

# **UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TRUJILLO BENEDICTO XVI**

## **FACULTAD DE HUMANIDADES PROGRAMA DE ESTUDIOS DE EDUCACIÓN INICIAL**



### **JUEGOS DIDÁCTICOS Y DESARROLLO DE HABILIDADES BLANDAS DE LOS NIÑOS DE 5 AÑOS - JUNIN, 2021.**

### **TESIS PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADA EN EDUCACIÓN INICIAL**

#### **AUTORA:**

**Br. Isabel Mercedes Andamayo Rojas**

#### **ASESORA:**

**Dra. Sonia Llaquelin Quezada García**

#### **LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:**

Educación y Responsabilidad Social.

**TRUJILLO – PERÚ**

**2022**

## **Página de autoridades**

**Excmo. Mons. Dr. Miguel Cabrejos Vidarte, OFM**

Arzobispo Metropolitano de Trujillo  
Fundador y Gran Canciller de la  
Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI

**R.P. Dr. Juan José Lydon Mc Hugh, OSA**

Rector de la Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI

**Dra. Silvia Ana Valverde Zavaleta**

Vicerrectora Académica

**Dra. Carmen Consuelo Díaz Vásquez**

Decana de la Facultad de Humanidades

**Dr. Rubén Saavedra Rodríguez**

Director de la Escuela de posgrado

Director de Formación Continua

**Mg. José Andrés Cruzado Albarrán**

Secretario General

## CONFORMIDAD DEL ASESOR

Señor(a)Decano(a) de la Facultad de Humanidades.

Yo, Dra. Sonia Quezada García, con DNI N°18184207 , como asesora del trabajo de investigación titulada” Juegos Didácticos y Desarrollo de Habilidades Blandas de los Niños de 5 años - Junín, 2021”, desarrollada por Isabel Mercedes Andamayo Rojas con DNI N° 44141230 Egresada del Programa de Complementación Universitaria; considero que dicho trabajo reúne las condiciones tanto técnicas como científicas, las cuales están alineadas a las normas establecidas en el reglamento de titulación de la Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI y en la normativa para la presentación de trabajos de graduación de la Facultad Humanidades. Por tanto, autorizo la presentación del mismo ante el organismo pertinente para que sea sometido a evaluación por los jurados designados por la mencionada Facultad.

Trujillo, noviembre 2021



---

Dra.Sonia Quezada García

## **Dedicatoria**

*A mis padres y a mis hermanos por brindarme su apoyo durante todo este camino largo para poder lograr todas mis metas trazadas.*

**La autora**

## **Agradecimiento**

*Agradezco a Dios por bendecirnos la vida, por guiarnos a lo largo de nuestra existencia,*

*A mi familia que es mi apoyo y fortaleza en aquellos momentos de dificultades y problemas.*

*A nuestros docentes de la Universidad Católica de Trujillo, por haber compartido sus conocimientos y así de esa manera poder lograr nuestras metas trazadas.*

*También agradecer a mis hermanos que son un gran ejemplo de perseverancia y humildad para poder lograr nuestros objetivos trazados.*

**La autora**

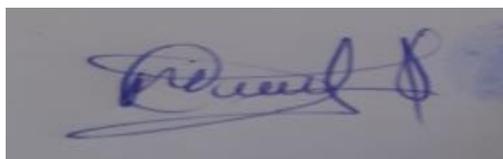
## **Declaratoria de autenticidad**

Yo, Isabel Mercedes Andamayo Rojas, con DNI 44141230, egresada de la Carrera Profesional de Educación Inicial de la Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI, doy fe que he seguido rigurosamente los procedimientos académicos y administrativos emanados por la Facultad de humanidades, para la elaboración y sustentación del informe de tesis titulado: **“Juegos didácticos y desarrollo de habilidades blandas de los niños de 5 años - Junín, 2021”**, el cual consta de un total de 86 páginas, en las que se incluye 18 tablas y 2 figuras, más un total de 12 páginas en anexos.

Dejo constancia de la originalidad y autenticidad de la mencionada investigación y declaro bajo juramento en razón a los requerimientos éticos, que el contenido de dicho documento, corresponde a mi autoría respecto a redacción, organización, metodología y diagramación. Asimismo, garantizo que los fundamentos teóricos están respaldados por el referencial bibliográfico, asumiendo un mínimo porcentaje de omisión involuntaria respecto al tratamiento de cita de autores, lo cual es de mi entera responsabilidad.

Se declara también que el porcentaje de similitud o coincidencia es de 20%, el cual es aceptado por la Universidad Católica de Trujillo.

La autora.



---

**Isabel Mercedes Andamayo Rojas**

**DNI 44141230**

## Índice de contenidos

Contenidos:	
Página de autoridades .....	ii
CONFORMIDAD DEL ASESOR.....	iii
Declaratoria de autenticidad .....	vi
Índice de contenidos .....	vii
Índice de tablas y figuras .....	ix
Resumen.....	xi
Abstract.....	xii
Capítulo I: PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN .....	13
1.1 Planteamiento del problema.....	13
1.2 Formulación del problema: .....	16
1.2.1 Problema general: .....	16
1.2.2 Problemas específicos:.....	16
1.3 Formulación de objetivos .....	16
1.3.1 Objetivo general.....	16
1.3.2 Objetivos específicos .....	16
1.4 Justificación de la investigación.....	17
Capítulo II: MARCO TEÓRICO .....	18
2.1 Antecedentes de la investigación.....	18
2.2 Bases teórico científicas.....	21
2.2.1 Jugar.....	21
2.2.2 Importancia del juego en educación inicial.....	23
2.2.3 Juegos didácticos.....	24
2.2.4 Clasificación de los juegos didácticos.....	26
2.2.5 Dimensiones de los juegos didácticos.....	27
2.2.6 Teoría en la que sustenta el estudio: teoría constructivista del juego.....	30
2.2.7 Habilidades blandas.....	30
2.2.8 Clasificación de las habilidades blandas.....	31
2.2.9 Importancia de las habilidades blandas en educación inicial.....	32
2.2.10 Dimensiones que comprometen las habilidades blandas.....	33
2.4 Formulación de hipótesis .....	35

2.5	Operacionalización de variables.....	36
Capítulo III: METODOLOGÍA .....		39
3.1	Tipo. ....	39
3.2	Método. ....	39
3.3	Diseño.....	39
3.4	Población, muestra y muestreo.....	40
3.5	Técnicas e instrumentos de recojo de datos. ....	40
3.6	Técnicas de procesamiento y análisis de datos. ....	43
3.7	Ética investigativa. ....	44
Capítulo IV: RESULTADOS .....		45
4.1	Presentación y análisis de resultados. ....	45
4.2	Discusión de resultados.....	56
Capítulo V: Conclusiones y Sugerencias .....		61
5.1.	Conclusiones. ....	61
5.2.	Sugerencias: .....	63
Referencias bibliográficas .....		64
ANEXOS .....		69
Anexo 1: Instrumentos de medición .....		70
Anexo 2: Ficha técnica.....		72
Anexo 3: Validez y fiabilidad de instrumentos.....		73
Anexo 4: Base de datos.....		74
Anexo 5: Matriz de consistencia.....		77

## Índice de tablas y figuras

	Pág.
Tabla 1: Distribución de la población muestral de estudio.	46
Tabla 2: Resultados de la validación de Juicio de Expertos	47
Tabla 3: Estadística de fiabilidad	48
Tabla 4: Baremo para establecer la confiabilidad del resultado Alfa Crombach	48
Tabla 5: Coeficiente de correlación de Karl Pearson, para determinar el nivel de correlación de las variables.	48
Tabla 6: Principales juegos didácticos que podemos encontrar en el hogar	50
Tabla 7: Juegos que más se practican en el hogar	51
Tabla 8: Estadígrafos de las variables Juego de roles y habilidades blandas.	52
Tabla 9: Tabla de correlaciones de las variables juegos didácticos y habilidades blandas	53
Tabla 10: Estadígrafos de las variables Juegos didácticos y habilidades de trabajo en equipo.	54
Tabla 11: Tabla de correlaciones de las variables Juegos didácticos y habilidades de trabajo en equipo	55
Tabla 12: Estadígrafos de las variables Juegos didácticos y habilidades de liderazgo.	57
Tabla 13: Estadígrafos de las variables Juegos didácticos y habilidades de comunicación.	58
Tabla 14: Tabla de correlaciones de los juegos didácticos y la dimensión habilidades de comunicación	59
Tabla 15: Estadígrafos de las variables Juegos didácticos y habilidades de persuasión	60
Tabla 16: Tabla de correlaciones de los juegos didácticos y la dimensión habilidades de persuasión.	61
Tabla 17: Estadígrafos de las variables Juegos didácticos y habilidades de motivación	62
Tabla 18: Tabla de correlaciones juegos didácticos y la dimensión habilidades de motivación.	62

## Índice de gráficos.

Gráfico 1: Principales juegos didácticos que podemos encontrar en el hogar.	Pág. 51
Gráfico 2: Responde si alguna vez jugaste con tus niños o hiciste las siguientes actividades	52

## Resumen

El objetivo que se abordó en la presente investigación, señalaba: Determinar la relación entre los juegos didácticos y el desarrollo de las habilidades blandas de los niños de 5 años - Junín, 2021. El tipo de investigación abordado fue una investigación correlacional, de nivel descriptivo. Se utilizó el diseño correlacional. La técnica de recolección de datos fue la encuesta y la observación, para lo cual se ha utilizado como instrumentos el cuestionario y la ficha de observación. La Población muestral estaba constituido por 20 niños de las I.E. Camunashari, Bella Esperanza y Shanki, del Distrito de Satipo.

Según los resultados obtenidos en la encuesta aplicada a los padres de familia y la ficha de observación aplicada a los niños, se ha encontrado que, existe correlación negativa débil ( $r = -0,02$ ) entre los juegos didácticos y el desarrollo de las habilidades blandas de los niños de 5 años - Junín, 2021.

**Palabras clave:** comunicación, habilidades blandas, juegos didácticos, persuasión, liderazgo, trabajo en equipo,

## **Abstract**

The objective that was addressed in the present research, stated: To determine the relationship between didactic games and the development of soft skills in 5-year-old children - Junín, 2021.

The type of research approached was a correlational, descriptive-level research. The correlational design was used. The data collection technique was the survey and observation, for which the questionnaire and the observation sheet were used as instruments. The sample population consisted of 20 children from the I.E. Camunashari, Bella Esperanza and Shanki, from the Satipo District.

According to the results obtained in the survey applied to parents and the observation sheet applied to children, it has been found that there is a weak negative correlation ( $r = -0.02$ ) between didactic games and the development of skills 5-year-old children - Junín, 2021.

**Keywords:** communication, soft skills, didactic games, persuasion, leadership, teamwork.

## Capítulo I: PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

### 1.1 Planteamiento del problema.

Nuestras relaciones interpersonales han sufrido grandes transformaciones estos últimos decenios, favorecidos por los aportes de la ciencia y la tecnología, especialmente en el campo de las comunicaciones. Así como la tecnología de la comunicación, nos ha permitido estar conectados en tiempo real, también no ha alejado de mantener una comunicación de tú a tú. Los cambios sobre todo han ocurrido en nuestros modos de vida y nuestras formas de comunicarnos. Ya no es suficiente el contacto con nuestros interlocutores, también es importantes las formas cómo poder hacerlo.

Es preocupante cómo, nuestras relaciones sociales se han ido resquebrajando debido a la proliferación de la tecnología de la comunicación. Por otra parte, la modernidad exige el trabajo colaborativo, el trabajo en equipo, el individualismo quedó de lado. Con la modernidad, llegaron grandes cambios, pero también grandes retos.

Nos ha tocado vivir tiempos muy difíciles a nivel mundial debido a la proliferación de la pandemia del COVID 19. Esta situación ha permitido evidenciar cuan preparados estábamos para enfrentar a nivel personal y social, tal situación. La sociedad moderna ha hecho relucir las nuevas formas de convivencia social. La falta de solidaridad, la desobediencia a la autoridad, la viveza, la falta de solidaridad con los que menos tienen, la engañifa, el aprovechamiento, y en fin una diversidad de antivalores que nos preocupa como educadores de las generaciones que vendrán.

Nuestro país no ha sido ajeno a estas manifestaciones de antivalores sociales, cada día observamos que se vulneran las reglas de convivencia, el desacato a la autoridad, la falta de sentido común, que ha generado un problema social muy latente. Estas actitudes demuestran que los ciudadanos hemos dejado de lado una sana convivencia basado en habilidades sociales. Especialmente se evidencia que los peruanos no hemos desarrollado habilidades de convivencia comunitaria, cada quién actúa de acuerdo a sus intereses y necesidades y olvida por completo que somos una sociedad que requiere la participación de todos en conjunto para superar nuestros problemas.

La educación formal e informal es un medio a través del cual podemos desarrollar muchas habilidades en los niños. La familia en particular es un espacio muy importante de transmisión de valores, costumbres, modus vivendi, etc. en el cual nacen y crecen los niños. Las formas cómo se transmiten estas formas de convivencia depende mucho de sus

miembros. Al insertarse a la escolaridad, los niños vienen trayendo esas formas de vida que han recibido en el hogar, lo que el colegio hace es perfeccionar dichas conductas. Los docentes valiéndose de una serie de estrategias muchas veces corrigen algunas conductas que no están acordes a los valores sociales, y en algunos casos inculcamos nuevas conductas acordes a los valores sociales. Una de las estrategias para modificar y fortalecer la conducta de los niños, son los juegos en sus diferentes expresiones. Muchos docentes no toman la importancia adecuada a un principio básico de la educación escolar infantil: “Aprender como jugando”, entendiendo que el juego es uno de los recursos educativos más importantes en la niñez. Por tanto, no es posible que se les quite este derecho, de aprender como jugando.

Aquí, sin embargo, hay un problema muy importante, puesto que la tecnología ha cambiado los juegos tradicionales de interacción social, por los juegos mecánicos. Los juegos de interacción social, permiten que nuestros niños aprendan formas de convivir, respetar las reglas de convivencia, a socializar, etc. Es discutible si es o no beneficioso esos juegos en red. Los juegos se han modernizado. Hemos pasado de una generación donde los juegos de interacción social era la única forma de relacionarnos entre niños a una generación donde los niños prefieren los juegos virtuales y evitan el contacto social.

En un estudio realizado por León (2019), logró determinar que, los aportes de la tecnología en el campo de la educación son muy valiosos, ofrecen extraordinarias oportunidades a la educación, pero no le da a los niños la posibilidad de una buena estimulación, imaginación y sobre todo le reduce la oportunidad de ser creativos, intuitivos. Esto debido a que les trae a los niños, todo hecho. Las subsecuentes consecuencias de esta forma de educación es que nuestros niños han perdido la capacidad de concentrarse, de prestar atención, son cada vez más dependientes de la “hiper-estimulación” y dando pie a una vida sedentaria y alejado de la realidad.

El juego, en general, desarrolla en el niño una gama de habilidades y capacidades sociales, intelectuales y conductuales. Mediante el juego el niño, experimenta la vida del adulto. En adelante, el niño que juega, será un niño sociable, respetuoso, talentoso y bien educado. Y si el juego es utilizado como estrategia de aprendizaje, para el niño aprender será un juego. Por ello debemos promover el en aula, el aprendizaje de las diferentes áreas, a través del juego.

No quepa dudas de que, nuestras instituciones educativas de educación inicial, no se encuentran debidamente implementados de estos juegos. Como docentes, tenemos un reto que superar, preparar nuestros propios materiales y juegos acordes al ritmo de aprendizaje de nuestros niños.

Es también importante, señalar que el juego produce en el niño, una alta sensibilidad humana. Y allí entra a tallar las habilidades blandas. Aquellas habilidades que hacen que, el espíritu de un niño sea más solidario, más sensible al dolor ajeno, respetuoso de las reglas de comportamiento.

El individualismo, producido por los juegos en red, que hacen que el niño se aísle del mundo social, ha producido una serie de consecuencias. Se conoce que, la falta de sensibilidad humana puede deberse a esta nueva forma de convivir en la niñez.

Es importante señalar que, los juegos de interacción social, nos permiten consensuar reglas, establecer acuerdos de convivencia, solidarizarnos con el más débil, ayudar a los demás, en fin, valores sociales que se han ido diluyendo en el tiempo.

El colegio no está exento a esta realidad. De allí la importancia de investigar estas variables tan importantes que ayudan a consolidar la personalidad de niño.

En la opinión de Mujica (2015), las Habilidades Blandas (HHBB) son aquellos rasgos comportamentales que una persona va desarrollando a lo largo de su proceso de desarrollo que le permite entrar en contacto con otras personas de un manera asertiva, empática y efectiva. Estas habilidades se evidencian sobre todo en el mundo laboral y en todo tipo de actividades que implica la reunión de personas a la vez.

No nacemos con estas habilidades, se van construyendo a lo largo de nuestro desarrollo, pero es la etapa de la infancia la más crucial, para aprender estas habilidades.

El Centro Poblado de Shanki, es una comunidad rural, con múltiples carencias, no solo a nivel de infraestructura institucional, sino también la falta de equipamiento con materiales didácticos. A pesar de ello, los docentes de los diferentes niveles buscan las formas de poder brindar a los niños el mejor servicio educativo. Además, de buscar las mejores estrategias para ayudarles a desarrollarse de manera integral. La timidez, el aislamiento, el rechazo al compañero, la falta de sociabilidad, la falta de iniciativas, el retraimiento, etc. son algunas de las muchas actitudes que se observa en los discentes de educación inicial, dichas actitudes repercuten y dificultan la práctica pedagógica en el aula. Ya que los maestros tienen que prestarles mayor atención a los niños con problemas de conducta y descuidar a aquellos que realmente quieren aprender. Los niños, son reacios a acatar algunas reglas de conducta, se muestran distraídos cuando se desarrolla una sesión de aprendizaje, algunos muestran actitudes de violencia, existe un rechazo a realizar trabajos en equipo, prefieren trabajar de manera individual y no les gusta compartir los juegos, el refrigerio y muchas veces algunos niños huyen del colegio por no acatar los acuerdos de convivencia. Es por ello, que es necesario realizar un diagnóstico objetivo respecto a la implementación de los juegos

didácticos, no solo en las actividades pedagógicas, sino también si estos juegos se practican o no en el hogar, si las familias brindan o no las condiciones y materiales para que los niños puedan realizar los juegos didácticos y qué relación existe entre estas actividades con el desarrollo de las habilidades blandas de los niños.

## **1.2 Formulación del problema:**

### **1.2.1 Problema general:**

¿Qué relación existe entre los juegos didácticos y el desarrollo de las habilidades blandas de los niños de 5 años de instituciones educativas del nivel inicial de la provincia de Satipo - Junín, 2021?

### **1.2.2 Problemas específicos:**

- ¿Cuál es la relación entre los juegos didácticos y las habilidades de trabajo en equipo de los niños de 5 años de la provincia de Satipo - Junín, 2021?
- ¿Cuál es la relación entre los juegos didácticos y las habilidades de liderazgo de los niños de 5 años de la provincia de Satipo -- Junín, 2021?
- ¿Cuál es la relación entre los juegos didácticos y las habilidades de comunicación de los niños de 5 años de la provincia de Satipo - Junín, 2021?
- ¿Cuál es la relación entre los juegos didácticos y las habilidades de persuasión de los niños de 5 años de la provincia de Satipo - Junín, 2021?
- ¿Cuál es la relación entre los juegos didácticos y las habilidades de motivación de los niños de 5 años de la provincia de Satipo - Junín, 2021?

## **1.3 Formulación de objetivos**

### **1.3.1 Objetivo general.**

Determinar la relación entre los juegos didácticos y el desarrollo de las habilidades blandas de los niños de 5 años de instituciones educativas del nivel inicial de la provincia de Satipo- Junín, 2021.

### **1.3.2 Objetivos específicos**

- Establecer la relación entre los juegos didácticos y las habilidades de trabajo en equipo de los niños de 5 años - Junín, 2021.
- Establecer la relación entre los juegos didácticos y las habilidades de liderazgo de los niños de 5 años - Junín, 2021.
- Establecer la relación entre los juegos didácticos y las habilidades de comunicación de los niños de 5 años - Junín, 2021.
- Establecer la relación entre los juegos didácticos y las habilidades de persuasión de los niños de 5 años - Junín, 2021´
- Establecer la relación entre los juegos didácticos y las habilidades de motivación de los niños de 5 años - Junín, 2021.

#### **1.4 Justificación de la investigación.**

La socialización en los niños es un factor determinante para su aprendizaje, cuando un niño carece de esta habilidad básica, los docentes deben tomar las cartas sobre el asunto. Los niños son la base fundamental de toda una estructura social, de allí la importancia de estudiar este tema de las habilidades blandas. Porque se detectó que los niños, carecen de estas habilidades esenciales para realizar trabajos en equipo, lo cual dificultaba sus aprendizajes.

A nivel teórico, el estudio aporta conocimientos científicos relacionados a los juegos didácticos y las habilidades blandas. Temas por demás está señalar son de actualidad. Debido a que estamos viviendo una época de cambios estructurales en todos los ámbitos de nuestras vidas.

En el nivel pragmático, las estrategias de los juegos didácticos se han empleado en diferentes tipos de investigaciones en educación, pero la presente investigación está relacionada con las habilidades blandas. Habilidad que nos permite relacionarnos de manera efectiva con las personas de nuestro entorno, que muchos niños no han desarrollado, por múltiples razones.

En el aspecto metodológico, la investigación es un valioso aporte para los docentes de los diferentes niveles de estudio, ya que esta estrategia podría ser empleado para generar otros tipos de aprendizaje.

A nivel social, la investigación es un valioso aporte, ya que estaremos desarrollando las capacidades blandas de un grupo de estudiantes con serios problemas de conducta. De esta forma estamos forjando una nueva generación de ciudadanos con habilidades sociales blandas, que les permitirá mejorar sus relaciones interpersonales.

## **Capítulo II: MARCO TEÓRICO**

### **2.1 Antecedentes de la investigación.**

#### **2.1.1. Antecedentes Internacionales.**

Jaramillo (2019), en su tesis: “Programa para el fortalecimiento de habilidades blandas en los niños de educación inicial del colegio “Las Américas” en Barrancabermeja”. Universidad Cooperativa de Colombia. Informe de práctica social para optar el título profesional de Especialista en Intervención Comunitaria. El objetivo que se trazó el investigador estaba planteado de la siguiente manera: Diseñar un programa para el fortalecimiento de habilidades blandas en niños del colegio las américas en Barrancabermeja. En una población de 30 niños de educación infantil y aplicando la técnica de investigación la Observación, las entrevistas y los grupos focales. Llegaron a las siguientes conclusiones: Las técnicas empleadas, permitieron fortalecer positivamente las habilidades blandas de trabajo en equipo, liderazgo y comunicación efectiva, ya que los niños demostraron habilidades de compromiso con el equipo, habilidades para liderar los equipos de trabajo y optimismo con los logros de equipo.

Lagos (2017), investigó: “Aprendizaje experiencial en el desarrollo de habilidades blandas”. Universidad Alberto Hurtado, Chile. Trabajo de investigación para optar el título profesional de Trabajador Social. El objetivo que dinamizó su trabajo de investigación, estaba planteado de la siguiente manera: Conocer cómo incide el aprendizaje experiencial en el desarrollo de habilidades blandas según las construcciones de los líderes de I° a IV° inicial de los 6 colegios municipales de la comuna de las Condes. En una población de 93 niños de los 6 colegios municipales. Para la recolección de datos hizo uso de la técnica de la entrevista y la encuesta, cuyo instrumento fue la guía de encuesta y guía de entrevista. Encontró los siguientes resultados:

El aprendizaje basado en experiencias influye de manera positiva en el desarrollo y consolidación de las habilidades blandas, debido a que los niños al vivenciar las experiencias planteadas en el programa donde son los protagonistas de las acciones desarrolladas hacen que aprendan de una manera más efectiva las lecciones y desarrollen y consoliden sus habilidades blandas, que normalmente en un salón de clases no lo pueden hacer. El análisis

de las encuestas aplicadas a los padres de familia, estos reconocen abiertamente que sus niños “han desarrollado todas sus habilidades, sin lugar a dudas”. Los padres de familia reconocen que sus niños aprendieron a escucharse mutuamente, entenderse con el compañero, trabajar por el bien común, todos apuntar hacia un mismo objetivo, clarificar sus ideas que les eran confusas, conocerse y compenetrarse mejor, respetar a sus líderes de equipo, etc.

Leyva (2017), investigó: “El juego como estrategia didáctica en la expresión plástica en educación infantil”. Universidad de Valladolid, España. Trabajo de investigación para obtener el grado de Profesora de educación Parvularia. El objetivo que se propuso lograr la investigadora estipulaba: Utilizar el juego como motor de la actividad artística en Educación Infantil. En una población de cincuenta niños de educación Parvularia y utilizando como técnica de investigación la observación, para lo cual diseño una lista de cotejo, logro establecer: La creatividad en los niños es una habilidad innata, sin embargo, lo que hay que precisar es que, la conducta creativa no surge en el niño de manera espontánea, requiere de factores materiales e inmateriales que le permitan al niño aprender y desarrollar dicha conducta. Todos los niños nacen con ese don de crear, inventar, modificar, sin embargo, si estas habilidades no son promovidas y estimuladas, quedan en el vacío y se desperdician talentos.

Tzic (2016), sustentó su tesis cuyo título fue: “Actividades lúdicas y su incidencia en el logro de competencias”. Universidad Rafael Landívar, México. Para obtener el grado de Licenciado. El objetivo que se trazó fue: Establecer de qué manera las actividades lúdicas permiten el logro de competencias en los niños del Instituto Básico por Cooperativa de la Aldea Chuatroj Totonicapán. La población estaba constituida por: 258 niños y niñas, 10 docentes. La técnica de recolección de datos fue la entrevista, el instrumento la guía de entrevista. Entre las principales conclusiones podemos señalar:

La investigación logró determinar que las actividades lúdicas repercuten en el desarrollo de una gama de capacidades y habilidades en los niños. Estas competencias deben ser incluidos en los programas de estudio de manera prioritaria, para que las actividades lúdicas se conviertan en estrategias didácticas que nos permitan fortalecer, descubrir y desarrollar capacidades y competencias que muchas veces se descuidan en la primera infancia.

También la investigación desarrollada por este autor logró determinar que, las actividades lúdicas son inseparables de la vida cotidiana de los niños, sin importar la edad, la condición económica, social o cultural. Ya sea de manera individual o grupal, las personas desarrollan el juego a cada instante de nuestras vidas. Las actividades lúdicas fomentan e

enriquecen nuestras relaciones interpersonales. Promueven valores sociales como el compañerismo, trabajo en equipo y otras habilidades sociales.

### **2.1.2. A nivel nacional.**

Vásquez (2018), en su tesis: “Los juegos didácticos y el aprendizaje de las habilidades orales del idioma inglés en niños de educación inicial de la Institución Educativa N° 1195 Cesar Vallejo de Lurigancho-Chosica, 2015”. Universidad La Cantuta. Trabajo de investigación para obtener el grado de Licenciado en Educación, especialidad Inglés/Francés. La investigación estaba orientado a lograr el siguiente objetivo: Determinar la relación entre los juegos didácticos y el aprendizaje de las habilidades orales del idioma inglés. En una muestra de 23 niños de cinco años de edad, empleando la técnica de la observación, para lo cual diseñó pruebas estructuradas de diferentes estilos, lo cual permitió encontrar los siguientes hallazgos: Los juegos didácticos y las habilidades orales se relacionan directa y significativamente. Siendo así que los juegos didácticos están directamente relacionados con el desarrollo de las habilidades comunicativas de los niños.

Antonio (2018), sustentó sus tesis: “Los juegos de roles como estrategia en el desarrollo de las habilidades blandas de los niños de cinco años de la institución educativa del nivel inicial N° 071 del Distrito de Llumpa, Provincia Mariscal Luzuriaga, Ancash-2018”. Universidad Católica los Ángeles de Chimbote”. Tesis de grado para optar el título profesional de Licenciado en educación. El objetivo que guio la investigación señalaba: Determinar si los juegos de roles como estrategia didáctica, desarrolla las habilidades blandas de los niños de nivel inicial. La muestra estuvo conformada por diecinueve niños. La técnica e instrumento elegido fue la observación y lista de cotejo. El análisis estadístico permitió señalar los siguientes hallazgos: El juego de roles influye positivamente en el desarrollo de las habilidades blandas de los niños de nivel inicial, en todas sus dimensiones.

Gastelú (2017), desarrolló su tesis: “Influencia de los juegos didácticos en el aprendizaje del área de matemática en los niños de nivel inicial de la Institución Educativa, Huaycán”. Universidad La Cantuta. Investigación en la modalidad de Tesis para obtener el grado de Licenciado en Educación, en la especialidad de educación inicial. El objetivo medular de la investigación buscaba determinar la influencia de los juegos didácticos en el aprendizaje del área de Matemática de los niños de educación inicial. En una población de 225 estudiantes. La técnica utilizada para la recolección de datos fue la observación, para lo cual elaboró un

instrumento denominado hoja de aplicación. El análisis estadístico, determinó las siguientes conclusiones: Los juegos didácticos facilita y promueve el aprendizaje de las matemáticas, especialmente en las capacidades de reconocer y clasificar números, series, y operaciones matemáticas básicas.

Arias (2016), realizó una investigación al que le otorgó como título: “Los juegos didácticos y su influencia en el pensamiento lógico matemático en niños de nivel inicial de la Institución Educativa “el Jardín de Ibagué” – 2015”. Universidad Norbert Wiener. La tesis fue elaborada para obtener el grado de Maestro en educación, con mención en Pedagogía. El objetivo perseguido señalaba: Determinar la influencia de los juegos didácticos en el pensamiento lógico matemático, de los niños de nivel inicial. La población de estudio estaba conformada por sesenta niños. La técnica e instrumento elegido fueron: la observación y su respectivo instrumento una guía de observación. Los resultados estadísticos demuestran que, los juegos didácticos influyen positivamente en el desarrollo del pensamiento lógico matemático de los estudiantes de nivel inicial, debido a que estimulan en ellos la clasificación, seriación, concepto de número y conservación de cantidad. Los juegos didácticos (bloques lógicos), influyen en la capacidad de clasificación de los niños, porque hace que ellos reconozcan diferencias de forma, tamaño, color y grosor en las fichas, facilitando que a partir de estas características puedan construir conjuntos y encontrar elementos diferentes.

## **2.2 Bases teórico científicas.**

### **2.2.1 Jugar.**

Es una actividad natural, innata y espontánea tanto en los seres humanos y en los animales. El juego, como actividad espontánea, produce placer en quien la práctica. No existe exclusividad para el juego. Pero, se nota con mayor claridad como una necesidad biológica, en los niños.

El juego produce placer en quien la práctica, pero mayor placer lo sienten los niños. Para jugar no se requiere espacio ni tiempo ni materiales específicos. Es simplemente un acto espontáneo, que produce placer en quien la pone en práctica. Es en ese acto, donde el niño deja fluir su imaginación, su creatividad, sus cualidades sociales, culturales, biológicas y espirituales. El juego es un medio de socialización. Es un medio de aprendizaje, un medio en la que los niños asimilan reglas, conductas, valores, etc. el mundo de los niños es el juego. No

hay actividad que los niños realizan que no estén asociados al juego. Por ello, no podemos desvincular a los niños del juego. Deben estar presente en todas las actividades que el niño realiza. Cuando un niño juega, desarrolla todas sus potencialidades y deja fluir una serie de habilidades y capacidades, despierta los órganos de los sentidos y los estímulos que permiten el desarrollo de la capacidad cerebral.

Según Ruiz (2017), El juego es el medio mediante el cual los niños interactúan y se socializan entre niños y con los adultos. Aprenden a desenvolverse en diferentes espacios gracias al juego. A través del juego van explorando el mundo, van descubriendo los misterios del mundo que les ofrece. A la vez, mediante el juego, desarrollan su personalidad, enriquecen sus habilidades sociales, su capacidad de socialización y resolución de conflictos.

Por ello señalábamos que el juego es una actividad imprescindible en la niñez. No podemos privar a los niños de su derecho a jugar, porque el juego les permite a los niños a desarrollar todas sus capacidades humanas, internas y externas. Además, el juego produce en los niños, placer, satisfacción y realización personal. El niño, por naturaleza es un ser creado para jugar. De allí que Huizinga (2007), lo denominada “el homo luden” refiriéndose a que el niño, ha sido creado desde el juego y para el juego.

La característica fundamental del juego en el niño, es que esta actividad es de libre elección. El niño elige el juego que más le convenga, impone su propia voluntad, acepta con libertad las reglas implícitas que produce el juego y se somete a los patrones de comportamiento que los demás jugadores que la practican.

La flexibilidad radica en que el niño puede ir cambiando las reglas en función a sus intereses y necesidades que la requiera. Así como el juego es libre y espontánea, las reglas también son flexibles.

Para el niño, el juego, es una valiosa herramienta de crecimiento biopsicosocial. Mediante el juego el niño encuentra la mayor satisfacción de vivir en sociedad. El juego prepara al niño en sus facultades biopsicosociales para ejercerlo en la edad adulta. El juego es una pequeña escuela donde el niño va aprendiendo a ser adulto. De allí la importancia de dotarles todas las herramientas y medios y materiales necesarios para que los niños puedan jugar.

Es importante citar en este caso a Ortega (1993) quien hace una cita textual del aporte de Vygotsky (1942) sobre el juego, señalando que “el juego es un factor básico del desarrollo de los seres humanos, un escenario de constantes interacciones en la que se manifiestan diversas formas de comunicación entre iguales. Al mismo tiempo, son espacios donde los niños van

adquiriendo diversas habilidades específicas y conocimientos concretos acerca de determinadas dimensiones de la vida.

Muchas veces, los adultos consideramos que el juego, es una pérdida de tiempo, sin embargo, en la infancia, es una actividad imprescindible, para que los niños puedan desarrollar sus facultades físicas, mentales y biológicas de una manera plena. Debemos dejar que los niños jueguen sin restricciones, para lo cual, los adultos debemos brindarles los espacios necesarios y seguros para que ellos puedan desarrollar esta actividad.

### **2.2.2 Importancia del juego en educación inicial.**

El niño y el juego son dos unidades indesligables, el niño es juego, es vida. Quitarles este derecho, es mutilar todas sus potencialidades innatas con el cual los niños nacen. El juego prepara al niño, para la edad adulta. El juego es el vehículo a través del cual el niño se transporta a la vida adulta. La sonrisa de un niño, cuando juega, dibuja toda la satisfacción que siente por el juego. Lo que los adultos tenemos que ofrecer al niño, son los medios y materiales para que puedan vivir ese mundo que muchas veces a los adultos nos parece extraño.

Mientras el niño juega, se apropia de los conocimientos, experiencias y vivencias de su entorno. Asimila reglas, crea situaciones reales y ficticias, vive la vida adulta mientras juega. He allí, la importancia de la teoría del juego, que señala que el juego es un valioso medio de aprendizaje durante la infancia. “Aprender como jugando” es uno de los valiosos aportes de la teoría del juego.

Según Jambrina (2002), la vida de un niño se sintetiza en el juego.

Privar a un niño de su derecho a jugar, es mutilarlo en vida. El juego para el niño, es su única manera de evidenciar su mundo interno. A través el juego, el niño representa diferentes papeles, diferentes etapas y distintas especies de la vida. Cuando el niño juega representa a la vida adulta, representa a los animales, representa a lo que podría ser en su vida adulta, representa una o varias profesiones y oficios que le gustaría ser en el futuro. Por eso es muy importante que al niño se le proporcionen medios y materiales para que este tipo de juego sea las más reales.

Según Coello (2007), el aprendizaje más significativo, aquel que perdura para toda la vida, es la que adquirimos mientras jugamos. Por eso los docentes debemos hacer de nuestras actividades pedagógicas una actividad en la que se debe priorizar el juego.

De allí la importancia de potenciar el juego en educación inicial. Como docentes de educación inicial, sabemos que el juego constituye una herramienta y un mecanismo de regulación de la conducta de los niños

A través del juego educamos la conducta y a la vez hacemos que el niño adquiera aprendizajes complejos. Recurrir al juego como estrategia didáctica es una poderosa forma de hacer pedagogía.

En la opinión de Durán (2021), en la etapa escolar, el juego es una actividad imprescindible. Mediante el juego, se crean condiciones muy favorables para el logro de aprendizajes que perduran en la experiencia de los niños. Mediante el juego podemos activar en el niño las facultades de memorizar, evocar, imaginar, crear, etc. mediante el juego podemos hacer que nuestros niños desarrollen habilidades y capacidades que los va preparando para una vida futura. Existen diferentes tipos de juego, para diferentes actividades dentro y fuera del aula. Lo que se requiere es que, el docente seleccione los juegos más pertinentes de acuerdo al contenido, al tema y la experiencia que quiera desarrollar.

Se evidencia cómo a través del juego podemos desarrollar una diversidad de habilidades, capacidades y competencias en el niño, perfeccionar su motricidad fina y gruesa, desarrollar su capacidad imaginativa e inventiva. En consecuencia, el juego es la educación infantil, es un poderoso medio de aprendizaje y desarrollo de la personalidad.

Para Andrade (2019), los juegos son medios, estrategias y recursos de aprendizaje. A través del juego estimulamos la capacidad creativa de los niños y les conducimos hacia aprendizajes significativos.

Es innegable que, en la educación inicial, el juego es una de los medios mediante el cual promovemos todo tipo de actividades; no solo las actividades pedagógicas, sino también recreativas y de formación. Cuanto más juegan nuestros niños, terminan su jornada escolar contentos. Es impresionante ver cómo los niños, vislumbrar sus ganas de jugar, cuando ven que todos los espacios del colegio están dispuestos para tal fin. Es inconcebible una institución educativa, sin los espacios de juego necesarios.

### **2.2.3 Juegos didácticos.**

Los juegos didácticos, están diseñados exclusivamente para generar el aprendizaje de alguna materia en especial. Son aquellas herramientas de los cuales se vale un docente para

producir un aprendizaje significativo. Es un mecanismo a través del cual los docentes generamos los aprendizajes deseados.

Sin embargo, hay diferentes puntos de vista cuando se intenta definir qué son los juegos didácticos. Citaremos algunos puntos de vista coincidentes:

Franco (2008), argumenta que, los juegos didácticos sirven para enseñar, estimular, acrecentar, mejorar y corregir los aprendizajes en los niños. A través del juego los maestros estimulamos la predisposición al aprendizaje. Lo que adquiere con los juegos didácticos es un aprendizaje significativo.

Es una manera más efectiva de generar un aprendizaje significativo. Es una forma muy sencilla de hacer que los niños tomen un gusto y las ganas de aprender. Los niños, como ya se ha señalado, mientras juegan aprenden de manera más sencilla. El juego es un mecanismo de estimulación del aprendizaje.

En la opinión de Garaigordobil (1996), este tipo de juegos promueve el aprendizaje mediante el movimiento, la diversión y el movimiento del organismo en general. Estimulan la mente de los niños a adquirir los conocimientos esperados. Son mecanismos muy efectivos de transmisión de valores y normas de diferentes tipos.

Es una gran responsabilidad, para los profesores de la primera infancia, porque como nos señala el autor, la enseñanza a edades tempranas está basada en el juego. Pero no cualquier juego, estos juegos deben ser debidamente planificados y programados para determinados logros en el aprendizaje del niño.

Jambrina (2002), hace una contundente afirmación: “Un niño mientras juega se divierte, pero al mismo tiempo va adquiriendo conocimientos y capacidades sin ningún tipo de esfuerzo y de una manera positiva y creativa” (p.15)

E allí la importancia del juego en la educación. No hay duda que las maestras de educación inicial, toda una vida no deja de ser niñas, porque ellas tienen que contagiar a sus estudiantes ese gusto de jugar dentro y fuera de las aulas.

Contreras (2002), “aprender jugando es la forma más inteligente de desarrollar sus capacidades motoras y finas ya que permiten que los niños experimenten sensaciones diferentes y nuevas, aprendan a observar, valores, sociabilizar y disciplinar su conducta” (p.16)

Quienes vivimos una escolaridad inolvidable, recordamos con nostalgia aquellos juegos que nos estimulaba a descubrir, investigar, indagar, etc. Los juegos eran poderosos mecanismos de estimulación de nuestras ganas de aprender. Esperar que nuestros maestros

nos propongan determinados tipos de juego, era lo más alucinante que nos podría pasar en la vida escolar.

Arias (2014), al referirse al juego didáctico, señala: “el juego didáctico, conlleva al desarrollo de la parte cognitiva (lo relacionado al conocer según se va interactuando con el entorno, en base al aprendizaje y experiencia). (p.12)

Como se dijo anteriormente, los juegos didácticos, tienen el propósito de generar conocimientos y aprendizajes. Es lo que el docente puede utilizar para inducir a sus estudiantes a lograr aprendizajes significativos.

#### **2.2.4 Clasificación de los juegos didácticos.**

Tomamos la clasificación planteada por Franco (2012), quien clasifica a los juegos didácticos de la siguiente manera: Juegos sensoriales, juegos motrices y juegos intelectuales.

##### **a) Juegos Sensoriales:**

Su propio nombre lo señala, son juegos que estimulan los órganos sensoriales como el gusto, el tacto, el olfato, la audición, la vista, la intuición, etc.

Según Gutierrez (2017), estos juegos “Ayuda a los niños a aprender sobre los atributos sensoriales (frío, caliente, suave, duro, dulce, agrio, etc.)” (p.12)

Los juegos sensoriales en consecuencia ayudan al niño a desarrollar su lenguaje, favorece su crecimiento cognitivo, facilita su motricidad fina y gruesa, les ayuda a resolver sus problemas y facilita su interacción social.

Neurológicamente los juegos sensoriales permiten el desarrollo y mejoramiento de la memoria.

Es importante señalar también que los juegos sensoriales han abarcado aspecto de la psicología del niño, ya que a través del juego podemos mejorar la conducta y ansiedad de los niños.

Jambrina (2002), plantea que los juegos sensoriales son muy importantes porque ayudan al niño en su desarrollo cognitivo. Cuando el niño manipula diferentes materiales como recipientes de diferentes tamaños, colores, formas y texturas, el niño desarrolla sus habilidades matemáticas. Va asimilando conceptos como más, menos, lleno, vacío. Y lo fundamental principios científicos como causa efecto.

Los juegos sensoriales también nos ayudan a desarrollar las habilidades comunicativas orales y escritas, porque desarrollan actividades que implican el uso de los ojos y la mano, que necesariamente exigen al niño formular palabras y expresiones simples y complejas.

### **b) Juegos Motrices.**

Según Gutierrez (2017), estos juegos se desarrollan a campo abierto, requieren de espacios donde el niño puede desplazarse y movilizarse plenamente. Son juegos que se practican de manera colectiva o individual, algunas son de competencia, otras son de ejercicio. Estas pueden ser: saltar, correr, caminar, etc. las reglas que se establecen para este tipo de juegos son sencillos, no requieren de mayor aprendizaje.

Este tipo de juegos pone en funcionamiento todo el organismo de manera integral o particular. Requiere de esfuerzo físico y mental. Con este tipo de juegos lo que se busca es consumir mucha energía y mantener el organismo en un estado de alerta máxima.

En la opinión de Franco (2012), Los juegos motrices exigen que la persona que lo practica esté en constante movimiento y desplazamiento. Por las características de este juego, es uno de los tipos de juego más dinámicos.

### **c) Juegos Intelectuales.**

Son juegos que permiten el desarrollo del intelecto. Requieren de un alto grado de cansancio mental y concentración.

Este tipo de juegos ayudan a desarrollar la concentración, las estrategias, la capacidad creativa, argumentativa, y de construcción.

Dentro de este grupo de juegos podemos mencionar a los juegos de ajedrez damas, dominó, rompecabezas, los trabalenguas, adivinanzas, el completar frases, etc.

## **2.2.5 Dimensiones de los juegos didácticos.**

Para el presente estudio, utilizaremos las tres dimensiones básicas de los juegos didácticos:

### **a) Dimensión sensorial.**

Es importante que los niños desarrollen sus facultades sensoriales de manera plena. Para ello, deben estar en contacto directo con todos los elementos materiales e inmateriales que les permita activar sus órganos sensoriales. El niño al entrar en contacto con el medio que le rodea se activan sus órganos sensoriales el cual le permite desarrollar adecuadamente todos sus órganos sensoriales, lo cual le facilitará desarrollar sus competencias sociales, afectivas, emocionales y sobre todo sus competencias de aprendizaje.

La dimensión sensorial está integrada por un conjunto de órganos sensoriales encargados de la recepción, transmisión y la integración de las sensaciones táctiles, auditivas, gustativas, olfativas y visuales. Es muy importante que el niño, desarrolle de manera adecuada cada uno

de estos órganos sensoriales, ya que a través de estos adquirirá todos los tipos de conocimiento del mundo circundante. Tanto a nivel interno como las sensaciones de hambre, dolor, pena, necesidades fisiológicas, etc. Y externas, como el color, el sabor, el olor el sonido, etc. Y podrá manejarlo adecuadamente de acuerdo a sus intereses. Cuando el niño no desarrolla estas capacidades, es frecuente observar que tienen problemas de autocontrol y dominio sobre sí mismo.

La educación sensorial, es muy importante en la primera infancia, ya que gracias a las sensaciones captados por los sentidos se pueden conceptualizar los objetos de la realidad circundante. Si los órganos sensoriales no se estimulan adecuadamente o a muy corta edad se tienen interferencias sensoriales producto de alguna enfermedad o accidente, el niño, tendrá serios problemas de aprendizaje. Se aprende gracias a correcto funcionamiento de los órganos sensoriales.

Los órganos sensoriales activan el cerebro, sin este estímulo el cerebro no funciona. Para que el cerebro entra en funcionamiento, es importante que los órganos sensoriales se activen y emitan informaciones para que el cerebro funcione. La información sensorial proveniente de los órganos sensoriales, es absolutamente determinantes para que se activen nuestras capacidades intelectuales y mentales, caso contrario, el cerebro solo, no es capaz de procesar la información. En consecuencia, la actividad mental, dependen absolutamente de los estímulos sensoriales.

Según Piaget, las experiencias sensoriales son muy importantes, para desarrollar la inteligencia práctica y el desarrollo cognitivo, ya que es a través de los órganos sensoriales cómo el niño se va apoderando de las experiencias más fantásticas del medio que le rodea. No debemos confundir, dice Piaget, la “percepción pura” de la “actividad perceptiva” ambas actividades, si bien es cierto son perceptivas, pero entre ellas hay una profunda diferencia. El primero se produce a través de la sensación, percepción y conceptualización del mundo circundante que se da gracias a la interacción del sujeto con el objeto. El segundo se refiere a los mecanismos de comparación y trasposición que se producen en el cerebro.

En consecuencia, “la riqueza de estímulos sensoriales, beneficia al pensamiento, a la inteligencia, y al lenguaje de los niños. Las funciones superiores dependen de la educación de los sentidos”

Finalmente, la actividad perceptiva, es crucial para el aprendizaje de los niños a cualquier edad, mediante esta actividad el niño se apodera de cuanto existe a su alrededor. Una experiencia perceptiva frecuente y rica en informaciones de diferentes medios y órganos

sensoriales, permitirá que el niño asimile y acumule una gama de experiencias que le servirán como conocimientos previos para futuros aprendizajes.

#### **b) Dimensión motriz.**

La actividad motriz, es crucial en la vida y la salud de los más pequeños y de los seres humanos en general. No somos seres inertes, somos seres activos. Nuestro organismo se desarrolla gracias a la actividad motriz. El movimiento corporal es un acto de vital importancia para que los seres humanos podamos desarrollar una diversidad de habilidades, capacidades y competencias. Gracias al movimiento los seres humanos desarrollamos nuestras competencias. es imprescindible en la existencia de los seres vivos.

En la opinión de Viciano (2002), la educación motriz en la infancia, cumple una función muy importante, a través de ella los niños canalizan todas sus energías hacia fines estrictamente de aprendizaje y estimulación de su estructura física. La actividad motriz como recurso pedagógico, permite que los niños perfeccionen su motricidad gruesa, lo cual contribuye en su desarrollo armónico y estético del niño.

Mediante el juego se educa la motricidad. La movilidad del organismo es una actividad imprescindible, porque gracias a la educación motriz los seres humanos podemos desplazarnos con armonía, podemos realizar actividades armónicas. De allí su razón de ser en la currícula escolar, aunque esta sólo es considerado como actividad complementaria. Las docentes de educación infantil, tenemos que darle la importancia medular a la actividad motriz, ya que gracias a esa actividad podemos educar el cuerpo y el alma de niño.

La motricidad, desde antes del nacimiento del niño, es un medio a través del cual, la madre siente que el niño está lleno de salud y energía. A falta del desarrollo del lenguaje, el niño se comunica con su madre mediante la motricidad. En la medida que vamos desarrollando nuestras facultades, la motricidad sirve para comunicar mensajes que con el lenguaje oral no lo podemos hacer.

#### **c) Dimensión cognitiva.**

Mediante el juego nos apoderamos del mundo circundante. Es innegable que a través del juego descubrimos el mundo. Los niños, a través del juego acumulan todo tipo de experiencias, sensoriales, auditivas, gustativas, etc. El juego es un poderoso medio de apropiación de experiencias. Se aprende jugando, es un adagio popular. Aprender como jugando, es otra de las expresiones que se escucha en el mundo educativo. En consecuencia, el juego, es una maquinaria muy poderosa, mediante el cual nuestros niños acumulan una

diversidad de aprendizajes. A través del juego el niño se apropia de la cultura de su entorno social.

### **2.2.6 Teoría en la que sustenta el estudio: teoría constructivista del juego.**

Al abordar este tema, Vygotsky, le dio una importancia crucial al juego, como un poderoso medio de socialización y aprendizaje. El juego, en las propias palabras de Vygotsky, es un vehículo que activa y favorece el desarrollo intelectual del niño. El juego es fuente de creatividad, de inspiración. Permite la activación de las funciones superiores como el entendimiento, la memoria, el análisis, la síntesis e incluso la extrapolación.

Según Vygotsky, el niño, mediante el juego, construye su propio aprendizaje. Además, construye su propia realidad social y cultura. El juego, le permite al niño, construir relaciones sociales únicas, que le permiten generar relaciones de empatía, generar reglas de comportamiento, generar procesos de pensamiento complejo y además desarrollar su creatividad, su imaginación, sus habilidades sociales, su talento. De allí que el juego, debe ser para un niño, un espacio obligatorio y lleno de experiencias que le permitan desenvolverse libremente en un ambiente social único.

No debemos privar al niño, del juego, hacerlo, significaría, mutilar todas sus potencialidades biopsicosociales. Es a través del juego que el niño desarrolla su capacidad de comprender el funcionamiento del entorno donde se desenvuelve, incrementando de esta manera la posibilidad de aventurarse a su “zona de desarrollo próximo” que con la ayuda de su maestro o compañero más experto, puede construir otros conocimientos.

### **2.2.7 Habilidades blandas.**

Para Mujica (2015), estas habilidades son características que distinguen a las personas en su manera de interactuar con los demás. Son habilidades que salen a relucir cuando las personas estamos ejerciendo determinadas actividades en grupos o equipos. Mayormente se logra evidenciar cuando las personas nos relacionamos con los demás de manera efectiva.

En tal sentido estas habilidades facilitan nuestra convivencia social, mejoran la interacción social y crea un ambiente de confianza y solidaridad. Podemos considerarlos como un componente más de las habilidades sociales. Pero que están estrictamente relacionados con la vida en comunidad, en equipo, en grupos de trabajo.

Por su parte Betina (2011), comenta que, estas habilidades constituyen componentes conductuales que le permiten a las personas a convivir de una manera más efectiva. Estas

habilidades combinan fácilmente tanto las habilidades sociales básicas como las habilidades sociales avanzadas y que sacamos a relucir en el ámbito laboral.

Según esta afirmación las habilidades blandas están orientados a un solo propósito, interactuar con los demás. Este proceso de interacción se produce bajo un ambiente de colaboración, cooperación, socialización, trabajo colegiado, etc.

Jo (2017), señala: este tipo de habilidades tiene una relación directa con la inteligencia emocional. Uno de los hemisferios cerebrales relacionadas con el saber convivir.

El saber convivir, implica una serie de habilidades que nos permita armonizar nuestras relaciones interpersonales con aquellas personas de nuestro entorno y fuera de ella. Saber respetar los acuerdos de convivencia, las ideas divergentes, las costumbres, tradiciones, etc. que cada miembro lleva impregnado desde su nacimiento en el seno familiar.

Buxarrais (1995), al referirse a estas habilidades señala que están relacionadas con aquellos valores que permiten que las personas puedan desenvolverse en los diferentes espacios de interacción humana: trabajo en equipo, trabajo colaborativo, trabajo colegiado, trabajo bajo altos niveles de presión social, etc. como vemos los escenarios casi están relacionados entre sí, en todas implica el desarrollo de ciertas habilidades que nos permitan interactuar en escenarios donde existen más de una persona trabajando con nosotros.

Bien sabemos que el trabajo en equipo y la convivencia con varias personas implica haber desarrollado una alta capacidad de tolerancia a las ideas divergentes, empatía por los integrantes del equipo, respeto a los acuerdos de convivencia, habilidades de resolución de conflictos, poseer un tipo de pensamiento crítico y analítico. Administrar adecuadamente los tiempos, ser proactivos, plantear iniciativas novedosas, relucir a favor del equipo con nuestras actitudes de proactividad e iniciativa, habilidades de conciliación y solución pacífica de los conflictos. Todo ello, implican las habilidades blandas.

### **2.2.8 Clasificación de las habilidades blandas.**

Mujica (2015) considera la siguiente clasificación:

**Adaptabilidad.** Una persona que ha desarrollado adecuadamente sus habilidades blandas, tiene altas probabilidades de adaptarse a cualquier ambiente, sea este escolar, social, laboral, deportiva, etc.

**Asertivas.** Las personas con estas habilidades, mantienen una comunicación amical, cordial, mesurada y siempre buscan el término medio en sus diálogos.

**Resolutivas.** Esta habilidad consiste en que las personas debemos ser capaces de resolver los problemas de manera efectiva, sin generar conflictos y desavenencias entre los miembros del grupo.

**Gestión.** Esta habilidad nos predispone a buscar una gama de posibilidades y aliados para lograr nuestras metas.

**Investigación.** La persona que ha desarrollado estas habilidades es capaz de encontrar soluciones recurriendo a la investigación, sus conocimientos no son producto del azar, sino de un análisis y fundamentación teórica.

Por su parte Torres (2014), plantea las siguientes dimensiones de habilidades blandas:

- Trabajo en equipo:
- Liderazgo:
- Comunicación:
- Persuasión:
- Motivación: (p.21)

### **2.2.9 Importancia de las habilidades blandas en educación inicial.**

Vera (2016), señala: la educación moderna, tiene muchos retos, entre ellos el aprendizaje en equipo, la interacción con las demás personas para superar el individualismo.

Esta afirmación nos permite reflexionar que el mundo de hoy requiere personas con alto desarrollo de capacidades blandas, lo que les permitiría adaptarse muy fácilmente al mundo laboral. Haber desarrollado adecuadamente estas habilidades nos permitirá insertarnos con facilidad a un mundo cada vez más complejo, porque lo que se requiere hoy, ya no es solo los conocimientos pertinentes a tu profesión, sino también de habilidades que nos permitan interactuar de manera efectiva con los demás miembros de la sociedad.

En los países desarrollados le están dando mayor prioridad a los empleados con altos niveles de habilidades blandas que con habilidades duras, ya que está demostrado que las personas con altos niveles de desarrollo de habilidades blandas tienen mejor efectividad en el trabajo, producen más, se adaptan mejor a un ambiente social dinámico, etc. esto debido a que estos profesionales tienen dominio de diferentes idiomas, tienen mejor autocontrol, saben gestionar adecuadamente sus emociones y son personas que no requieren “pisarles los talones” para desarrollar sus actividades de manera responsable.

En la opinión de Cáceres (2018), las habilidades blandas constituyen un componente muy importante que marca la diferencia a la hora de seleccionar a un personal que quiere

laborar en las empresas modernas. Está demostrado que, personas con estas habilidades son los que llevan al éxito a las empresas.

Estas afirmaciones son contrastables debido a que hoy en día, el mundo laboral ha cambiado, requiere mayor esfuerzo, implica relaciones sociales muy dinámicas. Como el mercado laboral se ha hecho muy dinámico, en ella interactúan sujetos de distintas categorías idiomáticas, procedencia, costumbres, tradiciones, etc. que exigen que el trabajador tenga desarrollada una diversidad de habilidades que le permita actuar con efectividad e esa trama de complejidades.

En la opinión de Caballo (2007), los docentes que han entendido que, desarrollar adecuadamente en sus estudiantes las habilidades blandas, son aquellos que son conscientes de que es la única manera de reducir la inequidad y la diferenciación social es preparando a los estudiantes para enfrentar situaciones sociales cada vez más complejas.

Para Cáceres (2018), habilidades blandas y cognitivas son indicadores fehacientes de éxito escolar y laboral en el futuro. Ya que estas permiten que el individuo tenga mejores oportunidades de empleo y rendimiento escolar.

## **2.2.10 Dimensiones que comprometen las habilidades blandas.**

### **A. Trabajo en equipo:**

La complejidad de nuestras relaciones sociales y el cambio en las estructuras de la sociedad y el conocimiento, exige hoy en día optimizar los resultados y minimizar tiempo y esfuerzo. Sabemos que el trabajo en equipo, minimiza los esfuerzos y optimiza los resultados, debido a que el trabajo en conjunto aporta diferentes puntos de vista, estrategias y recursos, que hacen que los resultados de cualquier actividad sean más elaborados, de allí su importancia de implementarlo en cualquier ámbito de nuestra vida.

En la opinión de Fernández (2021), el trabajo en equipo requiere de colaboración entre sus miembros para lograr objetivos comunes. Lo que implica entender a cabalidad la interdependencia que existe entre los miembros del equipo para lograr metas comunes (lo cual constituye la misión) Cada integrante capitaliza determinadas habilidades, conocimientos, destrezas, ideas, opiniones, etc. que enriquecen el trabajo que se está realizando.

Estos aportes enriquecen la calidad del producto o la actividad a realizar. Por ello es muy importante fortalecer estas habilidades desde el época escolar, incluso desde el hogar. Transmitir a nuestros niños que unidos podemos hacer muchas cosas, pero solos vamos a invertir mayores esfuerzos.

Por su parte Torelles (2012), indica que, el trabajo en equipo compromete la movilización de capacidades, recursos internos y externos que poseen los integrantes; ciertos conocimientos, habilidades, destrezas y aptitudes, que permiten que el trabajo sea menos agotador y más efectivo. Evita los conflictos, enriquece las experiencias de sus miembros y logra la satisfacción individual.

El trabajo en equipo como actividad y habilidad social debe ser inculcado desde muy pequeños. En el hogar, a los niños se les debe enseñar que los esfuerzos se minimizan si realizamos los trabajos de manera coordinada y cuando todos intervenimos.

### **Liderazgo:**

Es una cualidad humana, que muy pocos individuos la poseen. Se dice que una persona es líder, cuando sabe conducirse a sí mismo y puede conducir un equipo. Los niños aprenden a ser líderes de sí mismo, cuando se les deja que solucionen problemas de acuerdo a sus capacidades. Es importante señalar que los niños que han mostrado ciertas habilidades de liderazgo, sin aquellos niños que han aprendido a superar los problemas personales en la niñez. El saber vestirse por sí mismo, el saber elegir el juego y los juguetes con los cuales se sentirán satisfechos, es una muestra de liderazgo personal. Sin embargo, es importante destacar que, no todos tenemos dichas cualidades, debido a que desde niños hemos dejado que todo lo hagan los adultos.

El líder tiene esa capacidad de convocar los seguidores, demostrando siempre el respeto irrestricto a las decisiones personales.

### **Comunicación:**

Es una de las facultades humanas que nos permite interactuar con efectividad. A través de ella los seres humanos somos capaces de transmitir de manera libre y espontánea, ya sea de manera verbal o de otra índole nuestros sentimientos, emociones y pensamientos. La comunicación es muy importante a la hora de tomar decisiones. La capacidad comunicativa en los niños se logra desde muy pequeños, cuando les dejamos que expresen sus sentimientos en cualquier momento y situaciones de su vida.

### **Persuasión:**

Es la capacidad de convencer a nuestros interlocutores a realizar acciones que se ciñen a los intereses de los miembros del equipo. Es uno de los componentes que posee un líder. La capacidad de convocatoria y convencimiento, es una de las características de la persuasión.

Esta dimensión de las habilidades blandas es el que menos han desarrollado los niños, debido a la sobreprotección que ejercen los padres en los más pequeños.

### **Motivación:**

La motivación es otro de los factores psicológicos del liderazgo. Una persona con habilidades blandas, posee un alto grado de desarrollo de automotivación. Porque lo requiere a la hora de interactuar con los integrantes de su equipo. La motivación es muy importante en el trabajo en equipo, mejor aún si esta proviene de sus propios miembros.

Existen varios tipos de motivación: intrínseca, extrínseca y la trascendente. Cada una de ellas con sus respectivas particularidades.

### **2.3 Definición de términos básicos:**

**Juegos.** Constituye una actividad cuyo fin supremo es la recreación, la movilización de esfuerzo físico y mental, que nos produce satisfacción y placer. El fin supremo del juego es el disfrute y no la competencia.

**Juegos didácticos.** Es toda actividad recreativa con fines educativos. Está orientado a desarrollar ciertas competencias en los niños. Los maestros lo utilizan como estrategia didáctica, en las diferentes áreas de enseñanza.

**Habilidades.** Es la capacidad de las personas para desarrollar alguna actividad con eficiencia y efectividad. En muchos casos no requieren de especialización.

**Competencias.** Vienen hacer un conjunto de rasgos individuales de la persona, para desenvolverse de manera eficiente en cualquier ámbito de la vida.

**Capacidades.** Es el conjunto de cualidades que le permiten a una persona ejecutar una tarea, desempeñar un cargo, o encabezar un equipo de manera eficiente.

**Desempeños.** Conjunto de cualidades individuales para ejecutar una acción concreta.

**Habilidades blandas.** Es la combinación de diferentes tipos de habilidades como las habilidades sociales, habilidades de comunicación, habilidades de acercamiento, etc. que permiten que las personas mantengamos relaciones armoniosas.

### **2.4 Formulación de hipótesis**

#### **2.4.1. General:**

H<sub>1</sub>: Existe correlación significativa entre los juegos didácticos y las habilidades blandas de los niños de cinco años de las instituciones educativas del nivel inicial de la provincia de Satipo - Junín, 2021.

$H_0$ : No existe correlación significativa entre los juegos didácticos y las habilidades blandas de los niños de cinco años de las instituciones educativas del nivel inicial de la provincia de Satipo - Junín, 2021.

#### **2.4.2. Específicas:**

- Existe una correlación significativa entre los juegos didácticos y las habilidades de trabajo en equipo de los niños de cinco años de las instituciones educativas del nivel inicial de la provincia de Satipo - Junín, 2021.
- Existe una correlación significativa entre los juegos didácticos y las habilidades de liderazgo de los niños de cinco años de las instituciones educativas del nivel inicial de la provincia de Satipo - Junín, 2021.
- Existe una correlación significativa entre los juegos didácticos y las habilidades de liderazgo de los niños de cinco años de las instituciones educativas del nivel inicial de la provincia de Satipo - Junín, 2021.
- Existe una correlación significativa entre los juegos didácticos y las habilidades de persuasión de los niños de cinco años de las instituciones educativas del nivel inicial de la provincia de Satipo - Junín, 2021.
- Existe una correlación significativa entre los juegos didácticos y las habilidades de motivación de los niños de cinco años de las instituciones educativas del nivel inicial de la provincia de Satipo - Junín, 2021.

### **2.5 Operacionalización de variables**

VARIABLES	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIONES	INDICADORES	ÍTEMS	ESCALA
<b>Juegos didácticos</b>	Franco (2008) señala: “Son juegos y actividades que se utilizan como técnica de enseñanza para fomentar o estimular algún tipo de aprendizaje en los niños. Su objetivo es que los niños aprendan conocimientos o habilidades motrices y sociales de manera simple y lúdica” (p.21)	La variable juegos didácticos para su mejor estudio se ha subdividido en tres dimensiones. Cada una de ellas aborda diferentes ámbitos de la actividad del niño. Esta variable será reconocida como la variable independiente durante la investigación. Para su medición se utilizará un cuestionario de 20 ítems que será aplicado a los padres de familia.	<b>SENSORIALES:</b>	Reconocimiento. Percepción. Equilibrio. Control	<p>Responde si en tu casa cuentas con los siguientes juegos y materiales:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Plastilina</li> <li>2. Rompecabezas</li> <li>3. Instrumentos musicales.</li> <li>4. Siluetas</li> <li>5. Pelotitas antiestrés</li> <li>6. Salta soga</li> <li>7. Mundo</li> <li>8. Yaz</li> <li>9. Columpio.</li> </ol> <p>Responde si alguna vez jugaste con tus niños o hiciste las siguientes actividades:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>10. Saltar a la pata coja con cada pierna.</li> <li>11. Volantines</li> <li>12. Hacer origami</li> <li>13. Dibujar</li> <li>14. Crear una historia</li> <li>15. El laberinto de las huellitas</li> <li>16. La carretilla</li> <li>17. La puntería con las canicas.</li> <li>18. Imitar la posición de los animales</li> <li>19. Imitar los sonidos que emiten los animales</li> <li>20. Rompecabezas</li> <li>21. Ajedrez</li> <li>22. Dama</li> <li>23. Tangram</li> <li>24. Casino</li> <li>25. Sudoku</li> <li>25. Monopolio</li> </ol>	NOMINAL: SÍ - NO
			<b>MOTRICES:</b>	Equilibrio. Velocidad. Constancia.		
			<b>INTELECTUALES:</b>	Memorización. Concentración. Creatividad. Clasificación.		
<b>Habilidades blandas</b>	Según Mujica (2020) “Es el resultado de una combinación de habilidades sociales, de comunicación, de forma de ser, de acercamiento a los demás, entre otras, que hacen a una persona dada a	La variable habilidades blandas tiene cinco dimensiones. Cada una de estas dimensiones será controlada por la ficha de desempeño. Durante la investigación será	<b>TRABAJO EN EQUIPO:</b>	Cooperación. Planificación. Trabajo compartido.	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Coopera en todas las actividades que participan sus compañeros.</li> <li>2. Participa activamente en la planificación de las actividades de su equipo.</li> <li>3. Asume con responsabilidad las funciones que le asignan los miembros de su equipo.</li> <li>4. Disfruta del trabajo en equipo.</li> <li>5. Propone acciones para que su equipo progrese.</li> <li>6. Organiza las actividades, otorgando funciones a cada miembro de su equipo.</li> </ol>	ORDINAL Nunca Rara vez Algunas veces Frecuentemente Siempre
			<b>LIDERAZGO:</b>	Propone. Organiza. Planifica.		

	relacionarse y comunicarse de manera efectiva con otros” (p. 2).	conocido como variable dependiente.			7. Planifica con los miembros de su equipo las acciones que van a realizar. 8. Se integra con facilidad a los nuevos miembros de su equipo.
			<b>COMUNICACIÓN:</b>	Asertividad. Diálogo.	9. Gestiona adecuadamente sus estados de ánimo. 10. Cuando hay discrepancias siempre busca el consenso. 11. Cooperar con el compañero más débil, lo alienta y motiva para seguir participando. 12. Alienta al compañero en los momentos difíciles.
			<b>PERSUASIÓN:</b>	Convencer. Eficacia.	13. Utiliza palabras adecuadas para convencer a sus compañeros. 14. Plantea ideas convincentes que convence a los integrantes de equipo. 15. Realiza el trabajo en el menor tiempo posible. 16. Sus ideas son novedosas que hace que sus miembros la acaten de manera inmediata.
			<b>MOTIVACIÓN:</b>	Decisión.	17. Conduce al equipo hacia el logro de los objetivos. 18. Incentiva a los miembros de su equipo hacia el logro de las metas propuestas. 19. Alienta al compañero más débil y lo inserta al logro de los objetivos del equipo. 20. Promueve espacios de camaradería entre los miembros del equipo.

## Capítulo III: METODOLOGÍA

### 3.1 Tipo.

La presente investigación según el nivel de medición y análisis de la información es una investigación básica.

Para Muntané (2010), este tipo de investigaciones abordan los problemas de manera tórica. Su razón de ser, radica en que permiten acrecentar los conocimientos científicos sobre la variable estudiada, pero sin realizar la contrastación en la vida práctica.

### 3.2 Método.

Como método general el trabajo se ciñó a los procedimientos del método científico.

Según Ramón (2007), el método científico viene a ser un procedimiento sistemático que utiliza la ciencia para la producción de conocimientos científicos.

Los métodos específicos se señalan a continuación:

**El método analítico-sintético.** Según Rodríguez (2017), consiste en partir de cuestiones y planteamientos generales, para llegar a una conclusión. En la investigación, necesariamente había que realizar este tipo de actividades no solo en la elaboración del marco teórico, sino también en el análisis de los resultados.

**El método inductivo-deductivo.** Según Rodríguez (2017), consiste en partir de cuestiones y planteamientos particulares, para llegar a conclusiones generales. En la investigación, este método fue utilizado a la hora de elaborar los argumentos como aportes del estudiante.

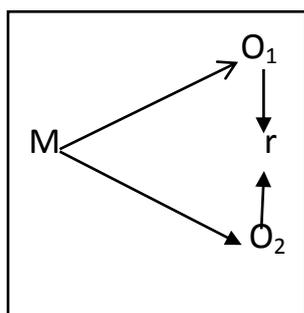
El método **hipotético-deductivo.** Según Rodríguez (2017), este método científico, consiste en plantear conjeturas predictivas propensos a ser contrastados mientras se desarrolla la investigación. En la investigación se ha empleado este método a la hora de plantear las hipótesis de investigación.

### 3.3 Diseño.

Como diseño se ha elegido al diseño correlacional de causa efecto.

Según Marroquín (2012), el diseño correlacional busca asociar dos variables en una misma situación.

El esquema es el siguiente:



Donde:

Donde:

M = hace referencia al grupo de niños que participaron como la muestra de estudio seleccionado para la presente investigación.

O<sub>1</sub> = representa a la observación sistemática de la variable juegos didácticos.

O<sub>2</sub> = representa a la observación realizada a la variable habilidades blandas de los niños.

r = representa a la correlación existente entre ambas variables.

### 3.4 Población, muestra y muestreo.

#### 3.5.1. Población muestral:

La población muestral estuvo constituido por 20 niños de 5 años de edad de las instituciones educativas Camunashari, Bella Esperanza y Shanki, jurisdicción del Centro poblado de Shanki, que en total hacen un número de 20 niños.

**Tabla 1**

*Población muestral de estudio.*

Institución Educativa	Edad	Varones	Mujeres	total
Camunashari	5	3	2	5
Bella Esperanza	5	2	6	8
Shanki	5	4	3	7
Total		9	11	20

Nota: Nómina de matrícula 2021.

### 3.5 Técnicas e instrumentos de recojo de datos.

#### 3.5.1. Técnica:

##### La observación.

Según Campos (2012), La observación es una técnica muy utilizada en la investigación social. Su procedimiento consiste en identificar un hecho o fenómeno en el seno de un grupo

de individuos y hacer el seguimiento minucioso a través de una ficha de observación debidamente sistematizada.

### **La entrevista.**

Para Díaz (2017), la entrevista es también una técnica investigativa utilizada en las investigaciones sociales. Consiste en entablar un diálogo intencional con el individuo o un grupo de ellos, haciendo uso de un cuestionario debidamente estructurado.

### **3.5.2. Instrumentos:**

#### **Ficha de observación.**

Para Fernández (2005), es un instrumento debidamente sistematizado, que nos permite recoger información objetiva en el lugar de los hechos. Contiene una serie de indicadores que el investigador previamente ha establecido y que describe un conjunto de actitudes que deben ser registrados.

#### **Cuestionario.**

Según García (2003), constituye un instrumento, que permite la interacción directa o indirecta entre el investigador y el sujeto o sujetos participantes en la investigación. Pueden ser administrados por el investigador o resueltos por los mismos sujetos participantes en la investigación. Cuando es administrado por el investigador se llama entrevista heteroadministrado y cuando el entrevistado resuelve de manera personal sea esta directa o indirectamente, se le llama autoadministrada.

### **3.5.3. Validez y confiabilidad del instrumento.**

#### **a) Validez.**

Según Martínez (2015) en la investigación científica, la validez de un instrumento, es la coherencia lógica que debe existir entre los indicadores del instrumento y la realidad que se quiere medir. Esta relación lógica se refiere a tres aspectos fundamentales que todo instrumento debe tener:

- la validez de contenido,
- la validez de criterio
- y la validez de constructo.

En la investigación, la validez de ambos instrumentos, fue sometido a juicio de expertos.

**Tabla 2***Resultados de la validación de Juicio de Expertos.*

<b>Experto</b>	<b>Grado Académico</b>	<b>Juicio</b>
Edilberto Carhuallanqui Berrocal	Doctor en educación	Aplicable
Victor Bastidas Vila	Magister en Gestión Educativa	Aplicable
Nicanor Baltazar Vásquez	Magister en Gerencia e Innovación Educativa	Aplicable

Nota: Ficha de validación de expertos.

**b) Confiabilidad.**

Según Martínez (2015) “En la investigación científica, un instrumento es confiable, cuando sometido ésta a varias pruebas y en diferentes escenarios, nos proporciona resultados similares” (p.113)

**Tabla 3***Estadística de confiabilidad*

Alfa de Cronbach	N° de elementos
1.000	20

Nota: Base de datos de la prueba piloto.

**Tabla 4**

*Baremo para establecer la confiabilidad del resultado Alfa Crombach.* Según George y Mallery (2003, p. 231)

<b>Escala</b>	<b>Nivel de confiabilidad</b>
Coeficiente > .9 a .95	Excelente
Coeficiente > .8	Bueno
Coeficiente > .7	Aceptable
Coeficiente > .6	Cuestionable
Coeficiente > .5	Pobre
Coeficiente < .5	Inaceptable

Nota: citado por (Frías-Navarro, 2021)

Decisión: los puntajes de la prueba piloto sometidos a la prueba estadística arrojaron como resultado un puntaje de ( $\alpha=1.000$ ) Y según el baremo de confiabilidad presentado señala que el instrumento posee una confiabilidad excelente.

**Tabla 5**

*Coefficiente de correlación de Karl Pearson, para determinar el nivel de correlación de las variables.*

<b>Valor</b>	<b>Significado</b>
-1.00	Correlación negativa perfecta.
-0.90	Correlación negativa muy fuerte.
-0.75	Correlación negativa considerable.
-0.50	Correlación negativa media
-0.25	Correlación negativa débil.
-0.10	Correlación negativa muy débil.
0.00	No existe correlación alguna entre las variables.
+0.10	Correlación positiva muy débil.
+0.25	Correlación positiva débil
+0.50	Correlación positiva media
+0.75	Correlación positiva considerable.
+0.90	Correlación positiva muy fuerte.
+1.00	Correlación positiva perfecta

Nota: Hernández Sampieri, Roberto (2006)

### **3.6 Técnicas de procesamiento y análisis de datos.**

#### **Recolección de datos:**

Para recolectar los insumos para el tratamiento estadístico se redactó los instrumentos de recolección de datos, para lo cual se han dimensionado cada una de las variables, para lo cual se han identificado sus respectivos indicadores que sirvió como insumo para la formulación de ítems.

Redactado el instrumento, se sometido a la técnica de juicio de expertos para su respectiva validez de contenido, criterio y validez de constructo.

Para otorgar la confiabilidad del instrumento, se realizó la prueba estadística Alfa de Cronbach, para lo cual se ha seleccionado un pequeño grupo muestral integrado por 10 niños ajenos a nuestra muestra de estudio.

Se realizó las gestiones correspondientes para obtener los permisos correspondientes, tanto a la institución educativa, como a los padres de familia para recabar el consentimiento informado.

Obtenido los documentos de permiso, se procedió a aplicar el instrumento, tanto a los estudiantes como a los padres de familia.

Los datos obtenidos mediante los instrumentos respectivos, fueron almacenados en una base de datos, para lo cual se ha recurrido al programa computacional Excel.

Los resultados estadísticos se presentarán mediante tablas y cuadros estadísticos con sus respectivos gráficos y esquemas.

### **3.7 Ética investigativa.**

Según la Resolución Rectoral N° 014-2021/UCT-R, los principios éticos practicados en la presente investigación fueron:

- Respeto del marco ético, jurídico institucional.
- Respeto a la normatividad nacional e internacional.
- Respeto a la persona humana.
- Consentimiento informado y expreso.
- Responsabilidad, rigor científico y veracidad.
- Justicia y bien común.

## Capítulo IV: RESULTADOS

### 4.1 Presentación y análisis de resultados.

Los resultados estadísticos serán presentados de acuerdo a los objetivos e hipótesis planteadas. En el primer bloque se interpretarán los datos descriptivos.

Así, para el objetivo general que señalaba: Determinar la relación entre los juegos didácticos y el desarrollo de las habilidades blandas de los niños de 5 años - Junín, 2021. Los resultados fueron los siguientes:

**Tabla 6**

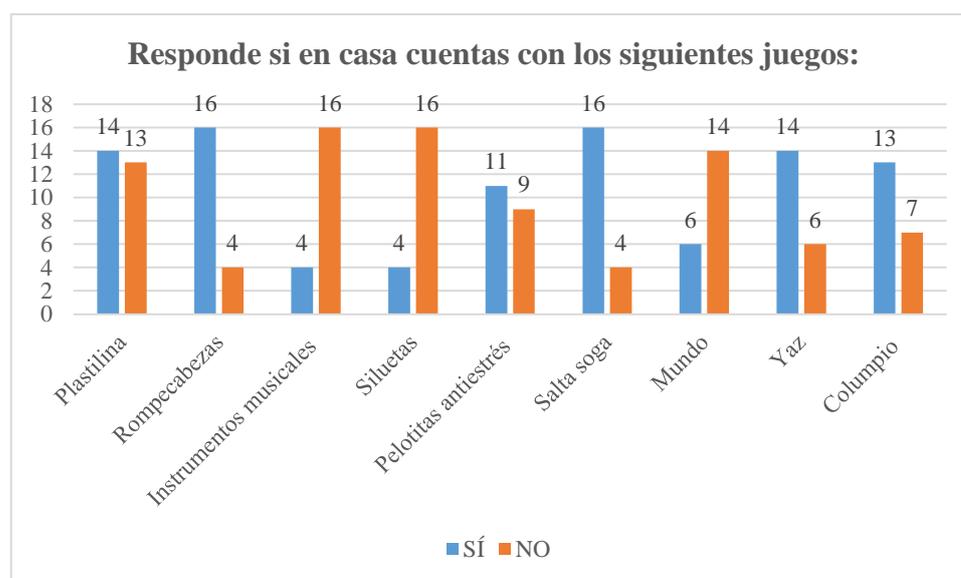
*Principales juegos didácticos que podemos encontrar en el hogar*

Responde si en casa cuentas con los siguientes juegos:	SÍ	NO
Plastilina	14	13
Rompecabezas	16	4
Instrumentos musicales	4	16
Siluetas	4	16
Pelotitas antiestrés	11	9
Salta soga	16	4
Mundo	6	14
Yaz	14	6
Columpio	13	7

Nota: cuestionario aplicado a los padres de familia el 23/09/21

### Gráfico 1

*Principales juegos didácticos que podemos encontrar en el hogar*



Nota: Tabla 6.

Se observa que, en los hogares más predominan los juegos motrices y se le brinda poca importancia a los juegos sensoriales e intelectuales.

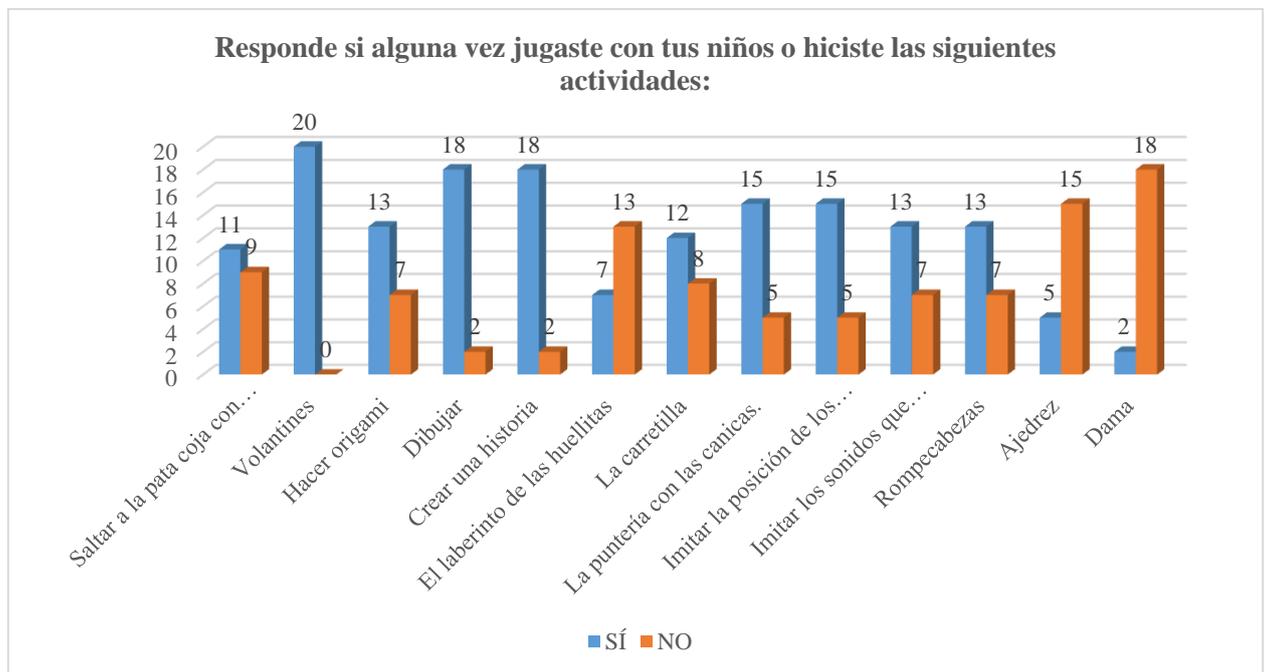
**Tabla 7**

*Juegos que más se practican en el hogar.*

<i>Responde si alguna vez jugaste con tus niños o hiciste las siguientes actividades:</i>	SÍ	NO
Saltar a la pata coja con cada pierna.	11	9
Volantines	20	0
Hacer origami	13	7
Dibujar	18	2
Crear una historia	18	2
El laberinto de las huellitas	7	13
La carretilla	12	8
La puntería con las canicas.	15	5
Imitar la posición de los animales	15	5
Imitar los sonidos que emiten los animales	13	7
Rompecabezas	13	7
Ajedrez	5	15
Dama	2	18

Nota: Cuestionario aplicado a los padres de familia el 23/09/21

**Gráfico 2**



Nota: Tabla 7.

Se evidencia que, en las familias los juegos motrices son los que más se practican, muy poca importancia de les da a los juegos intelectuales y juegos motrices.

#### 4.1.1. Prueba de hipótesis general.

Existe correlación significativa y positiva entre los juegos didácticos y el desarrollo de las habilidades blandas de los niños de 5 años - Junín, 2021.

#### Intervalo de confianza al 95%

**Tabla 8**

*Estadígrafos de las variables Juego didácticos y habilidades blandas.*

Medidas	Juegos didácticos	Habilidades blandas
Media	39.5	68.5
Error estándar	0.5	3.0
IC 95% límite inferior	53.2	521.3
IC 95% límite superior	132.1	658.3

Nota: Base de datos sometidos al programa SPSS-25

#### Ritual de la significancia estadística

##### a) Planteamiento de la hipótesis de trabajo.

**H1:** Existe correlación entre los juegos didácticos y el desarrollo de las habilidades blandas de los niños de 5 años - Junín, 2021.

**Ho:** No Existe correlación entre los juegos didácticos y el desarrollo de las habilidades blandas de los niños de 5 años - Junín, 2021.

##### b) Establecer el nivel de significancia:

Nivel de significancia (alfa)  $\alpha = 5\% = 0,05$

##### c) Seleccionar el estadígrafo de prueba:

Correlación de Pearson.

##### d) Establecer el valor de P

**Tabla 9**

*Tabla de correlaciones de las variables juegos didácticos y habilidades blandas.*

		Juegos didácticos en el hogar	Habilidades blandas
Juegos didácticos en el hogar	Correlación de Pearson	1	-.221
	Sig. (bilateral)		.349
	N	20	20
Habilidades blandas	Correlación de Pearson	-.221	1
	Sig. (bilateral)	.349	
	N	20	20

Nota: Base de datos en SPSS.

**P= 0,03**

**r de Pearson= -0,2**

**Lectura del p valor:**

Con una probabilidad de error de 0,03% existe correlación entre los juegos didácticos y el desarrollo de las habilidades blandas de los niños de 5 años - Junín, 2021.

**e) Toma de decisiones:**

No existe correlación significativa ni positiva entre los juegos didácticos y el desarrollo de las habilidades blandas de los niños de 5 años - Junín, 2021.

**Interpretación:** Según los resultados obtenidos en la encuesta aplicada a los padres de familia y la ficha de observación aplicada a los niños, se ha encontrado que, existe correlación negativa débil ( $r = -0,02$ ) entre los juegos didácticos y el desarrollo de las habilidades blandas de los niños de 5 años - Junín, 2021.

#### **4.1.2. Prueba de hipótesis por dimensiones:**

##### **A) Dimensión juego didácticos y trabajo en equipo.**

Existe una relación significativa y positiva entre los juegos didácticos y las habilidades de trabajo en equipo de los niños de 5 años - Junín, 2021.

**Intervalo de confianza al 95%**

**Tabla 10**

*Estadígrafos de las variables Juegos didácticos y habilidades de trabajo en equipo.*

<b>Medidas</b>	<b>Juegos didácticos</b>	<b>Habilidades de trabajo en equipo</b>
Media	39.45	14.40
Error estándar	0.473	0.578
IC 95% límite inferior	-53.22	-98.82
IC 95% límite superior	132.12	127.62

Nota: Base de datos sometidos al programa SPSS-25

## Ritual de la significancia estadística

### a) Planteamiento de la hipótesis de trabajo.

**H<sub>1</sub>:** Existe correlación entre los juegos didácticos y el desarrollo de las habilidades de trabajo en equipo de los niños de 5 años - Junín, 2021.

**H<sub>0</sub>:** No Existe correlación entre los juegos didácticos y el desarrollo de las habilidades de trabajo en equipo de los niños de 5 años - Junín, 2021.

### b) Establecer el nivel de significancia:

Nivel de significancia (alfa)  $\alpha = 5\% = 0,05$

### c) Seleccionar el estadígrafo de prueba:

Correlación de Pearson.

### d) Establecer el valor de P

**Tabla 11**

*Tabla de correlaciones de las variables Juegos didácticos y habilidades de trabajo en equipo.*

		Juegos didácticos	Trabajo en equipo
Juegos didácticos	Correlación de Pearson	1	-.179
	Sig. (bilateral)		.450
	N	20	20
Trabajo en equipo	Correlación de Pearson	-.179	1
	Sig. (bilateral)	.450	
	N	20	20

Nota: Base de datos en SPSS.

**P= 0.45**

**r de Pearson= -0.179214**

### Lectura del p valor:

Con una probabilidad de error de 0,45% existe correlación entre los juegos didácticos y las habilidades de trabajo en equipo de los niños de 5 años - Junín, 2021.

### e) Toma de decisiones:

No existe correlación significativa ni positiva entre los juegos didácticos y las habilidades de trabajo en equipo de los niños de 5 años - Junín, 2021 ( $r = -0.179214$ )

**Interpretación:** según los resultados obtenidos en la encuesta aplicada a los padres de familia y la ficha de observación aplicada a los niños, se ha encontrado que, existe correlación negativa considerable ( $r = -0,17$ ) entre los juegos didácticos y las habilidades de trabajo en equipo de los niños de 5 años - Junín, 2021.

### **B) Dimensión juego didácticos y habilidades de liderazgo.**

Existe una relación significativa y positiva entre los juegos didácticos y las habilidades de liderazgo de los niños de 5 años - Junín, 2021.

Intervalo de confianza al 95%

**Tabla 12**

*Estadígrafos de las variables Juegos didácticos y habilidades de liderazgo.*

<b>Medidas</b>	<b>Juegos didácticos</b>	<b>Habilidades de liderazgo</b>
Media	39.45	13.85
Error estándar	0.473	0.519
IC 95% límite inferior	-53.22	-87.97
IC 95% límite superior	132.12	115.67

Nota: Base de datos sometidos al programa SPSS-25

### **Ritual de la significancia estadística**

#### **a) Planteamiento de la hipótesis de trabajo.**

**H1:** Existe correlación entre los juegos didácticos y el desarrollo de las habilidades de liderazgo de los niños de 5 años - Junín, 2021.

**H0:** No Existe correlación entre los juegos didácticos y el desarrollo de las habilidades de liderazgo de los niños de 5 años - Junín, 2021.

#### **b) Establecer el nivel de significancia:**

Nivel de significancia (alfa)  $\alpha = 5\% = 0,05$

#### **c) Seleccionar el estadígrafo de prueba:**

Correlación de Pearson.

#### **d) Establecer el valor de P**

**Tabla 12***Tabla de correlaciones de los juegos didácticos y la dimensión habilidades de liderazgo.*

		Juegos didácticos	Habilidades de liderazgo
Juegos didácticos	Correlación de Pearson	1	-.339
	Sig. (bilateral)		.144
	N	20	20
Habilidades de liderazgo	Correlación de Pearson	-.339	1
	Sig. (bilateral)	.144	
	N	20	20

Nota: Base de datos en SPSS.

**P= 0.144****r de Pearson= -0.339****Lectura del p valor:**

Con una probabilidad de error de 0,144% existe correlación entre los juegos didácticos y las habilidades de liderazgo de los niños de 5 años - Junín, 2021.

**Toma de decisiones:**

No existe correlación significativa ni positiva entre los juegos didácticos y las habilidades de liderazgo de los niños de 5 años - Junín, 2021.

**Interpretación:** según los resultados obtenidos en la encuesta aplicada a los padres de familia y la ficha de observación aplicada a los niños, se ha encontrado que, existe correlación negativa débil ( $r= -0.339$ ) entre los juegos didácticos y las habilidades de liderazgo de los niños de 5 años - Junín, 2021.

**D) Dimensión juegos didácticos y habilidades de comunicación**

Existe una relación significativa y positiva entre los juegos didácticos y las habilidades de comunicación de los niños de 5 años - Junín, 2021.

**Intervalo de confianza al 95%****Tabla 13***Estadígrafos de las variables Juegos didácticos y habilidades de comunicación.*

Medidas	Juegos didácticos	Habilidades de comunicación
Media	39.45	13.70
Error estándar	0.473	0.661
IC 95% límite inferior	-53.22	-115.92
IC 95% límite superior	132.12	143.32

Nota: Base de datos sometidos al programa SPSS-25

### Ritual de la significancia estadística

**a) Planteamiento de la hipótesis de trabajo.**

**H1:** Existe correlación entre los juegos didácticos y el desarrollo de las habilidades comunicación de los niños de 5 años - Junín, 2021.

**H0:** No existe correlación entre los juegos didácticos y el desarrollo de las habilidades de comunicación de los niños de 5 años - Junín, 2021.

**b) Establecer el nivel de significancia:**

Nivel de significancia (alfa)  $\alpha = 5\% = 0,05$

**c) Seleccionar el estadígrafo de prueba:**

Correlación de Pearson.

**d) Establecer el valor de P**

**Tabla 14**

*Tabla de correlaciones de los juegos didácticos y la dimensión habilidades de comunicación.*

		Juegos didácticos	Habilidades de comunicación
Juegos didácticos	Correlación de Pearson	1	-.154
	Sig. (bilateral)		.517
	N	20	20
Habilidades de comunicación	Correlación de Pearson	-.154	1
	Sig. (bilateral)	.517	
	N	20	20

Nota: Base de datos en SPSS.

**P= 0,517**

**r de Pearson= -0,154**

**Lectura del p valor:**

Con una probabilidad de error de 0,517% existe correlación entre los juegos didácticos y las habilidades de comunicación de los niños de 5 años - Junín, 2021.

**e) Toma de decisiones:**

No existe correlación significativa ni positiva entre los juegos didácticos y las habilidades de comunicación de los niños de 5 años - Junín, 2021.

**Interpretación:** según los resultados obtenidos en la encuesta aplicada a los padres de familia y la ficha de observación aplicada a los niños, se ha encontrado que, existe correlación negativa muy débil ( $r = -0,154$ ) entre los juegos didácticos y las habilidades de comunicación de los niños de 5 años - Junín, 2021.

### E) Dimensión juegos didácticos y habilidades de persuasión.

Existe una relación significativa y positiva entre los juegos didácticos y las habilidades de persuasión de los niños de 5 años - Junín, 2021.

#### Intervalo de confianza al 95%

**Tabla 15**

*Estadígrafos de las variables Juegos didácticos y habilidades de persuasión.*

Medidas	Juegos didácticos	Habilidades de persuasión
Media	39.45	13.15
Error estándar	0.473	0.678
IC 95% límite inferior	-53.22	-119.69
IC 95% límite superior	132.12	145.99

Nota: Base de datos sometidos al programa SPSS-25

#### Ritual de la significancia estadística

##### a) Planteamiento de la hipótesis de trabajo.

**H1:** Existe correlación entre los juegos didácticos y el desarrollo de las habilidades persuasión de los niños de 5 años - Junín, 2021.

**H0:** No existe correlación entre los juegos didácticos y el desarrollo de las habilidades de persuasión de los niños de 5 años - Junín, 2021.

##### b) Establecer el nivel de significancia:

Nivel de significancia (alfa)  $\alpha = 5\% = 0,05$

##### c) Seleccionar el estadígrafo de prueba:

Correlación de Pearson.

##### d) Establecer el valor de P

**Tabla 16**

*Tabla de correlaciones de los juegos didácticos y la dimensión habilidades de persuasión.*

		Juegos didácticos	Habilidades de persuasión
Juegos didácticos	Correlación de Pearson	1	-.225
	Sig. (bilateral)		.341
	N	20	20
Habilidades de persuasión	Correlación de Pearson	-.225	1
	Sig. (bilateral)	.341	
	N	20	20

Nota: Base de datos en SPSS.

**P= 0,341**

**r de Pearson= -0,225**

**Lectura del p valor:**

Con una probabilidad de error de 0,341% existe correlación entre los juegos didácticos y las habilidades de persuasión de los niños de 5 años - Junín, 2021.

**e) Toma de decisiones:**

No existe correlación significativa ni positiva entre los juegos didácticos y las habilidades de persuasión de los niños de 5 años - Junín, 2021.

**Interpretación:** según los resultados obtenidos en la encuesta aplicada a los padres de familia y la ficha de observación aplicada a los niños, se ha encontrado que, existe correlación negativa muy débil ( $r = -0,225$ ) entre los juegos didácticos y las habilidades de persuasión de los niños de 5 años - Junín, 2021.

**F) Dimensión juegos didácticos y habilidades de motivación.**

Existe una relación significativa y positiva entre los juegos didácticos y las habilidades de motivación de los niños de 5 años - Junín, 2021.

**Intervalo de confianza al 95%**

**Tabla 17**

*Estadígrafos de las variables Juegos didácticos y habilidades de motivación.*

Medidas	Juegos didácticos	Habilidades de motivación
Media	39.45	13.40
Error estándar	0.473	0.723
IC 95% límite inferior	-53.22	-128.37
IC 95% límite superior	132.12	155.17

Nota: Base de datos sometidos al programa SPSS-25

**Ritual de la significancia estadística**

**a) Planteamiento de la hipótesis de trabajo.**

**H1:** Existe correlación entre los juegos didácticos y el desarrollo de las habilidades de motivación de los niños de 5 años - Junín, 2021.

**Ho:** No existe correlación entre los juegos didácticos y el desarrollo de las habilidades de motivación de los niños de 5 años - Junín, 2021.

**b) Establecer el nivel de significancia:**

Nivel de significancia (alfa)  $\alpha = 5\% = 0,05$

**c) Seleccionar el estadígrafo de prueba:**

Correlación de Pearson.

**d) Establecer el valor de P**

**Tabla 18**

*Tabla de correlaciones juegos didácticos y la dimensión habilidades de motivación.*

		Juegos didácticos	Habilidades de motivación
Juegos didácticos	Correlación de Pearson	1	-.182
	Sig. (bilateral)		.444
	N	20	20
Habilidades de motivación	Correlación de Pearson	-.182	1
	Sig. (bilateral)	.444	
	N	20	20

Nota: Base de datos en SPSS.

**P= 0,444**

**r de Pearson= -0,182**

**Lectura del p valor:**

Con una probabilidad de error de 0,444% existe correlación entre los juegos didácticos y las habilidades de motivación de los niños de 5 años - Junín, 2021.

**e) Toma de decisiones:**

No existe correlación significativa ni positiva entre los juegos didácticos y las habilidades de motivación de los niños de 5 años - Junín, 2021.

**Interpretación:** según los resultados obtenidos en la encuesta aplicada a los padres de familia y la ficha de observación aplicada a los niños, se ha encontrado que, existe correlación negativa muy débil ( $r = -0,182$ ) entre los juegos didácticos y las habilidades de motivación de los niños de 5 años - Junín, 2021.

## 4.2 Discusión de resultados.

Para la discusión y análisis de resultados, se tendrá en cuenta los objetivos de la investigación:

Para el objetivo general que señalaba: Determinar la relación entre los juegos didácticos y el desarrollo de las habilidades blandas de los niños de 5 años - Junín, 2021.

Según los resultados obtenidos en la encuesta aplicada a los padres de familia y la ficha de observación aplicada a los niños, se ha encontrado que, existe correlación negativa débil ( $r = -0,02$ ) entre los juegos didácticos y el desarrollo de las habilidades blandas de los niños de 5 años - Junín, 2021.

Estos resultados no son muy usuales de encontrar en las investigaciones correlacionales. Sin embargo, realizando un análisis minucioso sobre el instrumento aplicado a los padres de familia (entrevista) se puede observar que los padres de familia le dan muy poca importancia a los juegos didácticos en el hogar, lo cual puede estar influyendo negativamente en el desarrollo de algunas habilidades de los niños. También podemos inferir que, al haberse realizado una observación rápida y en una sola reunión, probablemente los niños no hayan manifestado a plenitud sus conductas habilidosas, lo que requiere que se observen dichas conductas en tiempos más prolongados.

Resultados muy diferentes fueron hallados por Antonio (2018), en su tesis: “Los juegos de roles como estrategia en el desarrollo de las habilidades blandas de los niños y niñas de 5 años de la institución educativa del nivel inicial N° 071 del distrito de Llumpa, provincia Mariscal Luzuriaga, Ancash-2018”, quien después de haber analizado los resultados de las pruebas de pre y post test en los sujetos de la muestra, demostró que, los juegos de roles influyen de manera positiva y significativa en el desarrollo de las habilidades blandas de los niños de 5 años de edad. Los niños que participaron en la implementación de la estrategia del juego de roles, mejoraron significativamente sus habilidades de trabajo en equipo, liderazgo, comunicación y motivación personal.

Es importante señalar que las habilidades blandas serán de vital importancia para las futuras generaciones, debido a los grandes cambios que se vienen produciendo tanto en el campo de la tecnología como en el mundo laboral, para lo cual nuestros niños deben estar preparados, pensando siempre de que, ellos van a ser los ciudadanos del futuro. Como lo

sostiene Gómez (2019), en el futuro, “Las competencias tecnológicas como las soft skills son atributos personales que para las empresas son primordiales debido a que se requiere eficacia y eficiencia en las labores y es necesario relacionarse con estos atributos con otros individuos y en donde también se considera como algunas características de la personalidad de los empleados el trabajo en equipo, la capacidad para resolver problemas, la gestión efectiva del tiempo, incluso se habla del manejo del stress, el liderazgo, la comunicación efectiva, la escucha activa y empatía” (p.2)

Para el primer objetivo específico, que señalaba: Establecer la relación entre los juegos didácticos y las habilidades de trabajo en equipo de los niños de 5 años - Junín, 2021.

Según los resultados obtenidos en la encuesta aplicada a los padres de familia y la ficha de observación aplicada a los niños, se ha encontrado que, existe correlación negativa considerable ( $r = -0,17$ ) entre los juegos didácticos y las habilidades de trabajo en equipo de los niños de 5 años - Junín, 2021. Esta correlación es casi perfectamente negativo, lo que significa que, no siempre los niños que juegan juegos de roles o poseen en el hogar todos los materiales de juego de roles necesarios, desarrollan sus habilidades sociales de trabajo en equipo. Lo que ocurre es que, para desarrollar las habilidades blandas de trabajo en equipo, se requiere que el niño esté en constante interacción con otros niños y bajo la guía de los adultos. En el hogar los niños juegan libremente, muchas veces sin la asesoría de los adultos, pero en la escuela, los juegos están planificados por los maestros, tienen fines pedagógicos. En consecuencia, es muy diferente jugar en casa, que jugar en el colegio. En el hogar los juegos son libres, voluntarios, no tienen un fin. En cambio, en el colegio, los juegos tienen un propósito, están debidamente planificados y apuntan a lograr o despertar alguna habilidad o motivación en el niño.

Al contrastar estos resultados con los hallados por Alpas (2017), en su tesis: “Estrategia didáctica teatral: creación colectiva y desarrollo de habilidades blandas en estudiantes de diseño gráfico/modas del Instituto Continental”. Concluye que, No se puede terminar la discusión sin evaluar el módulo teatro y desarrollo de habilidades blandas, cuyos resultados muestran un proceso de aprendizaje válido; el colectivo de estudiantes señalan un proceso de mejoramiento en sus habilidades sociales y sus indicadores: Liderazgo, trabajo en equipo, comunicación asertiva, relaciones interpersonales y empatía; culminan en una autoevaluación de muy buen nivel, que coincide con la evaluación aplicada por el docente; los estudiantes demostraron compromiso, dedicación y solidaridad, que generó un impacto en el público

(docentes, directivos e invitados), ya que por política del instituto, el curso de habilidades blandas, se lleva solo en los primeros ciclos pero existiendo la posibilidad de seguir trabajando estas habilidades en los ciclos posteriores; tal como afirman los investigadores “el proceso de desarrollo de habilidades blandas puede tardar años en madurar y aprender”. La última afirmación es importante, ya que fortalece nuestras deducciones, que, mientras los niños están en proceso de crecimiento, también van madurando sus habilidades personales y sociales. No podemos afirmar que un niño haya desarrollado sus habilidades blandas a muy corta edad, cuando este todavía se encuentra en proceso de maduración de todas sus facultades biológicas, psicológicas y sociales.

El segundo objetivo específico señalaba: Establecer la relación entre los juegos didácticos y las habilidades de liderazgo de los niños de 5 años - Junín, 2021.

Según los resultados obtenidos en la encuesta aplicada a los padres de familia y la ficha de observación aplicada a los niños, se ha encontrado que, existe correlación negativa débil ( $r = -0.339$ ) entre los juegos didácticos y las habilidades de liderazgo de los niños de 5 años - Junín, 2021. Respecto a este resultado es importante señalar que, una correlación inversa ocurre cuando dos variables relacionadas se mueven en la dirección opuesta, lo que podría estar ocurriendo entre las variables juegos didácticos y habilidades de liderazgo, lo que significa que, la correlación no implica necesariamente causalidad porque otros factores pueden influir en la dirección. Las habilidades de liderazgo, tienen otros factores influyentes, como es el caso del clima familiar, la comunicación dentro del hogar y de otros factores como las habilidades emocionales, mentales y sociales. Al comparar este resultado, con los hallados por Antonio (2018), en su tesis titulada: “Los juegos de roles como estrategia en el desarrollo de las habilidades blandas de los niños y niñas de 5 años de la institución educativa del nivel inicial N° 071 del distrito de Llumpa, provincia Mariscal Luzuriaga, Ancash-2018” En cuanto a la dimensión de liderazgo y creatividad, los resultados fueron el 15,8% (3) niños(as) se encuentran en un nivel de inicio, es decir nivel “C”, el 47,4% (9) niños (as) se encuentran en un nivel en proceso, es decir nivel “B” y el 42,1% (8) niños(as) se encuentra en un nivel logrado; es decir nivel “A”. Se concluye que, no siempre las correlaciones se pueden dar en sentido positivo. Existen correlaciones inversamente proporcionales, pero esto no significa que no haya una correlación.

En cuanto al objetivo específico que señalaba: Establecer la relación entre los juegos didácticos y las habilidades de comunicación de los niños de 5 años - Junín, 2021. Según los

resultados obtenidos en la encuesta aplicada a los padres de familia y la ficha de observación aplicada a los niños, se ha encontrado que, existe correlación negativa muy débil ( $r = -0,154$ ) entre los juegos didácticos y las habilidades de comunicación de los niños de 5 años - Junín, 2021. Si bien es cierto que el juego desarrolla una diversidad de habilidades en el niño, no siempre está asociado al desarrollo de las habilidades comunicativas. Como lo señala Lafontaine (2018), “La realización de actividades interactivas a lo largo de todos los momentos de la rutina diaria permite en los niños el desarrollo de su producción oral, la resolución de problema y el desarrollo del pensamiento” (p. 29)

Esta afirmación es contrastable con el resultado obtenido sobre esta variable. Para que los niños desarrollen sus habilidades blandas, requiere de la interacción con los demás niños de su edad, que los niños jueguen con sus pares. Y como estamos en tiempos de confinamiento social, los niños no tienen acceso al juego con sus demás compañeros, y es muy probable que allí esté las razones por las que ambas variables no ejercen influencia una sobre la otra.

Para el objetivo específico, que señalaba: Establecer la relación entre los juegos didácticos y las habilidades de persuasión de los niños de 5 años - Junín, 2021.

Según los resultados obtenidos en la encuesta aplicada a los padres de familia y la ficha de observación aplicada a los niños, se ha encontrado que, existe correlación negativa muy débil ( $r = -0,225$ ) entre los juegos didácticos y las habilidades de persuasión de los niños de 5 años - Junín, 2021. Sin embargo, en otros trabajos de investigación de tipo pre experimental, se puede notar que el juego en cualquiera de sus versiones ejerce influencia directa y significativa en las habilidades de persuasión. Es el caso de la investigación realizada por Rashta (2018) en su tesis titulada: Juegos Cooperativos como Estrategia Didáctica para el desarrollo de habilidades sociales básicas de niñas y niños de 5 Años de la I.E. Jardín Infantil N° 123 – Centenario Independencia - 2017. Los hallazgos respecto a la dimensión persuasión de las habilidades blandas señala que, los juegos cooperativos desarrollados a través de las sesiones de aprendizaje han permitido mejorar la dimensión de persuasión, toda vez que los resultados de la pre prueba demuestran que los niños y niñas se encuentran en el nivel de inicio en un 75 %, pero en el post prueba se ubican mayoritariamente en el nivel de logro en un 61 % y en segundo término 39% ubicándose en el nivel de proceso. Según LLacuna (2004) “La persuasión es la intención deliberada de una persona de modificar actitudes, creencias o comportamientos de otra persona o grupo de personas a través de la transmisión de un mensaje. Asimismo, es un medio por el cual las personas colaboran unas con otras en la

conformación de sus versiones de la realidad, individuales o compartidas, que comportan cambios de conducta” (p. 1) para ejercer dicha capacidad el niño tiene que previamente haber desarrollado su capacidad comunicativa, la base fundamental es la familia.

Para el objetivo que señalaba: Establecer la relación entre los juegos didácticos y las habilidades de motivación de los niños de 5 años - Junín, 2021.

Según los resultados obtenidos en la encuesta aplicada a los padres de familia y la ficha de observación aplicada a los niños, se ha encontrado que, existe correlación negativa muy débil ( $r = -0,182$ ) entre los juegos didácticos y las habilidades de motivación de los niños de 5 años - Junín, 2021. Esta correlación es inversa, lo cual no significa que no exista correlación entre ambas variables, lo que pasa es que no siempre las correlaciones son positivas, ocurren casos donde las correlaciones son negativas. Esta correlación no implica que, necesariamente los juegos didácticos estén influyendo en las habilidades de motivación, hay otros factores periféricos que pueden estar influyendo. Como lo sostiene Carrillo (2011), la motivación es una actitud psicológica que es influenciado por factores internos y externos, entre los factores internos tenemos: el estado emocional de niño, su alimentación, autoestima, salud mental, etc. Entre los factores externos tenemos: modus vivendi, condiciones económicas, ambiente físico en donde se encuentra, etc.

Algunas investigaciones, hallados respecto a esta dimensión señalan que, los juegos en general, como recurso didáctico, influyen de manera positiva y significativa en la motivación de los niños para aprender, para realizar actividades, para moldear su comportamiento, para administrar sus emociones, etc. tal es el caso de Antonio (2018), en su tesis “Los juegos de roles como estrategia en el desarrollo de las habilidades blandas de los niños y niñas de 5 años de la institución educativa del nivel inicial N° 071 del distrito de Llumpa, provincia Mariscal Luzuriaga, Ancash-2018” señaló que, En cuanto a la dimensión de liderazgo y creatividad, los resultados fueron el 15,8% (3) niños(as) se encuentran en un nivel de inicio, es decir nivel “C”, el 47,4% (9) niños (as) se encuentra en un nivel en proceso, es decir nivel “B” y el 42,1% (8) niños(as) se encuentra en un nivel logrado; es decir nivel “A”.

Este resultado, deja entrever que, la motivación es un factor emocional muy importante para que el niño pueda adquirir diversos tipos de aprendizaje. El sistema de motivación infantil, puede implicar diversas estrategias, a decir de Morón (2011), estas pueden incluir: Cuentos, canciones, poesías, láminas decorativas, charlas en la asamblea, premios, la sonrisa, marionetas, etc.

## Capítulo V: Conclusiones y Sugerencias

### 5.1. Conclusiones.

Existe correlación negativa débil ( $r = -0,02$ ) entre los juegos didácticos y el desarrollo de las habilidades blandas de los niños de 5 años - Junín, 2021. Esta correlación inversa demuestra que las variables se mueven en direcciones diferentes. Existen otros factores que pueden estar influyendo para que los juegos didácticos no ejerzan influencia en las habilidades blandas de los niños. También podemos inferir que, al haberse realizado una observación rápida y en una sola reunión, probablemente los niños no hayan manifestado a plenitud sus conductas habilidosas, lo que requiere que se observen dichas conductas en tiempos más prolongados.

Respecto a la dimensión trabajo en equipo se ha concluido que, existe correlación negativa considerable ( $r = -0,177$ ) entre los juegos didácticos y las habilidades de trabajo en equipo. Esta correlación es casi perfectamente negativa, lo que significa que, no siempre los niños que juegan juegos de roles o poseen en el hogar todos los materiales de juego de roles necesarios, desarrollan sus habilidades sociales de trabajo en equipo. Lo que ocurre es que, para desarrollar las habilidades blandas de trabajo en equipo, se requiere que el niño esté en constante interacción con otros niños y bajo la guía de los adultos.

Para la dimensión liderazgo, se ha encontrado que, existe correlación negativa débil ( $r = -0,339$ ) entre los juegos didácticos y las habilidades de liderazgo. Respecto a este resultado es importante señalar que, una correlación inversa ocurre cuando dos variables relacionadas se mueven en la dirección opuesta, lo que significa que, la correlación no implica necesariamente causalidad porque otros factores pueden influir en la dirección.

Respecto a la dimensión comunicación de los niños de 5 años - Junín, 2021. Según los resultados obtenidos en la encuesta aplicada a los padres de familia y la ficha de observación aplicada a los niños, se ha encontrado que, existe correlación negativa muy débil ( $r = -0,154$ ). Para que los niños desarrollen sus habilidades blandas, requiere de la interacción con los demás niños de su edad, que los niños jueguen con sus pares. Y como estamos en tiempos de confinamiento social, los niños no tienen acceso al juego con sus demás compañeros, y es muy probable que allí esté las razones por las que ambas variables no ejercen influencia una sobre la otra.

Para la dimensión persuasión, existe correlación negativa muy débil ( $r = -0,225$ ) entre los juegos didácticos y las habilidades de persuasión. Este resultado, tiene su fundamento psicológico: los niños a edades muy tempranas aun no han desarrollado su habilidad de persuasión, ellos actúan de acuerdo a las circunstancias que se les presenta.

Para la dimensión motivación se ha encontrado que, existe correlación negativa muy débil ( $r = -0,182$ ) Esta correlación no implica que, necesariamente los juegos didácticos estén influyendo en las habilidades de motivación, hay otros factores periféricos que pueden estar influyendo.

## **5.2. Sugerencias:**

A los directores de las diferentes instituciones educativas de nivel inicial, se les sugiere implementar sus instituciones con diferentes tipos de juego que permita que los niños puedan desarrollar todas sus facultades de manera integral.

A los docentes de nivel inicial, se les recomienda poner en práctica la didáctica del juego en todas sus actividades pedagógicas, ya que el juego es la principal fuente de sabiduría y creatividad en los niños.

A los padres de familia, se les recomienda, jugar y jugar con sus hijos. Aprovechar el mínimo de tiempo para jugar con sus hijos, ya que el juego es fuente de creatividad, ingenio y desarrollo integral en los niños. Del mismo modo, implementar en sus hogares, los diferentes tipos de juegos.

## Referencias bibliográficas

- Alpas Chuquillanqui, E. R. (2017). Estrategia didáctica teatral: creación colectiva y desarrollo de habilidades blandas en estudiantes de diseño gráfico/modas del Instituto Continental. In *Universidad Continental Repositorio Institucional - Continental*. Universidad Continental.
- Andrade Cova, A. (2019). *Juegos teatrales como estrategia pedagógica para fortalecer la inteligencia emocional de los estudiantes*. Universidad de la Costa.
- Antonio Ponte, W. U. (2018a). Los juegos de roles como estrategia en el desarrollo de las habilidades blandas de los niños y niñas de 5 años de la institución educativa del nivel inicial N° 071 del distrito de Llumpa, provincia Mariscal Luzuriaga, Ancash-2018. *TESIS Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote*, 115.
- Antonio Ponte, W. U. (2018b). Los juegos de roles como estrategia en el desarrollo de las habilidades blandas de los niños y niñas de 5 años de la institución educativa del nivel inicial N° 071 del distrito de Llumpa, provincia Mariscal Luzuriaga, Ancash-2018. [Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote]. In *TESIS Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote*. <http://repositorio.uladech.edu.pe/handle/123456789/6273>
- Arias Gallegos, W., & Oblitas Huerta, A. (2014). Aprendizaje por descubrimiento vs. Aprendizaje significativo: Un experimento en el curso de historia de la psicología. *Boletim Academia Paulista de Psicologia*, 34(87), 455–471. <https://bit.ly/2YR6SW6>
- Arias Tovar, C. M. (2016). Los juegos didácticos y su influencia en el pensamiento lógico matemático en niños pre escolares de la institución educativa el Jardín de Ibagué - 2015. In *Unicversidad Privada Norbert Wiener* (Vol. 147). Universidad Privada Norbert Wiener.
- Betina Lacunza, A. (2011). Las habilidades sociales en niños y adolescentes. Su importancia en la prevención de trastornos psicopatológicos. *Fundamentos En Humanidades*, XII(23), 159–182.
- Buxarrais, M. R. (1995). Educar para la Solidaridad. *Editorial Luis Vives*, 1, 10.
- Caballo, V. E. (2007). *Manual de Evaluacion y Entrenamiento de las Habilidades Sociales*. (p. 309).
- Cáceres Francia, E., Peña Espino, P., & Ramos Villareal, L. (2018). *Las habilidades blandas y el desempeño laboral: un estudio exploratorio del impacto del aprendizaje formal e informal y la inteligencia emocional en el desempeño laboral de colaboradores de dos empresas prestadoras de servicios en el Perú*. Universidad del Pacífico.

- Campos y Covarrubias, G. (2012). La observación, un método para el estudio de la realidad. *Xihmai - Universidad La Salle*, 7, 45–60.
- Carrillo, M., Padilla, J., Rosero, T., & Sol Villagómez, M. (2011). La motivación y el aprendizaje. *Alteridad*, 4, nú(2), 14. <https://n9.cl/egmam>
- Contreras Ampuero, G., & Venturo Huanes, R. (2002). El Juego Como Estrategia Didáctica Para El Aprendizaje Del Patrimonio Cultural. *Ministerio de Cultura Del Perú*, 1, 5. [https://qhapaqnan.cultura.pe/sites/default/files/articulos/El juego como estrategia didactica.pdf](https://qhapaqnan.cultura.pe/sites/default/files/articulos/El%20juego%20como%20estrategia%20didactica.pdf)
- Díaz Bravo, L., & Torruco García, U. (2017). La entrevista, recurso flexible y dinámico. *Investigación En Educación Médica*, 1113–1117. <https://doi.org/10.1109/IAEAC.2017.8054186>
- Durán Rodríguez, M. I. (2021). *Estrategias lúdicas para mejorar el comportamiento en niños y niñas de 4 a 5 años de la Unidad Educativa Fray Vicente Solano, año lectivo 2019 - 2020*. Universidad Politécnica Salesiana - Sede Cuenca.
- Fernández Núñez, L. (2005). ¿Cuáles son las técnicas de recogida de la información? *Butlletí La Recerca*, ISSN: 1886, 6. <https://www.ub.edu/idp/web/sites/default/files/fitxes/ficha3-cast.pdf>
- Fernández Trujillo, L. (2021). Trabajo en Equipo. *Revista Colombiana de Neumología*, 33(1), 5. <https://doi.org/10.30789/rcneumologia.v33.n1.2021.555>
- Franco Mariscal, A. (2012). El juego educativo como recurso didáctico en la enseñanza de la clasificación periódica de los elementos químicos en la ESO. *Enseñanza de Las Ciencias*, 30(1), 155–157. <https://repositorio.unican.es/xmlui/bitstream/handle/10902/11780/RuizGutierrezMarta.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Franco Mariscal, A., Oliva Martínez, J. M., & Bernal Márquez, S. (2008). Una revisión bibliográfica sobre el papel de los juegos didácticos en el estudio de los elementos químicos. *Educación Química*, 23(3), 338–345. [https://doi.org/10.1016/s0187-893x\(17\)30118-0](https://doi.org/10.1016/s0187-893x(17)30118-0)
- Frías-Navarro, D. (2021). Apuntes de consistencia interna de las puntuaciones de un instrumento de medida. *Universidad de Valencia*, 1, 5–10.
- Garaigordobil, M. (1996). Jugar, cooperar y crear. Tres ejes referenciales en una propuesta de intervención validada experimentalmente. *Faisca: Revista de Altas Capacidades*, 4, 54–75.
- García Muñoz, T. (2003). El cuestionario como instrumento de investigación/evaluación.

*Página Del Proyecto de Apoyo Para Profesionales de La Formación (PROMETEO) de La Junta de Andalucía, 12, 28.*

[http://www.univsantana.com/sociologia/El\\_Cuestionario.pdf](http://www.univsantana.com/sociologia/El_Cuestionario.pdf)

Gastelú Sayas, L. (2017). Influencia de los juegos didácticos en el aprendizaje del área de matemática en los alumnos de la Institución Educativa, Huaycán. In *Tesis Universidad Nacional Enrique Guzmán y Valle.: Vol. I. niversidad Nacional Enrique Guzmán y Valle.*

Gómez Gamero, M. (2019). Las habilidades blandas competencias para el nuevo milenio. *DIVULGARE Boletín Científico de La Escuela Superior de Actopan, 11(11), 3-4.*

<https://repository.uaeh.edu.mx/revistas/index.php/divulgare/issue/archive>

Gutierrez Ruiz, M. (2017). El juego: Una herramienta importante para el desarrollo integral del niño en Educación Infantil. [Universidad de Cantabria]. In *Universidad de Cantabria.*

<https://repositorio.unican.es/xmlui/bitstream/handle/10902/11780/RuizGutierrezMarta.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Huizinga Johan, A. (2007). *Homo ludens* (S. A. Emecé Editores (ed.); Sexta Reim).

Jambrina Hernández, R. (2002a). *El juego en la infancia. 1, 12.*

[http://www.quadernsdigitals.net/datos/hemeroteca/r\\_47/nr\\_526/a\\_7350/7350.pdf](http://www.quadernsdigitals.net/datos/hemeroteca/r_47/nr_526/a_7350/7350.pdf)

Jambrina Hernández, R. (2002b). El juego en la infancia. *Psicopedagogía, 0, 12.*

Jaramillo Giraldo, A. (2019). Programa de Fortalecimiento de habilidades blandas en los docentes del colegio Las Américas en Barrancabermej. In *Tesis Universidad Cooperativa de Colombia. Universidad Cooperativa de Colombia.*

Jo Kirby, B. (2017). Abriendo un mundo con potencial. *BRITISH COUCIL - Ediciones., 52.*

Lafontaine, P. (2018). El desarrollo de las habilidades comunicativas en la edad temprana en el grado de pre primario del Nivel Inicial. *Educación Superior, Año XVII N(26), 12.*

Lagos García, C. (2017). Aprendizaje experiencial en el desarrollo de Habilidades Blandas. In *Universidad Alberto Hurtado, Chile, Tesis. Universidad Alberto Hurtado.*

León Matos, I. (2019). *Análisis de la pérdida de juegos infantiles como tradiciones culturales que generan un sedentarismo tecnológico en niños de 10 a 12 años pertenecientes a los sectores socioeconómicos c y d de Lima Metropolitana. Universidad San Ignacio de Loyola.*

Leyva Garzón, A. M. (2011). *El juego como estrategia didáctica en la educación infantil. Pontificia Universidad Javeriana.*

LLacuna Morera, J. (2004). La persuasión como técnica comunicativa en la prevención de

- riesgos laborales. *NTP 665*, 2, N°(I), 4.  
[https://www.insst.es/documents/94886/326775/ntp\\_665.pdf/00a9394e-834b-4226-a6fb-d8e6dc40f5b3](https://www.insst.es/documents/94886/326775/ntp_665.pdf/00a9394e-834b-4226-a6fb-d8e6dc40f5b3)
- Marroquín Peña, R. (2012). Metodología de la Investigación. *Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle*, 1–26.  
<http://200.48.31.93/Titulacion/2013/exposicion/SESION-4-METODOLOGIA DE LA INVESTIGACION.pdf>
- Martínez March, M. (2015). Caracterización de la validez y confiabilidad en el constructo metodológico de la investigación social. *Revista Electrónica de Humanidades, Educación y Comunicación Social.*, 53(9), 127.
- Morón Macías, C. (2011). La importancia de la motivacion en la educacion infantil. *Revista Digital Para Profesionales de La Enseñanza, N° 12-en*, 1–5.  
<https://feandalucia.ccoo.es/andalucia/docu/p5sd7914.pdf>
- Mujica Leiva, J. (2015). ¿Qué son las habilidades blandas y cómo se aprenden? *Habilidades Blandas, N° 01, Enero 2015*, 1–12.
- Muntané Relat, J. (2010). Introducción a la investigación basica. *RAPD Online, 1, N° 1*, 221–227.
- Ortega Ruiz, R. (1993). Un Proyecto Educativo para la Escuela Infantil basado en el juego. In McGrawHill (Ed.), *Espacios de Juego en la Educación Infantil* (1ra. edici).
- Ramón Ruíz, M. (2007). *EL Metodo Cientifico y sus etapas* (Esfinge (ed.); primera Ed).
- Rashta Lock, M. (2018). Juegos Cooperativos como Estrategia Didáctica para el desarrollo de habilidades sociales básicas de niñas y niños de 5 Años de la I.E. Jardín Infantil N° 123 – Centenario Independencia - 2017. [Universidad Católica los Ángeles de Chimbote]. In *Tesis - ULADECH*. <http://repositorio.uladech.edu.pe/handle/123456789/5440>
- Rodríguez Jiménez, A., & Pérez Jacinto, A. (2017). Métodos científicos de indagación y de construcción del conocimiento. *Revista EAN*, 82, 179–200.
- Ruiz, M. (2017). El juego: Una herramienta importante para el desarrollo integral del niño en Educación Infantil. *Universidad de Cantabria*, 46.
- Torrelles, C. (2012). Competencia de trabajo en equipo : definición y categorización. *Profesorado : Revista de Curriculum y Formación Del Profesorado*, 3(Diciembre), 16.
- Torres Álvarez, M. (2014). *Las habilidades sociales. Un programa de intervención en Educación Secundaria Obligatoria*. [Universidad de Granada].  
[http://masteres.ugr.es/psicopedagogica/pages/info\\_academica/trabajo\\_fin\\_de\\_master/tfm\\_habilidadessociales/!](http://masteres.ugr.es/psicopedagogica/pages/info_academica/trabajo_fin_de_master/tfm_habilidadessociales/)

- Tzic Mendoza, J. (2016). "Actividades lúdicas y su incidencia en el logro de competencias". In *Tesis Universidad Saldívar, México: Vol. I*. Universidad Rafael Landívar.
- Vásquez Figueroa, L. D. (2018). Los juegos didácticos y el aprendizaje de las habilidades orales del idioma inglés en estudiantes del tercer grado de secundaria de la institución educativa N° 1195, César Vallejo de San Juan de Lurigancho - Chosica, 2015. In *Universidad Nacional de Educación - Enrique Guzmán y Valle (Vol. 1)*. Universidad Nacional de Educación -Enrique Guzmán y Valle.
- Vera Millalén, F. (2016). *Infusing soft skills into the higher-education curriculum: key to the development of advanced human capital*.
- Viciana Garófano, V., & Conde Caveda, J. (2002). El juego como vehículo para la adquisición de los aprendizajes. *Revista de Ciencias de La Educación, 1*, 91–106.  
<http://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=758544&info=resumen&idioma=SPA>

# ANEXOS

## Anexo 1: Instrumentos de medición

### FICHA DE OBSERVACIÓN DE HABILIDADES BLANDAS DE ESTUDIANTES DE NIVEL INICIAL

Nombres y apellidos: -----

#### INDICACIONES:

Marque

- (1) Nunca: si el niño no manifiesta ninguna de las actitudes señaladas.
- (2) Rara vez: Si el niño, por lo menos intenta en realizar la acción.
- (3) Algunas veces. Si el niño se esfuerza por realizar alguna de las acciones señaladas.
- (4) Frecuentemente: Si el niño realiza por lo menos más de la mitad de las acciones señaladas.
- (5) Siempre: si el niño realiza todas las acciones señaladas en el presente instrumento.

DIMENSIONES	N°	ITEMS	ESCALA				
			Nunca	Rara vez	Algunas veces	Frecuentement e	Siempre
TRABAJO EN EQUIPO	1	Coopera en todas las actividades que participan sus compañeros.					
	2	Participa activamente en la planificación de las actividades de su equipo.					
	3	Asume con responsabilidad las funciones que le asignan los miembros de su equipo.					
	4	Disfruta del trabajo en equipo.					
LIDERAZGO	5	Propone acciones para que su equipo progrese.					
	6	Organiza las actividades, otorgando funciones a cada miembro de su equipo.					
	7	Planifica con los miembros de su equipo las acciones que van a realizar.					
	8	Se integra con facilidad a los nuevos miembros de su equipo.					
COMUNICACIÓN	9	Gestiona adecuadamente sus estados de ánimo.					
	10	Cuando hay discrepancias siempre busca el consenso.					
	11	Coopera con el compañero más débil, lo alienta y motiva para seguir participando.					
	12	Alienta al compañero en los momentos difíciles.					
PERSUASIÓN	13	Utiliza palabras adecuadas para convencer a sus compañeros.					
	14	Plantea ideas convincentes que convence a los integrantes de equipo.					
	15	Realiza el trabajo en el menor tiempo posible.					
	16	Sus ideas son novedosas que hace que sus miembros la acaten de manera inmediata.					
MOTIVACIÓN	17	Conduce al equipo hacia el logro de los objetivos.					
	18	Incentiva a los miembros de su equipo hacia el logro de las metas propuestas.					
	19	Alienta al compañero más débil y lo inserta al logro de los objetivos del equipo.					
	20	Promueve espacios de camaradería entre los miembros del equipo.					

OBSERVACIONES: .....

## GUÍA DE ENTREVISTA A LOS PADRES DE FAMILIA SOBRE LA IMPLEMENTACIÓN DE LOS JUEGOS DIDÁCTICOS EN LOS HOGARES

### ENTREVISTA A LOS PADRES DE FAMILIA

Nombres y apellidos del padre o madre de familia: .....

Padre o madre de familia de la estudiante:.....

I.E. ....

VARIABLE	DIMENSIONES E INDICADORES	ITEMS	Escala	
			SÍ	NO
mundo Juegos didácticos	<b>Sensoriales:</b>	Responde si en tu casa cuentas con los siguientes juegos y materiales:		
		Plastilina		
		Rompecabezas		
		Instrumentos musicales.		
		Siluetas		
		Pelotitas antiestrés		
		Salta soga		
		Mundo		
		Yaz		
		Columpio.		
	<b>Motrices:</b>	Responde si alguna vez jugaste con tus niños o hiciste las siguientes actividades:		
		Saltar a la pata coja con cada pierna.		
		Volantines		
		Hacer origami		
		Dibujar		
		Crear una historia		
		El laberinto de las huellitas		
		La carretilla		
		La puntería con las canicas.		
		Imitar la posición de los animales		
		Imitar los sonidos que emiten los animales		
	<b>Cognitiva:</b>	Rompecabezas		
		Ajedrez		
		Dama		

		Tangram		
		Sudoku		
		Casino		
		Millonario		

GRACIAS:

## Anexo 2: Ficha técnica.

### Instrumento 1

<b>Nombre original del instrumento:</b>	FICHA DE OBSERVACIÓN DE HABILIDADES BLANDAS DE ESTUDIANTES DE NIVEL INICIAL
<b>Autor y año</b>	Isabel Andamayo Rojas - 2021
<b>Objetivo del instrumento:</b>	Medir el nivel de desarrollo de las habilidades blandas de niños de nivel Inicial.
<b>Usuarios:</b>	Niños de nivel inicial, con algunas adaptaciones pueden utilizarse con niños de primero y segundo de primaria.
<b>Forma de administración o modo de aplicación:</b>	Hetero administrado. El investigador es el que registra a presencia o ausencia de conductas señalados en cada ítem.
<b>Validez: (Presentar la constancia de validación de expertos)</b>	El instrumento fue sometido a juicio de expertos, en la que se calificó: la validez de conclusión estadística, validez interna, validez de constructo y validez externa.
<b>Confiabilidad: (Presentar los resultados estadísticos)</b>	Para la confiabilidad del instrumento se sometió a la técnica estadística Alpha de Cronbach, que dio como resultado $\alpha=1,00$ , según Marroquín (2012) tiene una confiabilidad perfecta.

### Instrumento 2.

<b>Nombre original del instrumento:</b>	GUÍA DE ENTREVISTA A LOS PADRES DE FAMILIA SOBRE LA IMPLEMENTACIÓN DE LOS JUEGOS DIDÁCTICOS EN SUS HOGARES
<b>Autor y año</b>	Isabel Andamayo Rojas - 2021
<b>Objetivo del instrumento:</b>	Conocer la implementación de los juegos didácticos en el hogar.
<b>Usuarios:</b>	Padres de familia.
<b>Forma de administración o modo de aplicación:</b>	Autoadministrado. Lo resuelven los padres de familia, con alguna asistencia del investigador.
<b>Validez: (Presentar la constancia de validación de expertos)</b>	El instrumento fue sometido a juicio de expertos, en la que se calificó: la validez de conclusión estadística, validez interna, validez de constructo y validez externa.
<b>Confiabilidad: (Presentar los resultados estadísticos)</b>	Para la confiabilidad de ambos instrumentos se sometió a la técnica estadística Alpha de Cronbach, que dio como resultado $\alpha=1,00$ , según Marroquín (2012) tiene una confiabilidad perfecta.

### **Anexo 3: Validez y fiabilidad de instrumentos.**

---

<b>Estadísticas de fiabilidad</b>	
Alfa de Cronbach	N de elementos
1.000	20

---

Nota: base de datos de la prueba piloto.

**Anexo 4: Base de datos.**

BASE DE DATOS SOBRE EL DESARROLLO DE HABILIDADES BLANDAS

N°	TRABAJO EN EQUIPO					LIDERAZGO					COMUNICACIÓN					PERSUACIÓN					MOTIVACIÓN					TOTAL
	1	2	3	4		5	6	7	8		9	10	11	12		13	14	15	16		17	18	19	20		
1	2	3	3	2	10	3	2	3	4	12	3	2	2	3	10	2	3	2	2	9	3	3	2	3	11	52
2	3	3	4	3	13	2	3	2	3	10	3	3	2	3	11	2	3	3	3	11	2	3	3	2	10	55
3	4	3	4	3	14	3	4	4	4	15	3	3	3	3	12	4	3	4	3	14	4	3	4	4	15	70
4	4	4	4	4	16	4	3	3	4	14	3	2	3	3	11	3	3	4	3	13	3	3	3	3	12	66
5	4	4	3	4	15	4	4	3	4	15	3	3	4	4	14	3	4	4	3	14	4	3	3	4	14	72
6	2	3	2	3	10	2	2	3	3	10	2	2	3	2	9	2	2	2	1	7	1	2	1	2	6	42
7	3	3	4	4	14	3	3	3	4	13	3	3	3	4	13	3	3	4	3	13	4	3	4	3	14	67
8	3	2	3	4	12	3	3	2	4	12	3	3	3	3	12	3	2	3	3	11	3	3	3	4	13	60
9	2	3	3	2	10	3	3	2	2	10	3	3	3	2	11	3	2	3	3	11	2	3	2	3	10	52
10	4	4	4	4	16	3	4	4	4	15	3	4	3	4	14	3	3	4	4	14	4	4	3	4	15	74
11	4	4	4	3	15	3	4	4	4	15	4	4	4	3	15	3	3	4	3	13	3	4	4	4	15	73
12	5	5	5	5	20	5	4	4	5	18	5	4	5	5	19	5	5	5	4	19	4	5	5	5	19	95
13	4	4	4	5	17	4	4	4	5	17	5	4	5	4	18	4	4	5	4	17	4	4	4	4	16	85
14	4	3	3	4	14	3	3	4	4	14	4	4	3	3	14	3	3	4	3	13	3	3	3	3	12	67
15	4	4	4	4	16	4	4	4	5	17	5	4	4	4	17	3	4	5	4	16	4	4	5	5	18	84
16	3	3	3	4	13	3	3	2	4	12	4	3	2	2	11	3	2	3	2	10	2	3	2	3	10	56
17	5	4	4	4	17	3	4	3	5	15	5	4	5	5	19	4	5	4	4	17	4	4	4	4	16	84
18	4	4	4	4	16	3	4	4	4	15	3	4	4	4	15	4	5	3	4	16	4	4	4	4	16	78
19	4	3	3	4	14	3	3	3	4	13	4	3	3	3	13	3	3	2	2	10	3	2	2	3	10	60
20	4	4	4	4	16	4	4	3	4	15	4	4	4	4	16	4	3	5	3	15	4	4	4	4	16	78

SUJETOS		Implementación de los juegos didácticos																																																										
		Responde si en tu casa cuentas con los siguientes juegos y materiales:																Responde si alguna vez jugaste con tus niños o hiciste las siguientes actividades																																										
		plastilina		rompecabezas		instrumentos musicales		siluetas		pelórcitas antiestrés		salta sogas		mundo		yaz		columpio		saltar a la pata coja con cada pierna		volantines		hacer origami		dibujar		crear una historia		el laberinto de las huelitas		la carretilla			la puntería con las cáncas		imitar la posición de los animales		imitar los sonidos que emiten los animales		rompecabezas		ajedrez		dama		tangram		casino		sudoku		monopolio							
SÍ	NO	SÍ	NO	SÍ	NO	SÍ	NO	SÍ	NO	SÍ	NO	SÍ	NO	SÍ	NO	SÍ	NO	SÍ	NO	SÍ	NO	SÍ	NO	SÍ	NO	SÍ	NO	SÍ	NO	SÍ	NO	SÍ	NO	SÍ	NO	SÍ	NO	SÍ	NO	SÍ	NO	SÍ	NO	SÍ	NO	SÍ	NO													
1	2		2			1		1	2		2			1	2		1		1	2		2			1	2		2			1		1		1		2		2			1		1		2			1		1		38							
2	2		2			1		1	2		2		2		2		1	2		2		2		2		2		2		2		2		2		2			1		1		1		2			1		2			1		2			1		44
3		1	2			2		2		2		2		2		2		1	2		2		1		1		1		1		1		2			1		2			1		2			1		1		2			1		1		39			
4		1			1		1	2		2			1		1	2		1	2		2		2		2		2		2		2		2		2		2			1		1		1		1		1		1		1		1		1		38		
5		1	2			1		1		1		1		1	2		2		2		1	2		2		1		1	2		2		2		2		2			1		1		1		1		1		1		1		1		36				
6	2		2			2		2		2		2		2		1	2		1	2		2		1		1	2		1		1	2		1	2		2			1		1		1		1		1		1		1		1		40				
7		1			1		1		1		1		1	2		2		2		2		2		2		2		2		2		2		2		2		2		2		2		2		2		2		2		2		2		40				
8		1	2			1		1	2		1	2		2		2		2		2		2		2		2		2		2		2		2		2		1		1		1		1		1		1		1		1		1		39				
9		1	2			1		1		1	2		1	2		2		2		2		2		2		2		2		2		2		2		2			1		1		1		1		1		1		1		1		1		41			
10	2		2			1		1	2		2			1	2		1	2		2		1	2		2		1	2		1		1		1		1		1		2		2			1		1		1		1		1		38					
11	2		2			1		1	2		2		2		2		1	2		2		2		2		2		1	2		2		2		2		2		2		2		2		2		2		2		2		2		2		44			
12		1	2			2		2		2		2		2		2		1	2		2		1		1		1		1		1		2		1	2		1	2		1		1		1		1		1		1		1		1		39			
13		1			1		1	2		2			1		1	2		1	2		2		2		2		2		2		2		2		2		2			1		1		1		1		1		1		1		1		38				
14		1	2			1		1		1		1		1	2		2		2		1	2		2		1		1	2		2		2		2		2		2			1		1		1		1		1		1		1		36				
15	2		2			2		2		2		2		2		1	2		1	2		2		1		1	2		1		1	2		1	2		2			1		1		1		1		1		1		1		1		40				
16		1			1		1		1		1		1	2		2		2		2		2		2		1		1	2		2		2		2		2		2		2		2		2		2		2		2		2		2		40			
17		1	2			1		1	2		1	2		2		2		2		2		2		2		2		2		2		2		2		2		1		1		1		1		1		1		1		1		1		39				
18		1	2			1		1	2		1	2		2		2		2		2		2		2		2		2		2		2		2		2		2		2		2		2		2		2		2		2		2		41				

19		1	2			1	1	1	2			1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	1	1	2		1	1	41																	
20	2	2			1	1	2	2			1	2		1		1	2			1	2		1	1	1	2		2		1	1	2		1	1	38																	
TOTAL	14	6	16	4	4	16	4	16	11	9	16	4	6	14	14	6	13	7	11	9	20	0	13	7	18	2	18	2	7	13	12	8	15	5	15	5	13	7	13	7	5	15	2	18	0	20	12	8	0	20	4	16	

## Anexo 5: Matriz de consistencia.

PROBLEMAS	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES	DIMENSIONES E INDICADORES	METODOLOGÍA
<p><b>1. Problema General:</b> ¿Qué relación existe entre los juegos didácticos y el desarrollo de las habilidades blandas de los niños de 5 años - Junín, 2021?</p> <p><b>2. Problemas específicos:</b> - ¿Qué relación existe entre los juegos didácticos y las habilidades de trabajo en equipo de los niños de 5 años - Junín, 2021?  - ¿Qué relación existe entre los juegos didácticos y las habilidades de liderazgo de los niños de 5 años - Junín, 2021?  - ¿Qué relación existe entre los juegos didácticos y las habilidades de comunicación de los niños de 5 años - Junín, 2021?  - ¿Qué relación existe entre los juegos didácticos y las habilidades de persuasión de los niños de 5 años - Junín, 2021?  - ¿Qué relación existe entre los juegos didácticos y las habilidades de motivación de los niños de 5 años - Junín, 2021?</p>	<p><b>1. Objetivo General:</b> Determinar la relación entre los juegos didácticos y el desarrollo de las habilidades blandas de los niños de 5 años - Junín, 2021.</p> <p><b>2. Objetivos específicos:</b> - Determinar la relación que existe entre los juegos de roles y las habilidades de trabajo en equipo de los niños de 5 años - Junín, 2021.  - Determinar la relación que existe entre los juegos didácticos y las habilidades de liderazgo de los niños de 5 años - Junín, 2021.  - Determinar la relación que existe entre los juegos didácticos y las habilidades de comunicación de los niños de 5 años - Junín, 2021.  - Determinar la relación que existe entre los juegos didácticos y las habilidades de persuasión de los niños de 5 años - Junín, 2021.  - Determinar la relación que existe entre los juegos didácticos y las habilidades de motivación de los niños de 5 años - Junín, 2021.</p>	<p><b>1.Hipótesis General:</b> Existe correlación significativa y positiva entre los juegos didácticos y el desarrollo de las habilidades blandas de los niños de 5 años - Junín, 2021.</p> <p><b>2. Hipótesis específicas:</b> - Existe una relación significativa y positiva entre los juegos de roles y las habilidades de trabajo en equipo de los niños de 5 años - Junín, 2021.  - Existe una relación significativa y positiva entre los juegos didácticos y las habilidades de liderazgo de los niños de 5 años - Junín, 2021.  - Existe una relación significativa y positiva entre los juegos didácticos y las habilidades de comunicación de los niños de 5 años - Junín, 2021.  - Existe una relación significativa y positiva entre los juegos didácticos y las habilidades de persuasión de los niños de 5 años - Junín, 2021.  - Existe una relación significativa y positiva entre los juegos didácticos y las habilidades de motivación de los niños de 5 años - Junín, 2021.</p>	Juegos didácticos	<p><b>Sensoriales:</b> Reconocimiento. Percepción. Equilibrio. Control</p>	<p><b>Tipo de investigación:</b> correlacional.</p> <p><b>Nivel de investigación:</b> Descriptivo.</p> <p><b>Diseño de investigación:</b> correlacional.</p> <p><b>Técnica de recolección de datos:</b> Encuesta. Observación.</p> <p><b>Instrumento de recolección de datos:</b> Cuestionario y ficha de observación.</p> <p><b>Población muestral:</b> 20 niños de las I.E. Camunashari, Bella Esperanza y Shanki, del Distrito de Satipo.</p>
			Habilidades blandas	<p><b>Motrices:</b> Equilibrio. Velocidad. Constancia.</p> <p><b>Cognitiva:</b> Memorización. Concentración. Creatividad. Clasificación.</p> <p><b>Trabajo en equipo:</b> Cooperación. Planificación. Trabajo compartido.</p> <p><b>Liderazgo:</b> Propone. Organiza. Planifica.</p> <p><b>Comunicación:</b> Asertividad. Diálogo.</p> <p><b>Persuasión:</b> Convencer. Eficacia.</p> <p><b>Motivación:</b> Decisión.</p>	



Padres de familia de la I.E.Incial Shanki, recibiendo instrucciones antes de ser sometido a la entrevista.



Realizando algunos juegos con los niños, para observar sus habilidades blandas.



Preparando los bocaditos, para observar el nivel de desarrollo de las habilidades blandas de los niños.



Los niños de la I.E. Camunashari, realizando una escenificación de primeros auxilios.



Niños de la I.E. Shanki, mostrando algunos juegos didácticos de la institución educativa.



Niños jugando el famoso juego didáctico: rompecabezas.



El famoso juego didáctico: Los cubos.



Jugamos a los panaderos.

## OTROS

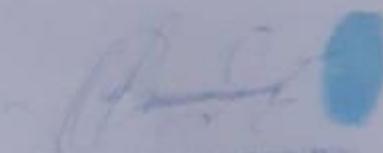
INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 1779 SHANKI

### CONSTANCIA

Yo ENER HUANCA CARHUALLANQUI identificada con DNI 44921902, domiciliada en Jr Las Flores S/N distrito de Pichanaki, como DIRECTOR de la Institución Educativa Inicial N° 31239 Heroes del Cenepa, del Centro Poblado de Bella Esperanza Distrito y Provincia de Satipo, dejo constancia que la profesora Isabel Andamayo Rojas, identificada con DNI N° 44141230 realizó la aplicación de su proyecto de investigación titulada: **"JUEGOS DIDÁCTICOS Y DESARROLLO DE HABILIDADES BLANDAS DE LOS NIÑOS DE 5 AÑOS - JUNIN, 2021"** con los niños y padres de familia de nuestra institución. Doy fe de dicha actividad con mi firma y sello correspondiente.

Se otorga la presente constancia a solicitud de la interesada para los fines que estime conveniente.

Shanki 06 de Enero de 2022

  
ENER HUANCA CARHUALLANQUI  
DNI 44921902

INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 1779 SHANKI

**CONSTANCIA**

Yo Ruth Vivanco Uquiche, identificada con DNI 44921902, domiciliada en el Centro Poblado de Shanki, como presidenta de AFAPA, de la Institución Educativa Inicial N° 1779 del Centro Poblado de Shanki, Distrito y Provincia de Satipo, dejo constancia que la profesora Isabel Andamayo Rojas, identificada con DNI N° 44141230, realizó la aplicación de su proyecto de investigación titulada: **"JUEGOS DIDÁCTICOS Y DESARROLLO DE HABILIDADES BLANDAS DE LOS NIÑOS DE 5 AÑOS - JUNIN, 2021"** con los niños y padres de familia de nuestra institución. Doy fe de dicha actividad con mi firma y sello correspondiente.

Se otorga la presente constancia a solicitud de la interesada para los fines que estime conveniente.

Shanki 06 de Enero de 2022



*Ruth Vivanco Uquiche*  
DNI: 44921902

**AUTORIZACION DEL PADRE DE FAMILIA**

Satipo 05 de Enero 2022

Yo VARGAS HUAYANAY Yony Fredy identificado con DNI: 6315220 autorizo a que mi menor hijo VARGAS UQUICHE Iker Dilan Identificado con DNI:90257485 participe en la publicación de foto en la tesis **“JUEGOS DIDÁCTICOS Y DESARROLLO DE HABILIDADES BLANDAS DE LOS NIÑOS DE 5 AÑOS - JUNIN, 2021.** asumiendo las responsabilidades y consecuencias que implican su participación.



---

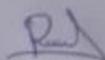
FIRMA DE LA MADRE

**AUTORIZACION DEL PADRE DE FAMILIA**

**Satipo 05 de Enero 2022**

Yo VIVANCO UQUICHE Ruth identificado con DNI:44921902 autorizo

a que mi menor hijo ESPINIZA VIVANCO Patricia Abigail Identificado con DNI:79380555 participe en la publicación de foto en la tesis **"JUEGOS DIDÁCTICOS Y DESARROLLO DE HABILIDADES BLANDAS DE LOS NIÑOS DE 5 AÑOS - JUNIN, 2021.** asumiendo las responsabilidades y consecuencias que implican su participación.



FIRMA DE LA MADRE