipo básico, debido a que sus resultados están orientados a clarificar la relación entre las variables del presente estudio. Además, de acuerdo a los aportes de Carrasco (2013), se considera como estudio básico, porque busca ampliar los saberes de manera teórica en un contexto o por medio de las disciplinas de tipo científicas. Así mismo, según Hernández, Fernández y Baptista (2014), el tipo de investigación es básica porque deja la posibilidad de realizar nuevas investigaciones; además, el objetivo es incrementar los conocimientos científicos. (Muntané, 2010).

Por otro lado, en cuanto a su naturaleza es un estudio de tipo cuantitativo, ya que estará basado en la medición e interpretación de una realidad objetiva. A la vez, pertenece al nivel correlacional, ya que determinará en qué medida se relacionan las variables habilidades para la vida y desempeño académico; sin llegar a manipular ninguna de ellas (Hernández, Fernández y Baptista (2014)); atendiendo a su temporalidad es transversal, porque el recojo de información se llevará a cabo en un solo momento.



M = Muestra de investigación:

OX1 = Variable 1: Juegos motores.

OY2 = Variable 2: Desarrollo socioemocional

r = Coeficiente de correlación

### **3.2 Variables y Operacionalización**

#### **Variable 1: Juegos motores**

##### **Definición conceptual**

Montessori (1914, citado en Rodríguez, 2017) comprende al juego motor como la labor de niños junto a la familia, mientras que la escuela viene ser el espacio donde el aprendizaje se da a través del juego. Asimismo, mediante su realización se prepara al niño a tener una interacción propicia con los adultos. Sus dimensiones que la conforman son la motora, cognitiva y afectiva.

##### **Definición operacional**

En el área de educación física consta de una competencia que es interactúa a través de sus habilidades socio motrices y siendo el juego un medio fundamental para el logro de esta competencia y sobre todo de la capacidad Se relaciona utilizando sus habilidades socio motrices, lo que contribuye positivamente a una mejora en la calidad de vida a través de la práctica de hábitos de vida.

##### **Indicadores:**

- ✓ Dimensión Motora
- ✓ Dimensión cognitiva
- ✓ Dimensión social
- ✓ Dimensión intercultural
- ✓ Dimensión creativa

##### **Escala de medición**

Ordinal

#### **V2: Habilidades socioemocionales**

##### **Definición conceptual**

En palabras de Flores, et al. (2016) esta variable se refiere la interacción y capacidades de convivencia natural y afectiva de un individuo en su comunidad. De la misma manera en que, faculta al ser humano en su expresión de emociones, opiniones, pensamientos y sentimientos de forma idónea.

##### **Definición operacional**

Esta variable nos indicará cuales son las habilidades sociales que practican los estudiantes al interactuar con sus pares en actividades lúdicas.

## **Indicadores**

Habilidades comunicativas o relacionales

Motivación y autorregulación

Habilidades intrapersonales

## **Escala de medición**

Ordinal

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

#### **3.3.1 Población**

Hernández (2014) nos indica que la población es un conjunto de personas que tiene un punto en común de acuerdo a ciertos aspectos. Esta población se establece de acuerdo a las características del medio, espacio o tiempo. Además, es necesario resaltar que el universo de la investigación, es el ámbito en donde se buscará generalizar los resultados en referencia a las características propias que identifican a los sujetos de estudio.

#### **3.3.2 Muestra**

La muestra Según Tamayo y Tamayo (1997), es aquella agrupación de sujetos que se toman de la población, esto, para que se estudie o analice un fenómeno de carácter estadístico.

Según Arias (2006) asegura que el subconjunto representativo y finito que se extrae de algunas variables o fenómenos de la población, constituye lo que es la muestra. Además, pueden ser probabilística o no probabilística. Ante esto, se ha considerado a 153 estudiantes.

En este estudio, para seleccionar la muestra se tomará a los estudiantes del V ciclo de primaria siendo esta muestra es probabilística que para Hernández y Colb (2006), la muestra probabilística es una muestra por aplicación de una fórmula para muestra finita.

#### **Fórmula para muestra Finita:**

$$n = \frac{z^2 N s^2}{z^2 s^2 + (N-1) e^2}$$

**Donde:**

**n=** muestra

Z= Nivel de confianza  
e= error máximo tolerable  
S= Desviación estándar

**Criterios de inclusión:** Todos los estudiantes que cursan el V ciclo del nivel primario

**Criterios de exclusión:** Alumnos de 1° y 2° de Secundaria (VI Ciclo), además de estudiantes que ya egresaron de nuestra institución educativa.

**Unidad de análisis:** Este estudio implicó a los estudiantes del 3°, 4° y 5° año del nivel secundario de la IEP. Apóstol San Pedro. Todos ellos estuvieron en el año 2020 en los grados de 2°, 3° y 4° de Secundaria

### **3.3.3 Muestreo**

El muestreo es aleatorio simple es decir cualquier sujeto de la población puede ser elegido respetando los criterios de inclusión y exclusión.

### **3.3.4 Unidad de análisis**

Aleatorio simple.

## **3.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos**

López y Fachelli (2016), nos indican que la encuesta es considerada como un instrumento apropiado para recoger información mediante preguntas realizadas a las personas que conforman el grupo de investigación con la finalidad de obtener respuestas basadas en la problemática a investigar. Ante esto, se ha considerado la encuesta para recolectar información para la variable 01, en el presente trabajo de investigación.

### **3.4.1 Técnicas**

Como técnica de investigación se aplicará la encuesta.

### **3.4.2 Instrumentos**

Se utilizará para recopilar información y observaciones sobre variables habilidades socioemocionales y como instrumento se utilizará Cuestionario - Nombre de la escala: Escala de habilidades sociales Adaptado de 40 items y para la variable juegos motores se aplicará la encuesta sobre juegos motores de 46 items, los cuales han sido validados por juicio de expertos y se aplicó una prueba piloto, a la

cual se aplicó la prueba Alfa de Cronbach para medir su confiabilidad interna, la misma que arrojó los siguientes valores 0,84 y 0,91 respectivamente.

### **Ficha técnica de instrumento 1:**

Técnicas: Encuesta

Instrumentos: Cuestionario - Nombre de la escala: Escala de habilidades sociales.

Autores: Paniza 2020.

Adaptación: Garamendi Hinostroza, Julián Angel

Nº de ítems: 40

Aplicación: Su aplicación se puede dar de manera particular o colectiva a menores de 10 a 17 años.

- Duración: 10 minutos.
- Finalidad: Evaluar aquella percepción referente a sus propias habilidades sociales.
- Tipificación: Baremación en centiles en función al sexo y edad
- Material: Manual, escala y baremos.

### **Ficha técnica de instrumento 2:**

Nombre: **Encuesta sobre Juegos Motores**

Autor: Miguel Ángel de la Cruz Tantarico/ 2021

Adaptación: Julián Angel Garamendi Hinostroza

Dimensiones: Dimensión Motora, Dimensión cognitiva, Dimensión social, Dimensión intercultural, Dimensión creativo.

### **Validez y confiabilidad**

La validez de los instrumentos se ha dado a través del juicio de expertos y la confiabilidad de las encuestas a través del Alfa de Cronbach con los valores siguientes 0,84 para la encuesta de habilidades socioemocionales y 0,91 para la encuesta sobre juegos motores.

### **Tabla 1**

## Validez del Instrumento

VALIDADOR	RESULTADO
1. Dra. Bertha Silva Narvaste	Aplicable
2. Dr. Ochoa Tataje Freddy Antonio	Aplicable
3. Dra. Mendoza Retamozo Noemi	Aplicable

Fuente: Certificado de validez

## Confiabilidad

La confiabilidad es el nivel en que un instrumento da resultados coherentes y consistentes, es decir que al ser aplicado en diversos contextos o muestras similares va a dar el mismo resultado. Para Hernández (2014) la confiabilidad o fiabilidad de un instrumento de medición se refiere a que debe producir resultados iguales al aplicarse en repetidas veces al mismo individuo, caso o muestra.

**Tabla 2**

### Confiabilidad del Instrumento

Estadísticas de fiabilidad	
Alfa de Cronbacha	N° de elementos
717	28
Juegos motores	0-91
Desarrollo socioemocionales	0.84

## 3.5 Procedimientos

Se dio inicio seleccionando a muestra de estudio, conformándola en este caso, la población, y luego se aplicó la formula aleatoria simple arrojando la cantidad de 153 escolares del V Ciclo de educación primaria en el Distrito de La Molina como muestra de la investigación. Las variables elegidas en la investigación son Juegos motores y Desarrollo Socioemocional. En función a las dimensiones e indicadores se formuló los cuestionarios para la recolección de información. Hubo una coordinación previa con el director y docentes de la IE N° 1235 del distrito de La Molina a fin de obtener la autorización de los estudiantes mediante el consentimiento informado

## 3.6 Método de análisis de datos

Se aplicaron estadísticas descriptivas. Para ello, se realizó el procesamiento, organización y análisis de los datos a nivel descriptivo mediante tablas de frecuencia y gráficos estadísticos, relacionados con las variables de estudio.

Finalmente, se aplicó la prueba de ajuste de bondad de Kolmogorov-Smirnov arrojando que los datos no muestran una distribución normal y por lo tanto se aplicó un estadístico no paramétrico de correlación de Spearman para contrastar las hipótesis, a partir de los resultados del análisis teórico y la interpretación del diagnóstico, se obtienen conclusiones y recomendaciones, con base en la aplicación de cuestionarios de encuestas y estudio en profundidad de los datos procesados en este apartado, se ha utilizado el programa estadístico SPSS25 y el procesador Excel para obtener datos confiables.

### **3.7 Aspectos éticos**

En lo que se refiere a los factores éticos se basan en aquellas especificaciones que realizan Viorato y Reyes (2019), donde se toman en cuenta las siguientes premisas o principios: Belleza. Tiene como objetivo desarrollar el estudio sin que se perjudique a nadie, y buscando el máximo beneficio para la población. La información que se obtenga, se utiliza únicamente con fines de investigación, siendo arbitraria y completamente anónima. Justicia. El principio representa un trato equitativo y equitativo, tanto en términos de beneficios como de responsabilidades, permitiendo que todos los participantes en el proceso de investigación participen en igualdad de condiciones.

#### IV. RESULTADOS

##### Resultados Descriptivos:

Los resultados obtenidos luego de aplicar los instrumentos de investigación fueron los siguientes:

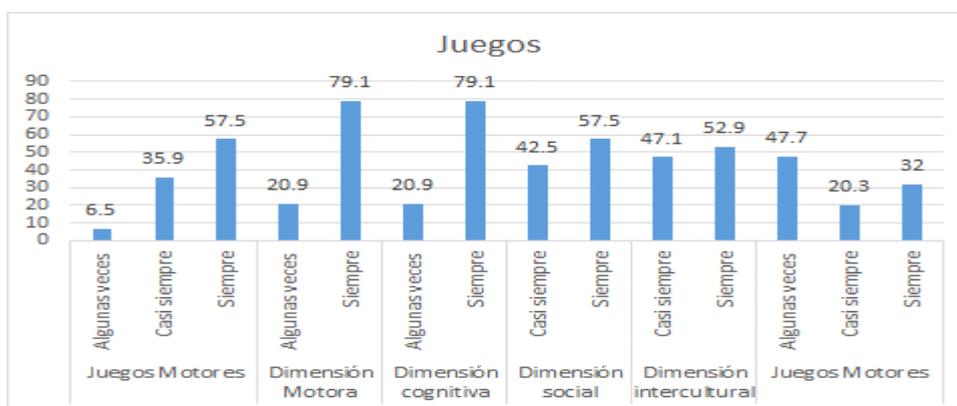
Tabla 3

*Distribución de la frecuencia de la variable Juegos Motores*

Variable/Dimensión	Niveles	Frecuencia	Porcentaje
Juegos Motores	Algunas veces	10	6.5
	Casi siempre	55	35.9
	Siempre	88	57.5
Dimensión Motora	Algunas veces	32	20.9
	Siempre	121	79.1
Dimensión cognitiva	Algunas veces	32	20.9
	Siempre	121	79.1
Dimensión social	Casi siempre	65	42.5
	Siempre	88	57.5
Dimensión social	Casi siempre	72	47.1
	Siempre	81	52.9
Juegos Motores	Algunas veces	73	47.7
	Casi siempre	31	20.3
	Siempre	49	32

Figura 2

*Niveles porcentuales de la variable Juegos motores*



Fuente: SPSS 25

Se puede visualizar en la tabla 1, sobre los niveles de la variable Juegos motores del 100 % de la muestra encuestada el 10 % algunas veces participa en juegos motores, el 35,9 % casi siempre participa y el 57,5 siempre participa. Asimismo, sobre las dimensiones motora se observa que el 20,9 % algunas veces desarrolla esta dimensión en los juegos y el 79,1 % siempre desarrolla esta dimensión en los juegos. También en la dimensión Cognitiva se aprecia que el 20,9 % algunas veces desarrolla esta dimensión en los juegos y el 79,1 % siempre desarrolla esta dimensión en los juegos. Además, la dimensión social se aprecia que el 42,5 % casi siempre desarrolla esta dimensión en los juegos y el 57,5 % siempre desarrolla esta dimensión en los juegos. También la dimensión intercultural se aprecia que el 47,7 % casi siempre desarrolla esta dimensión en los juegos y el 52,9 % siempre desarrolla esta dimensión en los juegos y Por último, en la dimensión creativo se aprecia que el 47,7% algunas veces desarrolla esta dimensión en los juegos, el 20,3 % casi siempre desarrolla esta dimensión en los juegos y el 32 % siempre desarrolla esta dimensión en los juegos.

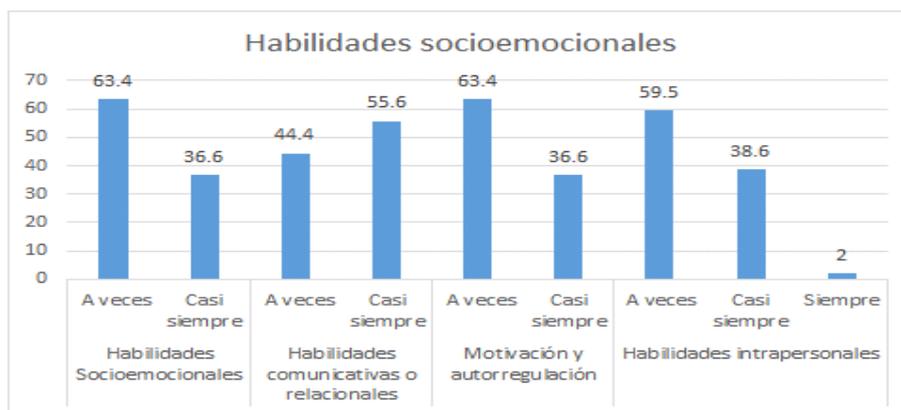
Tabla 4

*Distribución de la frecuencia de la variable Habilidades socioemocionales*

Variable/Dimensión	Niveles	Frecuencia	Porcentaje
Habilidades Socioemocionales	A veces	97	63.4
	Casi siempre	56	36.6
Habilidades comunicativas o relacionales	A veces	68	44.4
	Casi siempre	85	55.6
Motivación y autorregulación	A veces	97	63.4
	Casi siempre	56	36.6
Habilidades intrapersonales	A veces	91	59.5
	Casi siempre	59	38.6
	Siempre	3	2

Figura 2

*Niveles porcentuales de la variable Habilidades socioemocionales*



Se puede visualizar en la tabla 2, sobre los niveles de la variable habilidades socioemocionales del 100 % de la muestra encuestada el 63,4 % a veces desarrolla estas habilidades, el 36,6 % casi siempre desarrolla estas habilidades en el área de educación física. Asimismo, sobre las dimensiones Habilidades comunicativas o relacionales se observa que el 44,4 % a veces desarrolla estas habilidades, el 55,6 % casi siempre desarrolla estas habilidades en el área de educación física. También en la dimensión Motivación y autorregulación se aprecia que el 63,4 % a veces desarrolla estas habilidades, el 36,6 % casi siempre desarrolla estas habilidades en el área de educación física. Por último, en la dimensión Habilidades intrapersonales observamos que el 59,5 % a veces desarrolla estas habilidades, el 38,6 % casi siempre desarrolla estas habilidades en el área de educación física y el 2 % siempre desarrolla estas habilidades en el área de educación física.

### Resultados inferenciales.

Ajuste de Bondad

H1: La distribución de los datos obtenidos de las variables Juegos motores y Habilidades socioemocionales presentan una distribución normal

H0: La distribución de los datos obtenidos de las variables Juegos motores y Habilidades socioemocionales no presentan una distribución normal

### Regla de decisión

Si el p valor es  $> 0,05$  se acepta la hipótesis nula (H0)

Si el p valor es  $< 0,05$  se rechaza la hipótesis nula y acepta la alterna (H1)

## Interpretación

En la tabla 3, se observa que el p valor de las variables Juegos motores y Habilidades socioemocionales presentan es igual a 0 y responde al valor  $p < 0,05$  lo cual indica que tiene una distribución no normal. Considerando lo anterior su utilizará el estadístico de Rho Spearman para medir la relación entre las variables de estudio.

**Tabla 5**

*Prueba de Kolmogorov-Smirnov*

		Habilidades Socioemocionales	Juegos motores
N		153	153
Parámetros normales <sup>a,b</sup>	Media	3.37	Parámetros normales <sup>a,b</sup>
	Desv. estándar	.483	.352
Máximas diferencias extremas	Absoluta	.410	Máximas diferencias extremas
	Positivo	.410	.500
	Negativo	-.271	-.364
Estadístico de prueba		.410	.361
Sig. asin. (bilateral) <sup>c</sup>		<.001	<.001
Sig. Monte Carlo (bilateral) <sup>d</sup>	Sig.	.000	.000
	Intervalo de confianza al 99%	Límite inferior	.000
		Límite superior	.000

## Hipótesis General

HG: Existe un nivel de incidencia directo y significativo de los Juegos motores en el desarrollo socioemocional en estudiantes del V ciclo en una institución educativa pública N° 1235, Lima 2022.

H0: No existe un nivel de incidencia directo y significativo de los Juegos motores en el desarrollo socioemocional en estudiantes del V ciclo en una institución educativa pública N° 1235, Lima 2022.

Los resultados que se obtuvieron mostrados en la tabla 4, de la correlación no paramétrica de Spearman los juegos motores inciden directa y significativamente

en el desarrollo de habilidades socioemocionales, debido a que el nivel de correlación es de 0,000 del p valor propuesto siendo menor al nivel de significancia estadística ( $p = 0,000 < 0,05$ ), por lo tanto la correlación es nula de los Juegos motores en el desarrollo socioemocional en estudiantes del V ciclo en una institución educativa pública N° 1235, Lima 2022, debido a que dicho valor de correlación es muy baja con un valor de 0,018.

Tabla 6

*Hipótesis general*

		Habilidades Socioemocion ales		Juegos motores
Rho de Spearman	Habilidades Socioemocionales	Coeficiente de correlación	1.000	.018
		Sig. (bilateral)	.	.004
		N	153	153
	Juegos motores	Coeficiente de correlación	.018	1.000
		Sig. (bilateral)	.004	.
		N	153	153

**Hipótesis Específicas**

**Hipótesis Específica 1**

HE1: Existe un nivel de incidencia directo y significativo de los Juegos motores en la dimensión Habilidades comunicativas o relacionales de la variable desarrollo socioemocional en estudiantes del V ciclo en una institución educativa pública N° 1235, Lima 2022.

H0: No Existe un nivel de incidencia directo y significativo de los Juegos motores en la dimensión Habilidades comunicativas o relacionales de la variable desarrollo socioemocional en estudiantes del V ciclo en una institución educativa pública N° 1235, Lima 2022.

Los resultados que se obtuvieron mostrados en la tabla 5, de la correlación no paramétrica de Spearman los juegos motores inciden directa y significativamente en el desarrollo de la dimensión Habilidades comunicativas o relacionales de la

variable habilidades socioemocionales, debido a que el nivel de correlación es de -0,010 del p valor propuesto siendo menor al nivel de significancia estadística ( $p = 0,010 < 0,05$ ), por lo tanto la correlación es nula de los Juegos motores en la dimensión Habilidades comunicativas o relacionales de la variable desarrollo socioemocional en estudiantes del V ciclo en una institución educativa pública N° 1235, Lima 2022, debido a que dicho valor de correlación es bajo con un valor de 0,219.

Tabla 7

*Hipótesis específica 2*

			Juegos motores	Habilidades comunicativa s o relacionales
Rho de Spearman	Juegos motores	Coeficiente de correlación	1.000	.219**
		Sig. (bilateral)	.	.006
		N	153	153
	Habilidades comunicativas o relacionales	Coeficiente de correlación	.219**	1.000
		Sig. (bilateral)	.006	.
		N	153	153

**Hipótesis Específica 2**

HE2: Existe un nivel de incidencia directo y significativo de los Juegos motores en la dimensión Motivación y autorregulación de la variable desarrollo socioemocional en estudiantes del V ciclo en una institución educativa pública N° 1235, Lima 2022.

H0: No Existe un nivel de incidencia directo y significativo de los Juegos motores en la dimensión Motivación y autorregulación de la variable desarrollo socioemocional en estudiantes del V ciclo en una institución educativa pública N° 1235, Lima 2022

Los resultados que se obtuvieron mostrados en la tabla 6, de la correlación no paramétrica de Spearman los juegos motores inciden directa y significativamente en el desarrollo de la dimensión Motivación y autorregulación de la variable habilidades socioemocionales, debido a que el nivel de correlación es de 0,000 del

p valor propuesto siendo menor al nivel de significancia estadística ( $p = 0,000 < 0,05$ ), por lo tanto la correlación es nula de los Juegos motores en la dimensión Motivación y autorregulación de la variable desarrollo socioemocional en estudiantes del V ciclo en una institución educativa pública N° 1235, Lima 2022, debido a que dicho valor de correlación es muy bajo con un valor de 0,018.

Tabla 8

*Hipótesis específica 2*

			Juegos motores	Motivación y autorregulación
Rho de Spearman	Juegos motores	Coeficiente de correlación	1.000	.018
		Sig. (bilateral)	.	.000
		N	153	153
	Motivación y autorregulación	Coeficiente de correlación	.018	1.000
Sig. (bilateral)		.000	.	
N		153	153	

**Hipótesis Específica 3**

HE3: Existe un nivel de incidencia directo y significativo de los Juegos motores en la dimensión Habilidades intrapersonales de la variable desarrollo socioemocional en estudiantes del V ciclo en una institución educativa pública N° 1235, Lima 2022.

H0: No Existe un nivel de incidencia directo y significativo de los Juegos motores en la dimensión Habilidades intrapersonales de la variable desarrollo socioemocional en estudiantes del V ciclo en una institución educativa pública N° 1235, Lima 2022

Los resultados que se obtuvieron mostrados en la tabla 6, de la correlación no paramétrica de Spearman los juegos motores inciden directa y significativamente en el desarrollo de la dimensión Habilidades intrapersonales de la variable habilidades socioemocionales, debido a que el nivel de correlación es de 0,004 del p valor propuesto siendo menor al nivel de significancia estadística ( $p = 0,004 < 0,05$ ), por lo tanto la correlación es nula de los Juegos motores en la dimensión

Habilidades intrapersonales de la variable desarrollo socioemocional en estudiantes del V ciclo en una institución educativa pública N° 1235, Lima 2022, debido a que dicho valor de correlación es muy bajo con un valor de 0,004.

Tabla 9

*Hipótesis específica 3*

			Juegos motores	Habilidades intrapersonales
Rho de Spearman	Juegos motores	Coeficiente de correlación	1.000	.004
		Sig. (bilateral)	.	.000
		N	153	153
	Habilidades intrapersonales	Coeficiente de correlación	.004	1.000
		Sig. (bilateral)	.000	.
		N	153	153

## V. DISCUSIÓN

A través del presente estudio se propuso como objetivo determinar el nivel de incidencia de los Juegos motores en el desarrollo socioemocional en estudiantes del V ciclo en una institución educativa pública N° 1235, Lima 2022.

De acuerdo a los resultados obtenidos nos muestran que existe incidencia directa pero no significativa de los juegos motores en el desarrollo de habilidades socioemocionales, debido a que el nivel de correlación es de 0,004 del p valor propuesto siendo menor al nivel de significancia estadística ( $p = 0,004 < 0,05$ ), así mismo dicha correlación es muy baja con un valor de 0,018. Este resultado difiere de lo investigado por Vega (2020), quien en sus resultados demostró que el programa aprendo jugando tuvo influencia sobre el desarrollo socioemocional de los niños del nivel inicial. Así como en los estudios de OREAL-UNESCO Santiago (2019), se vienen desarrollando el proyecto donde toma en cuenta a las familias en la formación educativa de sus hijos, siendo uno de sus objetivos establecer que el juego en la primera infancia es trascendental, lo que hace comprender a los padres, la prioridad que tiene la actividad lúdica para que los pequeños vayan desarrollando sus relaciones sociales de manera asertiva y empática. También con UNICEF (2018), incide que el juego proporciona el soporte fundamental para fomentar las habilidades en los estudiantes, garantizando el éxito tanto en la escuela como fuera de ella, el juego es socialmente interactivo, permite a los niños expresar sus ideas y comprenderse a través de la interacción social, sirviendo como base para las relaciones solidas entre pares.

Además, Vygotsky (1933) establece que “cuando el niño juega da lugar a su creatividad, imaginación, socialización” estas es una característica fundamental que da inicio del comportamiento conceptual, que transcurre durante la percepción directa y la situación imaginaria. De hecho, que el juego motiva y autorregula a la persona y sobre todo al niño, y siendo este su medio fundamental de desarrollo, en la escuela alcanzamos estos conocimientos, capacidades al desarrollar la competencia Interactúa a través de sus habilidades socio motrices.

En cuanto a la primera hipótesis específica los resultados que se obtuvieron los juegos motores inciden directa pero no significativamente en el desarrollo de la dimensión Habilidades comunicativas o relacionales de la variable habilidades socioemocionales, debido a que el nivel de correlación es de 0,006 del p valor propuesto siendo menor al nivel de significancia estadística ( $p = 0,006 < 0,05$ ), así mismo dicha correlación es baja con un valor de 0,219. Esto difiere con lo investigado por Ccahuana y Cuarez (2020) que llegó a la conclusión que los juegos tradicionales aportan significativamente en el desarrollo de la identidad cultural, relación afectuosa y participativa con aquellos que lo rodean. Así mismo, Huamán (2019) en su estudio para investigar el desarrollo de las habilidades socioemocionales; concluyó que, factores como el estilo de vida de los padres, la escuela y la labor docente, son sustento para el desarrollo oportuno de dichas habilidades. También, Rivera (2019) con su investigación referida al juego libre en los sectores y las habilidades sociales en los niños, demostró que, si existe un vínculo significativo entre las variables, recalcando, que tiene más relevancia en la primera infancia.

Así mismo el que haya resultado bajo estas correlaciones, se puede inferir que en estos dos años de pandemia, los estudiantes tienen poco desarrollada la habilidad comunicativa debido a estar en confinamiento y al temor de contagiarse al interactuar con sus pares, y este proceso se debe a situaciones de salud pero también de carácter cultural.

De acuerdo a los resultados obtenidos en que los juegos motores inciden directa pero no significativamente en el desarrollo de la dimensión Motivación y autorregulación de la variable habilidades socioemocionales, debido a que el nivel de correlación es de 0,000 del p valor propuesto siendo menor al nivel de significancia estadística ( $p = 0,000 < 0,05$ ), así mismo dicha correlación es muy baja con un valor de 0,018. Concuera con Copaja (2019) en su tesis que lleva por título Programa de habilidades socioemocionales para prosperar las relaciones con el mundo exterior en el sexto grado en la institución educativa Don José de San Martín, Tacna, 2017; obtuvo como resultados que la mencionada variable, en los escolares se reflejaba en un nivel bajo, por tanto, sería muy pertinente la aplicación

del programa a fin de inculcar el crecimiento o desarrollo de las habilidades interpersonales y emocionales en la población de estudio. Estos resultados difieren de lo hallado por Aguilar y Paz (2019), reflejando una mejoría en cuanto a la participación de los escolares, donde se fue disipando algunos rasgos de agresividad tomando como punto de partida el aspecto valorativo, tales como el compañerismo, la solidaridad y el equilibrio de emociones. Además, Malca (2018) en su investigación, la inteligencia emocional en los alumnos de primaria y la mejorar de sus interacciones sociales, demostró que, al tener mejores condiciones en los entornos de desarrollo, en la que la comunidad educativa aporta positivamente se alcanzan desarrollar la inteligencia emocional. También, Vicario, Martínez y Hurtado (2018) en su estudio titulado Proyecto de intervención sobre educación emocional en la comunidad El Milagro (Iquitos, Perú), concluyó en, que el programa propuesto tuvo gran arraigo positivo en la comunidad, pues, a través de la promoción del trabajo en conjunto, elevó la participación, las ideas de trabajo, entre otros factores. Esta correlación es alta debido a que los estudiantes se sienten motivados por participar de actividades lúdicas durante el desarrollo de las clases de educación física.

De acuerdo con los resultados obtenidos de que los juegos motores inciden directa pero no significativamente en el desarrollo de la dimensión Habilidades intrapersonales de la variable habilidades socioemocionales, debido a que el nivel de correlación es de 0,000 del p valor propuesto siendo menor al nivel de significancia estadística ( $p = 0,000 < 0,05$ ), así mismo dicha correlación es muy baja con un valor de 0,004. Difiere con las conclusiones halladas por Quiroz (2018), que con sus resultados aportó en la formación de inteligencia emocional, promoviendo el desarrollo de habilidades que tienen vínculo con el aprendizaje y templanza de las emociones propias de cada individuo, asimismo, ayuda a reconocer los sentimientos de las demás personas, en consecuencia, las relaciones interpersonales en el aula tienen son muy oportunos y eficaces. De la misma manera, Gambini (2018), en su estudio titulado Relaciones entre la educación socioemocional y el rendimiento académico de los estudiantes de secundaria; cabe resaltar que, las dimensiones optadas en este estudio fueron las habilidades sociales, valores y clima en clase, por otro lado, llegaron a la conclusión que, la

correlación entre ambas variables es alta y positiva, en otras palabras, cuanto más énfasis en la educación socioemocional, se elevará el rendimiento académico de los escolares. También, con Chumpitaz (2019), que en su estudio cuantitativo cuasi experimental mediante la aplicación de un programa de habilidades sociales para lograr disminuir la violencia, luego de la aplicación de dicha estrategia se pudo notar la influencia significativa de ésta en la disminución de la violencia escolar, lo que nos lleva a reflexionar sobre la importancia de acompañar a los jóvenes en el manejo de sus emociones para evitar conflictos a nivel personal y social que les generen climas de violencia o ansiedad. Además, está el aporte de Fernández y Montero (2016) quienes en su investigación llegan a concluir que lo emocional juega un rol importante en las relaciones humanas, por lo tanto, si se considera dentro de la formación educativa de los adolescentes se puede lograr armonía en las relaciones humanas y esto puede influir de manera significativa en el desempeño académico.

Asimismo, Rodríguez (2019) resalta que los maestros cumplen un rol importante en el desarrollo de los estudiantes, por lo tanto, recomienda que se fortalezca el aspecto emocional para un mejor desarrollo social de la persona. Si bien es cierto que la mayoría de las investigaciones son experimentales, nos abre la posibilidad de dar continuidad a este estudio y aplicar en algún momento un programa cimentado en el fortalecimiento de las habilidades sociales para mejorar el desempeño académico en nuestros alumnos.

Este proceso se ha logrado al interactuar con los estudiantes al aplicar diferentes juegos motores que ayudan a desarrollar sus habilidades interpersonales como la autorregulación, a practicar valores como la solidaridad; también a resolver conflictos y a utilizar estrategias de juego que le permitan alcanzar sus metas, así como también en la búsqueda del bien común y del trabajo en equipo deponiendo actitudes egocéntricas o personalistas que no permiten al grupo alcanzar las metas propuestas en los juegos. Por lo tanto, cuidar de nuestras emociones es fundamental para contagiar a otros y poder así construir una mejor sociedad con seres humanos cuya vida tenga la habilidad de tejer redes de buenas relaciones humanas. Además, desde los valores cristianos y en general los valores universales

se puede formar mejores seres humanos, mejores ciudadanos para nuestro país y así evitar que sigan creciendo el número de personas que con violencia hacen daño e incluso terminan con la vida de otros. La propuesta de habilidades para la vida nació siendo de acción preventiva en personas con riesgo de drogas y problemas diversos, pero ahora es urgente considerar ese aspecto a nivel educativo para promover en nuestros alumnos posturas adecuadas en el vivir y actuar. Si bien es cierto, la educación peruana tiene en cuenta la competencia socioemocional, se hace necesario concretar estos aspectos para que sean tomados en cuenta en la educación de los estudiantes.

## VI. CONCLUSIONES

- Primera** : Se determinó una incidencia nula de los juegos motores en el desarrollo de habilidades socioemocionales, debido a que el nivel de correlación es de 0,004 del p valor propuesto siendo menor al nivel de significancia estadística ( $p = 0,004 < 0,05$ ), así mismo dicha correlación es muy baja con un valor de 0,018
- Segunda** : En cuanto a la primera hipótesis específica se determinó que los resultados que se obtuvieron fueron nulos de los juegos motores en el desarrollo de la dimensión Habilidades comunicativas o relacionales de la variable habilidades socioemocionales, debido a que el nivel de correlación es de 0,006 del p valor propuesto siendo menor al nivel de significancia estadística ( $p = 0,006 < 0,05$ ), así mismo dicha correlación es baja con un valor de 0,219
- Tercera** : Se determinó que la incidencia de los juegos motores en el desarrollo de la dimensión Motivación y autorregulación de la variable habilidades socioemocionales fue nula, debido a que el nivel de correlación es de 0,000 del p valor propuesto siendo menor al nivel de significancia estadística ( $p = 0,000 < 0,05$ ), así mismo dicha correlación es muy baja con un valor de 0,018.
- Cuarta** : Se determinó que la incidencia de los juegos motores en el desarrollo de la dimensión Habilidades intrapersonales de la variable habilidades socioemocionales fue nula, debido a que el nivel de correlación es de 0,000 del p valor propuesto siendo menor al nivel de significancia estadística ( $p = 0,000 < 0,05$ ), así mismo dicha correlación es muy baja con un valor de 0,004.

## VII. RECOMENDACIONES

- Primera** : La metodología empleada en el trabajo de investigación ha sido de carácter básica dentro de un enfoque cuantitativo, donde hemos establecido una relación entre los juegos motores y el desarrollo socioemocional, recomendamos desarrollar investigaciones cualitativas y aplicadas con un diseño de investigación acción para abordar las variables de estudio e identificar los factores y su solución con programas de intervención.
- Segunda** : Los datos obtenidos a través de los instrumentos, han mostrado una distribución no normal, debido a los factores etarios del grupo de investigación, por esta razón se deben aplicar instrumentos que desarrollen la metodología cualitativa, como los grupos focales y aplicar encuestas semiestructuradas.
- Tercera** : Se expresan en los datos recogidos de las encuestas que existen algunas subjetividades en la participación y desarrollo de habilidades socioemocionales durante los juegos motores, por lo que se deben realizar estudios sobre los aspectos comportamentales post confinamiento a través del área de educación física.
- Cuarta** : Se han validado las hipótesis planteadas de la existencia de una incidencia directa y significativa de los juegos motores en el desarrollo de habilidades socioemocionales, lo que comprueba los planteamientos teóricos, referente a que la práctica sistémica de los juegos motores, en un concepto amplio, coadyuva en la adquisición de hábitos socioemocionales.

## REFERENCIAS

- Álvarez Bueno, Celia-et al 2017” Rendimiento académico y actividad física, un metaanálisis (Artículo de revisión científica American Academy of pediatrics Álvarez y colaboradores (2020) “Los determinantes sociales de la salud y sus diferentes modelos explicativos” [revista en la Internet]. Disponible en: [http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S15613003200700030007&lng=es](http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S15613003200700030007&lng=es)
- Alarcon, M. Garcia, S. Vásquez, S. (2013). Taller juegos al aire libre para mejorar la coordinación motora gruesa en niños de tres años de la I.E. 252 “Niño Jesus” de la ciudad de Trujillo del 2012. Recuperada de <http://dspace.unitru.edu.pe/bitstream/handle/UNITRU/1568/TESIS%20ALARA%20CON%20MEZAGARCIA%20SALDA%20AVASQUEZ%20SIFUENTES%28FILEminimizar%29.pdf?sequence=1&isAllo wed=y>
- Análisis de la experiencia docente en clases de Educación Física durante el confinamiento por COVID-19 en México
- Ascencio Díaz, María José, Daza, Angie Jiménez Pino, Mayerlin “Estilos de vida saludable en adolescentes relacionados con alimentación y actividad física: una revisión integrativa” en clases de educación física durante el confinamiento por COVID-19 en México. *Retos*, 42, 1-11. <https://doi.org/10.47197/retos.v42i0.86242>
- Amasifuen, P. y Utia, C. (2014). Efectividad de un programa de juegos variados en la mejora de la motricidad gruesa en niños de cinco años de la institución educativa nº 657 niños del saber del distrito de punchana. Recuperada de: <http://repositorio.unapiquitos.edu.pe/handle/UNAP/4035> Anton, M (Coord.), Fusté, S. Llenas, P. Casalderrey, L. M
- Baena-Morales, S., López-Morales, J., & García-Taibo, O. (2021). La intervención docente en educación física durante el periodo de cuarentena por COVID-19. *Retos*, 39, 388-395. <https://doi.org/10.47197/retos.v0i39.80089>
- Baños y Arrayales-2020 “Predicción del aburrimiento en la educación física a partir del clima motivacional” DOI:10.47197/retos. v38i38.74301
- Burgueño, R., Espejo, R., López-Fernández, I., & Gil- Espinosa, F. J. (2020). Educación física de calidad en casa para niños: Una propuesta de aplicación

- curricular en educación primaria. *Journal of Sport and Health Research*, 12(2), 270-287.
- Cachon-Zagalaz Sánchez; Arufe-Giraldez.V; Gonzales Valerio.G.-2020. "Influencia de las características de la casa y lugar de residencia en las actividades educativas diarias de los niños durante el período de encierro del COVID-19 Cagigal (1966) Deporte, pedagogía y Humanismo. Madrid: Comité Olímpico Español; p.31.
- Castejón, F. J., López, V. M., Julián, J., y Zaragoza, J. 2011 "Evaluación formativa y rendimiento académico en la formación inicial del profesorado de educación física" <http://cdeporte.rediris.es/revista/revista42/artevaluacion163.htm>.
- Cotino-Hueso, L. (2020). La enseñanza digital en serio y el derecho a la educación en tiempos del coronavirus. *Revista de Educación y Derecho*, 21, 1-29. <https://doi.org/10.1344/REYD2020.21.31283>
- Cristian Anthony Ramos-Vera- 2020 " El grado de la evidencia de las hipótesis estadísticas mediante el factor Bayes en las ciencias del deporte"- Universidad Cesar Vallejo. Perú-
- Cristina Vallés Rapp; Lurdes Martínez Mínguez; María del Rosario Romero Martín- (2018) " Instrumentos de evaluación: su uso y la competencia de los profesores universitarios en su aplicación " <http://dx.doi.org/10.4067/S071807052018000200149>
- Denis, (1980), El cuerpo Enseñado. Barcelona: Paidós Ibérica.
- Educación José María Arribas Estebaranz-2017 "La evaluación de los aprendizajes. problemas y soluciones" en el área de educación física. Tándem. Didáctica de la
- Fernández-Río, J. (2020). Apuntes metodológicos para una educación física post-COVID-19. *EmásF: Revista Digital de Educación Física*, 66, 67-75.
- Fuentes-Nieto, T., Jiménez Herranz, B., López Pastor, V. M., Regidor Sanz, S., Gómez, Á., Ruano Herranz, C., Sáez Laguna, J., Ramos Benito, M. A., Yugueros Martín, Á., & Magaña Salamanca, E. (2020). Educación física en tiempos de coronavirus y confinamiento: Análisis desde la experiencia. *EmásF: Revista Digital de Educación Física*, 65, 151-181.

- Gallo (2007) Cuatro hermenéuticas de la Educación Física en Colombia. En: Aproximaciones Epistemológicas y Pedagógicas a La Educación Física. Un Campo De Construcción. 1ª. Medellín, Colombia. Funámbulos Editores, Universidad de Antioquia. 2007a p.45-69.
- Gastiaburú. G.M. (2012). Programa juego, coopero y aprendo para el desarrollo psicomotor de niños de tres años de una institución educativa del Callao. (Universidad san Ignacio de Loyola). Recuperada de <http://repositorio.usil.edu.pe/handle/123456789/1194.pdf>
- Gil-Ares, J. (2020). «La «nueva normalidad» en educación física. *EmásF: Revista Digital de Educación Física*, 66, 5-9.
- Gil-Espinosa, F. J. (2020). La covid-19: Una carrera de fondo para avanzar en educación física. *Journal of Physical Education and Human Movement*, 2(2), 1-5. <https://doi.org/10.24310/JPEHMjpehmjpehm.v2i29849>
- Godoy-Rodríguez, C. (2018). La curación de contenidos digitales. Competencia indispensable para los docentes del siglo XXI. *Delectus*, 1(1), 51-65.
- Gómez (2008), Ministerio de Educación, Ciencia y Tecnología de la Nación. Dirección Nacional de Gestión Curricular y Formación Docente Áreas Curriculares – Educación Física. La educación física y su contenido. Universidad de Flores, Argentina; [citado 13 de Diciembre de 2009]. Disponible en: [http://www.me.gov.ar/curriform/publica/educ\\_fisica\\_gomez.pdf](http://www.me.gov.ar/curriform/publica/educ_fisica_gomez.pdf)
- González-Rivas, R. A., Gastélum-Cuadras, G., Velducea, W., Bernabé González Bustos, J., & Domínguez Esparza, S. (2021). Análisis de la experiencia docente
- Hamodi, C.y López, A. T-2012” La evaluación formativa y compartida en la formación inicial del profesorado desde la perspectiva del alumnado y de los egresados” .<http://www.psyse.org/articulos.php?id=87>
- Hortigüela-Alcalá, D., Hernando Garijo, A., & Pérez- Pueyo, Á. (2021). La educación física en el contexto COVID-19. Un relato de profesores de diferentes etapas educativas. *Retos*, 41, 764-774. <https://doi.org/10.47197/retos.v41i0.86368>.
- Kirk (2007) Con la escuela en el cuerpo, cuerpos escolarizados: la construcción de identidades internacionales en la sociedad postdisciplinaria. *Ágora para la Educación Física y el Deporte*; (4-5):39-56. 30.

- Le Boulch (1997) El movimiento en el desarrollo de la persona. Barcelona: Paidotribo Editores.
- López Fernández, I. y Malavé Madrona, P. (2009). Las gincanas como recurso metodológico Física, p.p. 110-119
- Luis Espinoza O., Fernando Rodríguez R., Jorge Gálvez C., Norman Mac Millán K. Hábitos de alimentación y actividad física en estudiantes universitarios
- Marco del buen desempeño docente (MINEDU-2019) “Los Cinco Compromisos de Gestión Escolar -2020-Ministerio de educación -MINEDU)
- Mario Rueda Beltrán -2009 “LA EVALUACIÓN DEL DESEMPEÑO DOCENTE”  
Revista Electrónica de Investigación Educativa
- Martínez (2006), Historia y antropología del cuerpo. Gazeta de Antropología. Universidad de Málaga; [citado 13 de enero de 2010] (22): 22-19. Disponible en: <http://dialnet.unirioja.es/servlet/oaiart?codigo=2049505>
- Mercedes Romero Rodrigo; María López Marí-2021 “Luces, sombras y retos del profesorado entorno a la gamificación apoyada en TIC”: un estudio con maestros en formación DOI: <https://doi.org/10.6018/reifop.470991>
- Nancy Stephany Viorato Romero, Vianey Reyes García “La ética en la investigación cualitativa”(2019-Facultad de estudios superiores, UNAM -México)*
- Parlebas (2001) Léxico de Praxiología Motriz. Juegos, Deporte y Sociedad. Barcelona: Paidotribo Editorial.
- Parlebas (2010), Perspectivas para una Educación Física Moderna. Cuadernos Técnicos. UNISPORT. Lecturas: Educación Física y Deportes. [citado 13 de Febrero de 2010]; Disponible en: <http://www.efdeportes.com/efd7/pparl71.htm>
- Pastor-Balaguer y Garcia-Meritas 2006-Espinoza 2007 “Relaciones entre el autoconcepto y el estilo de vida saludable en la adolescencia media: un modelo exploratorio” Psicothema, vol. 18, núm. 1, 2006, pp. 18-24 Universidad de Oviedo Oviedo, España
- Pedraza (2007) Políticas y estéticas del cuerpo: la modernidad en América Latina; [citado: Agosto 23 de 2009] Disponible en : [http://antropologia.uniandes.edu.co/zpedraza/Poly\\_Esteticas\\_del\\_Cuerpo.pdf](http://antropologia.uniandes.edu.co/zpedraza/Poly_Esteticas_del_Cuerpo.pdf) 33.

- Pedraza (2008), De la educación física y el uso de sí. Ejercicios estético-políticos de la cultura somática moderna. *Rev Movimiento*; 14 (2):13-37. 34.
- Pinasa, V. (2020). COVID-19: La crisis ha afectado a todos. *Revista Española De Educación Física Y Deportes*, (429), Pág: 15–18. Recuperado a partir de <https://www.reefd.es/index.php/reefd/article/view/896>
- Prieto A, Naranjo SP, García, compiladoras (2005), *Cuerpo-movimiento: perspectivas*. 1ª Bogotá: Centro Editorial Universidad del Rosario.
- Ramón Alfonso González-Rivas; Gabriel Gastélum-Cuadras; Wilberth Velducea Velducea; Javier Bernabé; González Bustos; Susana Domínguez Esparza (2020) Universidad Autónoma de Chihuahua –México.
- Ramón Alfonso González-Rivas; Gabriel Gastélum-Cuadras; Wilberth Velducea Velducea; Javier Bernabé-González Bustos; Susana Domínguez Esparza-2020 “Análisis de la experiencia docente en clases de Educación Física durante el confinamiento por COVID-19 en México”
- Rodríguez, M. J. (2013). *El Juego en la etapa de Educación Infantil (3-6 años): El Juego Social*. (T.F.G., Universidad de Valladolid).
- Salvador Baena-Morales; Juan López-Morales; Olalla García-Taibo (2020) “La intervención docente en educación física durante el periodo de cuarentena por COVID-19”. Universidad de Alicante (España), Universidad de Granada (España), Universidad Pontificia de Comilla (España).
- Tamayo y Tamayo “ Población y muestra (tesis de investigación -investigadora y colaboradora venezolana -1997)
- Vicente, Q. P. y Juan A. M. (2005). Retos de nuevas tendencias en educación Física, Deporte y Recreación. N°8
- Vicente Gambau Pinasa-2020 “ La covid 19.” La crisis ha afectado a todos” *OVID-Revista española de educación física y deportes* -reefdissn:-1133-6366 y ISSN: 2387-161X. Número 429, año LXXII, 2º trimestre, 2020.
- Violeta Tapia Mendieta-2013- “ LA GESTIÓN DE LA CALIDAD DE LA EDUCACIÓN: DESAFÍOS Y POSIBILIDADES”
- Yanet Amanda Maquera –Maquera Perú-Saúl Bermejo-Paredes -2019.”  
Subjetividades y actuación pedagógica del personal docente de educación física en contextos de diversidad cultural en la región de Puno-Perú”–  
Universidad Nacional del Altiplano

## Anexo 1. Matriz de consistencia

Título: “Juegos motores y desarrollo socioemocional en estudiantes del V ciclo en una institución educativa pública N° 1235, Lima 2022”							
Problemas	Objetivos	Hipótesis	Variables e indicadores				
Problema General:	Objetivo general:	Hipótesis general:	Variable 1/Independiente: Juegos Motores				
			Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala de valores	Niveles o rangos
¿Cuál es el nivel de incidencia de los Juegos motores en el desarrollo socioemocional en estudiantes del V ciclo en una institución educativa pública N° 1235, Lima 2022?	Determinar el nivel de incidencia de los Juegos motores en el desarrollo socioemocional en estudiantes del V ciclo en una institución educativa pública N° 1235, Lima 2022	Existe un nivel de incidencia directa y significativo de los Juegos motores en el desarrollo socioemocional en estudiantes del V ciclo en una institución educativa pública N° 1235, Lima 2022	Dimensión Motora	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Esquema corporal</li> <li>✓ Identidad corporal</li> </ul>	1 al 4	1: Nunca 2: Algunas veces 3: Casi siempre 4: Siempre	1. Deficiente 2. Medianamente eficiente 3. Eficiente
			Dimensión cognitiva	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Desarrollo del pensamiento</li> <li>✓ Desarrollo emocional</li> </ul>	5 al 8		
			Dimensión social	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Integración</li> <li>✓ Equidad</li> <li>✓ Convivencia</li> <li>✓ Empatía</li> </ul>	9 al 16		
			Dimensión intercultural	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ identidad</li> <li>✓ Dialogo intercultural</li> </ul>	17 al 20		
			Dimensión creativo	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Inteligencia</li> <li>✓ Imaginación</li> <li>✓ Creatividad</li> <li>✓ Desarrollo de habilidades</li> </ul>	21 al 28		
Problemas Específicos	Objetivos específicos	Hipótesis específicas	Variable 2/Dependiente: Habilidades socioemocionales				
			Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala de valores	Niveles o rangos
Problema específico 1 ¿Cuál es el nivel de incidencia de los Juegos motores en el desarrollo de Habilidades comunicativas o relacionales en estudiantes del V ciclo en una institución educativa pública N° 1235, Lima 2022	Objetivo específico 1 Determinar el nivel de incidencia de los Juegos motores en el desarrollo de Habilidades comunicativas o relacionales en estudiantes del V ciclo en una institución educativa pública N° 1235, Lima 2022	Hipótesis específicas:1 Existe un nivel de incidencia directa y significativo de los Juegos motores en el desarrollo de Habilidades comunicativas o relacionales en estudiantes del V ciclo en una institución educativa pública N° 1235, Lima 2022	Habilidades comunicativas o relacionales	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Empatía</li> <li>✓ Habilidades de relación</li> </ul>	1 al 10	1: Nunca 2: Casi nunca 3: A veces 4: Casi siempre 5: Siempre	1. Alto 2. Medio 3. [Bajo

<p>Problema específico 2 ¿Cuál es el nivel de incidencia de los Juegos motores en el desarrollo de la motivación y autorregulación en estudiantes del V ciclo en una institución educativa pública N° 1235, Lima 2022?</p>	<p>Objetivo específico 2 Determinar el nivel de incidencia de los Juegos motores en el desarrollo de la Motivación y autoregulación en estudiantes del V ciclo en una institución educativa pública N° 1235, Lima 2022</p>	<p>Hipótesis específicas:2 Existe un nivel de incidencia directo y significativo de los Juegos motores en el desarrollo de la motivación y autoregulación en estudiantes del V ciclo en una institución educativa pública N° 1235, Lima 2022</p>	<p>Motivación y autorregulación</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Autorregulación</li> <li>✓ Metacognitiva</li> <li>✓ Motivación intrínseca</li> <li>✓ Perseverancia académica</li> </ul>	<p>11 al 29</p>		
<p>Problema específico 3 ¿Cuál es el nivel de incidencia de los Juegos motores en el desarrollo de habilidades intrapersonales en estudiantes del V ciclo en una institución educativa pública N° 1235, Lima 2022?</p>	<p>Objetivo específico 3 Determinar el nivel de incidencia de los Juegos motores en el desarrollo de habilidades intrapersonales en estudiantes del V ciclo en una institución educativa pública N° 1235, Lima 2022</p>	<p>Hipótesis específicas:3 Existe un nivel de incidencia directo y significativo de los Juegos motores en el desarrollo de habilidades intrapersonales en estudiantes del V ciclo en una institución educativa pública N° 1235, Lima 2022</p>	<p>Habilidades intrapersonales</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Regulación emocional</li> <li>✓ Autocontrol</li> </ul>	<p>30 al 40</p>		
<b>Diseño de investigación:</b>		<b>Población y Muestra:</b>		<b>Técnicas e instrumentos:</b>		<b>Método de análisis de datos:</b>	
<p>Enfoque: Cuantitativo Tipo: Básico Método: Inductivo Diseño: No experimental, transversal, correlacional</p>		<p>Población: Estudiantes del V ciclo de la I.E. N°1235 Muestra: Censal</p>		<p>Técnicas: Encuestas Instrumentos: Habilidades socioemocionales y Juegos motores</p>		<p>Descriptiva: frecuencias, medias, varianza, etc Inferencial: Ajuste de bondad y Estadísticos de correlación</p>	

## Anexo 2. Tabla de operacionalización de variables

Variables de estudio	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensión	Indicadores	Escala de medición
<b>Variable 1</b> <b>Juegos motores</b>	Montessori (1914, citado en Rodríguez, 2013) comprende al juego como la labor de niños junto a la familia, mientras que la escuela viene ser el espacio donde el aprendizaje se da a través del juego. Asimismo, mediante su realización se prepara al niño a tener una interacción propicia con los adultos. Sus dimensiones que la conforman son la motora, cognitiva y afectiva.	En el área de educación física consta de una competencia que es interactúa a través de sus habilidades socio motrices y siendo el juego un medio fundamental para el logro de esta competencia y sobre todo de la capacidad. Se relaciona utilizando sus habilidades socio motrices, lo que contribuye positivamente a una mejora en la calidad de vida a través de la práctica de hábitos de vida	Dimensión Motora	✓ Esquema corporal Identidad corporal	1: Nunca 2: Algunas veces 3: Casi siempre 4: Siempre
			Dimensión cognitiva	✓ Desarrollo del pensamiento Desarrollo emocional	
			Dimensión social	✓ Integración ✓ Equidad ✓ Convivencia Empatía	
			Dimensión intercultural	✓ identidad Dialogo intercultural	
			Dimensión creativo	✓ Inteligencia ✓ Imaginación ✓ Creatividad Desarrollo de habilidades	

<b>Variable 2 Habilidades socioemocionales</b>	En palabras de Flores, et al. (2016) esta variable se refiere a la interacción y capacidades de convivencia natural y afectiva de un individuo en su comunidad. De la misma manera en que, faculta al ser humano en su expresión de emociones, opiniones, pensamientos y sentimientos de forma idónea.	Esta variable nos indicará cuáles son las habilidades sociales que practican los estudiantes al interactuar con sus pares en actividades lúdicas.	Habilidades comunicativas o relacionales	✓ Empatía Habilidades de relación	1: Nunca 2: Casi nunca 3: A veces 4: Casi siempre 5: Siempre
			Motivación y autorregulación	✓ Autorregulación Metacognitiva ✓ Motivación intrínseca ✓ Perseverancia académica	
			Habilidades intrapersonales	✓ Regulación emocional Autocontrol	

### ANEXO 3: Confiabilidad test adaptado

#### FICHA TÉCNICA DEL INSTRUMENTO

Variable uno: Juegos motores

Datos generales	
Título:	Cuestionario para determinar el nivel de juegos motores
Autores:	Miguel Ángel de la Cruz Tantarico / 2021
Procedencia:	Chiclayo-Perú 2021
Adaptación:	Julián Ángel GARAMENDI HINOSTROZA / 2022
Objetivo:	El instrumento mide el nivel de los juegos motores
Administración:	Individual ( a través de cuestionario)
Duración:	20 minutos
Estructura:	El test adaptado está diseñado de la siguiente manera: Constó de 28 ítems, dividido en 5 dimensiones, del 1 al 4 corresponde a la dimensión motor, del 5 al 8 corresponde a la dimensión cognitiva, del 9 al 16 corresponde a la dimensión social, del 17 al 20 corresponde a la dimensión intercultural, del 21 al 28 corresponde a la dimensión creativa

**Variable dos: Desarrollo socioemocionales**

Datos generales	
Título:	Instrumento de evaluación de habilidades socioemocionales.
Autores:	Paniza et al /2020
Procedencia:	Uruguay
Adaptación:	Julián Ángel GARAMENDI HINOSTROZA / 2022
Objetivo:	Ámbito educativo y social.
Administración:	Individual ( a través de cuestionario)
Duración:	20 minutos
Estructura:	El test adaptado está diseñado de la siguiente manera: Constó de 40 ítems, dividido en 3 dimensiones, del 1 al 10 corresponde a la dimensión habilidades comunicativas o relacionales , del 11 al 29 corresponde a la dimensión Motivación y autorregulación , del 30 al 40 corresponde a la dimensión habilidades Intrapersonales.

Anexo 4. Instrumento/s de recolección de datos para la variable uno.

CUESTIONARIO PARA EVALUAR LOS JUEGOS MOTORES

Estimado(a) estudiante:

El cuestionario tiene el propósito de recabar información sobre los juegos tradicionales con lo que cotidianamente conviven los estudiantes del V Ciclo de Educación Básica Regular de la Institución Educativa N° 1235 Unión latinoamericana, distrito La Molina, en el año 2022.

INSTRUCCIONES: Lee cuidadosamente cada una de los enunciados y decide cuál de ellos describe correctamente la función de los juegos tradicionales en tu actuar de acuerdo a las alternativas propuestas en la escala. No existen respuestas correctas o erradas. Marca con un "X" según corresponda:

Escala:

1	2	3	4
Nunca	A veces	Casi siempre	Siempre

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

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

## CUESTIONARIO PARA EVALUAR LAS HABILIDADES SOCIOMECEIONALES

### Estimado(a) estudiante:

El cuestionario tiene el propósito de recabar información sobre el desarrollo socioemocional con lo que cotidianamente conviven los estudiantes del V Ciclo de una Institución Educativa pública N° 1235 Unión latinoamericana, distrito La Molina, en el año 2022.

**INSTRUCCIONES:** Lee cuidadosamente cada una de los enunciados y decide cuál de ellos describe correctamente la función de los juegos tradicionales en tu actuar de acuerdo a las alternativas propuestas en la escala. No existen respuestas correctas o erradas. Marca con un "X" según corresponda:

### Escala:

<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>
<b>Nunca</b>	<b>A veces</b>	<b>Casi siempre</b>	<b>Siempre</b>

N°	Dimensiones/Ítems	Escala			
		1	2	3	4
	<b>Dimensión 1: Habilidades comunicativas o relacionales</b>				
<b>1</b>	Me doy cuenta cuando un compañero de clase se siente triste.				
<b>2</b>	Sé cuándo un compañero de clase está molesto, incluso cuando no dice nada.				
<b>3</b>	Me molesta cuando tratan mal a un compañero.				
<b>4</b>	Soy feliz cuando los demás están felices.				
	Ayudo a mis compañeros cuando tienen un problema.				
<b>5</b>	Hago amigos fácilmente.				
<b>6</b>	Me siento parte de un grupo porque hacemos cosas juntos.				
<b>7</b>	En el recreo, invito a otros niños a hacer cosas juntos.				
<b>8</b>	Cuando pasa algo que no puedo resolver, pido ayuda.				
<b>9</b>	Cuando alguien se enoja conmigo, hablo para arreglar las cosas.				
<b>10</b>	Me doy cuenta cuando un compañero de clase se siente triste.				
	<b>Dimensión 2: Motivación y autorregulación</b>				
<b>11</b>	Reviso mi tarea para asegurarme de que la hice bien.				
<b>12</b>	Cuando estudio, me hago preguntas para saber si estoy entendiendo correctamente.				
<b>13</b>	Cuando tengo que trabajar, me organizo (por ejemplo:				

	busco los materiales).				
14	Leo las preguntas de un examen con atención antes de comenzar a responder.				
15	Si no entiendo algo, lo leo de nuevo con más atención hasta que se aclara.				
16	Cuando me doy cuenta de que algo va mal en mi trabajo, lo corrijo.				
17	Si eres inteligente, no necesitas esforzarte mucho para tener un buen desempeño en la escuela.				
18	Algunos niños simplemente nacen inteligentes y les va mejor en la escuela.				
19	Un buen estudiante no necesita esforzarse para tener un buen desempeño en la escuela.				
20	Estudio para aprender.				
21	Me gusta estudiar.				
22	Me gustan las tareas difíciles porque son desafiantes.				
23	Si me emociono con un tema, quiero seguir aprendiendo más allá de lo que aprende la clase.				
24	Me gusta aprender cosas nuevas.				
25	Si una tarea es demasiado difícil, la dejo sin hacer.				
26	Dejo las tareas antes de terminarlas.				
27	Si una tarea es demasiado larga, solo hago las partes fáciles.				
28	Me olvido de hacer mi tarea.				
29	Pierdo las cosas que me prestaron.				
	<b>Dimensión 3: Habilidades Intrapersonales</b>				
30	Cuando estoy enojado, pienso en otra cosa.				
31	Puedo calmarme cuando estoy nervioso.				
32	Cuando estoy triste por algo, trato de pensar en algo feliz.				
33	Cuando estoy triste trato de distraerme.				
34	Me distraigo fácilmente en clase.				
35	Es difícil para mí esperar mi turno.				

<b>36</b>	Me enojo fácilmente.				
<b>37</b>	Hago cosas sin pensar (como pegar, insultar) pero luego me arrepiento.				
<b>38</b>	En algunas situaciones, actúo sin pensar.				
<b>39</b>	Si mi trabajo no sale bien, me enojo y dejo de hacerlo.				
<b>40</b>	Un buen estudiante no necesita esforzarse para tener un buen desempeño en la escuela.				

### Anexo 5. Base de datos prueba piloto del cuestionario

TABULACIÓN DE DATOS DE ESTILOS DE VIDA																																
Datos generales					Juegos Motores																							Total	Legenda:			
Género	Edad	Grado	Sección	Dimensión Motora				Dimensión cognitiva				Dimensión social								Dimensión intercultural				Dimensión creativo								
				1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	
1				4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	1	1	4	4	106	<b>Genero:</b> 1: Femenino 2: Masculino  <b>Edad</b> 1: 10 años 2: 11 años 3: 12 años 4: 13 años  <b>Grado</b> 1: 5to grado 2: 6to grado  <b>Sección</b> 1: A 2: B 3: C 4: D 5: E  <b>Valor de las respuestas</b> 1: Nunca 2: Algunas veces 3: Casi siempre 4: Siempre		
2				4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	109			
3				4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	111			
4				4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	2	2	2	2	2	4	4	96			
5				4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	2	2	2	2	2	2	4	3	95			
6				4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	2	2	2	2	2	2	2	4	3	96			
7				4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	2	2	2	2	2	2	2	4	3	96			
8				4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	2	2	2	4	3	86				
9				4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	3	3	85				
10				4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	3	3	85				
11				2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	3	3	68				
12				2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	3	4	83				
13				2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	3	4	83				
14				2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	3	4	83				
15				2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	3	4	83				
16				4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	110				
17				4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	102				
18				4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	103				
19				4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	103				
20				4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	103				
Varianza				0.8	0.8	0.8	0.7	0.8	0.8	0.8	0.7	0.73	0.2	0.2	0.2	0.2	0.4	0.2	0.2	0.2	0.2	0.2	0.8	0.8	0.8	0.8	0.9	0.9	0.2	0.24	131	
$\alpha = \frac{k}{-1} \left[ 1 - \frac{\sum V_i}{V_t} \right]$ α : Alfa de Cronbach k : Número de ítems V <sub>i</sub> : Varianza de cada ítem V <sub>t</sub> : Varianza del total				k= 28				V <sub>i</sub> = 15.5				V <sub>t</sub> = 131				α= 0.91				Alto												

TABULACIÓN DE DATOS HABILIDADES SOCIOEMOCIONALES

Datos generales				HABILIDADES SOCIOEMOCIONALES																																								Total				
	Género	Edad	Grado	Sección	Habilidades comunicativas o relacionales										Motivación y autorregulación										Habilidades intrapersonales																							
					1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39		40			
1					2	5	1	1	2	4	4	1	5	1	2	3	3	4	2	5	5	3	5	3	4	5	5	3	3	4	4	3	4	4	4	3	4	4	3	4	4	3	4	4	3	4	5	137
2					3	5	2	3	3	4	4	3	4	3	2	3	3	3	4	5	4	3	4	3	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	131
3					3	5	1	3	3	4	4	3	4	3	2	3	3	3	4	4	4	3	4	3	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	129	
4					3	5	1	3	3	4	4	3	4	3	2	3	3	3	4	4	4	3	4	3	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	129		
5					3	5	3	3	3	4	3	4	4	3	2	3	3	3	4	5	4	3	4	3	3	4	4	3	3	3	4	3	4	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	4	135			
6					3	4	3	3	3	4	3	4	5	3	2	3	2	4	4	5	5	2	5	2	4	5	5	2	2	4	4	2	4	4	2	4	4	2	4	4	2	4	2	4	5	138		
7					4	4	3	5	4	5	3	4	5	4	2	2	2	4	4	5	5	2	5	2	4	5	5	2	2	4	4	2	4	4	2	4	4	2	4	4	2	4	2	4	5	143		
8					4	4	3	5	4	5	2	5	5	4	3	2	2	4	4	5	5	2	5	2	4	5	5	2	2	4	5	2	4	5	2	4	2	5	4	2	4	2	4	5	147			
9					4	4	3	5	4	5	2	3	5	4	2	2	2	4	4	5	5	2	5	2	4	5	5	2	2	4	3	2	3	4	2	3	4	2	4	2	4	2	4	5	138			
10					4	4	3	3	4	4	2	5	5	2	3	2	3	5	3	5	5	3	5	3	5	5	5	3	3	5	5	3	5	5	3	5	5	3	5	3	5	3	5	5	159			
11					4	4	3	3	4	4	3	4	3	2	3	3	3	5	3	4	3	3	3	3	5	3	3	3	3	5	4	3	4	5	3	4	5	3	4	5	3	5	3	5	3	144		
12					4	4	2	3	2	4	2	3	3	2	3	2	4	5	4	5	3	4	3	4	5	3	3	4	4	5	3	4	3	5	4	3	5	4	3	5	4	5	4	5	3	147		
13					2	4	1	3	2	5	3	4	3	3	2	2	4	5	5	4	3	4	3	4	5	3	3	4	4	5	4	4	4	5	4	4	4	5	4	4	5	4	5	3	150			
14					2	4	3	5	3	5	3	3	3	3	2	2	4	4	4	4	3	4	3	4	4	3	3	4	4	4	3	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	142			
15					2	5	1	5	3	3	3	4	4	3	3	3	5	5	4	4	4	5	4	5	5	4	4	5	5	5	4	5	4	5	5	4	5	5	4	5	5	5	5	4	169			
16					3	5	2	3	3	3	4	3	4	3	2	2	5	5	5	5	4	5	4	5	5	4	4	5	5	5	3	5	3	5	5	3	5	5	3	5	5	5	5	5	4	166		
17					4	5	3	5	3	3	4	4	3	2	3	3	4	5	4	5	3	4	3	4	5	3	3	4	4	5	4	4	4	5	4	4	5	4	4	5	4	5	4	5	3	158		
18					2	3	1	3	2	2	4	3	4	3	2	3	4	5	5	5	4	4	4	4	5	4	4	4	4	5	3	4	3	5	4	3	5	4	3	5	4	5	4	5	4	151		
19					3	3	3	5	4	2	4	3	4	2	2	3	5	5	4	5	4	5	4	5	5	4	4	5	5	5	3	5	3	5	5	3	5	5	5	5	5	5	5	4	166			
20					3	3	2	5	4	2	4	3	5	3	2	3	4	5	2	4	5	4	5	4	5	5	5	4	4	5	3	4	3	5	4	3	5	4	5	4	5	4	5	5	159			

Legenda:	
Genero:	1: Femenino 2: Masculino
Edad	1: 10 años 2: 11 años 3: 12 años 4: 13 años
Grado	1: 5to grado 2: 6to grado
Sección	1: A 2: B 3: C 4: D
Valor de las respuestas	1: Nunca 2: Casi nunca 3: A veces 4: Casi siempre 5: Siempre

0.6 0.6 0.5 0.8 1.3 0.5 1 0.6 0.7 0.6 0.6 0.2 0.2 0.9 0.6 0.6 0.2 0.6 0.9 0.6 0.9 0.6 0.6 0.6 0.9 0.9 0.6 0.4 0.9 0.4 0.6 0.9 0.4 0.6 0.9 0.6 0.9 0.6 0.9 0.6 0.6 150

$$\alpha = \frac{k}{k-1} \left[ 1 - \frac{\sum V_i}{V_t} \right]$$

α: Alfa de Cronbach  
 k: Número de Items  
 V<sub>i</sub>: Varianza de cada ítem  
 V<sub>t</sub>: Varianza del total

k= 40  
 V<sub>i</sub>= 27  
 V<sub>t</sub>= 150  
 α= 0.84 Alto

## Anexo 6: Carta de presentación y documento de aceptación por parte de la institución para realizar la investigación



"Año del Fortalecimiento de la Soberanía Nacional"

Lima, 03 de Mayo del 2022

Carta de Presentación N° 049 – 2022 – UCV – VA – EPG – F06L03/J

Señor(a)  
Dra. Verónica Ticona Vera,  
**I.E. N° 1235 UNIÓN LATINOAMERICANA**  
Directora  
Presente.-

De nuestra consideración:

Es grato dirigirme a usted, para presentar a **GARAMENDI HINOSTROZA JULIAN ANGEL** con **N° DNI 42490225** y código de matrícula **N°7002689110**, estudiante del programa de **Maestría en Psicología Educativa** quien se encuentra desarrollando el trabajo de investigación (Tesis):

**JUEGOS MOTORES Y DESARROLLO SOCIOEMOCIONAL EN ESTUDIANTES DEL V CICLO EN UNA INSTITUCIÓN PÚBLICA N° 1235, LIMA 2022**

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

Atentamente.

---

Dra. Helga Ruth Majo Marrufo  
Jefa de la Escuela de Posgrado  
Campus Lima Ate



---

**Año del Fortalecimiento de la Soberanía Nacional"**

**La Molina, 03 de Mayo del 2022**

**AUTORIZACIÓN**

La Directora de la institución educativa Unión Latinoamericana N° 1235-La Molina Ugel 06.

Autoriza: al docente Lic. Julián Angel GARAMENDI HINOSTROZA identificado con DNI N° 42490225 para la aplicación de instrumentos a los estudiantes del V ciclo para el desarrollo de la tesis.

**JUEGOS MOTORES Y DESARROLLO SOCIOEMOCIONAL EN ESTUDIANTES DEL V CICLO EN UNA INSTITUCIÓN PÚBLICA N° 1235, LIMA 2022**

Se expide la presente autorización a solicitud del interesado.

Atentamente.

---

Dra. Verónica J. Ticóna Vera  
DIRECTORA

**Anexo 7: Validez del instrumento de los tres jueces**

**CONSTANCIA DE JUICIO DE EXPERTO**

Yo Mendoza Retamozo Noemi, con DNI: 23271871

A través del presente documento certifico que realicé el juicio de expertos al presente instrumento adaptado por Julián Ángel Garamendi Hinostroza, para obtener el grado de Maestro en Psicología Educativa, en la Universidad Privada Cesar Vallejo para la investigación titulada “Juegos motores y desarrollo socioemocional en estudiantes del V ciclo en una Institución Pública N° 1235, Lima 2022 “.

Lima, 15 de mayo de 2022

Atentamente



-----

**Firma del Experto Informante.**  
**DNI: 23271871**

**CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE LOS JUEGOS MOTORES**

Nº	Dimensiones / ítems	Pertinencia <sup>1</sup>		Relevancia <sup>2</sup>		Claridad <sup>3</sup>		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	<b>DIMENSIÓN: MOTORA</b>							
1	A través de los juegos motores conozco las partes de mi cuerpo	x		x		x		
2	Con los juegos motores pongo en movimiento todo mi cuerpo.	x		x		x		
3	Jugando juegos motores valoro y cuido mi cuerpo.	x		x		x		
4	Practicando los juegos motores los demás respetan mi cuerpo.	x		x		x		
	<b>DIMENSIÓN: COGNITIVA</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	
5	Practicando los juegos motores reflexiono y soluciono problemas.	x		x		x		
6	Practicando los juegos motores recuerdo hechos y sucesos de mi vida personal y familiar.	x		x		x		
7	Los juegos motores mejoran mi escucha activa y empatía con los demás.	x		x		x		
8	Los juegos motores controlan mis impulsos agresivos.	x		x		x		
	<b>DIMENSIÓN: SOCIAL</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	
9	A través de los juegos motores convivo en armonía con los demás	x		x		x		
10	Practico los juegos motores para integrarme con los demás.	x		x		x		

11	Jugando juegos motores respetan mis derechos y de los demás.	x		x		x		
12	Practico los juegos motores con inclusión y equidad.	x		x		x		
13	Participo en los juegos motores practicando el respeto y la solidaridad entre todos.	x		x		x		
14	Los juegos motores la convivencia armoniosa con mis semejantes.	x		x		x		
15	Practico los juegos motores para comprender a los demás con quienes juego.	x		x		x		
16	Practico los juegos motores para sentirme comprendido por los demás con quienes juego	x		x		x		
	<b>DIMENSIÓN: INTERCULTURAL</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	
17	Practicando los juegos motores rescato los saberes de los abuelos, sabios, familia y comunidad.	x		x		x		
18	Practicando los juegos motores me siento identificado con mis tradiciones y costumbres culturales.	x		x		x		
19	Practicando los juegos motores de otros pueblos fortalezo mi identidad intercultural.							
20	Practicando los juegos motores respeto las ideas, opiniones y saberes de los niños de otros pueblos.	x		x		x		
	<b>DIMENSIÓN: CREATIVO</b>							
21	Practicar los juegos motores facilita identificar situaciones y problemas.	x		x		x		

22	Practicando los juegos motores resuelvo situaciones problemáticas con facilidad.	x		x		x		
23	Practicando los juegos motores fantaseo y creo imágenes reales.	x		x		x		
24	Practicando los juegos tradicionales fantaseo y creo imágenes ideales.	x		x		x		
25	Practicando los juegos motores imagino cosas nuevas de la realidad donde vivo.	x		x		x		
26	Practicando los juegos motores creo nuevos juegos con originalidad.	x		x		x		
27	Practicando los juegos motores promuevo el trabajo en equipo y colaborativo.	x		x		x		
28	Practicando los juegos motores mejoro mi comunicación y organización con los demás.	x		x		x		

**Observaciones (precisar si hay suficiencia):** \_\_\_\_\_

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

**Apellidos y nombres del juez validador.** Dra. Mendoza Retamozo Noemi            **DNI: 23271871**

**Especialidad del validador:** Metodología de la Investigación Científica

**15 de Mayo del 2022**

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

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

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

-----

## CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE LAS HABILIDADES SOCIOMECEIONALES

N°	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia <sup>1</sup>		Relevancia <sup>2</sup>		Claridad <sup>3</sup>		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	<b>Dimensión 1: Habilidades comunicativas o relacionales</b>							
1	Me doy cuenta cuando un compañero de clase se siente triste.	X		X		X		
2	Sé cuándo un compañero de clase está molesto, incluso cuando no dice nada.	X		X		X		
3	Me molesta cuando tratan mal a un compañero.	X		X		X		
4	Soy feliz cuando los demás están felices.	X		X		X		
5	Ayudo a mis compañeros cuando tienen un problema.	X		X		X		
6	Hago amigos fácilmente.	X		X		X		
7	Me siento parte de un grupo porque hacemos cosas juntos.	X		X		X		
8	En el recreo, invito a otros niños a hacer cosas juntos.	X		X		X		
9	Cuando pasa algo que no puedo resolver, pido ayuda.	X		X		X		
10	Cuando alguien se enoja conmigo, hablo para arreglar las cosas.	X		X		X		
	<b>Dimensión 2: Motivación y autorregulación</b>	Si	No	Si	No	Si	No	
11	Reviso mi tarea para asegurarme de que la hice bien.	X		X		X		
12	Cuando estudio, me hago preguntas para saber si estoy entendiendo correctamente.	X		X		X		
13	Cuando tengo que trabajar, me organizo (por ejemplo: busco los materiales).	X		X		X		
14	Leo las preguntas de un examen con atención antes de comenzar a responder.	X		X		X		
15	Si no entiendo algo, lo leo de nuevo con más atención hasta que se aclara.	X		X		X		
16	Cuando me doy cuenta de que algo va mal en mi trabajo, lo corrijo.	X		X		X		

17	Si eres inteligente, no necesitas esforzarte mucho para tener un buen desempeño en la escuela.	X		X		X		
18	Algunos niños simplemente nacen inteligentes y les va mejor en la escuela.	X		X		X		
19	Un buen estudiante no necesita esforzarse para tener un buen desempeño en la escuela.	X		X		X		
20	Estudio para aprender.	X		X		X		
21	Me gusta estudiar.	X		X		X		
22	Me gustan las tareas difíciles porque son desafiantes.	X		X		X		
23	Si me emociono con un tema, quiero seguir aprendiendo más allá de lo que aprende la clase.	X		X		X		
24	Me gusta aprender cosas nuevas.	X		X		X		
25	Si una tarea es demasiado difícil, la dejo sin hacer.	X		X		X		
26	Dejo las tareas antes de terminarlas.	X		X		X		
27	Si una tarea es demasiado larga, solo hago las partes fáciles.	X		X		X		
28	Me olvido de hacer mi tarea.	X		X		X		
29	Pierdo las cosas que me prestaron.	X		X		X		
	<b>Dimensión 3: Habilidades Intrapersonales</b>							
30	Cuando estoy enojado, pienso en otra cosa.	X		X		X		
31	Puedo calmarme cuando estoy nervioso.	X		X		X		
32	Cuando estoy triste por algo, trato de pensar en algo feliz.	X		X		X		
33	Cuando estoy triste trato de distraerme.	X		X		X		
34	Me distraigo fácilmente en clase.	X		X		X		
35	Es difícil para mí esperar mi turno.	X		X		X		
36	Me enojo fácilmente.	X		X		X		
37	Hago cosas sin pensar (como pegar, insultar) pero luego me arrepiento.	X		X		X		
38	En algunas situaciones, actúo sin pensar.	X		X		X		
39	Si mi trabajo no sale bien, me enojo y dejo de hacerlo.	X		X		X		

40	Un buen estudiante no necesita esforzarse para tener un buen desempeño en la escuela.	X		X		X		
----	---	---	--	---	--	---	--	--

x

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

Apellidos y nombres del juez validador. Dra. Mendoza Retamozo Noemi    DNI: 23271871

Especialidad del validador: Metodología de la Investigación Científica

15 de Mayo del 2022

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

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

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



Dra. Noemi Mendoza Retamozo  
DOCENTE EPIDUCV

-----  
**Firma del Experto Informante.**

## CONSTANCIA DE JUICIO DE EXPERTO

Yo **Ochoa Tataje Freddy Antonio** con DNI: **07015123**

A través del presente documento certifico que realicé el juicio de expertos al presente instrumento adaptado por Julián Ángel Garamendi Hinostroza, para obtener el grado de Maestro en Psicología Educativa, en la Universidad Privada Cesar Vallejo para la investigación titulada “Juegos motores y desarrollo socioemocional en estudiantes del V ciclo en una Institución Pública N° 1235, Lima 2022 “.

Lima, 15 de mayo de 2022

Atentamente



Firma del Experto Informante.

-----  
**Firma del Experto Informante.**  
**DNI: 07015123**

## CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE LAS HABILIDADES SOCIOMECEIONALES

N°	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia <sup>1</sup>		Relevancia <sup>2</sup>		Claridad <sup>3</sup>		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	<b>Dimensión 1: Habilidades comunicativas o relacionales</b>							
1	Me doy cuenta cuando un compañero de clase se siente triste.	X		X		X		
2	Sé cuándo un compañero de clase está molesto, incluso cuando no dice nada.	X		X		X		
3	Me molesta cuando tratan mal a un compañero.	X		X		X		
4	Soy feliz cuando los demás están felices.	X		X		X		
5	Ayudo a mis compañeros cuando tienen un problema.	X		X		X		
6	Hago amigos fácilmente.	X		X		X		
7	Me siento parte de un grupo porque hacemos cosas juntos.	X		X		X		
8	En el recreo, invito a otros niños a hacer cosas juntos.	X		X		X		
9	Cuando pasa algo que no puedo resolver, pido ayuda.	X		X		X		
10	Cuando alguien se enoja conmigo, hablo para arreglar las cosas.	X		X		X		
	<b>Dimensión 2: Motivación y autorregulación</b>	Si	No	Si	No	Si	No	
11	Reviso mi tarea para asegurarme de que la hice bien.	X		X		X		
12	Cuando estudio, me hago preguntas para saber si estoy entendiendo correctamente.	X		X		X		
13	Cuando tengo que trabajar, me organizo (por ejemplo: busco los materiales).	X		X		X		
14	Leo las preguntas de un examen con atención antes de comenzar a responder.	X		X		X		
15	Si no entiendo algo, lo leo de nuevo con más atención hasta que se aclara.	X		X		X		
16	Cuando me doy cuenta de que algo va mal en mi trabajo, lo corrijo.	X		X		X		

17	Si eres inteligente, no necesitas esforzarte mucho para tener un buen desempeño en la escuela.	X		X		X		
18	Algunos niños simplemente nacen inteligentes y les va mejor en la escuela.	X		X		X		
19	Un buen estudiante no necesita esforzarse para tener un buen desempeño en la escuela.	X		X		X		
20	Estudio para aprender.	X		X		X		
21	Me gusta estudiar.	X		X		X		
22	Me gustan las tareas difíciles porque son desafiantes.	X		X		X		
23	Si me emociono con un tema, quiero seguir aprendiendo más allá de lo que aprende la clase.	X		X		X		
24	Me gusta aprender cosas nuevas.	X		X		X		
25	Si una tarea es demasiado difícil, la dejo sin hacer.	X		X		X		
26	Dejo las tareas antes de terminarlas.	X		X		X		
27	Si una tarea es demasiado larga, solo hago las partes fáciles.	X		X		X		
28	Me olvido de hacer mi tarea.	X		X		X		
29	Pierdo las cosas que me prestaron.	X		X		X		
	<b>Dimensión 3: Habilidades Intrapersonales</b>							
30	Cuando estoy enojado, pienso en otra cosa.	X		X		X		
31	Puedo calmarme cuando estoy nervioso.	X		X		X		
32	Cuando estoy triste por algo, trato de pensar en algo feliz.	X		X		X		
33	Cuando estoy triste trato de distraerme.	X		X		X		
34	Me distraigo fácilmente en clase.	X		X		X		
35	Es difícil para mí esperar mi turno.	X		X		X		
36	Me enojo fácilmente.	X		X		X		
37	Hago cosas sin pensar (como pegar, insultar) pero luego me arrepiento.	X		X		X		
38	En algunas situaciones, actúo sin pensar.	X		X		X		
39	Si mi trabajo no sale bien, me enojo y dejo de hacerlo.	X		X		X		

40	Un buen estudiante no necesita esforzarse para tener un buen desempeño en la escuela.	X		X		X		
----	---	---	--	---	--	---	--	--

x \_\_\_\_\_

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

Apellidos y nombres del juez validador. **Dr. Ochoa Tataje Freddy Antonio con DNI: 07015123**

Especialidad del validador: **Metodología de la Investigación Científica**

**15 de Mayo del 2022**

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

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

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



Firma del Experto Informante.

-----  
**Firma del Experto Informante.**

**CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE LOS JUEGOS MOTORES**

Nº	Dimensiones / ítems	Pertinencia <sup>1</sup>		Relevancia <sup>2</sup>		Claridad <sup>3</sup>		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	<b>DIMENSIÓN: MOTORA</b>							
1	A través de los juegos motores conozco las partes de mi cuerpo	X		X		X		
2	Con los juegos motores pongo en movimiento todo mi cuerpo.	X		X		X		
3	Jugando juegos motores valoro y cuido mi cuerpo.	X		X		X		
4	Practicando los juegos motores los demás respetan mi cuerpo.	X		X		X		
	<b>DIMENSIÓN: COGNITIVA</b>	Si	No	Si	No	Si	No	
5	Practicando los juegos motores reflexiono y soluciono problemas.	X		X		X		
6	Practicando los juegos motores recuerdo hechos y sucesos de mi vida personal y familiar.	X		X		X		
7	Los juegos motores mejoran mi escucha activa y empatía con los demás.	X		X		X		
8	Los juegos motores controlan mis impulsos agresivos.	X		X		X		
	<b>DIMENSIÓN: SOCIAL</b>	Si	No	Si	No	Si	No	
9	A través de los juegos motores convivo en armonía con los demás	X		X		X		
10	Practico los juegos motores para integrarme con los demás.	X		X		X		
11	Jugando juegos motores respetan mis derechos y de los demás.	X		X		X		
12	Practico los juegos motores con inclusión y equidad.	X		X		X		
13	Participo en los juegos motores practicando el respeto y la solidaridad entre todos.	X		X		X		
14	Los juegos motores la convivencia armoniosa con mis semejantes.	X		X		X		
15	Practico los juegos motores para comprender a los demás con quienes juego.	X		X		X		
16	Practico los juegos motores para sentirme comprendido por los demás con quienes juego	X		X		X		
	<b>DIMENSIÓN: INTERCULTURAL</b>	Si	No	Si	No	Si	No	
17	Practicando los juegos motores rescato los saberes de los abuelos, sabios, familia y comunidad.	X		X		X		
18	Practicando los juegos motores me siento identificado con mis tradiciones y costumbres culturales.	X		X		X		

19	Practicando los juegos motores de otros pueblos fortalezo mi identidad intercultural.						
20	Practicando los juegos motores respeto las ideas, opiniones y saberes de los niños de otros pueblos.	X		X		X	
	<b>DIMENSIÓN: CREATIVO</b>						
21	Practicar los juegos motores facilita identificar situaciones y problemas.	X		X		X	
22	Practicando los juegos motores resuelvo situaciones problemáticas con facilidad.	X		X		X	
23	Practicando los juegos motores fantaseo y creo imágenes reales.	X		X		X	
24	Practicando los juegos tradicionales fantaseo y creo imágenes ideales.	X		X		X	
25	Practicando los juegos motores imagino cosas nuevas de la realidad donde vivo.	X		X		X	
26	Practicando los juegos motores creo nuevos juegos con originalidad.	X		X		X	
27	Practicando los juegos motores promuevo el trabajo en equipo y colaborativo.	X		X		X	
28	Practicando los juegos motores mejoro mi comunicación y organización con los demás.	X		X		X	

Observaciones (precisar si hay suficiencia): \_\_\_\_\_

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

Apellidos y nombres del juez validador. Dr. Ochoa Tataje Freddy Antonio CON DNI: 07015123

Especialidad del validador: Metodología de la Investigación Científica

15 de Mayo del 202



Firma del Experto Informante.

-----  
**Firma del Experto Informante.**

## CONSTANCIA DE JUICIO DE EXPERTO

Yo, Dra. Bertha Silva Narvaste con DNI: 45104543

A través del presente documento certifico que realicé el juicio de expertos al presente instrumento adaptado por Julián Ángel Garamendi Hinostraza, para obtener el grado de Maestro en Psicología Educativa, en la Universidad Privada Cesar Vallejo para la investigación titulada “Juegos motores y desarrollo socioemocional en estudiantes del V ciclo en una Institución Pública N° 1235, Lima 2022 “.

Lima, 15 de mayo de 2022

Atentamente



-----  
**Firma del Experto Informante.**  
**DNI: 45104543**

## CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE LAS HABILIDADES SOCIOMECEIONALES

N°	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia <sup>1</sup>		Relevancia <sup>2</sup>		Claridad <sup>3</sup>		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	<b>Dimensión 1: Habilidades comunicativas o relacionales</b>							
1	Me doy cuenta cuando un compañero de clase se siente triste.	X		X		X		
2	Sé cuándo un compañero de clase está molesto, incluso cuando no dice nada.	X		X		X		
3	Me molesta cuando tratan mal a un compañero.	X		X		X		
4	Soy feliz cuando los demás están felices.	X		X		X		
5	Ayudo a mis compañeros cuando tienen un problema.	X		X		X		
6	Hago amigos fácilmente.	X		X		X		
7	Me siento parte de un grupo porque hacemos cosas juntos.	X		X		X		
8	En el recreo, invito a otros niños a hacer cosas juntos.	X		X		X		
9	Cuando pasa algo que no puedo resolver, pido ayuda.	X		X		X		
10	Cuando alguien se enoja conmigo, hablo para arreglar las cosas.	X		X		X		
	<b>Dimensión 2: Motivación y autorregulación</b>	Si	No	Si	No	Si	No	
11	Reviso mi tarea para asegurarme de que la hice bien.	X		X		X		
12	Cuando estudio, me hago preguntas para saber si estoy entendiendo correctamente.	X		X		X		
13	Cuando tengo que trabajar, me organizo (por ejemplo: busco los materiales).	X		X		X		
14	Leo las preguntas de un examen con atención antes de comenzar a responder.	X		X		X		
15	Si no entiendo algo, lo leo de nuevo con más atención hasta que se aclara.	X		X		X		
16	Cuando me doy cuenta de que algo va mal en mi trabajo, lo corrijo.	X		X		X		

17	Si eres inteligente, no necesitas esforzarte mucho para tener un buen desempeño en la escuela.	X		X		X		
18	Algunos niños simplemente nacen inteligentes y les va mejor en la escuela.	X		X		X		
19	Un buen estudiante no necesita esforzarse para tener un buen desempeño en la escuela.	X		X		X		
20	Estudio para aprender.	X		X		X		
21	Me gusta estudiar.	X		X		X		
22	Me gustan las tareas difíciles porque son desafiantes.	X		X		X		
23	Si me emociono con un tema, quiero seguir aprendiendo más allá de lo que aprende la clase.	X		X		X		
24	Me gusta aprender cosas nuevas.	X		X		X		
25	Si una tarea es demasiado difícil, la dejo sin hacer.	X		X		X		
26	Dejo las tareas antes de terminarlas.	X		X		X		
27	Si una tarea es demasiado larga, solo hago las partes fáciles.	X		X		X		
28	Me olvido de hacer mi tarea.	X		X		X		
29	Pierdo las cosas que me prestaron.	X		X		X		
	<b>Dimensión 3: Habilidades Intrapersonales</b>							
30	Cuando estoy enojado, pienso en otra cosa.	X		X		X		
31	Puedo calmarme cuando estoy nervioso.	X		X		X		
32	Cuando estoy triste por algo, trato de pensar en algo feliz.	X		X		X		
33	Cuando estoy triste trato de distraerme.	X		X		X		
34	Me distraigo fácilmente en clase.	X		X		X		
35	Es difícil para mí esperar mi turno.	X		X		X		
36	Me enojo fácilmente.	X		X		X		
37	Hago cosas sin pensar (como pegar, insultar) pero luego me arrepiento.	X		X		X		
38	En algunas situaciones, actúo sin pensar.	X		X		X		
39	Si mi trabajo no sale bien, me enojo y dejo de hacerlo.	X		X		X		

40	Un buen estudiante no necesita esforzarse para tener un buen desempeño en la escuela.	X		X		X		
----	---	---	--	---	--	---	--	--

x

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

Apellidos y nombres del juez validador. Dra. Dra. Bertha Silva Narvaste    **DNI: 45104543**

Especialidad del validador: **Metodología de la Investigación Científica**

**15 de Mayo del 2022**

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

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

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



-----  
**Firma del Experto Informante.**

**CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE LOS JUEGOS MOTORES**

Nº	Dimensiones / ítems	Pertinencia <sup>1</sup>		Relevancia <sup>2</sup>		Claridad <sup>3</sup>		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	<b>DIMENSIÓN: MOTORA</b>							
1	A través de los juegos motores conozco las partes de mi cuerpo	X		X		X		
2	Con los juegos motores pongo en movimiento todo mi cuerpo.	X		X		X		
3	Jugando juegos motores valoro y cuido mi cuerpo.	X		X		X		
4	Practicando los juegos motores los demás respetan mi cuerpo.	X		X		X		
	<b>DIMENSIÓN: COGNITIVA</b>							
5	Practicando los juegos motores reflexiono y soluciono problemas.	X		X		X		
6	Practicando los juegos motores recuerdo hechos y sucesos de mi vida personal y familiar.	X		X		X		
7	Los juegos motores mejoran mi escucha activa y empatía con los demás.	X		X		X		
8	Los juegos motores controlan mis impulsos agresivos.	X		X		X		
	<b>DIMENSIÓN: SOCIAL</b>							
9	A través de los juegos motores convivo en armonía con los demás	X		X		X		
10	Practico los juegos motores para integrarme con los demás.	X		X		X		
11	Jugando juegos motores respetan mis derechos y de los demás.	X		X		X		
12	Practico los juegos motores con inclusión y equidad.	X		X		X		
13	Participo en los juegos motores practicando el respeto y la solidaridad entre todos.	X		X		X		
14	Los juegos motores la convivencia armoniosa con mis semejantes.	X		X		X		

15	Practico los juegos motores para comprender a los demás con quienes juego.	X		X		X		
16	Practico los juegos motores para sentirme comprendido por los demás con quienes juego	X		X		X		
	<b>DIMENSIÓN: INTERCULTURAL</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	
17	Practicando los juegos motores rescato los saberes de los abuelos, sabios, familia y comunidad.	X		X		X		
18	Practicando los juegos motores me siento identificado con mis tradiciones y costumbres culturales.	X		X		X		
19	Practicando los juegos motores de otros pueblos fortalezo mi identidad intercultural.							
20	Practicando los juegos motores respeto las ideas, opiniones y saberes de los niños de otros pueblos.	X		X		X		
	<b>DIMENSIÓN: CREATIVO</b>							
21	Practicar los juegos motores facilita identificar situaciones y problemas.	X		X		X		
22	Practicando los juegos motores resuelvo situaciones problemáticas con facilidad.	X		X		X		
23	Practicando los juegos motores fantaseo y creo imágenes reales.	X		X		X		
24	Practicando los juegos tradicionales fantaseo y creo imágenes ideales.	X		X		X		
25	Practicando los juegos motores imagino cosas nuevas de la realidad donde vivo.	X		X		X		
26	Practicando los juegos motores creo nuevos juegos con originalidad.	X		X		X		
27	Practicando los juegos motores promuevo el trabajo en equipo y colaborativo.	X		X		X		
28	Practicando los juegos motores mejoro mi comunicación y organización con los demás.	X		X		X		

**Observaciones (precisar si hay suficiencia):** \_\_\_\_\_

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

**Apellidos y nombres del juez validador.** Dra. Dra. Bertha Silva Narvaste    **DNI: 45104543**

**Especialidad del validador: Metodología de la Investigación Científica**

**15 de Mayo del 2022**

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

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

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



-----  
**Firma del Experto Informante.**

Anexo 8: Base de datos de los resultados de la encuesta aplicado a los estudiantes

Datos generales					HABILIDADES SOCIOEMOCIONALES																																										
	Género	Edad	Grado	Sección	Habilidades comunicativas o relacionales										Motivación y autorregulación														Habilidades intrapersonales																		
					1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40			
1	1	1	1	1	2	5	1	1	2	4	4	1	5	1	2	3	3	4	2	5	5	3	5	3	4	5	5	3	3	4	4	3	4	4	3	4	4	3	4	3	4	3	4	3	4	5	
2	1	1	1	1	3	5	2	3	3	4	4	3	4	3	2	3	3	3	4	5	4	3	4	3	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	
3	1	1	1	1	3	5	1	3	3	4	4	3	4	3	2	3	3	3	4	4	4	3	4	3	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	
4	1	2	1	1	3	5	1	3	3	4	4	3	4	3	2	3	3	3	4	4	4	3	4	3	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4		
5	1	2	1	1	3	5	3	3	3	4	3	4	4	3	2	3	3	3	4	5	4	3	4	3	3	4	4	3	3	3	3	4	3	4	3	3	4	3	3	4	3	3	3	3	4		
6	1	1	1	1	3	4	3	3	3	4	3	4	5	3	2	3	2	4	4	5	5	2	5	2	4	5	5	2	2	4	4	2	4	4	4	2	4	4	2	4	2	4	2	4	5		
7	1	1	1	1	4	4	3	5	4	5	3	4	5	4	2	2	2	4	4	5	5	2	5	2	4	5	5	2	2	4	4	2	4	4	4	2	4	4	2	4	2	4	2	4	5		
8	1	2	1	1	4	4	3	5	4	5	2	5	5	4	3	2	2	4	4	5	5	2	5	2	4	5	5	2	2	4	5	2	5	4	2	5	4	2	5	4	2	4	2	4	5		
9	1	1	1	1	4	4	3	5	4	5	2	3	5	4	2	2	2	4	4	5	5	2	5	2	4	5	5	2	2	4	3	2	3	4	2	3	4	2	3	4	2	4	2	4	5		
#	1	2	1	1	4	4	3	5	4	5	2	3	5	4	2	2	2	4	4	5	5	2	5	2	4	5	5	2	2	4	3	2	3	4	2	3	4	2	3	4	2	4	2	4	2	4	5
#	1	3	1	1	4	4	3	3	4	4	2	5	5	2	3	2	3	5	3	5	5	3	5	3	5	5	5	3	3	5	5	3	5	5	3	5	5	3	5	5	3	5	3	5	5	5	
#	2	1	1	1	4	4	3	3	4	4	3	4	3	2	3	3	3	5	3	4	3	3	3	3	5	3	3	3	3	5	4	3	4	5	3	4	5	3	4	5	3	5	3	5	3		
#	2	1	1	1	2	4	1	3	2	5	3	4	3	3	2	2	4	5	5	4	3	4	3	4	5	3	3	4	4	5	4	4	4	5	4	4	4	5	4	4	5	4	5	4	5	3	
#	2	1	1	1	2	4	3	5	3	5	3	3	3	3	2	2	4	4	4	4	3	4	3	4	4	3	3	4	4	4	3	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3		
#	2	2	1	1	2	5	1	5	3	3	3	4	4	3	3	3	5	5	4	4	4	5	4	5	5	4	4	5	5	4	4	5	5	4	5	5	4	5	5	4	5	5	5	5	5	4	
#	2	2	1	1	3	5	2	3	3	3	4	3	4	3	2	2	5	5	5	5	4	5	4	5	5	4	4	5	5	3	5	3	5	5	3	5	5	3	5	5	5	5	5	5	4		
#	2	2	1	1	4	5	3	5	3	3	4	4	3	2	3	3	4	5	4	5	3	4	3	4	5	3	3	4	4	5	4	4	4	5	4	4	5	4	4	5	4	5	4	5	3		

Datos generales					Juegos Motores																											
	Género	Edad	Grado	Sección	Dimensión Motora				Dimensión cognitiva				Dimensión social								Dimensión intercultural				Dimensión creativo							
					1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28
1	1	1	1	1	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	1	1	4	4
2	1	1	1	1	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
3	1	1	1	1	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
4	1	2	1	1	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	2	2	2	2	2	2	2	4	4
5	1	2	1	1	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	2	2	2	2	2	2	2	2	4	3
6	1	1	1	1	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	2	2	2	2	2	2	2	4	3
7	1	1	1	1	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	2	2	2	2	2	2	2	4	3
8	1	2	1	1	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	4	3
9	1	1	1	1	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3
#	1	2	1	1	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3
#	1	3	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3
#	2	1	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4
#	2	1	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4
#	2	1	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4
#	2	2	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4
#	2	2	1	1	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3
#	2	2	1	1	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4
#	2	3	1	1	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4
#	2	3	1	1	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4

Anexo 9: Evidencias del trabajo en la IE Unión Latinoamericana N° 1235

