



**UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES DE CHIMBOTE  
FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES  
PROGRAMA DE ESTUDIO DE EDUCACIÓN INICIAL**

**JUEGO Y EL DESARROLLO SOCIOEMOCIONAL EN NIÑOS II CICLO DE LA  
INSTITUCIÓN EDUCATIVA PARTICULAR SAN JUDAS TADEO DE LA LEGUA-PIURA,  
2024.**

**TESIS PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADA EN EDUCACIÓN  
INICIAL**

**LÍNEA DE INVESTIGACIÓN  
ESTRATEGIAS DEL APRENDIZAJE Y NECESIDADES EDUCATIVAS**

**AUTOR**

**CASTILLO LACHIRA, MARITZA  
ORCID:0000-0001-9873-8836**

**ASESOR**

**AGUILAR POLO, ANICETO ELIAS  
ORCID:0000-0002-0474-3843**

**CHIMBOTE-PERÚ  
2024**



**FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES**

**PROGRAMA DE ESTUDIO DE EDUCACIÓN INICIAL**

**ACTA N° 0424-074-2024 DE SUSTENTACIÓN DEL INFORME DE TESIS**

En la Ciudad de **Chimbote** Siendo las **12:30** horas del día **26** de **Diciembre** del **2024** y estando lo dispuesto en el Reglamento de Investigación (Versión Vigente) ULADECH- CATÓLICA en su Artículo 34º, los miembros del Jurado de Investigación de tesis de la Escuela Profesional de **EDUCACIÓN** , conformado por:

**FLORES ARELLANO MERLY LILIANA** Presidente  
**PALOMINO INFANTE JEANETH MAGALI** Miembro  
**CARHUANINA CALAHUALA SOFIA SUSANA** Miembro  
**Dr. AGUILAR POLO ANICETO ELIAS** Asesor

Se reunieron para evaluar la sustentación del informe de tesis: **JUEGO Y EL DESARROLLO SOCIOEMOCIONAL EN NIÑOS II CICLO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PARTICULAR SAN JUDAS TADEO DE LA LEGUA-PIURA, 2024.**

**Presentada Por :**  
(0807162098) **CASTILLO LACHIRA MARITZA**

Luego de la presentación del autor(a) y las deliberaciones, el Jurado de Investigación acordó: **APROBAR** por **UNANIMIDAD**, la tesis, con el calificativo de **14**, quedando expedito/a el/la Bachiller para optar el **TITULO PROFESIONAL** de **Licenciada en Educación Inicial**.

Los miembros del Jurado de Investigación firman a continuación dando fe de las conclusiones del acta:

**FLORES ARELLANO MERLY LILIANA**  
Presidente

**PALOMINO INFANTE JEANETH MAGALI**  
Miembro

**CARHUANINA CALAHUALA SOFIA SUSANA**  
Miembro

**Dr. AGUILAR POLO ANICETO ELIAS**  
Asesor



## CONSTANCIA DE EVALUACIÓN DE ORIGINALIDAD

La responsable de la Unidad de Integridad Científica, ha monitorizado la evaluación de la originalidad de la tesis titulada: JUEGO Y EL DESARROLLO SOCIOEMOCIONAL EN NIÑOS II CICLO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PARTICULAR SAN JUDAS TADEO DE LA LEGUA-PIURA, 2024. Del (de la) estudiante CASTILLO LACHIRA MARITZA , asesorado por AGUILAR POLO ANICETO ELIAS se ha revisado y constató que la investigación tiene un índice de similitud de 5% según el reporte de originalidad del programa Turnitin.

Por lo tanto, dichas coincidencias detectadas no constituyen plagio y la tesis cumple con todas las normas para el uso de citas y referencias establecidas por la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote.

Cabe resaltar que el turnitin brinda información referencial sobre el porcentaje de similitud, más no es objeto oficial para determinar copia o plagio, si sucediera toda la responsabilidad recaerá en el estudiante.

Chimbote, 29 de Enero del 2026



Mgtr. Roxana Torres Guzman  
RESPONSABLE DE UNIDAD DE INTEGRIDAD CIENTÍFICA

## Dedicatoria

A mis padres Castillo y La Chira, por su apoyo incondicional en todo el desarrollo de mis estudios profesionales, y por sus consejos, direccionándome por el camino de ser cada día mejor.

## Agradecimiento

A la directora Milagros por permitir aplicar mi instrumento en el aula de 5 años y por facilitarme los datos que necesitaba para mi investigación

Al doctor Aniceto por todo su apoyo y enseñanza en este proceso de titulación, depositando en cada clase una enseñanza diferente, permitiendo esforzarme para lograr cumplir mi meta trazada.

## Índice general

Dedicatoria .....	IV
Agradecimiento .....	V
Índice general.....	VI
Lista de tablas.....	VII
Lista de figuras.....	VIII
Resumen.....	IX
Abstract .....	X
<b>I. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA .....</b>	<b>1</b>
<b>II. MARCO TEÓRICO .....</b>	<b>4</b>
2.1. Antecedentes .....	4
2.2. Bases teóricas .....	7
2.3. Hipótesis.....	12
<b>III. METODOLOGÍA.....</b>	<b>13</b>
3.1. Nivel, tipo y diseño de investigación.....	13
3.2. Población y muestra .....	13
3.3. Variables. Definición y operacionalización.....	15
3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de información .....	15
3.5. Método de análisis de datos .....	16
3.6. Aspectos éticos.....	17
<b>IV. RESULTADOS .....</b>	<b>18</b>
<b>V. DISCUSIÓN .....</b>	<b>25</b>
<b>VI. CONCLUSIONES .....</b>	<b>27</b>
<b>VII. RECOMENDACIONES .....</b>	<b>28</b>
<b>REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS .....</b>	<b>29</b>
<b>ANEXOS .....</b>	<b>33</b>
Anexo 01. Matriz de consistencia .....	33
Anexo 02. Instrumento de recolección de información .....	34
Anexo 03. Ficha técnica de los instrumentos (descripción de propiedades métricas: validez, confiabilidad, u otros). .....	38
Anexo 04. Consentimiento informado .....	64

Lista de tablas

Tabla 1 *Población de estudio de niños de la Institución Educativa San Judas Tadeo*  
.....**¡Error! Marcador no definido.**

Tabla 2 *Muestra de niños de 5 años de la Institución Educativa San Judas Tadeo*  
.....**¡Error! Marcador no definido.**

Tabla 3 *Nivel que caracteriza al juego y sus dimensiones* ..... 18

Tabla 4 *Nivel que caracteriza el desarrollo socioemocional y sus dimensiones.....***¡Error! Marcador no definido.**

Tabla 5 *Distribución de normalidad entre juego y desarrollo socioemocional y dimensiones.....* 20

Tabla 6 *Estadística de correlación entre el juego y desarrollo socioemocional.....***¡Error! Marcador no definido.**

Tabla 7 *Correlación entre dimensiones del juego y desarrollo socioemocional.....***¡Error! Marcador no definido.**

## Lista de figuras

Figura 1 *Barra estadística de nivel de juego y sus dimensiones* ..... 18

Figura 2 *Barra estadística del desarrollo socioemocional y sus dimensiones* ..... **¡Error!**

**Marcador no definido.**

Figura 3 *Distribución de la normalidad entre juego y desarrollo socioemocional* ..... 20

Figura 4 *Gráfica de dispersión del juego y desarrollo socioemocional* ..... **¡Error!**

**Marcador no definido.**

## Resumen

El objetivo del estudio fue determinar la relación entre el juego y el desarrollo socioemocional en los estudiantes de 5 años de una institución educativa inicial San Judas Tadeo, cuya metodología fue de tipo básica con un nivel descriptivo con un diseño no experimental correlacional, con una muestra de 22 estudiantes a las que se aplicó dos instrumentos: juego con una confiabilidad de 0.996 y desarrollo socioemocional que tiene una confiabilidad de 0.997 y fue validado por expertos. Los resultados indican que las dimensiones de juego como: juego simbólico ( $Rho = 0,822^{**}$ ), juego de reglas ( $Rho = 0,822^{**}$ ) y juego libre ( $0,813^{**}$ ) tienen una relación directa y positiva altamente significativo ( $p < 0.01$ ) con el desarrollo socioemocional, y se concluye que, existe un grado de correlación positiva alta de Rho de Spearman  $Rho = 0,809^{**}$  y altamente significativo ( $p < 0.01$ ) entre juego y desarrollo socioemocional.

*Palabras clave:* desarrollo emocional, desarrollo social, juego libre

## Abstract

The objective of the study was to determine the relationship between play and socio-emotional development in 5-year-old students of an initial educational institution San Judas Tadeo, whose methodology was basic with a descriptive level with a non-experimental design, with a sample of 22 students to whom two instruments were applied: game with a reliability of 0.996 and socio-emotional development which has a reliability of 0.997 and was validated by experts. The results indicate that the dimensions of play such as: symbolic play ( $Rho = 0.822^{**}$ ), rule play ( $Rho = 0.822^{**}$ ) and free play ( $0.813^{**}$ ) have a highly significant direct and positive relationship ( $p < 0.01$ ) with socio-emotional development, and it is concluded that there is a high degree of positive correlation of Spearman's Rho  $Rho = 0.809^{**}$  and highly significant ( $p < 0.01$ ) between play and development socio-emotional.

*Keywords:* emotional development, social development, free play

## **I. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA**

La exploración del juego en el desarrollo emocional de los niños, son dos factores importantes dentro de su desarrollo físico, emocional, social, cultural y cognitivo, ya que el infante mediante actividades de juego va aprendiendo a socializar, va desarrollar su aspecto cognitivo y fortalecer su parte emocional, teniendo en cuenta que las actividades que realiza en su entorno familiar y social, que va ir evolucionando mediante normas, habilidades cognitivas y respetar a los miembros de su equipo de juego. Por otro lado, el desarrollo emocional va ir evolucionando de acuerdo a como el niño va relacionándose con su entorno familiar, social y educativo; ya que el niño al tener una buena autoestima y un fortalecimiento emocional le va permitir afrontar diferentes desafíos, mientras que, el niño con baja autoestima presentará dificultades al enfrentarse a diferentes desafíos.

A nivel internacional, Guillermo y García (2024) el juego constituye un pilar fundamental en la búsqueda del desarrollo de habilidades intelectuales, sociales y emocionales, permitiendo a los infantes aprender a relacionarse con sus pares, interactuar, llegar a acuerdos y resolver posibles conflictos. Asimismo, el juego contribuye significativamente al perfeccionamiento de sus propias destrezas y habilidades personales. Por otro lado, el 85% de los niños dentro del ámbito familiar no realizan los juegos tradicionales, donde el padre es muy sobreprotector influenciando en el niño el celular u otros tipos de juego que no están relacionados para que se estimulen o puedan fortalecer su aspecto emocional. Por ello, desde el punto de vista de Elguera et al. (2023) el juego es un pre ejercicio que los niños realizan, donde van a utilizar su imaginación y exploración, para que pueda representar diferentes de situaciones que desea conocer y descubrir mediante sus habilidades, expresiones, emociones y afecto entre amigos. Por ello, el juego, es importante porque se realiza de manera libre, que permite al niño experimentar diferentes tipos de juego como coger objetos, esconderse, jugar a la pelota.

Burce et al. (2024) en su estudio menciona que tuvo una muestra de 20 madres 1 y 20 niños, donde se evidencia que el nivel de desarrollo socioemocional en los niños excede el 70% correspondiente a los niños y el 75% correspondiente a las madres se encuentran en un nivel de satisfacción. Sin embargo, Briones y Mendoza (2022) manifiesta que el desarrollo socioemocional no es directamente con el niño, sino que

es un proceso de fortalecimiento, iniciando en el seno familiar para que luego se pueda fortalecer dentro de su contexto social y educativo; pero para ello, es importante que los padres guíen en el desarrollo emocional del niño mediante su autoestima, autoconcepto y autovaloración, pero el 40% de las familias no fortalece el aspecto emocional del niño.

A nivel nacional, Anchumbia y Vega (2024) el juego establece una distinción entre el juego reglado y el juego libre. A través de estas actividades, los niños manifiestan sus capacidades, habilidades y emociones, además de expresarse de manera creativa, ya sea de manera individual o colectiva. En particular, el juego libre fomenta en ellos la habilidad de representar mentalmente su entorno de manera creativa, promoviendo su autonomía y facilitando una interacción adecuada tanto en el ámbito familiar como social. Este tipo de juego también potencia la participación en actividades grupales, fortaleciendo su aprendizaje, así como su capacidad de expresión y comunicación. Asimismo, Sin embargo, Flores et al. (2024) el juego es una estimulación para que el niño pueda construir un aprendizaje, pero a la vez va socializar en pares o en conjunto de niños de su misma edad, donde ellos van establecer las reglas de juego y mediante la observación y experimentación van a ir despertando el interés y construyendo un aprendizaje; pero también, van a experimentar la tensión, alegría, peleas y discusiones que se van a dar dentro del grupo de juego. Sin embargo, Calderón et al. (2024) expresan que, en la infancia, el desarrollo socioemocional forma la base para el bienestar y el éxito académico, mientras que en la adolescencia y la adultez permite construir relaciones significativas, adaptarse a cambios y manejar el estrés. Estas habilidades socioemocionales no solo facilitan la adaptación a contextos sociales diversos, sino que también promueven el bienestar emocional y la satisfacción personal.

En el contexto local, en la institución educativa las variables de estudio sobre el juego y el desarrollo emocional son temas importantes dentro de la formación del niño, donde el juego es importante para estimular la parte social y educativa, pero los docentes y padres de familia no le dan importancia, ya que el juego en el marco del proceso educativo y el aprendizaje ayuda al estudiante a desarrollar su creatividad, socialización; pero los docentes no aplican el juego o actividades lúdicas durante el proceso formativo, permitiendo que su metodología no sea activa y esto dificulta en la socialización, habilidades, agilidad, creatividad y el desarrollo de su propio

aprendizaje. Asimismo, los docentes no utilizan estrategias y metodología activa para socializar al niño y fortalecer su desarrollo emocional y la construcción de su propio aprendizaje, el niño va tener dificultades en su desarrollo emocional, ya que solo va ser un estudiante repetitivo, memorista, va tener dificultad para socializar, emitir opiniones, dar puntos de vista; ya que el niño va construir un yo negativo en su desarrollo emocional, logrando en él una baja autoestima que no le va permitir un desarrollo adecuado.

Teniendo en cuenta la realidad problemática se plantea el siguiente enunciado general: ¿Qué relación existe entre el juego y el desarrollo socioemocional en niños II Ciclo de la institución educativa particular San Judas Tadeo de La Legua, Piura, 2024?

Por este motivo se justificó la parte teórica, donde se fundamentará mediante teorías en relación al juego y al desarrollo socioemocional, que va ayudar a los aportes del nuevo conocimiento, la cual va estar sustentado para conocer la importancia que tiene el juego dentro del desarrollo emocional del estudiante, permitiendo alcances sustentados mediante diferentes estudios.

Por su naturaleza de estudio, va ser aplicado una sola vez para recoger información de las dos variables de estudio con la finalidad de dar aportes estadísticos en relación al juego y al desarrollo socioemocional, donde el juego apoya al niño en su desarrollo socioemocional.

El estudio tiene una justificación metodológica, se ha elaborado el instrumento que va ser validado por un juicio de expertos antes de su aplicación, donde se aplicara para el recojo de información y se realizará la base datos teniendo los baros para realizar tablas y figuras que sustente las puntuaciones obtenidas.

Por este motivo, el objetivo general es determinar la relación entre el juego y el desarrollo socioemocional en los estudiantes de 5 años de una institución educativa inicial San Judas Tadeo. Por otro lado, los objetivos específicos son: Establecer la relación entre juego simbólico, de reglas, libre y desarrollo socioemocional en los estudiantes de 5 años de una institución educativa inicial San Judas Tadeo.

## II. MARCO TEÓRICO

### 2.1. Antecedentes

#### Antecedentes internacionales

Gonzales y Vargas (2024) su tesis tuvo como El juego como estrategia para mejorar los procesos de lectura y escritura en las Instituciones educativas Atanasio Girardot y Colegio Antares. Tuvo como objetivo Fortalecer los procesos de lectura y escritura a través de la gamificación y el juego inteligente para estudiantes. Su metodología que utilizó fue de enfoque cuantitativo, diseño no experimental, tipo básica, tuvo una muestra de 48 estudiantes, su instrumento fue el cuestionario. Los resultados obtenidos, muestra que el 20% se encuentra en el nivel alto, el 58% se encuentra en el nivel medio, el 22 en el nivel bajo. Se concluye, que según la data obtenida de los resultados el juego como estrategias es importante para lograr el desarrollo de la lectura y escritura.

Duque (2023) su tesis tuvo como título El Juego y las Interacciones de Responsividad Parental en las Familias Participantes y No Participantes de la Estrategia de Crianza Amorosa + Juego. Tuvo como objetivo determinar la relación existente entre el juego y las interacciones de responsividad. Su metodología que utilizó fue de enfoque mixto, diseño paralelo convergente, tuvo una muestra de 26 participantes, su instrumento fue el registro de observación. Los resultados obtenidos, muestra que el 80% si realizan juegos tradicionales, el 20% no realizan juegos tradicionales; mientras que, el 35% interactúan con sus familias, 25% no actúan con sus familiares. Se concluye que, existe una relación significativa y alta entre el juego y las Interacciones de Responsividad Parental, ya que utilizan mucho el juego tradicional.

Rodríguez (2021) su tesis tuvo como título Metodología juego-trabajo y el desarrollo emocional de los niños de 4 a 5 años. Tuvo como objetivo analizar el desarrollo emocional de los niños entre 4 a 5 años. Su metodología que utilizó fue de enfoque cuantitativo, diseño no experimental, tuvo una muestra de 11 docentes y 26 padres de familia, su instrumento fue el cuestionario. Los resultados muestran que, el 58% se encuentran en el nivel alto, el 22% en el nivel medio y el 20% en el nivel bajo en relación al juego; mientras que, el 68% se encuentran en el nivel alto, el 22% en el nivel medio y el 10% en el nivel bajo en relación al desarrollo emociona. Se

concluye que, el juego es un factor importante para desarrollar la parte emocional del niño; así como también se observó en las puntuaciones que existe una relación alta significativa entre juego y desarrollo emocional.

#### Antecedentes nacionales

Guillermo y García (2023) su tesis tuvo como título Juego y desarrollo socioemocional en niños de una institución educativa de nivel inicial de Huancayo, 2021. Tuvo como objetivo determinar la relación entre el juego y el desarrollo socioemocional en niños. Su metodología que utilizó fue de enfoque cuantitativo, diseño no experimental, tuvo una muestra de 105 niños, su instrumento fue la escala de juego y test de socioemocional. Los resultados muestran que, el 45% se encuentra en el nivel alto, el 30% en el nivel medio y el 25% en el nivel bajo en relación al juego; por otro lado, el 60% se encuentra en el nivel alto, el 30% en el nivel medio y el 10% en el nivel bajo en relación al desarrollo socioemocional; asimismo, la correlación de las variables fue de 0.802. Se concluye que, existe una correlación alta significativa entre juego y desarrollo socioemocional.

Mendoza (2023) su tesis tuvo como título Juegos tradicionales y desarrollo socioemocional de los estudiantes de inicial de 4 años en una institución educativa de Ica 2023. Tuvo como objetivo determinar si los juegos tradicionales mejoran el desarrollo socioemocional de los estudiantes de Inicial de 4 años. Su metodología que utilizó fue de enfoque cuantitativo, diseño no experimental, tuvo una muestra de 100 estudiantes, su instrumento fue el cuestionario. Los resultados muestran que, el 50% se encuentra en el nivel alto, el 40% en el nivel medio y el 10% en el nivel bajo en relación al juego tradicional; por otro lado, el 80% se encuentra en el nivel alto, el 10% en el nivel medio y el 10% en el nivel bajo en relación al desarrollo socioemocional; asimismo, la correlación de las variables de estudio fue de 0.812 Se concluye que existe una correlación positiva alta entre Juegos tradicionales y desarrollo socioemocional de los estudiantes de inicial de 4 años.

Meza (2022) su tesis tuvo como título El juego libre y el desarrollo socio emocional en niños de una Institución Educativa de Ate, 2022. Tuvo como objetivo determinar la relación que existe entre el juego libre y el desarrollo socioemocional en niños. Su metodología que utilizó fue de enfoque cuantitativo, diseño no experimental, tuvo una muestra de 75 estudiantes, su instrumento fue la ficha de observación. Los resultados muestran que, existe una relación negativa e inversa de

-0.111 entre el juego libre y el desarrollo socioemocional; asimismo, la variable del juego libre y las dimensiones de autonomía, manejo de emociones y desarrollo de la autoestima tuvieron puntuación estadísticas de R de Pearson, -0,111, -0,151 y 0,084. Se concluye que no existe influencia del juego libre en el desarrollo socioemocional de los niños.

#### Antecedentes locales

Jaramillo (2023) su tesis tuvo como título Juego libre y desarrollo de la autonomía en estudiantes de 5 años de una I.E de Piura 2022. Tuvo como objetivo determinar la relación entre juego libre y el desarrollo de autonomía en estudiantes de 5 años. Su metodología que utilizó fue de enfoque cuantitativo, diseño no experimental, tuvo una muestra de 60 niños, su instrumento fue el cuestionario. Los resultados muestran que, los niveles del juego libre son altos con el 76,7%.; asimismo, la correlación de las variables de estudio fue de 0.815. Se concluye que, existe una correlación alta positiva y significativa entre el juego libre y el desarrollo autónomo en los niños de 5 años.

Rivas (2023) su tesis tuvo como título Vínculo docente-discente en el desarrollo socioemocional de estudiantes de primer grado de primaria de una Institución Educativa Privada, Piura, 2023. Tuvo como objetivo determinar la relación del vínculo docente-discente y el desarrollo socioemocional en estudiantes. Su metodología que utilizó fue de enfoque cuantitativo, diseño no experimental de corte transversal, tipo básica descriptivo correlacional, tuvo una muestra de 60 niños, su instrumento fue el cuestionario. Los resultados muestran que, los niveles del desarrollo socioemocional son altos con el 80%. Se concluye que, el desarrollo socioemocional de los estudiantes es alto, ya que provienen de padres profesionales.

Miñan (2022) su tesis tuvo como título El Juego y la Integración Sensorial de los Estudiantes del Nivel Inicial de 5 años del distrito de Paimas, 2021. Tuvo como objetivo determinar la relación estadística entre el juego y la integración sensorial de los estudiantes del nivel inicial de 5 años. Su metodología que utilizó fue de enfoque cuantitativo, diseño no experimental, tuvo una muestra de 100 estudiantes, su instrumento fue la lista de cotejo. Los resultados descriptivos muestran que existe una relación significativa directa de 0.809 entre juego e integración sensorial. Se concluye que, existe una correlación alta positiva y significativa entre el Juego y la integración sensorial de los estudiantes del nivel inicial de 5 años.

## **2.2. Bases teóricas**

### **Juego**

El juego estimula y desarrolla las funciones intelectuales, donde los niños por medio de la manipulación de las cosas, empezará a dar muchas cualidades y a establecer semejanzas y diferencias entre las cosas, formándose las primeras nociones de forma y color, ya que va ampliar la capacidad de solucionar dificultades que va ir obteniendo de sus experiencias (Paco, 2023).

El juego es importante porque ayuda al niño a explorar actividades que se realizan dentro de su contexto, en su entorno familiar y educativo, donde permite desarrollar y estimular sus habilidades motoras, su imaginación y su creatividad dentro de un determinado grupo; así como también, promueve el crecimiento de su aspecto cognitivo, social y emocional, que contribuye a formar niños líderes sin rechazo o discriminación por sus amigos, compañeros o familiares

### **Definición del juego**

A continuación, se presentan algunas definiciones importantes respecto al juego:

Elguera et al. (2023) el juego es un pre ejercicio que los niños realizan, donde van a utilizar su imaginación y exploración, para que pueda representar diferentes de situaciones que desea conocer y descubrir mediante sus habilidades, expresiones, emociones y afecto entre amigos. Por ello, el juego, es importante porque se realiza de manera libre, que permite al niño experimentar diferentes tipos de juego como coger objetos, esconderse, jugar a la pelota.

El juego ayuda a que el niño se relacione con sus amigos, donde va desarrollar sus habilidades mediante la sociabilidad, ya que dentro del juego se va encontrar problemas, dificultades y logros que se van a obtener de manera individual y grupal; para ello, es importante fortalecer la parte afectiva y cumplir las reglas que se establecer dentro del juego.

Flores et al. (2024) el juego es una estimulación para que el niño pueda construir un aprendizaje, pero a la vez va socializar en pares o en conjunto de niños de su misma edad, donde ellos van establecer las reglas de juego y mediante la observación y experimentación van a ir despertando el interés y construyendo un aprendizaje; pero también, van a

experimentar la tensión, alegría, peleas y discusiones que se van a dar dentro del grupo de juego.

El juego ayuda a desarrollar diferentes acciones que se encuentran dentro del aspecto social, ya que, el niño a través del juego va a expresar su alegría, miedo, placer, preocupación, enfado, y esto va a permitir resolver las situaciones que se presentan dentro del juego; así como también, el juego es un instrumento para imaginar de lo que nos gusta ser, siendo así un camino hacia el juego tradicional.

Mendoza (2024) El juego constituye una acción voluntaria que realiza el infante dentro de un espacio y tiempo, donde se va a observar reglas establecidas o que ellos establecen dentro del grupo de juego, teniendo en cuenta que los juegos utilizando material concreto es muy diferente a los juegos tradicionales, ya que los juegos tradicionales se establecen reglas, y esto puede causar una tensión de peleas y alegrías, donde por el mismo temperamento de cada integrante, el infante va a estar descontento, y esto permite que el niño experimente que dentro del juego va a existir diferentes emociones, y para ello, tiene que aprender a aceptar y aprender que se gana o se pierde, se está triste o alegre.

El juego estimula y desarrolla las funciones intelectuales del niño, donde por medio de la manipulación de las cosas, empezará a dar muchas cualidades y a establecer semejanzas y diferencias entre las cosas, formándose las primeras nociones de forma, color; amplía la capacidad de solucionar dificultades; por ello, mediante el juego el niño va a aprender a obtener nuevas experiencias, a través de sus errores.

Quiroz (2024) el juego no solo es importante para explorar su contexto, sino que ayuda a estimular el desarrollo de sus habilidades motoras, su imaginación y creatividad dentro de su grupo de juego, ya que los líderes del grupo van a promover el crecimiento personal en su aspecto cognitivo, social y emocional, que va a contribuir en la socialización mediante la amistad. Asimismo, el juego no es una simple actividad, sino que permite al niño poner en práctica su inteligencia y actitudes en su contexto, para que se convierta en una experiencia para que le sirva durante su formación y sus etapas de vida.

El juego para los niños es una actividad donde logran desenvolverse libremente pudiendo canalizar sus energías de manera positiva y disminuir sus tensiones, es ahí, donde el niño encuentra distintos problemas en sus actividades diarias; para ellos, el juego será un refugio donde obtendrán equilibrio psicológico logrando tener control de uno mismo.

## **Teorías sobre el juego**

Meneses & Monge (2001) el juego se caracteriza por la espontaneidad, placer y la motivación que el niño debe experimentar para combinar su pensamiento, fantasía y lenguaje; donde se considera que la teoría de Piaget, el juego actúa como un mecanismo de asimilación que comienza en la niñez y se extiende hasta la etapa de pensamiento logico-operacional. Durante esta fase, el niño emplea el juego como una herramienta para adaptarse y entender su realidad, y mediante ello, el niño va construir su propio aprendizaje, va aprender a socializarse y a respetar las opiniones y reglas que se van a someter, teniendo en cuenta que la experimentación del juego en su entorno familiar, social y educativo, porque las reglas de juego cambian en cada ámbito.

Borbor et al. (2024) el juego ayuda a desarrollar en el infante el placer por descubrir y desarrollar diferentes actividades, que le permite aprender a experimentar el juego funcional, simbólico, de regla o de construcción, desde la teoría de Vygotsky, hace mención que la acción en un primer inicio se da por la interacción entre infantes, donde el juego es una pieza clave para que el niño en su aspecto familiar y social cumpliendo roles, pero el juego simbólico es esencial para el niño porque le permite utilizar su imaginación al tener contacto con algunos objetos de su entorno, donde va emitir un significado diferentes, por ejemplo, un palo de escoba lo coge como un caballo.

## **Dimensiones del juego**

La primera dimensión es el juego simbólico, el juego simbólico permiten que los niños vivan una imaginación de una realidad, inventa historias, imitan como si fueran papas y mamas u otros personajes, debido al juego pueden tener un desarrollo cognitivo y emocional tener buenas habilidades, capacidades mentales. Este juego permite que los niños tengan una práctica de conducta hacia los demás desde su infancia (Meneses & Monge, 2001)

La segunda dimensión es el juego reglas, se expresa a partir de los seis años a doce años, donde los niños socializan con otros compañeros y realizan un papel muy interesante en su formación de su imaginación. En el juego de roles se van adaptando a su existencia de la realidad, también ayuda a descubrir la convivencia en el mundo en el que vive, analizar, comprender, crear suposiciones (Martin y Pastor, 2020).

La tercera dimensión es el juego no estructurado, el juego no estructurado en los niños y niñas inician desde que nacen por interactúan con su madre, padre, los que lo cuidan y de los que lo rodean. El juego no estructurado hace que los infantes sientan placer de expresar de lo que es y de lo que quieren ser, los niños son inocentes de buscar su seguridad frente a la realidad, en el juego libre se debe respaldar la confianza, también desarrolla el pensamiento, emociones (Flores et al. 2024).

### **Desarrollo socioemocional**

El desarrollo socioemocional en los estudiantes es importante, porque ayuda a contribuir el bienestar de la persona, así como también, ayuda adaptarse y relacionarse con su contexto social promoviendo el desarrollo del bienestar emocional y social (Coronel et al., 2024).

El desarrollo socioemocional es un concepto integral ampliamente utilizado entre los niños en edad preescolar, que se refiere a la capacidad de comunicarse con el entorno social, lidiar con las relaciones sociales y regular las emociones.

### **Definición del desarrollo socioemocional**

Ponce (2022) expresa que autores como Erik Erikson considera que el desarrollo socioemocional como una forma importante para la formación de la identidad como el comportamiento emocional en otros, lo cual permite integrar y modelar respuestas emocionales que son socialmente aceptables y funcionales y otros como Daniel Goleman ha destacado que la inteligencia emocional es importante para el bienestar y en el éxito personal y profesional. Por lo tanto, el desarrollo se considera fundamental para la construcción de una identidad emocional sana y para establecer relaciones sociales satisfactorias.

El desarrollo socioemocional también ocurre mediante la observación e imitación de comportamientos emocionales en otros niños o personas adultas, lo cual permite integrar y modelar respuestas emocionales que son socialmente aceptables y funcionales; pero también puede traer consecuencias negativas en la formación del niño, destacando su bienestar y el éxito personal.

Calderón et al. (2024) expresan que, en la infancia, el desarrollo socioemocional forma la base para el bienestar y el éxito académico, mientras que en la adolescencia y la adultez permite construir relaciones significativas, adaptarse a cambios y manejar el estrés.

Estas habilidades socioemocionales no solo facilitan la adaptación a contextos sociales diversos, sino que también promueven el bienestar emocional y la satisfacción personal.

El desarrollo socioemocional abarca en los niños su aspecto afectivo dentro su entorno social, ya que, cada niño va tener la capacidad de poseer expresar, experimentar y controlar sus emociones mediante diferentes actividades que se presenta dentro y fuera de su entorno familiar.

Desde la psicología social, el desarrollo emocional se entiende como un proceso mediante el cual el individuo aprende a interpretar y regular sus emociones dentro de un contexto social y cultural específico. Delgado y López (2022) refieren que esta perspectiva subraya cómo los entornos y las normas sociales influyen en la expresión emocional y en el aprendizaje de comportamientos emocionalmente apropiados en distintas situaciones.

El desarrollo socioemocional influye mucho en la formación de la autoestima del niño, donde sus emociones, sentimientos, autocontrol y autonomía personal va influenciar en las actividades que realiza dentro de su círculo social; por ello, es importante que el niño fortalezca su capacidad de lograr y establecer metas positivas, expresar preocupación e interés hacia los demás, mantener relaciones positivas, tomar responsables decisiones y manejar situaciones interpersonales de manera efectiva.

### **Teoría del desarrollo socioemocional**

Paucar et al. (2024) refieren que, en las primeras etapas, como en la infancia y niñez, el desarrollo emocional se enfoca en el aprendizaje de la autoconciencia emocional, es decir, la capacidad de reconocer los propios sentimientos, y la empatía hacia los demás. A medida que el individuo crece, desarrolla una mayor competencia emocional, aprendiendo a gestionar emociones complejas como la frustración, la tristeza y la ira, así como a adaptarse emocionalmente ante cambios o situaciones de estrés.

Albata et al. (2023) expresan que, según investigadores como Albert Bandura con su teoría del aprendizaje social, señaló que el desarrollo emocional también ocurre mediante la observación e imitación de comportamientos emocionales en otros, lo cual permite integrar y modelar respuestas emocionales que son socialmente aceptables y funcionales. En este sentido, el desarrollo emocional incluye habilidades como la empatía, el asertividad, y ocurre la adaptación de respuestas emocionales que han sido aceptadas por el entorno social mediante la observación e imitación.

## **Dimensiones de la del desarrollo socioemocional**

La primera dimensión es el desarrollo emocional, es considerado como el proceso por el cual una persona aprende a identificar, comprender y regular sus emociones, permitiéndole adaptarse a diferentes situaciones y construir relaciones saludables, que va a incluir las habilidades como la empatía, la resiliencia y la autoconciencia emocional (Cebrián et al., 2024).

La segunda dimensión es el desarrollo de la identidad, es un proceso de construcción de una autoimagen y un sentido de "quién soy" que se va formando a lo largo de la vida. En este desarrollo, el individuo explora sus valores, creencias y características personales, creando una identidad única y consistente (Mora et al., 2023).

La tercera dimensión es el desarrollo social, es el proceso de aprendizaje de normas, valores y habilidades necesarias para interactuar de manera efectiva en distintos contextos sociales. Implica desarrollar habilidades de comunicación, cooperación y resolución de conflictos, esenciales para integrarse en la sociedad (McKay, 2023).

### **Hipótesis**

#### **Hipótesis general**

H<sub>i</sub>: Entre el juego y el desarrollo socioemocional existe una relación directa y positiva en los estudiantes de 5 años de una institución educativa inicial San Judas Tadeo

H<sub>0</sub>: Entre el juego y el desarrollo socioemocional no existe una relación directa y positiva en los estudiantes de 5 años de una institución educativa inicial San Judas Tadeo

#### **Hipótesis específica**

H<sub>1</sub>: Entre juego simbólico y desarrollo socioemocional existe una relación directa y positiva en los estudiantes de 5 años de una institución educativa inicial San Judas Tadeo.

H<sub>2</sub>: Entre juego de reglas y desarrollo socioemocional existe una relación directa y positiva en los estudiantes de 5 años de una institución educativa inicial San Judas Tadeo.

H<sub>3</sub>: Entre juego libre y desarrollo socioemocional existe una relación directa y positiva en los estudiantes de 5 años de una institución educativa inicial San Judas Tadeo.

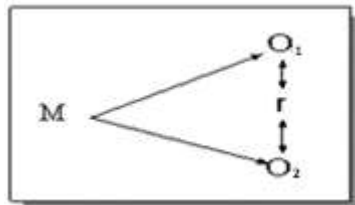
### III. METODOLOGÍA.

#### 3.1. Nivel, tipo y diseño de investigación

**Nivel de investigación.** El nivel de la investigación fue descriptivo, porque busco describir de manera específica las características o rasgos importantes de las variables de estudio, donde se precisó una representación detallada de los hechos observados, sin tratar de establecer una relación de causa y efecto (Arias et al., 2022).

**Tipo de investigación.** El tipo de investigación fue básica, este estudio se llevó a cabo con el objetivo principal de aumentar el conocimiento científico y comprender los fenómenos fundamentales de la naturaleza, sin necesariamente tener una aplicación práctica inmediata. Este tipo de investigación se centró en la búsqueda de nuevos conocimientos, teorías y principios, sin preocuparse inicialmente por su utilidad práctica o aplicaciones comerciales (Hernández y Mendoza, 2018).

**Diseño de investigación.** El diseño del estudio fue no experimental correlacional, de acuerdo con Arias et al. (2022) una investigación no experimental no hay ninguna manipulación por parte de las variables de estudio. Por otro lado, es correlacional porque busco la correlación de las dos variables de estudio, sin ser manipulado por ninguna de las variables, el esquema del diseño es el siguiente:



De donde:

M = Muestra seleccionada a estudiantes

O<sub>1</sub> = Juego

O<sub>2</sub> = Desarrollo socioemocional

r = Relación entre variables o correlación: Juego (V1) y Desarrollo socioemocional (V2)

#### 3.2. Población y muestra

##### Población

La población del estudio estuvo conformada por 66 estudiantes de la institución educativa San Judas Tadeo de La Legua, Piura.

**Tabla 1**

*Distribución de la población de estudiantes de la institución educativa San Judas Tadeo*

Nivel	F	M	Total
Inicial 3 años	11	11	22
Inicial 4 años	11	11	22
Inicial 5 años	12	10	22
<b>Total</b>	34	32	66

*Nota.* Nómina de matrícula, 2024.

### **Muestra**

Hernández y Mendoza (2018) la muestra es una pequeña cantidad constituida como un subconjunto que se obtiene de la población de estudio, teniendo diferentes características de acuerdo al estudio establecido. El estudio tuvo una muestra de 22 estudiantes de cinco años de la institución educativa San Judas Tadeo.

**Tabla 2**

*Muestra de estudio de cinco años de la institución educativa San Judas Tadeo*

Nivel	F	M	Total
Inicial 5 años	12	10	22

*Nota.* Nómina de matrícula, 2024.

### **Muestreo**

El muestreo que se utilizó fue por conveniencia, es un muestreo que ayudó al investigador a elegir su muestra de estudio, que le permitió observar las características más adecuada, donde el investigador tuvo en cuenta que su muestra sea fiable a los objetivos que se ha propuesto (Arias et al, 2022).

### **Criterios de selección de inclusión y exclusión**

#### **Criterios de inclusión**

Estudiantes que no falten a clases.

Estudiantes que sus padres firmaron el consentimiento informado.

Estudiantes matriculados

#### **Criterios de exclusión**

Estudiantes que falten a clases

Estudiantes que sus padres no firmaron el consentimiento informado.

Estudiantes con habilidades diferentes

Estudiantes que no estén matriculados

### 3.3. Variables. Definición y operacionalización

**Tabla 3**

*Operacionalización de variables*

Variable	Definición operativa	Dimensiones	Indicadores	Escala / Categoría	Categorías o valoración
(V1) Juego	el juego, es importante porque se realiza de manera libre, que permite al niño experimentar diferentes tipos de juego como coger objetos, esconderse, jugar a la pelota.	Juego simbólico	- Representación - Sustitución - Construcción	Ordinal	Alto Medio Bajo
		Juego de reglas	-Respeto por las normas		
		Juego libre	- Planificación y organización - Desarrollo - Socialización		
(V2) Desarrollo socioemocional	EL desarrollo socioemocional se define operacionalmente por sus dimensiones: desarrollo emocional, desarrollo de la autonomía y desarrollo social.	Desarrollo emocional	- Conciencia de sus emociones - Conciencia de las emociones de los demás - Desarrollo de la identidad	Ordinal	Alto Medio bajo
		Desarrollo de la identidad	- Autonomía		
		Desarrollo social	- Habilidad básica - Cooperación - Normas		

### 3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de información

Las técnicas que se utilizó en la investigación fue la observación, es uno de los métodos científicos más antiguos utilizados en la investigación y se utilizó para recopilar información primaria sobre los objetos de estudio o para la verificación empírica de las hipótesis (Arias et al., 2022).

El instrumento que se utilizó fue la guía de observación, es un instrumento que permitió identificar y registrar el aprendizaje de los estudiantes, donde estuvo compuesto por unos ítems que sirvió para recoger la información del estudio (Arias et al., 2022).

La validez del instrumento se evaluó mediante el juicio de expertos, compuesto por tres docentes con grado de maestría o doctor. Para determinar la confiabilidad de

la ficha de observación, se llevó a cabo una prueba piloto con niños que presenten las mismas características que la muestra.

Finalmente, el instrumento fue sometido a la confiabilidad y la pertinencia de los instrumentos. La validez se refiere al grado en que un instrumento mide efectivamente la variable que se propone medir. Por otro lado, la confiabilidad se relacionó con la consistencia de la medición, es decir, si al aplicarse repetidamente al mismo objeto o sujeto, produce resultados similares. Las pruebas estadísticas que se utilizó fue el Alfa de Cronbach obteniendo una confiabilidad en el instrumento del juego de 0.996 y para el instrumento de desarrollo socioemocional de 0.997, ubicándose en el nivel muy alto de confiabilidad.

### **3.5. Método de análisis de datos**

La codificación y procesamiento de los datos se realizó mediante el Microsoft Excel, donde se realizó la base de datos y se pasó al software estadístico SPSS 26 para realizar la validez y confiabilidad de los instrumentos; así como también, se pudo obtener la distribución de la normalidad o el gráfico de dispersión sobre juego y desarrollo socioemocional

Finalmente, el estudio estuvo determinado por el análisis cuantitativo, porque la data se realizó mediante la computadora (Hernández et al., 2014) y dichos resultados pasaron por el procesamiento según la escala y el baremo considerado en el estudio, donde se cuantifico de acuerdo a la respuesta que se ha obtenido de la muestra de estudio.

**Análisis descriptivo.** En este tipo de análisis se aplicó la estadística descriptiva, donde se consideró la tendencia central y la variabilidad para conocer el nivel de caracterización de las variables de estudio sobre juego y desarrollo socioemocional.

**Análisis inferencial.** En este tipo de análisis se realizó la contrastación de la hipótesis de la investigación, que es de carácter cuantitativo, ya que los datos se llevaron al procesamiento de la computadora (Hernández et al., 2018) y los resultados fueron procesados de acuerdo a la escala establecida y los baremos que se ha propuesto, teniendo en cuenta las respuestas de la muestra de estudio; para ello, se utilizó diferentes programas o software estadístico, como la prueba de estadística inferencial, la cual se

realizó de acuerdo a la prueba de shapiro wilk que se estableció en consecuencia a la decisión de aplicar la correlación de Rho de Spearman y se utilizó el programa estadístico de SPSS; para poder obtener los gráficos de barra de acuerdo a los resultados de la aplicación del instrumento y se utilizó el programa estadístico para medir la normalidad o la distribución normal o dispersión de las mismas. Asimismo, se utilizó el estadístico de SPSS versión 26 para obtener la confiabilidad realizar la base de datos, y de esa manera poder hacer las tablas y figuras, para que se concluya con la discusión y el análisis de datos.

### 3.6. Aspectos éticos

En el estudio se aplicó los principios éticos aprobado de acuerdo al reglamento de la ULADECH (2024) que son las siguientes:

**Respeto y protección de los derechos de los intervinientes,** los estudiantes que participaron en la aplicación del instrumento se protegió su identidad, donde sus datos fue confidencial, porque se le asignó un código para su identificación.

**Cuidado del medio ambiente,** los estudiantes que participaron en el estudio se les recomendó que los papeles no sean arrojados al piso sino al tacho de basura, con el objetivo de cuidar el medio ambiente.

**Libre participación por propia voluntad,** los estudiantes que participaron en el estudio fue con la autorización de sus padres, ya que se les informo de manera oportuna la función de su hijo en la investigación.

**Beneficencia y no maleficencia,** en este aspecto ético se evitó causar daños que perjudiquen al estudiante, ya que, con el estudio se buscó beneficiar al estudiante sin perjudicar su aspecto personal.

**Integridad y honestidad, en el estudio,** se cuidó la integridad de los estudiantes mediante el recojo de información, donde no hubo ninguna manipulación ni se cambió ninguna data que perjudique a los estudiantes.

**Justicia,** se aplicó el instrumento validado por un juicio de expertos, que permitió garantizar que los datos obtenidos sean significativos para el estudio, así como también, el trato fue equitativo para todos los participantes.

#### IV. RESULTADOS

Es importante destacar los datos que se han obtenido mediante la aplicación del instrumento por lo cual se aplica la estadística descriptiva.

**Tabla 4**

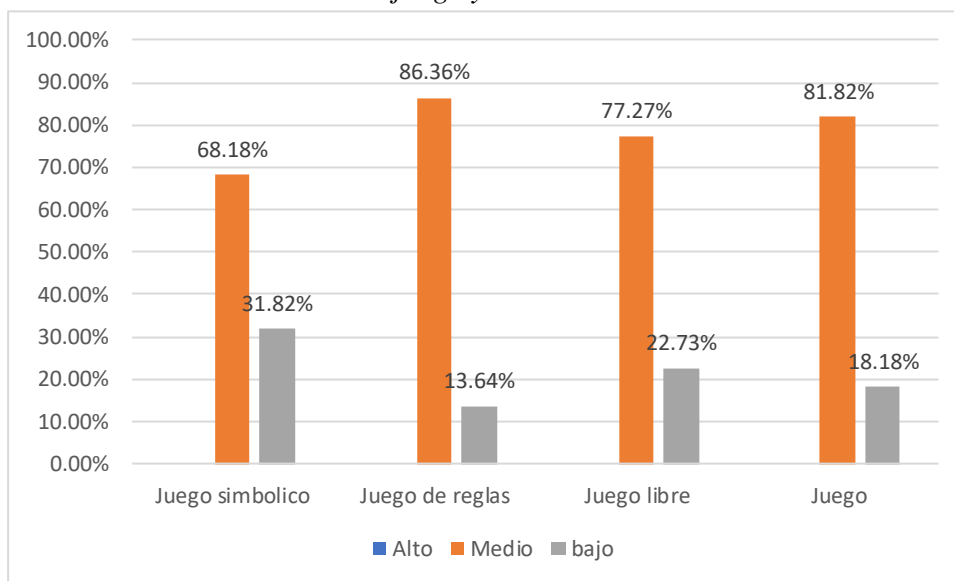
*Nivel que caracteriza del juego y sus dimensiones*

	Juego simbólico		Juego de reglas		Juego libre		Juego	
	fl	%	fl	%	fl	%	fl	%
Alto	0	0	0	0	0	0	0	0
Medio	15	68.18	19	86.36	17	77.27	18	81.82
Bajo	7	31.82	3	13.64	5	22.73	4	18.18
Total	22	100.0	22	100.0	22	100.0	22	100.0

**Nota.** Resultados en base a datos estadísticos. 8/11/2024

**Figura 1**

*Barra estadística de nivel del juego y sus dimensiones*

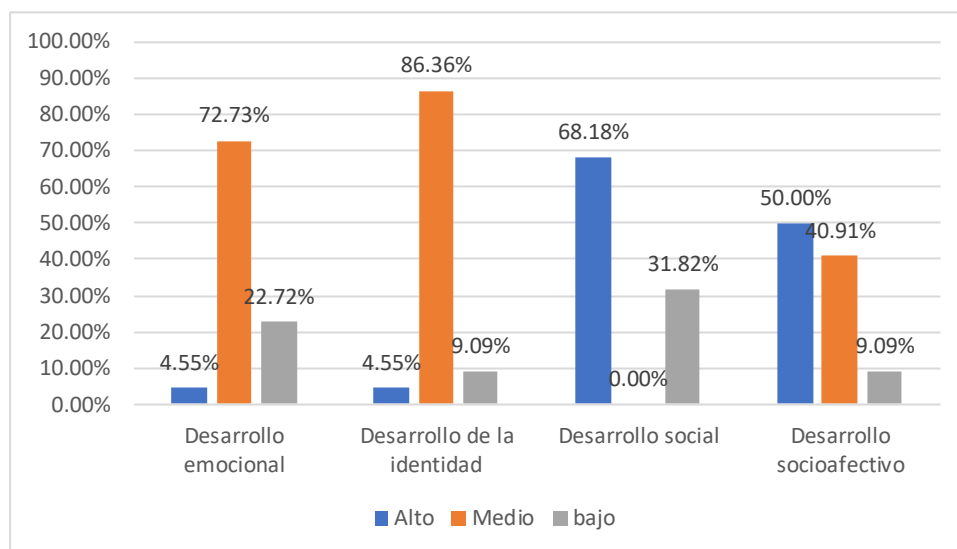


**Nota.** En base a tabla 4 de estadística.

Uno de los aspectos importantes de los estudiantes observados del 100% de los niños demuestra un nivel medio en el juego (81.82%), seguido de sus dimensiones juego simbólico (68.18%), juego de reglas (86.36%) y juego libre (77.27%) porque una gran cantidad de los niños realizan actividades de juegos, seguido de un nivel bajo en el juego (18.18%) como en su dimensión de juego simbólico (31.82%), juego de reglas (13.64%) y juego libre (22.73%) porque algunos niños no realizan constantemente actividades de juego. En consecuencia, los estudiantes de 5 años a pesar que la mayoría se encuentran en el nivel medio necesitan desarrollar más actividades de juego.

**Tabla 5***Nivel que caracteriza el desarrollo socioemocional y sus dimensiones*

	Desarrollo emocional		Desarrollo de la identidad		Desarrollo social		Desarrollo socioemocional	
	fl	%	fl	%	fl	%	fl	%
Alto	1	4.55	1	4.55	15	68.18	11	50
Medio	16	72.73	19	86.36	0	0	9	40.91
Bajo	5	22.72	2	9.09	7	31.82	2	9.09
Total	22	100.0	22	100.0	22	100.0	22	100.0

**Nota.** Resultados en base a datos estadísticos. 8/11/2024**Figura 2***Barra estadística de nivel del desarrollo socioemocional y sus dimensiones***Nota.** En base a tabla 5 de estadística.

Uno de los aspectos importantes de los estudiantes observados del 100% de los niños demuestra un nivel alto en el desarrollo socioemocional (50%), seguido de sus dimensiones desarrollo emocional y desarrollo de la identidad (4.55%) y desarrollo social (68.18%) porque algunos niños tiene un desarrollo socioemocional adecuado, seguido de un nivel medio en el desarrollo socioemocional (40.91%), seguido de sus dimensiones desarrollo emocional (72.73%), desarrollo de la identidad (86.36%) y desarrollo social (0%) y el resto se encuentra en el nivel en inicio en el desarrollo socioemocional(9.09%) seguido de sus dimensiones desarrollo emocional(22.72%), desarrollo de la identidad (9.09%) y desarrollo social (31.82%). En consecuencia, los estudiantes a pesar que la mayoría se encuentran en el nivel alto necesitan seguir reforzando su desarrollo socioemocional.

## Distribución de la normalidad

**Tabla 6**

*Distribución de normalidad entre del juego y el desarrollo socioemocional y dimensiones*

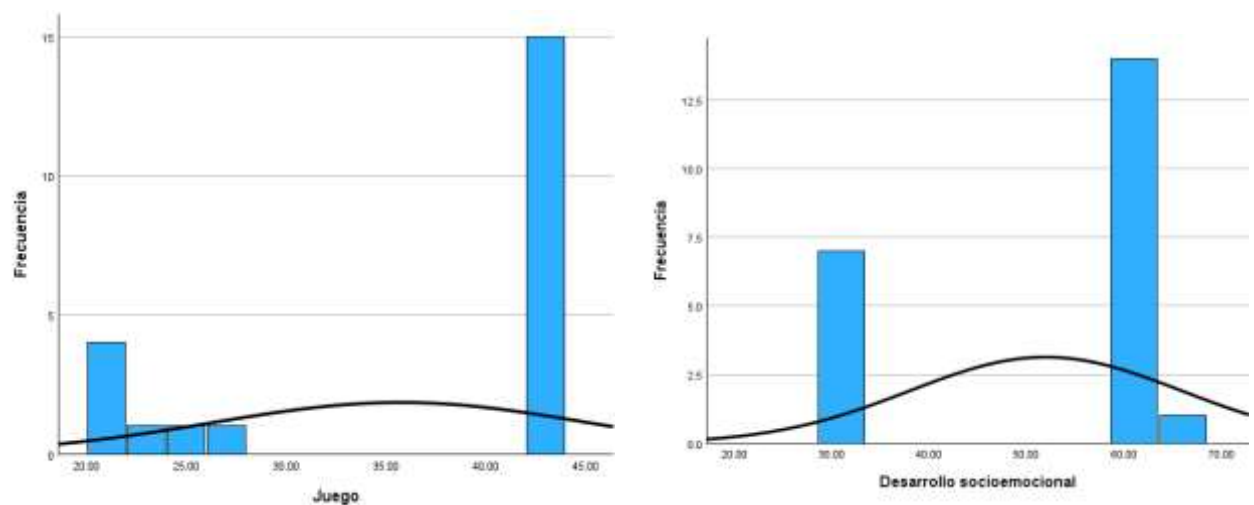
### Pruebas de normalidad

	Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.
Juego simbólico	.590	22	.001
Juego de reglas	.624	22	.001
Juego libre	.623	22	.001
Juego	.618	22	.001
Desarrollo emocional	.705	22	.001
Desarrollo de la identidad	.707	22	.001
Desarrollo social	.590	22	.001
Desarrollo socioemocional	.662	22	.001

Nota. Resultados en base a datos recopilados el 08/11/2024

**Figura 3**

*Distribución de la normalidad entre juego y desarrollo socioemocional*



Nota. Resultados en base a datos recopilados el 87/11/2024

El análisis de normalidad mediante la prueba de Shapiro - Wilk arroja las siguientes puntuaciones de las variables y dimensiones del estudio.

La dimensión del juego simbólico presenta un estadístico de 0.590 con un valor de significancia de 0.001 que confirma una distribución normal.

La dimensión del juego de reglas presenta un estadístico de 0.624 con un valor de significancia de 0.001 que confirma una distribución normal.

La dimensión del juego libre presenta un estadístico de 0.623 con un valor de significancia de 0.001 que confirma una distribución normal.

La variable de juego presenta un estadístico de 0.618 con un valor de significancia de 0.001 que confirma una distribución normal.

La dimensión del desarrollo emocional presenta un estadístico de 0.705 con un valor de significancia de 0.001 que confirma una distribución normal.

La dimensión del desarrollo de la identidad presenta un estadístico de 0.707 con un valor de significancia de 0.001 que confirma una distribución normal.

La dimensión del desarrollo social presenta un estadístico de 0.809 con un valor de significancia de 0.001 que confirma una distribución normal.

La variable del desarrollo socioemocional presenta un estadístico de 0.622 con un valor de significancia de 0.001 que confirma una distribución normal.

En conclusión, todas las variables y dimensiones presentan distribuciones normales según la normalidad estadística, lo cual es relevante para determinar los métodos estadísticos apropiados en análisis posteriores.

### **Pruebas de hipótesis**

Se realizó la prueba no paramétrica de Rho de Spearman de acuerdo al planteamiento de la hipótesis como se detalla:

Hi: Entre el juego y el desarrollo socioemocional existe una relación directa y positiva en los estudiantes de 5 años de una institución educativa inicial San Judas Tadeo

H0: Entre el juego y el desarrollo socioemocional no existe una relación directa y positiva en los estudiantes de 5 años de una institución educativa inicial San Judas Tadeo

**Tabla 7**

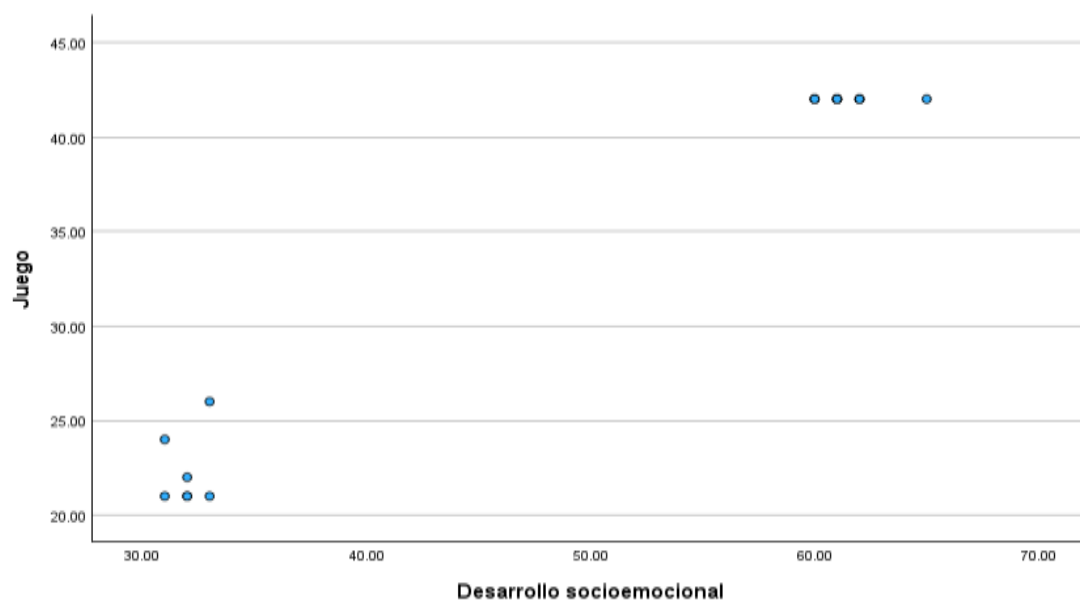
*Estadística de correlación de Spearman entre el juego y el desarrollo socioemocional*

		Desarrollo socioemocional	
Rho de Spearman	Juego	Coefficiente de correlación	.809**
		Sig. (bilateral)	.001
		N	22

Nota. Resultados en base a datos recopilados el 08/11/2024

**Figura 4**

*Dispersión del juego y el desarrollo socioemocional*



En la tabla 7 se observa que el nivel de significancia bilateral es de 0.001 y su coeficiente de correlación es de 0.809, estas puntuaciones muestran que la hipótesis del estudio se acepta y se rechaza la hipótesis alterna, esto quiere decir que, existe una correlación positiva muy fuerte entre juego y desarrollo socioemocional en los estudiantes de 5 años de una institución educativa inicial San Judas Tadeo.

De la misma forma se establecen el contraste de las hipótesis específicas de H<sub>1</sub>, H<sub>2</sub> y H<sub>3</sub> de conformidad a los objetivos establecidos se detallan estas hipótesis:

H<sub>i</sub>: Entre juego simbólico y desarrollo socioemocional existe una relación directa y positiva en los estudiantes de 5 años de una institución educativa inicial San Judas Tadeo.

H<sub>0</sub>: Entre juego simbólico y desarrollo socioemocional no existe una relación directa y positiva en los estudiantes de 5 años de una institución educativa inicial San Judas Tadeo.

H<sub>i</sub>: Entre juego de reglas y desarrollo socioemocional existe una relación directa y positiva en los estudiantes de 5 años de una institución educativa inicial San Judas Tadeo.

H<sub>0</sub>: Entre juego de reglas y desarrollo socioemocional no existe una relación directa y positiva en los estudiantes de 5 años de una institución educativa inicial San Judas Tadeo.

H<sub>i</sub>: Entre juego libre y desarrollo socioemocional existe una relación directa y positiva en los estudiantes de 5 años de una institución educativa inicial San Judas Tadeo.

H<sub>0</sub>: Entre juego libre y desarrollo socioemocional no existe una relación directa y positiva en los estudiantes de 5 años de una institución educativa inicial San Judas Tadeo.

### Tabla 8

*Correlación de Spearman entre dimensiones de juego y desarrollo socioemocional*

		Juego			
		simbólico	Juego de reglas	Juego libre	
Rho de Spearman	Desarrollo socioemocional	Coefficiente de correlación	.822**	.822**	.813**
		Sig. (bilateral)	.001	.001	.001
		N	22	22	22

Nota. Resultados en base a datos recopilados el 08/11/2024

Con respecto al primer objetivo específico. El nivel de significancia bilateral es de 0.001 y su coeficiente de correlación es de 0.822, estas puntuaciones muestran que la hipótesis del estudio se acepta y se rechaza la hipótesis alterna, esto quiere decir que, existe una correlación positiva muy fuerte entre la dimensión del juego simbólico y la

variable desarrollo emocional en los estudiantes de 5 años de una institución educativa inicial San Judas Tadeo.

Con respecto al segundo objetivo específico. el nivel de significancia bilateral es de 0.001 y su coeficiente de correlación es de 0.822, estas puntuaciones muestran que la hipótesis del estudio se acepta y se rechaza la hipótesis alterna, esto quiere decir que, existe una correlación positiva muy fuerte entre la dimensión del juego de reglas y la variable desarrollo socioemocional en los estudiantes de 5 años de una institución educativa inicial San Judas Tadeo.

Con respecto al tercer objetivo específico. el nivel de significancia bilateral es de 0.001 y su coeficiente de correlación es de 0.813, estas puntuaciones muestran que la hipótesis del estudio se acepta y se rechaza la hipótesis alterna, esto quiere decir que, existe una correlación positiva muy fuerte entre la dimensión del juego libre y la variable desarrollo socioemocional en los estudiantes de 5 años de una institución educativa inicial San Judas Tadeo.

## V. DISCUSIÓN

Respecto al objetivo específico 1: Determinar la relación entre el juego simbólico y desarrollo socioemocional en los estudiantes de 5 años de una institución educativa inicial San Judas Tadeo. El estudio muestra una correlación entre juego libre y desarrollo socioemocional con una puntuación de 0.822 Esta data obtenida tiene una relación con la investigación de Minan (2021) muestra que existe una correlación entre el juego y la integración sensorial obteniendo una puntuación de correlación de 0.809. Asimismo, desde la parte teórica Meneses & Monge (2001) el juego simbólico permite que los niños vivan una imaginación de una realidad inventa de historias que imitan como si fueran papas y mamas u otros personajes, debido al juego pueden tener un desarrollo cognitivo y emocional tener buenas habilidades, capacidades mentales. Sin embargo, Ponce (2022) expresa que el desarrollo socioemocional es una forma importante para la formación de la identidad como el comportamiento emocional en otros, lo cual permite integrar y modelar respuestas emocionales que son socialmente aceptables. Desde mi perspectiva como educadora, es importante considerar que, el juego simbólico permite que el niño realice actividades mediante su imaginación real, donde va desarrollar su aspecto cognitivo y emocional.

Respecto al objetivo específico 2: Determinar la relación entre juego de reglas y desarrollo socioemocional en los estudiantes de 5 años de una institución educativa inicial San Judas Tadeo. El estudio muestra una correlación entre juego de reglas y desarrollo socioemocional con una puntuación de 0.822 Esta data obtenida tiene una relación con la investigación de Mendoza (2023) muestra que existe una correlación entre juego tradicional y desarrollo socioemocional obteniendo una puntuación de correlación de 0.812. Asimismo, desde la parte teórica Martin y Pastor (2020) el juego de reglas se expresa mediante la socialización entre compañeros, donde los integrantes de equipo van a tener que cumplir las reglas de juego según como lo establezcan. Sin embargo, Coronel et al. (2024) el desarrollo emocional también ocurre mediante la observación e imitación del comportamiento emocional, lo cual permite integrar y modelar respuestas emocionales que son socialmente aceptables y funcionales. Desde mi perspectiva como educadora, es importante considerar que el juego de reglas cumple una función importante en el niño, porque le ayudara a respetar, obedecer y cumplir las diferentes actividades que se realizan dentro y fuera del aula.

Respecto al objetivo específico 3: Determinar la relación entre el juego libre y desarrollo socioemocional en los estudiantes de 5 años de una institución educativa inicial San Judas Tadeo. El estudio muestra una correlación entre el juego libre y el desarrollo socioemocional con una puntuación de 0.813 esta data obtenida tiene una relación con la investigación de Jaramillo (2023) muestra que existe una correlación entre juego libre y el desarrollo autónomo de 0.815. Asimismo, desde la parte teórica Flores et al. (2024) el juego libre se debe respaldar con la confianza y el pensamiento emocional que permita que el niño se divierta con sus amigos, compañeros o familiares. Sin embargo, Calderón et al. (2024) el desarrollo socioemocional forma la base para el bienestar y el éxito académico, que permite construir relaciones significativas, adaptarse a cambios y manejar el estrés. Desde mi perspectiva como educadora, es importante estas habilidades socioemocionales, porque no solo facilitan la adaptación a contextos sociales, sino que también promueven el bienestar emocional y la satisfacción personal.

Respecto al objetivo general: Determinar la relación entre juego y desarrollo socioemocional en los estudiantes de 5 años de una institución educativa inicial San Judas Tadeo. El estudio muestra una correlación de 0.857 esta data obtenida tiene una relación con la investigación de Guillermo y García (2023) muestra que existe una correlación entre juego libre y el desarrollo socioemocional de 0.802. Esta data obtenida tiene una relación con la investigación de Flores et al. (2024) el juego es una estimulación para que el niño pueda construir un aprendizaje, pero a la vez va socializar en pares o en conjunto de niños de su misma edad. Sin embargo, Buce et al. (2024) el desarrollo socioemocional en los estudiantes es importante, porque ayuda a contribuir el bienestar de la persona, así como también, ayuda adaptarse y relacionarse con su contexto social promoviendo el desarrollo del bienestar emocional y social. Desde mi perspectiva como educadora, es importante considerar que, el juego es importante para desarrollar el aspecto socioemocional del niño, que le permita socializar y respetar a sus compañeros.

## VI. CONCLUSIONES

1. Los resultados muestran una correlación alta y significativa con una puntuación de 0.809 y una significancia bilateral de .001 entre el juego y desarrollo socio emocional en los estudiantes de 5 años de una institución educativa inicial San Judas Tadeo. Esto quiere decir que se acepta la hipótesis del estudio, demostrando que ambas variables están relacionadas de manera positiva muy fuerte y significativa entre ambas variables.
2. Los resultados muestran una correlación alta y significativa con una puntuación de 0.822 y una significancia bilateral de .001 entre la dimensión del juego simbólico y desarrollo socioemocional en los estudiantes de 5 años de una institución educativa inicial San Judas Tadeo. Esto quiere decir que se acepta la hipótesis del estudio, demostrando que la primera dimensión está relacionada con la segunda variable de estudio, donde hay una correlación positiva muy fuerte y significativa.
3. Los resultados muestran una correlación alta y significativa con una puntuación de 0.822 y una significancia bilateral de .001 entre la dimensión del juego de reglas y desarrollo socioemocional en los estudiantes de 5 años de una institución educativa inicial San Judas Tadeo. Esto quiere decir que se acepta la hipótesis del estudio, demostrando que la segunda dimensión está relacionada con la segunda variable de estudio, donde hay una correlación positiva muy fuerte y significativa.
4. Los resultados muestran una correlación alta y significativa con una puntuación de 0.813 y una significancia bilateral de .001 entre la dimensión del juego libre y desarrollo socioemocional en los estudiantes de 5 años de una institución educativa inicial San Judas Tadeo. Esto quiere decir que se acepta la hipótesis del estudio, demostrando que la tercera dimensión está relacionada con la segunda variable de estudio, donde hay una correlación positiva muy fuerte y significativa.

## VII. RECOMENDACIONES

1. A la directora y maestras del nivel inicial se recomienda realizar un proyecto de innovación sobre el juego y el desarrollo socioemocional del niño, con el objetivo de motivar a los niños del nivel inicial en su desarrollo socioemocional, donde se incluya una metodología activa que permita que el niño mediante el juego pueda desarrollar su aspecto emocional, social mediante el juego libre y de reglas.
2. Las maestras del nivel inicial, deben incorporar en sus sesiones de aprendizaje el juego como estrategias o metodología activa que permita al niño desarrollar su pensamiento creativo y reflexivo, con el objetivo que los niños mediante el juego simbólico, juego de reglas y el juego libre desarrollen su aspecto socioemocional, involucrándose de manera activa en su aprendizaje.
3. A la psicóloga del nivel inicial, capacitar e implementar el plan estratégico del desarrollo socioemocional, con el objetivo de desarrollar en los niños el aspecto social, donde al incluir el juego el niño pueda cumplir reglas de juego y buscar alternativas de lograr cada juego que se realice con la ayuda de sus compañeros, integrando a todos los niños que pertenecen a su equipo.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Abata, D., Alquina, N., Morales, C. y Valencia, M. (2023). Desarrollo de habilidades sociales en estudiantes de segundo de bachillerato en una institución educativa de Quito - Ecuador. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 7(1), 11037-11051.  
[https://doi.org/10.37811/cl\\_rcm.v7i1.5270](https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i1.5270)
- Anchundia, G. y Vega, J. (2024). Evidencia de estrategias de desarrollo de habilidades socioemocionales y su impacto en el aprendizaje y el ajuste escolar. *Revista Innova Educación*, 6(3), 61-79.  
<https://doi.org/10.35622/j.rie.2024.03.004>
- Arias, J., Holgado, J., Tafur, T. y Vásquez, M. (2022). *Metodología de la investigación*.  
<https://editorial.inudi.edu.pe/index.php/editorialinudi/catalog/download/90/133/157?inline=1>
- Borbor, B., Guaman, C., Palma, A., Zambrano, Y. y Zambrano, J. (2024). Desarrollo de las habilidades básicas mediante el juego: Un enfoque científico. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 8(4), 10665-10675.  
[https://doi.org/10.37811/cl\\_rcm.v8i4.13211](https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v8i4.13211)
- Briones, Y. y Mendoza, G. (2022). Estrategia pedagógica para favorecer el desarrollo socioemocional en los niños de educación inicial. *Dominio De Las Ciencias*, 8(2), 340–360.  
<https://doi.org/10.23857/dc.v8i2.2758>
- Burce, L., Chauza, D. y Vargas, C. (2024). El desarrollo socioemocional en el proceso de aprendizaje en niños de 4 a 5 años de la Unidad Educativa Capitán Geovanny Calles. *Dominio De Las Ciencias*, 10(3), 1202–1229.  
<https://doi.org/10.23857/dc.v10i3.3976>
- Delgado, M. y López, G. (2022). Evaluaciones de las competencias socioemocionales en el contexto educativo: una revisión. *Revista Iberoamericana ConCiencia*, 7(1), 43-74.  
<https://doi.org/10.32654/ConCienciaEPG/Eds.especial-3>
- Calderón, M., Chacha, D., Martínez, B. y Palomo, P. (2024). El impacto de las relaciones socioemocionales en el desarrollo temprano: Análisis de prácticas en la educación inicial. *Revista Imaginario Social*, 7(4).  
<https://doi.org/10.59155/is.v7i4.237>

- Cebrián, A., García, R., Martín, M. y Palomares, A. (2024). Desarrollo emocional y formación inicial docente: aproximación al trabajo de las emociones desde la docencia universitaria. *Revista de Docencia Universitaria*, 1(22).  
<https://doi.org/10.4995/redu.2024.20979>
- Coronel, S., Loján, F., Sarango, J., Sarango, B. y Ulloa, N. (2024). El Desarrollo Socioemocional y la Educación Inclusiva en los Niños de 4 a 5 Años de Edad en el Centro Educativo del Catón San Juan Bosco. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 8(3), 5938-5953.  
[https://doi.org/10.37811/cl\\_rcm.v8i3.11789](https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v8i3.11789)
- Duque, E. (2024). *El juego y las interacciones de responsabilidad parental en las familias participantes y no participantes de la estrategia de crianza amorosa + juego*. [Tesis de maestría, Universidad de la Sabana].  
<https://intellectum.unisabana.edu.co/bitstream/handle/10818/60726/TESIS%20RESPONSIVIDAD%20Y%20JUEGO.pdf?sequence=2&isAllowed=y>
- Elguera, S., Ocampos, S., Otero, R. y Sandoval, A. (2023). La relación entre el juego y el desarrollo de habilidades sociales, autonomía y comunicación en el preescolar. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 7(4), 1329-1341.  
[https://doi.org/10.37811/cl\\_rcm.v7i4.6957](https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i4.6957)
- Flores, I., Gallo, G., Gallo, K., Gallo, J. y Verduga, H. (2024). El juego cooperativo en el desarrollo de habilidades sociales: Una revisión bibliográfica. *Revista De investigación Educativa Y Deportiva*, 3(7), 166–186.  
<https://doi.org/10.56200/mried.v3i7.6723>
- Guillermo, N. y García, S. (2024). *Juego y desarrollo socioemocional en niños de una Institución Educativa de nivel inicial de Huancayo, 2021*. [Tesis de licenciatura, Universidad Peruana los Andes].  
[https://repositorio.upla.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12848/7747/T037\\_44543231\\_46120126\\_T.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.upla.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12848/7747/T037_44543231_46120126_T.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Gonzales, O. y Vargas, J. (2024). *El juego como estrategia para mejorar los procesos de lectura y escritura en las Instituciones educativas Atanasio Girardot y Colegio Antares*. [Tesis de licenciatura, Tecnológico de Antioquia Institución Universitaria].  
<https://dspace.tdea.edu.co/handle/tdea/5692>
- Hernández, R. y Mendoza, C. (2018). Metodología de la investigación. Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta. *McGrawHill*.

<https://www.researchgate.net/publication/373185869> Resena libro de texto Hernandez-

[Sampieri R Mendoza C 2018 Metodologia de la investigacion Las rutas cuantitativa cualitativa y mixta](#)

Hernández, R., Fernández, C. y Baptista, P. (2014). *Metodología de la Investigación (6ta ed.)*. McGraw W-Hill

<https://www.esup.edu.pe/wp-content/uploads/2020/12/2.%20Hernandez,%20Fernandez%20y%20Baptista-Metodolog%C3%ADa%20Investigacion%20Cientifica%206ta%20ed.pdf>

Jaramillo, D. (2023). *Juego libre y desarrollo de la autonomía en estudiantes de 5 años de una I.E de Piura 2023*. [Tesis de maestría, Universidad César Vallejo].

<https://hdl.handle.net/20.500.12692/124552>

McKay, L. (2023). Violencia simbólica Y desarrollo Social Comunitario Reflexionado en la Perspectiva de Pierre Bourdieu. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 7(6), 845-856.

[https://doi.org/10.37811/cl\\_rcm.v7i6.8734](https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i6.8734)

Martín, L. y Pastor, E. (2020). El aprendizaje basado en el juego como herramienta socioeducativa en contextos comunitarios vulnerables. *Revista Prisma Social*, (30), 88–114. <https://revistaprismasociales.com/article/view/3753>

Mendoza, A. (2024). El juego como recurso para el desarrollo de competencias matemáticas. Horizontes. *Revista De Investigación En Ciencias De La Educación*, 8(32), 145.

<https://doi.org/10.33996/revistahorizontes.v8i32.711>

Mendoza, N. (2023). *Juegos tradicionales y desarrollo socioemocional de los estudiantes de inicial de 4 años en una institución educativa de Ica 2023*. [Tesis de maestría, Universidad César Vallejo].

[https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/123767/Mendoza\\_YNE-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/123767/Mendoza_YNE-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

Meneses, M. y Monge, M. (2011). El juego en los niños: un enfoque teórico. *Revista Educación*, 25(2), 113–124.

<https://doi.org/10.15517/revedu.v25i2.3585>

Meza, T. (2022). *El juego libre y el desarrollo socio emocional en niños de una institución educativa de Ate, 2022*. [Tesis de maestría, Universidad César Vallejo].

<https://hdl.handle.net/20.500.12692/105031>

- Miñán, A. (2021). *El juego y la integración sensorial de los estudiantes del nivel inicial de 5 años del distrito de Paimas, 2021*. [Tesis de maestría, Universidad César Vallejo]. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/77553>
- Mora, O., Pinargote, B. y Zambrano, V. (2023). Desarrollo de Identidad y Autoconciencia en Educación Inicial. *Dominio De Las Ciencias*, 9(2), 2155–2174. <https://dominiodelasciencias.com/ojs/index.php/es/article/view/3397>
- Paco, W. (2023). Aprendizaje y juego, un derecho no satisfecho. *Revista Oeconomicus UNH*, 3(1), 28–33. <https://doi.org/10.54943/revoec.v3i1.207>
- Paucar, M., Páucar, M., Rodríguez, A. y Ortiz, W. (2024). La estimulación del desarrollo emocional de los estudiantes de 3er grado de la Unidad Educativa Fiscomisional San Juan Bautista (2022-2023). *Revista Mapa*, 8(34). <https://revistamapa.org/index.php/es/article/view/407>
- Ponce, J. (2022). Principales planos teóricos de la psicología evolutiva y del desarrollo aplicados a la práctica docente entorno a la pedagogía contemporánea en América Latina. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 6(2), 3505-3520. [https://doi.org/10.37811/cl\\_rcm.v6i2.2105](https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v6i2.2105)
- Quiroz, S. (2024). El juego como estrategia pedagógica para mejorar la psicomotricidad en los niños de educación inicial: Artículo de revisión. *Revista de climatología*, 1(24). <https://rclimato.leu/2024/03/12/el-juego-como-estrategia-pedagogica-para-mejorar-la-psicomotricidad-en-los-ninos-de-educacion-inicial-articulo-de-revision/>
- Rivas, P. (2023). *Vínculo docente-discente en el desarrollo socioemocional de estudiantes de primer grado de primaria de una Institución Educativa Privada, Piura, 2023*. [Tesis de maestría, Universidad César Vallejo]. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/120613>
- Rodríguez, D. (2022). *Metodología juego - trabajo y el desarrollo emocional de los niños de 4 a 5 años*. [Tesis de licenciatura, Universidad Estatal Península de Santa Elena]. <https://repositorio.upse.edu.ec/bitstream/46000/6778/1/UPSE-TEI-2022-0055.pdf>
- Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote (2024). *Reglamento de Integridad Científica en la Investigación* (Vers. 001). <https://www.uladech.edu.pe/wp-content/uploads/erpuniversity/downloads/transparencia-universitaria/estatuto-el-texto-unico-de-procedimientos-administrativos-tupa-el-plan-estrategico-institucional-reglamento-de-la-universidad-y-otras-normativas/reglamentos-de-la-universidad/reglamento-de-integridad-cientifica-en-la-investigacion-v001.pdf>

## ANEXOS

### Anexo 01. Matriz de consistencia

**TÍTULO:** Juego y el desarrollo socioemocional en niños II ciclo de la institución educativa particular San Judas Tadeo de la legua - Piura, 2024.

FORMULACIÓN DEL PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES	METODOLOGÍA
¿Qué relación existe entre el juego y el desarrollo socioemocional en niños II Ciclo de la institución educativa particular San Judas Tadeo de La Legua, Piura, 2024?	<p><b>General</b> Determinar la relación entre el juego y el desarrollo socioemocional en los estudiantes de 5 años de una institución educativa inicial San Judas Tadeo</p> <p><b>Específicos</b> <b>OE1:</b> Establecer la relación entre juego simbólico y desarrollo socioemocional en los estudiantes de 5 años de una institución educativa inicial San Judas Tadeo <b>OE2:</b> Establecer la relación entre juego de reglas y desarrollo socioemocional en los estudiantes de 5 años de una institución educativa inicial San Judas Tadeo. <b>OE3:</b> Establecer la relación entre juego libre y desarrollo socioemocional en los estudiantes de 5 años de una institución educativa inicial San Judas Tadeo</p>	<p><b>General</b> H<sub>i</sub>: Entre el juego y el desarrollo socioemocional existe una relación directa y positiva en los estudiantes de 5 años de una institución educativa inicial San Judas Tadeo H<sub>0</sub>: Entre el juego y el desarrollo socioemocional no existe una relación directa y positiva en los estudiantes de 5 años de una institución educativa inicial San Judas Tadeo</p> <p><b>Específica</b> H<sub>1</sub>: Entre juego simbólico y desarrollo socioemocional existe una relación directa y positiva en los estudiantes de 5 años de una institución educativa inicial San Judas Tadeo. H<sub>2</sub>: Entre juego de reglas y desarrollo socioemocional existe una relación directa y positiva en los estudiantes de 5 años de una institución educativa inicial San Judas Tadeo. H<sub>3</sub>: Entre juego libre y desarrollo socioemocional existe una relación directa y positiva en los estudiantes de 5 años de una institución educativa inicial San Judas Tadeo.</p>	<p><b>Variable 1:</b> Juego</p> <p><b>Variable 2</b> Desarrollo socioemocional</p>	<p>Tipo de Inv: Cuantitativo</p> <p>Nivel de Inv: Descriptivo</p> <p>Diseño de Inv: No experimental correlacional</p> <p>Población y muestra: Población 86 estudiantes</p> <p>Muestra: 22 estudiantes</p> <p>Técnica: Observación sistemática</p> <p>Instrumento: guía de observación</p>



**ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN  
CARRERA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL  
GUÍA DE OBSERVACIÓN PARA MEDIR LA VARIABLE JUEGO EN NIÑOS DE 5  
AÑOS**

Código del estudiante:..... Fecha: ..... / ..... / .....

Sexo:            Mujer ( )                      Varón ( )

**Instrucciones:** Marcar con un aspa de acuerdo a lo siguiente:

Ítems	(3) Logra la conducta esperada	(2) La conducta aún puede ser mejorada	(1) No realiza la conducta
<b>DIMENSIÓN 1: JUEGO SIMBOLICO</b>			
1. El niño representa situaciones con uso de material concreto (cocinar, comer, etc.)			
2. El niño representa roles de los familiares más cercanos, expresando conductas y formas de expresión.			
3. El niño juega con muñecos y les asigna nombre de personas de su entorno.			
4. El niño juega con material y les asigna una realidad diferente (por ejemplo, hace comida con plastilina)			
5. Usa bloques de madera para representar lugares: casas, puentes, mesas, etc.			
6. Construye objetos en colaboración con sus compañeros			
<b>DIMENSIÓN 2: JUEGO DE REGLAS</b>			
7. Escucha con atención las reglas de juego			
8. El niño nombra las reglas del juego			
9. El niño respeta las reglas de juego mientras participa en el juego			
<b>DIMENSIÓN 3: JUEGO LIBRE</b>			
10. El niño expresa cómo se siente antes de iniciar el juego			

Ítems	(3) Logra la conducta esperada	(2) La conducta aún puede ser mejorada	(1) No realiza la conducta
11. Participa en la elección de normas de convivencia			
12. Escucha las propuestas de juego de sus compañeros			
13. Comunica en que sector quiere jugar y porqué			
14. Elige con quien jugar			
15. Juega en el sector elegido con otro compañero			
16. Escucha a su compañero cuando le habla			
17. Prefiere jugar solo			
18. Comparte sus juguetes con los demás compañeros de juego.			
19. El niño manifiesta cómo se sintió durante el juego.			
20. El niño escucha con atención a su compañero			
21. Ordena los juguetes.			



**ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN  
CARRERA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL  
GUÍA DE OBSERVACIÓN PARA MEDIR LA VARIABLE DESARROLLO  
SOCIOEMOCIONAL EN NIÑOS DE 5 AÑOS**

Código del estudiante:..... Fecha: ..... / ..... / .....

Sexo:            Mujer ( )                      Varón ( )

**Instrucciones:** Marcar con un aspa de acuerdo a lo siguiente:

Ítems	(3) Logra la conducta esperada	(2) La conducta aún puede ser mejorada	(1) No realiza la conducta
<b>DIMENSIÓN 1: DESARROLLO EMOCIONAL</b>			
1. Nombra la emoción que experimenta al observar imágenes.			
2. Asocia el nombre de la emoción alegría con la imagen que se le presenta.			
3. Asocia el nombre de la emoción tristeza con la imagen que se le presenta.			
4. Asocia el nombre de la emoción miedo con la imagen que se le presenta.			
5. Asocia el nombre de la emoción enfado con la imagen que se le presenta.			
6. Asocia gestos del rostro de la imagen que se le presenta con la emoción tristeza: parpado superior bajo, esquina de los labios ligeramente inclinados hacia abajo.			
7. Asocia gestos del rostro de la imagen que se le presenta con la emoción con la emoción alegría: mejillas elevadas y sonrisa			
8. Asocia gestos del rostro de la imagen que se le presenta con la emoción miedo: parpado superior elevado, labios ligeramente estirados			
9. Asocia gestos del rostro de la imagen que se le presenta con la emoción enojo: cejas bajas y juntas, labios apretados.			
<b>DIMENSIÓN 2: DESARROLLO DE LA IDENTIDAD</b>			

Ítems	(3) Logra la conducta esperada	(2) La conducta aún puede ser mejorada	(1) No realiza la conducta
9.El niño come solo en el momento de la lonchera.			
10.El niño practica hábitos de higiene sin ayuda: lavarse las manos.			
11.Cumple con las responsabilidades asignadas en el día.			
12.Durante la hora del juego libre se le pregunta si quiere jugar en el sector hogar o en el sector biblioteca.			
13.Ante un dibujo que se le presenta a niño se le pregunta si prefiere pintar con colores o pintar con temperas.			
14.Expresa libremente sus preferencias de juego.			
15.Cumple las normas de convivencia del aula en el día de la observación.			
16.Manifiesta alegría cuando se le reconoce en grupo los logros alcanzados en el día.			
17.Comparte hechos importantes de su historia familiar.			
18.Busca la compañía y consuelo del adulto en situaciones en las que lo necesita para sentirse seguro o contenido.			
<b>DIMENSIÓN 3: DESARROLLO SOCIAL</b>			
19.Escucha con atención al otro cuando habla.			
20.Formula preguntas para comprender información o indicaciones.			
21.Inicia conversaciones con sus pares			
22.Pide ayuda cuando lo necesita.			
23.Es capaz de planificar el juego y de improvisar soluciones.			
24.Ayuda a un compañero de aula si lo necesita			
25.Coopera con otros niños en la realización de una tarea grupal.			
26.Practica normas básicas: saluda.			
27.Practica normas básicas: dar las gracias.			
29.Practica normas básicas: Pide “por favor” lo que necesite.			
30.Respeta su turno en la hora del juego			

Anexo 03. Ficha técnica de los instrumentos (descripción de propiedades métricas: validez, confiabilidad, u otros).

**Ficha técnica del instrumento para la evaluación el juego**

Nombre original del instrumento	Guía de observación para medir la variable juego en niños de 5 años
Autor	Castillo (2024)
Objetivo del instrumento	Evaluar y medir el nivel del juego
Usuarios	Instrumento de observación a los niños del nivel inicial.
Forma de administración o modo de aplicación	Individual de manera presencial
Validez	Mediante juicio de expertos
Confiabilidad	Alfa de Cronbach de 0.996

**Ficha técnica del instrumento para la evaluación el desarrollo socioemocional**

Nombre original del instrumento	Guía de observación para medir la variable desarrollo socioemocional en niños de 5 años
Autor	Castillo (2024)
Objetivo del instrumento	Evaluar y medir el nivel el desarrollo socioemocional
Usuarios	Instrumento de observación a los niños del nivel inicial.
Forma de administración o modo de aplicación	Individual de manera presencial
Validez	Mediante juicio de expertos
Confiabilidad	Alfa de Cronbach de 0.997



Base de datos

N°	Juego																					D3	V1		
	Juego simbólico						Juego de reglas					Juego libre													
	P1	P2	P3	P4	P5	P6	D1	P7	P8	P9	D2	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18	P19			P20	P21
01	1	1	1	1	1	1	6	1	1	1	3	1	1	1	2	1	1	1	2	1	1	2	1	15	24
02	1	1	1	1	1	1	6	1	2	1	4	1	1	2	1	1	2	1	2	1	1	2	1	16	26
03	2	2	2	2	2	2	12	2	2	2	6	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	24	42
04	2	2	2	2	2	2	12	2	2	2	6	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	24	42
05	2	2	2	2	2	2	12	2	2	2	6	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	24	42
06	2	2	2	2	2	2	12	2	2	2	6	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	24	42
07	1	1	1	1	1	1	6	1	1	1	3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12	21
08	1	1	1	1	1	1	6	1	1	1	3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12	21
09	2	2	2	2	2	2	12	2	2	2	6	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	24	42
10	2	2	2	2	2	2	12	2	2	2	6	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	24	42
11	2	2	2	2	2	2	12	2	2	2	6	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	24	42
12	1	1	1	1	1	1	6	1	1	1	3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12	21
13	1	1	1	1	1	1	6	2	1	1	4	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12	22
14	2	2	2	2	2	2	12	2	2	2	6	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	24	42
15	2	2	2	2	2	2	12	2	2	2	6	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	24	42
16	2	2	2	2	2	2	12	2	2	2	6	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	24	42
17	2	2	2	2	2	2	12	2	2	2	6	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	24	42
18	2	2	2	2	2	2	12	2	2	2	6	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	24	42
19	1	1	1	1	1	1	6	1	1	1	3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12	21
20	2	2	2	2	2	2	12	2	2	2	6	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	24	42
21	2	2	2	2	2	2	12	2	2	2	6	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	24	42
22	2	2	2	2	2	2	12	2	2	2	6	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	24	42

N°	Desarrollo socioemocional																																	D3	V2										
	Desarrollo emocional									Desarrollo de la identidad										Desarrollo social																									
	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	D1	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18	P19	D2	P20	P21	P22	P23	P24	P25	P26	P27	P28	P29	P30	P31												
01	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12	31					
02	2	1	1	1	1	1	1	1	1	10	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	11	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12	33			
03	1	2	2	2	2	2	2	2	2	17	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	24	61		
04	1	2	2	2	2	2	2	2	2	17	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	20	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	24	61		
05	1	2	2	2	2	2	2	2	2	17	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	19	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	24	60		
06	1	2	2	2	2	2	2	2	2	17	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	24	61		
07	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12	31		
08	2	1	1	1	1	1	1	1	1	10	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	11	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12	33		
09	1	2	2	2	2	2	2	2	2	17	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	24	61	
10	2	2	2	2	2	2	2	2	2	18	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	24	62	
11	1	2	2	2	2	2	2	2	2	17	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	19	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	24	60	
12	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	11	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12	32	
13	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	11	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12	32	
14	2	2	2	2	2	2	2	2	2	18	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	24	62
15	2	2	2	2	2	2	2	2	3	19	2	2	2	2	2	2	3	3	2	2	2	22	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	24	65	
16	1	2	2	2	2	2	2	2	2	17	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	19	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	24	60	
17	1	2	2	2	2	2	2	2	2	17	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	24	61	
18	1	2	2	2	2	2	2	2	2	17	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	19	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	24	60	
19	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	11	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12	32	
20	2	2	2	2	2	2	2	2	2	18	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	24	62
21	2	2	2	2	2	2	2	2	2	18	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	24	62
22	1	2	2	2	2	2	2	2	2	17	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	24	61

**CARTA DE PRESENTACIÓN**

**Dr. ANICETO ELIAS AGUILAR POLO**

*Docente de la Universidad Católica los Ángeles De Chimbote*

**Asunto: PROCESO DE VALIDACIÓN A TRAVÉS DE JUICIO DE EXPERTOS**

*Presente.-*

Ante todo, saludarlo cordialmente y agradecerle la comunicación con su persona para hacer de su conocimiento que yo: MARITZA CASTILLO LACHIRA, egresada del programa académico de Escuela Profesional de Educación de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, debo realizar el proceso de validación de mi instrumento de recolección de información, motivo por el cual acudo a Ud. para su participación en el Juicio de Expertos.

Mi proyecto se titula: **Juego y el desarrollo socioemocional en niños II ciclo de la Institución Educativa Particular San Judas Tadeo de La Legua - Piura, 2024** y envío a Ud. el expediente de validación que contiene:

- Carta de presentación
- Ficha de identificación de experto para proceso de validación
- Matriz de operacionalización de variables
- Matriz de consistencia
- Ficha de validación
- Instrumento por validar

Agradezco anticipadamente su atención y participación, me despido de usted.

Atentamente,

  
DNI: 02812905....

Ficha de identificación del Experto para proceso de validación

Nombres y apellidos:

SONIA YAMET SANCHEZ MARCHENA

Nº DNI / CE:

32139240

Edad:

48

Teléfono / celular:

931481769

Email:

sonia-8-2@gmail.com

Título profesional:

EDUCACIÓN INICIAL

Grado académico:

Maestría

Doctorado:

Especialidad:

Institución que labora:

I.E ARTEMIO DEL SOLAR

Identificación del proyecto de investigación o tesis

Título:

Juego y el desarrollo socioemocional en niños II ciclo de la Institución Educativa Particular San Judas Tadeo de La Legua - Piura, 2024

Autora:

Maritza Castillo Lachira

Programa Académico:

Educación Inicial

Firma



Huella digital

**Ficha de validación**

**Título:** Juego y el desarrollo socioemocional en niños II ciclo de la Institución Educativa Particular San Judas Tadeo de La Legua - Piura, 2024

**VARIABLE 1: Juego**

	Relevancia	Pertinencia		Claridad		Observaciones/ Recomendaciones
		Cumple	No cumple	Cumple	No cumple	
<b>Dimensión 1: Juego simbólico</b>						
1	El niño representa situaciones con uso de material concreto (cocinar, comer, etc.)	✓		✓		
2	El niño representa roles de los familiares más cercanos, expresando conductas y formas de expresión.	✓		✓		
3	El niño juega con muñecos y les asigna nombre de personas de su entorno.	✓		✓		
4	El niño juega con material y les asigna una realidad diferente (por ejemplo, hace comida con plastilina)	✓		✓		
5	Usa bloques de madera para representar lugares: casas, puentes, mesas, etc.	✓		✓		
6	Construye objetos en colaboración con sus compañeros	✓		✓		
<b>Dimensión 2: Juego de reglas</b>						
7	Escucha con atención las reglas de juego	✓		✓		
8	El niño nombra las reglas del juego	✓		✓		
9	El niño respeta las reglas de juego mientras participa en el juego	✓		✓		
<b>Dimensión 3: Juego libre</b>						
10	El niño expresa cómo se siente antes de iniciar el juego	✓		✓		
11	Participa en la elección de normas de convivencia	✓		✓		
12	Escucha las propuestas de juego de sus compañeros	✓		✓		
13	Comunica en que sector quiere jugar y porqué	✓		✓		
14	Elige con quien jugar	✓		✓		
15	Juega en el sector elegido con otro compañero	✓		✓		
16	Escucha a su compañero cuando le habla	✓		✓		
17	Prefiere jugar solo	✓		✓		
18	Comparte sus juguetes con los demás compañeros de juego.	✓		✓		
19	El niño manifiesta cómo se sintió durante el juego.	✓		✓		
20	El niño escucha con atención a su compañero	✓		✓		
21	Ordena los juguetes.	✓		✓		

Opinión del experto:



Aplicable



Aplicable después de modificar



No aplicable

Nombres y apellidos del experto:

SONIA YAMET SANCHEZ MARCHENA

DNI:

32139240



Sonia Sanchez Marchena  
LEY 14/1986 (R. 1/86)

Firma del evaluador



Huella digital

**VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN POR CRITERIO DE JUECES  
INSTRUMENTO LA GUÍA DE OBSERVACIÓN PARA MEDIR LA VARIABLE JUEGO**

**I. DATOS GENERALES:**

- 1.1. Apellidos y nombres del juez : SONIA YAMGT SANCHEZ MARCHENA  
 1.2. Grado alcanzado/ Especialidad : Mg. INVESTIGACIÓN Y DOCENCIA  
 1.3. Cargo en la institución que labora : COORDINADORA  
 1.4. Nombre del instrumento evaluado : GUÍA DE OBSERVACIÓN  
 1.5. Autora del instrumento : MARITZA CASTILLO LACHIRA

**II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN:**

INDICADORES	CRITERIOS	Deficiente 1	Baja 2	Regular 3	Buena 4	Muy buena 5
1. CLARIDAD	Está formulado con lenguaje claro y comprensible.					✓
2. OBJETIVIDAD	Permite medir hechos observables.					✓
3. ACTUALIDAD	Adecuado al avance de la ciencia y tecnología.					✓
4. ORGANIZACIÓN	Presentación ordenada.					✓
5. SUFICIENCIA	Comprende aspectos de las variables en cantidad y calidad suficiente.					✓
6. PERTINENCIA	Permite conseguir datos de acuerdo a los objetivos planteados.					✓
7. CONSISTENCIA	Permite conseguir datos basados en teoría o modelos teóricos.					✓
8. COHERENCIA	Entre variables, indicadores y los ítems.					✓
9. METODOLOGÍA	La estrategia responde al propósito de la investigación.					✓
10. APLICACIÓN	Los datos permiten un tratamiento estadístico pertinente.					✓

CONTEO TOTAL DE MARCAS	A	B	C	D	E
(realice el conteo en cada una de las categorías de la escala)					

$$\text{Coeficiente de validez} = \frac{1 \times A + 2 \times B + 3 \times C + 4 \times D + 5 \times E}{50} = \frac{100}{50} = 100$$

**III. CALIFICACIÓN GLOBAL** (Ubique el coeficiente de validez obtenido en el intervalo respectivo y marque con un signo en el círculo asociado):

CATEGORÍA	INTERVALOS
Desaprobado <input type="radio"/>	[0,00 – 0,60]
Observado <input type="radio"/>	<0,60 – 0,70]
Aprobado <input checked="" type="radio"/>	<0,70 – 1,00]

**IV. OPINIÓN SOBRE LA ADMINISTRACIÓN:**

\_\_\_\_\_

Departamento: ANCASH  
 Ciudad CHIMBOTE de 05 DE NOVIEMBRE del 2024

  
Sonia Sánchez Marchena  
 COORDINADORA  
 Firma del evaluador

Ficha de validación

Título: Juego y el desarrollo socioemocional en niños II ciclo de la Institución Educativa Particular San Judas Tadeo de La Legua - Piura, 2024

VARIABLE 1: Desarrollo socioemocional		Relevancia		Pertinencia		Claridad		Observaciones Recomendación
		Cumple	No cumple	Cumple	No cumple	Cumple	No cumple	
<b>Dimensión 1: Desarrollo emocional</b>								
1	1	✓				✓		
2	2	✓		✓		✓		
3	3	✓		✓		✓		
4	4	✓		✓		✓		
5	5	✓		✓		✓		
6	6	✓		✓		✓		
7	7	✓		✓		✓		
8	8	✓		✓		✓		
9	9	✓		✓		✓		
<b>Dimensión 2: Desarrollo de la identidad</b>								
10	10	✓		✓		✓		
11	11	✓		✓		✓		
12	12	✓		✓		✓		
13	13	✓		✓		✓		
14	14	✓		✓		✓		
15	15	✓		✓		✓		
16	16	✓		✓		✓		
17	17	✓		✓		✓		
18	18	✓		✓		✓		
19	19	✓		✓		✓		
<b>Dimensión 3: Desarrollo social</b>								
20	20	✓		✓		✓		
21	21	✓		✓		✓		
22	22	✓		✓		✓		
23	23	✓		✓		✓		
24	24	✓		✓		✓		



**VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN POR CRITERIO DE JUECES  
INSTRUMENTO GUÍA DE OBSERVACIÓN PARA MEDIR LA VARIABLE DESARROLLO  
SOCIOEMOCIONAL**

**V. DATOS GENERALES:**

- 1.6. Apellidos y nombres del juez: SANCHEZ MARICHANA SONIA MARICELA  
 1.7. Grado alcanzado/ Especialidad: Mag. INVESTIGACIÓN EDUCATIVA  
 1.8. Cargo en la institución que labora: COORDINADORA  
 1.9. Nombre del instrumento evaluado: GUÍA DE OBSERVACIÓN  
 1.10. Autor/es del instrumento: MARICELA CASTILLO LA CHIRA

**VI. ASPECTOS DE VALIDACIÓN:**

INDICADORES	CRITERIOS	Deficiente 1	Baja 2	Regular 3	Buena 4	Muy Buena 5
1. CLARIDAD	Está formulado con lenguaje claro y comprensible					✓
2. OBJETIVIDAD	Permite medir hechos observables					✓
3. ACTUALIDAD	Adecuado al avance de la ciencia y tecnología.					✓
4. ORGANIZACIÓN	Presentación ordenada					✓
5. SUFICIENCIA	Comprende aspectos de las variables en cantidad y calidad suficiente					✓
6. PERTINENCIA	Permite conseguir datos de acuerdo a los objetivos planteados					✓
7. CONSISTENCIA	Permite conseguir datos basados en teoría o modelos teóricos					✓
8. COHERENCIA	Entre variables, indicadores y los ítems.					✓
9. METODOLOGÍA	La estrategia responde al propósito de la investigación					✓
10. APLICACIÓN	Los datos permiten un tratamiento estadístico pertinente					✓
<b>CONTEO TOTAL DE MARCAS</b> (realice el conteo en cada una de las categorías de la escala)						
		<b>A</b>	<b>B</b>	<b>C</b>	<b>D</b>	<b>E</b>

$$\text{Coeficiente de validez} = \frac{1 \times A + 2 \times B + 3 \times C + 4 \times D + 5 \times E}{50} = \underline{\hspace{2cm}}$$

**VII. CALIFICACIÓN GLOBAL** (Ubique el coeficiente de validez obtenido en el intervalo respectivo y marque con un aspa en el círculo asociado):

CATEGORÍA	INTERVALOS
Desaprobado <input type="radio"/>	[0,00 – 0,60]
Observado <input type="radio"/>	<0,60 – 0,70]
Aprobado <input checked="" type="radio"/>	<0,70 – 1,00]

**VIII. OPINIÓN SOBRE LA ADMINISTRACIÓN:**

Departamento: ANCASH

  
  
**Sonia Sánchez Marchena**  
 DOCENTE COORDINADORA  
 \_\_\_\_\_  
 Firma del evaluador

Ficha de identificación del Experto para proceso de validación

Nombres y apellidos:

Gloria Gomez Sigvas

N° DNI / CE:

32966448

Edad:

48

Teléfono / celular:

911423614

Email:

Glo.72@gmail.com

Título profesional:

Educación inicial

Grado académico:

Maestría

Doctorado:

Especialidad:

Doctora en gestión y ciencia de la formación.

Institución que labora:

I.E. La Católica

Identificación del proyecto de investigación o tesis

Título:

Juego y el desarrollo socioemocional en niños II ciclo de la Institución Educativa Particular San Judas Tadeo de La Legua - Piura, 2024

Autora:

Maritza Castillo Lachira

Programa Académico:

Educación Inicial

Firma



Huella digital

**Ficha de validación**  
**Título: Juego y el desarrollo socioemocional en niños II ciclo de la Institución Educativa Particular San Judas Tadeo de La Legua - Piura, 2024**

	VARIABLE 1: Juego	Relevancia		Pertinencia		Claridad		Observaciones/ Recomendaciones
		Cumple	No cumple	Cumple	No cumple	Cumple	No cumple	
<b>Dimensión 1: Juego simbólico</b>								
1	El niño representa situaciones con uso de material concreto (cocinar, comer, etc.)	/		/		/		
2	El niño representa roles de los familiares más cercanos, expresando conductas y formas de expresión.	/		/		/		
3	El niño juega con muñecos y les asigna nombre de personas de su entorno.	/		/		/		
4	El niño juega con material y les asigna una realidad diferente (por ejemplo, hace comida con plastilina)	/		/		/		
5	Usa bloques de madera para representar lugares: casas, puentes, mesas, etc.	/		/		/		
6	Constroye objetos en colaboración con sus compañeros	/		/		/		
<b>Dimensión 2: Juego de reglas</b>								
7	Escucha con atención las reglas de juego	/		/		/		
8	El niño nombra las reglas del juego	/		/		/		
9	El niño respeta las reglas de juego mientras participa en el juego	/		/		/		
<b>Dimensión 3: Juego libre</b>								
10	El niño expresa cómo se siente antes de iniciar el juego.	/		/		/		
11	Participa en la elección de normas de convivencia	/		/		/		
12	Escucha las propuestas de juego de sus compañeros	/		/		/		
13	Comunica en que sector quiere jugar y porqué	/		/		/		
14	Elige con quien jugar	/		/		/		
15	Juega en el sector elegido con otro compañero	/		/		/		
16	Escucha a su compañero cuando le habla	/		/		/		
17	Prefiere jugar solo	/		/		/		
18	Comparte sus juguetes con los demás compañeros de juego.	/		/		/		
19	El niño manifiesta cómo se sintió durante el juego.	/		/		/		
20	El niño escucha con atención a su compañero	/		/		/		
21	Ordena los juguetes.	/		/		/		

**Opinión del experto:**       Aplicable       Aplicable después de modificar       No aplicable

Nombres y apellidos del experto:

Gloria Gomez Sigas



DNI:

32966448



Huella cigital.

**VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN POR CRITERIO DE JUECES  
INSTRUMENTO LA GUÍA DE OBSERVACIÓN PARA MEDIR LA VARIABLE JUEGO**

**I. DATOS GENERALES:**

- 1.1. Apellidos y nombres del juez : Gomez Sigua Gloria  
 1.2. Grado alcanzado/ Especialidad : Doctora en gestión y ciencia de la formación  
 1.3. Cargo en la institución que labora : Docente  
 1.4. Nombre del instrumento evaluado : Guía de observación  
 1.5. Autora del instrumento : Marilyn Castillo La Chira

**II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN:**

INDICADORES	CRITERIOS	Deficiente 1	Bajo 2	Regular 3	Buena 4	Muy buena 5
1. CLARIDAD	Está formulado con lenguaje claro y comprensible.					/
2. OBJETIVIDAD	Permite medir hechos observables.					/
3. ACTUALIDAD	Adecuado al avance de la ciencia y tecnología					/
4. ORGANIZACIÓN	Presentación ordenada.					/
5. SUFICIENCIA	Comprende aspectos de las variables en cantidad y calidad suficiente.					/
6. PERTINENCIA	Permite conseguir datos de acuerdo a los objetivos planteados.					/
7. CONSISTENCIA	Permite conseguir datos basados en teoría o modelos teóricos.					/
8. COHERENCIA	Entre variables, indicadores y los ítems.					/
9. METODOLOGÍA	La estrategia responde al propósito de la investigación.					/
10. APLICACIÓN	Los datos permiten un tratamiento estadístico pertinente.					/

<b>CONTEO TOTAL DE MARCAS</b> (realice el conteo en cada una de las categorías de la escala)					
	<b>A</b>	<b>B</b>	<b>C</b>	<b>D</b>	<b>E</b>

$$\text{Coeficiente de validez} = \frac{1 \times A + 2 \times B + 3 \times C + 4 \times D + 5 \times E}{50} = \frac{100}{50} = 2.00$$

**III. CALIFICACIÓN GLOBAL** (Ubique el coeficiente de validez obtenido en el intervalo respectivo y marque con un aspa en el círculo asociado):

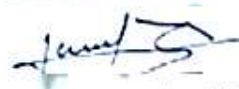
CATEGORÍA	INTERVALOS
Desaprobado <input type="radio"/>	[0,00 – 0,60]
Observado <input type="radio"/>	<0,60 – 0,70]
Aprobado <input checked="" type="radio"/>	<0,70 – 1,00]

**IV. OPINIÓN SOBRE LA ADMINISTRACIÓN:**

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

Departamento: Ancash  
 Ciudad: Lumbadeo 05 de noviembre del 2024

  
 Nombres y apellidos/firma del experto

Ficha de validación

Título: Juego y el desarrollo socioemocional en niños II ciclo de la Institución Educativa Particular San Judas Tadeo de La Legua - Piura, 2024

**VARIABLE 1: Desarrollo socioemocional**

	Relevancia	Pertinencia		Claridad		Observaciones Recomendación
		Cumple	No cumple	Cumple	No cumple	
<b>Dimensión 1: Desarrollo emocional</b>						
1	nombra la emoción que experimenta al observar imágenes.	/	/	/	/	
2	Asocia el nombre de la emoción alegría con la imagen que se le presenta.	/	/	/	/	
3	Asocia el nombre de la emoción tristeza con la imagen que se le presenta.	/	/	/	/	
4	Asocia el nombre de la emoción miedo con la imagen que se le presenta.	/	/	/	/	
5	Asocia el nombre de la emoción enfado con la imagen que se le presenta.	/	/	/	/	
6	Asocia gestos del rostro de la imagen que se le presenta con la emoción tristeza: parpadeo superior bajo, esquina de los labios ligeramente inclinados hacia abajo.	/	/	/	/	
7	Asocia gestos del rostro de la imagen que se le presenta con la emoción con la emoción alegría: mejillas elevadas y sonrisa	/	/	/	/	
8	Asocia gestos del rostro de la imagen que se le presenta con la emoción miedo: parpadeo superior elevado, labios ligeramente estrimados	/	/	/	/	
9	Asocia gestos del rostro de la imagen que se le presenta con la emoción enojo: cejas bajas y juntas, labios apretados.	/	/	/	/	
<b>Dimensión 2: Desarrollo de la identidad</b>						
10	El niño come solo en el momento de la lonchera.	/	/	/	/	
11	El niño practica hábitos de higiene sin ayuda: lavarse las manos.	/	/	/	/	
12	Cumple con las responsabilidades asignadas en el día.	/	/	/	/	
13	Durante la hora del juego libre se le pregunta si quiere jugar en el sector hogar o en el sector biblioteca.	/	/	/	/	
14	Ante un dibujo que se le presenta a niño se le pregunta si quiere pintar con colores o pintar con tempera.	/	/	/	/	
15	Expresa libremente sus preferencias de juego.	/	/	/	/	
16	Cumple las normas de convivencia del aula en el día de la observación.	/	/	/	/	
17	Manifiesta alegría cuando se le reconoce en grupo los logros alcanzados en el día.	/	/	/	/	
18	Comparte hechos importantes de su historia familiar.	/	/	/	/	
19	Busca la compañía y consuelo del adulto en situaciones en las que lo necesita para sentirse seguro o contenido.	/	/	/	/	
<b>Dimensión 3: Desarrollo social</b>						
20	Escucha con atención al otro cuando habla.	/	/	/	/	
21	Formula preguntas para comprender información o indicaciones.	/	/	/	/	
22	Inicia conversaciones con sus pares	/	/	/	/	
23	Pide ayuda cuando lo necesita.	/	/	/	/	
24	Es capaz de plañificar el juego y de improvisar soluciones.	/	/	/	/	

25	Ayuda a un compañero de su grupo si lo necesita	/	/	/	/	/
26	Coopera con otros niños en la realización de una tarea grupal.	/	/	/	/	/
27	Practica normas básicas: salud.	/	/	/	/	/
28	Practica normas básicas: dar las gracias.	/	/	/	/	/
29	Practica normas básicas: Pide "por favor" lo que necesite.	/	/	/	/	/
30	Respecta su turno en la hora del juego	/	/	/	/	/
31	Escucha con atención al otro cuando habla.	/	/	/	/	/

No aplicable

Aplicable después de modificar

Aplicable

Opinión del experto:

Nombres y apellidos del experto:

Gloria Gomez Sigua

DNI.

32966448



Huella digital

**VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN POR CRITERIO DE JUECES  
INSTRUMENTO GUÍA DE OBSERVACIÓN PARA MEDIR LA VARIABLE DESARROLLO  
SOCIOEMOCIONAL**

**V. DATOS GENERALES:**

- 1.6. Apellidos y nombres del juez : Gomez Sigvas Gloria  
 1.7. Grado alcanzado/ Especialidad : Doctora en gestión y ciencia de la formación  
 1.8. Cargo en la institución que labora : Docente  
 1.9. Nombre del instrumento evaluado : Guía de observación  
 1.10. Autor/es del instrumento : Maritza Castillo La Chira

**VI. ASPECTOS DE VALIDACIÓN:**

INDICADORES	CRITERIOS	Deficiente 1	Baja 2	Regular 3	Buena 4	Muy Buena 5
1. CLARIDAD	Está formulado con lenguaje claro y comprensible.					/
2. OBJETIVIDAD	Permite medir hechos observables.					/
3. ACTUALIDAD	Adecuado al avance de la ciencia y tecnología.					/
4. ORGANIZACIÓN	Presentación ordenada.					/
5. SUFICIENCIA	Comprende aspectos de las variables en cantidad y calidad suficiente.					/
6. PERTINENCIA	Permite conseguir datos de acuerdo a los objetivos planteados.					/
7. CONSISTENCIA	Permite conseguir datos basados en teoría o modelos teóricos.					/
8. COHERENCIA	Entre variables, indicadores y los ítems.					/
9. METODOLOGÍA	La estrategia responde al propósito de la investigación.					/
10. APLICACIÓN	Los datos permiten un tratamiento estadístico pertinente.					/

<b>CONTEO TOTAL DE MÁRCAS</b> (realice el conteo en cada una de las categorías de la escala)					
	<b>A</b>	<b>B</b>	<b>C</b>	<b>D</b>	<b>E</b>

$$\text{Coeficiente de validez} = \frac{1 \times A + 2 \times B + 3 \times C + 4 \times D + 5 \times E}{50} = \frac{100}{50} = 100$$

**VII. CALIFICACIÓN GLOBAL** (Ubique el coeficiente de validez obtenido en el intervalo respectivo y marque con un aspa en el círculo asociado):

CATEGORÍA	INTERVALOS
Desaprobado <input type="radio"/>	[0,00 – 0,60]
Observado <input type="radio"/>	<0,60 – 0,70]
Aprobado <input checked="" type="radio"/>	<0,70 – 1,00]

**VIII. OPINIÓN SOBRE LA ADMINISTRACIÓN:**

Departamento: Ancash

Gloria Gomez Sigvas 
---

Ficha de identificación del Experto para proceso de validación

Nombres y apellidos:

Nathaly Chauca Morales

N° DNI/CE:

43533063

Edad:

Teléfono / celular:

928546410

Email:

chau.232@gmail.com

Título profesional:

Docente de educación inicial

Grado académico:

Mestría



Doctorado:



Especialidad:

Institución que labora:

I.E. Perú school

Identificación del proyecto de investigación o tesis

Título:

Juego y el desarrollo socioemocional en niños II ciclo de la Institución Educativa Particular San Judas Tadeo de La Legua - Piura, 2024

Autora:

Maritza Castillo Lachira

Programa Académico:

Educación Inicial

Firma



Huella digital

**Título: Juego y el desarrollo socioemocional en niños 11 ciclo de la Institución Educativa Particular San Judas Tadeo de La Legua - Piura, 2024**

**Ficha de validación**

	VARIABLE 1: Juego	Relevancia		Pertinencia		Claridad		Observaciones/ Recomendaciones
		Cumple	No cumple	Cumple	No cumple	Cumple	No cumple	
<b>Dimensión 1: Juego simbólico</b>								
1	El niño representa situaciones con uso de material concreto (cocinar, comer, etc.)	/		/		/		
2	El niño representa roles de los familiares más cercanos, expresando conductas y formas de expresión.	/		/		/		
3	El niño juega con muñecos y les asigna nombre de personas de su entorno.	/		/		/		
4	El niño juega con material y les asigna una realidad diferente (por ejemplo, hace corita con plastilina)	/		/		/		
5	Usa bloques de madera para representar lugares: casas, puentes, mesas, etc.	/		/		/		
6	Construye objetos en colaboración con sus compañeros	/		/		/		
<b>Dimensión 2: Juego de reglas</b>								
7	Escucha con atención las reglas de juego	/		/		/		
8	El niño nombra las reglas del juego	/		/		/		
9	El niño respeta las reglas de juego mientras participa en el juego	/		/		/		
<b>Dimensión 3: Juego libre</b>								
10	El niño expresa cómo se siente antes de iniciar el juego	/		/		/		
11	Participa en la elección de normas de convivencia	/		/		/		
12	Escucha las propuestas de juego de sus compañeros	/		/		/		
13	Comunica en que sector quiere jugar y porqué	/		/		/		
14	Elige con quien jugar	/		/		/		
15	Juega en el sector elegido con otro compañero	/		/		/		
16	Escucha a su compañero cuando le habla	/		/		/		
17	Prefiere jugar solo	/		/		/		
18	Comparte sus juguetes con los demás compañeros de juego.	/		/		/		
19	El niño manifiesta cómo se sintió durante el juego.	/		/		/		
20	El niño escucha con atención a su compañero	/		/		/		
21	Ordena los juguetes.	/		/		/		

Nombres y apellidos del experto:

Nathaly Chava Morales

DNI.

43533063



Firma



Huella digital

VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN POR CRITERIO DE JUECES  
INSTRUMENTO LA GUÍA DE OBSERVACIÓN PARA MEDIR LA VARIABLE JUEGO

I. DATOS GENERALES:

- 1.1. Apellidos y nombres del juez : Chauca Morales Nathaly  
 1.2. Grado alcanzado/ Especialidad : Magister en psicología educativa  
 1.3. Cargo en la institución que labora : Profesora  
 1.4. Nombre del instrumento evaluado : Guía de observación  
 1.5. Autora del instrumento : Marciza Castillo Pachira

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN:

INDICADORES	CRITERIOS	Deficiente 1	Baja 2	Regular 3	Buena 4	Muy buena 5
1. CLARIDAD	Está formulado con lenguaje claro y comprensible.					
2. OBJETIVIDAD	Permite medir hechos observables.					
3. ACTUALIDAD	Adecuado al avance de la ciencia y tecnología.					
4. ORGANIZACIÓN	Presentación ordenada.					
5. SUFICIENCIA	Comprende aspectos de las variables en cantidad y calidad suficiente.					
6. PERTINENCIA	Permite conseguir datos de acuerdo a los objetivos planteados.					
7. CONSISTENCIA	Permite conseguir datos basados en teoría o modelos teóricos.					
8. COHERENCIA	Entre variables, indicadores y los ítems.					
9. METODOLOGÍA	La estrategia responde al propósito de la investigación.					
10. APLICACIÓN	Los datos permiten un tratamiento estadístico pertinente.					

CONTEO TOTAL DE MARCAS (realice el conteo en cada una de las categorías de la escala)					
	A	B	C	D	E


$$\text{Coeficiente de validez} = \frac{1 \times A + 2 \times B + 3 \times C + 4 \times D + 5 \times E}{50} = \frac{100}{50} = 100$$

III. CALIFICACIÓN GLOBAL (ubique el coeficiente de validez obtenido en el intervalo respectivo y marque con un aspa en el círculo asociado):

CATEGORÍA	INTERVALOS
Desaprobado <input type="radio"/>	[0,00 – 0,60]
Observado <input type="radio"/>	<0,60 – 0,70]
Aprobado <input checked="" type="radio"/>	<0,70 – 1,00]

IV. OPINIÓN SOBRE LA ADMINISTRACIÓN:

Departamento: Ancash  
 Ciudad: Chimú 05 de noviembre del 2024

Nathaly Chauca Morales  
  
 Nombres y apellidos/firma del experto

Título: Juego y el desarrollo socioemocional en niños II ciclo de la Institución Educativa Particular San Judas Tadeo de La Legua - Piura, 2024						
<b>Ficha de validación</b>						
<b>VARIABLE 1: Desarrollo socioemocional</b>						
		Relevancia		Claridad		Observaciones Recomendación
		Cumple	No cumple	Cumple	No cumple	
<b>Dimensión 1: Desarrollo emocional</b>						
1	Nombra la emoción que experimenta al observar imágenes.	/		/		
2	Asocia el nombre de la emoción alegría con la imagen que se le presenta.	/		/		
3	Asocia el nombre de la emoción tristeza con la imagen que se le presenta.	/		/		
4	Asocia el nombre de la emoción miedo con la imagen que se le presenta.	/		/		
5	Asocia el nombre de la emoción enfado con la imagen que se le presenta.	/		/		
6	Asocia gestos del rostro de la imagen que se le presenta con la emoción tristeza; parpadeo superior bajo, esquina de los labios ligeramente inclinados hacia abajo.	/		/		
7	Asocia gestos del rostro de la imagen que se le presenta con la emoción con la emoción alegría; mejillas elevadas y sonrisa	/		/		
8	Asocia gestos del rostro de la imagen que se le presenta con la emoción miedo; parpadeo superior elevado, labios ligeramente estrados	/		/		
9	Asocia gestos del rostro de la imagen que se le presenta con la emoción enojo; cejas bajas y juntas, labios apretados.	/		/		
<b>Dimensión 2: Desarrollo de la identidad</b>						
10	El niño come solo en el momento de la lonchera.	/		/		
11	El niño practica hábitos de higiene sin ayuda: lavarse las manos.	/		/		
12	Cumple con las responsabilidades asignadas en el día.	/		/		
13	Durante la hora del juego libre se le pregunta si quiere jugar en el sector hogar o en el sector biblioteca.	/		/		
14	Antes un dibujo que se le presenta a niño se le pregunta si prefiere pintar con colores o pintar con temperas.	/		/		
15	Expresa libremente sus preferencias de juego.	/		/		
16	Cumple las normas de convivencia del aula en el día de la observación.	/		/		
17	Manifiesta alegría cuando se le reconoce en grupo los logros alcanzados en el día.	/		/		
18	Comparte hechos importantes de su historia familiar.	/		/		
19	Busca la compañía y consuelo del adulto en situaciones en las que lo necesita para sentirse seguro o contenido.	/		/		
<b>Dimensión 3: Desarrollo social</b>						
20	Escucha con atención al otro cuando habla.	/		/		
21	Formula preguntas para comprender información o indicaciones.	/		/		
22	Inicia conversaciones con sus pares	/		/		
23	Pide ayuda cuando lo necesita.	/		/		
24	Es capaz de planificar el juego y de improvisar soluciones.	/		/		

25	Ayuda a un compañero de aula si lo necesita												
26	Coopera con otros niños en la realización de una tarea grupal.												
27	Practica normas básicas: ayuda.												
28	Practica normas básicas: dar las gracias.												
29	Practica normas básicas: Pide "por favor" lo que necesite.												
30	Respeto su turno en la hora del juego												
31	Escucha con atención al otro cuando habla.												

Opinión del experto:    Aplicable     No aplicable     Aplicable después de modificar

Nombres y apellidos del experto:    DNI.

Nathaly Charca Morales



Firma



Huella digital

**VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN POR CRITERIO DE JUECES  
INSTRUMENTO GUÍA DE OBSERVACIÓN PARA MEDIR LA VARIABLE DESARROLLO  
SOCIOEMOCIONAL**

**V. DATOS GENERALES:**




- 1.6. Apellidos y nombres del juez : Chauca Morales Nathaly  
 1.7. Grado alcanzado/ Especialidad : Magister en Psicología educativa  
 1.8. Cargo en la institución que labora : Profesora  
 1.9. Nombre del instrumento evaluado : Guía de observación  
 1.10. Autor/es del instrumento : Maritza Castillo Lachiro

**VI. ASPECTOS DE VALIDACIÓN:**

INDICADORES	CRITERIOS	Deficiente 1	Baja 2	Regular 3	Buena 4	Muy buena 5
1. CLARIDAD	Faza formulada en lenguaje claro y comprensible					/
2. OBJETIVIDAD	Permite medir hechos observables.					/
3. ACTUALIDAD	Adecuado al avance de la ciencia y tecnología.					/
4. ORGANIZACIÓN	Presentación ordenada					/
5. SUFICIENCIA	Comprende aspectos de las variables en cantidad y calidad suficiente.					/
6. PERTINENCIA	Permite conseguir datos de acuerdo a los objetivos planteados.					/
7. CONSISTENCIA	Permite conseguir datos basados en teoría o modelos teóricos.				/	/
8. COHERENCIA	Entre variables, indicadores y los ítems.				/	/
9. METODOLOGÍA	La estrategia responde al propósito de la investigación.				/	/
10. APLICACIÓN	Los datos permiten un tratamiento estadístico pertinente.				/	/
<b>CONTEO TOTAL DE MARCAS</b> (realice el conteo en cada una de las categorías de la escala)		↓	↓	↓	↓	↓
		<b>A</b>	<b>B</b>	<b>C</b>	<b>D</b>	<b>E</b>

$$\text{Coeficiente de validez} = \frac{1 \times A + 2 \times B + 3 \times C + 4 \times D + 5 \times E}{50} = \underline{\hspace{2cm}}$$


**VII. CALIFICACIÓN GLOBAL** (Ubique el coeficiente de validez obtenido en el intervalo respectivo y marque con un aspa en el círculo asociado):

CATEGORIA	INTERVALOS
Desaprobado 	[0,00 – 0,60]
Observado 	<0,60 – 0,70]
Aprobado 	<0,70 – 1,00]

**VIII. OPINIÓN SOBRE LA ADMINISTRACIÓN:**

\_\_\_\_\_

Departamento: Ancash

Nathaly Chauca  
Morales   
Nombres y apellidos/firma del experto



UNIVERSIDAD CATOLICA LOS ANGELES DE CHIMBOTE

FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES

"Año del Bicentenario, de la consolidación de nuestra independencia y de la conmemoración de las heroicas batallas de Junín y Ayacucho"

Chimbote 06 de Noviembre del 2024

CARTA DE PRESENTACION PARA LA RECOLECCION DE INFORMACION DEL TALLER EXTRACURRICULAR DE TESIS EN EL NIVEL INICIAL

SRA.

CARMEN MILAGROS MONDRAGON LUCAN

DIRECTORA DE LA I.E.P SAN JUDAS TADEO

Presente. -

De mi consideración

Es un placer dirigirme a usted para expresar mi cordial saludo a la vez , en calidad de beciliar de la carrera de educación inicial, con código de matrícula 0907182098 de la Universidad Católica los Ángeles de Chimbote ,solicitarle su autorización para desarrollar la recolección de información del taller extracurricular de tesis, titulado JUEGO Y EL DESARROLLO SOCIOEMOCIONAL EN NIÑOS II CICLO DE LA INSTITUCION EDUCATIVA PARTICULAR SAN JUDAS TADEO DE LA LEGUA PILA, 2024 , durante el mes de octubre y noviembre del presente año.

Por tal motivo agradezco que me brinde la oportunidad y facilidades a fin de ejecutar satisfactoriamente el proyecto de investigación, el mismo que beneficiara a su institución educativa y a los aprendizajes de los estudiantes. En espera de su amable atención, quedo de usted.

  
C. Milagros Mondragón Lucan  
PROFESORA

Atentamente

CASTILLO LACHRA MARITZA

00812905

**PROCOLO DE CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA PARTICIPAR  
EN UN ESTUDIO DE INVESTIGACIÓN (PADRES)**

**Título del estudio:** \_\_\_\_\_

**Investigador (a):**\_\_\_\_\_

**Propósito del estudio:**

**Estamos invitando a su hijo(a) a participar en un trabajo de investigación titulado:**

\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

**Este es un estudio desarrollado por investigadores de la Universidad Católica Los  
Ángeles de Chimbote.**

**Procedimientos:**

Si usted acepta que su hijo (a) participe y su hijo (a) decide participar en este estudio se le realizará lo siguiente (enumerar los procedimientos del estudio):

- 1.
- 2.
- 3.

Costos y/ o compensación: La investigación no costará nada al padre de familia.

**Confidencialidad:**

Nosotros guardaremos la información de su hijo(a) sin nombre alguno. Si los resultados de este seguimiento son publicados, no se mostrará ninguna información que permita la identificación de su hijo(a) o de otros participantes del estudio.

**Derechos del participante:**

Si usted decide que su hijo(a) participe en el estudio, podrá retirarse de éste en cualquier momento, o no participar en una parte del estudio sin daño alguno. Si tiene alguna duda adicional, por favor pregunte al personal del estudio o llame al número telefónico -----  
-----\_

Si tiene preguntas sobre los aspectos éticos del estudio, o cree que su hijo(a) ha sido tratado injustamente puede contactar con el Comité Institucional de Ética en Investigación de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, correo ciei@uladech.edu.pe

Una copia de este consentimiento informado le será entregada.

### **DECLARACIÓN Y/O CONSENTIMIENTO**

Acepto voluntariamente que mi hijo(a) participe en este estudio, comprendo de las actividades en las que participará si ingresa al trabajo de investigación, también entiendo que mi hijo(a) puede decidir no participar y que puede retirarse del estudio en cualquier momento.

\_\_\_\_\_  
Nombres y apellidos  
Participante

\_\_\_\_\_  
Fecha y hora

\_\_\_\_\_  
Nombres y apellidos  
Investigador

\_\_\_\_\_  
Fecha y hora

