

UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TRUJILLO BENEDICTO XVI

FACULTAD HUMANIDADES PROGRAMA DE ESTUDIOS DE EDUCACIÓN INICIAL



JUEGOS DIDÁCTICOS Y DESARROLLO DE HABILIDADES BLANDAS EN LOS NIÑOS DE CINCO AÑOS EN UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA CHANCHAMAYO, JUNÍN, 2023

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

AUTORAS

Br. Sharon Jenifer Gora Camargo

ASESOR

Dra. Amalia Elizabeth Lopez Chegne

ORCID: 0000-0002-2836-1743

LINEA DE INVESTIGACIÓN

Educación y Responsabilidad Social

TRUJILLO – PERÚ

2024

DECLARATORIA DE ORIGINALIDAD

Señor(a) Decano(a) de la Facultad de Humanidades: Dr. Héctor Israel Velásquez Cueva

Yo, Dr. Amalia López Chegne con DNI N° 26602113, como asesora del trabajo de investigación titulado JUEGOS DIDÁCTICOS Y DESARROLLO DE HABILIDADES BLANDAS EN LOS NIÑOS DE CINCO AÑOS EN UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA, CHANCHAMAYO, JUNÍN 2023, desarrollado por la egresada Sharon Jenifer Gora Camargo con DNI N° 73147525, del Programa de Educación Inicial, considero que dicho trabajo reúne las condiciones tanto técnicas como científicos, las cuales están alineadas a las normas establecidas en el reglamento de Titulación de la Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI y en la normativa para la presentación de trabajos de graduación de la Facultad Humanidades. Por tanto, autorizo la presentación del mismo ante el organismo pertinente para que sea sometido a evaluación por los jurados designados por la mencionada facultad.



EL-DOCENTE

Dra. Amalia López Chegne

DNI N° 26602113

AUTORIDADES UNIVERSITARIAS

Excmo. Mons. Héctor Miguel Cabrejos Vidarte, O.F.M

Arzobispo Metropolitano de Trujillo

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

Dra. Mariana Geraldine Silva Balarezo

Rectora (e) de la Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI

Vicerrectora Académica

Dr. Héctor Israel Velásquez Cueva

Decano de la Facultad de Humanidades

Dra. Ena Cecilia Obando Peralta

Vicerrectora de Investigación

Dra. Teresa Sofia Reategui Marín

Secretaria General

DEDICATORIA

Dedico esta tesis a mi Padre celestial
por darme fortaleza e iluminarme
en todo el tramo de mi carrera,
por estar dándome
fuerzas en los momentos difíciles.

A mis padres, que con su afecto
y amor fueron y son los detonantes
de mi esfuerzo, mostrándome el
camino a la superación y poder
llegar a esta instancia de mis estudios.

AGRADECIMIENTO

Gracias a Dios por bendecirme con una familia unida, que con su apoyo incondicional y el creer en mí, el cual me motivo a seguir adelante y poder culminar con éxito. Les agradezco con gran afecto hacia ustedes mi familia.

A mis compañeras de carrera, por los momentos bonitos, por los momentos difíciles, por ese compañerismo incondicional.

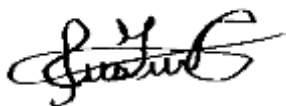
A mis maestros por ser los grandes aportadores y cimentar ética, ciencia y práctica el desarrollo de mi profesión.

A mi asesora Dra. Amalia Elizabeth Lopez Chegne por transmitir sus conocimientos aportes como profesional y ser una guía, en la finalización de este proceso.

DECLARATORIA DE AUTENTICIDAD

Br. Sharon Jenifer Gora Camargo egresada del Programa de Estudios de Educación Inicial de la Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI, doy fe que he seguido rigurosamente los ordenamientos académicos y administrativos emanados por la Facultad de humanidades, para la elaboración y sustentación del informe de tesis titulado: JUEGOS DIDÁCTICOS Y DESARROLLO DE HABILIDADES BLANDAS EN LOS NIÑOS DE CINCO AÑOS EN UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA CHANCHAMAYO, JUNÍN 2023, el cual consta de un total de 89 páginas, en las que se incluye tablas y 14 figuras 7 más un total de 21 páginas y anexos. Dejo constancia de la originalidad y autenticidad de la mencionada investigación y declaro bajo juramento en razón a los requerimientos éticos, que el contenido de dicho documento, corresponde a mi autoría respecto a redacción, organización, metodología y diagramación. Igualmente, garantizo que los fundamentos teóricos están respaldados por el referencial bibliográfico, asumiendo un mínimo porcentaje de omisión involuntaria respecto al tratamiento de cita de autores, lo cual es de mi entera responsabilidad. Se declara también que el porcentaje de similitud o coincidencia es de cual es aceptado por la Universidad Católica de Trujillo.

Los autores



Br. Sharon Jenifer Gora Camargo
DNI: 73147525

ÍNDICE

PORTADA	i
DECLARATORIA DE ORIGINALIDAD	ii
AUTORIDADES UNIVERSITARIAS	iii
DEDICATORIA.....	iv
AGRADECIMIENTO.....	v
DECLARATORIA DE AUTENTICIDAD	vi
ÍNDICE DE TABLAS	ix
RESUMEN.....	xi
ABSTRACT	xii
I. INTRODUCCIÓN.....	13
II. METODOLOGÍA	28
2.1. Enfoque, tipo	28
2.2. Diseño de la investigación.....	28
2.3. Población, muestra y muestreo.....	28
2.4. Técnicas e instrumentos de recojo de datos.	29
2.5. Técnicas de procesamiento y análisis de la información.....	31
2.6. Aspectos éticos en investigación.....	32
III. RESULTADOS	33
IV. DISCUSIÓN	48
V.CONCLUSIONES	52
VI. RECOMENDACIONES	54
VII. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	55
Anexo 1: Instrumentos de recolección de la información.....	59
Anexo 2: fichas técnicas.....	60

.....	81
Anexo 3: Matriz de operacionalización	82
Anexo 4: Carta de presentación	84
Anexo 5: Consentimiento informado	85
Anexo 6: Asentimiento informado.....	86
Anexo 7: Matriz de consistencia	88
Anexo 8: Informe de Turniting	89

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1	Población de estudio en niños de 5 años en una I.E. Chanchamayo, Junín 2023	29
Tabla 2	Muestra de Estudio en Niños de cinco años de la I.E. Chanchamayo, Junín 2023	29
Tabla 3	Juegos didácticos en niños de cinco años de la I.E. Chanchamayo, Junín 2023	33
Tabla 4	Dimensión Sensoriales en Niños de cinco años de la I.E. Chanchamayo, Junín 2023 ..	34
Tabla 5	Dimensión Motrices en Niños de cinco años de la I.E. Chanchamayo, Junín 2023	35
Tabla 6	Dimensión Intelectual en Niños de cinco años de la I.E. Chanchamayo, Junín 2023 ...	36
Tabla 7	Habilidades blandas en niños de cinco años de la I.E. Chanchamayo, Junín 2023	37
Tabla 8	Dimensión Comunicación niños de cinco años de la I.E. Chanchamayo, Junín 2023...	37
Tabla 9	Dimensión trabajo en equipo. niños de cinco años de la I.E. Chanchamayo, Junín	
Tabla 10	Dimensión liderazgo. niños de cinco años de la I.E. Chanchamayo, Junín 2023	39
Tabla 11	Dimensión comunicación niños de cinco años de la I.E. Chanchamayo, Junín 2023 .	40
Tabla 12	Dimensión persuasión niños de cinco años de la I.E. Chanchamayo, Junín 2023	41
Tabla 13	Dimensión Motivación niños de cinco años de la I.E. Chanchamayo, Junín 2023	42
Tabla 14	Pruebas de normalidad Juegos Didácticos y Habilidades Blandas.....	43
Tabla 15	Correlaciones Juegos Didácticos y Habilidades Blandas	44
Tabla 16	Correlaciones juegos didácticos y trabajo en equipo	44
Tabla 17	Correlaciones Juegos didácticos y liderazgo.....	45
Tabla 18	Correlaciones juegos didácticos y comunicacion	46
Tabla 19	Correlaciones Juegos didácticos y persuasión	46
Tabla 20	Correlaciones Juegos didácticos y comunicación	47

Índice de figuras

Figura: 1 Resultados obtenidos Juegos Didácticos I.E. Chanchamayo, Junín 2023	33
Figura: 2 Resultados obtenidos dimensión sensoriales I.E. Chanchamayo, Junín 2023	34
Figura: 3 Resultados obtenidos dimensión motrices I.E. Chanchamayo, Junín 2023	35
Figura: 4 Resultados obtenidos dimensión intelectual I.E. Chanchamayo, Junín 2023	36
Figura: 5 Resultados obtenidos habilidades blandas I.E. Chanchamayo, Junín 2023	37
Figura: 6 Resultados obtenidos trabajo en equipo I.E. Chanchamayo, Junín 2023	38
Figura: 7 Resultados obtenidos liderazgo I.E. Chanchamayo, Junín 2023	39
Figura: 8 Resultados obtenidos comunicación I.E. Chanchamayo, Junín 2023	40
Figura: 9 Resultados obtenidos comunicación I.E. Chanchamayo, Junín 2023	41
Figura: 10 Resultados obtenidos motivación I.E. Chanchamayo, Junín 2023	42

RESUMEN

La presente investigación, tuvo como objetivo general: Determinar la relación entre los juegos didácticos y las habilidades blandas de los niños de cinco años en una Institución Educativa, Chanchamayo, Junín 2023, el tipo de metodología que se utilizó fue cuantitativa, con un diseño correlacional, con una población de 69 niños de 3, 4 y 5 años y la muestra utilizada es de 26 niños de 3 años, el instrumento utilizado fue la lista de cotejo, cuyos resultados obtenidos el 84% los niños se sitúan en SI, correspondencia a los juegos didácticos. Por otra parte, el 16% se sitúan en NO. el 92% los niños de cinco años en una institución educativa Chanchamayo, Junín, se sitúan en SI, correspondencia Habilidades Blandas. Por otra parte, el 8% se sitúan en NO. α de 0,05 (en concreto, se obtuvieron los valores de $p = 0,008$ y $0,249$, respectivamente). Esto significa que estas variables siguen una distribución razonable en función de los datos, por lo que se pueden aplicar métodos estadísticos paramétricos, especialmente para la variable Juegos Didácticos, se aplica la prueba de correlación de Pearson que se presenta como una prueba paramétrica para comprobar la normalidad de los datos. Institución Educativa, Chanchamayo, Junín 2023

Palabras claves: blandas, didáctica, habilidades, juegos.

ABSTRACT

The general objective of this research was: Determine the relationship between educational games and the soft skills of five-year-old children in an Educational Institution, Chanchamayo, Junín 2023, the type of methodology used was quantitative, with a correlational design. , with a population of 69 children of 3, 4 and 5 years old and the sample used is 26 3-year-old children, the instrument used was the checklist, whose results obtained 84% of the children are in YES, corresponding to educational games. On the other hand, 16% are in NO. 92% of five-year-old children in an educational institution Chanchamayo, Junín, are placed in YES, Soft Skills correspondence. On the other hand, 8% are NO. alpha) of 0.05 (specifically, p values = 0.008 and 0.249 were obtained, respectively). This means that these variables follow a reasonable distribution based on the data, so parametric statistical methods can be applied, especially for the Didactic Games variable, the Pearson correlation test is applied, which is presented as a parametric test to check the normality of the data. Educational Institution, Chanchamayo, Junín 2023

Keywords: soft, didactics, skills, games

I. INTRODUCCIÓN

Seusan (2020), señalan que, el 97% de los que nuestros niños han dejado de jugar y consecuentemente no han desarrollado sus habilidades sociales y blandas. Ya que el juego es uno de los canales que ayuda a desarrollar estas principales habilidades.

Según el Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia UNICEF (2021), esta situación hay que añadirle la falta de ambiente, materiales, acompañamiento, se puede observar hoy en día el abandono absoluto al niño, aunque esto pareciera dramático, pero pinta de cuerpo entero la realidad que se vive en muchos países del mundo, los tutores de los niños muchos están ausentes por desarrollo de actividades laborales, los derechos del niño al juego y a la distracción saludable han pasado a un segundo plano para darle prioridad a asuntos políticos y otras discusiones vanas.

En el Perú, la situación es preocupante debido a la falta de atención de sus necesidades básicas de nuestros niños. A diario, presenciamos como vulneran sus derechos esenciales, como el derecho al juego, una familia estable, una educación de calidad y un entretenimiento saludable, (Seusan & Maradiegue, 2020), donde las familias disfuncionales y con recursos limitados no proveen las condiciones básicas para que los niños tengan un buen desarrollo.

Al ingresar a la educación inicial, los niños se enfrentan a la falta de condiciones físicas y materiales adecuados en las escuelas para desarrollarse a través del juego. Lamentablemente, en la sociedad en general, los niños son ignorados y no se les encuentran lugares adecuados, ni parques infantiles para divertirse, jugar y tener una alimentación saludable.

En particular, en la Institución Educativa N°142 “Los Ángeles”, no ha sido ajena a esta problemática. Los niños que han regresado a clases presenciales enfrentan serias dificultades en su aprendizaje. Es bien sabido que las interacciones que tienen con sus padres, cuidadores, maestros y compañeros a través del juego son las que determinan el desarrollo de sus habilidades esenciales. Y la única manera que los niños puedan desarrollar estas capacidades es a través del juego, como también integrarse a grupos sociales. De allí el interés de realizar la presente investigación, para conocer,

particularmente los juegos didácticos tienen o no relación con el desarrollo de las habilidades blandas, entendido estas habilidades como la capacidad de un niño para integrarse en grupos complejos de pares.

La investigación partió del siguiente problema general: ¿Qué relación existe entre los juegos didácticos y las habilidades blandas de los niños de cinco años en una I. E. Chanchamayo, Junín 2023? Planteando de la misma forma los siguientes problemas específicos: ¿Qué relación existe entre los juegos didácticos y el trabajo en equipo de los niños de cinco años?; ¿Qué relación existe entre los juegos didácticos y el liderazgo de los niños de cinco años?; ¿Qué relación existe entre los juegos didácticos y la comunicación de los niños de cinco años?; ¿Qué relación existe entre los juegos didácticos y la persuasión de los niños de cinco años?; ¿Qué tipo relación existe entre los juegos didácticos y la motivación de los niños de cinco años en una I. E. Chanchamayo, Junín 2023?.

El trabajo se justifica, teóricamente, el análisis de una variedad de fuentes, nos permitió, proponer nuevas teorías, nuevos conocimientos y nuevos puntos de vista. Para que las investigaciones posteriores tengan una valiosa fuente teórica de información. En el aspecto, a nivel práctico, en este nivel, está basado en el juego autónomo o dirigido, conocemos que el niño, aprende como jugando. El juego para el niño, es una valiosa herramienta de desarrollo. Por lo que, se propuso a los docentes tengan en consideración la estrategia del juego, para contribuir con su desarrollo integral. Así mismo en el aspecto metodológico, nuestra investigación nos permitió conocer a profundidad si los juegos didácticos constituyen o no estrategias que permiten un aprendizaje significativo y perdure a lo largo de la vida de los niños.

Para su mejor estudio de las variables de investigación, se señaló el objetivo general: Determinar la relación entre los juegos didácticos y las habilidades blandas de los niños de cinco años en una Institución Educativa, Chanchamayo, Junín 2023. Los objetivos específicos señalados de la siguiente manera: Identificar la relación que existe entre los juegos didácticos y el trabajo en equipo de los niños de cinco años en una I. E. Chanchamayo, Junín 2023; Contrastar la relación que existe entre los juegos didácticos y el liderazgo de los niños de cinco años en una I. E. Chanchamayo, Junín 2023; Identificar la relación que existe entre los juegos didácticos y la comunicación de los niños de cinco

años en una I. E. Chanchamayo, Junín 2023; Describir la relación que existe entre los juegos didácticos y la persuasión de los niños de cinco años en una I. E. Chanchamayo, Junín 2023; Contrastar la relación que existe entre los juegos didácticos y la motivación de los niños de cinco años en una I. E. Chanchamayo, Junín 2023.

En esta investigación la hipótesis general es la siguiente: Existe una relación positiva entre los juegos didácticos y las habilidades blandas en los niños de cinco años de la I.E. N°142 Chanchamayo, Junín 2023. Y como hipótesis específicas: Existe una relación positiva entre los juegos didácticos y el trabajo en equipo en los niños de cinco años, Existe una relación positiva entre los juegos didácticos y el liderazgo en los niños de cinco años. Existe una relación positiva entre los juegos didácticos y la negociación de conflictos en los niños de cinco años, Existe una relación positiva entre los juegos didácticos y la inteligencia emocional en los niños de cinco años, Existe una relación positiva entre los juegos didácticos y la comunicación afectiva en los niños de cinco años de la I.E. N°142 Chanchamayo, Junín 2023.

A continuación, se han citado autores que realizaron un aporte, en el ámbito internacionales realizados, Jaramillo (2019), en su objetivo general a lograr: Diseñar un programa para el fortalecimiento de habilidades blandas en niños del colegio las américas en Barrancabermeja. Su población de estudio a treinta niños, las técnicas de recojo de datos utilizado por el investigador fueron la técnica de los grupos focales, el cuestionario personalizado y la observación. Los resultados expuestos señalan que el programa empleado, permitió fortalecer las habilidades blandas de comunicación efectiva, trabajo en equipo, trabajo colaborativo y liderazgo. Los niños mostraron una actitud frente al grupo, como habilidades y aptitudes destacadas en el liderazgo positivo de colaborar con el equipo de trabajo.

Castillo (2022), en su objetivo general, Diseñar un manual por medio de la investigación de juegos didácticos para que el docente los aplique en la enseñanza de la matemática Guayaquil. Empleo un diseño cuantitativo de tipo básico, los instrumentos que usó la entrevista y la encuesta, la población fue de 96 entre padres de familia, niños, profesores y el director, la muestra fue la misma, en los resultados muestran que son positivos que las docentes aplican para mejorar los aprendizajes, se llega a la conclusión que es primordial la implementación de los juegos didácticos, dirigido a los docentes, que buscan mejorar el aprendizaje de sus estudiantes.

Rodríguez (2022), la tesis tiene por objetivo determinar el juego como estrategia didáctica para fortalecer la atención en los niños de 4 a 5 años- Quito. La metodología que aplico tiene un nivel bibliográfico y de campo, tipo descriptivo y enfoque cuantitativo. Analizo a una población de 81 estudiantes y 26 profesores, aplico una encuesta y cuestionario a los estudiantes, el análisis de resultados determino que el nivel de atención de los estudiantes está en nivel bajo y medio bajo, se llegó a la conclusión que los juegos como estrategia didáctica fortalecen la atención en los niños.

Velez & Villamar (2022), formularon su objetivo general: dar a conocer el desarrollo del pensamiento lógico matemático a través de los juegos didácticos en niños de 5 a 4 años -Guayaquil, la pesquisa fue de tipo cuali-cuantitativa descriptiva y bibliográfico, las población para el recojo de información como instrumento fueron la encuesta, ficha de observación, entrevista y la lista de cotejo, referente a los resultados se puede concluir que la parte de los entrevistados y encuestados si están de acuerdo en la escasez de innovar el uso de los recursos didácticos en el área de lógico matemática, en lo cual ayudaran a desarrollar el pensamiento lógico de los estudiantes.

Antecedentes en el ámbito Nacional tenemos a: Mashigkash (2022), su objetivo fue determinar la influencia de los juegos didácticos en el nivel de seriación en preescolares de cuatro años de la Institución Educativa 256 de la comunidad de Yamayakat, Imaza, Chachapoyas. El estudio es cuantitativo, fue desarrollado con 23 preescolares; los instrumentos que uso fue la lista de cotejo, en sus resultados del pretest el 34,8% consigue un nivel bajo, el 60,9%, en un nivel medio y el 4,3% se ubica en el nivel alto; en el posttest, el 39% en alto, el 60% en nivel medio, significa que el juego didáctico permitió mejorar las nociones de seriaciones. Queda demostrado la efectividad de las actividades de clase aplicadas en el juego lúdico en los niños.

Barbarán (2022), en su objetivo principal de determinar la relación entre el auto concepto con las habilidades blandas de los estudiantes de la I. E. P. Nuestra Señora de la Paz, Tarapoto -2022. Con diseño no experimental de nivel correlacional, el tipo fue básico. La población y muestra que se tuvo en cuenta de 95 alumnos. Empleo los instrumentos el cuestionario y la técnica la encuesta. Los resultados muestran que, la correlación de Pearson con un valor de 0,427 y un nivel de significancia de 0,001

($p < 0,05$). Concluyendo que, al mejorar satisfactoriamente el auto concepto académico, familiar y social, se tendrá un mejor impacto en las habilidades blandas en los alumnos.

Berrospi (2022), en su objetivo determinar la influencia de la interacción en el desarrollo de las habilidades blandas en los estudiantes de la Institución, Huánuco. La tesis fue de tipo explicativo, nivel cuantitativa con un diseño cuasiexperimental, consto de 108 estudiantes, tomo como muestra a 28 escolares. Los resultados mostraron que el 80% desarrollaron la escucha activa. El 70% desplegaron el pensamiento y lenguaje; el 20% a pocos desarrollaron el lenguaje y pensamiento y el 10% no despliegan el lenguaje y pensamiento. El 75% desarrollaron la adaptación y cambios; el 25% a veces desarrollaron la adaptación a los cambios. Se concluye, que la interacción influyo elocuentemente en el avance de la escucha activa y el diálogo en los estudiantes.

Revolledo (2022), determinar la relación entre el juego didáctico en su dimensión afectiva emocional y la inteligencia emocional en los niños de 5 años de la IEI N°001 Zarumilla, 2021. Tesis con tipo aplicada correlacional –transversal, enfoque cuantitativo y con diseño no experimental, la población compuesta de 50 niños y la muestra que tuvo en cuenta a 20 infantes. Aplico un cuestionario y la encuesta, se comprueban en los resultados, que la relación positiva moderada de ambas variables es significativa, se concluye que significa que la implementación de los juegos en la dimension afectiva emocional origina un buen desarrollo de la inteligencia emocional de los niños.

Por otra parte, en los antecedes locales; Andamayo (2022), trabajo orientado con el siguiente objetivo: Determinar la relación entre los juegos didácticos y el desarrollo de las habilidades blandas de los niños de 5 años - Junín, 2021. El tipo de investigación correlacional, de diseño correlacional de nivel descriptivo. Uso como técnicas de encuesta para la recolección de datos y la observación. Eligió una población muestral de veinteniño, los resultados es que existe una correlación negativa ($r = 0,0222$) entre las variables estudiadas. Se concluye se puede inferir que, por haber realizado una observación rápida en una sola vez, se concluye que es probable que los niños no han demostrado sus conductas.

Peña (2021), determino el nivel de desarrollo de las habilidades sociales en los estudiantes de un CEBA en Jauja - Junín. La tesis fue de tipo básico y de nivel descriptivo,

el diseño no experimental transaccional descriptivo. Trabajó con una muestra poblacional de 21 alumnos a quienes se les aplicó la lista cotejos a través de una técnica la encuesta. Es así que, como resultados que la mayor parte de los alumnos (67%) están en un nivel regular del desarrollo de sus HS, permite llegar a la conclusión, que positivamente existe un nivel regular de desarrollo de las habilidades sociales en los educandos.

Hilario (2019), desarrollar el programa habilidades sociales para mejorar la autoestima en las estudiantes de Educación Inicial del IESPP. “Gustavo Allende Llavería” Tarma – Junín. Consideró un pre experimental con un antes y después en un sólo grupo y de tipo aplicativa. La población constituida por 251 estudiantes, se escogió a dos las secciones del nivel inicial corresponden a 57 escolares. Como técnica e instrumento se utilizó las encuestas para ambas variables. En los resultados tal muestra, el pre test = 33 y la X pos test = 45, se diferenció con el nivel de significancia de 0,05 y la prueba “Chi Cuadrada” en que $X^2_{c} 42,314$ es mayor que $X^2_t = 9,488$, negando la H_0 . En conclusión, se comprobó que el taller de Habilidades Sociales si influye significativamente en incremento de la autoestima de las estudiantes

Sanca (2023), en su objetivo determinar cuál es la relación entre el juego didáctico y las habilidades sociales en niños de una Institución Educativa Inicial del distrito de San Miguel –Junín, 2020. Su tesis fue de tipo descriptivo correlacional, diseño no experimental transversal, método científico, tuvo una población muestral de 15 escolares, el instrumento que utilizó fue un cuestionario y la técnica de la encuesta. Los resultados encontrados que los coeficientes de correlación de Rho Spearman de 0.763 ya que el p-valor fue de $p=0.001$., por último, se concluyó con una correlación muy alta entre los juegos didácticos y las HS en niños de una institución educativa, da a entender las mejoras de los aprendizajes.

La investigación fundamento el área teórico de este estudio en la variable Juegos didácticos, citando a López et al., (2020), define que el juego es notorio por todos, los juguetes y el juego son fundamentales en la infancia, a través de ello los niños y niñas no sólo se distraen o divierten, también, adquieren y aprenden nuevos elementos para relacionarse con otros y desarrollen sus capacidades, en el que la comunicación y el juego es la base principal que se convierten en unas estructuras integradoras y flexibles, de acuerdo a los temas que se simbolizan en el juego y a los recursos psíquicos que se

despliegan en él, para estos autores consideran oportuno que el juego es contribuido como una herramienta indispensable en la educación, el Juego es Salud; jugar es saludable causa emociones: punto que el juego es la esencia en la infancia, es la materia prima que alimenta los descubrimientos en el aprendizaje del mundo que le rodea, en el juego se gana y se pierde, los niños viven nuevas experiencias y el goce intenso en el momento presente que les conduce a la felicidad a través del juego.

El juego es la forma que los niños tienen de expresarse y se sienten con plena seguridad de mostrarse tal como son. Es un ejercicio muy natural que les cede ganar más experiencia, los niños cuando juegan ingresan a una imaginación en sus deseos y sueños, se expresan de forma asertiva y creativa puede ser grupal o individual. Aucouturier (2004) menciona que el jugar es ver el mundo divertido donde se vive el hoy, presente y futuro, los niños por naturaleza siempre jugaran, jugar consiste en moverse y se respirara un aire puro, jugar es vital en el aprendizaje, lleva a formar a los futuros profesionales o en un talento que ellos mismos va descubriendo a través del juego (MINEDU, 2019).

Con la síntesis anterior referente al juego, es una de las acciones más importantes para el transcurso de socialización. Todas estas actividades son lúdicas-grupales que realizan los niños a lo largo de la niñez que van estimulando su desarrollo social, procesos de cooperación, comunicación y con los iguales.

MINEDU (2019), el valor de la importancia que causa el juego en el desarrollo de la enseñanza es un fin en si mismo, tiene características, a continuación se presentan:

El juego es libre, espontáneo y convencional se da en un tiempo determinado en un espacio amplio y seguro, el juego es comunicación, es ficticio e incierto, el resultado del juego es divertirse y es creador, todo juego tiene reglas, los niños exploran, curiosos y preguntan no se hallan tranquilos, el individuo mantiene su mente ocupada en el juego no olvida lo que jugó en el día anterior, en ellos expresa sus emociones y sentimientos. También beneficia el aprendizaje de conducta, reglas y estimulando hasta que el niño se adapte en el desarrollo socioemocional, el infante produce tanto expresiones positivas (sonrisas, risas) como negativas (frustración, miedo).

Las características que más se consideran en el juego didáctico, también establecen relaciones con sus semejantes y en su entorno, tal menciona López, (2020),

estimulan la creatividad y la imaginación, es motivador, apoya a un desarrollo de competencias y habilidades, es un activador de la conducta de las personas, provee de placer y gratificaciones, el juego hace involucrar al instante. También define a las características del juego didáctico como una herramienta de aprendizaje que reemplaza el ocio ayuda a promover un buen desarrollo infantil, es de gran aporte en el ámbito educativo, también accede que los estudiantes logren obtener nuevas competencias como el pensamiento crítico reflexivo, las persistencias, también hay juegos que requieren de reglas y hay que respetarlos.

Higueras (2020) el juego didáctico es una estrategia metodológica ajustable a diferentes etapas educativas. Es un concepto que es trabajado desde siempre, pero no ha logrado tener fuerza suficiente por falta de desconocimiento y formación de los maestros y maestras para poder ser aplicado. Muchos los autores que lo estudian a profundo como una herramienta eficaz y esencial en nuestros salones de clase.

López (2020), el juego como un gran recurso didáctico que aporta en la educación, en las asignaturas del currículo nacional también se basa del juego, utilizado en diversas disciplinas para estimular la enseñanza aprendizaje, el juego es placer y diversión, pero para unos docentes se les hace dificultoso no lo asocian a sus actividades de clase. Para Solbes Lozano y García afirman que los educandos tienden a considerar que hay asignaturas sin gracia, como las más aburridas, “puede provocar una desmotivación a los estudiantes, y es evidente que la motivación es uno de los pilares de la didáctica. Sin motivación no hay aprendizaje efectivo” (2008, p.65)

Perra (2020), la educación escolar prioriza la formación integral de los escolares que el juego es un aporte a la nueva educación actualizada, donde se obtienen actitudes, valores, disciplina y permite tomar las decisiones adecuadas. En el rubro de la educación inicial, la estabilidad del estudiante debe cumplir con los procesos de transición que les brinde oportunidades para adaptarse en el ambiente; de esta manera, el mismo debe sentirse motivado y seguro para que adquiera aprendizajes significativos.

Valecillos (2019), “las innovaciones pedagógicas, que inundan los contextos educacionales llevan consigo elementos favorecedores de la emotividad en el individuo, para lograr que la educación, sea más humana e integral” (pág. 222). Además, el profesor debe planear actividades didácticas para llevarlos a la práctica estrategias

innovadoras de enseñanza-aprendizaje que aporten la apropiación de nuevos conocimientos con una formación integral de calidad que contenga el desarrollo de las capacidades motoras, afectivas e intelectuales del estudiante.

Para estos autores permiten inferir que su efectividad eleve la motivación de quienes lo realizan y poseen como un buen resultado de una mayor disposición para aprender. Además, en el juego es la oportunidad alejar el aburrimiento en las aulas, por otro lado, es preciso decir que el juego se debe de dar prioridad en los tres niveles de educación básica regular, es quien el facilitador debe de incentivar un juego sano y moderado.

Para Castillo (2022), mencionan algunos tipos de Juegos didácticos que son aplicados en la educación y en el hogar, estos juegos les ayudan a los niños a la concentración y la atención en las cosas que ellos realizan, se necesita de mucha perseverancia para lograr el objetivo a continuación se mencionan:

Juegos de memoria: en Estos juegos se emplean fichas o cartas. Estimulan las habilidades del cerebro auditivo o visual.

Rompecabezas: sirven como estimulador de las habilidades cognitivas, ayudan a los niños a razonar, a la concentración y atención del niño, este juego consiste en armar un tablero con piezas.

Adivinanzas: Son acertijos que tienen como finalidad adivinar algo que se oculta, pero con el que juega se le brinda pistas para que trate de adivinar. Fomenta la atención y concentración.

Juegos con masas: se utilizan con la finalidad de estimular las funciones visuoespaciales, también pueden ser elaboradas con ingredientes caseros, se pueden crear infinidad de dibujos a la creación con el que lo está manipulando, sirve como des estresante.

Juegos con bloques: Con estos juegos los niños les llama la atención conocen sus habilidades motrices, como discriminación de texturas y conceptos espaciales, bloques de diferentes tamaños, colores.

Juegos con números y el abecedario: permiten que los niños vayan aprendiendo a identificar las vocales, números y escribir y a leer etc.

Juegos de pintar: consiste que el individuo explore su imaginación a través del coloreado, también le ayuda a mejorar su pinza digital.

Dimensiones de los juegos didácticos de la variable: Sensoriales: (Moposita, 2021, cita a Ocaña, 2014), son de suma importancia primero porque originan experiencias sensoriales,

desarrollan habilidades y potencian la creatividad. Son herramientas de gran soporte en la transición entre la actividad central en sí mismo y una actividad más socializada. Con estos tipos de juegos los niños pretenden crear y someterse con su acción los elementos primordiales más próximos al contexto que viven.

Motrices: denominados como juegos motores, ayudan a desenvolver las capacidades motrices básicas en los niños/as es el caso fundamentalmente de la coordinación, fructificando este espacio lúdico y acogedor para emplear diferentes tipos de movimientos donde proceda tanto la motricidad gruesa y motricidad fina, en un conjunto incorporado de movimientos corporales, también se imitan los sonidos de los animales o instrumentos etc. Estos les causan gracia a los niños, pero les despeja su mente, favorece a que el niño vivencie lo que está a su alrededor. (Moposita, 2021, citado a Ocaña, 2014).

Intelectual: Para Castro (2021), el desarrollo intelectual es la unión entre el pensamiento y la percepción, unidos a las áreas motoras, lingüísticas, sociales y autónomas por lo que no debemos separarlo de los procesos epistemológicos como la intuición, atención, asociación, memoria o imitación. Estos vocabularios son sencillos de la maduración neurobiológica que le accede al niño desenvolverse en su entorno, entre algunas alternativas más destacadas son los juegos de memoria.

Vera (2022), cito a Piaget (1961) en Teoría psicogenética, por tanto, relaciona actividad lúdica y el desarrollo cognitivo, por las diversas maneras de juego en el desarrollo de los infantes son el resultado de las muchas modificaciones que se producen de forma paralelamente a través de las estructuras cognoscitivas del niño. Pues en el transcurso de la “acomodación y asimilación”, lo que en el juego se relaciona al primero, ya que el estudiante se relaciona con la realidad, suele dar mediante la imaginación y exploración. Sin embargo, el desarrollo de acomodación es causado a través del juego, permitiéndoles aprender persuasivamente. También Piaget, destaca que el juego es fundamental respecto a la inteligencia del infante, simboliza un aprendizaje eficaz de acuerdo a la evolución de cada uno de ellos que lo disfrutan.

Hay tres estructuras básicas del juego que son importantes; la evolución: hace énfasis al juego básico, simbólico y reglado, desarrollo dividido en:

Etapa de sensomotriz (nacimiento –hasta 2 años) en este lapso el niño tiene la una capacidad restringida de representar y entender al mundo. Aunque es muy claro que el niño va aprendiendo mediante la exploración, manipulación y muchas actividades.

Etapa pre operacional (2 a 6 años) en este lapso tiene el niño la capacidad definida de representar y entender al mundo.

Etapa concreta u operativa (6 a 11 años) los niños tienen una limitada capacidad para apropiarse de procesos lógicos, es más cuando se le brinda diversidad de material para manipularlo y especificar.

Etapa de operación formal (12 años) Ya tienen una capacidad necesaria para pensar y razonar de una forma lógica. Pues el juego se les convierte en el eje principal desde ya logran el entendimiento de la comprensión cosas.

Lo que nos menciona Piaget, es que el juego es parte de la vida del ser humano, sin juego no hay aprendizajes, los juegos didácticos tienen que ser bien seleccionados para no causar daño a los niños, si no debe de causar en buen aprendizaje.

Habilidades Blandas

Best (2019), define a las habilidades blandas, como también habilidades socio emocionales, nos proporcionan el proceso de las habilidades interpersonales, con las cuales entableremos mejor con nuestros propios padres, hermanas/os, amigas/os, compañeras/os de estudio y maestros/as. Las importantes ventajas de las habilidades interpersonales son: Entender y conocer a los demás, mantener una comunicación asertiva con los demás, pueden ser conocidos o desconocidos. Edificar relaciones amistosas más saludables, obtener intereses personales con mayor disposición, proteger los derechos propios cuando otros individuos no los respetan.

Rojas (2020), habilidades blandas son atributos, cualidades o características de una persona, valores y conocimientos recibidos que le permiten socializar e interactuar con los demás de manera positiva. Conocidas también como habilidades no cognitivas, socioemocionales, transferibles o básicas que comprenden habilidades de comunicación, automotivación, resolución de problemas, gestión del tiempo y toma de decisiones; además de “relacionarse con los otros y consigo mismo, manejar las emociones, establecer y lograr objetivos, tomar decisiones autónomas y confrontar situaciones adversas de forma creativa y constructiva” (Ayrton Senna Institute).

Bustanza & Solorzano (2023), estas habilidades enriquecen el desarrollo educativo y se logran excelentes calificaciones; no solo en enfocarse en construir nuevos conocimientos determinados por área, es obligatorio desarrollar el trabajo en conjunto, la crítica constructiva, la motivación, y la autocrítica para así enfrentar condiciones específicas.

Para Díaz et al. (2021), las habilidades blandas son importantes porque nos llevan al éxito a la mayoría de los profesionales que buscan oportunidades, están disponibles aportar con acciones e ideas, asimismo son esenciales para la atención de los sujetos con los que trabajan. Son cada vez más investigadas por los trabajadores como complemento a los criterios de evaluación, estas habilidades no se alcanzan enseñar de forma vertical; sin embargo, se puede corregir con el modelaje y la autoformación.

Según estudios las habilidades blandas son importantes es por ello la necesidad de enseñarlas a profundo, fortalecerlas y desarrollarlas. Es preciso que estas habilidades se fomenten desde fases muy tempranas. Para mejorar exitosamente como habitantes globales en el mundo actual, es por ello que los niños desarrollen habilidades del siglo XXI. (Mateo & Rucci, 2019, p. 12)

En sus estudios de Peña (2021) citado a Huacac (2016), ponen a disposición que las habilidades blandas muestran las siguientes características:

Facilitan la asimilación de roles, conlleva a un ajuste psicológico y adaptación social conveniente.

Son conductas propias de la persona que busca ser premiado y no recibir un castigo o ser ignorado por los demás.

Sus progresos lo llevan al éxito personal quien la conserva las maneja para persuadir, negociar, resolver conflictos, dirigir, trabajar y cooperar en equipo.

Favorece la adaptación académica, social y laboral en la adultez. Es clave para el proceso psíquico integral del hombre.

Toda habilidad de tipo interpersonal involucra la capacidad de evaluar apropiadamente los sentimientos y las acciones del otro para interactuar.

Son procedimientos interpersonales que contienen respuestas verbales y no verbales emocionales y cognitivas.

Las HB ayudan a mantenernos en contacto con nuestros familiares y en el medio escolar y en la comunidad.

Para recopilar con lo mencionado de lo anterior, la persona con habilidades son personas integradas socialmente, que muestran una independencia y autonomía, saben decidir lo bueno y lo malo en el momento pertinente, donde expresan sus disconformidades asertivamente y plantean soluciones.

Las habilidades blandas, es una recopilación de comportamientos idóneos de integrar, transferir habilidades y movilizar, actitudes y juicios que añaden valor para la ordenación y valor social para el ser humano; permite vincularse asertivamente con los demás. Son características de la personalidad de un individuo, que nos identifica a cada uno, las dimensiones que se relacionan a las habilidades blandas para (Best,2019) tal se mencionan:

Trabajo en equipo: Es lograr establecer un lazo de confianza y comunicación interactiva, estableciendo un ambiente potencializador y armónico, de modo que, exista el entendimiento de los objetivos de las actividades para planificar y coordinar con responsabilidad un propósito.

Liderazgo: Orientar y direccionar a los miembros de un equipo de trabajo al logro propuesto de los objetivos, metas, ejerciendo influencia y con actitud positiva siendo el mejor ejemplo y estableciendo un ambiente seguro que proporcione la comunicación permanente y la libertad de expresar opiniones cada uno de los miembros, ser líder es incentivar a los demás.

Comunicación: Es la habilidad y libertad de expresar palabras propias con pensamientos, conceptos e ideas que sea de manera expresada de modo efectiva, adecuada y clara.

Persuasión: Es la capacidad de enfrentar nuevas experiencias, razonamientos o sentimientos, de un ser que actúa en el momento instantáneo. Ser flexible, aquello que destaca por incorporarse rápidamente a un equipo o a un trabajo, capaz de conseguir nuevas habilidades.

Motivación: es motivar o alentar a un niño, adolescente, adulto o anciano, es la voluntad de esforzarse para obtener los objetivos o logros alcanzados, que le inspira al entusiasmo e impulso, en busca de nuevas oportunidades a un grupo o para sí mismo.

Estas habilidades componen la base fundamental de todo un buen servicio a la comunidad, y a la ejecución personal, contribuyen a la perseverancia en un puesto de trabajo. Son destrezas transversales que diferencian a un profesional, admitiendo tener la capacidad crítica, emitir nuevos pensamientos con coherencia basadas en principios y valores.

Por otro lado, tenemos los tipos de habilidades blandas, según (Díaz et al. 2021), la adaptación, pensamiento creativo, comunicación, ética de trabajo, fiabilidad, positivismo, resolución de problemas, gestión del tiempo, resolución de conflictos y pensamiento crítico. Las HB pueden ser propiedades personales, rasgos de las personalidades y habilidades expresivas necesarias para tener triunfo en el trabajo. De esta forma, establecen cómo una persona interactúa ante los demás y como se integra a la sociedad.

Por su parte, Aranguren (2022), en los colegios deben ser el centro de inteligencia para los estudiantes el ofrecimiento se fundamenta en un modelo de áreas de HB adaptables en la vida cotidiana escolar, con el fin de mejorar los métodos internos que se dan en el cuadro de la enseñanza y del logro del aprendizaje de los escolares, las instituciones educativas representan el centro social con mayor importancia para los niños y jóvenes, socializan e interactúan permanentemente. Las habilidades blandas representan el eje principal del progreso a nivel institucional, es un instrumento que permite negociar de forma oportuna las diferentes problemáticas que puedan suceder en el transcurso de construcción continua. De este carácter, se presenta la tasa de la excelencia en la enseñanza a los alumnos, por lo que es fundamental que en los colegios consigan orientar el plan de trabajo para desarrollar las competencias, para brindar una seguridad en el progreso de los estudiantes.

UNICEF (2020), también conocidas como habilidades transferibles incluyen habilidades, emocionales, sociales, cognitivas este desarrollo ayuda que los niños/as y jóvenes sigan esforzándose y se conviertan en buenos ciudadanos productivos y activos. Estas habilidades operan de manera sistematizada con las demás habilidades (elementalmente, determinadas para el trabajo y analógicas) permitiendo que se conecten y fortifiquen mutuamente. Definitivamente, educar en estas habilidades da la seguridad en la formación de la persona en toda su potencialidad y plenitud para así enfrentarse los retos de una sociedad versátil, por ello las I.E. deben priorizar la instrucción de estas habilidades blandas desde educación preescolar.

Para abordar con lo anterior; las habilidades blandas de manera asertiva y transversal en las áreas curriculares educativas e incluir en forma integral las actividades escolares; para enseñar estas HB, manejando muchas estrategias metodológicas; así como teniendo en cuenta, juego de roles, autodescubrimiento, simulación, entrevistas, cuestionamiento, aprendizaje basado en casos, aprendizaje basado en proyectos,

aprendizaje colaborativo y cooperativo. Es así que debemos de incluir las habilidades blandas o también llamadas transferibles, en el plan de estudio en los tres niveles de la educación, educación vocacional y técnica, educación no formal, y en otros programas de aprendizajes.

Para Rojas (2020), en teoría de Bandura del aprendizaje social que sustenta las habilidades blandas mantiene que el funcionamiento psíquico, por lo tanto, el progreso social, corresponde a la interacción recíproca de factores ambientales, conducta e individuales de la persona, definitivamente permiten un aprendizaje social. “El comportamiento interpersonal se aprende por asociación y por aprendizaje instrumental, siendo el refuerzo social uno de los reforzadores más poderosos para la adquisición y mantenimiento de la conducta interpersonal” (p.64). Por ello Bandura ha destacado la importancia de componentes cognitivos en el aprendizaje. El aprendizaje observacional u vicario solicita de procesos como percepción, memoria y atención, factores motivacionales y reproducción motora que suponen procesos epistemológicos complejos de simbolización y abstracción. Uno de los medios más positivos de la enseñanza social, a través de la observación de modelos específicos. Este aprendizaje se alimenta de modelos reales como profesores, padres, etc. y simbólicos (instrucciones orales o escritas, filmaciones, películas, exhibiciones audiovisuales y televisión). Estos tipos de modelos sociales se juegan un papel sustancial en la conformación de la conducta y la transformación de las normas sociales, ejercen una gran atribución en la conducta de los niños/as y adolescentes (Bandura & Walters, 1980).

Con lo referente a la teoría sustentada que la gran parte del aprendizaje humano se efectúa de modo vicaria, al mirar a la otra persona que hace respuestas habilidosas y entonces trata de imitar. El aprendizaje vicario o por observacional envuelve que los sujetos imiten o reproduzcan las acciones, este proceso es esencial en el aprendizaje que consiste en la representación de un modelo simbólico o real, su conducta imita al espectador. Los niños y niñas durante su vida se exponen a diversos modelos.

II. METODOLOGÍA

2.1. Enfoque, tipo

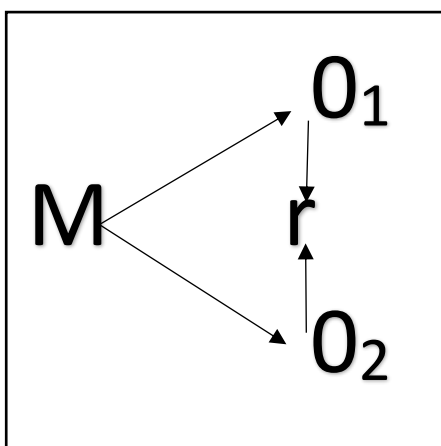
La investigación es de enfoque cuantitativo. (Hernández, 2014, p.17), menciona que el único objetivo del enfoque cuantitativo es obtener la muestra de una población seleccionada puede ser por medición, documentación y observación.

Presente estudio se usó el tipo relacional. (Pajuelo, 2021, p. 47), indica que, Las investigaciones relacionales buscan establecer la relación o vínculo de dos variables, no buscan establecer las causas. Se preocupan por el qué y no el por qué.

2.2. Diseño de la investigación

En la presente investigación, se ha utilizado el diseño correlacional. Al respecto Marroquín (2012), nos dice que, radica en relacionar dos variable sin poner una en otro mejor lugar que la otra sin modificarlas.

El esquema del diseño planteado es el siguiente:



Donde:

M = Simboliza a la muestra de estudio.

O₁ = simboliza a la observación de la variable juegos didácticos.

O₂ = Simboliza a la observación de las habilidades blandas.

r = representa a la relación existente entre ambas variables.

2.3. Población, muestra y muestreo

Población:

Se considera como población de estudio al “conjunto de objetos o personas en las cuales surtirá el efecto la investigación. La presente investigación estaba constituida por 69 niños de 3, 4, 5 años, de nivel inicial, distribuidos de la siguiente manera:

Tabla 1*Población de estudio en niños de 5 años en una I.E. Chanchamayo, Junín 2023*

	Año			
	Niñas	Niños	Total	Porcentaje
3 y 4 años	20	22	42	62
5 años	15	12	27	38
Total	29	30	69	100

Fuente: *Nómina de matrícula 2023 de la I.E. Chanchamayo, Junín 2023***Muestra**

La muestra es un subconjunto de elementos elegidos de la población de estudio. Los hallazgos que se obtengan en la muestra de estudio, normalmente son generalizados a la población de estudio.

Tabla 2*Muestra de Estudio en Niños de cinco años de la I.E. Chanchamayo, Junín 2023*

	Año			
	Niñas	Niños	Total	Porcentaje
5 años	15	12	27	100
Total	15	12	27	100

Fuente: *Nómina de matrícula 2023 de la I.E. Chanchamayo, Junín 2023***2.4. Técnicas e instrumentos de recojo de datos.****Técnicas**

La técnica elegida para recolectar los datos en la muestra de estudio fue la Observación y la entrevista. En la metodología esta técnica por el cual se instituye una correlación resume e intensa entre el estudioso y el habitado general o los actores sociales. Fabbri 1998, p.2) de los que se obtienen datos que luego se sintetizan para desarrollar la investigación.

La observación.

Para Campos (2012), “es una técnica muy utilizada en la investigación social. Su procedimiento consiste en identificar un hecho o fenómeno en el seno de un grupo de individuos y hacer el seguimiento minucioso a través de una ficha de observación debidamente sistematizada” (p.34)

Según Díaz (2017), la entrevista “es también una técnica investigativa utilizada en las investigaciones sociales. Consiste en entablar un diálogo intencional con el individuo o un grupo de ellos, haciendo uso de un cuestionario debidamente estructurado” (p.35). Ambas técnicas son muy utilizadas en el campo de la investigación educativa, debido a su versatilidad y de fácil dominio.

Instrumentos

Constituyen medios y materiales de los cuales se vale el investigador, para ir recopilando sistemáticamente la información que estime conveniente y que le va ser útil a la hora de contrastar la hipótesis de investigación planteada. Los insumos recolectados, serán almacenados en una base de datos para luego ser procesados mediante diferentes programas estadísticos.

Para Fernández (2005), un instrumento viene a ser aquellos canales y materiales “medios y materiales debidamente sistematizado, que nos permite recoger información objetiva en el lugar de los hechos. Contiene una serie de indicadores que el investigador previene ha establecido y que describe un conjunto de actitudes que deben ser registrados”

En esta investigación, fue aplicado el instrumento de lista de cotejo, con la variable juegos didácticos con 28 ítems, 10 ítems de la dimensión sensoriales, 11 ítems de la dimensión motrices, 7 ítems de la dimensión intelectual.

Por ende, en la variable habilidades blandas 20 ítems, 4 ítems le corresponde a la dimensión trabajo en equipo, 4 ítems de la dimensión liderazgo, 4 ítems le corresponde a la dimensión comunicación, 4 ítems le corresponde a la dimensión persuasión, 4 ítems le corresponden a la dimensión motivación, se evaluó sin ninguna dificultad a los niños de cinco años de, I.E. Chanchamayo, Junín 2023.

Por lo tanto, este instrumento fue evaluado y sometido a una validación de los expertos a cargo de Mg: Pandal Gómez Monica, Mg: Ysla Castro Kely Vanessa, Mg: Chujutalli Marayahua Ludmila, Tume Vite Jovita Isabel.

Esta lista de cotejo que viene de la mano con la matriz de operacionalización de las variables, aplicando sus conocimientos se dio por conforme la aplicación de instrumentos, de esta manera las matrices de operacionalización y de consistencia, instrumento de control, se recogió dichos datos para su aplicación

El Cuestionario.

Según García (2003), “Constituye un instrumento, que permite la interacción directa o indirecta entre el investigador y el sujeto o sujetos participantes en la investigación. Pueden ser administrados por el investigador o resueltos por los mismos sujetos participantes en la investigación. Cuando es administrado por el investigador se llama entrevista heteroadministrada y cuando el entrevistado resuelve de manera personal sea esta directa o indirectamente, se le llama autoadministrada” (p.38)

Validez de los instrumentos de recolección de datos.

Validez.

Para Martínez (2015) la validez de un instrumento, Es la coherencia lógica que debe existir entre los indicadores del instrumento y la realidad que se quiere medir. Esta relación lógica se refiere a tres aspectos fundamentales que todo instrumento debe tener: la validez de contenido, la validez de criterio, y la validez de constructo. Para tal fin, en la presente investigación, la validez de los instrumentos fue otorgada mediante la técnica de juicio de expertos, para lo cual se ha recurrido a profesionales expertos en temas de investigación educativa. A continuación, se presentan dichos resultados:

Confiabilidad.

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

2.5. Técnicas de procesamiento y análisis de la información

Para recolectar los insumos para el tratamiento estadístico se redactó los instrumentos de recolección de datos, para lo cual se han dimensionado cada una de las variables, y sus respectivos indicadores que sirvió como insumo para la formulación de ítems. Redactado el instrumento, se sometido a la técnica de juicio de expertos para su respectiva validez de contenido, criterio y validez de constructo.

Para otorgar la confiabilidad del instrumento, se realizó la prueba estadística Alfa de Cronbach, para lo cual se ha seleccionado un pequeño grupo muestral integrado por 26 niños ajenos a nuestra muestra de estudio.

2.6. Aspectos éticos en investigación

Según la Resolución Rectoral N° 014-2021/UCT-R, los principios éticos practicados en la presente investigación fueron: Respeto del marco ético, jurídico institucional. Se han respetado estrictamente lo estipulado en los lineamientos éticos emanados por nuestra casa superior de estudios, porque dichos mandatos han sido instituidos por las autoridades acreditados para tal fin.

Respeto a la normatividad nacional e internacional. La investigación es un hecho social, que se practica en todas partes del mundo, siguiendo una línea base de conducta investigativa. Todo investigador debe ceñirse a lo establecido por la comunidad científica mundial.

Respeto a la persona humana. La persona humana es el fin supremo de la investigación, las soluciones, mejoras, etc. Encontrados en toda investigación, sirve para mejorar sus condiciones de vida.

Consentimiento informado y expreso. Para tal propósito, se ha solicitado a los padres de familia, que nos brinden las autorizaciones necesarias para poder aplicar los instrumentos de recolección de datos en sus niños.

Responsabilidad, rigor científico y veracidad. Todos los datos obtenidos e informados en la presente investigación, han sido recopilados objetivamente en el lugar de los hechos y con las personas señaladas.

III. RESULTADOS

3.1. Presentación y análisis de resultados

Tabla 3

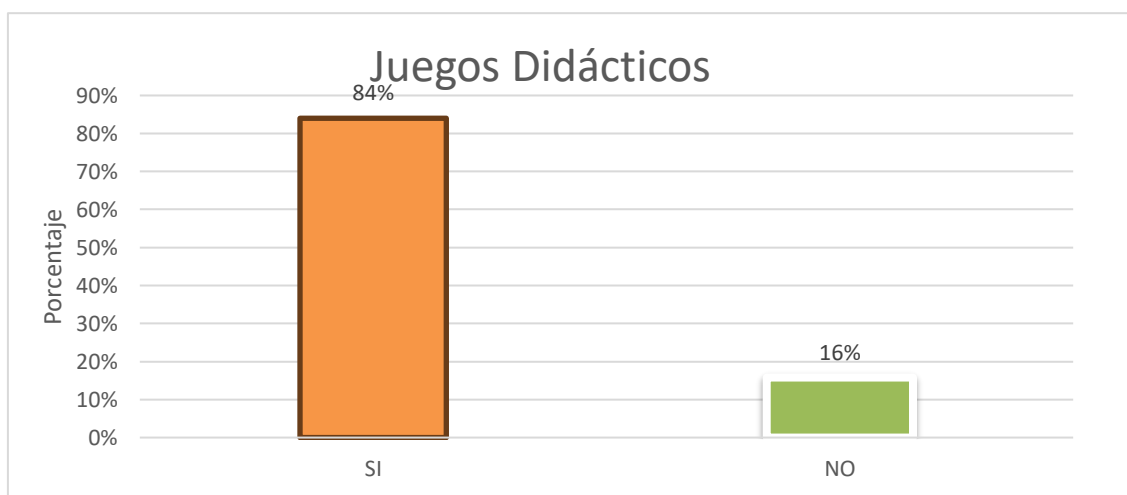
Juegos didácticos en niños de cinco años de la I.E. Chanchamayo, Junín 2023

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido
Válido	SI	21	84%	84
	NO	6	16%	16
Total		27	100%	100,0

Fuente: *Juegos Didácticos I.E. Chanchamayo, Junín 2023*

Figura: 1

Resultados obtenidos Juegos Didácticos I.E. Chanchamayo, Junín 2023



Fuente: *Tabla N°3*

Interpretación:

Se observa en la tabla 1 y figura 1 que el 84% los niños de cinco años en una institución educativa Chanchamayo, Junín, se sitúan en SI, correspondencia a los juegos didácticos. Por otra parte, el 16% se sitúan en NO.

Concluyendo que la mayoría de los niños si logran desarrollar los juegos didácticos, gracias a la ayuda de los padres de familia que les enseñan a re alizar en sus casas, pero no llega al 100% ya que algunos padres de familia no les ayudan a sus hijos.

Tabla 4

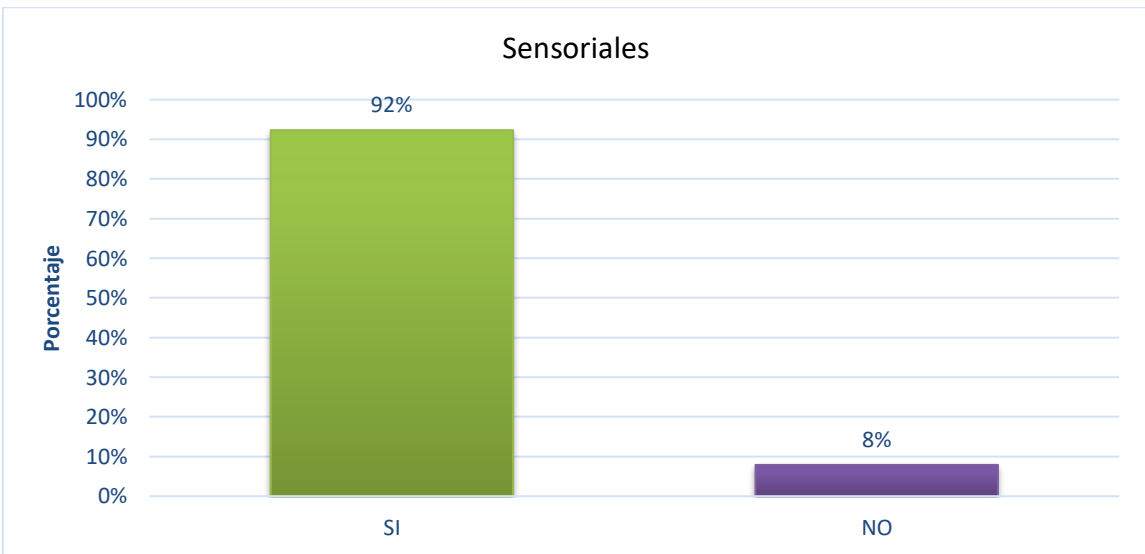
Dimensión Sensoriales en Niños de cinco años de la I.E. Chanchamayo, Junín 2023

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido
Válido	SI	24	92%	92
	NO	3	8%	8
Total		27	100%	100,0

Fuente: Dimensión Sensoriales en Niños de cinco años

Figura: 2

Resultados obtenidos dimensión sensoriales I.E. Chanchamayo, Junín 2023



Fuente: Tabla N°4

Interpretación:

Se observa en la tabla 2 y figura 2 que el 92% los niños de cinco años en una institución educativa Chanchamayo, Junín, se sitúan en SI, correspondencia a lo Sensoriales. Por otra parte, el 8% se sitúan en NO.

Concluyendo que la mayoría de los niños si logran desarrollar lo sensorial, gracias a la ayuda de los padres de familia que les enseñan a re alizar en sus casas, pero no llega al 100% ya que algunos padres de familia no les ayudan a sus hijos.

Tabla 5

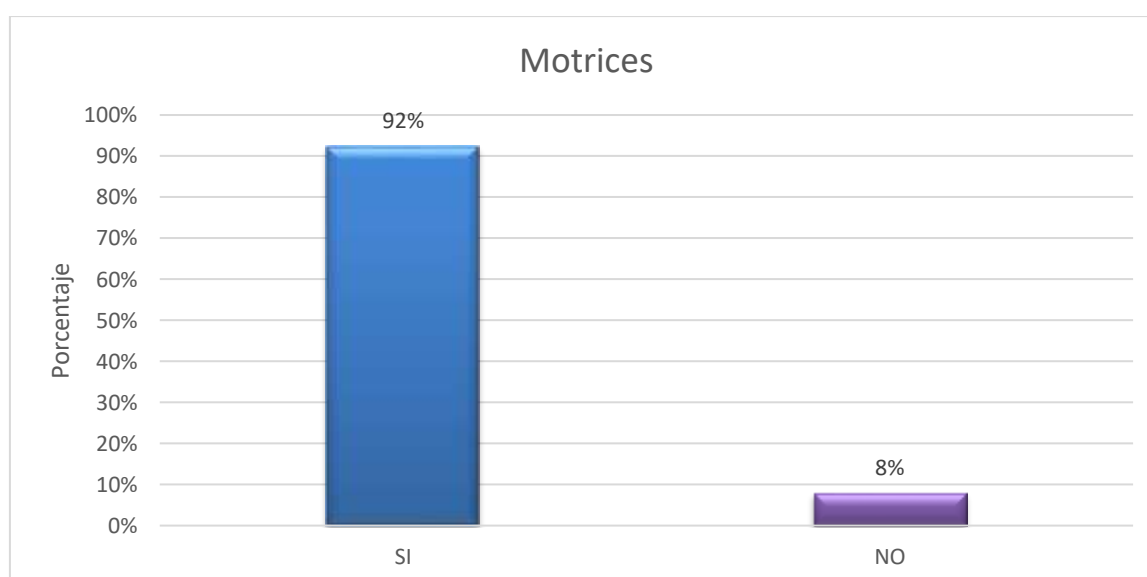
Dimensión Motrices en Niños de cinco años de la I.E. Chanchamayo, Junín 2023

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido
Válido	SI	24	92%	92
	NO	3	8%	8
Total		27	100%	100,0

Fuente: Motrices en Niños de cinco años

Figura: 3

Resultados obtenidos dimensión motrices I.E. Chanchamayo, Junín 2023



Fuente: Tabla N°4

Interpretación:

Se observa en la tabla 3 y figura 3 que el 92% los niños de cinco años en una institución educativa Chanchamayo, Junín, se sitúan en SI, correspondencia a Motrices. Por otra parte, el 8% se sitúan en NO.

Concluyendo que la mayoría de los niños si logran desarrollar la Motrices, gracias a la ayuda de los padres de familia que les enseñan a re alizar en sus casas, pero no llega al 100% ya que algunos padres de familia no les ayudan a sus hijos.

Tabla 6

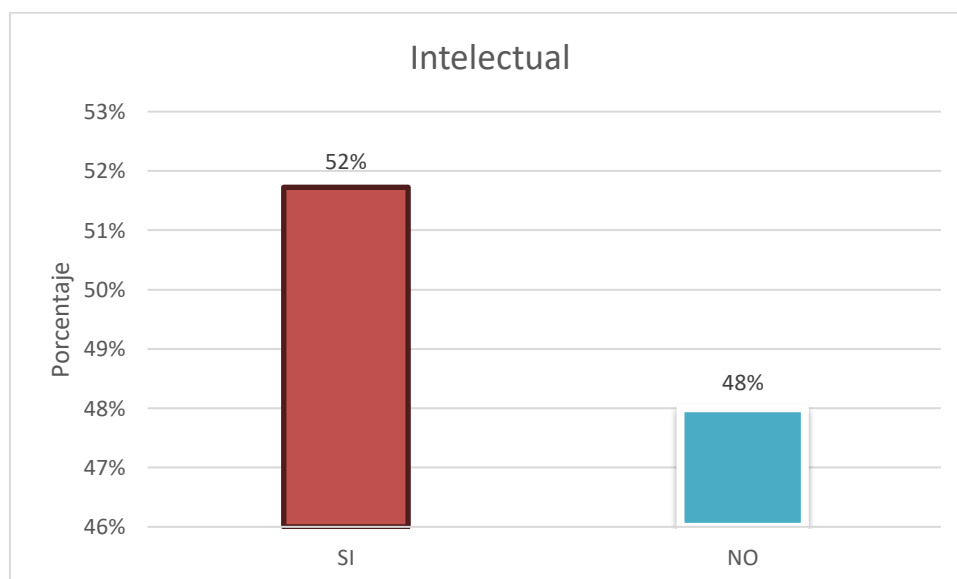
Dimensión Intelectual en Niños de cinco años de la I.E. Chanchamayo, Junín 2023

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido
Válido	SI	15	52%	52
	NO	12	48%	48
Total		27	100%	100,0

Fuente: Dimensión intelectual en niños de cinco años

Figura: 4

Resultados obtenidos dimensión intelectual I.E. Chanchamayo, Junín 2023



Fuente: Tabla N°6

Interpretación:

Se observa en la tabla 4 y figura 4 que el 52% los niños de cinco años en una institución educativa Chanchamayo, Junín, se sitúan en SI, correspondencia a Intelectual Por otra parte, el 48% se sitúan en NO.

Concluyendo que la mayoría de los niños si logran desarrollar lo Intelectual, gracias a la ayuda de los padres de familia que les enseñan a re alizar en sus casas, pero no llega al 100%. Por lo que tienen más dificultades

Tabla 7

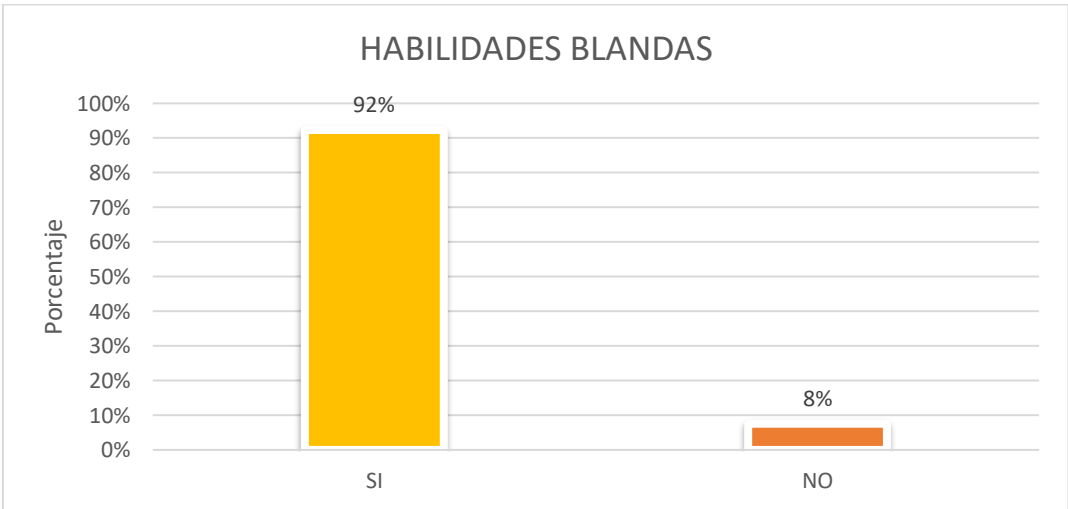
Habilidades blandas en niños de cinco años de la I.E. Chanchamayo, Junín 2023

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido
Válido	SI	24	92%	92
	NO	3	8%	8
Total		27	100%	100,0

Fuente: *Habilidades Blandas en Niños de cinco años*

Figura: 5

Resultados obtenidos habilidades blandas I.E. Chanchamayo, Junín 2023



Fuente: *Habilidades Blandas en Niños de cinco años*

Tabla N°8

Dimensión Comunicación niños de cinco años de la I.E. Chanchamayo, Junín 2023

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido
Válido	SI	21	84%	84
	NO	6	16%	6
Total		27	100%	100,0

Fuente: dimensión comunicación.

Interpretación:

Se observa en la tabla 5 y figura 5 que el 92% los niños de cinco años en una institución educativa Chanchamayo, Junín, se sitúan en SI, correspondencia Habilidades Blandas. Por otra parte, el 8% se sitúan en NO.

Concluyendo que la mayoría de los niños si logran lo Intelectual, gracias a la ayuda de los padres de familia que les enseñan a realizar en sus casas, pero no llega al 100%. Por consiguiente, se muestra que lo padres de familia si tienen interés.

Tabla 8

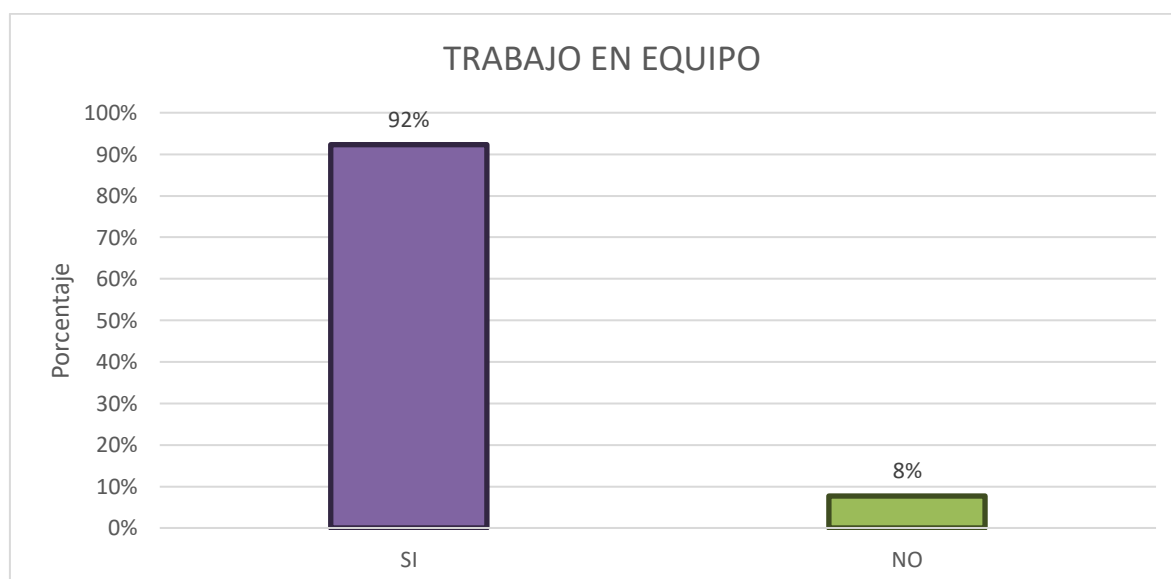
Dimensión trabajo en equipo. niños de cinco años de la I.E. Chanchamayo, Junín 2023

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido
Válido	SI	24	92%	92
	NO	3	8%	3
Total		27	100%	100,0

Fuente: Dimensión trabajo en equipo. niños de cinco años

Figura: 6

Resultados obtenidos trabajo en equipo I.E. Chanchamayo, Junín 2023



Fuente: Tabla N°9

Interpretación:

Se observa en la tabla 6 y figura 6 que el 52% los niños de cinco años en una institución educativa Chanchamayo, Junín, se sitúan en SI, correspondencia a Intelectual Por otra parte, el 48% se sitúan en NO.

Concluyendo que la mayoría de los niños si el trabajo en equipo, gracias a la ayuda de los padres de familia que les enseñan a re alizar en sus casas, pero no llega al 100%. Por lo que tienen más dificultades

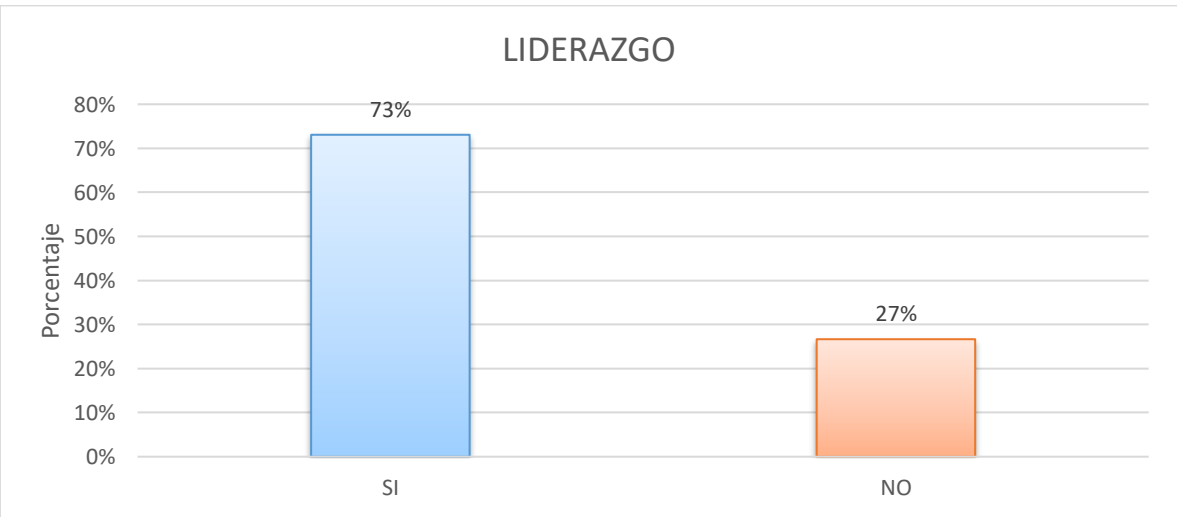
Tabla 9 Dimensión liderazgo. niños de cinco años de la I.E. Chanchamayo, Junín 2023

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido
Válido	SI	19	73%	73
	NO	8	27%	27
	Total	27	100%	100,0

Fuente: Dimensión liderazgo. niños de cinco años

Figura: 7

Resultados obtenidos liderazgo I.E. Chanchamayo, Junín 2023



Fuente: Tabla N°10

Interpretación:

Se observa en la tabla 7 y figura 7 que el 73% los niños de cinco años en una institución educativa Chanchamayo, Junín, se sitúan en SI, correspondencia al Liderazgo. Por otra parte, el 27% se sitúan en NO.

Concluyendo que la mayoría de los niños si logran desarrollar le Liderazgo, gracias a la ayuda de los padres de familia que les enseñan a re alizar en sus casas, pero no llega al 100%. Por lo que tienen más dificultades

Tabla 10

Dimensión comunicación niños de cinco años de la I.E. Chanchamayo, Junín 2023

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido
Válido	SI	21	84%	84
	NO	6	16%	6
Total		27	100%	100,0

Fuente: Dimensión comunicación niños de cinco años

Figura: 8

Resultados obtenidos comunicación I.E. Chanchamayo, Junín 2023



Fuente: Resultados obtenidos comunicación

Interpretación:

Se observa en la tabla 8 y figura 8 que el 84% los niños de cinco años en una institución educativa Chanchamayo, Junín, se sitúan en SI, correspondencia a Comunicación. Por otra parte, el 16% se sitúan en NO.

Concluyendo que la mayoría de los niños si logran desarrollar de Comunicación, gracias a la ayuda de los padres de familia que les enseñan a re alizar en sus casas, pero no llega al 100%. Por lo que tienen más dificultades

Tabla 11

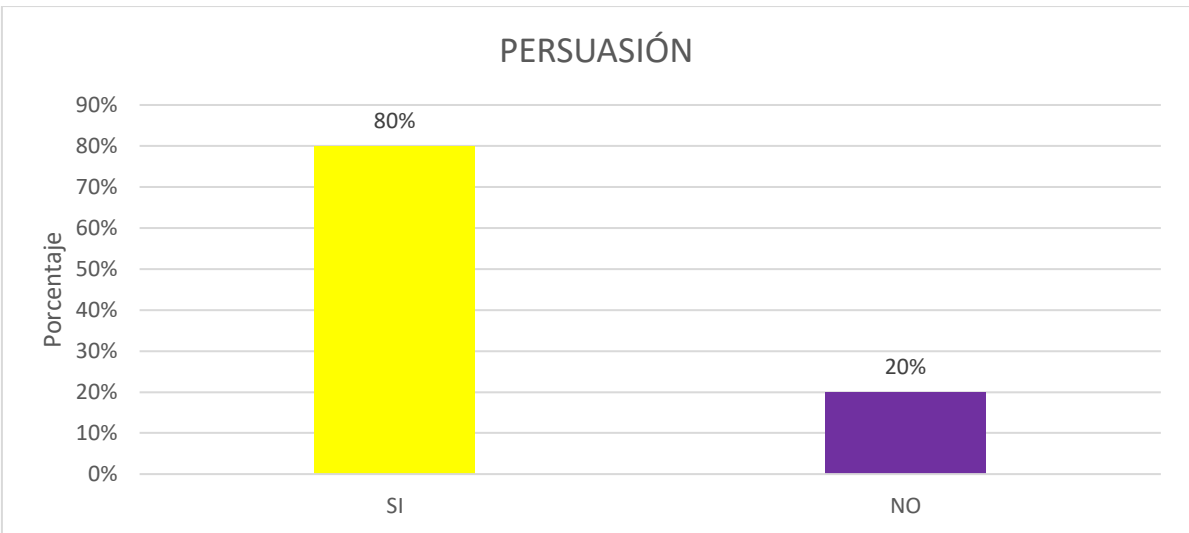
Dimensión persuasión niños de cinco años de la I.E. Chanchamayo, Junín 2023

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido
Válido	SI	20	80%	80
	NO	7	20%	7
Total		27	100%	100,0

Fuente: Dimensión persuasión niños de cinco años

Figura: 9

Resultados obtenidos comunicación I.E. Chanchamayo, Junín 2023



Fuente: Tabla N°12

Interpretación:

Se observa en la tabla 9 y figura 9 que el 80% los niños de cinco años en una institución educativa Chanchamayo, Junín, se sitúan en SI, correspondencia a la Persuasión. Por otra parte, el 20% se sitúan en NO.

Concluyendo que la mayoría de los niños si logran desarrollar a la Persuasión, gracias a la ayuda de los padres de familia que les enseñan a re alizar en sus casas, pero no llega al 100%. Por lo que tienen más dificultades

Tabla 12

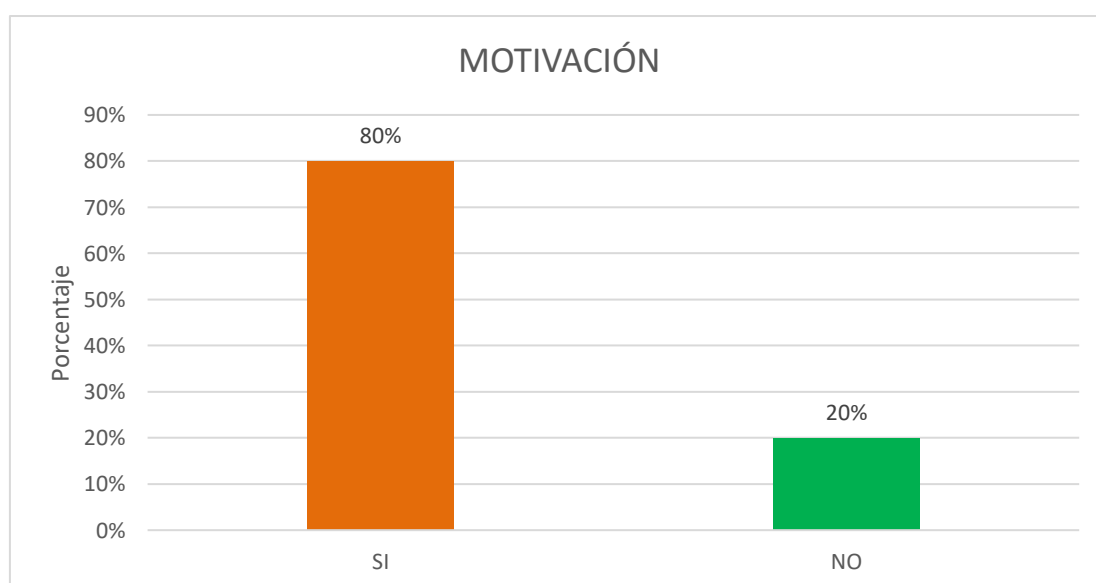
Dimensión Motivación niños de cinco años de la I.E. Chanchamayo, Junín 2023

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido
Válido	SI	20	80%	80
	NO	7	20%	7
Total		27	100%	100,0

Fuente: Dimensión motivación niños de cinco años

Figura: 10

Resultados obtenidos motivación I.E. Chanchamayo, Junín 2023



Fuente: Tabal N°13

Interpretación:

Se observa en la tabla 10 y figura 10 que el 80% los niños de cinco años en una institución educativa Chanchamayo, Junín, se sitúan en SI, correspondencia a la Motivación. Por otra parte, el 20% se sitúan en NO.

Concluyendo que la mayoría de los niños si logran desarrollar a la Motivación, gracias a la ayuda de los padres de familia que les enseñan a realizar en sus casas, pero no llega al 100%. Por lo que tienen más dificultades

Tabla 13

Pruebas de normalidad Juegos Didácticos y Habilidades Blandas

	Shapiro-Wilk		
	Estadístico	Gl	Sig.
Juegos Didácticos	,890	27	,008
Habilidades Blandas	,953	27	,249

a. Corrección de significación de Lilliefors

Al examinar la tabla, se examinó si las variables Juegos Didácticos y Habilidades Blandas existe una distribución normal. Los datos obtenidos de la prueba de normalidad muestran que los valores de p de ambas variables se encuentran en un nivel de significancia establecido (alfa) de 0,05 (en concreto, se obtuvieron los valores de $p = 0,008$ y $0,249$, respectivamente).

Esto significa que estas variables siguen una distribución razonable en función de los datos, por lo que se pueden aplicar métodos estadísticos paramétricos, especialmente para la variable Juegos Didácticos, se aplica la prueba de correlación de Pearson que se presenta como una prueba paramétrica para comprobar la normalidad de los datos.

Hipótesis general

De acuerdo con los criterios para la prueba de hipótesis, se establecen las siguientes condiciones para el nivel de significancia $p < 0,05$, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alternativa. Como se muestra en la siguiente

H1. Existe una relación positiva entre los juegos didácticos y las habilidades blandas en los niños de cinco años de la I.E. N°142 Chanchamayo, Junín 2023.

H0. No Existe una relación positiva entre los juegos didácticos y las habilidades blandas en los niños de cinco años de la I.E. N°142 Chanchamayo, Junín 2023.

Tabla 14

Correlaciones Juegos Didácticos y Habilidades Blandas

		Juegos Didácticos	Habilidades Blandas
Juegos Didácticos	Correlación de Pearson	1	,313
	Sig. (bilateral)		,112
	N	27	27
Habilidades Blandas	Correlación de Pearson	,313	1
	Sig. (bilateral)	,112	
	N	27	27

Fuente: *Correlaciones Juegos Didácticos y Habilidades Blandas*

Interpretación

Según el valor p calculado se obtuvieron 0,112 datos superior a 0,01 (0,112 y >0,1). Por tanto, se acepta la hipótesis nula y se rechaza la hipótesis alternativa. De manera similar, el coeficiente Pearson es 0,313, lo que indica que la relación entre las variables es media moderada esto se basa en que No Existe una relación positiva entre los juegos didácticos y las habilidades blandas en los niños de cinco años de la I.E. N°142 Chanchamayo, Junín 2023.

Hipótesis específica

Tabla 15

Correlaciones juegos didácticos y trabajo en equipo

		Juegos Didácticos	TRABAJO EN EQUIPO
Juegos Didácticos	Correlación de Pearson	1	,454*
	Sig. (bilateral)		,017
	N	27	27

TRABAJO EN EQUIPO	Correlación de Pearson	,454*	1
	Sig. (bilateral)	,017	
	N	27	27

*. La correlación es significativa en el nivel 0,05 (bilateral).

Fuente: Correlaciones juegos didácticos y trabajo en equipo

Interpretación

Según el valor p calculado se obtuvieron 0,017 datos superior a 0,01 (0,017 y >0,1). Por tanto, se acepta la hipótesis nula y se rechaza la hipótesis alternativa. De manera similar, el coeficiente Pearson es 0,454, lo que indica que la relación entre las variables es directa y un valor medio.

Esto se basa con una confianza al 99%, en que No Existe una relación positiva entre los juegos didácticos y el trabajo en equipo en los niños de cinco años.

Hipótesis específica

Tabla 16

Correlaciones Juegos didácticos y liderazgo

		juegos didácticos	LIDERAZGO
juegos didácticos	Correlación de Pearson	1	,168
	Sig. (bilateral)		,402
	N	27	27
LIDERA ZGO	Correlación de Pearson	,168	1
	Sig. (bilateral)	,402	
	N	27	27

Fuente: Correlaciones Juegos Didácticos y Liderazgo

Interpretación

Según el valor p calculado se obtuvieron 0,402 datos superior a 0,01 (0,402 y >0,1). Por tanto, se acepta la hipótesis nula y se rechaza la hipótesis alternativa. De manera similar, el coeficiente Pearson es 0,168, lo que indica que la relación entre las variables es directa y un valor bajo.

Esto se basa con una confianza al 99%, en que No Existe una relación positiva entre los juegos didácticos y el liderazgo en los niños de cinco años.

Hipótesis específica

Tabla 17

Correlaciones juegos didácticos y comunicación

		Juegos Didácticos	Comunicación
Juegos Didácticos	Correlación de Pearson	1	,163
	Sig. (bilateral)		,416
	N	27	27
PERSUASIÓN	Correlación de Pearson	,163	1
	Sig. (bilateral)	,416	
	N	27	27

Fuente: *Correlaciones juegos didácticos y persuasión*

Interpretación:

Según el valor p calculado se obtuvieron 0,416 datos superior a 0,01 (0,416 y >0,1). Por tanto, se acepta la hipótesis nula y se rechaza la hipótesis alternativa. De manera similar, el coeficiente Pearson es 0,163, lo que indica que la relación entre las variables es directa y un valor bajo.

Esto se basa con una confianza al 99%, en que No Existe una relación positiva entre los juegos didácticos y la Comunicación en los niños de cinco años

Hipótesis específica

Tabla 18

Correlaciones Juegos didácticos y persuasión

		Juegos Didácticos	Persuasión
Juegos Didácticos	Correlación de Pearson	1	,523**
	Sig. (bilateral)		,005
	N	27	27
Intelectual	Correlación de Pearson	,523**	1
	Sig. (bilateral)	,005	
	N	27	27

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

Fuente: *Correlaciones Juegos Didácticos y intelectual*

Interpretación

Según el valor p calculado se obtuvieron 0,005 datos superior a 0,01 (0,005 y <0,1). Por tanto, se acepta la hipótesis nula y se rechaza la hipótesis alternativa. De manera similar, el coeficiente Pearson es 0,523, lo que indica que la relación entre las variables es directa y un valor moderado.

Esto se basa con una confianza al 99%, en que Existe una relación positiva entre los juegos didácticos y la Persuasión en los niños de cinco años

Hipótesis específica

Tabla 19

Correlaciones Juegos didácticos y motivación

		Juegos Didácticos	Motivación
	Correlación de Pearson	1	,019
Juegos Didácticos	Sig. (bilateral)		,927
	N	27	27
COMUNICACIÓN	Correlación de Pearson	,019	1
	Sig. (bilateral)	,927	
	N	27	27

Fuente: *Correlaciones Juegos Didácticos y Comunicación*

Interpretación

Según el valor p calculado se obtuvieron 0,927 datos superior a 0,01 (0,927 y >0,1). Por tanto, se acepta la hipótesis nula y se rechaza la hipótesis alternativa. De manera similar, el coeficiente Pearson es 0,019, lo que indica que la relación entre las variables es directa y un valor bajo.

Esto se basa con una confianza al 99%, en que No Existe una relación positiva entre los juegos didácticos y la Motivación afectiva en los niños de cinco años de la I.E. N°142 Chanchamayo, Junín 2023.

IV. DISCUCIÓN

Observando la hipótesis general, Según el valor p calculado se obtuvieron 0,112 datos superior a 0,01 (0,112 y $>0,1$). Por tanto, se acepta la hipótesis nula y se rechaza la hipótesis alternativa. De manera similar, el coeficiente Pearson es 0,313, lo que indica que la relación entre las variables es media moderada. Esto se basa en que No Existe una relación positiva entre los juegos didácticos y las habilidades blandas en los niños de cinco años de la I.E. N°142 Chanchamayo, Junín 2023. Por lo que no concuerda con Barbarán (2022) en su objetivo principal de determinar la relación entre el auto concepto con las habilidades blandas de los estudiantes de la I. E. P. Nuestra Señora de la Paz, Tarapoto -2022. Con diseño no experimental de nivel correlacional, el tipo fue básico. Los resultados muestran que, la correlación de Pearson con un valor de 0,427 y un nivel de significancia de 0,001 ($p < 0,05$). Concluyendo que, al mejorar satisfactoriamente el auto concepto académico, familiar y social, se tendrá un mejor impacto en las habilidades blandas en los alumnos. Asimismo, esta investigación concuerda con Revolledo (2022) Determinar la relación entre el juego didáctico en su dimensión afectiva emocional y la inteligencia emocional en los niños de 5 años de la I.E.I. N°001 Zarumilla, 2021, se comprueban en los resultados, que la relación positiva moderada de ambas variables es significativa, se concluye que significa que la implementación de los juegos en la dimensión afectiva emocional origina un buen desarrollo de la inteligencia emocional de los niños. Concluyendo con los antecedentes hay una correlación significativa en las variables caso que no concuerda con la presente investigación en la que no hay una correlación significativa entre las variables juegos didácticos y habilidades blandas.

En el objetivo específico 1 Según el valor p calculado se obtuvieron 0,017 datos superior a 0,01 (0,017 y $>0,1$). Por tanto, se acepta la hipótesis nula y se rechaza la hipótesis alternativa. De manera similar, el coeficiente Pearson es 0,454, lo que indica que la relación entre las variables es directa y un valor medio. Esto se basa con una confianza al 99%, en que No Existe una relación positiva entre los juegos didácticos y el trabajo en equipo en los niños de cinco años. La presente investigación no concuerda con Hilario (2019) Desarrollar el programa habilidades sociales para mejorar la autoestima en las estudiantes de Educación Inicial del IESPP. “Gustavo Allende Llavería” Tarma – Junín. Consideró un pre experimental con un antes y después en un sólo grupo y de tipo aplicativa. En los resultados tal muestra, el pre test = 33 y la X pos test = 45, se diferenció con el nivel de significancia de 0,05 y la prueba “Chi Cuadrada” en que $X^2_{c} 42,314$ es mayor que $X^2_{t} = 9,488$, negando la H_0 . En conclusión, se comprobó que el taller de

Habilidades Sociales si influye significativamente en el incremento de la autoestima de las estudiantes. En la que también se encontró otro antecedente que concuerdan con Sanca (2023) en su objetivo determinar cuál es la relación entre el juego didáctico y las habilidades sociales en niños de una Institución Educativa Inicial del distrito de San Miguel –Junín, 2020. Los resultados encontrados que los coeficientes de correlación de Rho Spearman de 0.763 ya que el p–valor fue de $p=0.001$., por último, se concluyó con una correlación muy alta entre los juegos didácticos y las HS en niños de una institución educativa, da a entender las mejoras de los aprendizajes. Por lo que se concluye que esta dimensión trabajo en equipo no hay relación con la variable juegos didácticos.

En el objetivo específico 2 Según el valor p calculado se obtuvieron 0,402 datos superior a 0,01 (0,402 y $>0,1$). Por tanto, se acepta la hipótesis nula y se rechaza la hipótesis alternativa. De manera similar, el coeficiente Pearson es 0,168, lo que indica que la relación entre las variables es directa y un valor bajo. Esto se basa con una confianza al 99%, en que No Existe una relación positiva entre los juegos didácticos y el liderazgo en los niños de cinco años. La presente investigación no concuerda con Rodríguez (2022) la tesis tiene por objetivo determinar el juego como estrategia didáctica para fortalecer la atención en los niños de 4 a 5 años- Quito. el análisis de resultados determino que el nivel de atención de los estudiantes está en nivel bajo y medio bajo, se llegó a la conclusión que los juegos como estrategia didáctica fortalecen la atención en los niños. En la que se concluye la presente investigación no concuerda con el antecedente.

En el objetivo específico 3, Según el valor p calculado se obtuvieron 0,416 datos superior a 0,01 (0,416 y $>0,1$). Por tanto, se acepta la hipótesis nula y se rechaza la hipótesis alternativa. De manera similar, el coeficiente Pearson es 0,163, lo que indica que la relación entre las variables es directa y un valor bajo. Esto se basa con una confianza al 99%, en que No Existe una relación positiva entre los juegos didácticos y la comunicación de conflictos en los niños de cinco años. Asimismo, esta investigación no concuerda con Sanca (2023) en su objetivo determinar cuál es la relación entre el juego didáctico y las habilidades sociales en niños de una Institución Educativa Inicial del distrito de San Miguel –Junín, 2020. Su tesis fue de tipo descriptivo correlacional, diseño no experimental transversal, método científico, Los resultados encontrados que los coeficientes de correlación de Rho Spearman de 0.763 ya que el p–valor fue de $p=0.001$., por último, se concluyó con una correlación muy alta entre los juegos didácticos y las HS en niños de una institución educativa, da a entender las mejoras de los aprendizajes. De

igual manera este antecedente concuerda con Andamayo (2022), trabajo orientado con el siguiente objetivo: Determinar la relación entre los juegos didácticos y el desarrollo de las habilidades blandas de los niños de 5 años - Junín, 2021, los resultados es que existe una correlación negativa ($r=0,0222$) entre las variables estudiadas. Se concluye se puede inferir que, por haber realizado una observación rápida en una sola vez, se concluye que es probable que los niños no han demostrado sus conductas. Por lo que este objetivo no concuerda con los antecedentes.

En el objetivo específico 4, Según el valor p calculado se obtuvieron 0,005 datos superior a 0,01 (0,005 y $<0,1$). Por tanto, se acepta la hipótesis nula y se rechaza la hipótesis alternativa. De manera similar, el coeficiente Pearson es 0,523, lo que indica que la relación entre las variables es directa y un valor moderado. Esto se basa con una confianza al 99%, en que Existe una relación positiva entre los juegos didácticos y la persuasión en los niños de cinco años. La presente investigación discrepa con Revolledo (2022) Determinar la relación entre el juego didáctico en su dimensión afectiva emocional y la inteligencia emocional en los niños de 5 años de la IEI N°001 Zarumilla, 2021. Tesis con tipo aplicada correlacional –transversal, enfoque cuantitativo y con diseño no experimental, la población compuesta de 50 niños y la muestra que tuvo en cuenta a 20 infantes. Aplico un cuestionario y la encuesta, se comprueban en los resultados, que la relación positiva moderada de ambas variables es significativa, se concluye que significa que la implementación de los juegos en la dimensión afectiva emocional origina un buen desarrollo de la inteligencia emocional de los niños. Por lo que el desarrollo intelectual es la unión entre el pensamiento y la percepción, unidos a las áreas motoras, lingüísticos, sociales y autónomas por lo que no debemos separarlo de los procesos epistemológicos como la intuición, atención, asociación, memoria o imitación. Estos vocabularios son sencillos de la maduración neurobiológica que le accede al niño desenvolverse en su entorno, entre algunas alternativas más destacadas son los juegos de memoria. Para Castro (2021).

En el objetivo específico 5, Según el valor p calculado se obtuvieron 0,927 datos superior a 0,01 (0,927 y $>0,1$). Por tanto, se acepta la hipótesis nula y se rechaza la hipótesis alternativa. De manera similar, el coeficiente Pearson es 0,019, lo que indica que la relación entre las variables es directa y un valor bajo. Esto se basa con una confianza al 99%, en que No Existe una relación positiva entre los juegos didácticos y la motivación afectiva en los niños de cinco años de la I.E. N°142 Chanchamayo, Junín 2023. No concuerda con Jaramillo (2019) en su objetivo general a lograr: Diseñar un

programa para el fortalecimiento de habilidades blandas en niños del colegio las américas en Barrancabermeja. Los resultados expuestos señalan que el programa empleado, permitió fortalecer las habilidades blandas de comunicación efectiva, trabajo en equipo, trabajo colaborativo y liderazgo. Los niños mostraron una actitud frente al grupo, como habilidades y aptitudes destacadas en el liderazgo positivo de colaborar con el equipo de trabajo. De la misma manera este antecedente concuerda con Rodríguez (2022) la tesis tiene por objetivo determinar el juego como estrategia didáctica para fortalecer la atención en los niños de 4 a 5 años- Quito, el análisis de resultados determino que el nivel de atención de los estudiantes está en nivel bajo y medio bajo, se llegó a la conclusión que los juegos como estrategia didáctica fortalecen la atención en los niños. Ya que Comunicación: Es la habilidad y libertad de expresar palabras propias con pensamientos, conceptos e ideas que sea de manera expresada de modo efectiva, adecuada y clara.

V.CONCLUSIONES

De lo observado podemos decir que la hipótesis general según el valor p calculado se obtuvieron 0,112 datos superior a 0,01 (0,112 y $>0,1$). Por tanto, se acepta la hipótesis nula y se rechaza la hipótesis alternativa. De manera similar, el coeficiente Pearson es 0,313, lo que indica que la relación entre las variables es media moderada. Esto se basa en que No Existe una relación positiva entre los juegos didácticos y las habilidades blandas en los niños de cinco años de la I.E. N°142 Chanchamayo, Junín 2023.

Asimismo, modo Según el valor p calculado se obtuvieron 0,017 datos superior a 0,01 (0,017 y $>0,1$). Por tanto, **se acepta la hipótesis nula y se rechaza la hipótesis alternativa**. De manera similar, el coeficiente Pearson es 0,454, lo que indica que la relación entre las variables es directa y un valor medio. Esto se basa con una confianza al 99%, en que No Existe una relación positiva entre los juegos didácticos y el trabajo en equipo en los niños de cinco años.

De la misma manera, Según el valor p calculado se obtuvieron 0,402 datos superior a 0,01 (0,402 y $>0,1$). Por tanto, **se acepta la hipótesis nula y se rechaza la hipótesis alternativa**. De manera similar, el coeficiente Pearson es 0,168, lo que indica que la relación entre las variables es directa y un valor bajo. Esto se basa con una confianza al 99%, en que No Existe una relación positiva entre los juegos didácticos y el liderazgo en los niños de cinco años

Asimismo, Según el valor p calculado se obtuvieron 0,416 datos superior a 0,01 (0,416 y $>0,1$). Por tanto, se acepta la hipótesis nula y se rechaza la hipótesis alternativa. De manera similar, el coeficiente Pearson es 0,163, lo que indica que la relación entre las variables es directa y un valor bajo. Esto se basa con una confianza al 99%, en que No Existe una relación positiva entre los juegos didácticos y la comunicación en los niños de cinco años.

De la misma manera Según el valor p calculado se obtuvieron 0,005 datos superior a 0,01 (0,005 y $<0,1$). Por tanto, se acepta la hipótesis nula y se rechaza la hipótesis alternativa. De manera similar, el coeficiente Pearson es 0,523, lo que indica que la relación entre las variables es directa y un valor moderado. Esto se basa con una confianza al 99%, en que Existe una relación positiva entre los juegos didácticos y Persuasión en los niños de cinco años.

Asimismo, Según el valor p calculado se obtuvieron 0,927 datos superior a 0,01 (0,927 y $>0,1$). Por tanto, se acepta la hipótesis nula y se rechaza la hipótesis alternativa.

De manera similar, el coeficiente Pearson es 0,019, lo que indica que la relación entre las variables es directa y un valor bajo. Esto se basa con una confianza al 99%, en que No Existe una relación positiva entre los juegos didácticos y la motivación en los niños de cinco años de la I.E. N°142 Chanchamayo, Junín 2023.

VI. RECOMENDACIONES

Se recomienda a los maestros y a las instituciones educativas que creen más juegos didácticos para que las niñas y los niños, creando interesen en las habilidades blandas y así su comportamiento, actitudes podrán mejorar positivamente

A las autoridades educativas que fomentan los juegos didácticos en donde los niños de cinco años pueden aprender a colaborar, comunicarse con sus compañeritos y o trabajar en quipo por ello es recomendable que utilicen los juegos con habilidades blandas.

Los futuros maestros pueden considerar los juegos didácticos y con implementar actividades para que pueden desarrollar sus habilidades blandas en los niños en la cual podrán utilizar tanto en el aula y la sociedad.

Un niño de 5 años puede demostrar habilidades blandas enseñándole con estos juegos didácticos y así podrá comunicarse, trabajar en equipo, liderar y motivar a sus compañeritos de 5 años de manera intuitivamente.

VII. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Andamayo, I. (2022). Juegos Didácticos Y Desarrollo De Habilidades Blandas De Los Niños De 5 Años - Junin, 2021. Trujillo: Universidad Católica De Trujillo.
https://repositorio.uct.edu.pe/xmlui/bitstream/handle/123456789/2314/019204296F_T_2022.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Aranguren, G. (2022). Escuela Inteligente Y El Desarrollo De Las Habilidades Blandas. Educare, Volumen 26 N°2 agosto 2022403VOLUMEN 26 N° 2 AGOSTO 2022, 18.
- Arismendiz, Y. (2021). Los Juegos Didácticos Para Desarrollar Las Habilidades Matemáticas
<https://repositorio.uct.edu.pe/xmlui/bitstream/handle/123456789/3499/Tesis%20de%20ARISMENDIZ%20GARCIA%20YENNY%20DANNY%20ookk.pdf?sequence=5&isAllowed=y>
- Barbarán, H. (2022). Autoconcepto y habilidades blandas en estudiantes de la institución educativa particula.
https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/94976/Flores_PJ-SD.pdf?sequence=8&isAllowed=y
- Best, C. (2019). Programa de gestión basado en habilidades blandas para mejorar la convivencia escolar
https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/37336/best_ac.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Berrospi, S. (2022). La Interacción En El Desarrollo De Las Habilidades Blandas En Educación Inicial
<https://repositorio.unheval.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13080/7608/TIDS00348B46.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Bustinza, L., & Solorzano, C. (2023). Habilidades Blandas En Estudiantes Con Trastornos Del Habla.
Trujillo: https://repositorio.uct.edu.pe/xmlui/bitstream/handle/123456789/3057/OKK%20BUSTINZA%20PARI_C.pdf?sequence=5&isAllowed=y
- Castillo Lino, C. L. (2022). Los Juegos Didácticos Y Su Influencia En El Aprendizaje
<Http://Repositorio.Ug.Edu.Ec/Bitstream/Redug/62400/1/Bfilo-Pd-Lp1-22-02%20castillo%20lino.Pdf>

- Castro, V. (2020). Guía para favorecer el desarrollo intelectual de los niños según su edad. Guía Infantil. <https://www.guiainfantil.com/bebes/etapas/guia-para-favorecer-el-desarrollo-intelectual-de-los-ninos-segun-su-edad/>
- Díaz , Y, Caraballo, R. M., & Fernández, R. (2022). Manual sobre las Competencias blandas en el manejo de las emociones, manejo efectivo de la crisis y gestión de los conflictos.. <https://rai.uapa.edu.do/bitstream/handle/123456789/1693/Manual%20Gesti%c3%b3n%20de%20las%20Emociones%2c%20la%20Crisis%20y%20el%20Conflicto.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Jaramillo, A. (2019). Programa de Fortalecimiento de habilidades blandas en los docentes del colegio Las Américas en Barrancabermej. <https://repository.ucc.edu.co/server/api/core/bitstreams/b14492ed-d81b-43d4-9fa7-b3acb162b25e/content>
- Higueras, L. (2020). ¿Qué se entiende por juego didáctico? Aportaciones de maestros y estudiantes en prácticas sobre su concepción como elemento fundamental en el desarrollo del proceso <https://redined.educacion.gob.es/xmlui/bitstream/handle/11162/200781/Higueras%20Rodr%c3%adriguez.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Hilario, M. (2019). Programa habilidades sociales para mejorar la autoestima en las estudiantes de educación inicial del IESPP “Gustavo Allende Llavería” https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/27086/hilario_qm.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- López, J. Pozo, A, Boderó, Y. & Lóor, N. (2020). El Juego En El Desarrollo Intelectual Del Niño. Universidad, <https://uctunexpo.autanabooks.com/index.php/uct/article/view/321/576>
- López, M. (2020). Juego Como Recurso Didáctico Para La Enseñanza De Las Ciencias: Matemáticas Y Química. Consejo Nacional de Fomento Educativo, México, Vol. ix, N° 23, , 43. Obtenido de <https://www.espacioimasd.unach.mx/index.php/Inicio/article/view/214/718>
- Mateo, M., & Rucci , G. (2019). El futuro ya está aquí. Habilidades transversales en América Latina y el Caribe en el siglo XXI.

<https://publications.iadb.org/publications/spanish/viewer/El-futuro-ya-est%C3%A1-aquí-Habilidades-transversales-de-América-Latina-y-el-Caribe-en-el-siglo-XXI.pdf>

MINEDU. (2019). El juego simbólico en la Hora del Juego Libre en los Sectores. Lima-Perú: Ministerio de Educación. <https://repositorio.minedu.gob.pe/handle/20.500.12799/6519>

Moposita, L. (2021). Los Juegos Sensoriales En El Desarrollo Social. Ambato - Ecuador: Universidad
[\[https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/33420/1/EST.%20MOPOSITA%20FLORES%20LEONARDO%20XAVIER%20TESIS%20FINAL%20PDF.pdf\]](https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/33420/1/EST.%20MOPOSITA%20FLORES%20LEONARDO%20XAVIER%20TESIS%20FINAL%20PDF.pdf)

Parra, M. (2020). Actividades Lúdicas como Estrategias de Transición Educativa. Revista Scientific,
[5https://www.indteca.com/ojs/index.php/Revista_Scientific/article/view/498/1128](https://www.indteca.com/ojs/index.php/Revista_Scientific/article/view/498/1128)

Mashigkash, Y. (2022). Juegos Didácticos Para Mejorar El Nivel De Seriación En Preescolares
<https://repositorio.untrm.edu.pe/bitstream/handle/20.500.14077/2935/Mashigkash%20Pujapat%20Yampan%20Gemma.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Peña, Y. (2021). Nivel del desarrollo de habilidades sociales en estudiantes de un CEBA en Jauja - Junín. Huancavelica, Perú: Universidad Nacional De Huancavelica.
<https://apirepositorio.unh.edu.pe/server/api/core/bitstreams/c72c445f-a094-4d1f-b49f-2b9674c7e374/content>

Revolledo, A. (2022). Juego didáctico y la inteligencia emocional en los niños de 5 años
https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/80385/Revolledo_MDSA-B-SD.pdf?sequence=8&isAllowed=y

Rodríguez, M. (2022). El Juego Como estrategia Didáctica Para Fortalecer La Atención En Los Niños De 4 A 5 Años. Quito – Ecuador: Universidad Tecnológica Indoamérica.
<https://repositorio.uti.edu.ec/bitstream/123456789/4975/1/RODRIGUEZ%20CAMPAC3%91A%20MARIA%20MERCEDES.pdf>

Rojas, V. (2020). Habilidades Blandas En El Currículo Educativo. Huancayo-Perú: Hecho en Depósito Legal de la Biblioteca Nacional del Perú N°2020-04277.
https://www.researchgate.net/profile/Vicente-Rojas-Alvarez/publication/351424228_Habilidades_blandas_en_el_curriculo_educativo/links/60969a99a6fdccaebd1943c7/Habilidades-blandas-en-el-curriculo-educativo.pdf

- Sanca, B. (2023). Juego Didáctico Y Las Habilidades Sociales En Estudiantes De 5 Años En Una
https://repositorio.uct.edu.pe/xmlui/bitstream/handle/123456789/3160/0041778103_T_2023.pdf?sequence=6&isAllowed=y
- Soto, M. (2022). Juegos Cooperativos Y Habilidades Sociales En Estudiantes De 5 Años De Una Institución Educativa Trujillo 2021. Trujillo: Universidad Católica De Trujillo.
https://repositorio.uct.edu.pe/xmlui/bitstream/handle/123456789/2809/0047956436_T_2022.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Sharipovna, S. (2021). Using didactic games in teaching foreing languages. Academic Research in Educational Sciences. Academic Research in Educational Sciences.
<https://doi.org/10.24411/2181-1385-2021-00549>
- UNICEF, (2020). Importancia del desarrollo de habilidades transferibles en América Latina y el Caribe. América Latina y el Caribe.
https://www.unicef.org/lac/sites/unicef.org/lac/files/2020-07/Importancia-Desarrollo-Habilidades-Transferibles-ALC_0.pdf
- Valecillos, B. (2019). Desde la pedagogía de la ternura: inicio de lo lógico-matemático en preescolar. Revista Scientific, 4(12), 220-239, e- ISSN: 2542-2987.
 Recuperado de: <https://doi.org/10.29394/Scientific.issn.2542-2987.2019.4.12.11.220-239>
- Vera, M. (2022). Juegos didácticos y aprendizaje significativo en lengua y literatura de una escuela de educación básica de Santa Lucía- Ecuador. Piura: Universidad César Vallejo.
https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/93358/Vera_RMR-SD.pdf?sequence=4&isAllowed=y
- Velez, C., & Villamar, L. (2022). Los Recursos Didácticos Para El Desarrollo Del Pensamiento Lógico Matemático En Niños De 4 A 5 Años. Guayaquil: Universidad De Guayaquil.
<Http://Repositorio.Ug.Edu.Ec/Bitstream/Redug/60997/1/%27bp%C3%81rv-Pep-2022p034.Pdf>

ANEXOS

Anexo 1: Instrumentos de recolección de la información

LISTA DE COTEJO SOBRE LOS JUEGOS DIDÁCTICOS EN EL HOGAR

Nombres y apellidos del padre o madre de familia:

.....

I.E.

VARIABLE	DIMENSIONES E INDICADORES	ITEMS	Escala	
			SÍ	NO
Juegos didácticos	Sensoriales:	Responde si en tu casa cuentas con los siguientes juegos y materiales:		
		Te gusta trabajar con Plastilina		
		Te emocionas jugar con rompecabezas		
		Tocas algún Instrumentos musicales		
		Te gusta dibujar con Siluetas		
		Te gusta la suavidad de las pelotitas antiestrés		
		Salta sogas con tus compañeros		
		Te parece este juego emocionante Mundo		
		Disfrutas al jugar Yaz		
		Te gusta jugar en los Columpios.		
	Motrices:	Responde si alguna vez jugaste con tus niños o hiciste las siguientes actividades:		
		Saltar a la pata coja con cada pierna.		
		Realizas Volantines		
		Haz realizado algún trabajo en Hacer origami		
		Te emociona Dibujar		
		Crear una historia		
		Juegas al laberinto de las huellitas		
		Te divierte jugar con la carretilla		
		Tienes puntería con las canicas.		
		Te gusta Imitar la posición de los animales		
		Imitas los sonidos que emiten los animales		
	Intelectual	Te gusta jugar con rompecabezas		
		Te agrada jugar Ajedrez		
		Te emociona jugar Damas		
		Te divierte jugando Tangram		
		El Sudoku es para ti un juego divertido		
		Te gusta jugar con Fichas interactivas		
		Disfrutas jugar Monopolio		

Anexo 2: fichas técnicas

Nombre original del instrumento:	Lista de Cotejo sobre los juegos didácticos en el hogar.
Autor y año:	Original: Br. Gora Camargo Sharon Jenifer (2023)
Objetivo del instrumento:	Identificar los materiales y juegos didácticos en el hogar
Usuarios:	Niños de 5 años
Forma de Administración o Modo de aplicación:	Lea detenidamente cada ítem. Es muy fácil de responder, en la mayoría de las preguntas se le pide que elija entre varias posibilidades, entonces sólo tendrá que poner una “X” dentro de los cuadrados de las respuestas que haya elegido.
Validez: (Presentar la constancia de validación de expertos)	Lo validaron los siguientes expertos: - Pandal Gómez Monica, con Documento Nacional de Identidad N° 40122037, de profesión Docente, grado académico Magister, con código de colegiatura N° 1740122037 - Ysla Castro Kely Vanessa, con Documento Nacional de Identidad N° 44452173, de profesión Docente, grado académico Magister, con código de colegiatura N° 1544452173 - Chujutalli Marayahua Ludmila, con Documento Nacional de Identidad N° 05587418, de profesión Docente, grado académico Magister, con código de colegiatura N°1705587418 - Tume Vite Jovita Isabel, con Documento Nacional de Identidad N° 45583532, de profesión Docente, grado académico Magister, con código de colegiatura N° 2141583532
Confiabilidad: (Presentar los resultados estadísticos)	Según los resultados Alfa de Cronbach confiabilidad es excelente.

Nombre original del instrumento:	Lista de Cotejo sobre las habilidades blandas en estudiantes de nivel inicial
Autor y año:	Original: Br. Gora Camargo Sharon Jenifer (2023)
Objetivo del instrumento:	Identificar las habilidades blandas en estudiantes de nivel inicial
Usuarios:	Niños de 5 años
Forma de Administración o Modo de aplicación:	Lea detenidamente cada ítem. Es muy fácil de responder, en la mayoría de las preguntas se le pide que elija entre varias posibilidades, entonces sólo tendrá que poner una “X” dentro de los cuadrados de las respuestas que haya elegido.
Validez: (Presentar la constancia de validación de expertos)	Lo validaron los siguientes expertos: - Pandal Gómez Monica, con Documento Nacional de Identidad N° 40122037, de profesión Docente, grado académico Magister, con código de colegiatura N° 1740122037 - Ysla Castro Kely Vanessa, con Documento Nacional de Identidad N° 44452173, de profesión Docente, grado académico Magister, con código de colegiatura N° 1544452173 - Chujutalli Marayahua Ludmila, con Documento Nacional de Identidad N° 05587418, de profesión Docente, grado académico Magister, con código de colegiatura N° 1705587418 - Tume Vite Jovita Isabel, con Documento Nacional de Identidad N° 45583532, de profesión Docente, grado académico Magister, con código de colegiatura N° 2141583532
Confiabilidad: (Presentar los resultados estadísticos)	Según los resultados Alfa de Cronbach confiabilidad es excelente.

VALIDACIÓN DE EXPERTOS



UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TRUJILLO BENEDICTO XVI

PRESENTACIÓN A JUICIO DE EXPERTO

Estimado Validador: Mg. Monica Pandal Gómez

Me es grato dirigirme a usted, a fin de solicitar su colaboración como experto para validar el instrumento que adjunto denominado: Lista de Cotejo sobre las habilidades blandas en estudiantes de nivel inicial; Lista de Cotejo sobre los juegos didácticos en el hogar, diseñado por la estudiante Sharon Jenifer Gora Camargo, cuyo propósito es medir la relación que existe entre los juegos didácticos y habilidades blandas, el cual será aplicado a niños de 5 años, por cuanto considero que sus observaciones, apreciaciones y acertados aportes serán de utilidad.

El presente instrumento tiene como finalidad recoger información directa para la investigación que se realiza en los actuales momentos, titulado:

Juegos didácticos y desarrollo de habilidades blandas de los niños de nivel inicial, Chanchamayo, Junín, 2023

Tesis que será presentada a la Universidad Católica de Trujillo, como requisito para obtener el Título Profesional de: Licenciada en Educación Inicial.

Para efectuar la validación del instrumento, usted deberá leer cuidadosamente cada enunciado y sus correspondientes alternativas de respuesta, en donde se pueden seleccionar una, varias o ninguna alternativa de acuerdo al criterio personal y profesional del actor que responda al instrumento. Se le agradece cualquier sugerencia referente a redacción, contenido, pertinencia y congruencia u otro aspecto que se considere relevante para mejorar el mismo.

Gracias por su aporte

Firma
(Sharon Jenifer Gora Camargo)
N° 73147525



UNIVERSIDAD NACIONAL DE TRUJILLO “BENEDICTO XVI”

LISTA DE COTEJO SOBRE LAS HABILIDADES BLANDAS EN ESTUDIANTES DE NIVEL INICIAL

Nº	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
DIMENSIÓN 1: Trabajo en equipo								
1	1. Ayudas en todas las actividades que participan tus compañeros.	X		X		X		
2	2. Participas activamente en la planificación de las actividades de tu equipo.	X		X		X		
3	3. Asumes con responsabilidad las funciones que le asignan los miembros de tu equipo.	X		X		X		
4	4. Disfrutas del trabajo en equipo.	X		X		X		
DIMENSIÓN 2: Liderazgo								
5	5. Propones acciones para que tu equipo progrese.	Si	No	Si	No	Si	No	
6	6. Organizan las actividades, otorgando funciones a cada miembro de su equipo.	X		X		X		
7	7. Planifican con los miembros de su equipo las acciones que van a realizar.	X		X		X		
8	8. Se integra con facilidad a los nuevos miembros de tu equipo.	X		X		X		
DIMENSIÓN 3: Comunicación								
9	9. Gestiona adecuadamente sus estados de ánimo.	Si	No	Si	No	Si	No	
10	10. Cuando hay discrepancias en tu equipo siempre busca el consenso.	X		X		X		
11	11. Cooperan con el compañero que presenta problemas y lo alienta y motiva para seguir participando.	X		X		X		
12	12. Alienta al compañero en los momentos difíciles.	X		X		X		
DIMENSIÓN 4: Persuasión								
13	13. Utilizas palabras adecuadas para comunicarte con tus compañeros.	Si	No	Si	No	Si	No	
14	14. Planteas ideas convincentes que animas a los integrantes de equipo.	X		X		X		
15	15. Realizas el trabajo en el menor tiempo posible.	X		X		X		
16	16. Tus ideas son novedosas que hace que los miembros le tomen aprecio.	X		X		X		
DIMENSIÓN 5: Motivación								
17	17. Conduces al equipo hacia el logro de los objetivos.	Si	No	Si	No	Si	No	
18	18. Incentivas a los miembros de tu equipo hacia el logro de las metas propuestas.	X		X		X		
19	19. Alientas al compañero más débil y lo inserta al logro de los objetivos del equipo.	X		X		X		
20	20. Promueves espacios de camaradería entre los miembros del equipo.	X		X		X		

LISTA DE COTEJO SOBRE LOS JUEGOS DIDÁCTICOS EN EL HOGAR

Nombres y apellidos del padre o madre de familia:

.....

I.E.

VARIABLE	DIMENSIONES E INDICADORES	ITEMS	Escala	
			SÍ	NO
Juegos didácticos	Sensoriales:	Responde si en tu casa cuentas con los siguientes juegos y materiales:		
		Te gusta trabajar con Plastilina		
		Te emocionas jugar con rompecabezas		
		Tocas algún Instrumentos musicales		
		Te gusta dibujar con Siluetas		
		Te gusta la suavidad de las pelotitas antiestrés		
		Salta sogas con tus compañeros		
		Te parece este juego emocionante Mundo		
		Disfrutas al jugar Yaz		
		Te gusta jugar en los Columpios.		
	Motrices:	Responde si alguna vez jugaste con tus niños o hiciste las siguientes actividades:		
		Saltar a la pata coja con cada pierna.		
		Realizas Volantines		
		Has realizado algún trabajo en Hacer origami		
		Te emociona Dibujar		
		Crear una historia		
		Juegas al laberinto de las huellitas		
		Te divierte jugar con la carretilla		
		Tienes puntería con las canicas.		
		Te gusta Imitar la posición de los animales		
		Imitas los sonidos que emiten los animales		
	Intelectual	Te gusta jugar con rompecabezas		
		Te agrada jugar Ajedrez		
		Te emociona jugar Damas		
		Te divierte jugando Tangram		
		El Sudoku es para ti un juego divertido		
		Te gusta jugar con Fichas interactivas		
		Disfrutas jugar Monopolio		



UNIVERSIDAD NACIONAL DE TRUJILLO "BENEDICTO XVI"

Observaciones: Si hay suficiencia

Opinión de aplicabilidad: ☐ Aplicable (X) ☐ No aplicable ()

Apellidos y nombres del experto validador: M^g. Kely Vintessa Ysla Castro

Planteamiento: El item corresponde al concepto teórico formulado:
Relevancia: El item es apropiado para medir el conocimiento o desarrollo específico del constructo:
Claridad: Se observa un enunciado claro y preciso, sin ambigüedades, ni errores de redacción.
Nota: Se observó, se dice claramente cuáles son los ítems puntuados con indicadores para medir la dimensión



UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TRUJILLO BENEDICTO XVI

PRESENTACIÓN A JUICIO DE EXPERTO

Estimado Validador: Mg. Kely Vanessa Ysla Castro

Me es grato dirigirme a usted, a fin de solicitar su colaboración como experto para validar el instrumento que adjunto denominado: Lista de Cotejo sobre las habilidades blandas en estudiantes de nivel inicial; Lista de Cotejo sobre los juegos didácticos en el hogar, diseñado por la estudiante Sharon Jenifer Gora Camargo, cuyo propósito es medir la relación que existe entre los juegos didácticos y habilidades blandas, el cual será aplicado a niños de 5 años, por cuanto considero que sus observaciones, apreciaciones y acertados aportes serán de utilidad.

El presente instrumento tiene como finalidad recoger información directa para la investigación que se realiza en los actuales momentos, titulado:

Juegos didácticos y desarrollo de habilidades blandas de los niños de nivel inicial, Chanchamayo, Junín, 2023

Tesis que será presentada a la Universidad Católica de Trujillo, como requisito para obtener el Título Profesional de: Licenciada en Educación Inicial.

Para efectuar la validación del instrumento, usted deberá leer cuidadosamente cada enunciado y sus correspondientes alternativas de respuesta, en donde se pueden seleccionar una, varias o ninguna alternativa de acuerdo al criterio personal y profesional del actor que responda al instrumento. Se le agradece cualquier sugerencia referente a redacción, contenido, pertinencia y congruencia u otro aspecto que se considere relevante para mejorar el mismo.

Gracias por su aporte

Firma
(Sharon Jenifer Gora Camargo)
N° 73147525



UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TRUJILLO BENEDICTO XVI

PRESENTACIÓN A JUICIO DE EXPERTO

Estimado Validador: Mg. Kely Vanessa Ysla Castro

Me es grato dirigirme a usted, a fin de solicitar su colaboración como experto para validar el instrumento que adjunto denominado: Lista de Cotejo sobre las habilidades blandas en estudiantes de nivel inicial; Lista de Cotejo sobre los juegos didácticos en el hogar, diseñado por la estudiante Sharon Jenifer Gora Camargo, cuyo propósito es medir la relación que existe entre los juegos didácticos y habilidades blandas, el cual será aplicado a niños de 5 años, por cuanto considero que sus observaciones, apreciaciones y acertados aportes serán de utilidad.

El presente instrumento tiene como finalidad recoger información directa para la investigación que se realiza en los actuales momentos, titulado:

Juegos didácticos y desarrollo de habilidades blandas de los niños de nivel inicial, Chanchamayo, Junín, 2023

Tesis que será presentada a la Universidad Católica de Trujillo, como requisito para obtener el Título Profesional de: Licenciada en Educación Inicial.

Para efectuar la validación del instrumento, usted deberá leer cuidadosamente cada enunciado y sus correspondientes alternativas de respuesta, en donde se pueden seleccionar una, varias o ninguna alternativa de acuerdo al criterio personal y profesional del actor que responda al instrumento. Se le agradece cualquier sugerencia referente a redacción, contenido, pertinencia y congruencia u otro aspecto que se considere relevante para mejorar el mismo.

Gracias por su aporte

Firma
(Sharon Jenifer Gora Camargo)
N° 73147525



UNIVERSIDAD NACIONAL DE TRUJILLO “BENEDICTO XVI”

LISTA DE COTEJO SOBRE LAS HABILIDADES BLANDAS EN ESTUDIANTES DE NIVEL INICIAL

N°	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	DIMENSIÓN 1: Trabajo en equipo							
1	1. Ayudas en todas las actividades que participan tus compañeros.	X		X		X		
2	2. Participas activamente en la planificación de las actividades de tu equipo.	X		X		X		
3	3. Asumes con responsabilidad las funciones que le asignan los miembros de tu equipo.	X		X		X		
4	4. Disfrutas del trabajo en equipo.	X		X		X		
	DIMENSIÓN 2: Liderazgo							
5	5. Propones acciones para que tu equipo progrese.	Si	No	Si	No	Si	No	
6	6. Organizan las actividades, otorgando funciones a cada miembro de su equipo.	X		X		X		
7	7. Planifican con los miembros de su equipo las acciones que van a realizar.	X		X		X		
8	8. Se integra con facilidad a los nuevos miembros de tu equipo.	X		X		X		
	DIMENSIÓN 3: Comunicación							
9	9. Gestiona adecuadamente sus estados de ánimo.	Si	No	Si	No	Si	No	
10	10. Cuando hay discrepancias en tu equipo siempre busca el consenso.	X		X		X		
11	11. Cooperan con el compañero que presenta problemas y lo alienta y motiva para seguir participando.	X		X		X		
12	12. Alienta al compañero en los momentos difíciles.	X		X		X		
	DIMENSIÓN 4: Persuasión							
13	13. Utilizas palabras adecuadas para comunicarte con tus compañeros.	Si	No	Si	No	Si	No	
14	14. Planteas ideas convincentes que animas a los integrantes de equipo.	X		X		X		
15	15. Realizas el trabajo en el menor tiempo posible.	X		X		X		
16	16. Tus ideas son novedosas que hace que los miembros le tomen aprecio.	X		X		X		
	DIMENSIÓN 5: Motivación							
17	17. Conduces al equipo hacia el logro de los objetivos.	Si	No	Si	No	Si	No	
18	18. Incentivas a los miembros de tu equipo hacia el logro de las metas propuestas.	X		X		X		
19	19. Alientas al compañero más débil y lo inserta al logro de los objetivos del equipo.	X		X		X		
20	20. Promueves espacios de camaradería entre los miembros del equipo.	X		X		X		

LISTA DE COTEJO SOBRE LOS JUEGOS DIDÁCTICOS EN EL HOGAR

Nombres y apellidos del padre o madre de familia:

.....

I.E.

VARIABLE	DIMENSIONES E INDICADORES	ITEMS	Escala	
			SÍ	NO
Juegos didácticos	Sensoriales:	Responde si en tu casa cuentas con los siguientes juegos y materiales:		
		Te gusta trabajar con Plastilina		
		Te emocionas jugar con rompecabezas		
		Tocas algún Instrumentos musicales		
		Te gusta dibujar con Siluetas		
		Te gusta la suavidad de las pelotitas antiestrés		
		Salta sogas con tus compañeros		
		Te parece este juego emocionante Mundo		
		Disfrutas al jugar Yaz		
		Te gusta jugar en los Columpios.		
	Motrices:	Responde si alguna vez jugaste con tus niños o hiciste las siguientes actividades:		
		Saltar a la pata coja con cada pierna.		
		Realizas Volantines		
		Has realizado algún trabajo en Hacer origami		
		Te emociona Dibujar		
		Crear una historia		
		Juegas al laberinto de las huellitas		
		Te divierte jugar con la carretilla		
		Tienes puntería con las canicas.		
		Te gusta Imitar la posición de los animales		
		Imitas los sonidos que emiten los animales		
	Intelectual	Te gusta jugar con rompecabezas		
		Te agrada jugar Ajedrez		
		Te emociona jugar Damas		
		Te divierte jugando Tangram		
		El Sudoku es para ti un juego divertido		
		Te gusta jugar con Fichas interactivas		
		Disfrutas jugar Monopolio		



UNIVERSIDAD NACIONAL DE TRUJILLO "BENEDICTO XVI"

Observaciones: Si hay suficiencia

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

Apellidos y nombres del experto validador: Mg. Kely Vanessa Ysla Castro

Irrelevancia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

Relevancia: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo.

Claridad: Se entendió sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo.

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión.



UNIVERSIDAD NACIONAL DE TRUJILLO "BENEDICTO XVI"

CONSTANCIA DE VALIDACIÓN

Yo, Mg. Kely Vanessa Ysla Castro, con Documento Nacional de Identidad N° 44452173, de profesión Docente, grado académico Maestría, con código de colegiatura N° 1544452173, labor que ejerzo actualmente como Coordinadora de PRONOEIS, en la Municipalidad Distrital de Moche - Trujillo.

Por medio de la presente hago constar que he revisado con fines de Validación el Instrumento denominado: : Lista de Cotejo sobre las habilidades blandas en estudiantes de nivel inicial; Lista de Cotejo sobre los juegos didácticos en el hogar, cuyo propósito es medir la relación que existe entre los juegos didácticos y habilidades blandas, a los efectos de su aplicación a estudiantes de cinco años de edad.

Luego de hacer las observaciones pertinentes a los ítems, concluyo en las siguientes apreciaciones.

Observaciones: Si hay suficiencia

Opinión de aplicabilidad:

Aplicable ☒ [X]

Aplicable después de corregir ☐ []

No aplicable ☐ []

Mg : Kely Vanessa Ysla Castro

DNI: 44452173

Especialidad del validador: Magister

Trujillo, a los 28 días del mes de Abril de 2023


Mg. Kely Vanessa Ysla Castro
COORDINADORA DE PRONOEI

Firma del Experto Informante



UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TRUJILLO BENEDICTO XVI

PRESENTACIÓN A JUICIO DE EXPERTO

Estimado Validador: Mg. Ludmila Chujutalli Marayahua

Me es grato dirigirme a usted, a fin de solicitar su colaboración como experto para validar el instrumento que adjunto denominado: Lista de Cotejo sobre las habilidades blandas en estudiantes de nivel inicial; Lista de Cotejo sobre los juegos didácticos en el hogar, diseñado por la estudiante Sharon Jenifer Gora Camargo, cuyo propósito es medir la relación que existe entre los juegos didácticos y habilidades blandas, el cual será aplicado a niños de 5 años, por cuanto considero que sus observaciones, apreciaciones y acertados aportes serán de utilidad.

El presente instrumento tiene como finalidad recoger información directa para la investigación que se realiza en los actuales momentos, titulado:

Juegos didácticos y desarrollo de habilidades blandas de los niños de nivel inicial, Chanchamayo, Junín, 2023

Tesis que será presentada a la Universidad Católica de Trujillo, como requisito para obtener el Título Profesional de: Licenciada en Educación Inicial.

Para efectuar la validación del instrumento, usted deberá leer cuidadosamente cada enunciado y sus correspondientes alternativas de respuesta, en donde se pueden seleccionar una, varias o ninguna alternativa de acuerdo al criterio personal y profesional del actor que responda al instrumento. Se le agradece cualquier sugerencia referente a redacción, contenido, pertinencia y congruencia u otro aspecto que se considere relevante para mejorar el mismo.

Gracias por su aporte

Firma
(Sharon Jenifer Gora Camargo)
N° 73147525



UNIVERSIDAD NACIONAL DE TRUJILLO “BENEDICTO XVI”

LISTA DE COTEJO SOBRE LAS HABILIDADES BLANDAS EN ESTUDIANTES DE NIVEL INICIAL

N°	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	DIMENSIÓN 1: Trabajo en equipo							
1	1. Ayudas en todas las actividades que participan tus compañeros.	X		X		X		
2	2. Participas activamente en la planificación de las actividades de tu equipo.	X		X		X		
3	3. Asumes con responsabilidad las funciones que le asignan los miembros de tu equipo.	X		X		X		
4	4. Disfrutas del trabajo en equipo.	X		X		X		
	DIMENSIÓN 2: Liderazgo	Si	No	Si	No	Si	No	
5	5. Propones acciones para que tu equipo progrese.	X		X		X		
6	6. Organizan las actividades, otorgando funciones a cada miembro de su equipo.	X		X		X		
7	7. Planifican con los miembros de su equipo las acciones que van a realizar.	X		X		X		
8	8. Se integra con facilidad a los nuevos miembros de tu equipo.	X		X		X		
	DIMENSIÓN 3: Comunicación	Si	No	Si	No	Si	No	
9	9. Gestiona adecuadamente sus estados de ánimo.	X		X		X		
10	10. Cuando hay discrepancias en tu equipo siempre busca el consenso.	X		X		X		
11	11. Cooperan con el compañero que presenta problemas y lo alienta y motiva para seguir participando.	X		X		X		
12	12. Alienta al compañero en los momentos difíciles.	X		X		X		
	DIMENSIÓN 4: Persuasión	Si	No	Si	No	Si	No	
13	13. Utilizas palabras adecuadas para comunicarte con tus compañeros.	X		X		X		
14	14. Plantear ideas convincentes que animas a los integrantes de equipo.	X		X		X		
15	15. Realizas el trabajo en el menor tiempo posible.	X		X		X		
16	16. Tus ideas son novedosas que hace que los miembros le tomen aprecio.	X		X		X		
	DIMENSIÓN 5: Motivación	Si	No	Si	No	Si	No	
17	17. Conduces al equipo hacia el logro de los objetivos.	X		X		X		
18	18. Incentivas a los miembros de tu equipo hacia el logro de las metas propuestas.	X		X		X		
19	19. Alientas al compañero más débil y lo inserta al logro de los objetivos del equipo.	X		X		X		
20	20. Promueves espacios de camaradería entre los miembros del equipo.	X		X		X		

LISTA DE COTEJO SOBRE LOS JUEGOS DIDÁCTICOS EN EL HOGAR

Nombres y apellidos del padre o madre de familia:

.....

I.E.

VARIABLE	DIMENSIONES E INDICADORES	ITEMS	Escala	
			SÍ	NO
Juegos didácticos	Sensoriales:	Responde si en tu casa cuentas con los siguientes juegos y materiales:		
		Te gusta trabajar con Plastilina		
		Te emocionas jugar con rompecabezas		
		Tocas algún Instrumentos musicales		
		Te gusta dibujar con Siluetas		
		Te gusta la suavidad de las pelotitas antiestrés		
		Salta sogas con tus compañeros		
		Te parece este juego emocionante Mundo		
		Disfrutas al jugar Yaz		
		Te gusta jugar en los Columpios.		
	Motrices:	Responde si alguna vez jugaste con tus niños o hiciste las siguientes actividades:		
		Saltar a la pata coja con cada pierna.		
		Realizas Volantines		
		Has realizado algún trabajo en Hacer origami		
		Te emociona Dibujar		
		Crear una historia		
		Juegas al laberinto de las huellitas		
		Te divierte jugar con la carretilla		
		Tienes puntería con las canicas.		
		Te gusta Imitar la posición de los animales		
		Imitas los sonidos que emiten los animales		
	Intelectual	Te gusta jugar con rompecabezas		
		Te agrada jugar Ajedrez		
		Te emociona jugar Damas		
		Te divierte jugando Tangram		
		El Sudoku es para ti un juego divertido		
		Te gusta jugar con Fichas interactivas		
		Disfrutas jugar Monopolio		



UNIVERSIDAD NACIONAL DE TRUJILLO "BENEDICTO XVI"

Observaciones: Si hay suficiencia

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

Apellidos y nombres del experto validador: Mg. Ludmila Chujimilli Murayabun

Verificación del ítem correspondiente al contenido teórico: **Verificado**
Observación: El ítem es adecuado para representar al componente o desarrollo específico del contenido "Ciencia". Se menciona en al menos alguna de las unidades del ítem, en los casos, marzo y abril.
Nota: Se observó un error suficiente cuando los ítems planteados son suficientes para medir la competencia.



UNIVERSIDAD NACIONAL DE TRUJILLO "BENEDICTO XVI"

CONSTANCIA DE VALIDACIÓN

Yo, Mg. Ludmila Chujutalli Marayahua, con Documento Nacional de Identidad N° 05587418, de profesión Docente, grado académico Maestría, con código de colegiatura 1705587418, labor que ejerzo actualmente como Docente, en subárea de investigación, en la Institución IESPP "Mons.Elias Olázar".

Por medio de la presente hago constar que he revisado con fines de Validación el Instrumento denominado: : Lista de Cotejo sobre las habilidades blandas en estudiantes de nivel inicial; Lista de Cotejo sobre los juegos didácticos en el hogar, cuyo propósito es medir la relación que existe entre los juegos didácticos y habilidades blandas, a los efectos de su aplicación a estudiantes de cinco años de edad.

Luego de hacer las observaciones pertinentes a los ítems, concluyo en las siguientes apreciaciones.

Observaciones: Si hay suficiencia

Opinión de aplicabilidad:

Aplicable ☒ [X]

Aplicable después de corregir ☐ []

No aplicable ☐ []

Mg: Ludmila Chujutalli Marayahua

DNI: 05587418

Especialidad del validador: Magister

Trujillo, a los 02 días del mes de Mayo de 2023

Firma del Experto Informante



UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TRUJILLO BENEDICTO XVI

PRESENTACIÓN A JUICIO DE EXPERTO

Estimado Validador: Mg. Jovita Isabel Tume Vite

Me es grato dirigirme a usted, a fin de solicitar su colaboración como experto para validar el instrumento que adjunto denominado: Lista de Cotejo sobre las habilidades blandas en estudiantes de nivel inicial; Lista de Cotejo sobre los juegos didácticos en el hogar, diseñado por la estudiante Sharon Jenifer Gora Camargo, cuyo propósito es medir la relación que existe entre los juegos didácticos y habilidades blandas, el cual será aplicado a niños de 5 años, por cuanto considero que sus observaciones, apreciaciones y acertados aportes serán de utilidad.

El presente instrumento tiene como finalidad recoger información directa para la investigación que se realiza en los actuales momentos, titulado:

Juegos didácticos y desarrollo de habilidades blandas de los niños de nivel inicial, Chanchamayo, Junín, 2023

Tesis que será presentada a la Universidad Católica de Trujillo, como requisito para obtener el Título Profesional de: Licenciada en Educación Inicial.

Para efectuar la validación del instrumento, usted deberá leer cuidadosamente cada enunciado y sus correspondientes alternativas de respuesta, en donde se pueden seleccionar una, varias o ninguna alternativa de acuerdo al criterio personal y profesional del actor que responda al instrumento. Se le agradece cualquier sugerencia referente a redacción, contenido, pertinencia y congruencia u otro aspecto que se considere relevante para mejorar el mismo.

Gracias por su aporte

Firma
(Sharon Jenifer Gora Camargo)
N° 73147525



UNIVERSIDAD NACIONAL DE TRUJILLO “BENEDICTO XVI”

LISTA DE COTEJO SOBRE LAS HABILIDADES BLANDAS EN ESTUDIANTES DE NIVEL INICIAL

N°	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	DIMENSIÓN 1: Trabajo en equipo							
1	1. Ayudas en todas las actividades que participan tus compañeros.	X		X		X		
2	2. Participas activamente en la planificación de las actividades de tu equipo.	X		X		X		
3	3. Asumes con responsabilidad las funciones que le asignan los miembros de tu equipo.	X		X		X		
4	4. Disfrutas del trabajo en equipo.	X		X		X		
	DIMENSIÓN 2: Liderazgo	Si	No	Si	No	Si	No	
5	5. Propones acciones para que tu equipo progrese.	X		X		X		
6	6. Organizan las actividades, otorgando funciones a cada miembro de su equipo.	X		X		X		
7	7. Planifican con los miembros de su equipo las acciones que van a realizar.	X		X		X		
8	8. Se integra con facilidad a los nuevos miembros de tu equipo.	X		X		X		
	DIMENSIÓN 3: Comunicación	Si	No	Si	No	Si	No	
9	9. Gestiona adecuadamente sus estados de ánimo.	X		X		X		
10	10. Cuando hay discrepancias en tu equipo siempre busca el consenso.	X		X		X		
11	11. Cooperan con el compañero que presenta problemas y lo alienta y motiva para seguir participando.	X		X		X		
12	12. Alienta al compañero en los momentos difíciles.	X		X		X		
	DIMENSIÓN 4: Persuasión	Si	No	Si	No	Si	No	
13	13. Utilizas palabras adecuadas para comunicarte con tus compañeros.	X		X		X		
14	14. Planteas ideas convincentes que animas a los integrantes de equipo.	X		X		X		
15	15. Realizas el trabajo en el menor tiempo posible.	X		X		X		
16	16. Tus ideas son novedosas que hace que los miembros le tomen aprecio.	X		X		X		
	DIMENSIÓN 5: Motivación	Si	No	Si	No	Si	No	
17	17. Conduces al equipo hacia el logro de los objetivos.	X		X		X		
18	18. Incentivas a los miembros de tu equipo hacia el logro de las metas propuestas.	X		X		X		
19	19. Alientas al compañero más débil y lo inserta al logro de los objetivos del equipo.	X		X		X		
20	20. Promueves espacios de camaradería entre los miembros del equipo.	X		X		X		

LISTA DE COTEJO SOBRE LOS JUEGOS DIDÁCTICOS EN EL HOGAR

Nombres y apellidos del padre o madre de familia:

.....

I.E.

VARIABLE	DIMENSIONES E INDICADORES	ITEMS	Escala	
			SÍ	NO
Juegos didácticos	Sensoriales:	Responde si en tu casa cuentas con los siguientes juegos y materiales:		
		Te gusta trabajar con Plastilina		
		Te emocionas jugar con rompecabezas		
		Tocas algún Instrumentos musicales		
		Te gusta dibujar con Siluetas		
		Te gusta la suavidad de las pelotitas antiestrés		
		Salta sogas con tus compañeros		
		Te parece este juego emocionante Mundo		
		Disfrutas al jugar Yaz		
		Te gusta jugar en los Columpios.		
	Motrices:	Responde si alguna vez jugaste con tus niños o hiciste las siguientes actividades:		
		Saltar a la pata coja con cada pierna.		
		Realizas Volantines		
		Has realizado algún trabajo en Hacer origami		
		Te emociona Dibujar		
		Crear una historia		
		Juegas al laberinto de las huellitas		
		Te divierte jugar con la carretilla		
		Tienes puntería con las canicas.		
		Te gusta Imitar la posición de los animales		
		Imitas los sonidos que emiten los animales		
	Intelectual	Te gusta jugar con rompecabezas		
		Te agrada jugar Ajedrez		
		Te emociona jugar Damas		
		Te divierte jugando Tangram		
		El Sudoku es para ti un juego divertido		
		Te gusta jugar con Fichas interactivas		
		Disfrutas jugar Monopolio		



UNIVERSIDAD NACIONAL DE TRUJILLO "BENEDICTO XVI"

Observaciones: Si hay suficiencia

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

Apellidos y nombres del experto validador: M^g. Jovita Isabel Tume Vite

Participación: El RUP corresponde al candidato solo/a formulado.
Pertinencia: El RUP es apropiado para representar al componente o disciplinas específicas del currículo.
Claridad: Se entiende sin dificultad alguno el contenido del RUP, en cuanto a su estructura, su forma y fondo.
Nota: Si la suficiencia se da se debe indicar en la columna de suficiencia para pasar a la siguiente.



UNIVERSIDAD NACIONAL DE TRUJILLO "BENEDICTO XVI"

CONSTANCIA DE VALIDACIÓN

Yo, Mg. Jovita Isabel Tume Vite, con Documento Nacional de Identidad N° 45583532, de profesión Profesora de Educación Inicial, grado académico Maestría, mención Educación Inicial, con código de colegiatura 2141583532, labor que ejerzo actualmente como Directora y docente, en la Institución Educativa Inicial N°166 Sechura.

Por medio de la presente hago constar que he revisado con fines de Validación el Instrumento denominado: Lista de Cotejo sobre las habilidades blandas en estudiantes de nivel inicial; Lista de Cotejo sobre los juegos didácticos en el hogar, cuyo propósito es medir la relación que existe entre los juegos didácticos y habilidades blandas, a los efectos de su aplicación a estudiantes de cinco años de edad.

Luego de hacer las observaciones pertinentes a los ítems, concluyo en las siguientes apreciaciones.

Observaciones: Si hay suficiencia

Opinión de aplicabilidad:

Aplicable ☒ [X]

Aplicable después de corregir ☐ []

No aplicable ☐ []

Mg: Jovita Isabel Tume Vite

DNI: 45583532

Especialidad del validador: Magister

Trujillo, a los 04 días del mes de Mayo de 2023

Firma del Experto Informante

Anexo 3: Matriz de operacionalización

VARIABLE		DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIONES	INDICADORES	ITEMS		INSTRUMENTO
Independiente	Juegos didácticos	López, (2020) estimulan la creatividad y la imaginación, es motivador, apoya a un desarrollo de competencias y habilidades, es un activador de la conducta de las personas, provee de placer y gratificaciones, el juego hace involucrar al instante	El juego didáctico es una estrategia metodológica ajustable a diferentes etapas educativas. Es un concepto que es trabajado desde siempre, pero no ha logrado tener fuerza suficiente por falta de desconocimiento y formación de los maestros y maestras para poder ser aplicado	Sensoriales		Responde si en tu casa cuentas con los siguientes juegos y materiales:		Lista de cotejo
				Te gusta trabajar con Plastilina				
				Te emocionas jugar con rompecabezas				
				Tocas algún Instrumentos musicales				
				Te gusta dibujar con Siluetas				
				Te gusta la suavidad de las pelotitas antiestrés				
				Salta sogas con tus compañeros				
				Te parece este juego emocionante Mundo				
				Disfrutas al jugar Yaz				
				Te gusta jugar en los Columpios.				
				Responde si alguna vez jugaste con tus niños o hiciste las siguientes actividades:				
				Saltar a la pata coja con cada pierna.				
				Realizas Volantines				
				Has realizado algún trabajo en Hacer origami				
				Te emociona Dibujar				
Crear una historia								
Juegas al laberinto de las huellitas								
Te divierte jugar con la carretilla								
Tienes puntería con las canicas.								
Te gusta Imitar la posición de los animales								
Imitas los sonidos que emiten los animales								
				Intelectual		Te gusta jugas con rompecabezas		
						Te agrada jugar Ajedrez		
						Te emociona jugar Damas		
						Te divierte jugando Tangram		
						El Sudoku es para ti un juego divertido		

						Te gusta jugar con Fichas interactivas		
						Disfrutas jugar Monopolio		
Dependiente habilidades blandas		Díaz et al. (2021) las habilidades blandas son importantes porque nos llevan al éxito a la mayoría de los profesionales que buscan oportunidades, están disponibles aportar con acciones e ideas,	Habilidades blandas son importantes es por ello la necesidad de enseñarlas a profundo, fortalecerlas y desarrollarlas. Es preciso que estas habilidades se fomenten desde fases muy tempranas.	Trabajo En Equipo:		1. Ayudas en todas las actividades que participan tus compañeros.		
						2. Participas activamente en la planificación de las actividades de tu equipo.		
						3. Asumes con responsabilidad las funciones que le asignan los miembros de tu equipo.		
						4. Disfrutas del trabajo en equipo.		
				Liderazgo:		5. Propones acciones para que tu equipo progrese.		
						6. Organizan las actividades, otorgando funciones a cada miembro de su equipo.		
						7. Planifican con los miembros de su equipo las acciones que van a realizar.		
						8. Se integra con facilidad a los nuevos miembros de tu equipo.		
				Comunicación		9. Gestiona adecuadamente sus estados de ánimo.		
						10. Cuando hay discrepancias en tu equipo siempre busca el consenso.		
						11. Cooperan con el compañero que presenta problemas y lo alienta y motiva para seguir participando.		
						12. Alienta al compañero en los momentos difíciles.		
				Persuasión:		13. Utilizas palabras adecuadas para comunicarte con tus compañeros.		
						14. Planteas ideas convincentes que animas a los integrantes de equipo.		
						15. Realizas el trabajo en el menor tiempo posible.		
						16. Tus ideas son novedosas que hace que los miembros le tomen aprecio.		
				Motivación		17. Conduces al equipo hacia el logro de los objetivos.		
						18. Incentivas a los miembros de tu equipo hacia el logro de las metas propuestas.		
						19. Alientas al compañero más débil y lo inserta al logro de los objetivos del equipo.		
						20. Promueves espacios de camaradería entre los miembros del equipo.		

Anexo 4: Carta de presentación



"AÑO DE LA UNIDAD, LA PAZ Y EL DESARROLLO"

Trujillo, 07 de julio del 2023

CARTA N°250-2023/UCT-FH

Dirigido a: Lic. Maribel Chamorro Huatuco

Director de la I.E.- N°142 "Los Ángeles"

JUNIN – CHANCHAMAYO – PICHANAKI

De mi especial consideración:

Es propicia la oportunidad para saludarle muy cordialmente y a la vez hacerle llegar un cordial saludo.

Ante usted presento, a la Br. *Sharon Jenifer Gora Camargo*, de la Carrera de **EDUCACIÓN INICIAL**, de la Facultad de Humanidades, de la Universidad Católica de Trujillo "Benedicto XVI", quien desea realizar su trabajo de investigación denominada **"JUEGOS DIDÁCTICOS Y DESARROLLO DE HABILIDADES BLANDAS EN LOS NIÑOS DE CINCO AÑOS EN UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA, CHANCHAMAYO, JUNÍN 2023"** en su institución los días lunes 10, martes 11, miércoles 12, jueves 13, viernes 14 del mes de julio del año 2023, con el propósito de aplicar sus instrumentos, siendo un requisito importante para la validez y confiabilidad de su tesis, con el fin de poder obtener su título profesional.

Me despido de usted con las muestras de mi más alta consideración y respeto a su persona.

Muy respetuosamente,



Dra. MARIANA GERALDINE SILVA BALAREZO
Decana de la Facultad de Humanidades
Universidad Católica de Trujillo


LIC. MARIBEL CHAMORRO HUATUCO
C.E. 1024715319
DIRECTOR

Anexo 5: Consentimiento informado



ANEXO N° 01

CONSENTIMIENTO INFORMADO

Pichanaki, 07/ Julio / 2023

Lic. Maribel Chamorro Huatuco

DIRECTORA

Institución Educativa N° 142 “Los Ángeles”

Presente. – Autorización para el desarrollo de tesis y aplicar instrumentos.

Es grato dirigirme a usted para expresarle mis saludos y al mismo tiempo presentar a: Br. Sharon Jenifer Gora Camargo, del programa de estudios de Educación Inicial de la Facultad de Humanidades, quien desarrollará el proyecto de tesis titulado: **JUEGOS DIDÁCTICOS Y DESARROLLO DE HABILIDADES BLANDAS EN NIÑOS DE CINCO AÑOS EN UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA, CHANCHAMAYO, JUNÍN 2023**, con la asesoría de Mg. **AMALIA ELIZABETH LOPEZ CHEGNE**.

Para ello requieren la autorización y acceso para aplicar los instrumentos: Lista de Cotejo sobre las habilidades blandas en estudiantes de nivel inicial; Lista de Cotejo sobre los juegos didácticos en el hogar en niños de cinco años y la divulgación de la filiación de la entidad con las características de la misma.

Conocedores de su alto espíritu de colaboración con la investigación que redundará no solo en la identificación y planteamiento de solución a una problemática concreta, sino que al mismo tiempo permitirá el desarrollo de esta tesis que conduzca a la obtención del Título profesional de Licenciada en Educación Inicial, para la Bachiller presentada líneas arriba.

Agradeciendo su atención a la presente. Atentamente,

Dra. Mariana Geraldine Silva Balarezo
Decana de la Facultad de Humanidades
Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI



CÓDIGO DE ÉTICA DE LA INVESTIGACIÓN CIENTÍFICA

Anexo 6: Asentimiento informado



ASENTIMIENTO INFORMADO

Te estamos invitando a participar en el proyecto de investigación: **“JUEGOS DIDÁCTICOS Y DESARROLLO DE HABILIDADES BLANDAS EN NIÑOS DE CINCO AÑOS EN UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA, CHANCHAMAYO, JUNÍN 2023”**.

Lo que te proponemos hacer es diligencia de listas de cotejos de manera anónima y confidencial, cuya contestación dura aproximadamente 20 minutos. Te solicitamos responder sinceramente la información para que la investigación arroje resultados válidos. La administración se realizará en el colegio donde estudias actualmente.

Tu participación en este estudio es completamente voluntaria, si en algún momento te negaras a participar o decidieras retirarte, esto no te generará ningún problema, ni tendrá consecuencias a nivel institucional, ni académico, ni social.

El equipo de investigación que dirige el estudio lo conforma: Br. Sharon Jenifer Gora Camargo, a cargo de su asesora Dra. Amalia Elizabeth Lopez Chegne de la Facultad de Humanidades de la Universidad Católica de Trujillo “Benedicto XVI”.

La información suministrada por mí será confidencial. Los resultados podrán ser publicados o presentados en reuniones o eventos con fines académicos sin revelar datos de identificación de los participantes.

En bases de datos, todos los participantes serán identificados por un código que será usado para referirse a cada uno. Así se guardará el secreto profesional de acuerdo con lo establecido en la Ley de Protección de Datos Personales N° 29733 de 2013 y su reglamento aprobado por Decreto Supremo N° 003-2013-JUS, que rige en nuestro país.

Así mismo, declaro que fui informado suficientemente y comprendo que tengo derecho a recibir respuesta sobre cualquier inquietud que tenga sobre dicha investigación, antes, durante y después de su ejecución; que tengo el derecho de solicitar los resultados de las listas de cotejos que conteste durante la misma. Considerando que los derechos que tengo en calidad de participante de dicho estudio, a los cuales he hecho alusión previamente, constituyen compromisos del equipo de investigación responsable del mismo, me permitimos informar que asiento, de forma libre y espontánea, mi participación en el mismo.

En constancia de lo anterior, firmo el presente documento, en la ciudad de Pichanaki, el día 10, del mes Julio de 2023.

Firma

Nombres y Apellidos: Jessica Jumanga Caballero

DNI

N°: 48814191

Investigador 1: Br. Sharon Jenifer Gora Camargo

Documento de Identidad: 73147525

Correo institucional o personal: sharongora13@gmail.com

Asesor de la facultad de Humanidades: Dra. Amalia Elizabeth Lopez Chegne

ORCID: 0000-0002-2836-1743

Correo institucional: a.lopez@uct.edu.pe

Universidad Católica de Trujillo "Benedicto XVI"

Anexo 7: Matriz de consistencia

FORMULACIÓN DEL PROBLEMA	HIPÓTESIS	OBJETIVOS	VARIABLES	DIMENSIONES	METODOLOGÍA
¿Qué relación existe entre los juegos didácticos y las habilidades blandas de los niños de cinco años en una I. E. Chanchamayo, Junín 2023? Específico ¿Qué relación existe entre los juegos didácticos y el trabajo en equipo de los niños de cinco? ¿Qué relación existe entre los juegos didácticos y el liderazgo de los niños de cinco años? ¿Qué relación existe entre los juegos didácticos y la comunicación de los niños de cinco años? ¿Qué relación existe entre los juegos didácticos y la persuasión de los niños de cinco años? ¿Qué tipo relación existe entre los juegos didácticos y la motivación de los niños de cinco años en una I. E. Chanchamayo, Junín 2023	Existe una relación positiva entre los juegos didácticos y las habilidades blandas en los niños de cinco años de la I.E. Chanchamayo, Junín 2023. Específico Existe una relación positiva entre los juegos didácticos y el trabajo en equipo en los niños de cinco años, Existe una relación positiva entre los juegos didácticos y el liderazgo en los niños de cinco años. Existe una relación positiva entre los juegos didácticos y la negociación de conflictos en los niños de cinco años. Existe una relación positiva entre los juegos didácticos y la inteligencia emocional en los niños de cinco años. Existe una relación positiva entre los juegos didácticos y la comunicación afectiva en los niños de cinco años de la I.E. N°142 Chanchamayo, Junín 2023.	Determinar la relación entre los juegos didácticos y las habilidades blandas de los niños de cinco años en una Institución Educativa, Chanchamayo, Junín 2023. Específico Identificar la relación que existe entre los juegos didácticos y el trabajo en equipo de los niños de cinco años en una I. E. Chanchamayo, Junín 2023. Contrastar la relación que existe entre los juegos didácticos y el liderazgo de los niños de cinco años en una I. E. Chanchamayo, Junín 2023 Identificar la relación que existe entre los juegos didácticos y la comunicación de los niños de cinco años en una I. E. Chanchamayo, Junín 2023. Describir la relación que existe entre los juegos didácticos y la persuasión de los niños de cinco años en una I. E. Chanchamayo, Junín 2023. Contrastar la relación que existe entre los juegos didácticos y la motivación de los niños de cinco años en una I. E. Chanchamayo, Junín 2023.	Dependiente Juegos didácticos Independiente Habilidades blandas	Sensoriales Motrices Intelectual Trabajo En Equipo Liderazgo Comunicación Persuasión Motivación	Enfoque Tipo: Cuantitativo Nivel: Descriptivo Diseño: Correlacional Población: 69 niños de cinco años en una I. E. Chanchamayo, Junín 2023. Muestra: 26 niños de cinco años en una I. E. Chanchamayo, Junín 2023. Técnica: Observación Instrumentos: Lista de cotejo

Anexo 8: Informe de Turniting

JUEGOS DIDÁCTICOS Y DESARROLLO DE HABILIDADES BLANDAS EN LOS NIÑOS DE CINCO AÑOS EN UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA CHANCHAMAYO, JUNÍN, 2023

ORIGINALITY REPORT

18%

SIMILARITY INDEX

13%

INTERNET SOURCES

1%

PUBLICATIONS

11%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1

repositorio.ucv.edu.pe

Internet Source

7%

2

Submitted to Universidad Catolica de Trujillo

Student Paper

6%

3

repositorio.unsm.edu.pe

Internet Source

1%

4

es.scribd.com

Internet Source

1%

5

repositorio.uti.edu.ec

Internet Source

1%

6

repositorio.ftpcl.edu.pe

Internet Source

1%

7

repositorio.uladech.edu.pe

Internet Source

1%

Exclude quotes

On

Exclude matches

< 1%