

# dget

*por* Hector VELASQUEZ CUEVA

---

**Fecha de entrega:** 06-oct-2023 04:20p.m. (UTC-0500)

**Identificador de la entrega:** 2187924240

**Nombre del archivo:** TESIS\_DE\_TITULACION\_MENDEZ\_VALERIO\_CYNDER\_1\_-turnitin.docx (455.44K)

**Total de palabras:** 13891

**Total de caracteres:** 73310

**UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TRUJILLO**  
**BENEDICTO XVI**

**FACULTAD DE HUMANIDADES**

**PROGRAMA ESTUDIOS DE EDUCACIÓN**

**PRIMARIA**



**JUEGOS DIDÁCTICOS PARA MEJORAR LAS HABILIDADES  
BLANDAS EN ESTUDIANTES DEL NIVEL PRIMARIA DE UNA  
INSTITUCIÓN EDUCATIVA DE PICHANAKI, 2023**

**TESIS PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADA  
EN EDUCACIÓN PRIMARIA**

**AUTORA**

Br. Mendez Valerio, Cynder Rocío

ORCID: 0000-0003-0487-1826

**ASESOR**

MG. Héctor Israel Velásquez Cueva

Código Ordid: 0000-0002-4953-3452

**LÍNEA DE INVESTIGACIÓN**

Educación y responsabilidad social

**TRUJILLO - PERÚ**

**2023**

## I. INTRODUCCIÓN

En el mundo globalizado de hoy en día, las habilidades blandas son nuevas exigencias del mundo laboral, esta no se percibe en el currículum vitae u hoja de vida. Por lo que el imperativo para todo profesional de hoy es ser deseable en el mercado laboral proporcional a sus capacidades blandas y por su recorrido. Dichas destrezas aptitudes se han transformado en elementos básicos al momento de examinar el personal y en ciertas ocasiones poseen un gran valor, más que una hoja de vida amplia llena de certificaciones (Arroyo, 2022).

Desde otras perspectivas, en ciertas ocasiones se ha realizado ciertos enunciados ¿Cómo se será el futuro de la sociedad en un tiempo no muy lejano, con el tipo de crianza que se imparte en tiempos bombardeados por la tecnología y la automatización? La sociedad moderna, ofrece a los niños, todo hecho, todo realizado, ya muy pocos niños disfrutaban el juego colectivo, donde se establecían reglas explícitas o implícitas, donde sí o sí había que acatarlas. Los juegos tradicionales están entrando a un franco proceso de extinción. Ahora los niños tienen muy pocos espacios para socializar con sus padres o con sus pares, pasan mayor tiempo en la computadora o en los juegos electrónicos.

Diversos autores afirman el gran valor de los juegos proviene básicamente de las posibilidades didácticas, por medio de los juegos el estudiante muestra al docente su carácter, sus debilidades y sus virtudes, además los hace libres y dueños de todo aquello que de forma espontánea desean (Terrazo et al., 2020).

Por otro lado, de acuerdo a la enfermedad del coronavirus a nivel mundial se ha vivido tiempos muy difíciles, permitiendo evidenciar esta situación el desarrollo de las habilidades blandas, por lo que la sociedad de hoy en día, hizo relucir nuevas formas de vida social. La escasa solidaridad, el desacato a la autoridad, la vivacidad y una pobre solidaridad con los que tienen menos, el engaño, la explotación, en fin, una diversidad de antivalores, aspectos que son preocupantes para los educadores de hoy de las futuras generaciones vendrán.

Para los docentes es un nuevo reto, los resultados de lo que como educadores hemos venido haciendo a lo largo de estas tres últimas décadas. Porque son tres generaciones quienes nos están demostrando que la educación en valores está en crisis. Debemos tomar las cosas en su real dimensión. Esto no es broma. La sociedad de hoy nos está demostrando que la educación en valores ha fracasado. Y es responsabilidad de la

familia, el colegio y la sociedad de emprender una nueva forma de educar a los futuros ciudadanos.

De acuerdo a la Unicef en el año 2021, resaltó que han vivido el confinamiento en sus hogares, 1 de cada 7 niños, adolescentes y jóvenes gran parte del año presente, donde un aproximado 139 millones de infantes han vivido un obligatorio confinamiento, implicando un alto riesgo para su bienestar personal y la salud mental, de acuerdo a la Organización Mundial de la salud, al 93% de los países del mundo afectó el Covid-19, originando una gran demanda de salud mental (Ojeda, 2021).

En el contexto internacional, a causa de la enfermedad del Coronavirus, se tuvo como consecuencia una gran cantidad de personas contagiadas y fallecidas, todo eso relacionada a las pérdidas económicas y las alteraciones psicológicas de salud mental en los niños adolescentes y adultos, específicamente donde los infantes han sido un grupo más vulnerables, emergiendo en ellos problemas psicológicos como un inapropiado hábito, violencia familiar y el uso excesivo de los aparatos tecnológicos (Sánchez, 2020).

Por otro lado, dentro del ámbito nacional, según un reporte del INI en el Perú, haciendo una comparación de los reportes del 2019 y los reportes del año 2020, se pudo evidenciar que, en la población de los niños y adolescentes, resaltó que hubo un incremento con relación a la utilización del internet excesivo. Por los que estos casos son un aspecto preocupante en la salud del niño, afectando en su estado emocional y su salud física, ya que pasar más tiempo en la internet, ya parar más tiempo en la internet, reduce el tiempo de pasar tiempo en actividades libres, causando ansiedad, alteraciones comportamentales e incluso ocasionando un hábito alimenticio anormal (Wiegold, 2021).

En este sentido, muchos docentes no le hemos tomado importancia en un comienzo hemos dejado de lado un principio esencial de la educación infantil, que es aprender como jugando. Por lo que se resalta, que la actividad lúdica es uno de los medios o recursos fundamentales en los preescolares, por lo que no es posible que se les quite ese derecho de jugar a los infantes. No obstante, el problema principal de hoy en día es la tecnología, que ha transformado las actividades lúdicas tradicionales de interacción social por los juegos mecánicos, ya que es aún discutible si son beneficioso o no, dichos juegos en red. En este contexto se puede decir que se ha pasado de una generación donde los juegos de interacción era la única forma de relacionarse con los niños, a una generación donde los infantes optan por juegos en línea, excluyéndose de la interacción social (Wiegold, 2021).

Desde un punto de vista regional, un aproximado de 25% de la población ha sido afectada con relación a los problemas psicológicos como la ansiedad y depresión ocasionadas por la pandemia del coronavirus, esta enfermedad no solo ha coaccionado problemas de salud física, sino que también afectó la salud mental de un aproximado de más de 3554 individuos, de acuerdo a la Dirección Regional de la Salud (DIRESA 2020).

En este sentido la escasa sensibilidad humana puede darse, a causa de este nuevo modo de vivir en los niños. Por otro lado, los juegos de interacción social, permite consensuar parámetros, definir acuerdos de convivencia, mostrar solidaridad con los más necesitados, ayudar, en fin y los valores que se han ido desapareciendo a lo largo del tiempo

Realizando una revisión de distintos ámbitos respecto a los problemas de habilidades blandas y sociales, respecto al plano institucional los estudiantes del centro educativo N°31652 Kentique Benito Rosas de Pichanaki, no está lejos de estos problemas percibidos, ya que presentan ciertas dificultades en el desarrollo de las habilidades blandas como; dificultades para trabajar en equipo, no existe liderazgo y la comunicación no es apropiado a la hora de trabajar en grupo.

Por lo que se resalta, que los estudiantes del distrito de Pichanaki, no están libres de esta realidad, dicho esto, emerge lo fundamental de efectuar esta investigación de los juegos didácticos y las habilidades blandas, ya que a través de estas se promueven la consolidación la personalidad del niño. Por otro lado, existe una profunda preocupación de parte de los educadores, para responder a la presente generación con una nueva estrategia de enseñanza de la educación en valores a las futuras generaciones

Frente a ello, para concretar esta problemática que viene aquejando desde diversos ámbitos, el presente trabajo formuló el siguiente problema: ¿cómo influye los juegos didácticos para mejorar las habilidades blandas en estudiantes del nivel primaria de una institución educativa de Pichanaki, 2023?

Frente a ello, el presente trabajo investigativo se justifica por las siguientes razones: De acuerdo al contexto teórico el presente trabajo investigativo, se justifica por lo fundamental del aporte teórico del conocimiento existente de las actividades lúdicas y el desarrollo de las habilidades blandas, específicamente plasmadas en las bases teóricas, por medio de teorías definiciones, conceptos, paradigmas, entre otros fundamentos, recopiladas de diversas fuentes de información.

Respecto a la justificación práctica, el presente trabajo se justifica por la importancia de ejecutar las actividades de aprendizaje utilizando los juegos didácticos como estrategia pedagógica, ya que a través de los juegos didácticos se mejorarán el desarrollo de las habilidades blandas en 20 estudiantes del primer grado de primaria

Por otro lado, de acuerdo a la justificación metodológica, este informe se justificó por la importancia del cumplimiento de los procesos metodológicos y la construcción del instrumento de recolección de datos, ya que a través de ello se logró llegar a los resultados y consecuentemente a las conclusiones.

En este sentido, de cara al problema, se planteó el siguiente objetivo principal: Determinar la influencia de los juegos didácticos para mejorar las habilidades blandas en estudiantes del nivel primaria de una institución educativa de Pichanaki, 2023.

Y, para efectuar un mejor ajuste se formularon los objetivos específicos siguientes: a) determinar la influencia de los juegos didácticos para mejorar la dimensión de trabajo en equipo en estudiantes del nivel primaria de una institución educativa de Pichanaki, 2023, b) determinar la influencia de los juegos didácticos para mejorar la dimensión liderazgo en estudiantes del nivel primaria de una institución educativa de Pichanaki, 2023 y c) determinar la influencia de los juegos didácticos para mejorar la dimensión comunicativa en estudiantes del nivel primaria de una institución educativa de Pichanaki, 2023.

Efectuando como una suposición hipotética, se planteó como hipótesis general de la presente investigación, lo siguiente: como hipótesis nula  $H_0$ : Los juegos didácticos no influye para mejorar las habilidades blandas en estudiantes del nivel primaria de una institución educativa de Pichanaki, 2023 y como hipótesis alterna  $H_a$ : Los juegos didácticos influyen significativamente para mejorar las habilidades blandas en estudiantes del nivel primaria de una institución educativa de Pichanaki, 2023.

Asimismo, las hipótesis específicas: a) Los juegos didácticos influyen de manera positiva en la mejora de la dimensión de trabajo en equipo en estudiantes del nivel primaria de una institución educativa de Pichanaki, 2023, b) los juegos didácticos influyen de forma significativa para mejorar la dimensión liderazgo en estudiantes del nivel primaria de una institución educativa de Pichanaki, 2023 y c) los juegos didácticos influyen positivamente para desarrollar la dimensión comunicativa en estudiantes del nivel primaria de una institución educativa de Pichanaki, 2023. Revisando desde el



ámbito internacional se localizó en trabajo de Camacho (2021) quien realizó un trabajo investigativo en la ciudad de Guayaquil Ecuador, tesis titulada, programa de actividades enfocadas en las artes plásticas para desarrollar las habilidades blandas en los estudiantes de 8 años con diagnóstico de psicosis infantil. El estudio tuvo como propósito central establecer actividades gráficas plásticas para desarrollar las habilidades blandas en los estudiantes de 8 años. El estudio empleó en el aspecto metodológico desde un enfoque cualitativo, bibliográfica porque se hizo una revisión bibliográfica, la recolección de datos se realizó por medio de entrevistas abiertas aplicadas a docentes que tuvieron experiencia de haber trabajado con niños con psicosis infantil. Respecto a los resultados obtenidos se realizaron planificaciones curriculares en base de dibujos y pinturas con sus diferencias o particularidad de psicosis infantil. Donde se concluyó que, a pesar de ciertas mejoras, la mayoría de niños de 8 años con psicosis infantil presentan dificultades en cuanto las habilidades sociales.

En esta misma línea, se ubicó la tesis de la autora Espiritusanto (2020) quien efectuó un estudio en la República Dominicana, estudio que tuvo como propósito del presente estudio fue de aportar estrategias para desarrollar las habilidades blandas en los estudiantes del sexto grado de primaria. El estudio fue una investigación experimental, de tipo descriptiva, de un enfoque cuantitativo – cualitativo mixto. Donde respecto a la aplicación de los instrumentos se determinó el nivel de habilidades blandas que poseen los estudiantes y las que necesitan desarrollar para un buen rendimiento escolar y una relación personal más afectiva. La implementación de la estrategias, está compuesto por método relacionado con el juego, como una estrategia de enseñanza las cuales fueron muy favorables para el cumplimiento respecto a los objetivos propuestos, las evaluaciones efectuadas, según el estudio realizado obtuvieron como resultado en las habilidades blandas las cuales fueron fortalecidas y se elevaron de un 5% en comunicación a un 40%, de un 39 a un 50% en trabajo en equipo, en liderazgo de un 33% a 55% y en la puntualidad de un 25% a un 50%. Desde esta perspectiva se concluye que la estrategia tuvo éxito se evidencio una mejora progresiva.

Asimismo, se encontró en el contexto internacional el trabajo de la autora Alfonso (2020) que realizó un estudio en la ciudad de Santa Marta Colombia, cuyo propósito fue el fortalecimiento de las habilidades blandas en su capacidad de relacionarse en los estudiantes de 6 a 10 años de edad en la modalidad virtual. El método utilizado fue

cuantitativo, se basó en la aplicación la estrategia lúdica de forma virtual. Constituida de una población de la ciudad de Santa Marta de 54 niños de ambos sexos de 6 a 10 años, se utilizó la técnica de observación directa de los padres de familia por medio de la escala de valoración cualitativa. Asimismo, se empleó el método del árbol del problema y un estudio bibliográfico. Donde se determinó por medio del post test a los padres de familia un impacto positivo y se evidenció los cambios progresivos en los niños a quienes se les aplicó dicha estrategia. Concluyendo que las actividades lúdicas desarrollan en los niños la capacidad para relacionarse con los de más.

Dentro del contexto internacional, se localizó el trabajo de Tobar (2021) quien realizó un estudio en la ciudad de Guayaquil – Ecuador. Cuyo propósito fue proponer el proyecto de formación holística para la estimulación de las habilidades blandas en los estudiantes del bachillerato de la unidad educativa Fiscal Vicente Rocafuerte de Guayaquil. Dicho estudio fue de tipo básica, cuantitativo de acuerdo al enfoque y de corte transversal - no experimental respecto al diseño. Se empleó la encuesta tanto para docentes y estudiantes con la escala de tipo Likert. En los resultados de la formación holística se obtuvo el 43% de los evaluados afirman que el plantel se desarrolla una enseñanza integral, y un 38% de los evaluados manifiestan probablemente que sí. Por otro lado, de acuerdo a las habilidades blandas el 39% de los evaluados manifiesta que si reflejan un desarrollo aceptable de habilidades blandas y el 39% considera un nivel satisfactorio. Determinando por medio de la correlación de Rho de Spearman un valor muy bajo de relación entre el programa de formación holística y las habilidades blandas en los educandos.

En este mismo ámbito se encontró el trabajo de los autores Saavedra y Vásquez (2021) quienes efectuaron un estudio en la ciudad de México. Dicho estudio tuvo como finalidad establecer la influencia de las capacidades blandas en la convivencia escolar. Dicho estudio asumió en el aspecto metodológica, un enfoque cuantitativo, según su finalidad de tipo aplicada, de método hipotético deductivo, con un nivel descriptivo, de acuerdo al diseño fue no experimental, de corte transversal correlacional. En cuanto la población estuvo conformada por 825 estudiantes del primero al sexto grado de la I. E Santa Rosa de Lima, y la muestra estuvo constituida por 119 estudiantes del quinto grado de ambos sexos. Donde se empleó la técnica de la entrevista y el instrumento del cuestionario conformada con 16 y 21 preguntas, con una validez de 0,956 y 0,948. Y se



obtuvo como resultado se obtuvo un valor de  $p=0,000$  esto indica que es menor al nivel de margen de error de 0,05, confirmando que el modelo propuesto es apropiado, donde el Pseudo  $R^2$  de Cox y Shell fue de 19,6%, respecto a Nagelkerke de 33,2%, confluendo que las habilidades blandas influyen de forma significativa en la convivencia escolar.

Por otro lado, haciendo una revisión en el plano nacional, se encontró el trabajo de la autora Inoñan (2021) quien hizo un estudio en la ciudad de Chiclayo. El estudio tuvo como objetivo central fue diseñar un programa de juegos cooperativos para el fortalecimiento de las habilidades sociales en estudiantes del 3er grado de primaria. El estudio asumió un método cuantitativo, no experimental, relacionada a un paradigma positivista, de un nivel básico prospectivo y un muestreo no probabilístico intencional. La muestra estuvo constituida por 18 estudiantes de ambos sexos, el instrumento fue adoptada del autor Monjas con una validez de 0,97 y una fiabilidad de 0,87 de nivel alto. Donde se obtuvo como resultado en cuanto al nivel de habilidades sociales respecto a la dimensión de solución de problemas interpersonales se obtuvo un nivel intermedio y bajo el 60% de estudiantes. Llegando a la conclusión que la propuesta del presente estudio es una excelente alternativa para mejorar el desarrollo de las habilidades sociales.

Siguiendo con la búsqueda en el contexto nacional, también se encontró el trabajo de Vilca (2022) realizó un estudio en Ayacucho – Perú, cuyo propósito fue comprobar la incidencia de las artes plásticas respecto al desarrollo de las habilidades blandas en estudiantes del primer grado de secundaria de la institución educativa particular Juan Pablo II de Qarwapampa, Tambo, 2022. El estudio tuvo un enfoque cuantitativo, tipo aplicada y un diseño pre experimental. Conformada por 27 estudiante de ambos sexos, a quienes se les aplicó la lista de cotejo por medio de la observación. Obteniendo en los resultados en el diagnóstico inicial antes de ejecutar el programa el 59,3% de los estudiantes manifestándose en el nivel nunca, 40.7 en el nivel de veces y sin respuesta en el nivel de siempre y casi siempre. Por otro lado, después de la implementación de actividades, según el diagnostico final se obtuvo el 51.9% de estudiantes mostró el nivel de casi siempre, 25% en a veces y 22 en n siempre. Constatando por medio del contraste de Wilcoxon un valor de significancia  $p<0.05$  y el valor de  $Z=-4.686$ . Se concluyó que las artes plásticas influyen de forma significativa en el desarrollo de las habilidades blandas en los estudiantes del primero de secundaria.

En este mismo contexto nacional se localizó la tesis de Flores (2021), realizó un estudio en la ciudad de Mala - Cañete, cuyo objetivo general fue demostrar la incidencia de los juegos teatrales en el desarrollo de las habilidades blandas en estudiantes del 5to grado de primaria del colegio parroquial Apóstol san Pedro. El estudio utilizó un diseño pre experimental con pretest y post test, con un enfoque cuantitativo y de tipo aplicada. Donde se tuvo una muestra de 30 estudiantes, seleccionadas a través del muestreo no probabilístico por conveniencia, para el recojo de datos se utilizó la guía de observación compuesta por 21 ítems. Donde en los resultados del pretest el 73.3% de los estudiantes presentaron nivel bajo, luego de la implementación del programa, con relación al diagnóstico del post test el 70% de los estudiantes alcanzó el nivel alto. Logrando determinar por medio del contraste de Wilcoxon un valor de sig.=0.000, mostrando que  $p < 0.05$  y el valor de  $Z = -482$ . Llegando a la conclusión que el programa de juegos teatrales mejoró de forma significativa el nivel de habilidades blandas en los estudiantes del quinto grado de primaria.

También se encontró en este mismo contexto nacional la tesis de Huallanca (2019) quien realizó un estudio en la ciudad de Lima, Perú. Tuvo como objetivo determinar la relación entre el juego y las habilidades blandas en niños de cinco años de la institución educativa inicial San Judas Tadeo. El estudio según su finalidad fue tipo aplicada, con nivel correlacional- observacional, y un diseño no experimental correlacional. La población 278 individuos y la muestra estuvo conformada por 100 niños y niñas. Donde se empleó la técnica de observación y la ficha de observación para las dos variables cada una constituida por 16 ítems. Donde se empleó para el contraste de correlación de Spearman donde se obtuvo como resultado en el valor de  $p = 0,000$  y una  $Rho = 1$ , concluyendo que si existe una relación alta entre el juego y las habilidades sociales en los niños de cinco años. Por lo tanto, empleó el juego como una estrategia didáctica también influirá en el desarrollo de las habilidades blandas.

Siguiendo con la búsqueda en el ámbito nacional, se ubicó la tesis de Ventura (2019), trabajo que se realizó en la ciudad de Moquegua, Perú, estudio denominado. El estudio tuvo como objetivo mejorar las habilidades blandas en los estudiantes de la I.E. N°43006. Donde se utilizó el método científico, con un enfoque cuantitativo, de nivel aplicada experimental, de tipo descriptiva correlacional, un diseño no experimental. La población estuvo constituida por 40 estudiantes del sexto grado y la muestra 20 estudiantes del sexto grado de ambos sexos, donde se empleó la técnica de la encuesta y

el instrumento del cuestionario, donde el 50% de estudiantes a veces utiliza las habilidades blandas para trabajar en clase. Donde respecto a la prueba de hipótesis se obtuvo el valor  $p=0,000$  la cual rechazó la hipótesis nula y aceptó la hipótesis alterna, concluyendo que las habilidades blandas tienen relación e influyen en la mejora del rendimiento académico en los estudiantes del sexto grado de la I. E N°43006.

Por otro lado, desde el ámbito regional, se ubicó la investigación de la autora Lopez (2023) quién hizo un trabajo investigativo en la ciudad de Pangoa, Junín. Cuyo objetivo principal fue determinar cuál es la relación existente entre las habilidades blandas y la convivencia escolar en estudiantes del quinto y sexto grado del nivel primario de dicha institución educativa. La investigación según su propósito fue de tipo cuantitativo, según su diseño no experimental -correlacional, donde tuvo una población y muestra de 38 participantes del quinto y sexto grado, se tuvo como instrumento la guía de observación constituida por 15 preguntas para cada variable. Obteniendo como resultados más relevantes en el desarrollo de las habilidades blandas el 39% de los estudiantes en nivel regular, asimismo, en la convivencia escolar el 37% en el mismo nivel. Donde concluyó a través de la prueba de Rho de Spearman, que existe una relación significativa moderada entre las habilidades blandas y la convivencia escolar.

Siguiendo con la búsqueda de los antecedentes en el contexto regional en el departamento de Junín se encontró, el trabajo de la autora Meza (2022) quien realizó un estudio, cuyo propósito fue, fijar la influencia del programa de estrategias pedagógicas lúdicas en el desarrollo de las habilidades de integración social de los estudiantes del 6to grado. El estudio asumió un estudio explicativo, con un diseño preexperimental y una escala aplicada de Goldstein a una población de 30 participantes. Los resultados revelaron que el 76% de los estudiantes mostraron un nivel bajo. Y posteriormente de la implementación de programa aplicado de las estrategias lúdicas se obtuvo un 66.7% de los estudiantes demostró un nivel alto. Concluyendo por medio del contraste de T de Student, la implementación y aplicación del programa de estrategias lúdicas pedagógicas han fortalecido de forma significativa el nivel de habilidades sociales en los estudiantes del sexto grado.

Asimismo, dentro del contexto regional se ubicó el trabajo de Veliz (2021), hizo una investigación en la ciudad de Huancayo, Perú. Tesis que tuvo como objeto principal de estudio, analizar el grado de relación entre el aprendizaje basado en proyecto y las habilidades blandas en los estudiantes del ciclo primero de un centro universitario

de Huancayo. La investigación tuvo un enfoque cuantitativo, no experimental de acuerdo al diseño y según su alcance descriptiva correlacional. Se laboró con una muestra de 35 estudiantes, la cual se seleccionó por medio de la técnica no probabilística. Se utilizó las rbricas sobre el desarrollo de las habilidades blandas durante cada etapa del ABP. Donde se llegó a la conclusión que existe una estrecha relación entre el desarrollo de las habilidades blandas en los estudiantes del ciclo primero.

Haciendo una última búsqueda en el contexto regional, se localizó la tesis de Cortez y Ramírez (2021), realizó una investigación en Huancayo – Junín. Trabajo que tuvo como propósito determinar el nivel de las habilidades blandas como producto de la aplicación del programa saber vivir en los educandos del primer grado de educación primaria. Dicho estudio fue experimental y con un diseño pre experimental con una evaluación de entrada y salida. Se tuvo una población de 36 educandos y una muestra de 20 educandos del primer grado. Para la recolección de datos se empleó la escala de rangos que evalúa las habilidades blandas. Obteniendo como resultado de la prueba de T de Student un valor de significancia  $p < 0.05$  y el valor de  $t = -6.625$ . se llegó a la conclusión que los el programa Saber Vivir influye de forma significativa en el desarrollo de las habilidades blandas en los educandos del primer grado de primaria.

Respecto al marco conceptual se recopilaron una variedad de fundamentos teóricos de distingos autores y la cual es como sigue: En este contexto se define los juegos didácticos son estrategias participativas que favorecen en el desarrollo en los estudiantes a un apropiado comportamiento, con orientación a la disciplina que va a estimular la autodeterminación y decisión, que van a obtener en el aula. (Ricse y Ricse, 2021).

Por su parte, Martínez et al., (2022) manifiestan que el juego didáctico se determina como una actividad que proporciona saberes dinámicos y perdurables, donde los estudiantes desarrollan formas de actuación creativas apropiándose de vivencias significativas. Por otro lado, los juegos didácticos son elementos importantes para el desarrollo de la inteligencia y una clase específica de actividad que permite la estimulación de los procesos cognitivos, afectivos, motivacionales y los recursos personales como la autoestima y la autovaloración.

Desde otra perspectiva, respecto a la teoría del juego de Vygotsky y Elkonin, los autores Ruiz y Omeñaca (2019) manifiestan que en el juego protagonizado o el juego de rol, de índole socio dramático, Vygotsky en 1993 expone sus postulados relacionados al juego, en un instituto pedagógico, donde manifiesta las siguientes hipótesis: en un primer

momento, sostiene que el juego emerge cuando las necesidades no se cumplen en la actividad y va relacionada a la tendencia infantil de la satisfacción de sus deseos.

En un segundo momento, resalta que en dicha situación el niño, crea un escenario imaginativo, optando el rol del adulto, dentro de las coordenadas señaladas por dicha escena. Respecto al tercer momento, sostiene que el juego es una actividad esencial en la etapa infantil, es fuente de evaluación y genera zonas de desarrollo próximo (ZDP). Siguiendo esta línea, con relación al cuarto aspecto, en la actividad lúdica salen a la luz los procesos internos, el juego genera espacios en lo que han de superar impulsos rápidos, frente a la subordinación a los parámetros unidos al rol asumido en cada situación lúdica. Y por último el niño propone roles a la situación del juego.

En este contexto Elkonin asume los postulados de Vygotsky, quien profundiza en ellas, construyendo una teoría relacionada al origen socio histórico del juego de rol o juego protagonizado. Desde el contexto como una actividad lúdica como un elemento global no separable. Por lo que Elkonin en 1980 atribuye un origen social al juego el único impacto que en el juego produce la actividad humana y las interacciones sociales muestran que los temas del juego no se extraen básicamente de la vida de los niños, sino que poseen un fondo social.

Desde una perspectiva diferente, sobre la teoría del juego de J. Chateau, los autores Ruiz y Omeñaca (2019) señalan que, Chateau considera el juego infantil como un recurso para la afirmación por medio de dos caminos; la seducción por la vida adulta y por el agrado por el orden que se pone en manifiesto por medio de la aceptación del parámetro arbitrario. En este contexto el anhelo por la afirmación para Chateau demuestran el desafío por la superación, para vencer las dificultades y para efectuar conquistas individuales o personales. Frente a este planteamiento, se comprende que en el juego coinciden la formalidad de sus objetivos y la alegría que promueve su práctica. Por lo que Chateau (1973) manifiesta que, el niño busca en el juego una prueba que le permita la afirmación de su yo. Asimismo, manifiesta que el goce propio del juego no es un gozo sensorial es un gozo moral.

Por otro lado, Ruiz y Omeñaca (2019) resaltan que Chateau clasifica el juego, partiendo de dos grupos, relativo a la presencia o ausencia de las reglas; Desde la perspectiva del juego no reglado o sin reglas (0 a 2 años), dentro de ello considera, el juego funcional que está relacionado al movimiento de carácter espontaneo y segmentario efectuado por el infante. Asimismo, los juegos hedonísticos donde el infante adquiere



placer por medio de los sentidos. También los juegos con lo novedoso, representan la exploración de objetos nuevos. Y por último los juegos de autoafirmación, está relacionado con el juego sin reglas y el juego reglado, dentro de estas se incluyen los juegos de desorden y de arrebato, como gritar, manipular, explorar entre otras actividades.

Por otro lado, desde la perspectiva del juego con reglas, en este sentido la aparición de los juegos con reglas dota de otra dimensión dentro de la actividad lúdica. En este contexto se señala el juego de asimilación, que aproximadamente aparecen en los niños en los 2 años y se muestran básicamente en el medio social más inmediato (los juegos de padres e hijos), volviéndose a manifestarse dentro de los 7 años con distintas formas, en la que el objeto de imitación, no suele ser el ser humano, sino otros objetos de su alcance.

En esta misma línea, se tiene el juego de construcción, que empieza a los 2 años y representará en su momento un recurso que contribuirá a la construcción de las estructuras abstractas. También se percibe el juego de reglas arbitraria, esta empieza a los 5 años, donde los infantes generan reglas arbitrarias que intentan de obedecer durante su actividad (repetir o cumplir ciertas acciones o pasos al momento de desplazarse). Los juegos sociales, también está dentro del juego reglado, de carácter figurativo emergen dentro de los 7 años. Y, por último, se resalta los juegos tradicionales, que se percibe durante los 7 y 8 años, es aquí donde los niños comienzan a practicar juegos más reglados con mayor contenido organizativo.

Según Martínez et al., (2022) manifiesta sobre el enfoque lúdico en el proceso de enseñanza, relativo a ello consideran que las actividades lúdicas están dirigidas a la obtención de conocimientos, además de que los escolares muestran gozo, placer y desarrollan su creatividad; que pueden ser educativas que permitan al educando a pensar y actuar en medio de la realidad, estimulando la imaginación y el pensamiento del educando, que a su vez que estos le asignen sentido a sus experiencias. Asimismo, lo lúdico estimula las interacciones entre sujetos, objetos y contenidos, por lo que el juego se considera un instrumento colectivo e individual de enseñanza y aprendizaje de las ciencias, por lo que se alcanzará un elemento lúdico si se aprende manipulando y experimentado.

En este mismo contexto Martínez et al., (2022) consideran que, lo lúdico contribuye al logro de los objetivos educativos, y es esencial para el desarrollo de los educandos y para la actividad del educador, asimismo, ayuda a la modificación del



proceso de enseñanza y aprendizaje a partir de promover el deseo por aprender, investigar, descubrir y comprender novedosos conocimientos de parte de los educados. Hablando en otras palabras la lúdica se comprende cómo; como un recurso didáctico que, por medio de los juegos y otras actividades, aprovecha las vivencias y experiencias de los educandos para obtención y la determinación de los contenidos en un ambiente placentero y flexible, estimulando a la vez el trabajo colaborativo entre ellos.

Desde otra perspectiva, resaltando los beneficio del juego, Quintas (2020) manifiesta que la mayor parte de los psicólogos y pedagogos en el ámbito educativo, inciden de forma directa e indirecta, la influencia del juego en el proceso educativo. En ciertos casos como un recurso de aprendizaje y en otras como componente esencial para un desarrollo integro en el niño. Por lo que los educadores deben entender el juego como fin y medio de la propia educación. En este sentido se considera que el juego beneficia en distintas dimensiones en el ser humano, entre ellas se presentan los siguientes aspectos: respecto a la dimensión cognitiva, beneficia la función simbólica, el lenguaje, el razonamiento lógico, algoritmos y estrategias creativas. Con relación, a componente afectivo, el juego ayuda al control y la expresión de emociones, regulación de las emociones y los vínculos personales.

En esta misma línea, el juego ayuda a la estimulación de la dimensión social que el juego, formando su identidad personal, la identidad física corporal, cooperación, la interacción social y la participación entre otros aspectos. También otro de los aspectos que fortalece el juego es la dimensión psicomotriz, construyendo la conciencia corporal, coordinación. Consecuentemente, fortalece la dimensión axiológica en el niño, formando en la asunción en valores personales, colectivos, <sup>14</sup> así como para los animales y el resto de los seres vivos.

Por otro lado, de acuerdo a Quintas (2020) sintetizando los beneficios del juego, en otras palabras, manifiesta que el juego beneficia en el conocimiento de los niños debido a las siguientes razones: dado que el juego requiere del lenguaje cuando los niños interactúan, asimismo porque el juego ayuda la vida en relación, la aceptación de las reglas compartidas y aceptadas, además de perfecciona la comunicación, ayuda a la vida social porque contienen temáticas de la vida en sociedad. También, porque el juego encierra el simbolismo y por último porque el niño supera conflictos adaptándose a nuevos desafíos, aprendiendo de ellas y forzando a que se poseione.

Resaltando las dimensiones de los juegos en el presente trabajo, se resalta el juego sensorial, de acuerdo a Roig (2019) considera que los juegos sensoriales es toda actividad de libre elección, que involucra la motivación de los operaciones sensoriales, los elementos que implican este juego, maniobran de modo libre los materiales, que poseen disponibilidad, sin ser objetos de observación. Por lo que la educación sensorial, compone las estrategias contribuidas en el desarrollo de las sensaciones, permitiendo corregir o compensar de forma orgánica, el defecto a partir del aprovechamiento de las facultades que tiene una persona. Por su parte la estimulación sensorial es la actividad intencional de activar un receptor sensorial por una forma de energía interna o externa.

Respecto a los juegos de estimulación cognitiva, Calzadilla (2023) considera que la estimulación cognitiva es uno de los modos de entrenar las destrezas mentales, como la memoria, la atención, el lenguaje, el razonamiento y la resolución de problemas. En este sentido los juegos de estimulación cognitiva es una de las excelentes opciones para efectuar esta actividad, ya que permite la estimulación de diversas partes del cerebro de modo placentero y entretenido, además de ello el juego promueve la posibilidad de compartir momentos gratos con otros individuos, favoreciendo la socialización. En este sentido, en conclusión, los juegos de estimulación cognitiva son un modo excelente de cuidar nuestra mente, además de ser divertido, permite la relación social con los demás, beneficiando tanto en el aspecto cognitivo, emocional y social.

Con relación a los juegos motores, los autores Baena y Ruiz, (2019) considera que el juego motor es un componente esencial en el contexto educativo en el proceso de enseñanza y aprendizaje, sin distinción en la etapa escolar en el que se trabaje. Por lo que muchos investigadores han optado ampliar la definición, las particularidades, teorías, explicaciones validas durante la historia, hasta hoy en día. El juego esta definida como una actividad de libre elección que se realiza dentro de los limites del espacio y el tiempo, con reglas de obligados cumplimientos y aceptadas de forma voluntaria.

En este contexto el juego motor constituye un componente didáctico de primer orden, propiciando el desarrollo de la habilidad creativa y un mayor entendimiento de las concepciones intrínsecas que subyacen en el lenguaje, además, de ello posibilita el desarrollo en distintos aspectos de la personalidad de un niño, como la conducta, destrezas sociales, dominio motriz y capacidad física, consecuentemente, ofreciendo una gran diversidad de vivencias, lo cual posibilita a la adaptación y el desarrollo de la autonomía.

Por otra parte, desde la perspectiva de la función pedagógica del juego, Barreto (2020), manifiesta que el juego como una función pedagógica no específicamente se admite por lo general como un aspecto determinante de la educación. No obstante, los teóricos e investigadores, a lo largo del tiempo han podido precisar de forma evolutiva las diferencias que se dan al momento de jugar, con relación a cada case de desarrollo.

Por su parte la psicología cuenta con una diversidad de aportes que plantean la necesidad del juego como recurso <sup>18</sup> en los procesos de enseñanza y aprendizaje en el desarrollo de una persona. Por lo que Piaget, Vygotsky, Wallon, Clein, Dewey, entre otros autores reconocidos, han resaltados su influencia y valor <sup>1</sup> en el desarrollo del aprendizaje e incluso <sup>12</sup> en el área terapéutica de un individuo. Como lo resaltó Winnicott, quien sostiene que <sup>12</sup> el juego es una vivencia siempre creativa y es una experiencia en el continuo espacio y tiempo, una manera básica de vivir.

En este contexto la dimensión pedagógica alcanza diversos tópicos que los procesos de enseñanza - aprendizaje intentan potencializar, y es allí que el juego cumple valiosos roles. Dentro de ello se tiene el desarrollo psicomotor, que a través del juego son afinados la coordinación de movimientos, la expresión gestual, el ritmo, el equilibrio, entre otros aspectos. Asimismo, <sup>25</sup> el desarrollo sensorial y perceptivo, ya que las actividades lúdicas permiten la adquisición de nociones espaciales, y el aprendizaje perceptual favorece en el niño a la estructuración y el dominio del espacio de forma adecuada, así, como la estimulación de los sentidos, a través de las sensaciones y percepciones.

En esta misma línea el juego también promueve el desarrollo intelectual, que empieza desde los primeros meses, y que está asociada con lo genético y ambiental, por lo que el infante empieza la incorporación de su entorno a través del contacto y la manipulación de los objetos. Por su parte, según Piaget esto es ocasionada debido a la asimilación y las estructuras que emergen, dicha ejercitación se convierte en juego. Por lo que el infante a través del simbolismo va internalizando mentalmente a su mundo, experimentado por la manipulación y contacto con los diversos objetos.

Por su parte, las habilidades blandas están definidas, como aquel conjunto de capacidades, adquiridas por un individuo, que suministran la -optimización de su propio desempeño, tanto en el contexto académico, profesional, laboral, psicológico, así como en el contexto personal (Rodríguez et al., 2021)

En esta misma línea, se dice que las destrezas transversales, asimismo, llamadas habilidades blandas son aquellas cualidades de un individuo que le permiten interactuar con otras de manera efectiva, lo que comúnmente se enfoca al trabajo, a ciertos aspectos de este, o incluso a la vida diaria (Mujica, 2016).

En tal sentido las habilidades blandas facilitan nuestra convivencia social, mejoran la interacción social y crea un ambiente de confianza y solidaridad. Las habilidades blandas están directamente relacionadas con la afectividad, el trato amable, decoroso y con los buenos modales.

Según el fundamento teórico de Daniel Goleman, las habilidades blandas o inteligencia emocional, como él lo denomina, están divididas en dos grandes competencias; a) personales son aquellos aspectos relativos a uno mismo y b) sociales que hace referencia a los demás. Dentro de la competencia personal, se encuentra la conciencia emocional, la valoración y la confianza en uno mismo, incluidas la motivación, el compromiso y el optimismo. Por otra parte, dentro de la competencia social, se resalta la empatía y la orientación al servicio, el desarrollo de los demás, el aprovechamiento de la diversidad, la conciencia política, así como la comunicación, el liderazgo, las habilidades de trabajo en equipo y la capacidad de resolución de conflictos.

Por su parte Maturana (2019), señala que las habilidades blandas no son sólo un cocimiento en específico, sino que son la consecuencia de una composición de destrezas sociales, de comunicación, de la manera de ser, de acercamiento a los demás y otros factores que hacen a una persona dada a relacionarse e informar forma efectiva con otros. Si bien es cierto que las habilidades sociales ha sido un tema bastante estudiado, actualmente estamos frente a un nuevo paradigma, relacionado con un adecuado comportamiento de las personas en un espacio específico. Este espacio, no es otra cosa que el desempeño laboral y la interrelación con los agentes internos y externos de mi centro laboral.

En este sentido, no basta que las personas tengamos un dominio de habilidades sociales, más allá de nuestras habilidades sociales, existe un componente que nos ayudará a desenvolvernos mejor en nuestro espacio laboral y eso justamente son las habilidades blandas. Según esta afirmación las habilidades blandas están orientados a un solo propósito, interactuar con los demás. Una correcta interacción con los demás, nos permite

generar un clima de convivencia armoniosa, lo cual es saludable no solo para la persona que la práctica, sino también, para todas aquellas personas que nos rodean y con quienes entablamos una constante comunicación.

Indudablemente <sup>58</sup> el desarrollo y la práctica de las habilidades blandas, tienen mucho que ver con un largo proceso de entrenamiento. La base de todos los componentes de la personalidad, se inicia en las relaciones familiares primigenias. De allí la importancia de fortalecer el vínculo familiar.

Las capacidades que resultan insulsas no son sólo la inteligencia emocional sino también la inteligencia moral y espiritual. Se trata de habilidades blandas que se sustentan en los fundamentos del ser humano. Están controlados por el lóbulo frontal o ejecutivo y son los que dan a los humanos sus características humana (Canals (2014)

Según Canals (2014) nadie puede negar que, como seres humanos, lo mínimo que debemos hacer, es saber convivir. En la convivencia concurren una serie de facultades humanas como el respeto, el buen trato, la armonía, el entendimiento, la empatía, etc. Todas estas cualidades humanas nos distinguen de los demás seres de la naturaleza. Pero desarrollarla, es una tarea que involucra <sup>51</sup> a la familia, a la escuela y a la sociedad.

De acuerdo al ambiente escolar y las habilidades blandas. Todos sabemos que la base de desarrollo de la sociedad es la educación. Y cuando de educación se trata, hablamos de la concatenación de dos sistemas educativos, la educación informal y la educación formal. Pero si sopesamos <sup>45</sup> sobre una balanza ambos sistemas, estamos seguros que la más importante, es aquella que se imparte en el hogar. El hogar es la fuente viva de una educación en valores y principios. El niño cuando va a la escuela, va, alimentado de esa fuente viva de conocimientos y valores que el hogar le ha transmitido. Por ello, todo sistema educativo y toda sociedad, debe cuidar a esa fuente viva de conocimientos y valores, que es el hogar.

El siguiente ámbito de transmisión de valores, principios, conocimientos y estrategias, es la escuela. La escuela tiene que estar implementado mínimamente con una serie de equipos materiales e inmateriales que hagan que el niño pueda desarrollar todas sus potencialidades. No hagamos que la escuela sea ese lugar donde las flautas se apaguen.

Como lo señala Maya (2016) <sup>24</sup> las habilidades blandas, son ciertas capacidades que

se fortalecen con el trato hacia los demás y que se trabajan en todo el transcurso de la vida por medio de la interacción con otros individuos, sin la demanda de especializaciones o cursos.

<sup>8</sup> son aquellas habilidades que se potencian con el trato hacia los demás y que se cultivan a lo largo de la vida a través del contacto con otras personas, sin necesidad de cursos ni titulaciones (p. 3)

Esta afirmación es una evidencia que las habilidades blandas se cultivan en el seno familiar y social en el que nos desenvolvemos. Sin embargo, no debemos dejar de soslayar que en tiempos de constantes cambios que nos ha tocado vivir, debemos darle mucha prioridad en su desarrollo a nivel de la educación formal que debe iniciarse en los primeros niveles de educación básica regular.

Como lo sostiene Vera (2016) resalta que, de manera desafortunada en algunos centros educativos se pueden observar aun prácticas de parte de los profesores que dan prioridad la transmisión de los contenidos conceptuales (conocer), sin primero propiciar en los educandos la destreza de indagación (aprender a conocer), habilidad transferencial (aprender hacer), la habilidad para laborar de manera cooperativa (aprender a convivir con los otros), y su la destreza metacognitiva (aprender a ser), como táctica de mejora permanente (p. 55).

Hoy más que nunca., el currículum escolar necesita ser implementado con una infusión oportuna de estrategias que permitan que nuestros niños y adolescentes desarrollen sus habilidades blandas desde muy pequeños, para que cuando sean ciudadanos y se inserten al mercado laboral, puedan desenvolverse adecuadamente y sin ningún inconveniente.

Según Canals (2014) afirma que, un individuo es un animal de realidades, por su historia evolutiva es animal y por el lado de realidades, porque le permite reflexionar, elegir pensar en otros aspecto. Por lo tanto, la reflexión crítica, la imaginación, la creación y la transformación, son destrezas blandas que son necesario estimularlas desde muy temprana edad.

Cuando el niño se inserta a la escolaridad, viene del hogar con una serie de habilidades, destrezas, capacidades, que le hacen único en su género, frente a sus demás compañeros. Si en la escuela, se valora ese desarrollo, lograremos niños integrales. Pero



el sistema educativo, no está diseñado para eso, lo que hacemos es que en lugar de potenciar esas habilidades, destrezas y capacidades que el niño ha desarrollado, lo inducimos intencionalmente hacia un diseño prefijado que en el peor de los casos ni siquiera tiene una finalidad bien definida. Así de limitante es nuestro sistema educativo en el Perú.

Por su parte, Canals (2014) manifiesta que todo es posible de educar, sólo que, hay que prestarle la debida atención. El autor sostiene que, desde el ámbito de la neurobiología, en el lóbulo frontal es el área o la zona de control. En otras palabras, biológicamente en el lóbulo frontal esta la voluntad y hay que instruirlo, el super yo también se encuentra ahí, lo que un individuo efectúa con el resultado futuro, la responsabilidad se ubica ahí por lo que demanda ser educado.

En educación inicial, el trabajo de las maestras es una recarga no solo emocional, sino física. Porque la base de la personalidad de un niño es la formación, está en la primera infancia. “El Comité de los Derechos del Niño en su Observación General No. 7” plantea como concepto de la primera etapa de la niñez, el ciclo entendido desde el nacimiento hasta los 8 años de edad.

Según Canals (2014), señala que para discrepar las destrezas blandas demanda tener explícita una percepción del ser humano, saber la naturaleza, el desarrollo y el establecimiento de las creencias que cada individuo sostiene de esta. Mas allá de este concepto de lo que es el ser humano, cual es la percepción, que es la humanidad del hombre, con todo lo dicho se puede construir una proyección educacional donde todo lo dicho se pueda plasmar.

Nuestra sociedad necesita tener muy en claro, qué tipo de ciudadanos quiero tener, en función a esa visión de futuro, implementaremos toda una diversidad de acciones económicas, políticas, sociales, culturales, artísticas, filosóficas, etc. para conseguir ese objetivo. Caso contrario, estaremos navegando contra la corriente.

Respecto a las dimensiones de las habilidades Blandas se señaló lo siguiente: La capacidad de organización ha sido objeto de diversos conceptos, sin embargo, su denominador común se basa en la importancia la identificación y la comparación de las actividades un grupo frente a otra. Desde esta perspectiva las habilidades individuales y

las capacidades de organización juegan un papel importante de acuerdo a la estructura que se utilice (Saracho, 2015).

Por otro lado dimensionando las habilidades blandas se menciona las siguientes habilidades claves: Según la capacidad de liderazgo y colaboración, Ramos (2015) quien define el liderazgo como la capacidad de un individuo <sup>1</sup> para influenciar en un grupo con la finalidad de lograr determinadas metas. Esta podría ser informal o formal dependiendo si presenta dentro o fuera de la estructura de la organización.

En un primer momento, de acuerdo a Moreno et al., (2021) define el liderazgo como la destreza o la acción de influenciar e impactar sobre la conducta, el pensamiento, el interés, actitudes, aspiraciones y de un conjunto de individuos.

De acuerdo a <sup>1</sup> Hiriya (2018) define el liderazgo como la habilidad de asegurar acciones deseables de un colectivo de seguidores de forma voluntaria, sin la necesidad de ser obligados. Asimismo, el autor resalta que el liderazgo es el proceso a través del cual un dirigente guía, dirige e influye de manera imaginaria una labor de otros individuos al elegir y lograr propósitos particulares al mediar con la organización y los individuos de tal forma que ambos obtengan una mayor satisfacción. Por tanto, el liderazgo es algo más que un aspecto de la personalidad, el oportunismo, la tradición, la designación o el nombramiento, no obstante, esta asociada estrechamente con la manera de cómo se comporta con uno mismo y con los demás.

Por su parte, Rodríguez et al., (2022) manifiesta que, el liderazgo escolar no es tan distinto a otras clases de liderazgos fuera del ámbito educativo, el liderazgo es la habilidad de un individuo para influir, y, <sup>43</sup> es un aspecto fundamental en el ámbito educativo, ya que una liderazgo defectuoso podría llevar a un desempeño incorrecto con los educandos y en la escuela, y, un desempeño pobre también puede acarrear un liderazgo pésimo en el futuro, ya que uno de los medios más esenciales para la formación de futuros líderes es la escuela. Posiblemente en otros ámbitos, el estilo de liderazgo va depender de la situación de los centros escolares, y cada estilo de liderazgo posee impactos negativos o positivos en los centros educativos.

De acuerdo a la dimensión de habilidad comunicativa, Guillen et al., (2021) es comprendida como un conjunto de habilidades, el control de las emociones, con el propósito de poseer el dominio de las destrezas verbales, para un empleo apropiado y

coherente. En este mismo contexto otros investigadores conceptualizan como un conjunto de aptitudes o conocimientos que nos permite de manera correcta codificar el mensaje a través de distintos canales, facilitando una comunicación práctica y eficaz.

Por lo tanto, la comunicación interpersonal es un aspecto esencial para el desarrollo de las organizaciones, y esta compuesta por cinco subdimensiones: entre las que se tiene es la empatía, retroalimentación, auto control emocional, centrado en la problemática y la escucha activa, todo estos aspectos se transforman por medio de una preparación socio psicológica, para incidir en el grupo y la obtención de un cambio actitudinal y conductual, cumpliendo de esta forma las exigencias de la institución (Guillen et al., 2021).

De acuerdo a Moreno et al., (2021) define la comunicación asertiva como la destreza de expresión de manera verbal y no verbal, de modo adecuado, teniendo en cuenta el contexto y el aspecto cultural. Por su parte, Ramos (2015) define la comunicación como un medio que conecta a los individuos que forman parte de un grupo u organización, con el fin de compartir y transferir una serie de ideas, así obtener una respuesta como resultado de una comunicación. La comunicación es un mecanismo importante del día a día, ya que por medio de ello podemos relacionarnos con nuestro entorno.

La capacidad comunicativa eficaz dentro de un equipo de trabajo es importante para alcanzar las metas compartidas, esto significa que cada participante de un grupo se esfuerce para dar una información explícita y el conocimiento suficiente, actuando tanto como un emisor y receptor de los mensajes (Aguado y Arranz, 2014).

De acuerdo a la dimensión de trabajo en equipo, por su parte Moreno et al., (2021) definen el trabajo en equipo como la habilidad de efectuar una actividad determinada, en colaboración de otros individuos, con el objetivo de alcanzar un fin común. Asimismo, consideran que, el trabajo en equipo como una destreza para trabajar de forma colectiva para alcanzar un objetivo común. En este contexto esta habilidad está subdividida o compuesta en grupos, organizaciones, propósito común. Por lo que, desde esta perspectiva el trabajo en equipo se perfila como una estrategia adecuada para promover un aprendizaje por competencias, que incorpora actividades dirigidas, no solo

a la formación de profesionales, sino también a individuos capaces de responder a las demandas de nuestra sociedad.

Asimismo, otros autores definen, el trabajo en equipo como la capacidad de realizar actividades **en grupo y en equipo**, las cuales se llevan a cabo gracias a la convergencia, coordinación y la cooperación constante o momentáneo de todos los participantes, alcanzando una meta como resultado del trabajo equipo (P. Ramos, 2015).

El trabajo en equipo puede realizar importantes contribuciones al grupo o a la organización. Cuando los miembros de un equipo participan, existe la posibilidad de sentirse mejor emocionalmente, involucrándose más en los objetivos propuesto y se interesen más por el logro del equipo, reduce la incertidumbre, proporciona sensación de control sobre los sucesos que afecta al grupo, también es una oportunidad para desarrollar la autoestima, la aceptación y desarrollo profesional, así mismo favorece los canales de comunicación (Ramos, 2015).

Para Espinoza y Gallegos (2020) consideran que una buena actitud, las habilidades comunicativas, el dominio del tiempo, entre otras formas, constituyen parte de las habilidades blandas, las que únicamente no están referidos al ámbito cognitivo del ser humano, son capacidades que permite aun individuo a relacionarse e interactuar dentro del contexto laboral y en el contexto social de su entorno. En este sentido, entre los individuos las habilidades blandas hacen que marquen la diferencia, el poseer empatía, buenos modales, espíritu de colaboración, habilidad de negociación, puntualidad y una buena dosis de optimismo, todo esto aporta una valoración muy especial a una persona.

La importancia de estas habilidades se percibe o se reflejan en tiempos de crisis, resultados, permanencia en el tiempo, y su dificultad de adquisición, la búsqueda de nuevas visiones y salir del lugar de confort es un desafío profesional.

Según Aranguren (2022) manifiesta que, la educación de las habilidades para las relaciones interpersonales y sociales en las aulas de enseñanza, supone la interacción entre educandos, asimismo, con los docentes y ellos. En la actualidad demanda que los individuos poseen en sus manos instrumentos que promuevan la relación o interacción con los demás. Básicamente, en una interacción, los sujetos se dan oportunidades de transmitir de manera consciente emociones, intereses, dudas, manteniendo esta fase por un tiempo prolongado, en distintos formas y tiempos.

Desde esta perspectiva, las interrelaciones personales dadas en los salones de clase, similar a las producidas <sup>15</sup> en la vida real de un individuo, vienen dada a través de procesos comunicativos que determina el contexto interactivo de relaciones, ya que el mensaje se emite de uno a otro con bucles de retro alimentación.

En otros términos, los procesos de salón de clase, suponen una diversidad de actividades, que naturalmente comunican mensajes a la vez, que son decepcionados y respondidos de distintas formas ya sean escritas, verbales, no verbales o gestuales, en un medio rico en componentes que facilitan tanto en el aprendizaje y la enseñanza, de forma que este proceso de intercambio de información , tiene lugar gracias al establecimiento de relaciones interpersonales, por lo que el acto comunicativo es un elemento importante para la actividad didáctica (Aranguren, 2022).

En este sentido, Aranguren (2022) resalta que, desarrollar las habilidades blandas en la escuela o en el aula de clase, facilitan una proximidad entre educandos, entre estas los docentes, contribuyendo al logro del aprendizaje de ciertas capacidades, y entre ellos señalamos lo siguiente; el trabajo en equipo, la negociación, la habilidad de escucha, la apertura hacia los demás, desarrollo de las habilidades interculturales, la facilidad de relaciones, la empatía, la destreza de integración y hacer amigos, entre otras capacidades.

Para el logro de dichas destrezas es necesario la utilización o el empleo de ciertas estrategias de interacción que propicien y permitan que los educandos se comuniquen y relacionen al mismo nivel aprende. En este contexto las estrategias basadas en la interacción , cooperación, comunicación y la socialización como el juego de rompecabezas, trabajo en equipo, lectura y escritura integrada en grupo, investigación cooperativa, métodos estructurado en parejas, entre otras estrategias, están constituidas con base en la interacción y el fortalecimiento de las relaciones interpersonales como fuente de consolidación del aprendizaje, además de permitir y fomentar el desarrollo de las habilidades para relacionarse con los demás en el salón de clase.

## **II. METODOLOGÍA**

### **2.1. Enfoque y tipo**

Al discrepar de metodología de investigación se esta resaltando al conjunto de decisiones del investigador que debe realizar para alcanzar la rigurosidad científica del estudio, alcanzar propósitos planteados a partir del análisis de un problema abordado (Jiménez, 2020).

El presente trabajo investigativo utilizo el método desde la perspectiva del enfoque cuantitativa. De acuerdo a Jiménez (2020) el enfoque cuantitativo, posee sus orígenes en el pensamiento científico del mundo moderno, esta reforzada por el positivismo lógico y su finalidad es la búsqueda de la realidad científica de los sucesos o causas sociales en concordancia a la explicación de la autenticidad basadas en la medición perspicaz, sustentada en el control y la valoración de reglamentos rigurosamente objetivos que por supuesto anulan completamente los prejuicios y toda posibilidad de componentes de clase subjetiva.

Respecto al paradigma cuantitativo, el presente trabajo utilizó los números, la recolección de daos, la medición, la estadística entre otros aspectos de cuantificación, para alcanzar a los resultados y deducir a través de estas las conclusiones

La investigación responde al tipo de investigación aplicada. Según Gregorio (2023) considera que el tipo de investigación aplicada, poseen como propósito a fortalecer y mejorar el funcionamiento de los métodos, normas, reglas tecnológicas actual, a la luz del desarrollo de la ciencia y la tecnología. Por lo que este tipo de investigación no presta a la calificación de probable, falso o verdadero, sino a la eficiente, ineficiente, eficaz y ineficaz.

En este contexto se implementaron doce actividades de aprendizaje utilizando los juegos didácticos para fortalecer y estimular el nivel de las habilidades blandas de los 20 estudiantes del primer grado, para dar solución a aquellos problemas percibidos.

### **2.2. Diseño de la investigación**

Esta tesis dentro del diseño metodológico, empleó el diseño pre experimental con un solo grupos y una evaluación de entrada y salida. En este contexto los estudios de diseño preexperimental con diferentes subniveles de la variable independiente las cuales



buscan un cambio un cambio por medio de un tratamiento en la variable dependiente. En otras palabras, este sub diseño del estudio experimental, la variable dependiente cuenta con un nivel, grupo experimental, el cual recibe la intervención del investigador. Por otra parte en este tipo de diseño la variable dependiente debe ser medida por un instrumento, en un pretest y un post test (Ramos, 2021).

En tal sentido el diseño seleccionado para la siguiente muestra es el diseño pre experimental, cuyo esquema es el siguiente:



Donde: G = 20 estudiantes del primer grado

O1= observación o prueba de entrada

X = Aplicación de los juegos didácticos como estrategia pedagógica

O2 = evaluación de salida (post test)

En este contexto, a los 20 estudiantes que conformaron la muestra, se les aplicó una evaluación de pretest, 12 actividades de aprendizaje utilizando los juegos didácticos y luego de ello, una evaluación de post test, para identificar el grado de desarrollo de las habilidades blandas en los educandos.

### 2.3. Población, muestra y muestreo

Por su parte Carhuancho y Nolazco (2019) consideran a la población como un conjunto de información o de datos que poseen una misma características, en relación en cada con cada individuo de universo, a la vez, considera como un conjunto de todos los casos que coinciden con una variedad de particularices, por lo que se dice la población de un estudio estará conformado objetos que mantienen rasgos similares y que son medibles.

Desde esta perspectiva, la población del presente estudio investigativo estuvo compuesta por 167 educandos de educación primaria de 5 secciones del centro educativo N°31652 del distrito de Pichanaki de la provincia de Chanchamayo y la región Junín.

**Tabla 1**

*Distribución de la población de estudio.*

Grado Y Sección	Hombres	Mujeres	Total
1to. A	14	17	31
1to. B	11	22	33
1to. C	20	15	35

1to. D	19	16	35
1to. E	21	12	33
Total	85	82	167

La muestra por su parte es el conjunto de sujetos que componen a la población (Escudero, 2018). En este sentido, el presente trabajo investigativo, utilizó a 20 educandos del primer grado de educación primaria como muestra de un centro educativo de Pichanaki.

<sup>10</sup>  
**Tabla 2**

*Distribución de la muestra de estudio*

Grado	Sección	Varón	Mujer
Iro.	A	11	9
Total		20	

En el presente trabajo investigativo, <sup>1</sup> respecto a la selección de la muestra, se efectuó por medio del muestreo no probabilísticos de tipo intencionada o por conveniencia. Las investigaciones no probabilísticas están caracterizadas por muestras que no son representativas y visita que se definen o se calculan de manera arbitraria. Por lo que el muestreo por conveniencia está basada <sup>15</sup> en la elección de los objetos de estudio bajo un criterio de conveniencia o por la facilidad de acceso (Carhuancho & Nolazco, 2019)

De acuerdo al criterio de inclusión <sup>3</sup> el presente estudio incluyó, a los estudiantes matriculados registrados en la nómina de matrícula en el presente año, que asisten de forma permanente y que pertenezcan al aula del primer grado de primaria. Respecto al criterio exclusión, se excluyeron escolares que no estuvieron matriculados en la nómina de matrícula y escolares que no asistieron de forma continua en el presente año.

<sup>29</sup>  
**2.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos.**

Con relación a la técnica se utilizó la observación. desde esta perspectiva, la técnica de observación <sup>40</sup> es un medio esencial en la mayoría de los procesos de investigación, ya que con ello se ayuda el investigador para encontrar mayor cantidad de

información. Asimismo, una mayor proporción de cúmulos conocimientos que compone la ciencia han sido alcanzadas por medio de la observación (Espinoza, 2018).

Respecto al instrumento de recojo de datos se elaboró las fichas de actividades, donde se especificaron los 8 juegos didácticos que iba a ser sometido como reactivos <sup>10</sup> para mejorar las habilidades blandas de los educandos del primer grado de primaria. Por otra parte, el instrumento de la ficha de observación, que nos permitió registrar las manifestaciones actitudinales de los escolares en las actividades de juegos didácticos.

<sup>2</sup> Validez y confiabilidad del instrumento: respecto a la validez, en toda investigación y estudio se debe explicar y sustentar la base el planteamiento teórico sólido de tal forma que el estudio considerado científico y específicamente determinada lo que se esta investigando. Desde esta perspectiva, el estudio dispondrá de un alto grado de validez, si al observar, medir o percibir una realidad, es medible y apreciable dicha realidad y no otra (Posso, 2020).

<sup>2</sup> En este sentido la validez del instrumento ficha de observación de habilidades blandas, fue otorgado a través del Juicio de expertos, donde participaron de tres docentes con el grado de maestro.

Por otra parte, la confiabilidad, Posso (2020) considera que este proceso hace referencia a la consistencia de los datos arrojados en los coactivos que conforman la evaluación o el instrumento, en relación a la homogeneidad, por medio de la ejecución de una prueba piloto. Por lo tanto, un instrumento que mide consistentemente el objeto que pretende medir es confiable.

<sup>1</sup> En este sentido la confiabilidad del instrumento ficha de observación de habilidades blandas, se realizó a través de una evaluación piloto, con la participación de <sup>1</sup> 10 estudiantes, a quienes se les administró la ficha de observación. Obteniendo como <sup>1</sup> resultados de Alfa Cronbach es igual a 0,942, indicando un alto nivel de confiabilidad.

## 2.5. Técnica de procesamiento y análisis.

En esta tesis, con relación a la técnica de procesamiento y el análisis de datos, se efectuó, una vez planteado el problema del estudio, elaborado el instrumento de recojo de información, validos, sacado la confiabilidad, previo a una autorización <sup>23</sup> del director de la institución educativa y firmado el consentimiento informado por los padres se ejecutó los siguientes pasos:

En un primer momento se aplicó la ficha de observación constituida por 15 ítems, en horario académica, de modo presencia y de forma individual, respetando en todo momento los principios éticos que rigen en toda investigación.

En segundo momento, una vez recopilado la información, se hizo la preparación y la limpieza de las bases de datos, corrigiendo errores en la digitación.

En cuanto al procesamiento de información se apoyó de la prueba de T de Student para datos para métricos, procesado en el programa SPSS.

Respecto a la presentación de resultados y el análisis de datos se hizo por medio de gráficos de barras y tablas, asimismo con sus correspondientes interpretaciones.

## **2.6. Aspectos éticos**

Principio de totalidad/integridad Osorio (2012), "la integridad de la persona incluye la totalidad fisiológica, psicológica, social, ecológica, axiológica y espiritual. De ahí que, la totalidad se asimile al concepto de integridad. La persona humana es un ser total (totum) e integral (integer) conformado por su yo y sus circunstancias de espacio y tiempo en relación con otras personas con quienes forma comunidad en interdependencia con un ecosistema (p.256)

Principio de respeto a las personas. Osorio (2012) el principio de respeto a las personas incorpora dos deberes éticos fundamentales, a saber:

a) La no-maleficencia: (no causar daño); todo ser humano tiene la obligación moral de respetar la vida y la integridad física de las personas, aun en el caso en que éstas autoricen para actuar en contrario. Nadie tiene obligación moral de hacer el bien a otro en contra de su voluntad, pero sí está obligado a no hacerle mal. Se trata de una obligación de carácter público y por eso puede ser exigida a todos coactivamente. La expresión más evidente de ésta la encontramos en las leyes penales (Osorio, 2012, p.256)

b) La autonomía: se apoya en el concepto filosófico que considera al ser humano con facultad para autogobernarse, ser dueño de sí mismo, capaz de dar sentido y direccionalidad a su vida.

Principio de beneficencia. Osorio (2012), se trata del deber ético de buscar el bien para las personas participantes en una investigación, con el fin de lograr los máximos beneficios y reducir al mínimo los riesgos de los cuales deriven posibles daños o lesiones (p. 256).

### III. RESULTADOS

En el presente capítulo se efectúa la presentación de los resultados obtenidos por medio de tablas y figuras de acuerdo a cada propósito propuesto.

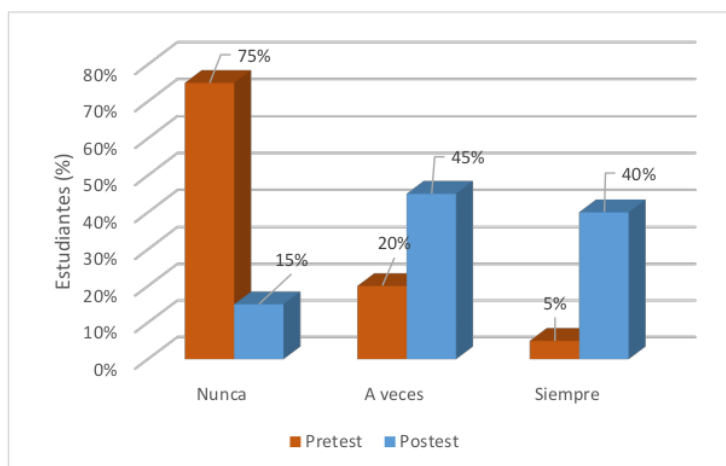
**Tabla 3**

*Resultados de las habilidades blandas en estudiantes del nivel primaria*

Escala	Rango	Pretest		Post test	
		fi	hi %	fi	hi %
Nunca	[15 - 25]	15	75%	3	15%
A veces	[26 - 35]	4	20%	9	45%
Siempre	[36 - 45]	1	5%	8	40%
Total		20	100%	20	100%

**Gráfico 1**

*Gráfico de barras del desarrollo de las habilidades blandas*



En la tabla 3 y el gráfico 1 respecto al nivel de desarrollo de las habilidades blandas en estudiantes del nivel primaria, antes de aplicar el programa se evidenció el 75% de estudiantes se encontró en la escala nunca y un mínimo porcentaje en los niveles de a veces y siempre. Después de aplicar el programa, el 45% alcanzó la escala de proceso, el 40% de en siempre y una mínima proporción en la escala de nunca. Esto demuestra que hubo un avance progresivo en cuanto al desarrollo de las habilidades blandas y el programa de juegos didácticos tuvo éxito.

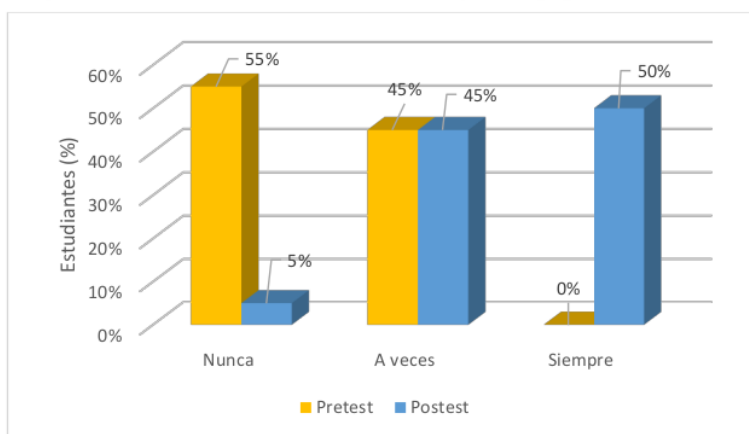
**Tabla 4**

*Resultados de la dimensión de trabajo en equipo*

Escala	Rango	Pretest		Post test	
		fi	hi %	fi	hi%
Nunca	[5 - 8]	11	55%	1	5%
A veces	[9 -11]	9	45%	9	45%
Siempre	[12-14]	0	0%	10	50%
Total		20	100%	20	100%

**Gráfico 2**

*Gráfico de barras de la dimensión de trabajo en equipo*



Los resultados obtenidos en la tabla 4 y el gráfico 2 respecto a la dimensión trabajo en equipo, antes de aplicar el programa, el 55% de estudiantes del nivel primaria estuvo en la escala nunca, el 45% en a veces. Después de haber aplicado el programa de los juegos didácticos, el 50% de estudiantes alcanzó el nivel de siempre, un 45% en el nivel de a veces y un mínimo porcentaje se quedó en la escala nunca. Esto indica que hubo un avance progresivo en el desarrollo de la dimensión de trabajo en equipo y el programa tuvo éxito.



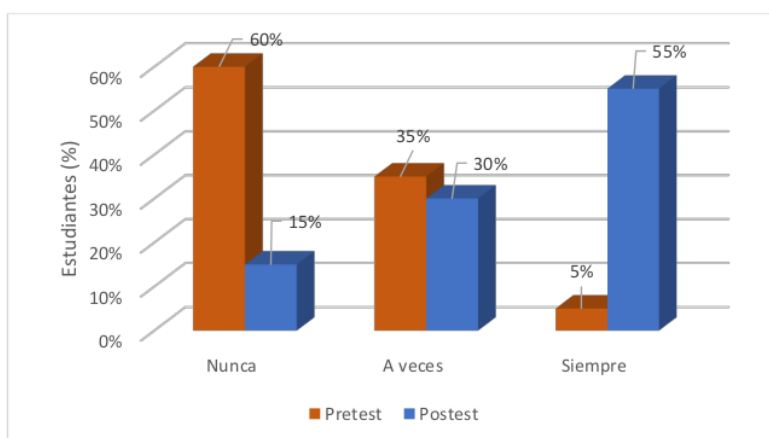
**Tabla 5**

*Resultados de las la dimensión liderazgo de las habilidades blandas*

Escala	Rango	Pretest		Post test	
		fi	hi %	fi	hi%
Nunca	[5 - 8]	12	60%	3	15%
A veces	[9 -11]	7	35%	6	30%
Siempre	[12-14]	1	5%	11	55%
Total		20	100%	20	100%

**Gráfico 3**

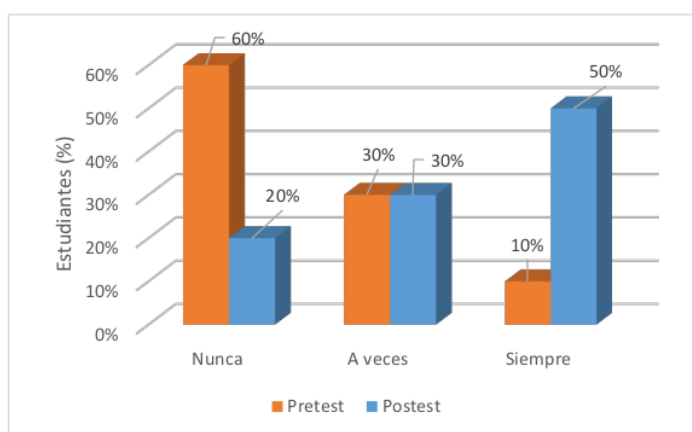
*Gráfico de barras de la dimensión de liderazgo*



Los resultados obtenidos en la tabla 5 y el gráfico 3 respecto a la dimensión de liderazgo, antes de aplicar el programa el 60% de estudiantes del primer grado se encontró en la escala de nunca, 35% en a veces y una pequeña proporción la escala siempre. Después de haber aplicado el programa de juegos didácticos EL 55% de estudiantes alcanzó el nivel de siempre el 30% se encontró en el a veces y solo el 15% en la escala de nunca. Esto significa que hubo una mejora significativa en el desarrollo de la dimensión de liderazgo el programa empleado tuvo éxito.

**Tabla 6***Resultados de la dimensión comunicativa de las habilidades blandas*

Escala	Rango	Pretest		Post test	
		fi	hi %	fi	hi%
Nunca	[5 - 8]	12	60%	4	20%
A veces	[9 -11]	6	30%	6	30%
Siempre	[12-14]	2	10%	10	50%
Total		20	100%	20	100%

**Gráfico 4***Gráfico de barras de la dimensión comunicativa*

Los resultados obtenidos en la tabla 6 y el gráfico 4 respecto a la dimensión comunicativa, antes de aplicar el programa, el 60% de estudiantes se encontró en la escala de nunca, 30% en a veces y un 10% en la escala de siempre. Después de aplicado el programa de juegos didácticos el 50% de estudiantes alcanzó la escala de siempre, 30 se encontró en a veces y el 20% en el nivel de nunca. Esto demuestra que hubo un avance progresivo en el desarrollo de la dimensión comunicativa y el programa aplicado tuvo éxito.

#### Prueba de hipótesis

- Regla de decisión: Alfa = 0.05 = (5%)
- Elección de la prueba: t de Student para muestras relacionadas

c) Calcular el P valor

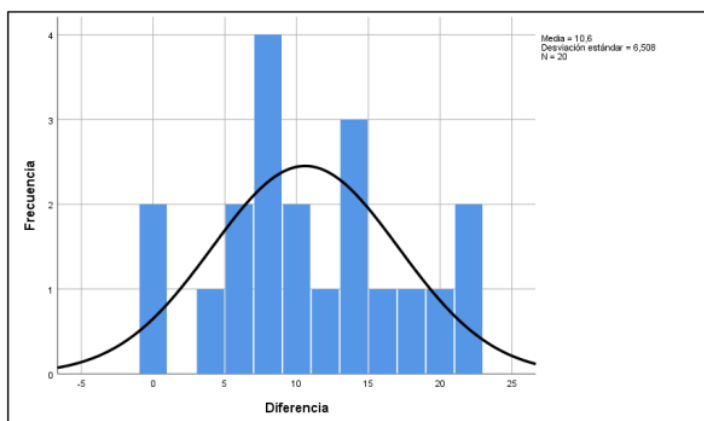
**Tabla 7**

*Pruebas de normalidad*

	Kolmogórov-Smirnov			Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
Pretest	,137	20	,200*	,940	20	,235
Post test	,184	20	,074	,928	20	,139

**Gráfico 5**

*Gráfico de prueba de normalidad*



Según la información obtenida de acuerdo a la prueba de normalidad de las dos variables indican que el valor de  $p > 0.05$ , por lo que se acepta la  $H_0$ , por lo que los datos procesados cumplen con el supuesto de normalidad, en este contexto se requiere una prueba paramétrica.

Según el contraste de la hipótesis general se obtuvo el siguiente resultado:

**Tabla 8**

*Prueba de T de Student de muestras emparejadas entre el pretest y post test de las habilidades blandas*

	Diferencias emparejadas							
	Media	Desv. Desvia	Desv. Error	95% de intervalo de confianza de la diferencia		t	gl	Sig.(bilateral)
Par 1			o	Inferior	Superior			
Pretest	-10,600	6,508	1,455	-13,646	-7,554	-7,284	19	,000
Post test								

Según la información obtenida en la tabla 8 respecto al contraste de T de Student, se obtuvo  $t=-7,284$  una significancia  $=0.000$ , mostrando que el valor de  $p<0.05$ . por lo que se refutó la  $H_0$  y se admitió la  $H_a$ . Corroborando que los juegos didácticos como estrategia didáctica inciden de forma significativa en la estimulación de las habilidades blandas en los educandos del nivel primaria de un centro educativo de Pichanaki.

De acuerdo al contraste de hipótesis de las hipótesis específicas

**Tabla 9**

*Prueba de muestras emparejadas de la dimensión trabajo en equipo*

	Diferencias emparejadas					t	gl	Sig. (bilateral)
	Media	Desv. Desviación	Desv. Error	95% de intervalo de confianza de la diferencia				
Par 1				Inferior	Superior			
Pretest	-3,35000	3,19992	,71552	-4,84761	-1,85239	-4,682	19	,000
Post test								

En la tabla 9 respecto a la prueba T de Student del pretest y post test de la dimensión trabajo en equipo, una  $sig.(bilateral)=0,000$  dicho resultado rechaza la hipótesis nula y acepta la hipótesis alterna, afirmando que, Los juegos didácticos influyen de manera positiva en la mejora de la dimensión de trabajo en equipo en los educandos del nivel primaria de un centro educativo de Pichanaki.

**Tabla 10***Prueba de muestras emparejadas de la dimensión liderazgo.*

Diferencias emparejadas								
Par 1	Media	Desv. Desviación	Desv. Error promedio	95% de intervalo de confianza de la diferencia		t	gl	Sig. (bilateral)
				Inferior	Superior			
Pretest - Post test	-4,050	3,284	,734	-5,587	-2,513	-5,515	19	,000

En la tabla 10 se observa, según los resultados de la prueba T de Student para la en la dimensión liderazgo; una sig.(bilateral)=0,000 dicho resultado nos permite rechazar la hipótesis nula y asumir la hipótesis alterna, afirmando que, Los juegos didácticos influyen de forma significativa para mejorar la dimensión liderazgo en los educandos del nivel primaria de un centro educativo de Pichanaki.

**Tabla 11***Prueba de muestras emparejadas de la dimensión comunicación.*

Diferencias emparejadas								
Par 1	Media	Desv. Desviación	Desv. Error promedio	95% de intervalo de confianza de la diferencia		t	gl	Sig. (bilateral)
				Inferior	Superior			
Pretest - Post test	-3,150	2,601	,582	-4,367	-1,933	-5,416	19	,000

En la tabla 11 se observa los resultados estadísticos de la prueba T de Student para la hipótesis específica de la dimensión comunicación; en ella se evidencia que existe una sig.(bilateral)=0,000 dicho resultado rechaza la hipótesis nula y acepta la hipótesis alterna, afirmando que, Los juegos didácticos influyen positivamente para desarrollar la dimensión comunicativa en los educandos del nivel primaria de un centro educativo de Pichanaki.

#### IV. DISCUSIÓN

En este capítulo, se efectúan el análisis comparativo de los hallazgos encontrados, con los hallazgos de los estudios de otros autores. En este sentido de acuerdo al objetivo general se logró determinar a través del contraste de T de Student el valor de  $p < 0.05$ . Corroborando que existe una influencia significativa de los juegos didácticos en el desarrollo de las habilidades blandas en los estudiantes de primaria de un centro educativo de Pichanaki.

Los resultados encontrados, comparando con los hallazgos encontrados en el trabajo de Flores (2021), si resalta que existe cierta similitud donde demostró por medio del contraste de Wilcoxon un valor de  $\text{sig.} = 0.000$ , mostrando que  $p < 0.05$  y el valor de  $Z = -482$ . Llegando a la conclusión que el programa de juegos teatrales mejoró de forma significativa el nivel de habilidades blandas en los estudiantes del 5to grado de educación primaria.

De acuerdo a Martínez et al., (2022) manifiestan que el juego didáctico se determina como una actividad que proporciona saberes dinámicos y perdurables, donde los estudiantes desarrollan formas de actuación creativas apropiándose de vivencias significativas. En este sentido, los juegos didácticos son elementos importantes para el desarrollo de la inteligencia y una clase específica de actividad que permite la estimulación de los procesos cognitivos, afectivos, motivacionales y los recursos personales como la autoestima y la autovaloración. Por otro lado, las habilidades blandas están definidas, como aquel conjunto de capacidades, adquiridas por un individuo, que facilitan la optimización de su propio desempeño, tanto en el contexto académico, profesional, laboral, psicológico, así como en el contexto personal (Rodríguez et al., 2021).

De acuerdo al propósito específico uno, Se logró determinar que, por medio de la prueba T de Student entre el pretest y el post test de trabajo en equipo, se obtuvo una  $\text{sig. (bilateral)} = 0.000$  dicho resultado rechaza la hipótesis nula y acepta la hipótesis alterna, afirmando que, Los juegos didácticos influyen de manera positiva en la mejora de la dimensión de trabajo en equipo en estudiantes del nivel primaria de una institución educativa de Pichanaki, 2023.



Estos resultados pueden ser enriquecidos con los aportes de Jaramillo (2019), quien en su tesis: programa para fortalecer habilidades blandas en profesores del Colegio Las Américas de Barranca Bermejo. Quien afirma que para fortalecer y desarrollar habilidades blandas se necesita formación. Esta capacitación toma la forma de encuestas sociales y grupales, con un enfoque en el desarrollo de habilidades de colaboración, resolución de problemas, gestión del tiempo, liderazgo y comunicación efectiva.

Desde otra perspectiva, resaltando los beneficios del juego, de acuerdo a Quintas (2020) manifiesta que la mayor parte de los psicólogos y pedagogos en el ámbito educativo, inciden de forma directa e indirecta, la influencia del juego en el proceso educativo. En ciertos casos como un recurso de aprendizaje y en otras como componente esencial para un desarrollo integro en el niño. Según Martínez et al., (2022) considera que la lúdica se comprende cómo; como un recurso didáctico que, por medio de los juegos y otras actividades, aprovecha las vivencias y experiencias de los educandos para obtención y la determinación de los contenidos en un ambiente placentero y flexible, estimulando a la vez el trabajo colaborativo entre ellos. Por su parte Moreno et al., (2021) definen el trabajo en equipo como la habilidad de efectuar una actividad determinada, en colaboración de otros individuos, con el objetivo de alcanzar un fin común.

Respecto al propósito específico dos: se determinó a través de la prueba T de Student entre el pretest y el post test de la dimensión liderazgo; una sig.(bilateral)=0,000 dicho resultado nos permite rechazar la hipótesis nula y asumir la hipótesis alterna, afirmando que los juegos didácticos influyen de forma significativa para mejorar el nivel de liderazgo en los estudiantes del nivel primaria de una institución educativa de Pichanaki, 2023.

En este contexto los resultados obtenidos en el presente trabajo corrobora con los hallazgos encontrados en la tesis de Siguiendo con la búsqueda también se encontró el trabajo de Vilca (2022) realizó un estudio en Ayacucho – Perú, cuyo propósito fue comprobar la incidencia de las artes plásticas respecto al desarrollo de las habilidades blandas en estudiantes del primer grado de secundaria de la institución educativa particular Juan Pablo II. Determinando por medio del contraste de Wilcoxon un valor de significancia  $p < 0.05$  y el valor de  $Z = -4.686$ . Donde e concluyó que las artes plásticas influyen de forma significativa en el desarrollo de las habilidades blandas en los estudiantes del primero de secundaria.

Por su parte Moreno et al., (2021) definen el liderazgo como la destreza o la acción de influenciar e impactar sobre la conducta, el pensamiento, el interés, actitudes, aspiraciones y de un conjunto de individuos. De acuerdo a Quintas (2020) el juego ayuda a la estimulación de la dimensión social que el juego, formando su identidad personal, la identidad física corporal, cooperación, la interacción social y la participación entre otros aspectos. Consecuentemente, fortalece la dimensión axiológica en el niño, formando en la asunción en valores personales, colectivos, así como para los animales y el resto de los seres vivos.

Con relación al objetivo específico 3: se determinó según los resultados de la prueba T de Student entre el pretest y el post test de la dimensión comunicación asertiva; se evidencia una sig.(bilateral)=0,000, dicho resultado rechaza la hipótesis nula y acepta la hipótesis alterna, afirmando que, los juegos didácticos influyen positivamente para desarrollar la dimensión comunicativa en estudiantes del primer grado de primaria de una institución educativa de Pichanaki.

Estos resultados encontrados en el presente trabajo, corrobora con los hallazgos encontrados del trabajo de Alfonso (2020) que realizó un estudio en la ciudad de Santa Marta Colombia, cuyo propósito fue el fortalecimiento de las habilidades blandas en su capacidad de relacionarse en los estudiantes de 6 a 10 años de edad en la modalidad virtual. Donde se determinó por medio del post test a los padres de familia un impacto positivo y se evidenció los cambios progresivos en los niños a quienes se les aplicó dicha estrategia. Concluyendo que las actividades lúdicas desarrollan en los niños la capacidad para relacionarse con los de más.

Por otro lado, de acuerdo a Quintas (2020) sintetizando los beneficios del juego, en otras palabras, manifiesta que el juego beneficia en el conocimiento de los niños debido a las siguientes razones: dado que el juego requiere del lenguaje cuando los niños interactúan, asimismo porque el juego ayuda la vida en relación, la aceptación de las reglas compartidas y aceptadas, además de perfecciona la comunicación, ayuda a la vida social porque contienen temáticas de la vida en sociedad. De acuerdo a Moreno et al., (2021) define la comunicación asertiva como la destreza de expresión de manera verbal y no verbal, de modo adecuado, teniendo en cuenta el contexto y el aspecto cultural.

Según los hallazgos encontrados en el presente trabajo, comparando con los resultados de otras investigaciones sobre los juegos didácticos y el desarrollo de las

**habilidades blandas**, se resalta que diversos autores corroboran con los resultados de esta investigación. Por lo que, desde esta perspectiva, se considera que los juegos didácticos como estrategia o recurso pedagógico, es de gran importancia para estimular las habilidades blandas en los estudiantes, ya que además de ello, a través del juego se crean vínculos, se aprenden a negociar, resolver conflictos, contribuyendo aptitud de autodeterminación y propiciando en el estudiante cierto grado de liderazgo.

## V. CONCLUSIONES

PRIMERA. En esta tesis se determinó que los juegos didácticos si influyen de forma significativa en el desarrollo de las habilidades blandas en los educandos del primer grado de primaria de una institución educativa de Pichanaki. Constatadas a través de la prueba de T de Student donde se obtuvo respecto a la sig.(bilateral) = 0,000 esto demuestra que el valor de  $p < 0,05$ . Permittiéndonos, resaltar que los juegos didácticos es un recurso de gran valor para la estimulación de las habilidades blandas en los estudiantes, además de ello ayuda al desarrollo integral y la memoria, asimismo, propiciando el desarrollo de análisis, lógico y de raciocinio en el niño.

SEGUNDA. Se determinó a través de la prueba de T de Student con el valor de la sig.(bilateral)=0,000 la cual demuestra que  $p < 0,05$  afirmando que, los juegos didácticos influyen de manera positiva en la mejora de trabajo en equipo en estudiantes del nivel primaria de una institución educativa de Pichanaki.

TERCERA. Se determinó a través de la prueba de T de Student con el valor de la sig.(bilateral)=0,000 la cual demuestra que  $p < 0,05$  afirmando que, los juegos didácticos influyen de forma significativa para mejorar la dimensión de liderazgo en estudiantes del nivel primaria de una institución educativa de Pichanaki.

CUARTA. Se determinó a través de la prueba de T de Student con el valor de la sig.(bilateral)=0,000 la cual demuestra que  $p < 0,05$  afirmando que, los juegos didácticos influyen positivamente para desarrollar la habilidad comunicativa en estudiantes del nivel primaria de una institución educativa de Pichanaki.

## VI. RECOMENDACIONES

PRIMERA: A al directivo de la institución educativa de Pichanaki continuar utilizando las estrategias de los juegos didácticos para mejorar el desarrollo Satipo de las competencias blandas en los estudiantes.

SEGUNDA: los educadores de diversas áreas incluir en sus actividades de aprendizaje los juegos didácticos para fortalecer el desarrollo de sus habilidades de trabajo en equipo, sus habilidades comunicativas y su habilidad de liderazgo en los estudiantes.

TERCERA: la comunidad educativa tener en cuenta la importancia del desarrollo de las habilidades blandas, ya que esta está relacionada con el aspecto laboral y la inteligencia emocional.

CUARTA: A los docentes y padres de familia de la institución educativa de Pichanaki fomentar siempre en los estudiantes el desarrollo de las habilidades comunicativas, de liderazgo y de trabajo en equipo en los estudiantes, ya que esto influirá en las distintas etapas de la vida personal, social, profesional de una persona.

## INFORME DE ORIGINALIDAD

15%

INDICE DE SIMILITUD

14%

FUENTES DE INTERNET

2%

PUBLICACIONES

4%

TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

## FUENTES PRIMARIAS

1	<a href="http://repositorio.uladech.edu.pe">repositorio.uladech.edu.pe</a> Fuente de Internet	4%
2	<a href="http://repositorio.uct.edu.pe">repositorio.uct.edu.pe</a> Fuente de Internet	2%
3	<a href="http://repositorio.ucv.edu.pe">repositorio.ucv.edu.pe</a> Fuente de Internet	2%
4	Submitted to upn271 Trabajo del estudiante	<1%
5	<a href="http://es.slideshare.net">es.slideshare.net</a> Fuente de Internet	<1%
6	<a href="http://9pdf.net">9pdf.net</a> Fuente de Internet	<1%
7	Submitted to Universidad Nacional de Piura Trabajo del estudiante	<1%
8	<a href="http://administracionyrecursoshumanoscrimi.blogspot.com">administracionyrecursoshumanoscrimi.blogspot.com</a> Fuente de Internet	<1%
9	<a href="http://www.dspace.unitru.edu.pe">www.dspace.unitru.edu.pe</a> Fuente de Internet	<1%



10	<a href="http://distancia.udh.edu.pe">distancia.udh.edu.pe</a> Fuente de Internet	<1 %
11	<a href="http://rraae.cedia.edu.ec">rraae.cedia.edu.ec</a> Fuente de Internet	<1 %
12	<a href="http://www.clubensayos.com">www.clubensayos.com</a> Fuente de Internet	<1 %
13	<a href="http://www.fisiobcn.eu">www.fisiobcn.eu</a> Fuente de Internet	<1 %
14	<a href="http://es.scribd.com">es.scribd.com</a> Fuente de Internet	<1 %
15	<a href="http://pt.scribd.com">pt.scribd.com</a> Fuente de Internet	<1 %
16	<a href="http://repositorio.uncp.edu.pe">repositorio.uncp.edu.pe</a> Fuente de Internet	<1 %
17	<a href="http://repositorio.unife.edu.pe">repositorio.unife.edu.pe</a> Fuente de Internet	<1 %
18	<a href="http://www.slideshare.net">www.slideshare.net</a> Fuente de Internet	<1 %
19	<a href="http://downtoearthnw.com">downtoearthnw.com</a> Fuente de Internet	<1 %
20	<a href="http://issuu.com">issuu.com</a> Fuente de Internet	<1 %
21	<a href="http://repositorio.usanpedro.edu.pe">repositorio.usanpedro.edu.pe</a> Fuente de Internet	<1 %

22	<a href="http://repositorio.upci.edu.pe">repositorio.upci.edu.pe</a> Fuente de Internet	<1 %
23	Submitted to Universidad Catolica de Trujillo Trabajo del estudiante	<1 %
24	<a href="http://villalobos307.blogspot.com">villalobos307.blogspot.com</a> Fuente de Internet	<1 %
25	Submitted to Universidad Catolica Los Angeles de Chimbote Trabajo del estudiante	<1 %
26	Submitted to Bachillerato Alexander Bain, S.C Trabajo del estudiante	<1 %
27	<a href="http://philpapers.org">philpapers.org</a> Fuente de Internet	<1 %
28	<a href="http://repositorio.continental.edu.pe">repositorio.continental.edu.pe</a> Fuente de Internet	<1 %
29	<a href="http://repositorio.undac.edu.pe">repositorio.undac.edu.pe</a> Fuente de Internet	<1 %
30	<a href="http://www.dominiodelasciencias.com">www.dominiodelasciencias.com</a> Fuente de Internet	<1 %
31	<a href="http://46.210.197.104.bc.googleusercontent.com">46.210.197.104.bc.googleusercontent.com</a> Fuente de Internet	<1 %
32	Submitted to Universidad Cesar Vallejo Trabajo del estudiante	<1 %
33	<a href="http://repositorio.unac.edu.pe">repositorio.unac.edu.pe</a> Fuente de Internet	<1 %

<1 %

34

[repositorio.uniatlantico.edu.co](http://repositorio.uniatlantico.edu.co)

Fuente de Internet

<1 %

35

[virtual.urbe.edu](http://virtual.urbe.edu)

Fuente de Internet

<1 %

36

[bibliotecavirtualoducal.uc.cl](http://bibliotecavirtualoducal.uc.cl)

Fuente de Internet

<1 %

37

[ebuah.uah.es](http://ebuah.uah.es)

Fuente de Internet

<1 %

38

[repositorio.uta.edu.ec](http://repositorio.uta.edu.ec)

Fuente de Internet

<1 %

39

[www.eldestapeweb.com](http://www.eldestapeweb.com)

Fuente de Internet

<1 %

40

[openlibra.com](http://openlibra.com)

Fuente de Internet

<1 %

41

[renati.sunedu.gob.pe](http://renati.sunedu.gob.pe)

Fuente de Internet

<1 %

42

[repositorio.uac.edu.co](http://repositorio.uac.edu.co)

Fuente de Internet

<1 %

43

[uvadoc.uva.es](http://uvadoc.uva.es)

Fuente de Internet

<1 %

44

[www.fe.ccoo.es](http://www.fe.ccoo.es)

Fuente de Internet

<1 %

45	<a href="http://www.monografias.com">www.monografias.com</a> Fuente de Internet	<1 %
46	<a href="http://www.oefa.gob.pe">www.oefa.gob.pe</a> Fuente de Internet	<1 %
47	<a href="http://www.uladech.edu.pe">www.uladech.edu.pe</a> Fuente de Internet	<1 %
48	Submitted to Universidad Peruana Los Andes Trabajo del estudiante	<1 %
49	<a href="http://core.ac.uk">core.ac.uk</a> Fuente de Internet	<1 %
50	<a href="http://crusher.gravelwasher.com">crusher.gravelwasher.com</a> Fuente de Internet	<1 %
51	<a href="http://pesquisa.bvsalud.org">pesquisa.bvsalud.org</a> Fuente de Internet	<1 %
52	<a href="http://prezi.com">prezi.com</a> Fuente de Internet	<1 %
53	<a href="http://quim.iqi.etsii.upm.es">quim.iqi.etsii.upm.es</a> Fuente de Internet	<1 %
54	<a href="http://repositorio.upla.edu.pe">repositorio.upla.edu.pe</a> Fuente de Internet	<1 %
55	<a href="http://worldwidescience.org">worldwidescience.org</a> Fuente de Internet	<1 %
56	<a href="http://www.bienestarbogota.gov.co">www.bienestarbogota.gov.co</a> Fuente de Internet	<1 %

57

[www.carmelunified.org](http://www.carmelunified.org)

Fuente de Internet

<1 %

---

58

[www.pinterest.es](http://www.pinterest.es)

Fuente de Internet

<1 %

---

Excluir citas

Activo

Excluir coincidencias < 9 words

Excluir bibliografía

Activo

# dget

---

PÁGINA 1

---

PÁGINA 2

---

PÁGINA 3

---

PÁGINA 4

---

PÁGINA 5

---

PÁGINA 6

---

PÁGINA 7

---

PÁGINA 8

---

PÁGINA 9

---

PÁGINA 10

---

PÁGINA 11

---

PÁGINA 12

---

PÁGINA 13

---

PÁGINA 14

---

PÁGINA 15

---

PÁGINA 16

---

PÁGINA 17

---

PÁGINA 18

---

PÁGINA 19

---

PÁGINA 20

---

PÁGINA 21

---

PÁGINA 22

---

PÁGINA 23

---

PÁGINA 24

---

PÁGINA 25

---



PÁGINA 26

---

PÁGINA 27

---

PÁGINA 28

---

PÁGINA 29

---

PÁGINA 30

---

PÁGINA 31

---

PÁGINA 32

---

PÁGINA 33

---

PÁGINA 34

---

PÁGINA 35

---

PÁGINA 36

---

PÁGINA 37

---

PÁGINA 38

---

PÁGINA 39

---

PÁGINA 40

---

PÁGINA 41

---

PÁGINA 42

---