



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

**FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES
ESCUELA PROFESIONAL DE
ARTE Y DISEÑO GRÁFICO EMPRESARIAL**

Juego interactivo sobre habilidades blandas en la convivencia escolar
en estudiantes de una Institución Educativa de Independencia, Lima –
2023

TESIS PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE:

Licenciado en Arte y Diseño Gráfico Empresarial

AUTOR:

Avila Llanos, Leonardo Fabrizzio (orcid.org/0000-0002-0193-4070)

ASESOR:

Dr. Apaza Quispe, Juan (orcid.org/0000-0002-1157-7185)

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Arte Visual y Sociedad: Investigación de Mercados en el Ámbito de
la Comunicación Gráfica, Imagen Corporativa y Diseño del Producto

LÍNEA DE RESPONSABILIDAD SOCIAL UNIVERSITARIA:

Desarrollo económico, empleo y emprendimiento

LIMA – PERÚ
2023

Dedicatoria

Quiero dedicar este proyecto de investigación a mi familia quienes más me han brindado apoyo constante durante mi trayectoria educativa, proporcionándome la fuerza necesaria para alcanzar mis objetivos.

Agradecimiento

Quiero expresar mi gratitud a Dios por llevar mi camino y a mi madre por su apoyo constante, también agradezco a los profesores de la universidad por compartir sus conocimientos y permitirme crecer como profesional.



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES

ESCUELA PROFESIONAL DE ARTE & DISEÑO GRÁFICO EMPRESARIAL

Declaratoria de Autenticidad del Asesor

Yo, APAZA QUISPE JUAN, docente de la FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES de la escuela profesional de ARTE & DISEÑO GRÁFICO EMPRESARIAL de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - LIMA NORTE, asesor de Tesis titulada: "Juego interactivo sobre habilidades blandas en la convivencia escolar en estudiantes de una Institución Educativa de Independencia, Lima - 2023", cuyo autor es AVILA LLANOS LEONARDO FABRIZIO, constato que la investigación tiene un índice de similitud de 18.00%, verificable en el reporte de originalidad del programa Turnitin, el cual ha sido realizado sin filtros, ni exclusiones.

He revisado dicho reporte y concluyo que cada una de las coincidencias detectadas no constituyen plagio. A mi leal saber y entender la Tesis cumple con todas las normas para el uso de citas y referencias establecidas por la Universidad César Vallejo.

En tal sentido, asumo la responsabilidad que corresponda ante cualquier falsedad, ocultamiento u omisión tanto de los documentos como de información aportada, por lo cual me someto a lo dispuesto en las normas académicas vigentes de la Universidad César Vallejo.

LIMA, 21 de Noviembre del 2023

Apellidos y Nombres del Asesor:	Firma
APAZA QUISPE JUAN DNI: 10453803 ORCID: 0000-0002-1157-7185	Firmado electrónicamente por: APAZAQU el 05-12- 2023 19:38:38

Código documento Trilce: TRI - 0658283



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES

ESCUELA PROFESIONAL DE ARTE & DISEÑO GRÁFICO EMPRESARIAL

Declaratoria de Originalidad del Autor

Yo, AVILA LLANOS LEONARDO FABRIZIO estudiante de la FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES de la escuela profesional de ARTE & DISEÑO GRÁFICO EMPRESARIAL de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - LIMA NORTE, declaro bajo juramento que todos los datos e información que acompañan la Tesis titulada: "Juego interactivo sobre habilidades blandas en la convivencia escolar en estudiantes de una Institución Educativa de Independencia, Lima - 2023", es de mi autoría, por lo tanto, declaro que la Tesis:

1. No ha sido plagiada ni total, ni parcialmente.
2. He mencionado todas las fuentes empleadas, identificando correctamente toda cita textual o de paráfrasis proveniente de otras fuentes.
3. No ha sido publicada, ni presentada anteriormente para la obtención de otro grado académico o título profesional.
4. Los datos presentados en los resultados no han sido falseados, ni duplicados, ni copiados.

En tal sentido asumo la responsabilidad que corresponda ante cualquier falsedad, ocultamiento u omisión tanto de los documentos como de la información aportada, por lo cual me someto a lo dispuesto en las normas académicas vigentes de la Universidad César Vallejo.

Nombres y Apellidos	Firma
LEONARDO FABRIZIO AVILA LLANOS DNI: 74929986 ORCID: 0000-0002-0193-4070	Firmado electrónicamente por: LAVILALL el 21-11- 2023 19:51:55

Código documento Trilce: TRI - 0658284

Índice de contenidos

Carátula	i
Dedicatoria	ii
Agradecimiento	iii
Declaratoria de autenticidad del asesor	iv
Declaratoria de originalidad del autor	v
Índice de contenidos	vi
Índice de tablas	viii
Índice de figuras	ix
Resumen	x
Abstract	xi
I. INTRODUCCIÓN	1
II. MARCO TEÓRICO	8
III. METODOLOGÍA	19
3.1 Tipo y diseño de investigación	19
3.2 Variables y operacionalización	20
3.3 Población, muestra y muestreo	23
3.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos	25
3.5. Procedimientos	26
3.6. Método de análisis de datos	27
3.7. Aspectos éticos	52
IV. RESULTADOS	53

V. DISCUSIÓN.....	61
VI. CONCLUSIONES	82
VII. RECOMENDACIONES.....	84
REFERENCIAS.....	85
ANEXOS	93
Anexo n°1: Matriz de Operacionalización.....	
Anexo n° 2: Matriz de consistencia	
Anexo n° 3: Instrumento de recolección de datos	
Anexo n°4: Consentimiento informado del apoderado.	
Anexo n°5: Asentimiento informado	
Anexo n.°6: Determinación del tamaño de la muestra	
Anexo n°7: Prueba binomial y matriz de expertos.....	
Anexo n° 8: Alfa de Cronbach	
Anexo n° 9: Tabla interpretativa de confiabilidad	
Anexo n° 10: Prueba de normalidad.....	
Anexo n° 11: Cuadro de coeficiente de correlación	
Anexo n°12: Data SPSS.....	
Anexo n°13: Carta de autorización	
Anexo n°14: Brief.....	
Anexo n°15: Pieza gráfica	
Anexo n°16. Evidencias fotográficas	
Anexo n°17: Resultado de Turnitin.....	

Índice de tablas

Tabla 1: Identificación de variables.

Tabla 2: Población

Tabla 3. Prueba T sobre Juegos Interactivos de Habilidades Blandas y Convivencia Escolar.

Tabla 4. Prueba T sobre Juegos Interactivos de Habilidades Blandas y la dimensión Democrática de Convivencia Escolar.

Tabla 5. Prueba T sobre Juegos Interactivos de Habilidades Blandas y la dimensión Inclusiva de Convivencia Escolar.

Tabla 6. Prueba T sobre Juegos Interactivos de Habilidades Blandas y la dimensión Solidaridad de Convivencia Escolar.

Índice de figuras

Figura 1: Indicador: Diseño	27
Figura 2: Indicador 2: Imágenes	28
Figura 3: Indicador: Mensaje	29
Figura 4: Indicador 4: Ambiente	30
Figura 5: Indicador 5: Aprendizaje	31
Figura 6: Indicador 6: Motivación	32
Figura 7: Indicador 7: Flexible	33
Figura 8: Indicador 8: Equipo	34
Figura 9: Indicador 9: Habilidad sensorial	35
Figura 10: Habilidad intelectual	36
Figura 11: Indicador 11: Solución de problemas	37
Figura 12: Indicador 12: Comunicación	38
Figura 13: Indicador 13: Paciencia	39
Figura 14: Indicador 14: Liderazgo	40
Figura 15: Indicador 15: Persuasión	41
Figura 16: Indicador 16: Participación	42
Figura 17: Indicador 17: Respeto por opiniones	43
Figura 18: Indicador 18: Aceptación de diversidad	44
Figura 19: Indicador 19: Fomento de la integración	45
Figura 20: Indicador 20: Respeto	46
Figura 21: Indicador 21: Empatía	47

Resumen

La investigación titulada “Juego interactivo sobre habilidades blandas en la convivencia escolar en estudiantes de una Institución Educativa de Independencia, Lima - 2023” evaluó el impacto de los juegos interactivos sobre habilidades blandas en la mejora de la convivencia escolar en los estudiantes del 5to grado de la Institución Educativa James William Fulbright del distrito de Independencia, Lima - 2023. El estudio, de naturaleza cuantitativa y diseño preexperimental y de nivel aplicativo. Teniendo un grupo de 108 estudiante, separados de 54 para el grupo de control y 54 para el grupo experimental. Se administraron cuestionarios pre y post test, validados con una significancia de 0.002, menor al 0.05, y una confiabilidad del 0.880 hallado por el Alfa de Cronbach en el SPSS. Los resultados confirmaron la hipótesis general, revelando una correlación positiva, del juego interactivo sobre habilidades blandas y la mejora en la convivencia escolar, validando la Hipótesis Alternativa. La investigación destacó la importancia del desarrollo de áreas democráticas, inclusivas y solidarias en la mejora de la convivencia escolar. Estos hallazgos sugieren que los juegos interactivos enfocados en habilidades blandas tienen un impacto positivo en las habilidades interpersonales y la convivencia escolar de los estudiantes en una I.E de Lima.

Palabras clave: Juego interactivo, habilidades blandas, convivencia escolar, habilidad interpersonal.

Abstract

The research entitled "Interactive game on soft skills in school coexistence in students of an Educational Institution of Independencia, Lima - 2023" evaluated the impact of interactive games on soft skills in the improvement of school coexistence in 5th grade students of the James William Fulbright Educational Institution in the district of Independencia, Lima - 2023. The study was quantitative in nature and had a pre-experimental design and an application level. Having a group of 108 students, separated from 54 for the control group and 54 for the experimental group. Pre- and post-test questionnaires were administered, validated with a significance of 0.002, less than 0.05, and a reliability of 0.880 found by Cronbach's alpha in the SPSS. The results confirmed the general hypothesis, revealing a positive correlation between the interactive game on soft skills and the improvement in school coexistence, validating the Alternative Hypothesis. The research highlighted the importance of the development of democratic, inclusive and supportive areas in improving school coexistence. These findings suggest that interactive games focused on soft skills have a positive impact on the interpersonal skills and school coexistence of students in an I.E in Lima.

Keywords: Interactive game, soft skills, school coexistence, interpersonal skills.

I. INTRODUCCIÓN

A nivel global, los juegos interactivos sobre habilidades blandas y la comunicación fueron una herramienta valiosa en la formación educativa de alumnos de primaria, ya que esos juegos ofrecieron un enfoque práctico y divertido para promover el fortalecimiento de habilidades que sirvieron en el desenvolvimiento adecuado de la interpersonalidad y las emociones de los alumnos. En relación a esto, Yao y Tuliao (2019) indicaron que en ese momento, era crucial que los países invirtieran en educación escolar para fomentar las competencias necesarias que les permitieran destacar y tener éxito, ejemplificando a España que fue uno de los países que buscó métodos de innovación en cuanto a la enseñanza a través de la dinámica, asegurando el desarrollo de las habilidades cognitivas, cultivando de esta forma en el niño la independencia, el pensamiento crítico, la capacidad de comunicar ideas y el trabajo en equipo en los estudiantes, ya que esas cualidades brindaron la oportunidad de prosperar y avanzar en su desarrollo profesional.

Asimismo a nivel internacional, los juegos interactivos se basaron en los enfoques humanístico-afectivo, comunicativo y en el constructivismo socioafectivo, y permitieron poner en práctica la parte cognitiva y emotiva; además, fueron altamente motivantes e integradores. Como afirmó Tolentino (2020), la metodología que fue aplicada en países como Japón y Corea del Sur, en el cual la educación, a pesar de continuar con un enfoque conservador y basado en la teoría, comenzó a aplicar en el grado inicial y primaria el dinamismo de las clases a través no solo de juegos interactivos, sino de talleres que fomentaron el aprendizaje teórico y a su vez reforzaron las habilidades sociales.

Por otro lado, el contexto cambió en Latinoamérica, puesto que los juegos interactivos recién comenzaron a implementarse en esta región y a considerar su importancia realmente. En esta parte del mundo, los juegos interactivos permitieron la actualización de múltiples juegos con el propósito de aumentar su disponibilidad entre los usuarios mediante diferentes medios de divulgación. Por esta razón, Rivera y Torres (2018) añadieron que, los juegos interactivos permitieron tener un aprendizaje

significativo, ya que en la simulación del juego permitieron que los que jugaron vivieran la experiencia del juego, enfrentando situaciones y tomando decisiones. Un ejemplo de esto fue Brasil, país donde el aprendizaje significativo se afianzó cuando se relacionó lo vivido (lo que se experimentó) con lo que se enseñó, evidenciando una mejora significativa en los resultados obtenidos a través de los exámenes nacionales, siendo más del 70% de alumnos que salieron con una nota aprobatoria en contraste a cuando estos juegos no eran aplicados. En el juego, dio la posibilidad de ensayar las veces que fueron necesarias sin temor a equivocarse, ya que el fracaso generó grandes enseñanzas.

A nivel nacional, distintos educadores en Perú identificaron a los juegos interactivos como una valiosa herramienta en el campo de la pedagogía. Estos juegos se consideraron beneficiosos para promover el desarrollo de habilidades blandas en los estudiantes. En relación a ello, Pérez y Filella (2019) afirmaron que, en el Perú, en el departamento de Arequipa, las actividades lúdicas, es decir los juegos, role-playing, discusión grupal y otros permitieron que el sujeto interactuara, expresara sus sentimientos y emociones libremente, lo que facilitó el crecimiento emocional.

Adicionalmente, en Perú la importancia del juego en las escuelas fue vista con cierta inseguridad por partes de los docentes, ya que consideraron que la educación y enseñanza no podía ir en coordinación con los “juegos”. A partir de estas afirmaciones, Campos et al., (2020) mencionaron que, en Ancash, los “juegos de rol” fueron fundamentales para entretener e instruir en conocimientos a los niños con la finalidad de hacer más fácil la labor del docente.

A nivel local, en Lima se estableció como metodología los juegos interactivos para mejorar el aprendizaje no solo de aspectos teóricos, sino de habilidades sociales. Por esta razón, Sales (2018) especifica que, en algunos colegios de Miraflores se buscó que estimularan la creatividad, el respeto por las normas y por los demás, para después permitir aprender a manejar las emociones al aceptar el resultado del juego (el perder o ganar).

En la actualidad a nivel mundial, las habilidades blandas fueron consideradas como las habilidades interpersonales y destrezas relacionadas con un buen desarrollo social y personal, sin embargo, no se emplearon plenamente aspectos de la vida como el área laboral, académico, familiar, etc. En adición a ello, Kumar (2017) dedujo que, en muchos países en vías de desarrollo, como Ghana, los profesores y estudiantes aún no sacaron el mayor provecho a las nuevas dinámicas de enseñanza – aprendizaje que brindaron las habilidades blandas dentro y fuera del ámbito académico.

En Latinoamérica las habilidades blandas se consideraron en áreas como la actitudinal, de pensamiento y habilidad que poseía el individuo para establecer vínculos de relación con su entorno, vínculos sanos, por lo cual promovieron que los alumnos comprendieran sus emociones, lograran objetivos, tomaran decisiones y adquirieran la capacidad de enfrentar situaciones adversas. En este sentido, Ortega et al., (2016) afirmó que, en Chile, la malla curricular educativa permitió a los estudiantes poseer la habilidad de responder ante los estímulos de la sociedad y desarrollarse desde edades tempranas, comenzando desde la educación impartida en el nivel inicial, a través de diversos métodos fue necesario incluir las habilidades blandas como un tema esencial.

En el Perú la educación, a pesar de las reformas educativas de las últimas décadas, avanzó lentamente por lo menos en esta área fue preciso afianzar ideas principales promoviendo las habilidades blandas para mejorar la convivencia escolar en las aulas de nuestro país. En adición a ello, Rojas (2019) afirmó que, ante este escenario, el estudiante debía comunicarse de forma efectiva, analizar, interpretar, criticar y reflexionar un texto oral o escrito; además, gozar de habilidades interpersonales permitiendo un adecuado desarrollo en el niño a nivel de aprendizaje y de relaciones personales, modificando considerablemente la mala convivencia escolar que se presentaba en muchos de los colegios de nuestro país y convirtiéndola en una buena.

De acuerdo a lo mencionado previamente, Arispe et al., (2020) sostienen que fue crucial abordar con precisión un desafío, ya que se determinó el propósito al realizar una investigación, debiéndose explorar áreas innovadoras relacionadas con las líneas de investigación que aborden las necesidades actuales de estudio en el contexto socioeconómico y cultural del país. Debe enfocarse en los problemas que requieren una atención más detallada y significativa.

Por lo tanto, en este estudio, se aplicaron los conocimientos adquiridos durante la educación universitaria en un entorno práctico y real. Esto proporcionó la oportunidad de utilizar el juego interactivo con la temática de las habilidades blandas para mejorar la convivencia escolar de los estudiantes, con un enfoque didáctico y atractivo, ya que permitió que los alumnos interactúen con el manual, los dados y el juego de cartas. Además, se trabajó cuidadosamente cada uno de los detalles del diseño del manual, incluyendo aspectos como el logotipo, tipografías, colores e iconos representativos, asegurando su correcta aplicación en la pieza gráfica.

Asimismo, Arispe et al., (2020) afirma que la formulación de la pregunta de investigación debe responderse con evidencia empírica (datos observables y/o medibles) y no debe conocerse las respuestas antes de la investigación. Considerando la situación mencionada, se formuló el problema general de este estudio ¿Cómo impactan los juegos interactivos sobre habilidades blandas en la convivencia escolar en estudiantes de una Institución Educativa de Independencia, Lima – 2023?, además, como parte del estudio, se plantearon problemas específicos para investigar de manera más precisa: ¿Cómo impactan los juegos interactivos sobre habilidades blandas en la dimensión democrática en los estudiantes de una Institución Educativa de Independencia, Lima – 2023? ¿Cómo impactan los juegos interactivos sobre habilidades blandas en la dimensión inclusiva en los estudiantes de una Institución Educativa de Independencia, Lima – 2023? ¿Cómo impactan los juegos interactivos sobre habilidades blandas en la dimensión solidaridad en estudiantes de una Institución Educativa de Independencia, Lima – 2023?

Padilla et al., (2017) mencionó la importancia de una justificación teórica que no solo refleje los descubrimientos de la investigación, sino que también permitió influir en la percepción actual de la realidad en el campo de interés. Con el propósito de investigar de manera experimental y determinar una relación entre las variables relevantes, se consideró un tema actual de interés que generó diversas respuestas en las personas.

El presente estudio de investigación tuvo como justificación práctica, el desarrollo de las habilidades blandas y comunicación que desarrollaron los estudiantes con el fin de mejorar su desarrollo profesional y que estas estuvieran acordes a las exigencias del mundo globalizado para que pudieran controlar su futuro personal, laboral, familiar y académico. Lo cual concuerda con lo mencionado por Arispe et al., (2020) pues comenta que la justificación práctica implica generar la utilidad o aporte prácticos, su desarrollo ayuda a proponer estrategias que contribuirán a resolver el problema planteado.

Según Moreno (2020), la justificación metodológica tiene como finalidad mostrar por qué los métodos y procedimientos elegidos son apropiados y adecuados para abordar las preguntas de investigación y alcanzar los objetivos del estudio. Por este motivo es importante tener la necesidad de evaluar y mejorar las habilidades blandas y la comunicación de los estudiantes en un mundo globalizado. Para llevar a cabo esta investigación, se seleccionó una metodología que permitiera recopilar datos empíricos sobre el impacto de los juegos interactivos en el desarrollo de estas habilidades. El enfoque metodológico se basó en el análisis cuantitativo de los resultados de las intervenciones con juegos interactivos, utilizando encuestas y pruebas estandarizadas para medir las habilidades blandas y la convivencia escolar. Esta metodología permitió obtener datos objetivos y cuantificables que respaldan la relación entre la intervención y el desarrollo de habilidades blandas.

Dentro de este marco, Bedoya (2020) menciona que, la justificación social se basa en la idea de que la investigación debe abordar preguntas o problemas que

tengan un impacto positivo en la comunidad, que resuelvan problemas sociales o que mejoren la calidad de vida de las personas. Es por ello la importancia de mejorar las habilidades blandas de los estudiantes para prepararlos adecuadamente para un mundo globalizado y altamente competitivo. La sociedad actual demanda profesionales no solo con conocimientos técnicos, sino también con habilidades de comunicación, trabajo en equipo y resolución de problemas. Al mejorar estas habilidades en los estudiantes, se contribuye a su futuro personal, laboral, familiar y académico.

Bautista (2020) menciona que el objetivo general consiste en un breve resumen de la idea principal y el propósito de un proyecto, es decir, la meta a lograr. Representa el resultado final que se busca alcanzar con el proyecto, es decir, la razón subyacente de la investigación o intervención. En resumen, el objetivo general resume la hipótesis o cuestión de investigación, clarifica la intención del estudio y establece los límites del tema. Por consiguiente, el objetivo general fue: Determinar el impacto de los juegos interactivos sobre habilidades blandas en la convivencia escolar en estudiantes de una Institución Educativa de Independencia, Lima – 2023, adicional a ello se propusieron los siguientes objetivos específicos: Determinar el impacto de los juegos interactivos sobre habilidades blandas en la dimensión democrática en estudiantes de una Institución Educativa de Independencia, Lima – 2023. Determinar el impacto de los juegos interactivos sobre habilidades blandas en la dimensión inclusiva en los estudiantes de una Institución Educativa de Independencia, Lima – 2023. Determinar el impacto de los juego interactivo sobre habilidades blandas en la dimensión solidaridad en los estudiantes de una Institución Educativa de Independencia, Lima – 2023

Las hipótesis son proposiciones científicas que buscaron predecir una relación entre variables. Son afirmaciones formuladas de manera provisional y se someten a pruebas y análisis estadísticos. Según Tapia et al. (2019), las hipótesis de investigación son declaraciones que establecen una relación entre variables o fenómenos y se plantearon con el propósito de ser comprobadas o refutadas a través

de un análisis riguroso. En este sentido, se presento la hipótesis general de la siguiente manera:

Ho: No existe un impacto significativo de los juegos interactivos sobre habilidades blandas en la convivencia escolar en estudiantes de una Institución Educativa de Independencia, Lima – 2023.

Ha: Existe un impacto significativo de los juegos interactivos sobre habilidades blandas en la convivencia escolar en estudiantes de una Institución Educativa de Independencia, Lima – 2023.

Asimismo, las hipótesis específicas fueron las siguientes:

Ho: No existe un impacto significativo la dimensión democrática en estudiantes de una Institución Educativa de Independencia, Lima – 2023.

Ha: Existe un impacto significativa de la dimensión democrática en estudiantes de una Institución Educativa de Independencia, Lima – 2023.

Ho: No existe un impacto significativo la dimensión inclusiva en los estudiantes de una Institución Educativa de Independencia, Lima – 2023.

Ha: Existe un impacto significativo de la dimensión inclusiva en los estudiantes de una Institución Educativa de Independencia, Lima – 2023.

Ho: No existe un impacto significativo la dimensión solidaridad en estudiantes de una Institución Educativa de Independencia, Lima – 2023.

Ha: Existe un impacto significativo de la dimensión solidaridad en estudiantes de una Institución Educativa de Independencia, Lima – 2023.

II. MARCO TEÓRICO

Para proporcionar un mayor respaldo teórico a nuestra investigación, a continuación, se presentaron diversos estudios tanto a nivel nacional como internacional. En el ámbito nacional, se enumeraron los siguientes 5 autores:

Huertas (2017), quien llevó a cabo una investigación titulada "Habilidades sociales de los estudiantes de 4 años de la Institución Educativa Inicial No 001 María Concepción Ramos Campos - Piura, 2016". Su objetivo de investigación fue identificar las habilidades sociales de los alumnos de este centro educativo, utilizando una muestra de 100 niños. El enfoque cuantitativo con diseño experimental se empleó para medir las habilidades a través de un cuestionario, y los datos se procesaron estadísticamente. La conclusión fue que los alumnos de esta escuela se encontraban en un nivel competente en cuanto al desarrollo de sus habilidades blandas con un porcentaje de 62.9%, mientras que el 37.1% aun se situaba en la categoría promedio, lo que implicaba algunos problemas en la convivencia escolar.

Obregón (2018) en su trabajo de investigación titulado "Habilidades Sociales y Convivencia Escolar en estudiantes de la Institución Educativa Fe y Alegría No 19 – Huaraz, 2017". Buscó establecer el tipo de relación entre Habilidades Sociales y Convivencia Escolar. Se realizó una investigación cuantitativa experimental correlacional, la población estuvo constituida por 104 alumnos ubicados en el tercer grado de secundaria. Se utilizó un cuestionario creado por el MINSA sobre la variable de habilidades sociales, la escala de calificación se realizó por un experto y las cifras obtenidas a partir del estadístico Rho de Spearman salieron en 0,692, por lo cual mantienen una correlación positiva. Se concluyó que estas habilidades tienen gran influencia en la convivencia escolar.

Rojas (2021) en su trabajo de investigación titulado "La representación dramática como estrategia didáctica para mejorar la convivencia escolar en estudiantes del V Ciclo de primaria de la Institución Educativa No 32221 Villa 10 Castilla, Huánuco 2021". Configuró el principal objetivo en establecer de qué forma la

representación dramática funcionó como estrategia didáctica en mejorar la convivencia escolar en niños del 5to grado de primaria. Se realizó el estudio de forma cuantitativa y pre experimental, se reunió una población de 54 estudiantes, eligiendo la muestra poblacional de 24 alumnos. Para recopilar los datos se empleó una ficha de observación. Al inicio del experimento, los resultados indicaron que el 37.5% presentaba una mala convivencia escolar y el 62,5 % convivía de manera regular. Al término del proyecto, el 87,5% mostró una buena convivencia escolar entre sus compañeros de estudios, mejorando los índices porcentuales.

Gonzales (2019) en su investigación titulada “Actividades de juegos educativos para incrementar la convivencia escolar en los estudiantes de 5 años de la institución educativa N° 16823 de Vista Alegre – Colasay”. La investigación fue de tipo cuantitativa con diseño experimental, en la cual se consideraron como muestra a 15 alumnos a los cuales se les aplicaron los juegos educativos. La recolección de datos se llevó a cabo mediante el uso de un cuestionario conformado por 12 indicadores que podían ser respondidos con facilidad por un niño de 5 años. Para el procesamiento de datos se utilizó el programa SPSS, concluyéndose que los juegos interactivos ayudaron a incrementar la convivencia escolar permitiendo un aprendizaje más didáctico, comenzando con la dimensión integración, en la cual más de un 60% de niños lograron integrarse con facilidad y entusiasmo dentro del aula, continuando con la dimensión socialización, en la cual el 66.7% de los niños suelen invitar a otros a jugar con ellos, siendo solo un 33.3% los que aceptan. Asimismo, la dimensión compañerismo muestra un 60% de estudiantes que apoyan a sus compañeros algunas veces, mientras que el 40% los hace casi siempre. Por último, respecto a la dimensión agresividad, la cifra respecto a los indicadores de la agresividad revelaron que el 53.3% incurre en esto, mientras que el 46.7% logran resolver sus conflictos sin recurrir a la agresividad.

Vivanco (2018) en su investigación titulada “El Juego de Roles como estrategia para promover la construcción democrática de normas y acuerdos en el aula y la escuela”. Tuvo como objetivo central lograr que los docentes supieran de esta estrategia y pudieran ejercerla en su metodología diaria para incentivar en los jóvenes

el compañerismo y respeto por las normas y acuerdos, mejorando la convivencia. La investigación fue de tipo cuantitativa con diseño experimental, conformada por una población de 30 niños a los cuales se les realizó el juego de roles, midiéndose a través de una encuesta. Los datos fueron procesados mediante el estadístico SPSS y se concluyó que, con la implementación de este proyecto, los estudiantes tenían mejor recepción de las normas y acuerdos, respetándolas y cumpliéndolas con mayor frecuencia.

En el ámbito internacional se hallaron siguientes antecedentes, García et al., (2016) en su trabajo de investigación titulado “El entrenamiento en habilidades sociales y su impacto en la convivencia escolar dentro de un grupo de primaria”. El cual tuvo como objetivo describir la aplicación de dos estrategias que fueron diseñadas bajo su autoría en las cuales se buscó entrenar las habilidades sociales, buscando un buen desempeño social en una muestra de 12 alumnos de 4to de primaria. Para ello se realizó un proceso de observación en el aula, bajo el enfoque cuantitativo y metodología experimental, elaborándose actividades e implementándose a los niños que fueron seleccionados como muestra. De esta forma, se evaluó la eficacia con preguntas reflexivas y ensayos conductuales a través de la entrevista semiestructurada contando con la presencia de la maestra. Respecto a los resultados, se pudo apreciar que los niños no desarrollaban problemas durante las sesiones y eran capaces de diferenciar entre un buen y mal comportamiento, sin embargo, en los ensayos de conducta sí se presentaron inconvenientes.

Ortiz (2019) en su investigación titulada “Las habilidades sociales en la convivencia escolar de niños de 5 a 6 años”. Estableció como punto de investigación el determinar las habilidades sociales que los alumnos utilizaban durante la convivencia escolar a través de métodos como la investigación en campo, realizó el diseño de talleres dirigidos a docentes. Acerca de la metodología, la autora utilizó la investigación cuantitativa con diseño experimental, permitiendo mejorar la educación en los alumnos de 5 y 6 años, con una población de 50 niños. Finalmente, se concluyó que el desconocimiento de las habilidades sociales afectaba considerablemente la

relación entre los compañeros del entorno educativo, ya que el 40% que conocía acerca del tema lograba desarrollar con mayor facilidad las habilidades sociales, mientras que al 60% se le dificultaba, así mismo, aumentó la cantidad de niños con edades entre 5 y 6 años que carecían de la capacidad para interrelacionarse adecuadamente en cuanto a la convivencia escolar. Por otro lado, los docentes no se encontraban capacitados ni contaban con técnicas para promover una adecuada convivencia escolar.

Sandoval y Vásquez (2021), en el trabajo de investigación titulado “Habilidades sociales y convivencia escolar en estudiantes de la Institución Educativa Santa Rosa de Lima de Suarez – Tolima”. Definieron como tema investigativo establecer qué relación existía entre las habilidades sociales y la convivencia escolar. Investigación cuantitativa con diseño experimental, utilizándose un cuestionario calificable en la escala de Likert, con una muestra poblacional de 40 niños. En cuanto a los objetivos, se halló la relación intervariables mediante estadísticos. Los resultados descriptivos de las variables mostraron que el 37,8% de los estudiantes tienen nivel bajo de habilidades sociales, el 44,4% tuvo nivel medio y finalmente el 17,8% alcanzó nivel alto. Se concluyó que los estudiantes tenían que mejorar en los factores estudiados.

Ardila et al., (2021) en el trabajo de investigación titulado “El juego como estrategia pedagógica para el mejoramiento de la convivencia en estudiantes de segundo grado del IPN”. Sugirieron crear una estrategia educativa basada en el uso del juego, con el propósito de que los estudiantes de segundo grado del Instituto Pedagógico Nacional (IPN) en Bogotá adquirieran habilidades para solucionar problemas y mejoraran su relación con otros compañeros. El grupo objetivo estuvo conformado por 16 niñas y 12 niños del curso 201, con edades promedio de 7 a 8 años. Esta aproximación se planteó como una investigación de tipo cuantitativo con un diseño experimental, empleando herramientas como encuestas y entrevistas semiestructuradas. Como resultado, se desarrolló un catálogo de juegos que combinó las áreas de educación física, inglés y psicología. En resumen, se resaltó la importancia del juego como una estrategia valiosa en el ámbito escolar, que promovió

el aprendizaje de valores y el desarrollo de habilidades para manejar situaciones y conflictos de forma efectiva. También se reconoció la relevancia de considerar la convivencia entre los estudiantes en el entorno educativo, dado que los seres humanos son naturalmente sociales y esto se encuentra estrechamente relacionado con los procesos académicos.

Medina (2020) en su trabajo de investigación titulado “El juego como estrategia pedagógica para fortalecer la convivencia escolar en 4c institución educativa rural La Sierra”. Tuvo como objetivo mejorar el comportamiento de los alumnos del 4c de secundaria pues se detectaron múltiples problemas en relación a su conducta. Para lo cual, a través de una investigación cuantitativa con diseño experimental donde se utilizó un juego lúdico logrando modificar la conducta de la mayoría de estudiantes de este salón, midiendo esto a través de herramientas como la encuesta, los resultados fueron favorables, evidenciándose una mejora en la convivencia escolar gracias a la nueva metodología del juego lúdico.

Respecto a las bases teóricas de la investigación, fueron dos variables, las cuales se dividieron en variable compuesta: Los juegos interactivos, Las habilidades blandas y la variable independiente: La convivencia escolar acompañadas de sus respectivas dimensiones.

En base a ello, se inició a describir diversos puntos de vista, para lo cual, la primera variable son **los juegos interactivos**, a continuación, se presentaron a diversos autores:

Los juegos interactivos en el ámbito educativo fueron recursos pedagógicos empleados para estimular el aprendizaje y la participación activa de los estudiantes. Estos juegos integraron aspectos divertidos y educativos con el fin de generar experiencias de aprendizaje más cautivadoras y motivadoras.

Según Rodríguez et al. (2021) Los juegos interactivos permitieron que los participantes disfrutaran de muchas formas de percepción, resaltando los sentidos

como la visión y la escucha, los juegos se convirtieron en el foco de atención del alumno y lograron que se desarrollara el propósito del aprendizaje de forma satisfactoria, aprovechando el aprendizaje adquirido con anticipación, mejorando la memoria considerablemente.

Respecto a lo descrito con anterioridad, Piaget, psicólogo especialista en la adquisición del aprendizaje, aportó que, a través del juego, el aprendizaje se volvía más llevadero, ya que el ambiente era favorecedor y fortalecía los procesos formativos de los niños, los juegos se consideraban estrategias que poseían una buena enseñanza didáctica. Es así que, se estableció que el niño era el sujeto y núcleo de estas actividades lúdicas. Se requería que los colegios o instituciones educativas emplearan como estrategia didáctica el juego interactivo. Díaz (2018).

Asfar et al., (2021) en el artículo describen que los juegos interactivos en la educación podían abarcar una amplia gama de formatos y enfoques. Podían ser juegos digitales diseñados específicamente para enseñar conceptos y habilidades académicas, como matemáticas, ciencias, idiomas o historia. También podían ser juegos de mesa adaptados para el aula o juegos de roles que involucraban a los estudiantes en situaciones y problemas del mundo real.

Asimismo, Crisman et al., (2023) afirmaron que algunos beneficios que conllevaba el uso de juegos interactivos en la educación eran que motivaban a los alumnos, lograban un aprendizaje activo, sucedía la retroalimentación de forma inmediata, aumentaba la colaboración y la competencia, al igual que lograban un aprendizaje personalizado a la necesidad de cada alumno.

Respecto a las dimensiones de esta variable, tuvimos las siguientes:

En la primera dimensión, el **diseño**, considerado como un campo creativo y práctico que involucraba la creación de soluciones visualmente atractivas y funcionales para problemas y necesidades específicas. Tal como expresó García (2019) según la teoría del diseño, se planteó que los productos diseñados tenían un impacto en el

usuario, influyendo en su comportamiento deseado tanto durante la interacción con el artefacto como a lo largo de su vida útil.

En la segunda dimensión, los **juegos educativos**, estos permitieron a través de actividades que motivaron y llamaron a atención del alumno el aprendizaje se volviera más llevadero y se adquiriera con mayor facilidad. Respecto a esto, Alonso (2021) estableció que el juego era una actividad innata y espontánea en los niños, que estimulaba el proceso de adquirir conocimientos y se consideraba una herramienta fundamental en el entorno educativo diario. A través del juego, los niños pudieron investigar, explorar, manipular y experimentar, lo que facilitó su desarrollo integral.

En la tercera dimensión, la **interacción**, se refiere al proceso de comunicación, relación mutua entre diferentes elementos, ya sean personas, objetos o entidades, a través de diversos medios y canales de comunicación. Fue fundamental para establecer conexiones, compartir información y construir relaciones sociales y tecnológicas. Adicionalmente, Gonnet (2020) agregó que la interacción social se refería a las influencias mutuas que surgían cuando dos o más personas se encontraban físicamente presentes en una situación determinada.

En la cuarta dimensión, el **conocimiento**, fue comprendido como la acumulación de información, experiencias y comprensión que una persona poseía. Era un recurso fundamental para la toma de decisiones, la resolución de problemas y el desarrollo personal y profesional. Asimismo, Neil y Cortez (2018) afirmaron que el conocimiento era una capacidad fundamental para los seres humanos, ya que les permitía comprender la naturaleza de su entorno, las relaciones entre las cosas y sus características a través del proceso de razonamiento.

En cuanto a la variable temática denominada **Habilidades Blandas**, algunos autores refirieron que:

Las habilidades blandas, también denominadas habilidades socioemocionales, englobaron una serie de atributos y aptitudes individuales que trascendieron los conocimientos técnicos y académicos. Estas habilidades hicieron referencia a las capacidades sociales, emocionales y comunicativas que posibilitaron a las personas interactuar de manera efectiva con otros, adaptarse a diversas situaciones y resolver problemas de forma apropiada.

Goleman, psicólogo de profesión (2002), en su obra “Inteligencia emocional”, nos expuso a las habilidades blandas como los recursos tanto emocionales como sociales que tenían las personas para interrelacionarse con su propia inteligencia emocional, permitiendo que los sujetos logaran el éxito personal.

Los autores Geana et al., (2010), citados por Tito y Orellana (2016), indicaron que las habilidades blandas permitieron que las personas expresaran sus habilidades aprendiendo a trabajar en equipo, comportándose según sus valores adquiridos y aprendiendo a gestionar el tiempo para realizar con mayor eficacia sus actividades, actualmente estas actividades fueron importantes en todos los ámbitos.

Durante la escuela fue necesario emplear las habilidades blandas ya que fomentaron la relación entre niños, relación social sana que permitió el establecimiento de roles y adecuación de normas sociales que debieron seguir. Todas estas habilidades se relacionaron con la autoestima de los niños y como este se pudo integrar positivamente a un grupo, aprendiendo a expresarse adecuadamente, tanto sus sentimientos como sus pensamientos, deseos, actitudes, entre otros, asimismo, ayudaron en la capacidad de resolución de conflictos, reduciendo la probabilidad de inestabilidad emocional o conductas irracionales.

Determinadas investigaciones OMS (1997) citado por UNICEF (2017) establecieron que el incluir las habilidades sociales dentro de la educación fue una ayuda en contra de enfermedades mentales y físicas, pues combatió problemas como el bullying, acoso escolar y discriminación, así mismo, fue necesario que se realizaran

talleres que concientizaran a los niños acerca de conductas de riesgo, disminuyendo el riesgo de deserción escolar o problemas conductuales en estudiantes.

Entre las diversas técnicas que promovieron las habilidades sociales se configuraron en áreas como la social, familiar, académica, entre otras, mediante la imitación y el modelado, estableciendo los roles representativos según el género. A través de las técnicas de relajación y la adecuada resolución de conflictos se pudo fortalecer desde muy pequeños a los niños su respuesta a una sociedad muy difícil. En cuanto a Doyle (2018), citada por Martínez y Arévalo (2019), “nos comentaron que las habilidades blandas fueron consideradas por diversos autores como una herramienta importante en el campo laboral” Por lo general, se consideraron las siguientes habilidades blandas: “Autonomía”, “Coherencia”, “Integridad”, “Responsabilidad personal y social”, “Sociabilidad”, “Competencia intercultural”, “Saber confiar”, “Inteligencia emocional”, “Trabajo en equipo” y “Autoliderazgo” (p. 27).

Según Phillips et al., (2020) establecieron que las habilidades blandas fueron esenciales en diversos ámbitos de la vida, incluyendo el entorno laboral, la educación, las relaciones interpersonales y el desarrollo personal.

Por otro lado, Succi y Canovi (2020) se sostuvo que el cultivo de estas habilidades fue esencial para lograr el éxito tanto en el ámbito laboral como en la vida en general, ya que complementaron y potenciaron los conocimientos técnicos y académicos.

Entre las dimensiones de las habilidades blandas destacamos la primera, las **habilidades interpersonales**, ya que fueron un conjunto de aptitudes y competencias que permitieron a una persona interactuar y relacionarse eficazmente con otros individuos en distintos contextos sociales. Según Marín y Rojas (2020) indicaron que las habilidades interpersonales se relacionaron con las competencias que una persona tenía para relacionarse con otros individuos. Destacaron que la interacción social en

el entorno educativo desempeñó un rol crucial en el crecimiento y la mejora de estas habilidades.

En la segunda dimensión, las **habilidades intrapersonales**, se refirieron a las capacidades y competencias que una persona tenía para conocerse y comprenderse a sí misma. Asimismo, Gutiérrez (2020) afirmó que fueron capacidades que nos permitieron conocernos a nosotros mismos. De esta forma, el ser humano fue capaz de demostrar paciencia, motivación, liderazgo y persuasión de un modo eficiente.

En cuanto a la segunda variable, la **convivencia escolar** fue definida como:

El conjunto de vínculos e intercambios que se establecieron entre los integrantes de una comunidad educativa en el ámbito escolar. Involucró la forma en que estudiantes, docentes, personal administrativo y padres o tutores se relacionaron entre sí en el contexto escolar. Para Vygotsky (1995), se comprendió a la convivencia escolar como la interacción de un individuo en un grupo, en este caso académico, en el cual el sujeto empleó técnicas o herramientas que le sirvieron a afrontar los diversos problemas o dificultades que se presentaron, en caso de no tenerlas nos enfrentamos a diversas situaciones de descontrol y desbalance emocional respecto a conductas inapropiadas en una escuela.

Residir en entornos educativos saludables y equilibrados fue una responsabilidad y un derecho de toda comunidad educativa, basado en el reconocimiento de la dignidad de cada individuo y el debido respeto hacia todos los miembros de dicha comunidad. La convivencia escolar, si fue saludable, permitió que se desarrollaran buenas habilidades tales como la tolerancia y control en cuanto a la violencia. Además, Rivero (2019) dijo que todo esto estuvo relacionado con la participación de los participantes que se desarrollaron en la convivencia académica en la creación de estrategias de prevención. El socialismo en la escuela generó violencia, y esta última fue considerada un problema estructural que afectó a toda la escuela de educación desde el punto de vista de la educación, la sociedad y las instituciones, la cultura y la política.

Según Romero y Peña (2018) afirmaron que, un ambiente escolar saludable fue aquel continuo e integrado que creó una relación culturalmente integrada, democrática y pacífica entre quienes integraron el ambiente escolar, que promovió un ambiente que permitió el aprendizaje integral. No fue solo una simple convivencia entre las personas, también estuvo definida por acciones colectivas y humanas que posibilitaron mostrar respeto a las personas con su respeto y los mismos derechos humanos, así como el buen trato, la apertura al diálogo, el aprecio y el reconocimiento, de la variedad de sus múltiples manifestaciones.

La convivencia escolar se trató de promover relaciones positivas, respetuosas y enriquecedoras entre los miembros de una comunidad educativa, creando un entorno propicio para el aprendizaje, el desarrollo integral y el bienestar de todos los estudiantes. Tal como agregaron, Pérez y Colina (2015) mencionaron que, la meta primordial de la educación fue promover una convivencia positiva, lo cual implicó que no se trató únicamente de responder a conflictos específicos, sino de un objetivo fundamental en sí mismo.

Por otro lado, Cuadra et al., (2021) concluyeron que la convivencia escolar implicó la creación de normas y valores compartidos, así como la promoción de una cultura pacífica, la prevención del acoso escolar y otras formas de violencia, la inclusión de estudiantes con necesidades especiales, el estímulo de la participación activa de los estudiantes en la vida escolar y la colaboración entre todos los miembros de la comunidad educativa.

En cuanto a la primera dimensión, **democrática**, Fierro y Carbajal (2019) afirmaron que, la convivencia en la escuela pretendió promover y crear relaciones democráticas entre los elementos de la comunidad educativa como un fuerte apoyo a la ciudadanía y una cultura de unidad y justicia que promovió una fuerte valoración de la diversidad y el rechazo a todo tipo de violencia.

Por otro lado, la segunda dimensión, **solidaridad**, fue explicada por Cruz (2017) quien nos dijo que, este aspecto se encontró relacionado con la capacidad que poseía cada ser humano en cuanto a la relación con otros, buscando el bienestar de ambos y prestando la intención de servicio, basándose en la confianza y el respeto mutuo.

En cuanto a la tercera y última dimensión, **inclusiva**, Fierro y Carbajal (2019) plantearon que, se buscó en todos los niveles de las instituciones educativas el mantenimiento, promoción y fortalecimiento del compromiso en los ámbitos de la democracia, la participación y la comunicación cultural.

III. METODOLOGÍA

3.1 Tipo y diseño de investigación

3.1.1 Enfoque de investigación

En el presente estudio, se utilizó la investigación de tipo cuantitativa. Según lo descrito por Hernández et al. (2019), especificaron que el tipo de investigación cuantitativa se relacionaba con el procesamiento de datos a nivel numérico, los cuales, a través de una secuencia, podían comprobar hipótesis.

Asimismo, la investigación cuantitativa fue útil para recopilar y analizar datos numéricos que permitieron obtener conclusiones objetivas y establecer relaciones causales, generalizando los resultados obtenidos y respaldando la toma de decisiones informadas.

3.1.2 Tipo de investigación

Según Arispe et al., (2020) las investigaciones pueden ser de tipo básica o aplicada. La diferencia para seleccionar uno u otro tipo de investigación se basa en el grado de desarrollo del conocimiento en relación al tema a estudiar, objetivos formulados y el nivel de experticia del investigador. Respecto a la investigación realizada, se clasificó en aplicada ya que busca contribuir en solucionar una necesidad actual reconocida, practica y específica.

3.1.3 Nivel de investigación

Según Arispe et al., (2020) la investigación aplicada plantea resolver problemas o intervenir en la historia natural de la enfermedad, por lo que algunos investigadores la denominan investigación acción. La estadística ayuda a evaluar el éxito de la intervención, en cuanto a proceso, resultado e impacto. Por lo cual, la investigación se determinó bajo este nivel, ya que buscó determinar si la intervención había influido significativamente.

3.1.4 Diseño de investigación

El diseño se realizó con un pre-test que se utilizó antes del tratamiento. Luego, se estableció la exposición, que en este caso fue un juego interactivo sencillo, seguido de un post-test para determinar si la capacidad de interactuar en el juego tuvo un efecto en el intercambio social de la escuela. Según Bernal (2006), los diseños pre experimentales eran aquellos en los cuales el investigador no ejercía control sobre las variables externas o internas, y no se establecía una asignación aleatoria de los participantes en el estudio o en el grupo de control.

$$GE = O1 \times O2$$

Donde:

GE = Grupo experimental de estudio.

O1 = Pre test al grupo experimental.

X = Aplicación del experimento (juego interactivo)

O2 = Post test al grupo experimental.

3.2 Variables y operacionalización

Tabla 1:

Identificación de variables.

	Variables	Naturaleza	Escala	Categoría
V1	Juego interactivo de habilidades blandas	Cuantitativa	Nominal	Independiente
V2	Convivencia escolar	Cuantitativa	Nominal	Dependiente

Fuente: *Elaboración propia.*

Por parte de la variable 2, Convivencia escolar, se mostraron 3 dimensiones las cuales fueron: Democrática, inclusiva y solidaria, cada una de ellas se dividieron en indicadores. La dimensión Democrática teniendo como indicadores: Participación y respeto por opiniones. La segunda dimensión Inclusiva tuvo como indicadores: Aceptación de diversidad y fomento de la integración. Por último, la dimensión solidaridad con los indicadores: Respeto y empatía.

3.2.1 Operacionalización de variables

Según Quintana (2020) La operacionalización de variables es el proceso metodológico mediante el cual el investigador “trae” desde el plano teórico al plano práctico, explicando en detalle la definición y cómo se miden las variables que se han seleccionado. **(Anexo 1)**

3.2.2 Variable 1: Juego Interactivo y Habilidades Blandas

Los juegos interactivos abarcan un amplio **diseño** gracias a un diverso **estilo artístico**, representando en **imagen, mensaje y ambiente** ya que en su mayoría este se enfocó en **juegos educativos** elaborados en **equipos**, mediante una **interacción** gracias al **conocimiento** brindado por el correcto **aprendizaje** y una **motivación** única y **flexible** adecuada a los estudiantes (Díaz, 2018).

Dimensiones

- Diseño
- Juegos educativos
- Interacción
- Conocimiento

Indicadores

- Estilo artístico
- Imagen
- Mensaje
- Ambiente
- Aprendizaje
- Motivación

- Flexible
- Equipo

En cuanto a la variable temática, las habilidades blandas, son un conjunto de **habilidades interpersonales e intrapersonales**, los cuales permiten que la persona se desarrolle una **comunicación** adecuada a través de la práctica de las **habilidades sensoriales e intelectuales**, logrando tener una adecuada capacidad para la **solución de problemas**, y diversos recursos para relacionarse como la **paciencia**, el **liderazgo** y la **persuasión** (Rodríguez et al., 2021).

Dimensiones

- Habilidades interpersonales
- Habilidades intrapersonales

Indicadores

- Habilidad sensorial
- Habilidad intelectual
- Solución de problemas
- Comunicación
- Paciencia
- Liderazgo
- Persuasión

3.2.3 Variable 2: Convivencia escolar

La convivencia escolar se configura como el modo en el cual los alumnos se desarrollan en un entorno educativo, dentro de una institución y como genera su autoconstrucción en base a diversos ámbitos, como el área **democrática, inclusiva y solidaria** en cuanto a sus compañeros, lo cual conlleva el aprendizaje de nuevos conceptos como la **participación**, el **respeto por opiniones**, la **aceptación de la diversidad**, el **fomento de la integración**, el **respeto** y la **empatía**.

Dimensiones

- Democrática
- Inclusiva
- Solidaria

Indicadores

- Participación
- Respeto por opiniones
- Aceptación de diversidad
- Fomento de la integración
- Respeto
- Empatía

3.3 Población, muestra y muestreo

3.3.1 Población

Para Condori (2022) la población es “Elementos accesibles o unidad de análisis que perteneces al ámbito especial donde se desarrolla el estudio”.

La población de donde se recolectaron los datos fue en total 108 estudiantes de 5to grado de primaria de la Institución Educativa James William Fulbright del distrito de Independencia, Lima - 2023.

Tabla 2:

Población

Sección	N° Estudiantes
“A”	22
“B”	22
“C”	22
“D”	22
“E”	20
Total	108

Fuente: *Elaboración Propia.*

3.3.2 Criterios de inclusión

Para la presente investigación se determinó que los participantes debían ser de 5to grado de primaria, varones y mujeres comprendidos en entre grado escolar de la Institución Educativa James William Fulbright del distrito de Independencia, Lima - 2023, ellos estuvieron presentes en el aula el día que se realizó el taller y se tomó la encuesta.

3.3.3 Criterios de exclusión

Para este punto, no se consideró a los alumnos que, siendo del 5to grado de primaria y de este centro educativo no accedieron a firmar los permisos de consentimiento cuando se realizó el taller y la encuesta, ni alumnos de otros grados.

3.3.4 Muestra

Se recopilaron relaciones básicas de la población con el propósito de agilizar la investigación. Además, Hernández et al. (2014) fueron considerados como parte de la población que cumplía con los requisitos específicos y que servían como sujetos de los cuales se adquirieron datos beneficiosos para la investigación. Se determinó el uso de una muestra, los cuales estuvieron conformados por 108 alumnos en el 5 grado de primaria de la Institución Educativa James William Fulbright del distrito de Independencia, Lima - 2023. **(Anexo 4)**

3.3.5 Muestreo

Según Reales, Robalino, Peñafiel, et al. (2022) menciona que el muestreo es la técnica estadística mediante la cual se escogen elementos específicos de una población utilizando un método determinado, con el objetivo de llegar a conclusiones con alcance limitado (muestrales) o para adquirir conocimientos sobre la población que se estudia y realizar inferencias estadísticas generales.

La técnica de muestreo se llevó a cabo de forma presencial y la aplicación del taller se realizó en la sección asignada bajo la supervisión del docente encargado.

3.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos

3.4.1 Técnicas de recolección de datos

Según Arispe et al., (2020) la técnica de recolección de datos es una serie de acciones y actividades que el investigador llevaba a cabo para recopilar información, las cuales permitían alcanzar los objetivos y poner a prueba la hipótesis de investigación.

Estas técnicas, a través de los instrumentos, sirvieron para comprobar la problemática establecida en nuestra investigación. En nuestro caso, la encuesta se utilizó para medir las variables de estudio, lo cual estaba en concordancia con las dimensiones e indicadores establecidos.

3.4.2 Instrumento

Cómo afirma Arispe et al., (2020) el instrumento permite mostrar la comprensión del contenido que se quería evaluar. En otras palabras, se intenta establecer en qué medida los elementos incluidos en el instrumento son pertinentes o representativos de una manera adecuada a las características que se desean medir.

El cuestionario se conformó por 21 ítems, los cuales pertenecieron a las variables de estudio, serán medidas a través de la escala de Likert, en la cual los valores se configuran como: (1) “Totalmente en desacuerdo”, (2) “en desacuerdo”, (3) “ni de acuerdo”, ni en desacuerdo”, (4) “de acuerdo”, (5) “totalmente de acuerdo”.

3.4.3 Validez

Teniendo en cuenta a Arispe et al., (2020) la validez ayudó a identificar hasta qué punto se podía anticipar el desempeño de una persona en una actividad específica. Esta validez comparaba los puntajes obtenidos de un instrumento con otras variables conocidas como variables de criterio, a través de una correlación denominada índice de validez. Cuanto mayor fuera el valor de la correlación, mejor sería el instrumento.

La encuesta utilizada para la presente investigación fue validada por juicio de expertos a través de 3 jurados especialistas que ejercen en sus respectivas carreras y

estaban completamente aptos para dar su validación, conformados por la Mg. Susana Arias Soria, docente en educación, el segundo jurado fue la Mg. Frida Susana Callán Alejos, docente en educación, y el tercer jurado fue Violeta Torres Amanqui, docente en Diseño Gráfico.

Después de esta etapa, se llevó a cabo una prueba binomial en la que los datos obtenidos mostraron una significancia de 0,002 para el instrumento, un valor por debajo del umbral de 0,05. **(Anexo 5)**

3.4.4 Confiabilidad

De acuerdo con la perspectiva de Arispe y sus colegas (2020), es fundamental que los instrumentos sean sometidos a pruebas de confiabilidad antes de iniciar la recopilación de datos. La confiabilidad se evaluó mediante una prueba piloto que replicaba las condiciones de la realidad. Esta prueba piloto implicó la participación de aproximadamente 20 a 30 sujetos que compartían las mismas características de su población.

Respecto a los resultados obtenidos a través del IBM SPSS hemos determinado este aspecto de nuestro instrumento a través del estadístico “Alfa de Cronbach”, comprobando la confiabilidad, la cual es alta, con un puntaje de 0.883. **(Anexo 6)**

3.5. Procedimientos

Para la realización de este trabajo investigativo se empleó una encuesta, la cual se estructuró en base a los indicadores que poseen nuestras dos variables de estudio. Asimismo, es aplicada a la cantidad de muestra determinada. Por otro lado, los encuestados realizaron el cuestionario siguiendo las instrucciones, logrando que los resultados sean confiables, además se brindó un taller sobre el juego interactivo con habilidades blandas. Los datos resultados fueron sometidos al programa Excel, procesándose luego en el programa SPSS aplicando los estadísticos adecuados. Finalmente se interpretaron los resultados obtenidos.

3.6. Método de análisis de datos

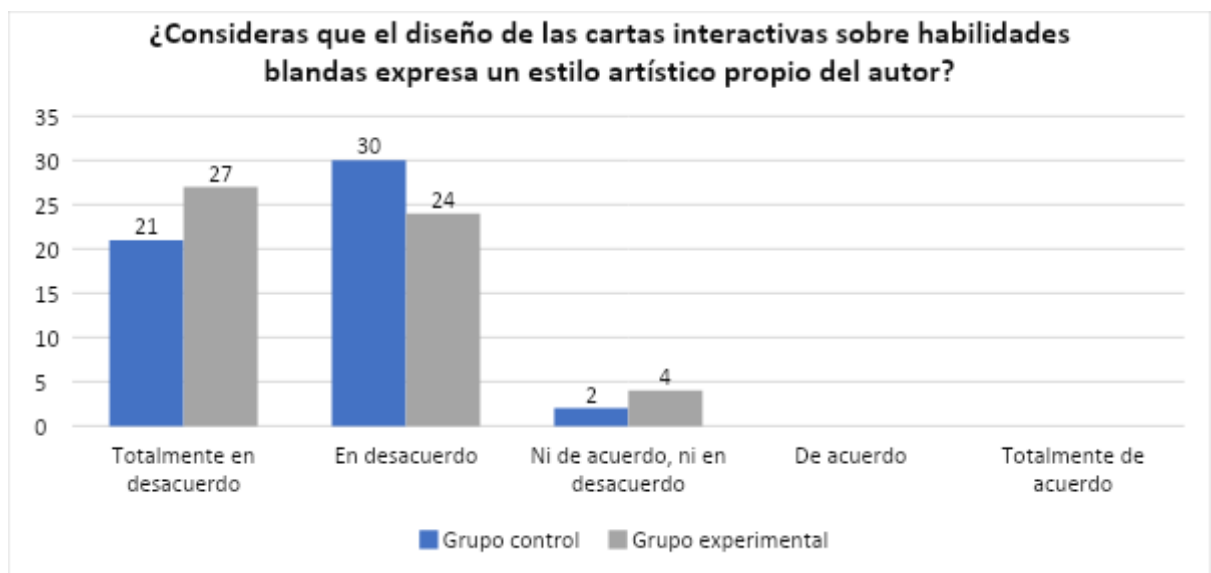
Para realizar una comprobación de las hipótesis y cumplir con los objetivos de investigación se sometieron los datos recaudados a un análisis descriptivo e inferencial a través de estadísticos empleados en el programa SPSS, comenzando por la base de datos hecha en el programa de Excel y siendo procesados, obteniendo los resultados finales.

3.6.1. Análisis descriptivo

El análisis descriptivo es la primera etapa en el proceso de análisis de datos y es crucial para comprender la estructura y las características de los datos antes de realizar análisis más avanzados o inferencia estadística.

Figura 1:

Indicador: Diseño



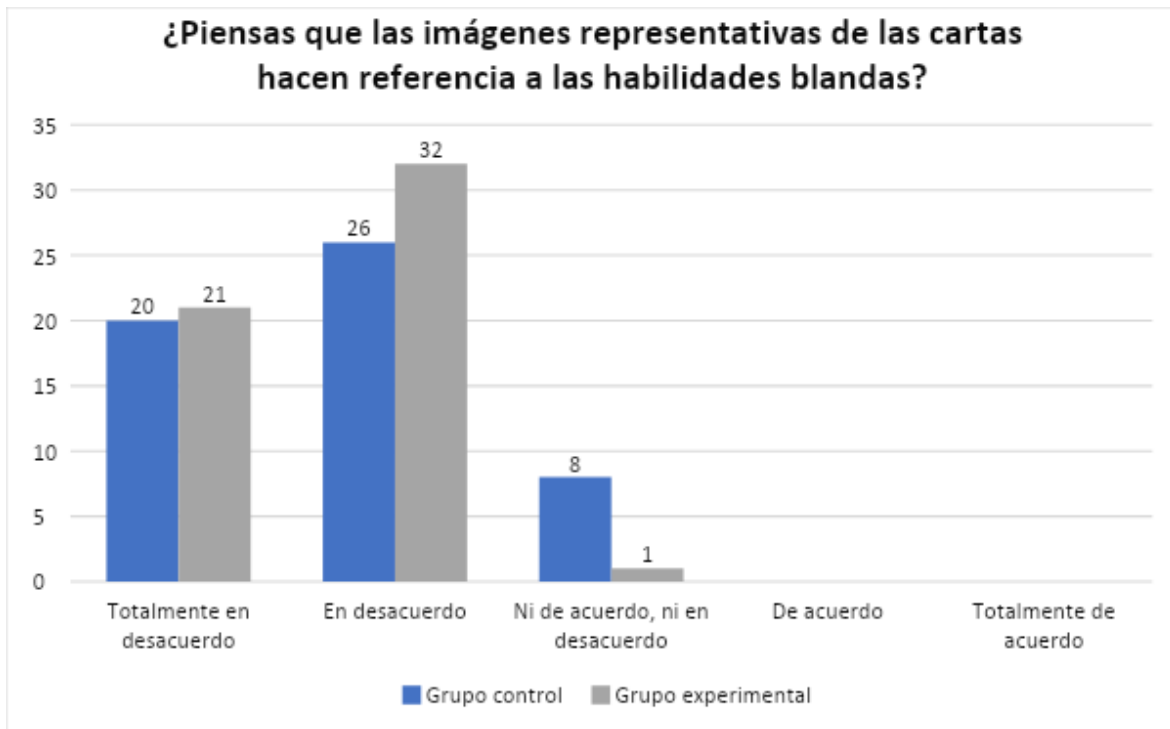
Fuente: Autoría propia.

Los resultados del grupo de control, que consiste en 54 personas, indican que el 19% (21 personas) están completamente en desacuerdo, el 28% (30 personas) están en desacuerdo, el 2% (2 personas) no tienen opinión, el 0% (ninguna persona) está de acuerdo y el 0% (ninguna persona) está completamente de acuerdo. En cuanto

al grupo experimental, también compuesto por 54 personas, el 25% (27 personas) están totalmente en desacuerdo, el 22% (24 personas) están en desacuerdo, el 4% (4 personas) no tienen opinión, el 0% (ninguna persona) está de acuerdo y el 0% (ninguna persona) están completamente de acuerdo.

Figura 2:

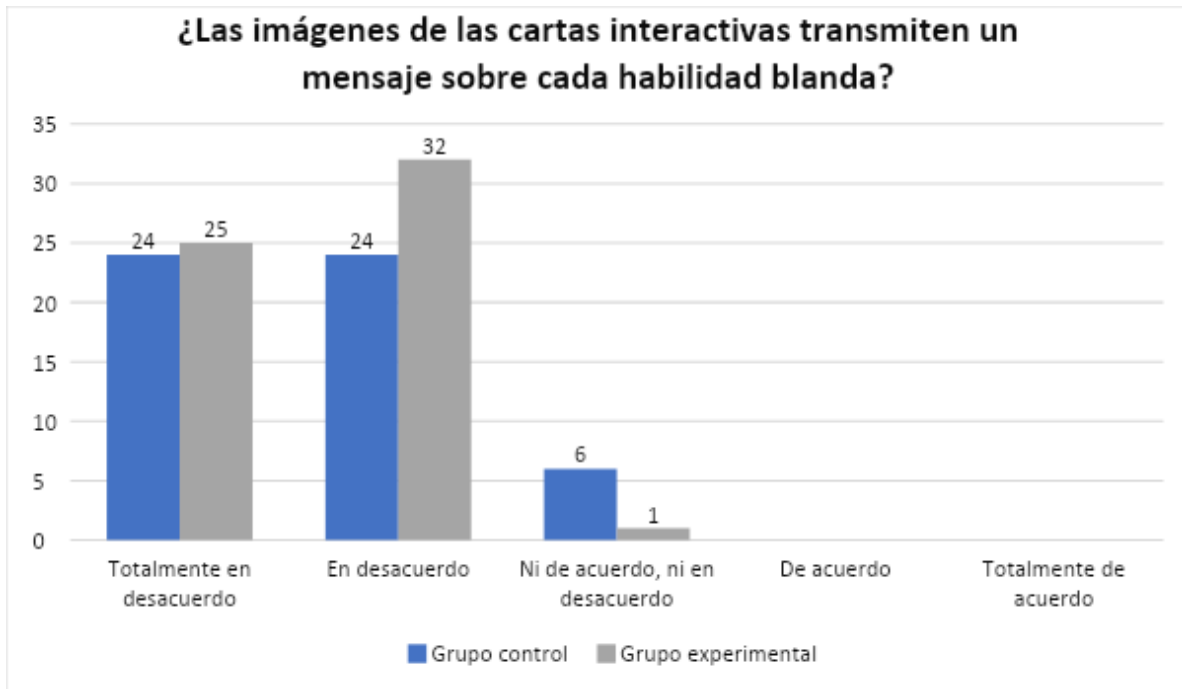
Indicador 2: Imágenes



Fuente: Autoría propia.

Los resultados del grupo de control, compuesto por 54 personas, indican que el 19% (20 personas) están totalmente en desacuerdo, el 24% (26 personas) están en desacuerdo, el 7% (8 personas) no tienen opinión, el 0% (ninguna persona) están de acuerdo y el 0% (ninguna persona) está totalmente de acuerdo. En cuanto al grupo experimental, también compuesto por 54 personas, el 19% (21 personas) están totalmente en desacuerdo, el 30% (32 personas) están en desacuerdo, el 1% (1 persona) no tiene opinión, el 0% (ninguna persona) está de acuerdo y el 0% (ninguna persona) están totalmente de acuerdo.

Figura 3:
Indicador: Mensaje

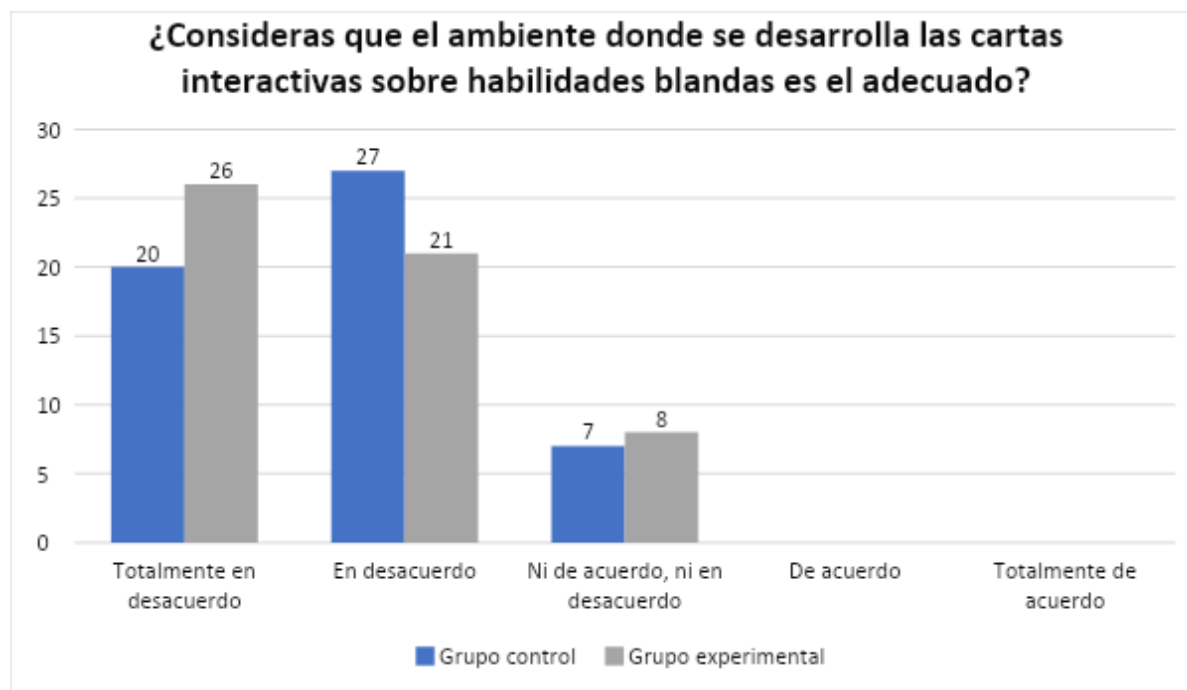


Fuente: Autoría propia.

Los resultados del grupo de control, compuesto por 54 personas, muestran que el 22% (24 personas) están totalmente en desacuerdo, el 22% (24 personas) están en desacuerdo, el 6% (6 personas) no tienen opinión, el 0% (ninguna persona) están de acuerdo y el 0% (ninguna persona) está totalmente de acuerdo. En cuanto al grupo experimental, también compuesto por 54 personas, el 23% (25 personas) están totalmente en desacuerdo, el 30% (32 personas) están en desacuerdo, el 1% (1 persona) no tiene opinión, el 0% (ninguna persona) están de acuerdo y el 0% (ninguna persona) están totalmente de acuerdo.

Figura 4:

Indicador 4: Ambiente

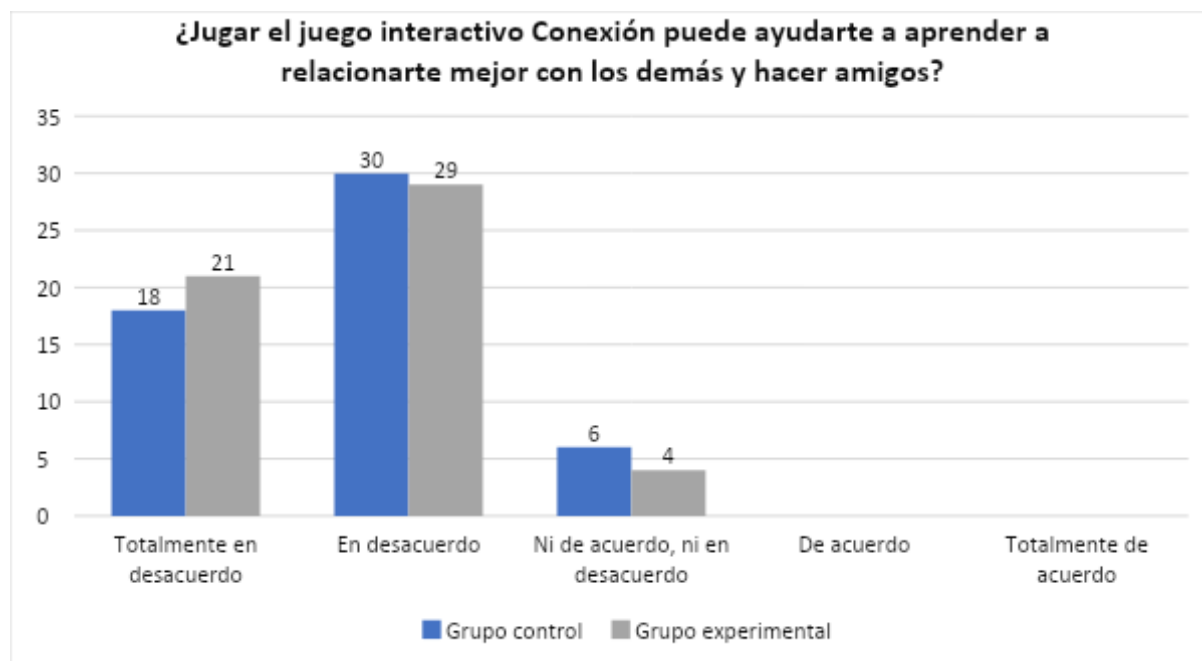


Fuente: Autoría propia.

En los resultados del grupo de control, formado por 54 personas, el 19% (20 personas) están totalmente en desacuerdo, el 25% (27 personas) están en desacuerdo, el 7% (8 personas) no tienen opinión, el 6% (7 personas) están de acuerdo y el 0% (ninguna persona) está totalmente de acuerdo. Respecto al grupo experimental, también compuesto por 54 personas, el 24% (26 personas) están totalmente en desacuerdo, el 19% (21 personas) están en desacuerdo, el 7% (8 personas) no tienen opinión, el 0% (ninguna persona) están de acuerdo y el 0% (ninguna persona) están totalmente de acuerdo.

Figura 5:

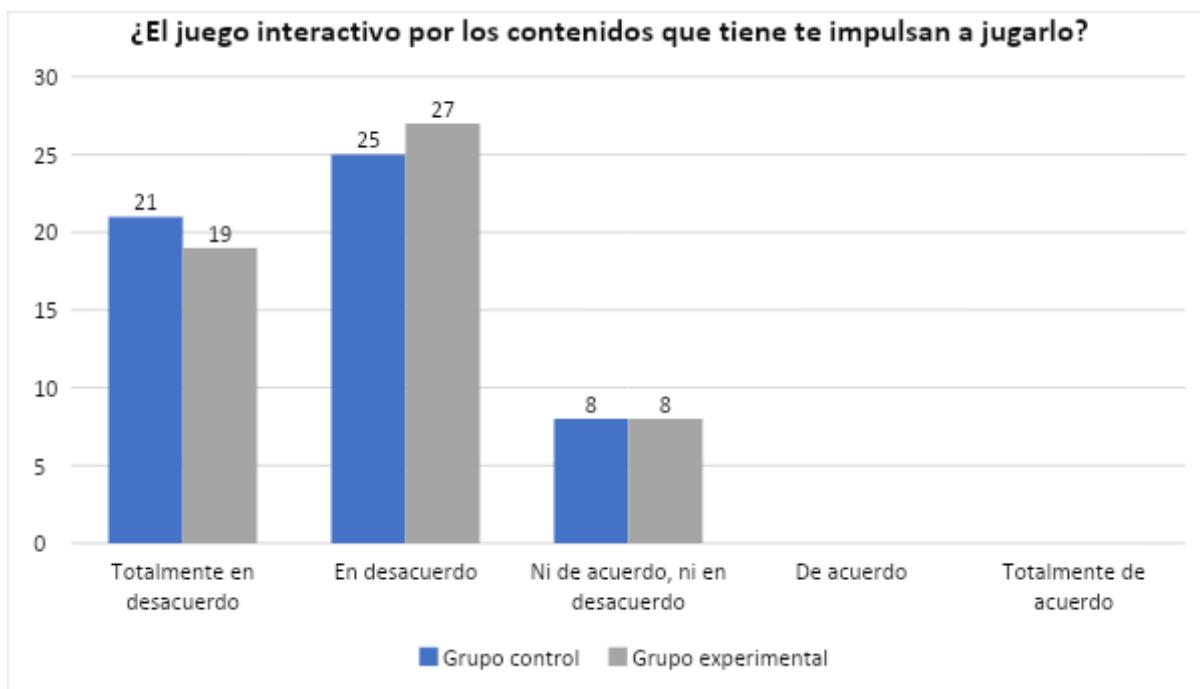
Indicador 5: Aprendizaje



Fuente: Autoría propia.

En los resultados del grupo de control, que consiste en 54 personas, el 17% (18 personas) están totalmente en desacuerdo, el 28% (30 personas) están en desacuerdo, el 6% (6 personas) no tienen opinión, el 0% (ninguna persona) están de acuerdo y el 0% (ninguna persona) está totalmente de acuerdo. Respecto al grupo experimental, también formado por 54 personas, el 19% (21 personas) están totalmente en desacuerdo, el 27% (29 personas) están en desacuerdo, el 4% (4 personas) no tienen opinión, el 0% (ninguna persona) están de acuerdo y el 0% (ninguna persona) están totalmente de acuerdo.

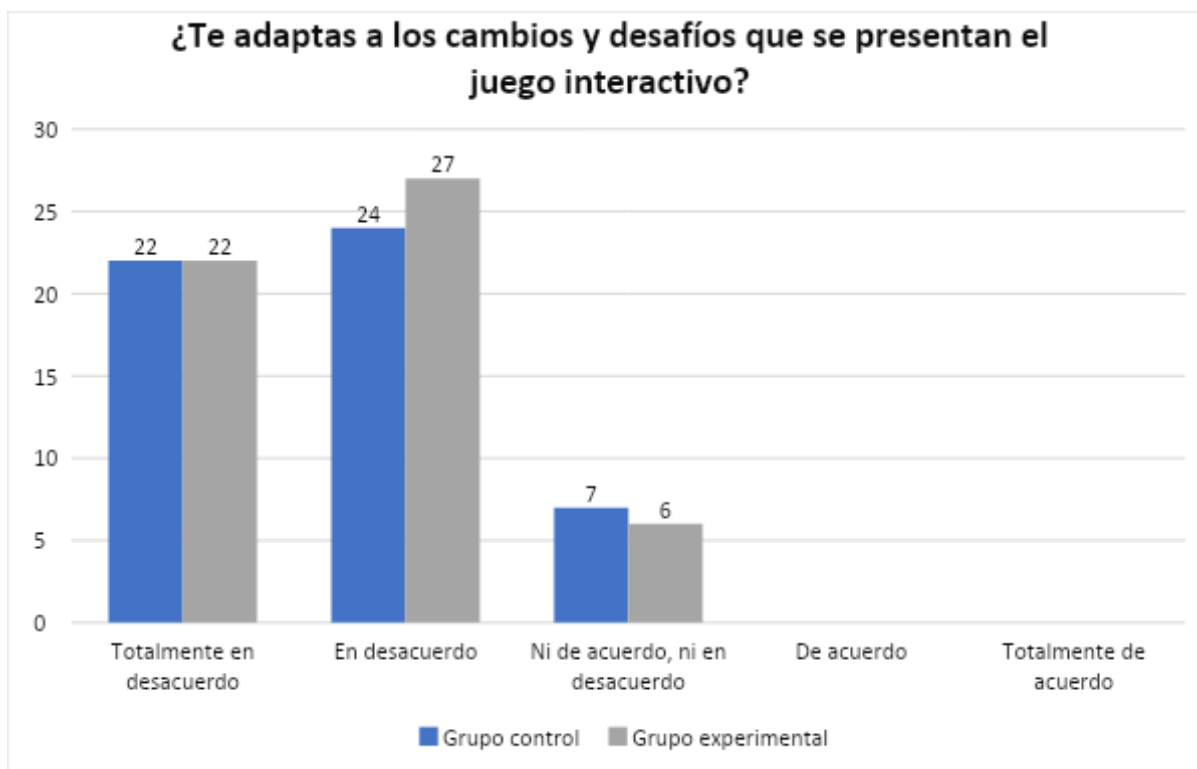
Figura 6:
Indicador 6: Motivación



Fuente: Autoría propia.

En los resultados del grupo de control, compuesto por 54 personas, el 19% (21 personas) están totalmente en desacuerdo, el 23% (25 personas) están en desacuerdo, el 7% (8 personas) no tienen opinión, el 0% (ninguna persona) están de acuerdo y el 0% (ninguna persona) están totalmente de acuerdo. En cuanto al grupo experimental, también formado por 54 personas, el 18% (19 personas) están totalmente en desacuerdo, el 25% (27 personas) están en desacuerdo, el 7% (8 personas) no tienen opinión, el 0% (ninguna persona) están de acuerdo y el 0% (ninguna persona) están totalmente de acuerdo.

Figura 7:
Indicador 7: Flexible

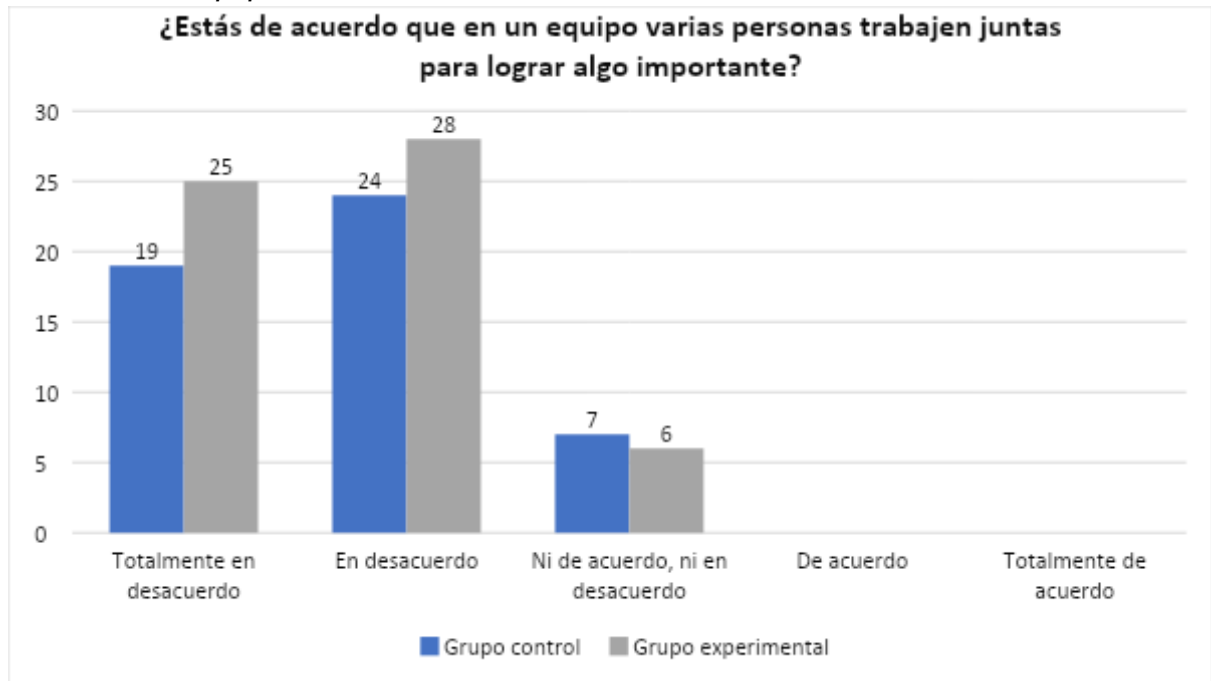


Fuente: Autoría propia.

En los resultados del grupo de control, conformado por 54 personas, el 20% (22 personas) están totalmente en desacuerdo, el 22% (24 personas) están en desacuerdo, el 6% (7 personas) no tienen opinión, el 0% (ninguna persona) están de acuerdo y el 0% (ninguna persona) están totalmente de acuerdo. En cuanto al grupo experimental, también compuesto por 54 personas, el 20% (22 personas) están totalmente en desacuerdo, el 25% (27 personas) están en desacuerdo, el 6% (6 personas) no tienen opinión, el 0% (ninguna persona) están de acuerdo y el 0% (ninguna persona) están totalmente de acuerdo.

Figura 8:

Indicador 8: Equipo

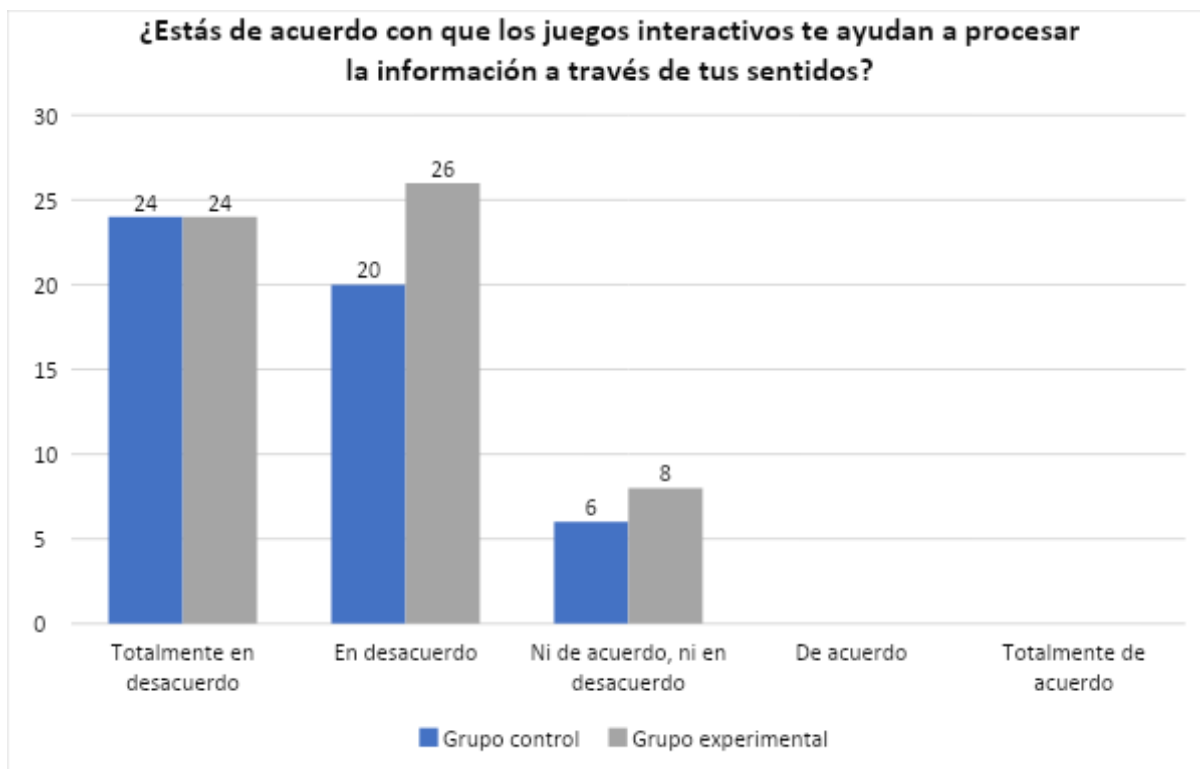


Fuente: Autoría propia.

En los resultados del grupo de control, compuesto por 54 personas, el 18% (19 personas) están totalmente en desacuerdo, el 22% (24 personas) están en desacuerdo, el 7% (7 personas) no tienen opinión, el 0% (ninguna persona) están de acuerdo y el 0% (ninguna persona) están totalmente de acuerdo. En relación al grupo experimental, también compuesto por 54 personas, el 23% (25 personas) están totalmente en desacuerdo, el 26% (28 personas) están en desacuerdo, el 6% (6 personas) no tienen opinión, el 0% (ninguna persona) están de acuerdo y el 0% (ninguna persona) están totalmente de acuerdo.

Figura 9:

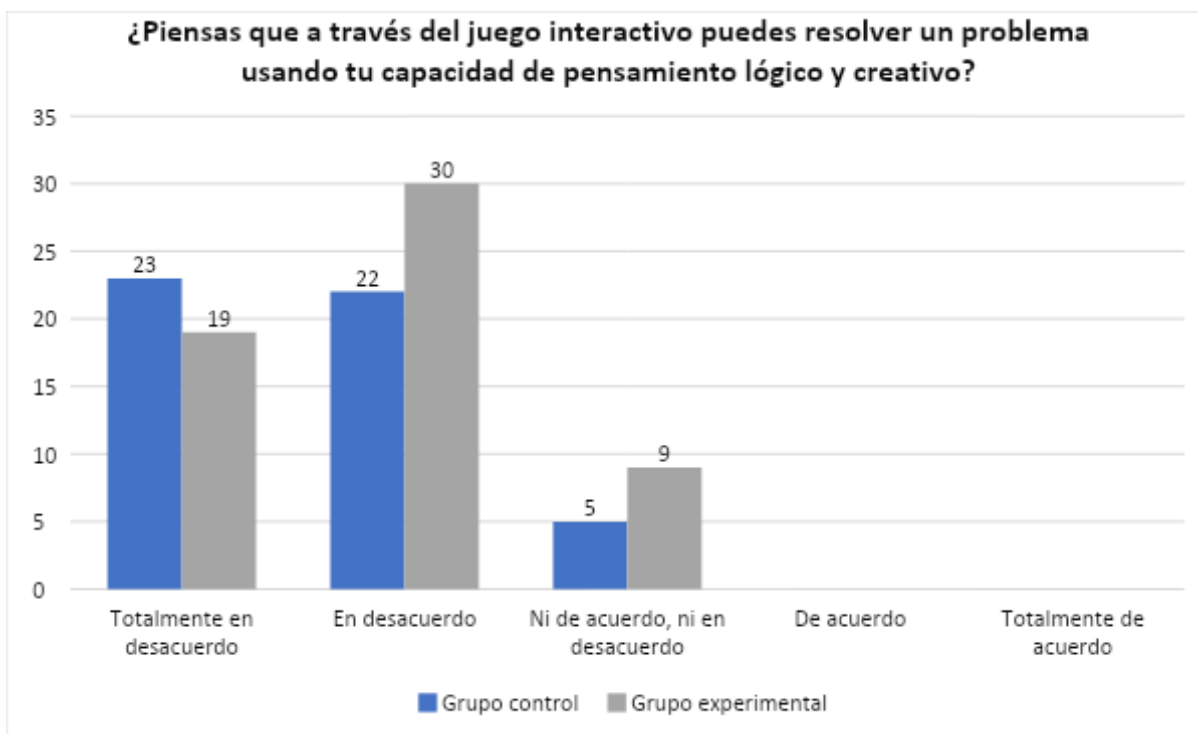
Indicador 9: Habilidad sensorial



Fuente: Autoría propia.

En los resultados del grupo de control, que consiste en 54 personas, el 22% (24 personas) están totalmente en desacuerdo, el 19% (20 personas) están en desacuerdo, el 6% (6 personas) no tienen opinión, el 0% (ninguna persona) están de acuerdo y el 0% (ninguna persona) están totalmente de acuerdo. En cuanto al grupo experimental, también formado por 54 personas, el 22% (24 personas) están totalmente en desacuerdo, el 24% (26 personas) están en desacuerdo, el 7% (8 personas) no tienen opinión, el 0% (ninguna persona) están de acuerdo y el 0% (ninguna persona) están totalmente de acuerdo.

Figura 10:
Habilidad intelectual

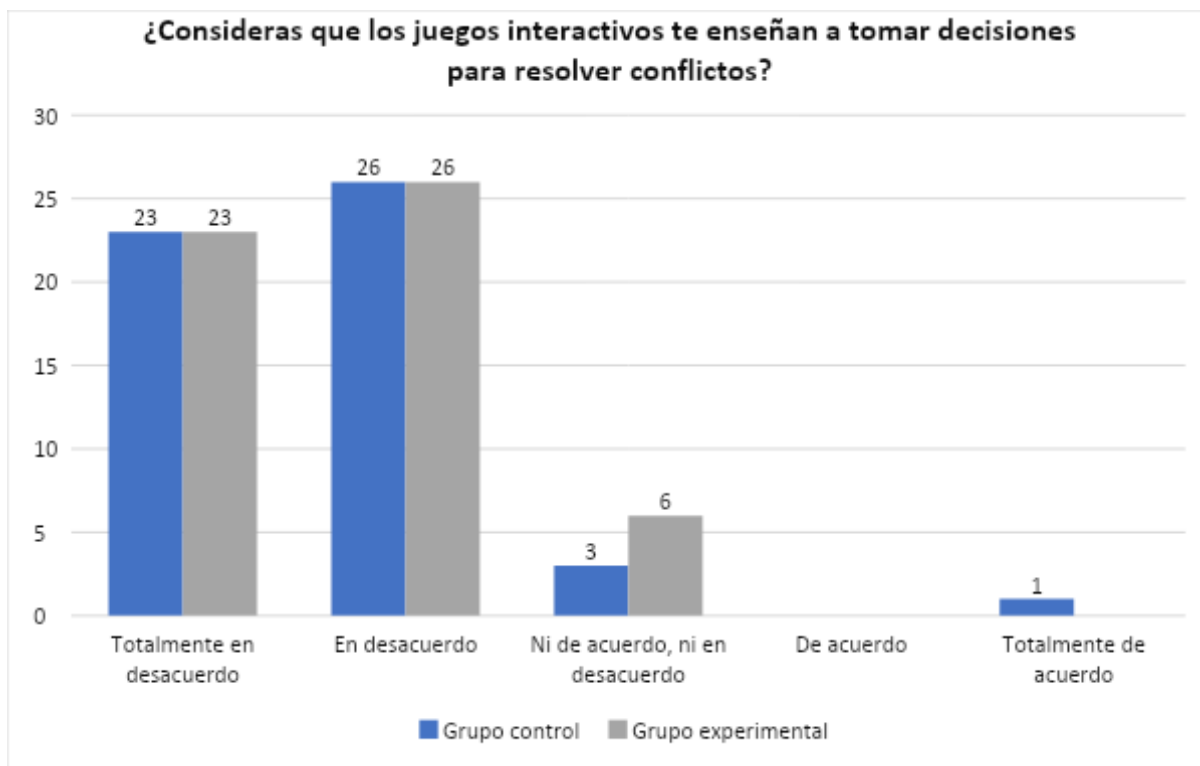


Fuente: Autoría propia.

En los resultados del grupo de control, compuesto por 54 personas, el 21% (23 personas) están totalmente en desacuerdo, el 20% (22 personas) están en desacuerdo, el 5% (5 personas) no tienen opinión, el 0% (ninguna persona) están de acuerdo y el 0% (ninguna persona) están totalmente de acuerdo. En relación al grupo experimental, también conformado por 54 personas, el 18% (19 personas) están totalmente en desacuerdo, el 28% (30 personas) están en desacuerdo, el 8% (9 personas) no tienen opinión, el 0% (ninguna persona) están de acuerdo y el 0% (ninguna persona) están totalmente de acuerdo.

Figura 11:

Indicador 11: Solución de problemas

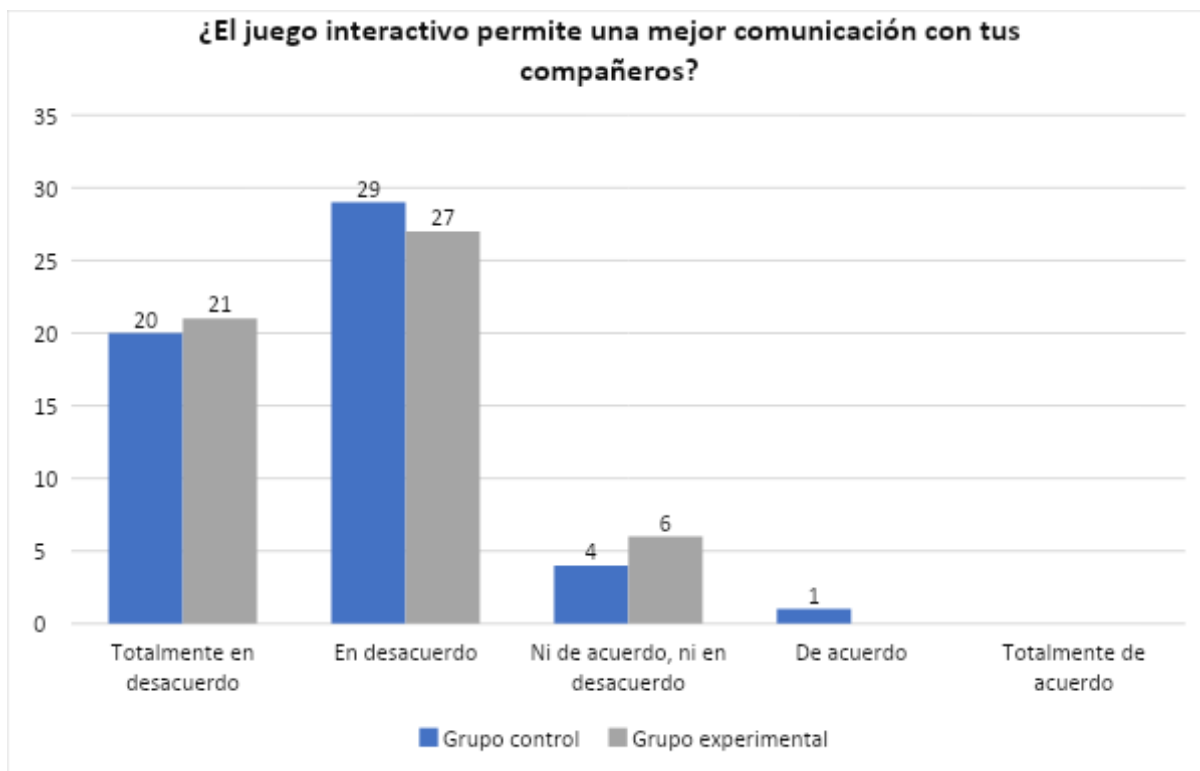


Fuente: Autoría propia.

En los resultados del grupo de control, compuesto por 54 personas, el 21% (23 personas) están totalmente en desacuerdo, el 24% (26 personas) están en desacuerdo, el 6% (3 personas) no tienen opinión, el 0% (ninguna persona) están de acuerdo y el 1% (1 persona) están totalmente de acuerdo. En cuanto al grupo experimental, también conformado por 54 personas, el 21% (23 personas) están totalmente en desacuerdo, el 24% (26 personas) están en desacuerdo, el 6% (6 personas) no tienen opinión, el 0% (ninguna persona) están de acuerdo y el 0% (ninguna persona) están totalmente de acuerdo.

Figura 12:

Indicador 12: Comunicación

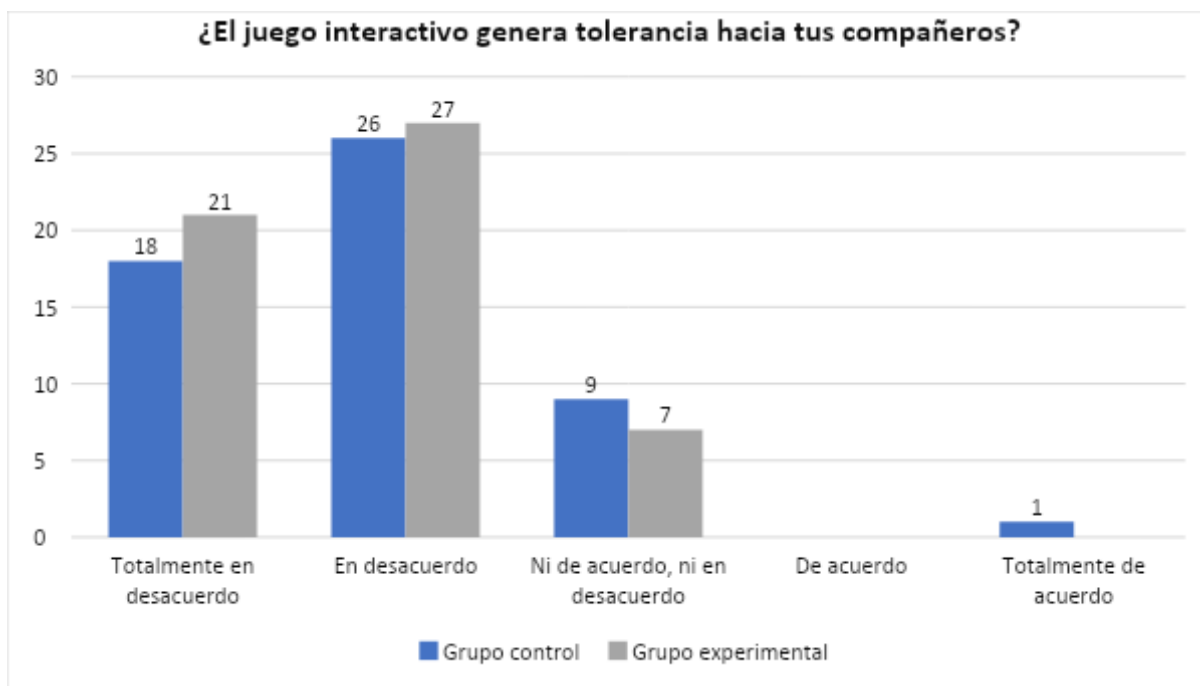


Fuente: Autoría propia.

En los resultados del grupo de control, compuesto por 54 personas, el 22% (24 personas) están totalmente en desacuerdo, el 19% (20 personas) están en desacuerdo, el 6% (6 personas) no tienen opinión, el 0% (ninguna persona) están de acuerdo y el 0% (ninguna persona) están totalmente de acuerdo. En cuanto al grupo experimental, también conformado por 54 personas, el 22% (24 personas) están totalmente en desacuerdo, el 24% (26 personas) están en desacuerdo, el 7% (8 personas) no tienen opinión, el 0% (ninguna persona) están de acuerdo y el 0% (ninguna persona) están totalmente de acuerdo.

Figura 13:

Indicador 13: Paciencia

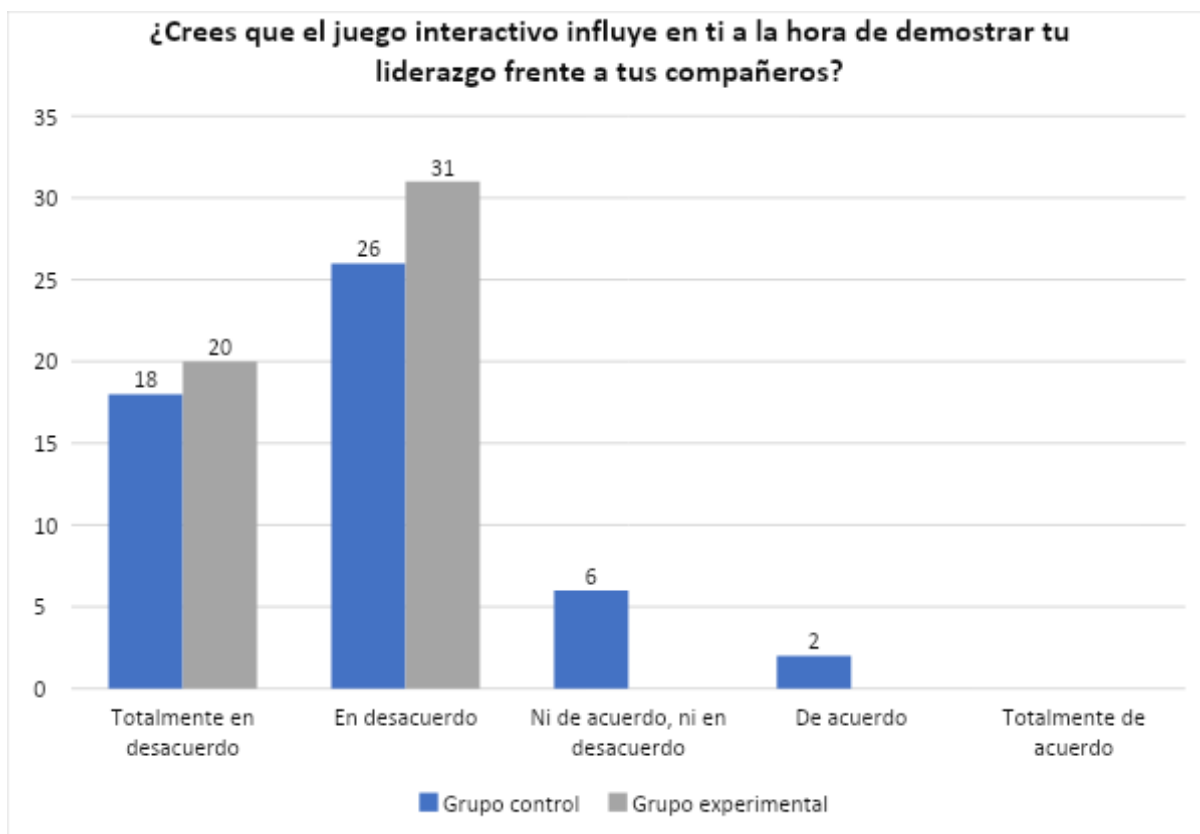


Fuente: Autoría propia.

En los resultados del grupo de control, compuesto por 54 personas, el 17% (18 personas) están totalmente en desacuerdo, el 24% (26 personas) están en desacuerdo, el 8% (9 personas) no tienen opinión, el 0% (ninguna persona) están de acuerdo y el 1% (1 persona) están totalmente de acuerdo. En relación al grupo experimental, también formado por 54 personas, el 19% (21 personas) están totalmente en desacuerdo, el 25% (27 personas) están en desacuerdo, el 6% (7 personas) no tienen opinión, el 0% (ninguna persona) están de acuerdo y el 0% (ninguna persona) están totalmente de acuerdo.

Figura 14:

Indicador 14: Liderazgo

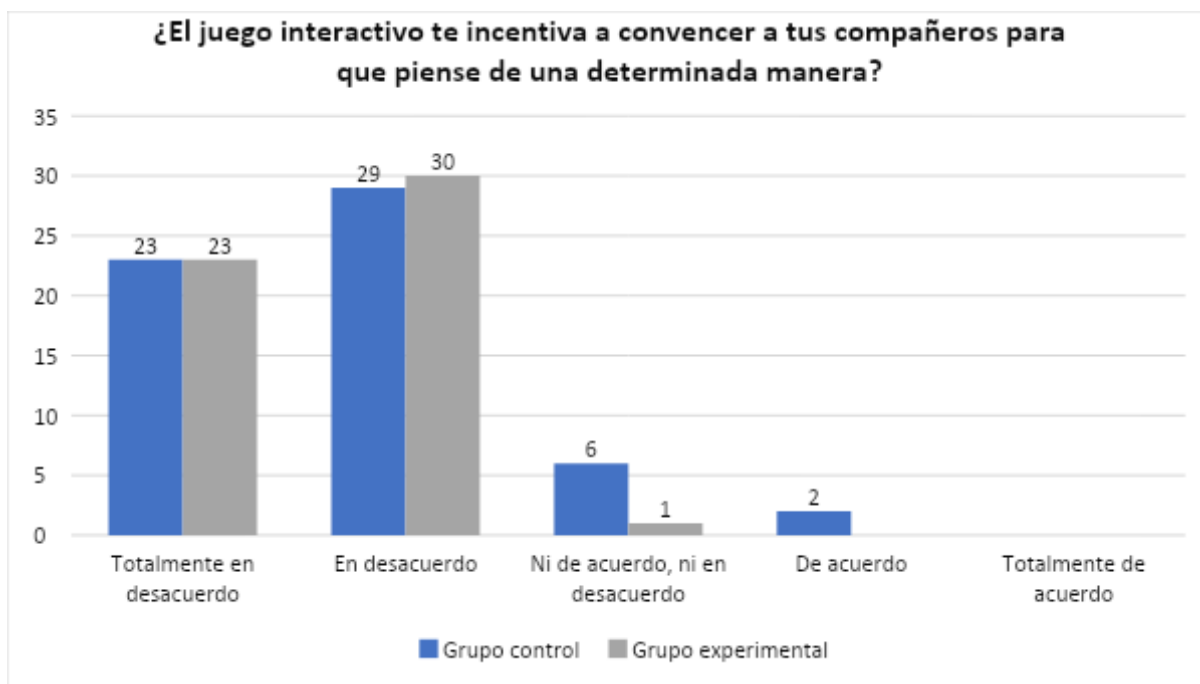


Fuente: Autoría propia.

En los resultados del grupo de control, compuesto por 54 personas, el 17% (18 personas) están totalmente en desacuerdo, el 24% (26 personas) están en desacuerdo, el 5% (6 personas) no tienen opinión, el 2% (2 personas) están de acuerdo y el 0% (ninguna persona) están totalmente de acuerdo. En cuanto al grupo experimental, también formado por 54 personas, el 19% (20 personas) están totalmente en desacuerdo, el 25% (31 personas) están en desacuerdo, el 0% (ninguna persona) no tienen opinión, el 0% (ninguna persona) están de acuerdo y el 0% (ninguna persona) están totalmente de acuerdo..

Figura 15:

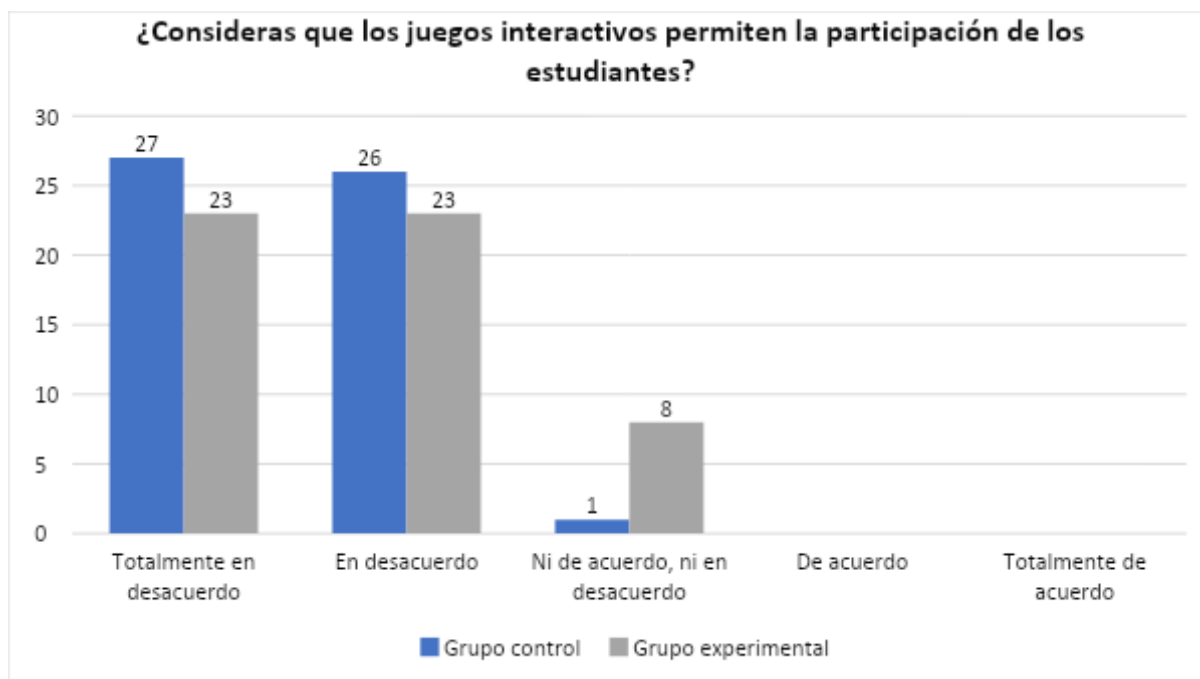
Indicador 15: Persuasión



Fuente: Autoría propia.

En los resultados del grupo de control, compuesto por 54 personas, el 21% (23 personas) están totalmente en desacuerdo, el 27% (29 personas) están en desacuerdo, el 6% (6 personas) no tienen opinión, el 2% (2 personas) están de acuerdo y el 0% (ninguna persona) están totalmente de acuerdo. Respecto al grupo experimental, también formado por 54 personas, el 21% (23 personas) están totalmente en desacuerdo, el 28% (30 personas) están en desacuerdo, el 0% (ninguna persona) no tiene opinión, el 1% (1 persona) está de acuerdo y el 0% (ninguna persona) están totalmente de acuerdo.

Figura 16:
Indicador 16: Participación

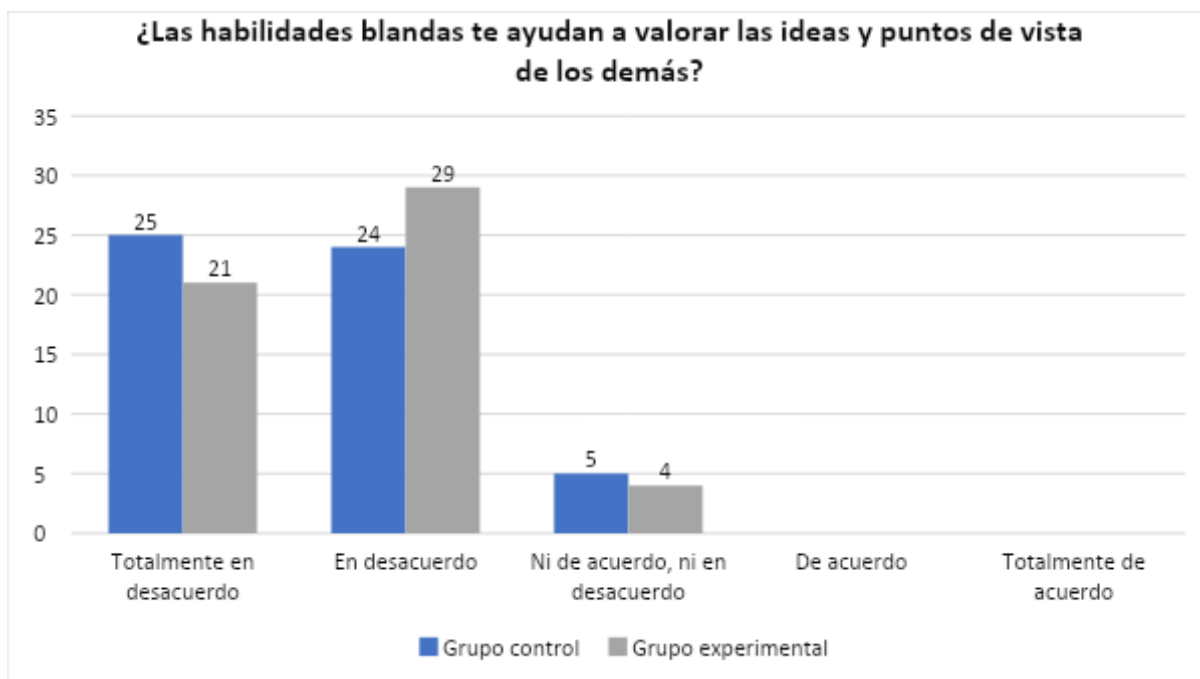


Fuente: Autoría propia.

En los resultados del grupo de control, compuesto por 54 personas, el 25% (27 personas) están totalmente en desacuerdo, el 24% (26 personas) están en desacuerdo, el 1% (1 persona) no tiene opinión, el 0% (ninguna persona) están de acuerdo y el 0% (ninguna persona) están totalmente de acuerdo. En cuanto al grupo experimental, también formado por 54 personas, el 21% (23 personas) están totalmente en desacuerdo, el 21% (23 personas) están en desacuerdo, el 7% (8 personas) no tiene opinión, el 0% (ninguna persona) están de acuerdo y el 0% (ninguna persona) están totalmente de acuerdo.

Figura 17:

Indicador 17: Respeto por opiniones

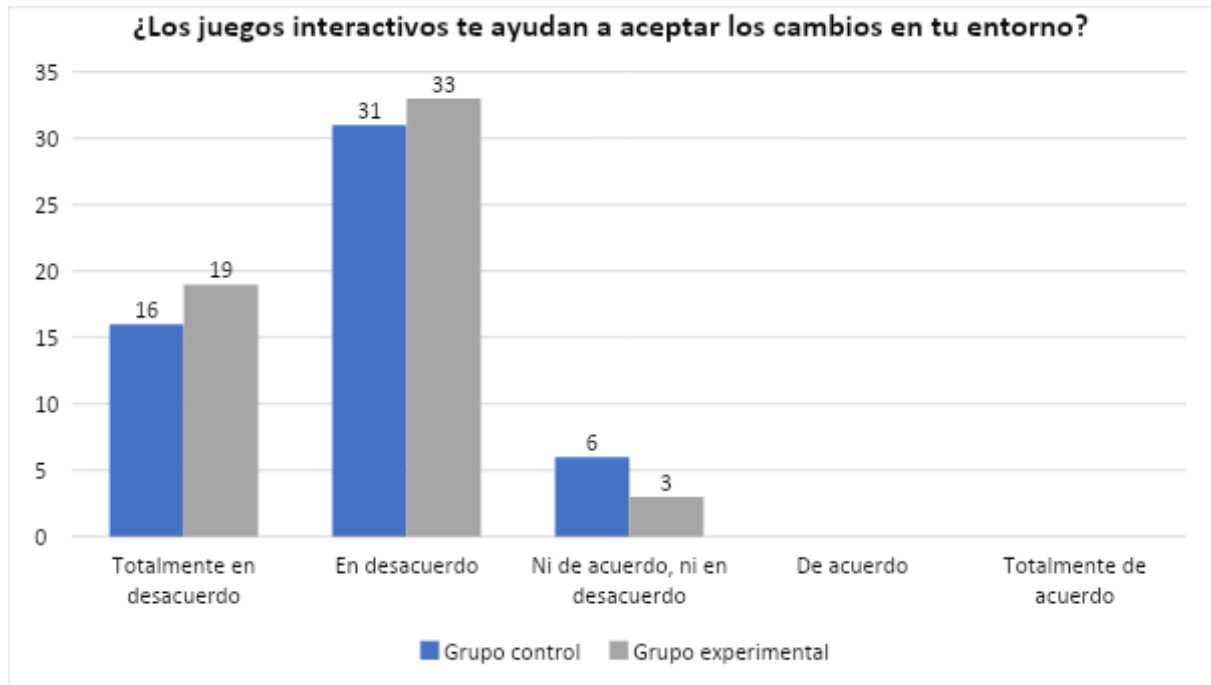


Fuente: Autoría propia.

En los resultados del grupo de control, compuesto por 54 personas, el 23% (25 personas) están totalmente en desacuerdo, el 22% (24 personas) están en desacuerdo, el 5% (5 personas) no tienen opinión, el 0% (ninguna persona) están de acuerdo y el 0% (ninguna persona) están totalmente de acuerdo. Respecto al grupo experimental, también formado por 54 personas, el 19% (21 personas) están totalmente en desacuerdo, el 27% (29 personas) están en desacuerdo, el 4% (4 personas) no tienen opinión, el 0% (ninguna persona) están de acuerdo y el 0% (ninguna persona) están totalmente de acuerdo.

Figura 18:

Indicador 18: Aceptación de diversidad

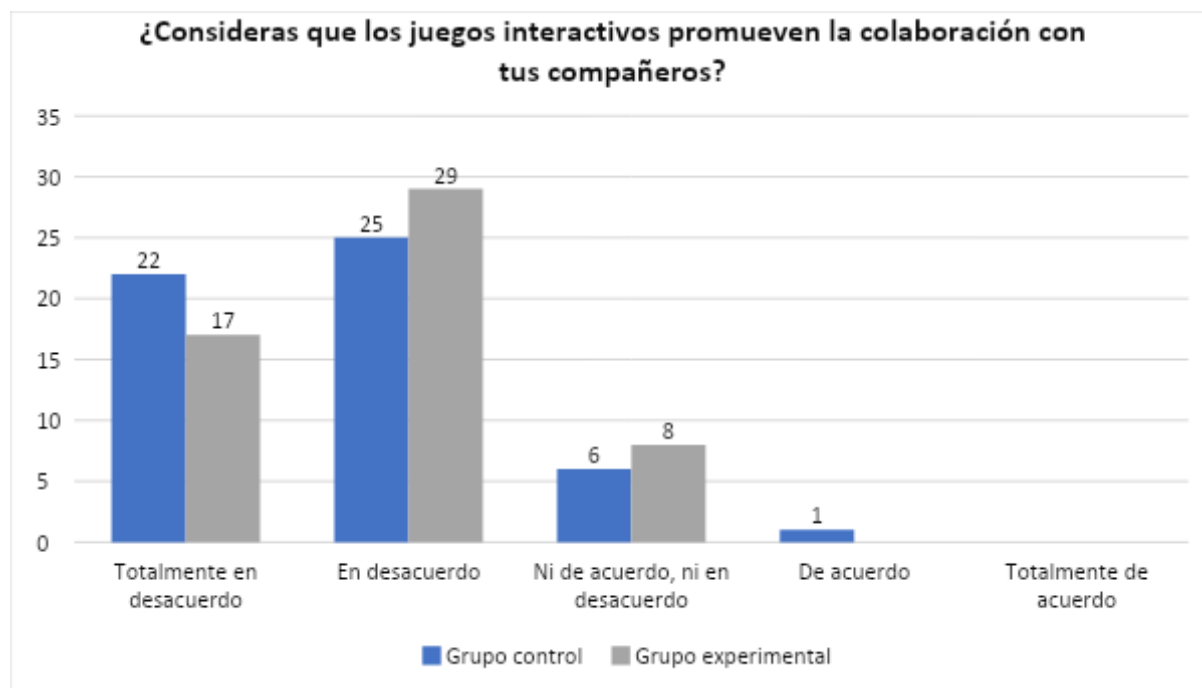


Fuente: Autoría propia.

En los resultados del grupo de control, compuesto por 54 personas, el 23% (25 personas) están totalmente en desacuerdo, el 22% (24 personas) están en desacuerdo, el 5% (5 personas) no tienen opinión, el 0% (ninguna persona) están de acuerdo y el 0% (ninguna persona) están totalmente de acuerdo. Respecto al grupo experimental, también formado por 54 personas, el 19% (21 personas) están totalmente en desacuerdo, el 27% (29 personas) están en desacuerdo, el 4% (4 personas) no tienen opinión, el 0% (ninguna persona) están de acuerdo y el 0% (ninguna persona) están totalmente de acuerdo.

Figura 19:

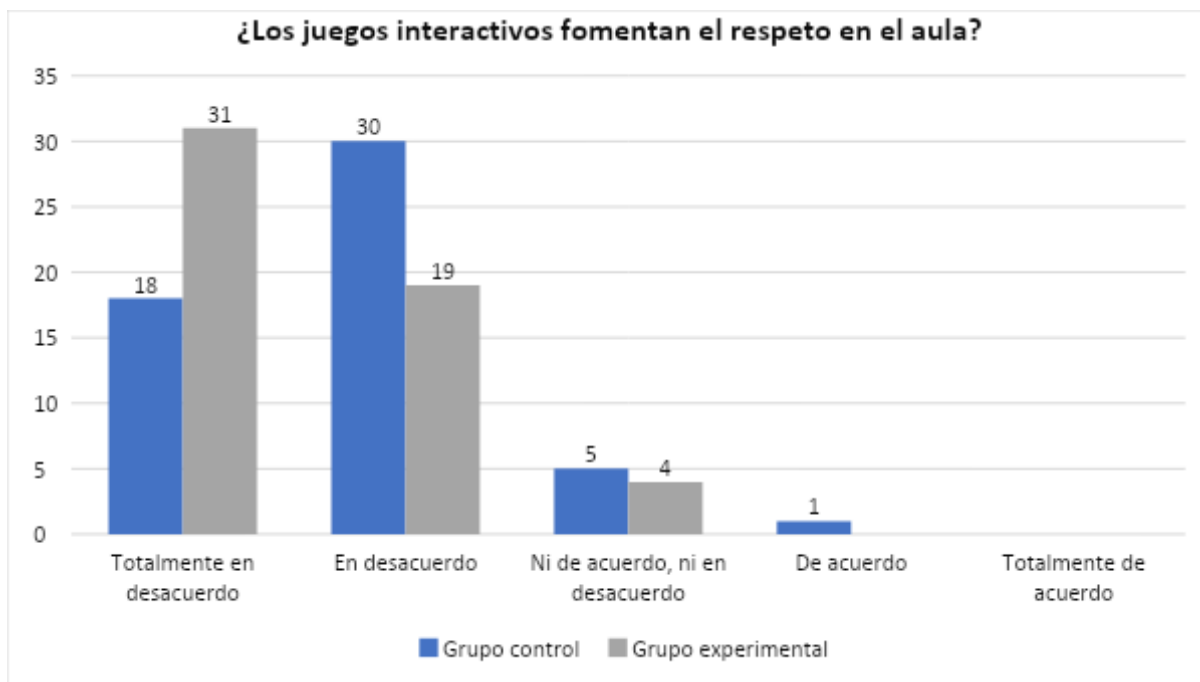
Indicador 19: Fomento de la integración



Fuente: Autoría propia.

En los resultados del grupo de control, compuesto por 54 personas, el 20% (22 personas) están totalmente en desacuerdo, el 23% (25 personas) están en desacuerdo, el 6% (6 personas) no tienen opinión, el 1% (1 persona) está de acuerdo y el 0% (ninguna persona) están totalmente de acuerdo. Respecto al grupo experimental, también formado por 54 personas, el 16% (17 personas) están totalmente en desacuerdo, el 27% (29 personas) están en desacuerdo, el 7% (8 personas) no tienen opinión, el 0% (ninguna persona) están de acuerdo y el 0% (ninguna persona) están totalmente de acuerdo.

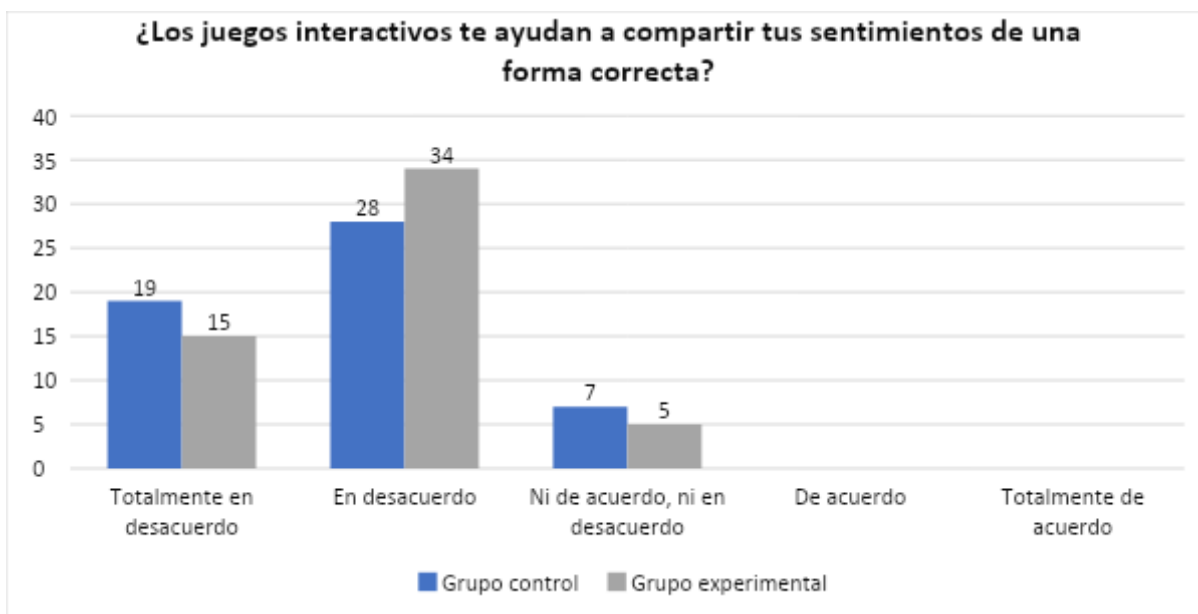
Figura 20:
Indicador 20: Respeto



Fuente: Autoría propia.

En los resultados del grupo de control, compuesto por 54 personas, el 17% (18 personas) están totalmente en desacuerdo, el 28% (30 personas) están en desacuerdo, el 5% (5 personas) no tienen opinión, el 1% (1 persona) está de acuerdo y el 0% (ninguna persona) están totalmente de acuerdo. Respecto al grupo experimental, también formado por 54 personas, el 29% (31 personas) están totalmente en desacuerdo, el 18% (19 personas) están en desacuerdo, el 4% (4 personas) no tienen opinión, el 0% (ninguna persona) están de acuerdo y el 0% (ninguna persona) están totalmente de acuerdo.

Figura 21:
Indicador 21: Empatía



Fuente: Autoría propia.

En los resultados del grupo de control, compuesto por 54 personas, el 18% (19 personas) están totalmente en desacuerdo, el 26% (28 personas) están en desacuerdo, el 6% (7 personas) no tienen opinión, el 0% (ninguna persona) está de acuerdo y el 0% (ninguna persona) están totalmente de acuerdo. Respecto al grupo experimental, también formado por 54 personas, el 14% (15 personas) están totalmente en desacuerdo, el 31% (34 personas) están en desacuerdo, el 5% (5 personas) no tienen opinión, el 0% (ninguna persona) están de acuerdo y el 0% (ninguna persona) están totalmente de acuerdo.

3.6.2. Análisis inferencial

En esta sección, se examinaron los datos recolectados del cuestionario para validar las hipótesis planteadas. Para hacer esto, se llevó a cabo una prueba de normalidad inicialmente, con el objetivo de decidir qué enfoque estadístico aplicar: si utilizar un análisis paramétrico o no paramétrico, y también para determinar si la distribución de los datos era normal o anormal.

En relación al análisis inferencial, se realizó una prueba de normalidad la cual, determinó el uso del estadístico denominado Kolmogórov – Smirnov ya que nuestra muestra era superior a 50, logrando que se comprueben las hipótesis de investigación planteada en el presente estudio.

En este sentido, el nivel de significancia adquirido es de 0.156 mayor al 0.05. Por lo cual se considera como un parámetro normal (prueba paramétrica), aplicándose el estadístico T de Student para determinar la relación entre las hipótesis de investigación propuestas. **(Anexo 10)**

Prueba de Hipótesis General

Ho: No existe un impactato significativa de los juegos interactivos sobre habilidades blandas en la convivencia escolar en estudiantes de una Institución Educativa de Independencia, Lima – 2023.

Ha: Existe un impactato significativa de los juegos interactivos sobre habilidades blandas en la convivencia escolar en estudiantes de una Institución Educativa de Independencia, Lima – 2023.

Tabla 3.

Prueba T sobre Juegos Interactivos sobre Habilidades Blandas y Convivencia Escolar.

	Intervalo de confianza 95%		t	gl	p
	Inferior	Superior			
Convivencia Escolar					
PRETEST – POST TEST	-16,583	-15,658	-69,072	107	,000

Fuente: *Elaboración Propia*

Interpretación:

Como se evidencia en la Tabla N°3. El nivel de significancia es 0.00 siendo menor a 0.05, por lo cual rechazamos la hipótesis nula y aceptamos la hipótesis alternativa, es decir, las medias entre el pre test y el post test son significativamente diferentes, por lo tanto concluimos que “Los juegos interactivos sobre Habilidades Blandas” mejoran significativamente la Convivencia Escolar en los estudiantes del 5to grado de primaria de la Institución Educativa James William Fulbright del distrito de Independencia, Lima, en el año 2023.

Prueba de Hipótesis Específica 1

Ho: La implementación del juego interactivo de habilidades blandas no tiene ningún impacto positivo y significativo en la dimensión democrática de la convivencia escolar en los estudiantes de quinto grado de primaria de la Institución Educativa James William Fulbright del distrito de Independencia, Lima, en el año 2023.

Ha: La implementación del juego interactivo de habilidades blandas tiene un impacto positivo y significativo en la dimensión democrática de la convivencia escolar en los estudiantes de quinto grado de primaria de la Institución Educativa James William Fulbright del distrito de Independencia, Lima, en el año 2023.

Criterio de decisión:

Si $p \geq 0.05$, aceptamos la Ho y rechazamos la Ha.

Si $p \leq 0.05$, rechazamos la Ho y aceptamos la Ha.

Tabla 4.

Prueba T sobre Juegos Interactivos sobre Habilidades Blandas y la dimensión Democrática de Convivencia Escolar.

	Intervalo de confianza 95%		t	gl	p
	Inferior	Superior			
D1_Democrática_V2 PRETEST – POST TEST	-5,7713	-5,3768	-56,021	107	,000

Fuente: *Elaboración Propia*

Interpretación:

Como se puede observar en la Tabla N°4, el nivel de significancia es 0.00 por lo tanto es inferior a 0.05. Por lo tanto, rechazamos la hipótesis nula y aceptamos la hipótesis alternativa, indicando que hay diferencias significativas entre las medias del pre test y el post test. En consecuencia, llegamos a la conclusión de que “Los juegos interactivos sobre Habilidades Blandas” tienen un impactato positivo y significativo en la dimensión Democrática de la Convivencia Escolar de los estudiantes del 5to grado de primaria de la Institución Educativa James William Fulbright del distrito de Independencia, Lima, en el año 2023.

Prueba de Hipótesis Específica 2

Ho: La implementación del juego interactivo de habilidades blandas no tiene ningún impacto en la dimensión inclusiva de la convivencia escolar en los estudiantes de quinto grado de primaria de la Institución Educativa James William Fulbright del distrito de Independencia, Lima, en el año 2023.

Ha: La implementación del juego interactivo de habilidades blandas tiene un impacto positivo y significativo en la dimensión inclusiva de la convivencia escolar en los estudiantes de quinto grado de primaria de la Institución Educativa James William Fulbright del distrito de Independencia, Lima, en el año 2023.

Tabla 5.

Prueba T sobre Juegos Interactivos sobre Habilidades Blandas y la dimensión Inclusiva de Convivencia Escolar.

	Intervalo de confianza 95%		t	gl	p
	Inferior	Superior			
D2_Inclusión_V2	-5,490	-5,028	-45,158	107	,000
PRETEST – POST TEST					

Fuente: *Elaboración Propia*

Interpretación:

Como se demuestra en la Tabla N°5, se obtuvo como nivel de significancia 0.00 lo cual es inferior a 0.05. En consecuencia, rechazamos la hipótesis nula y aceptamos la hipótesis alternativa, lo que indica que existen diferencias significativas entre las medias del pre test y el post test. Por lo tanto, llegamos a la conclusión de que “Los juegos interactivos sobre Habilidades Blandas” tienen un impacto positivo y significativo en la dimensión Inclusión de la Convivencia Escolar de los estudiantes del 5to grado de primaria de la Institución Educativa James William Fulbright del distrito de Independencia, Lima, en el año 2023.

Prueba de Hipótesis Especifica 3

Ho: La implementación del juego interactivo de habilidades blandas no tiene ningún impacto positivo y significativo en la dimensión solidaridad de la convivencia escolar en los estudiantes de quinto grado de primaria de la Institución Educativa James William Fulbright del distrito de Independencia, Lima, en el año 2023.

Ha: La implementación del juego interactivo de habilidades tiene un impacto positivo y significativo en la dimensión solidaridad de la convivencia escolar en los estudiantes de quinto grado de primaria de la Institución Educativa James William Fulbright del distrito de Independencia, Lima, en el año 2023.

Tabla 6.

Prueba T sobre Juegos Interactivos sobre Habilidades Blandas y la dimensión Solidaridad de Convivencia Escolar.

	Intervalo de confianza 95%		t	gl	p
	Inferior	Superior			
D3_Solidaridad_V2 PRETEST – POST TEST	-5,513	-5,061	-46,390	107	,000

Fuente: *Elaboración Propia*

Interpretación:

Como se puede observar en la Tabla N°6, el nivel de significancia es 0.00 siendo inferior a 0.05. Por lo tanto, rechazamos la hipótesis nula y aceptamos la hipótesis alternativa, lo que implica que las medias entre el pre test y el post test difieren significativamente. En consecuencia, llegamos a la conclusión de que “Los juegos interactivos sobre Habilidades Blandas” tienen un impacto positivo y significativo en la dimensión Solidaridad de la Convivencia Escolar de los estudiantes del 5to grado de primaria de la Institución Educativa James William Fulbright del distrito de Independencia, Lima, en el año 2023.

3.7. Aspectos éticos

La presente investigación se realizó siguiendo los protocolos y métodos que la presente Universidad dispone para la recolección de datos e investigación de este tipo. Se considera la propiedad intelectual citándose adecuadamente, ya que hacemos uso de diversas citas a lo largo del presente trabajo, referencias extraídas de fuentes confiables como artículos científicos, tesis, etc. Todas las referencias son incluidas respetando las normas APA 7º Edición. En base a lo expuesto, los resultados obtenidos son de autoría propia, pues los extraímos de los resultados concluyentes en las encuestas y fueron procesadas a través de un análisis e interpretación de resultados usando los gráficos como recurso.

Asimismo, se siguieron los protocolos, normativa y permisos correspondientes para el manejo de los datos obtenidos de las encuestas, siendo autorizados por cada encuestado conociendo la finalidad para la cual se están realizando.

IV. RESULTADOS

Ítem 1: ¿Consideras que el diseño de las cartas interactivas sobre habilidades blandas expresa un estilo artístico propio del autor?

En los resultados del grupo de control observamos que el 19% de las 54 personas expresaron un desacuerdo total, mientras que el 28% mostró un nivel de desacuerdo. Solo el 2% no tenía una opinión definida, y ningún participante estuvo de acuerdo. En el grupo experimental de 54 personas, se alcanzó un grado de significancia de 0.00 siendo inferior a 0.05. Por lo tanto, rechazamos la hipótesis nula y aceptamos la hipótesis alternativa, luego observamos que el 25% de estudiantes indicaron un desacuerdo total, y el 22% estuvo en desacuerdo. Un 4% no tenía una postura clara, y ninguno estuvo de acuerdo o totalmente de acuerdo.

Ítem 2: ¿Piensas que las imágenes representativas de las cartas hacen referencia a las habilidades blandas?

En el grupo de control de 54 personas, en el cual 19% esta en un desacuerdo total, mientras que el 24% estuvo en desacuerdo. El 7% no tenía una opinión clara, y ninguno estuvo de acuerdo o totalmente de acuerdo. En el grupo experimental de 54 personas, se obtuvo el grado de significancia de 0.00 por debajo del nivel crítico de 0.05 llevándonos a rechazar la hipótesis nula, despues se mostro que el 19% de estudiantes expresó un desacuerdo total, y el 30% estuvo en desacuerdo. Solo el 1% no tenía una postura definida, y ninguno estuvo de acuerdo o totalmente de acuerdo.

Ítem 3: ¿Las imágenes de las cartas interactivas transmiten un mensaje sobre cada habilidad blanda?

En el grupo de control de 54 personas donde se observo que el 22% de estudiante mostró un desacuerdo total, mientras que otro 22% estuvo en desacuerdo. El 6% no tenía una opinión clara, y ninguno estuvo de acuerdo o totalmente de acuerdo. En el grupo experimental de 54 personas, se alcanzó un grado de significancia de 0.00 siendo inferior a 0.05. Por lo tanto, rechazamos la hipótesis nula y aceptamos la hipótesis alternativa, luego observamos que el 23% de estudiantes expresó un

desacuerdo total, y el 30% estuvo en desacuerdo. Solo el 1% no tenía una postura definida, y ninguno estuvo de acuerdo o totalmente de acuerdo.

Ítem 4: ¿Consideras que el ambiente donde se desarrolla las cartas interactivas sobre habilidades blandas es el adecuado?

En los resultados del grupo de control un 19% de estudiantes que estuvieron en desacuerdo total, mientras que el 25% estuvo en desacuerdo. Un 7% no tenía una opinión clara, y el 6% estuvo de acuerdo en cierta medida, aunque ninguno estuvo totalmente de acuerdo. En el grupo experimental, se obtuvo el grado de significancia de 0.00 por debajo del nivel crítico de 0.05 llevándonos a rechazar la hipótesis nula, después se observó un 24% de estudiantes expresó un desacuerdo total, y el 19% estuvo en desacuerdo. Un 7% no tenía una postura definida, y ninguno estuvo de acuerdo o totalmente de acuerdo.

Ítem 5: ¿Jugar el juego interactivo Conexión puede ayudarte a aprender a relacionarte mejor con los demás y hacer amigos?

En el grupo de control, el 17% de estudiantes mostró un desacuerdo total, mientras que el 28% estuvo en desacuerdo. Un 6% no tenía una opinión clara, y ninguno estuvo de acuerdo en alguna medida. En el grupo experimental, se alcanzó un grado de significancia de 0.00 siendo inferior a 0.05. Por lo tanto, rechazamos la hipótesis nula y aceptamos la hipótesis alternativa, luego observamos que el 19% de estudiantes expresó un desacuerdo total, y el 27% estuvo en desacuerdo. Un 4% no tenía una postura definida, y ninguno estuvo de acuerdo o totalmente de acuerdo.

Ítem 6: ¿El juego interactivo por los contenidos que tiene te impulsan a jugarlo?

En los resultados del grupo de control, se observó un 19% de estudiante en el cual se mostró un desacuerdo total, mientras que el 23% estuvo en desacuerdo. Un 7% no tenía una opinión clara, y ninguno estuvo de acuerdo en alguna medida. En el grupo experimental, se obtuvo el grado de significancia de 0.00 por debajo del nivel crítico de 0.05 llevándonos a rechazar la hipótesis nula, después un 18% de estudiantes

expresó un desacuerdo total, y el 25% estuvo en desacuerdo. Un 7% no tenía una postura definida, y ninguno estuvo de acuerdo o totalmente de acuerdo.

Ítem 7: ¿Te adaptas a los cambios y desafíos que se presentan en el juego interactivo?

En el grupo control, se observó que el 20% de estudiantes mostró un desacuerdo total, mientras que el 22% estuvo en desacuerdo. Un 6% no tenía una opinión clara, y ninguno estuvo de acuerdo en alguna medida. En el grupo experimental, se alcanzó un grado de significancia de 0.00 siendo inferior a 0.05. Por lo tanto, rechazamos la hipótesis nula y aceptamos la hipótesis alternativa, luego observamos que el 20% de estudiantes expresó un desacuerdo total, y el 25% estuvo en desacuerdo. Un 6% no tenía una postura definida, y ninguno estuvo de acuerdo o totalmente de acuerdo.

Ítem 8: ¿Estás de acuerdo que en un equipo varias personas trabajen juntas para lograr algo importante?

En el grupo de control, se observó un 18% de alumnos mostrando un desacuerdo total, mientras que el 22% de alumnos estuvo en desacuerdo. Un 7% no tenía una opinión clara, y ninguno estuvo de acuerdo en alguna medida. En el grupo experimental, se obtuvo el grado de significancia de 0.00 por debajo del nivel crítico de 0.05 llevándonos a rechazar la hipótesis nula, después el 23% de alumnos expresó un desacuerdo total, y el 26% estuvo en desacuerdo. Un 6% no tenía una postura definida, y ninguno estuvo de acuerdo o totalmente de acuerdo.

Ítem 9: ¿Estás de acuerdo con que los juegos interactivos te ayudan a procesar la información de tus sentidos?

En el grupo de control, observamos que el 22% de alumnos mostró un desacuerdo total, mientras que el 19% estuvo en desacuerdo. Un 6% no tenía una opinión clara, y ninguno estuvo de acuerdo en alguna medida. En el grupo experimental, se alcanzó un grado de significancia de 0.00 siendo inferior a 0.05. Por lo tanto, rechazamos la hipótesis nula y aceptamos la hipótesis alternativa, luego un 22% de alumnos expresó un desacuerdo total, y el 24% estuvo en desacuerdo. Un 7% no tenía una postura definida, y ninguno estuvo de acuerdo o totalmente de acuerdo.

Ítem 10: ¿Piensas que a través del juego interactivo puedes resolver un problema usando tu capacidad de pensamiento lógico y creativo?

En los resultados del grupo de control, se observó el 18% de estudiantes mostrando un desacuerdo total, compuesto por 54 personas, indican que el 21% está completamente en desacuerdo, mientras que el 20% está en desacuerdo. Un 5% no tiene una opinión clara, y ninguno está de acuerdo o totalmente de acuerdo. En cuanto al grupo experimental de 54 personas, se obtuvo el grado de significancia de 0.00 por debajo del nivel crítico de 0.05 llevándonos a rechazar la hipótesis nula, después el 18% de alumnos está completamente en desacuerdo, y el 28% está en desacuerdo. Un 8% no tiene una opinión definida, y ninguno está de acuerdo o totalmente de acuerdo se obtuvo el grado de significancia de 0.00 por debajo del nivel crítico de 0.05 llevándonos a rechazar la hipótesis nula, después se observó el 18% mostrando un desacuerdo total.

Ítem 11: ¿Consideras que los juegos interactivos te enseñan a tomar decisiones para resolver conflictos?

En los resultados del grupo de control observamos que en los 54 participantes, se obtuvo un 21% (23 individuos) están completamente en desacuerdo, mientras que el 24% (26 individuos) están en desacuerdo. Un 6% (3 individuos) no tienen una opinión clara, y el 1% (1 individuo) está totalmente de acuerdo. En cuanto al grupo experimental de 54 personas, se alcanzó un grado de significancia de 0.00 siendo inferior a 0.05. Por lo tanto, rechazamos la hipótesis nula y aceptamos la hipótesis alternativa, luego un 21% (23 individuos) están totalmente en desacuerdo, el 24% (26 individuos) están en desacuerdo, y un 6% (6 individuos) no tienen una opinión definida. Ninguna persona en este grupo está de acuerdo o totalmente de acuerdo.

Ítem 12: ¿El juego interactivo permite una mejor comunicación con tus compañeros?

En los resultados del grupo de control, se observó un grupo compuesto por 54 personas, en el cual 22% (24 individuos) están completamente en desacuerdo,

mientras que el 19% (20 individuos) están en desacuerdo. Un 6% (6 individuos) no tienen una opinión definida, y ninguno de ellos está de acuerdo o totalmente de acuerdo. En cuanto al grupo experimental, también compuesto por 54 personas, se obtuvo el grado de significancia de 0.00 por debajo del nivel crítico de 0.05 llevándonos a rechazar la hipótesis nula, después el 22% (24 individuos) están totalmente en desacuerdo, el 24% (26 individuos) están en desacuerdo, y un 7% (8 individuos) no tienen una opinión definida. Ninguna persona en este grupo está de acuerdo o totalmente de acuerdo.

Ítem 13: ¿El juego interactivo genera tolerancia hacia tus compañeros?

En los resultados del grupo de control, observamos que en las 54 personas, se obtuvo un 17% (18 individuos) están completamente en desacuerdo, mientras que el 24% (26 individuos) están en desacuerdo. Un 8% (9 individuos) no tienen una opinión definida, y un 1% (1 individuo) está totalmente de acuerdo. En cuanto al grupo experimental, también compuesto por 54 personas, se alcanzó un grado de significancia de 0.00 siendo inferior a 0.05. Por lo tanto, rechazamos la hipótesis nula y aceptamos la hipótesis alternativa, luego observamos un 19% (21 individuos) están totalmente en desacuerdo, el 25% (27 individuos) están en desacuerdo, y un 6% (7 individuos) no tienen una opinión definida. Ninguna persona en este grupo está de acuerdo o totalmente de acuerdo.

Ítem 14: ¿Crees que el juego interactivo influye en ti a la hora de demostrar tu liderazgo frente a tus compañeros?

En los resultados del grupo de control, compuesto por 54 personas, en el cual se observa que el 17% (18 individuos) están completamente en desacuerdo, mientras que el 24% (26 individuos) están en desacuerdo. Un 5% (6 individuos) no tienen una opinión definida, y un 2% (2 individuos) están de acuerdo, aunque ninguno está totalmente de acuerdo. En cuanto al grupo experimental de 54 personas, se obtuvo el grado de significancia de 0.00 por debajo del nivel crítico de 0.05 llevándonos a rechazar la hipótesis nula, después se observó un 19% (20 individuos) están totalmente en desacuerdo, y el 25% (31 individuos) están en desacuerdo. No hay

personas que hayan expresado estar de acuerdo o totalmente de acuerdo en este grupo.

Ítem 15: ¿El juego interactivo te incentiva a convencer a tus compañeros para que piense de una determinada manera?

En el grupo de control de 54 personas, se evidenció que un 21% (23 individuos) están completamente en desacuerdo, mientras que el 27% (29 individuos) están en desacuerdo. Un 6% (6 individuos) no tienen una opinión definida, y un 2% (2 individuos) están de acuerdo, aunque ninguno está totalmente de acuerdo. En contraste, en el grupo experimental de 54 personas, alcanzó un grado de significancia de 0.00 siendo inferior a 0.05. Por lo tanto, rechazamos la hipótesis nula y aceptamos la hipótesis alternativa, luego un 21% (23 individuos) están completamente en desacuerdo, y el 28% (30 individuos) están en desacuerdo. Un 1% (1 individuo) está de acuerdo, pero ningún participante marcó totalmente de acuerdo, y no hay personas que hayan expresado una posición neutral.

Ítem 16: ¿Consideras que los juegos interactivos permiten la participación de los estudiantes?

En el grupo de control de 54 personas, se observa que el 25% (27 individuos) están completamente en desacuerdo, mientras que el 24% (26 individuos) están en desacuerdo. Solo el 1% (1 individuo) no tiene una opinión definida, y no hay participantes que estén de acuerdo o totalmente de acuerdo. En cuanto al grupo experimental de 54 personas, se obtuvo el grado de significancia de 0.00 por debajo del nivel crítico de 0.05 llevándonos a rechazar la hipótesis nula, después el 21% (23 individuos) están totalmente en desacuerdo, y otro 21% (23 individuos) están en desacuerdo. Un 7% (8 individuos) no tiene una posición clara, y no hay personas que hayan expresado estar de acuerdo o totalmente de acuerdo.

Ítem 17: ¿Las habilidades blandas te ayudan a valorar las ideas y puntos de vista de los demás?

En el grupo de control de 54 personas, se evidenció que el 23% está totalmente en desacuerdo, el 22% está en desacuerdo, y el 5% no tiene una opinión clara. No hay personas que estén de acuerdo o totalmente de acuerdo en este grupo. En el grupo experimental de 54 personas, se alcanzó un grado de significancia de 0.00 siendo inferior a 0.05. Por lo tanto, rechazamos la hipótesis nula y aceptamos la hipótesis alternativa, luego el 19% estudiantes está totalmente en desacuerdo, el 27% está en desacuerdo y el 4% no tiene una opinión definida. No hay personas que estén de acuerdo o totalmente de acuerdo en este grupo.

Ítem 18: ¿Los juegos interactivos te ayudan a aceptar los cambios en tu entorno?

En el grupo de control de 54 personas, se observa que el 23% está totalmente en desacuerdo, el 22% está en desacuerdo, y el 5% no tiene una opinión clara. No hay personas que estén de acuerdo o totalmente de acuerdo en este grupo. En el grupo experimental de 54 personas, se obtuvo el grado de significancia de 0.00 por debajo del nivel crítico de 0.05 llevándonos a rechazar la hipótesis nula, despues un 19% de estudiantes está totalmente en desacuerdo, el 27% está en desacuerdo y el 4% no tiene una opinión definida. No hay personas que estén de acuerdo o totalmente de acuerdo en este grupo.

Ítem 19: ¿Consideras que los juegos interactivos promueven la colaboración con tus compañeros?

En el grupo de control de 54 personas, se evidenció que el 20% de alumnos está totalmente en desacuerdo, el 23% está en desacuerdo, el 6% no tiene una opinión clara, el 1% está de acuerdo y ningún individuo está totalmente de acuerdo. En el grupo experimental de 54 personas, se alcanzó un grado de significancia de 0.00 siendo inferior a 0.05. Por lo tanto, rechazamos la hipótesis nula y aceptamos la hipótesis alternativa, luego el 16% de estudiantes está totalmente en desacuerdo, el 27% está en desacuerdo, el 7% no tiene una opinión definida, y ningún individuo está de acuerdo o totalmente de acuerdo.

Ítem 20: ¿Los juegos interactivos fomentan el respeto en el aula?

En el grupo de control de 54 personas, se observa que el 17% está totalmente en desacuerdo, el 28% está en desacuerdo, el 5% no tiene una opinión definida, el 1% está de acuerdo y ningún individuo está totalmente de acuerdo. En el grupo experimental de 54 personas, se obtuvo el grado de significancia de 0.00 por debajo del nivel crítico de 0.05 llevándonos a rechazar la hipótesis nula, después observamos que 29% de estudiantes están totalmente en desacuerdo, el 18% está en desacuerdo, el 4% no tiene una opinión clara y ningún individuo está de acuerdo o totalmente de acuerdo.

Ítem 21: ¿Los juegos interactivos te ayudan a compartir tus sentimientos de una forma correcta?

En el grupo de control de 54 personas, se evidenció que el 18% está totalmente en desacuerdo, el 26% está en desacuerdo, el 6% no tiene una opinión definida y ningún individuo está de acuerdo o totalmente de acuerdo. En el grupo experimental de 54 personas, se alcanzó un grado de significancia de 0.00 siendo inferior a 0.05. Por lo tanto, rechazamos la hipótesis nula y aceptamos la hipótesis alternativa, luego un 14% de estudiantes está totalmente en desacuerdo, el 31% está en desacuerdo, el 5% no tiene una opinión clara y ningún individuo está de acuerdo o totalmente de acuerdo.

En el pretest realizado, tanto en nuestro grupo control como en nuestro grupo experimental expresaron insatisfacción con varios aspectos del diseño, la representación y la experiencia del juego Conexión en relación con las habilidades blandas. Los resultados sugieren que el juego aun no era conocido por la cual no cumplía con las expectativas de los participantes en términos de su diseño y capacidad para fomentar el desarrollo de habilidades blandas.

Sin embargo, en el posttest se evidencia un alto margen de cambio respecto al grupo experimental, ya que las cifras varían en su totalidad para los ítems De acuerdo y Totalmente de acuerdo.

V. DISCUSIÓN

En cuanto a la discusión, se procedió a exponer los resultados por indicadores, en el caso del Indicador 1: Estilo artístico, en el cual se plantea si el diseño influye en las cartas interactivas sobre habilidades blandas al expresar el estilo artístico propio del autor, durante el pretest se obtuvieron puntajes muy bajos debido al desconocimiento del juego, tales que, siendo 54 los encuestados, 19% estaban totalmente en desacuerdo y el 28%, un poco más de la mitad afirmaron estar en desacuerdo, en cambio, en el post test, estos puntajes cambiaron para el grupo experimental de manera significativamente, contribuyendo a la mejora de la Convivencia Escolar.

En contraste a la investigación de Huertas (2017), en su investigación con niños de 4 años, logró evidenciar que más de la mitad de ellos con un 54.3% mostraron un adecuado desempeño en cuanto al desarrollo de las habilidades sociales. Mientras que, en la investigación de Obregón (2018) a través del 0.692 obtenido en la correlación realizada por el estadístico Rho de Spearman se pudo concluir con total precisión que existe un relación significativa y positiva en cuanto a las habilidades blandas y la convivencia escolar, siendo necesario el desarrollo de estas habilidades si se quiere obtener una convivencia escolar armoniosa y adecuada.

En relación a los resultados obtenidos por otros autores tales como Savia (2020) en el cual considera que el diseño realizado en los juegos didácticos influye considerablemente en el aprendizaje escolar y por ende en el desarrollo de habilidades blandas que permitan un desarrollo adecuado de la convivencia escolar.

En contraste con Rojas (2021), menciona que en su estudio realizado los estudiantes que mostraron una adecuada convivencia escolar fueron los que se sometieron a la implementación de los juegos didácticos, mostrando una mejora importante en cuanto a la conducta que presentaban antes de la intervención. Por último, se considera a Vivanco (2018) en su investigación quien también concluyó que, en la implementación del juego de roles los estudiantes tenían mejor recepción de las normas y acuerdos, respetándolas y cumpliéndolas con mayor frecuencia.

En cuanto al indicador 2: Imagen, se consultó si los encuestados consideraban que las imágenes representativas de las cartas hacían referencia a las habilidades blandas,

durante el pretest se entrevistaron a 54 personas, obteniendo como resultado el 19 % (20) de los encuestados están totalmente en desacuerdo, 24% (26) en desacuerdo siendo las cifras más significativas, en las cuales podemos apreciar que la mayoría de los encuestados desconoce o no se encuentra familiarizado con el juego Conexión. En cuanto a la implementación de un recurso que cuente con imágenes, Gonzales (2019) resalta la importancia de este aspecto ya que, pudo concluir que, más de un 60% de niños se integran con facilidad y entusiasmo cuando se trata de compartir algún recurso que llame su atención, a diferencia de recursos monocromáticos o diseños que no buscan llamar la atención del niño.

Adicionalmente, Ortiz (2019) mediante su investigación refleja la importancia que tiene la imagen en el desarrollo de habilidad blandas de los niños, ya que, obtuvo un 40% de mejora significativa en niños reincidentes de malas conductas, a los cuales se les brindó recursos con imágenes bastante llamativas, explicando qué conductas no se deben repetir en el salón de clases, obteniendo mejoras significativas después de esta intervención de los docentes respecto a la convivencia escolar.

Respecto a este indicador, Ardilla (2021) concluyó que la imagen es uno de los principales recursos que pueden tener los juegos didácticos que cuentan con gráficos, ya que al ser niños, llaman la atención de ellos, generando curiosidad y ganas de participar. Por otro lado, Medina (2020) en su investigación resaltó la importancia del juego lúdico para mejorar la convivencia escolar, en el cual, aspectos como los recursos creativos ayudan a desarrollar las habilidades blandas de los niños. Continuando con Crisman et al., (2023) afirmó que los juegos interactivos en la educación motivan a los alumnos y promueven un aprendizaje activo cuando se emplean correctamente los recursos gráficos.

Respecto al indicador 3: Mensaje, se consideró consultar si las imágenes transmitían un mensaje sobre cada habilidad blanda, a lo cual, los 54 entrevistados respondieron 22% (24) están totalmente en desacuerdo, 22% (24) en desacuerdo, siendo las cifras más significativas, evidenciando que, en el pre test los encuestados desconocían totalmente del juego o en su defecto de una actividad lúdica parecida, por lo cual los

resultados obtenidos de dicha encuesta fueron desfavorables, sin embargo en el post test, los resultados aumentan de forma positiva y significativa.

Respecto a esto, Gonzales (2019) estableció la importancia de la claridad del mensaje transmitido, ya que en su investigación indicó que, a los alumnos con actitudes agresivas a quienes se les explicó las consecuencias de estas conductas lograron reducir sus comportamientos hasta en 46.7% logrando resolver sus conflictos sin recurrir a la violencia.

Asimismo, en su investigación Ortiz (2019) concluyó que, la mayoría de los niños desconocían de las habilidades sociales, por lo cual no sabían cómo emplearlos, resaltando la importancia de transmitir un mensaje adecuado con los diversos juegos didácticos que se utilicen como metodología de aprendizaje, evidenciando que, luego de la intervención adecuada, el 60% de los niños mejoraron sus habilidades sociales y la interacción con sus compañeros.

En cuanto a la contrastación con otros autores, Asfar et al., (2021) describe en su investigación que la creación de juegos escolares que promuevan el aprendizaje puede transmitir mensajes de todo tipo, abarcando una amplia gama de formatos y enfoques destinados a desarrollar habilidad en concreto, así como brindar recursos para la solución de problemas a través de las habilidades sociales. En continuación con los autores, Diaz (2018) quien establece una relación con la teoría expuesta por Piaget, indica que estos juegos resultan ser favorables cuando los mensajes son transmitidos y logran el propósito en el niño, brindando así una favorable enseñanza didáctica. Alonso (2021) considera que el mensaje transmitido mediante los juegos interactivos es adecuado para fomentar el aprendizaje.

En cuanto al indicador 4: Ambiente, en este ítem se pretendió conocer la influencia o importancia del ambiente en el cual se desarrollaba la actividad del juego de cartas, preguntando si se creía el ambiente adecuado para realizar dicho juego didáctico, obteniendo una vez más respuestas desfavorables en el pre test ya que no se había experimentado con esta muestra poblacional nunca antes la implementación de un juego didáctico o de actividades lúdicas en su defecto, obteniendo como cifras que el 19 % (20) están totalmente en desacuerdo, 25% (27) en desacuerdo.

Sandoval y Vásquez (2021) en su investigación inició con un 37.8% de estudiantes que tenían un bajo nivel de habilidades sociales, los cuales, participando en las actividades lúdicas estratégicamente ubicados o amoblados en ambientes necesarios para promover aspectos como la concentración, mejoraron sus habilidades sociales hasta tener un 70% de estudiantes en nivel alto. Asimismo, Ardila et al., (2021) concluyó que, es necesario tomar en cuenta el ambiente donde se desarrollan las actividades que promuevan las habilidades blandas, pues consideró que, gracias a la adecuada planificación de este aspecto, se obtuvo que el 70% de los estudiantes mejoraran significativamente en la convivencia escolar.

En relación a otras investigaciones, Alonso (2021) estableció en su investigación que al ambiente debía ser favorable para el desarrollo de las actividades, ya que debía cumplir con algunas condiciones tales como, promover la concentración, la buena dinámica, contar con un espacio adecuado, y evitar ruidos que puedan causar molestias así como posibles riesgos o interferencias en el desarrollo del juego.

Por otro lado, Martínez y Arévalo (2019) afirman que si un ambiente es inadecuado para realizar intervenciones experimentales, se considera como un factor negativo, ya que modifica los resultados esperados, por ello es de suma importancia lograr que el ambiente no sea un agente modificador, sino neutral, para evitar algún tipo de intervención desfavorable. A su vez Díaz (2018) nos menciona que es fundamental el factor ambiente ya que este ayudaría a fortalecer un correcto aprendizaje incrementando una motivación única y adecuada para los estudiantes, a su vez se considera un factor positivo porque cambia los resultados, por lo tanto es de suma importancia que sea considerado como un modificador neutral.

Respecto al indicador 5: Aprendizaje, se buscó identificar si el juego permitía aprender a relacionarse mejor con los compañeros y establecer mayores vínculos de amistad, para lo cual, se entrevistaron a 54 alumnos, de los cuales un 17 % (18) están totalmente en desacuerdo, 28% (30) siendo los porcentajes más representativos, se evidencia un puntaje desfavorable nuevamente durante el pre test ya que el juego no había sido empleado aún, sin embargo, en los resultados del pre test esto cambió, evidenciándose un incremento positivo en las cifras.

Medina (2020) en su investigación promovió el juego como principal medio para mejorar la convivencia escolar, puesto que permite una mejor relación con los compañeros y genera mayor tolerancia entre ellos, siendo así, obtuvo que, en diferencia a los niños que no participaron, la mejora se reflejó en el 90% de los estudiantes. Adicionalmente, Sandoval y Vásquez (2021) concluyeron que, gracias a los aprendizajes adquiridos durante los juegos interactivos, el 17.8% alcanzó un nivel alto en comparación a cuando no se aplicaba ninguna dinámica.

Complementando esto, Rivera y Torres (2018) nos menciona que gracias al aprendizaje significativo permite a los estudiantes vivir experiencias y enfrentar decisiones complejas obteniendo un 70% de estudiantes que alcanzó calificaciones aprobatorias en comparación a los periodos en los que no fueron aplicadas.

En concordancia con otros autores, Tito y Orellana (2016) establece que el desarrollo de las habilidades blandas a través de juegos, ayudan a mejorar la interrelación y permite que los alumnos expresen mejor sus habilidades aprendiendo a trabajar en equipo, comportándose en base a valores y gestionando mejor su tiempo.

Así mismo, Gonnet (2020) agregó que la interacción social se refería a las influencias mutuas que surgían cuando dos o más personas se encontraban físicamente presentes en una situación determinada, la cual se potencia a través de la participación colectiva de los alumnos en algunas actividades ya que permite romper el hielo y crear vínculos de compañerismo requeridos en el trabajo de equipo.

En cuanto al indicador 6: Motivación, se planteó si el juego en base a los contenidos que mostraba impulsaba al niño a jugarlo, la muestra encuestada fue la misma, obteniéndose como resultado un 19 % (21) están totalmente en desacuerdo, 23% (25) en desacuerdo, siendo los puntajes más representativos, nuevamente obtenemos porcentajes altos en criterios desfavorables, los que se atribuyen al desconocimiento del juego ya que una vez que esta muestra tuvo contacto con el Juego Conexión, los puntajes cambiaron radicalmente, presentando una mejora exponencial de casi el 100%.

Medina (2020) en su investigación concluyó que, el juego lúdico motiva a los estudiantes en un 80%, mejorando su comportamiento. Adicionalmente, Sandoval y

Vásquez (2021) atribuyen la mejora de la convivencia escolar del 44.4% de estudiantes de nivel medio a nivel alto a la motivación que brindan los juegos lúdicos. En concordancia con otros autores, Crisman et al., (2023) afirmaron que algunos beneficios que conllevaba el uso de juegos interactivos en la educación eran que motivaban a los alumnos, lograban un aprendizaje activo, sucedía la retroalimentación de forma inmediata, aumentaba la colaboración y la competencia, al igual que lograban un aprendizaje personalizado a la necesidad de cada alumno.

Al igual que, Diaz (2018) quien establece que los juegos interactivos en el ámbito educativo fueron recursos pedagógicos empleados para estimular el aprendizaje y la participación activa de los estudiantes. Estos juegos integran aspectos divertidos y educativos con el fin de generar experiencias de aprendizaje más cautivadoras y motivadoras. Gonzales (2019) afirma que los juegos interactivos aumentan la motivación en los niños, permitiendo generar interés y ganas para desarrollar las actividades.

Respecto al indicador 7: Flexible, se midió el nivel de adaptabilidad del niño al juego, basándonos en los 54 encuestados, los puntajes obtenidos fueron un 20% (22) están totalmente en desacuerdo, 22% (24) en desacuerdo, porcentajes que se obtuvieron con la prueba de entrada y sin ser expuesto el juego aun para poder medir próximamente el nivel de mejora en caso se presentará, lo cual sí sucedió. Sandoval y Vásquez (2021) en su investigación los resultados mostraron que el 37,8% de los estudiantes tienen nivel bajo de habilidades sociales, el 44,4% tuvo nivel medio y finalmente el 17,8% alcanzó nivel alto, esto debido al buen planteamiento de las dinámicas, ya que a diferencia de los niños que no realizaron las dinámicas, las respuestas son favorables.

Adicionalmente, Huertas (2017) obtuvo como resultado que, el 54.3% de los entrevistados quienes lograron desarrollar estas habilidades, presentaron una alta tendencia a ignorar situaciones conflictivas en un 31.4%. En contraste con otros autores, Medina (2020) estableció en su investigación que el nivel de adaptación de los niños en los juegos didácticos es mayor que en adolescentes, pues generan mayor interés y recepción de los aprendizajes que se pretende enseñar. Asegurando esto,

Ardilla et al., (2021) resaltó la importancia que poseían los juegos interactivos en los aprendizajes de los niños debido a la mayor adaptabilidad que presentan en comparación a las clases normales y no didácticas, concluyendo en la importancia del juego como una estrategia valiosa en el ámbito escolar, que promovió el aprendizaje de valores y el desarrollo de habilidades para manejar situaciones y conflictos de forma efectiva. Rojas (2021) afirmó que los niños suelen ser flexibles a nuevos conocimientos, por ello, es necesario instruirlos de la manera más adecuada.

Para el indicador 8: Equipo, se midió la importancia que los alumnos consideraban respecto al trabajo en equipo y la participación de todos sus integrantes para lograr buenos resultados, obteniendo 18% (19) están totalmente en desacuerdo, 22% (24) en desacuerdo, resultados que evidencian la falta de capacidad para un adecuado trabajo en equipo y los escasos recursos con los que estos niños cuentan en las interrelaciones personales y habilidades blandas, situación que mejoró significativamente al finalizar las sesiones con el juego Conexión, lo cual se evidenció en los resultados del post test.

Gonzales (2019) continuando con la dimensión equipo, en la cual el 66.7% de los niños suelen invitar a otros a jugar con ellos, siendo solo un 33.3% los que aceptaron, evidenciando la necesidad de mejora en este aspecto. Adicionalmente, Vivanco (2018) resalta la importancia de que los docentes brinden atención en cuanto al trabajo en equipo, ya que existió una mejora en el 60% de los estudiantes sometidos al juego didáctico.

De acuerdo a otros autores, Sandoval y Vásquez (2021) en su investigación lograron evidenciar la relación existente entre la práctica consecutiva de juegos didácticos en niños, lo cual promovía el desarrollo de habilidades blandas y generaba mayor compañerismo así como capacidad a la hora de realizar trabajos grupales.

Por otro lado, Ortiz (2019) concluyó que, si bien es cierto los niños no contaban con habilidades sociales para desarrollar un trabajo en equipo óptimo, presentándose con mucha facilidad dificultades en la convivencia escolar, esto también se debía a un factor muy importante, la falta de capacitación adecuada al docente, ya que no contaban con técnicas para promover una adecuada convivencia escolar. Rojas (2021)

determina la importancia del equipo y de saber trabajar en grupos para los estudiantes, ya que durante todo el tiempo de aprendizaje usarán esta metodología.

En cuanto al indicador 9: Habilidad sensorial, se pretendió conocer si los juegos interactivos permitían el procesamiento de información a través de los sentidos, para lo cual, aplicándose la prueba de entrada a la misma muestra poblacional de 54 niños, los puntajes obtenidos fueron un 22 % (24) están totalmente en desacuerdo, 19% (20) en desacuerdo, siendo las cifras más considerables, lo cual evidenció una negativa, ya que el juego no había sido presentado ni empleado, estos niños desconocían acerca de una nueva técnica de aprendizaje.

Gonzales (2019) establece que existe un buen procesamiento de la información mediante los juegos interactivos, pues obtuvo como resultados que el 66.7% mejoraron su aprendizaje respecto a las habilidades blandas. Adicionalmente, Rojas (2021) refiere que el 87,5% mostró una buena convivencia escolar entre sus compañeros de estudios, mejorando los índices porcentuales después de realizadas las diversas actividades lúdicas.

Sin embargo, otros autores en sus respectivas investigaciones llegaron a concluir tal como García et al., (2016), que la habilidad sensorial se desarrolló con una práctica continua de juegos didácticos, ya que el niño aprende a no solo captar información a través de la escucha activa, sino mediante movimientos corporales, participación oral y el juego como tal.

Por otro lado, Vivanco (2018) resaltó la importancia de la habilidad sensorial en la adquisición de las habilidades blandas porque sin este tipo de aprendizaje a través de los sentidos el niño no sería capaz de identificar por completo los sentimientos de los demás, lo cual generaría problemas no solo durante la convivencia escolar, sino en la convivencia diaria con sus respectivos entornos. Ortiz (2019) afirma que los juegos didácticos fomentan el uso de los sentidos para la adquisición de la información.

Referente al indicador 10: Habilidad intelectual, se midió si a través de la implementación del juego lúdico el niño podía resolver un problema usando su capacidad de pensamiento lógico y creativo, aplicado a la misma muestra, los puntajes

obtenidos antes de las sesiones con el juego Conexión fueron de 21% (23) están totalmente en desacuerdo, 20% (22) en desacuerdo, conformando el mayor puntaje, ambos criterios fueron desfavorables debido al desconocimiento de esta nueva metodología. Vivanco (2018) estableció que, las habilidades sociales también dependen del desarrollo de la habilidad intelectual, pues se evidenció en sus resultados que, el 60% de los alumnos mejoraron en buscar técnicas para erradicar el conflicto.

En el caso de Ortiz (2019) menciona en su investigación que, los niños que desconocían de los juegos lúdicos no poseían una adecuada capacidad para resolver problemas de forma creativa, siendo el 40% quienes desconocían del tema y presentaban problemas de convivencia. Otros autores como Gonzales (2018) concluyó que los juegos interactivos fomentan otro tipo de aprendizaje, el cual no se basa únicamente en saber la parte teórica, sino brinda recursos a los estudiantes para afrontar correctamente situaciones de riesgo o tensión, incluso problemas cotidianos mediante la lógica y la creatividad, buscando la mejor solución a la situación presentada.

Así mismo, García (2018) estableció que los recursos empleados para enseñar el uso de habilidades sociales y criterios empleables que un niño puede usar para solucionar algunos conflictos no son los adecuados, ya que existe mayor preocupación por cumplir una malla de estudios establecido en cuanto al aprendizaje teórico, que por desarrollar habilidades que influirán en el desarrollo del niño durante toda su vida. Rojas (2021) afirma que la habilidad intelectual se pudo desarrollar de manera satisfactoria durante el juego lúdico, incrementando la capacidad de resolución de problemas en los niños.

Continuando con el indicador 11: Solución de problemas, se investigó si los niños consideraban que mediante el juego podían adquirir enseñanzas para realizar una adecuada toma de decisiones a la hora de resolver conflictos, debido a la nula experiencia que tenían con juegos lúdicos anteriormente, la mayoría de las respuestas fueron desfavorables ya que no comprendían como un juego podía ayudarlos a tomar decisiones, siendo los puntajes obtenidos un 21% (23) están totalmente en

desacuerdo, 24% (26) en desacuerdo, representando ambos criterios más importantes, se evidencia una mejora significativa en este indicador para el post test. Huerta (2017) afirma que, en cuanto a las primeras habilidades blandas, obtuvo como resultado que el 54.3% de los entrevistados quienes lograron desarrollar estas habilidades, presentando una alta tendencia a ignorar situaciones conflictivas en un 31.4%.

Adicionalmente, Medina (2020) estableció que muchos alumnos no se centran en buscar soluciones, únicamente actúan basados en impulsos, por lo cual, cuando participaron de las diversas dinámicas, el 38.7% de los alumnos lograron pensar en la resolución de conflictos antes de actuar. Algunos autores como Ortiz (2019) establece que los juegos lúdicos logran generar habilidades blandas y responsabilidad afectiva en los niños lo cual permite que busquen la solución más eficiente cuando se les presenta conflictos, concluyendo que un niño que recibe educación didáctica posee mejores recursos para afrontar conflictos que un niño que no tiene este tipo de educación.

También Sandoval y Vásquez (2021) agregaron que el hecho de que el niño posea recursos para manejar adecuadamente los conflictos que se le puedan presentar, mejora exponencialmente a convivencia escolar, ya que se busca llegar a una solución que beneficie a ambas partes, no solo a una, usando el dialogo como el principal medio para conseguirlo. Gonzales (2019) afirma que es difícil en los niños encontrar recursos que permitan brindar soluciones a los problemas, por el contrario, muchos de ellos suelen dejarse llevar por sus emociones y suelen recurrir a la agresión.

En cuanto al indicador 12: Comunicación, se analizó si el juego interactivo permitía una mejor comunicación con sus compañeros, los puntajes obtenidos fueron un 22 % (24) están totalmente en desacuerdo, 19% (20) en desacuerdo, en el pretest. Rodríguez y Sandoval (2022) afirman en su investigación con el 75.9% de alumnos que presentaron mejora en la comunicación con sus compañeros, que es sustancial incluir a los alumnos en actividades que los relacionen o de cierta forma les demande la conversación entre ellos.

Asimismo, Díaz (2018) menciona que el 58.6% de los estudiantes que mantuvieron comunicación con sus compañeros durante las dinámicas, generaron interés por conocer más de ellos, y en su mayoría, encontraron aspectos que les generaba interés. De acuerdo a Medina (2020) establece que todo juego que involucre la participación grupal va a mejorar la comunicación entre los niños ya que se pierde la necesidad de exclusión y por el contrario, se busca la intervención de todos los participantes para obtener un resultado favorable.

Asimismo, Ortiz (2019) evidencia que la comunicación es reforzada por las habilidades sociales, no solo promoviéndose, sino adaptándose a las necesidades que presente la persona y fluyendo en cuanto a expresarlas. Sandoval y Vásquez (2021) afirman que los juegos interactivos incentivan de forma directa o indirecta a la comunicación entre compañeros debido a la necesidad de agrupación para realizar las actividades.

Respecto al indicador 13: Paciencia, se analizó si el juego interactivo generaba tolerancia hacia los compañeros, obteniendo como puntajes representativos 17% (18) están totalmente en desacuerdo, 24% (26), criterios que predominaban en el pretest debido al desconocimiento y que se disminuyen casi en su totalidad para el post test. Asfar et al., (2021) menciona en sus resultados que, el 17% de alumnos obtuvieron una alta capacidad de tolerancia y paciencia con sus compañeros antes de los juegos interactivos, mientras que el 70 % no evidenciaba paciencia, y el 13% restante actuaba de forma agresiva ante el problema, sin embargo, después de los juegos interactivos, el 80% de alumnos desarrollaron mayor paciencia y tolerancia con sus compañeros en clase.

Para Sandoval y Vásquez (2021) mencionaron que la falta de paciencia era uno de los factores predominantes en la incurrancia de la violencia, siendo el 54% de alumnos los cuales no empatizar con el término, el cual, después de ser estudiado y aplicado durante los juegos interactivos, mejoró el resultado en un 20% adicional. El autor Díaz (2018) establece que la tolerancia es una capacidad que no todos los niños pueden desarrollar con facilidad debido a su personalidad, conjunto de caracteres, conducta, entre otros motivos, sin embargo, existen métodos que los ayudan a desarrollarla, tales como los juegos interactivos, mejorando sus habilidades interpersonales.

Por otro lado, Rodríguez y Sandoval (2022) resaltan la importancia de la tolerancia en un adecuado ambiente escolar, ya que no todos coincidimos en la forma de pensar y esto puede generar discrepancias que, de no resolverse correctamente, derivan en conflictos escolar y una mala convivencia en el aula. Medina (2020) afirmó que la paciencia es una capacidad que los niños no tienen muy desarrollado, por lo cual es necesario fomentarlo a través de actividades didácticas.

Para el indicador 14: Liderazgo, se buscó conocer si existía influencia del juego interactivo cuando el niño demostraba su liderazgo frente a sus compañeros, para lo cual se obtuvieron puntajes de 17% (18) están totalmente en desacuerdo, 24% (26) en desacuerdo, cabe resaltar que esto fue en el pretest. Sandoval y Vásquez (2021) tuvieron como resultado que, el 25% de los alumnos que no presentaban liderazgo antes de realizar los juegos interactivos, desarrollaron esta capacidad al enfrentarse ante la situación de ser los líderes de sus grupos de trabajo.

Adicionalmente, Ardila et al., (2021) estableció que 40% de los estudiantes reconocieron la importancia del liderazgo luego de conocer sobre este aspecto al participar en los juegos interactivos. Asfar et al., (2021) señala que el liderazgo es una capacidad que no todos los niños presentan, sin embargo es necesario poder desarrollarlo para que sean competitivos y eficientes en sus labores cotidianas.

Por otro lado, Medina (2020) expresa que en la actualidad, tener liderazgo es un factor fundamental para alcanzar el éxito, por lo cual debe ser inculcado desde las bases de la persona, es decir, la escuela, siendo el medio más adecuado las actividades que promocionan esta capacidad, tal como el juego didáctico. Ortiz (2019) afirma que, enseñar a ser líderes desde pequeños permite que los niños crezcan con una adecuada capacidad, el cual les permita desarrollarse de forma adecuada frente a circunstancias determinadas.

Respecto al indicador 15: Persuasión, se planteó determinar si el juego interactivo incentiva al alumno a convencer a sus compañeros para que piensen de una determinada manera, obteniendo como resultados un 21% (23) están totalmente en desacuerdo, 27% (29) en desacuerdo, para lo cual no solo evidenciaron el

desconocimiento del juego, sino que muchos alegaron que no se puede lograr que alguien piense igual que tú, a lo que se explicó que esta pregunta se relacionaba con la capacidad que tenemos de convencer a las personas con nuestras ideas para que puedan opinar parecido a nosotros o generar ideas desde otra expectativa.

Crisman et al., (2023) afirma que los alumnos desconocían del concepto “persuasión” hasta el desarrollo de los juegos interactivos, en los cuales el 70% comprendió la importancia cuando se les propuso las actividades, evidenciando un nivel de mejora en cuanto a esta área. Succi y Canovi (2020) obtuvo como resultados que, 20% de los alumnos eran persuasivos con sus compañeros para lograr fines personales, mientras que el 40% desconocían del tema y el otro 40% no consideraba necesaria esta acción. En concordancia a esto, Gonnet (2020) afirmó que el poder de persuasión no se desarrolla con facilidad en las personas, sin embargo, cuando se lleva una adecuada enseñanza respecto a esta habilidad es posible poder trabajarlo exitosamente, tal como afirma respecto a su investigación, los juegos didácticos promueven el desarrollo de las habilidades blandas, entre las cuales se encuentran la persuasión.

Ardila et al., (2021) indica que la persuasión es un aspecto que los niños desarrollaron después de participar en actividades didácticas y sentir la necesidad de convencer a sus compañeros para lograr un mismo fin. Además, Asfar et al., (2021) establece que la persuasión en niños suele verse ante actividades grupales, no se evidencia de forma continua con los compañeros.

En cuanto al indicador 16: Participación, se estableció conocer si los alumnos consideraban que los juegos interactivos permitían la participación de los estudiantes, obteniendo puntajes en el pretest de 25% (27) están totalmente en desacuerdo, 24% (26) en desacuerdo, estos criterios poseen las cifras más representativas, sin embargo se le atribuye el desconocimiento del tema. Sandoval y Vásquez (2021) mostraron que el 37,8% de los estudiantes tienen nivel bajo de habilidades sociales y no participaban en las actividades grupales.

Adicionalmente, Ortiz (2019) concluyó que el desconocimiento de las habilidades sociales afectaba considerablemente la relación entre los compañeros del entorno educativo, ya que el 40% que conocía acerca del tema lograba desarrollar con mayor

facilidad las habilidades sociales, mientras que al 60% se le dificultaba. En cuanto a otros autores, Neil y Cortez (2018) afirma que los juegos interactivos se realizan con el principal objetivo de integrar, y fomentar las habilidades sociales que permitan una adecuada relación interpersonal.

Asimismo, Geana et al., (2010), citados por Tito y Orellana (2016), indicaron que las habilidades blandas permitieron que las personas expresaran sus habilidades aprendiendo a trabajar en equipo, comportándose según sus valores adquiridos y aprendiendo a gestionar el tiempo para realizar con mayor eficacia sus actividades, actualmente estas actividades fueron importantes en todos los ámbitos. Ardila et al., (2021) afirma que los niños tienden a ser más participativos cuando se les incluye en juegos grupales que promuevan la sana competencia.

Respecto al indicador 17: Respeto por opiniones, se pregunta si las habilidades blandas ayudan a valorar las ideas y punto de vista de los demás, el puntaje obtenido fue de 23% (25) están totalmente en desacuerdo, 22% (24) en desacuerdo. Sandoval y Vásquez (2021) establecieron que, el 44.8% de los estudiantes no respetaban la opinión de sus compañeros, sin embargo, luego de la aplicación de los juegos interactivos, se evidenció una mejora del 20%, no sólo respetando sus opiniones, sino considerándolas necesarias.

Adicionalmente, Garcia et al., (2016) estableció que, la mayoría de niños, en un porcentaje del 73.4% no son instruidos respecto a la importancia de la opinión de los demás, por lo cual, no consideraban importante tomarlo en cuenta. En contraste, Vivanco (2018) evidencia que, el 56.8% de docentes afirma no realizar actividades que fomenten este tipo de habilidades ya que no son requeridas por los lineamientos de educación, estableciendo así un problema a nivel sistémico, y no solo de los alumnos. Respecto a las habilidades sociales, la investigaciones OMS (1997) citado por UNICEF (2017) establecieron que el incluir las habilidades sociales dentro de la educación fue una ayuda en contra de enfermedades mentales y físicas, pues combatió problemas como el bullying, acoso escolar y discriminación, así mismo, fue necesario que se realizaran talleres que concientizaran a los niños acerca de conductas de riesgo,

disminuyendo el riesgo de deserción escolar o problemas conductuales en estudiantes.

En contraste a Martínez y Arévalo (2019) comentaron que las habilidades blandas fueron consideradas por diversos autores como una herramienta importante en el campo laboral. Por lo general, se consideraron las siguientes habilidades blandas: “Autonomía”, “Coherencia”, “Integridad”, “Responsabilidad personal y social”, “Sociabilidad”, “Competencia intercultural”, “Saber confiar”, “Inteligencia emocional”, “Trabajo en equipo” y “Autoliderazgo”.

En cuanto al indicador 18: Aceptación por diversidad, se buscó conocer si los juegos de habilidades blandas permitían aceptar los cambios en su entorno, para lo cual se obtuvo como resultado un 23% (25) están totalmente en desacuerdo, 22% (24) en desacuerdo. Huertas (2017) concluyó que los niños presentan un 30% de desempeño en el área diversidad cultural, evidenciándose una clara necesidad de mejora.

De la misma forma, Medina (2020) estableció que, los niños sometidos a los juegos educativos presentaron mayores recursos para aceptar las diferencias que poseían entre compañeros, pasaron de un 15% de nivel de aceptación, hasta un 80%. Adicional a esto, Marín y Rojas (2020) indicaron que las habilidades interpersonales se relacionaron con las competencias que una persona tenía para relacionarse con otros individuos. Destacaron que la interacción social en el entorno educativo desempeñó un rol crucial en el crecimiento y la mejora de estas habilidades.

Así mismo, Succi y Canovi (2020) se sostuvo que el cultivo de estas habilidades fue esencial para lograr el éxito tanto en el ámbito laboral como en la vida en general, ya que complementaron y potenciaron los conocimientos técnicos y académicos. Rojas (2021) afirma que, hoy en día la diversidad es un aspecto altamente visible en la sociedad, por lo cual es necesario adaptarse y aceptarlo, con la intención de evitar la discriminación.

Respecto al indicador 19: Fomento de la integración, se preguntó si los juegos interactivos promueven la colaboración con sus compañeros, obteniendo como respuesta un 20% (22) están totalmente en desacuerdo, 23% (25) en desacuerdo.

Gonzales (2019) establece que el 66.7% de los niños suelen invitar a otros a jugar con ellos, siendo solo un 33.3% los que aceptan, evidenciando una falta de integración a pesar de los juegos interactivos, aún quedan niños renuentes, en los cuales se debe considerar otros aspectos.

Asimismo, Rojas (2021) concluyó que, al finalizar el experimento los niños evidenciaron una mejora en la integración del 87.5% a diferencia de los niños no sometidos, quienes se quedaron con el 14.8%. Comparando con otros autores, Gutiérrez (2020) afirmó que fueron capacidades que nos permitieron conocernos a nosotros mismos y a los demás. De esta forma, el ser humano fue capaz de demostrar paciencia, motivación, liderazgo y persuasión de un modo eficiente en un entorno social.

Romero y Peña (2018) afirma que, los niños suelen ser bastante sociables y se integran con facilidad, aunque existen algunos a los que les cuesta realizar esto, en esos casos, es necesario trabajar con esta capacidad para evitar mayores inconvenientes durante etapas futuras. Por último, Vivanco (2018) evidenció que es necesario una adecuada integración entre los niños sin distinciones, lo cual permita que todos, sin importar ninguna condición queden relegados.

En cuanto al indicador 20: Respeto, se consultó si los juegos interactivos fomentan el respeto en el aula, obteniendo en el pretest de resultados un 17% (18) están totalmente en desacuerdo, 28% (30) en desacuerdo. Rojas (2021) obtuvo como resultado de investigación que los juegos interactivos mejoraban el respeto por los compañeros en un 70% después de la participación de todos en la actividad.

Asimismo, Obregón (2018) afirma que el 58.6% de los estudiantes mejoraron en el área respeto a las normas sociales después de los juegos didácticos ya que reconocieron la importancia que estas normas tienen para mantener una sociedad ordenada y justa.

Tal como afirma, Romero y Peña (2018) los juegos interactivos no solo fomentan el respeto entre compañeros y docentes, sino crea un ambiente escolar saludable, continuo e integrado, democrático y pacífico entre quienes integraron el ambiente escolar, promoviendo un ambiente que permitió el aprendizaje integral.

Por otro lado, Pérez y Colina (2015) mencionaron que, la meta primordial de la educación fue promover una convivencia positiva, lo cual implicó que no se trató únicamente de responder a conflictos específicos, sino de un objetivo fundamental en sí mismo. Huertas (2017) establece que el respeto es fundamental para una convivencia adecuada, sea en la escuela, familia o sociedad, por ello, es indispensable que sea aprendida en los primeros años de vida.

Por último, en cuanto a los ítems, En el indicador 21: Empatía, se consultó si los juegos interactivos permitían que el niño demuestre sus sentimientos de forma correcta, a lo cual obtuvimos como puntaje 18% (19) están totalmente en desacuerdo, 26% (28) en desacuerdo.

Gonzales (2019) en su investigación obtuvo como resultados que la empatía era uno de los aspectos más desarrollados en las dinámicas de juegos interactivos ya que era necesario para el trabajo en equipo, evidenciando una mejora significativa del 56.8% en los estudiantes. Adicionalmente, Medina (2020) obtuvo mejores resultados respecto a la empatía en la convivencia escolar después del desarrollo de las actividades lúdicas, siendo un 15% de estudiantes los que tenían empatía antes de los juegos, y aumentando a 72.3% después del juego.

Relacionándolo con otros autores, Fierro y Carbajal (2019) plantearon que, se buscó en todos los niveles de las instituciones educativas el mantenimiento, promoción y fortalecimiento del compromiso en los ámbitos de la democracia, la participación y la comunicación cultural, para que el niño tenga una mejor respuesta ante los sentimientos que pueda experimentar y los comunique de forma asertiva, lográndose a través de dinámicas y juegos lúdicos.

Succi y Canovi (2020) indica que la empatía desarrollada permite que exista una mejor convivencia en los niños, ya que son capaces de entender la postura de los demás. Además, Obregón (2018) resalta que la empatía no ha sido fomentada de forma correcta en el contexto escolar, por lo cual, los maestros deben desarrollar nuevas técnicas didácticas.

Adicionalmente se tuvo como objetivo general determinar si las habilidades blandas influyen en la convivencia escolar, y si estas habilidades pueden mejorar mediante la implementación de un juego interactivo, obteniéndose que el nivel de significancia es menor a 0.05 (0.00), por lo cual rechazamos la H_0 y aceptamos la H_a , es decir, las medias entre el pre test y el post test son significativamente diferentes, por lo tanto concluimos que “Los juegos interactivos sobre Habilidades Blandas” mejoran significativamente la Convivencia Escolar en los estudiantes del 5to grado de primaria de la Institución Educativa James William Fulbright del distrito de Independencia, Lima, en el año 2023.

Respecto a esto, Huertas (2017) aceptó su hipótesis alternativa respecto a que si existe una relación significativa entre los juegos interactivos y la convivencia escolar con un nivel de significancia del 0.00 menor al 0.05, obteniendo porcentajes del 54.3% de mejora significativa en las habilidades sociales. Adicionalmente, Vivanco (2018) concluyó con el 0.02 (menor al 0.05) de significancia un nivel medio de influencia entre el desarrollo de habilidades sociales y la convivencia escolar, estableciendo que existen otros factores que influyen en una adecuada convivencia, tal como el rol de los docentes y la dinámica educativa.

Referenciándose a Obregón (2018) quien en su investigación determinó que las habilidades blandas si influyen significativamente en la convivencia escolar, adicionalmente, se referenció a Gonzales (2019) quien en su investigación concluyó que los juegos interactivos ayudaron a incrementar la convivencia escolar permitiendo un aprendizaje más didáctico, lo cual respalda nuestros resultados de investigación respecto a la Hipótesis General, concluimos que la implementación del juego interactivo de habilidades blandas tiene un impacto significativo en la convivencia escolar de los estudiantes del 5to grado de Primaria de la Institución Educativa James William Fulbright del distrito de Independencia, Lima en el año 2023.

Por último, Ortiz (2019) estableció que, los niños participantes de juegos interactivos desarrollan mejor sus capacidades sociales y generan mayores vínculos, logrando una adecuada convivencia en la escuela.

Por otro lado, respecto a los objetivos específicos, se inició por la dimensión Democrática de la variable Convivencia Escolar, para lo cual, se obtuvo que el nivel de significancia es menor a 0.05 (0.00), por lo cual rechazamos la H_0 y aceptamos la H_a , es decir, las medias entre el pre test y el post test son significativamente diferentes, por lo tanto concluimos que “Los juegos interactivos sobre Habilidades Blandas” tienen un efecto positivo y significativo en la dimensión Democrática de la Convivencia Escolar de los estudiantes del 5to grado de primaria de la Institución Educativa James William Fulbright del distrito de Independencia, Lima, en el año 2023. Sandoval y Vásquez (2021) en contraste con sus resultados, para el aspecto respeto de normas y reglas de convivencia, después de la implementación de los juegos interactivos, los niños incrementaron el respeto por esto en un 84.2% validando la hipótesis alternativa con un 0.00 de significancia, menor al 0.05.

Ardila et al., (2021) concluyó en su investigación que, los niños sometidos al juego como estrategia pedagógica logran fortalecer la convivencia escolar en comparación a los niños que no utilizan esta metodología, validándose con un nivel de significancia del 0.01, menor al 0.05, se acepta la hipótesis alternativa de relación significativa.

Adicionalmente, Vivanco (2018) en su investigación también concluyó que, en la implementación del juego de roles los estudiantes tenían mejor recepción de las normas y acuerdos, respetándolas y cumpliéndolas con mayor frecuencia, es decir la dimensión Democracia mejoró significativamente con la implementación de una nueva estrategia didáctica, respaldando nuestros resultados. Rojas (2021) establece que las normas de convivencia son vitales para crear un ambiente de tranquilidad y tolerancia, resaltando la importancia de que se enseñen desde niños.

En cuanto a la dimensión Inclusiva de la variable Convivencia Escolar, mediante el estudio realizado se concluyó que el nivel de significancia es menor a 0.05 (0.00), por lo cual rechazamos la H_0 y aceptamos la H_a , es decir, las medias entre el pre test y el post test son significativamente diferentes, por lo tanto concluimos que “Los juegos interactivos sobre Habilidades Blandas” tienen un efecto positivo y significativo en la dimensión Democrática de la Convivencia Escolar de los estudiantes del 5to grado de primaria de la Institución Educativa James William Fulbright del distrito de

Independencia, Lima, en el año 2023, significando que la implementación del juego interactivo de habilidades blandas posee un impacto positivo y significativo en la dimensión inclusión.

Sandoval y Vásquez (2021) con una significancia del 0.01, menor al 0.05 estableció que los juegos interactivos permiten que los alumnos interactúen y se incluyan entre sí con mayor facilidad. Adicionalmente, Medina (2020) concluyó que, los alumnos que experimentan los juegos interactivos presentan una mejora significativa en cuanto a la inclusión, con un porcentaje de 89% de mejora en comparación con niños que no aprenden bajo la metodología del juego interactivo.

Resultado que coincidió con la investigación de Ortiz (2019) quien concluyó que las habilidades sociales juegan un rol en la convivencia escolar, pues mejora la interrelación de los niños y a su vez permite que identifiquen la necesidad que todos poseen a relacionarse entre sí, evitando exclusiones y promoviendo la empatía con sus pares. Ardila et al., (2021) sostiene que la inclusión es uno de los factores más importantes para la buena convivencia, a nivel escolar y social. Por último, Vivanco (2018) agrega que un país en el cual los niños sepan que la discriminación causa mucho daño, podrá desarrollarse a un nivel social muy grande, ya que, a pesar de que las naciones sean avanzadas en aspectos como economía, tecnología, etc., aun existe la discriminación.

Por último, respecto a la dimensión Solidaridad de la variable convivencia escolar, se obtuvo que el nivel de significancia del 0.01, menor a 0.05, por lo cual rechazamos la H_0 y aceptamos la H_a , es decir, las medias entre el pre test y el post test son significativamente diferentes, por lo tanto concluimos que “Los juegos interactivos sobre Habilidades Blandas” tienen un impacto positivo y significativo en la dimensión Solidaridad de la Convivencia Escolar de los estudiantes del 5to grado de primaria de la Institución Educativa James William Fulbright del distrito de Independencia, Lima, en el año 2023, se concluye que al implementar un juego interactivo de habilidades blandas, este influye positiva y significativamente en el aspecto solidario de los alumnos, tal como establece Sandoval y Vásquez (2021), el desarrollo de los juegos didácticos permiten que el niño se integre e integre a los demás preocupándose por

las necesidades que puedan tener, desarrollando importantes aspectos como la tolerancia, empatía y la solidaridad, incluso desde el detalle más pequeño como compartir o ayudar en alguna acción, ya se está poniendo en marcha un pensamiento del niño.

Asimismo, Gonzales (2019) establece con un nivel de significancia del 0.00, menor al 0.05 que los juegos interactivos de habilidades blandas influyen positivamente en la dimensión compañerismo y solidaridad, evidenciando que los niños son capaces de desarrollar empatía y ser solidarios con los demás.

Además, Vivanco (2018) presentó como resultados su hipótesis general alternativa, la cual se aprobó con el 0.01 de significancia debido a la existencia de factores adicionales a los juegos interactivos, además, en cuanto a esta hipótesis, se evidencia la influencia de los juegos interactivos en la dimensión solidaridad. Huertas (2017) afirma que el 54.3% han desarrollado las primeras habilidades sociales después de participar en los juegos interactivos, entre ellos la solidaridad.

Finalmente, Ortiz (2021) determina que, los niños requieren el conocimiento acerca de la solidaridad para que lo pongan en práctica, pues el desconocimiento es una de las principales causas de la inexistencia de esto.

VI. CONCLUSIONES

En el siguiente apartado se evidenciará a modo de conclusión los resultados obtenidos tanto para la hipótesis general como para las específicas.

En relación a la primera conclusión se establece que “Los juegos interactivos sobre Habilidades Blandas” mejoran significativamente la Convivencia Escolar en los estudiantes del 5to grado de primaria de la Institución Educativa James William Fulbright del distrito de Independencia, Lima, en el año 2023, pues mediante el análisis inferencial se obtuvo como resultado un nivel de significancia de 0.00 menor al 0.05, por lo cual se aprueba la Hipótesis alternativa y se rechaza la Hipótesis nula, afirmando que existe una relación positiva y significativa entre las variables de estudio.

Respecto a la segunda conclusión, se determinó que la implementación del “Juego interactivo de habilidades blandas” tiene un impacto positivo y significativo en la dimensión democrática de la convivencia escolar en los estudiantes de quinto grado de primaria de la Institución Educativa James William Fulbright del distrito de Independencia, Lima, en el año 2023, pues mediante el análisis inferencial se obtuvo como resultado un nivel de significancia de 0.00 menor al 0.05, por lo cual se aprueba la Hipótesis alternativa y se rechaza la Hipótesis nula, afirmando que existe una relación positiva y significativa entre la variable independiente y la primera dimensión de la variable dependiente de estudio.

En cuanto a la tercera conclusión, la implementación del “Juego interactivo de habilidades blandas” tiene un impacto positivo y significativo en la dimensión inclusiva de la convivencia escolar en los estudiantes de quinto grado de primaria de la Institución Educativa James William Fulbright del distrito de Independencia, Lima, en el año 2023, , pues mediante el análisis inferencial se obtuvo como resultado un nivel de significancia de 0.00 menor al 0.05, por lo cual se aprueba la Hipótesis alternativa y se rechaza la Hipótesis nula, afirmando que existe una relación positiva y significativa

entre la variable independiente y la segunda dimensión de la variable dependiente de estudio.

La implementación del “Juego interactivo de habilidades blandas” tiene un impacto positivo y significativo en la dimensión solidaridad de la convivencia escolar en los estudiantes de quinto grado de primaria de la Institución Educativa James William Fulbright del distrito de Independencia, Lima, en el año 2023, pues mediante el análisis inferencial se obtuvo como resultado un nivel de significancia de 0.00 menor al 0.05, por lo cual se aprueba la Hipótesis alternativa y se rechaza la Hipótesis nula, afirmando que existe una relación positiva y significativa entre la variable independiente y la tercera dimensión de la variable dependiente de estudio.

VII. RECOMENDACIONES

En este apartado, las recomendaciones agregan valor a la investigación al convertir los hallazgos en acciones prácticas y sugerencias para mejorar situaciones, procesos o políticas. Además, ayudan a cerrar el ciclo de la investigación al proporcionar orientación sobre cómo los resultados pueden ser aplicados y cómo la investigación puede evolucionar en el futuro.

En primer lugar, se recomienda realizar una investigación más profunda basada en la Matriz FODA de los estudiantes que pertenecieron a la población de estudio, para determinar que otros factores importantes pueden afectar la convivencia escolar.

En segundo lugar, se recomienda fomentar en diversos colegios no solo del distrito, sino de toda la ciudad y del país la inclusión de juegos interactivos no solo para adquirir aprendizaje de conocimientos, sino para permitir el desarrollo de habilidades sociales, blandas y recursos de afrontamiento, esto mediante la implementación del juego interactivo en la metodología de enseñanza establecida por el Ministerio de Educación.

En tercer lugar, se recomienda mejorar el diseño a tal punto que no solo sea llamativo para los niños, sino también para adolescentes, pudiéndose aplicar a una población más extensa que la ya estudiada, afrontando diversos problemas en la convivencia no solo a nivel escolar, sino abordar el nivel social y familiar.

REFERENCIAS

- Alonso, N. (2021). *El juego como recurso educativo: Teorías y autores de renovación pedagógica*. Repositorio de la Universidad de Valladolid. Recuperado de: <https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/51451/TFG-L3005.pdf?sequence=1>
- Ardila, Y., Martínez, R. y Steffany, P. (2021). *El juego como estrategia pedagógica para el mejoramiento de la convivencia en estudiantes de segundo grado del IPN*. Universidad Los Libertadores. Recuperado de: https://repository.libertadores.edu.co/bitstream/handle/11371/4432/Ardila_Martinez_Perilla_2021.pdf?sequence=1
- Arispe, C., Yangali, J., Guerrero, M., Rivera, O., Acuña, L. y Arellano, C. (2020). *La investigación científica. Una aproximación para los estudios de posgrado*. Universidad Internacional del Ecuador. Recuperado de: <https://repositorio.uide.edu.ec/handle/37000/4310>
- Ariza, C., Yangali, J., Guerrero, M., Lozada, O., Acuña, L. y Arellano, C. (2011). *Los juegos tradicionales como estrategia pedagógica para mejorar la convivencia en quinto grado de la Institución Educativa Distrital Fundación Pies Descalzos*. Tesis para optar al título de Especialista en Estudios Pedagógicos. Universidad de la Costa. Recuperado de: <https://repositorio.uptc.edu.co/bitstream/001/1730/1/TGT-412.pdf>
- Asfar, T., Asfar, A. y Sulastri, S. (2021). *Improving student's complex problem solving through LAPS-Talk-Ball learning integrated with interactive games*. Journal of Physics. Conference Series, 1722(1), 12105–. Recuperado de: <https://www.proquest.com/docview/2612109718?pqorigsite=primo&accountid=37408>
- Bautista, J. (2020). “Objetivo general y objetivos específicos: concepto y diferencias”. Recuperado de: <http://josemanuelbautista.net/2020/05/objetivo-general-y-objetivos-especificos-concepto-y-diferencias/>

- Bedoya, V. (2020). *Tipos de justificación en la investigación científica*. Espiritu emprendedor TES, 4(3), 65-76. Recuperado de: <https://www.espirituemprededortes.com/index.php/revista/article/view/207>
- Bullying sin fronteras. (2018). *Estadísticas Mundiales de bullying 2017/2018. Primer trabajo oficial en el mundo contra el bullying*. Recuperado de: <https://bulliyingsinfronteras.blogspot.com/>
- Campos, G., Cárdenas, F., Huerta, D. y Verástegui, A. (2020). *El rol de los juegos en los tres niveles de educación básica del colegio Melitón Carvajal durante el año 2019*. Repositorio Universidad de Lima. Recuperado de: https://repositorio.ulima.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12724/12772/Huerta_Rol_juegos_niveles.pdf?sequence=1
- Crisman, J., Keith, L., Sami, I. y Garfin, G. (2023). *Designing Chill City: un juego interactivo que apoya el aprendizaje público sobre la planificación urbana para el calor extremo*. Revista de Educación Ambiental, 54 (3), 225–239. Recuperado de: <https://doi.org/10.1080/00958964.2023.2183173>
- Cruz, C. (2017). *Desarrollo de competencias interculturales en el docente universitario*. Veracruz: Universidad Veracruzana. Recuperado de: <https://docplayer.es/139926620-Universidad-veracruzana-facultad-de-pedagogia-region-pozarica-tuxpan-desarrollo-de-competencias-interculturales-en-el-docente-universitario.html>
- Cuadra, D., Castro, P., Tognetta, L., Pérez, D., Véliz, D. y Menares, N. (2021). *Subjective theories about school coexistence: what do parent say?* Psicología Escolar e Educativa (Online), 25. Recuperado de: <https://www.proquest.com/docview/2780037882?pq-origsite=primo&accountid=37408>
- Diario La República. (2022). *El bullying sigue en las aulas: con estrategias insuficientes y la desidia ante esta violencia*. Recuperado de: <https://data.larepublica.pe/el-bullying-sigue-en-las-aulas-con-estrategias-insuficientes-y-la-desidia-ante-esta-violencia/>
- Díaz, N. (2018). *Los juegos interactivos como estrategia didáctica para potenciar la competencia de resolución de problemas a partir de situaciones de la vida*

- cotidiana con estudiantes de Grado 2° de Educación Básica Primaria de la Institución Educativa José Antonio Ricaurte de Ibagué (Tolima).* Repositorio Universidad Católica de Manizales. Recuperado de: <https://repositorio.ucm.edu.co/jspui/bitstream/10839/2272/1/Nasly%20del%20Pilar%20D%C3%ADaz.pdf>
- Fierro, C., y Carbajal, P. (2019). *Convivencia Escolar: Una revisión del concepto.* Psicoperspectivas, 18(1), 1 - 19. Recuperado de: https://www.scielo.cl/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0718-69242019000100009
- García, A. y Méndez, C. (2016). *El entrenamiento en habilidades sociales y su impacto en la convivencia escolar dentro de un grupo de primaria.* Revista de Estudios y Experiencias en Educación, 16(30), 151 - 164. Recuperado de: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=243150283009>
- García, C. (2019). *El diseño como una necesidad interdisciplinar. Una reflexión desde la academia.* Scielo. Recuperado de: <https://www.scielo.org.mx/pdf/ins/n20/2007-4964-ins-20-77.pdf>
- García, N. (2019). *La convivencia escolar. Análisis de la situación actual de la convivencia escolar.* Repositorio Universidad de La Laguna. España. Recuperado de: <https://riull.ull.es/xmlui/bitstream/handle/915/17123/%C2%ABLa%20convivencia%20escolar.%20Análisis%20de%20la%20situación%20actual%20de%20la%20convivencia%20escolar%C2%BB.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Goleman, D. (2002). *La inteligencia emocional - Por qué es más importante que el coeficiente intelectual.* Confederación Interamericana de Educación Católica. Recuperado de: <https://ciec.edu.co/wp-content/uploads/2017/08/La-Inteligencia-Emocional- Daniel-Goleman-1.pdf>
- Gonnet, J. (2020). *¿Por qué la interacción? Una reconstrucción de los escritos tempranos de Erving Goffman.* Revista Reflexiones (Scielo), vol.99 n.1. Recuperado de: <http://dx.doi.org/10.15517/rr.v99i1.35308>
- Gonzales, M. (2019) *Actividades de juegos educativos para incrementar la convivencia escolar en los estudiantes de 5 años de la institución educativa N° 16823 de*

- Vista Alegre – Colasay. Repositorio UNPRG. Recuperado de: <https://repositorio.unprg.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12893/3455/BC-TES-TMP-2220.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Gutiérrez, Y. (2020). *Relación entre habilidades interpersonales e intrapersonales en una muestra de adolescentes colombianos*. Recuperado de: <https://repositorio.konradlorenz.edu.co/bitstream/handle/001/4184/911182011%20-%20Tesis.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Huertas, R. (2017). *Habilidades sociales de los estudiantes de 4 años de la Institución Educativa Inicial No 001 María Concepción Ramos Campos - Piura*, 2016 (Tesis). Piura: 2017. Recuperado de: https://pirhua.udep.edu.pe/bitstream/handle/11042/3140/MAE_EDUC_362.pdf
- Kumar, G. (2017). *Soft skills: A medium to enrich language teaching*. Editorial Board, 6(10), 15. Recuperado de: [http://ijmer.s3.amazonaws.com/pdf/volume6/volume6-issue10\(4\)-2017.pdf#page=23](http://ijmer.s3.amazonaws.com/pdf/volume6/volume6-issue10(4)-2017.pdf#page=23)
- Marín, E. y Rojas, M. (2021). *Desarrollo de Habilidades Interpersonales mediadas por entornos pedagógicos en pandemia*. Repositorio UCP. Recuperado de: <https://repositorio.ucp.edu.co/bitstream/10785/8809/1/DDMPDH186.pdf>
- Martínez, D. y Arévalo, V. (2019). Capacitación y desarrollo de habilidades blandas en ingeniería de software a nivel industrial y en educación superior. Recuperado de: <https://dspace.ort.edu.uy/handle/20.500.11968/4077>
- Medina, L. (2020). *El juego como estrategia pedagógica para fortalecer la convivencia escolar en 4c institución educativa rural La Sierra*. Repositorio UNAB. Recuperado de: https://repository.unab.edu.co/bitstream/handle/20.500.12749/7236/2020_Articulo_Leyla_Johanna_Medina_Camacho.pdf?sequence=2&isAllowed=y
- Moreno, M. (2020). *PRESENTACIÓN Y JUSTIFICACIÓN METODOLÓGICA*. In *El factor religioso católico en la jurisprudencia constitucional (1980-2020)* (1st ed., p. 11–). Dykinson. Recuperado de: <https://doi.org/10.2307/j.ctv17hm8s8.4>

- Neil, D. y Cortez, L. (2018). *Procesos y fundamentos de la investigación científica*. Editorial Utmach. Recuperado de: <http://repositorio.utmachala.edu.ec/bitstream/48000/14231/1/Cap.3-Niveles%20del%20conocimiento.pdf>
- Obregón, A. (2018). *Habilidades Sociales y Convivencia Escolar en estudiantes de la Institución Educativa Fe y Alegría No 19 – Huaraz, 2017*. Lima: Universidad Inca Garcilaso de la Vega. Recuperado de: http://repositorio.uigv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.11818/3306/TESIS_Andr%C3%A9s%20Rafael%20Obreg%C3%B3n%20Mendoza.pdf?sequence=2&isAllowed=y
- OIT, UNFPA y UNESCO. (2020). *Guía 3 - Capacitación en habilidades blandas para personas con discapacidad*. Recuperado de: https://www.ilo.org/lima/publicaciones/WCMS_760016/lang--es/index.htm
- Ortega, C., Febles, J. y Estrada, V. (2016). *Una estrategia para la formación de competencias blandas desde edades tempranas*. Revista Cubana de Educación Superior, 35(2), 35-41. Recuperado de: http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0257-43142016000200003&lng=es&tlng=es
- Ortiz, M. (2019). *Las habilidades sociales en la convivencia escolar de niños de 5 a 6 años (Tesis de Grado)*. Guayaquil: Universidad de Guayaquil. Recuperado de: <http://repositorio.ug.edu.ec/bitstream/redug/38862/1/BPARV-PEP-19P001.pdf>
- Padilla, M., Solórzano, W. y Chávez, V. (2017). *Efectos del análisis de textos sobre la elaboración y justificación de preguntas de investigación*. Revista Electrónica de Investigación Psicoeducativa y Psicopedagógica. Recuperado de: <https://doi.org/10.25115/ejrep.v7i17.1310>
- Pérez, E. y Colina, A. (2015). *School coexistence. Analyzing risk factors for school violence*. Dilemas Contemporáneos: Educación, Política y Valores, II (2). Recuperado de: <https://www.proquest.com/docview/2247222881?pq-origsite=primo&accountid=37408>

- Pérez, N. y Filella, G. (2019). *Educación emocional para el desarrollo de competencias emocionales en niños y adolescentes*. Praxis y Saber, 10(24), 23-44. Recuperado de: <https://doi.org/10.19053/22160159.v10.n25.2019.8941>
- Phillips, P., Phillips, J. y Ray, R. (2020). *Proving the Value of Soft Skills : Measuring Impact and Calculating ROI (1st edition)*. ATD Press. Recuperado de: <https://web.s.ebscohost.com/ehost/detail/detail?vid=0&sid=c10169d6-51f1-4bde-aaf0-96f2d866d14d%40redis&bdata=Jmxhbm9ZXMmc2l0ZT1laG9zdC1saXZI#AN=2523525&db=e000xww>
- Rivera, E. y Torres, V. (2018). *Videojuegos y habilidades del pensamiento*. RIDE. Revista Iberoamericana para la Investigación y el Desarrollo Educativo, 8(16), 267-288. Recuperado de: <https://doi.org/10.23913/ride.v8i16.341>
- Rivero, E. (2019). *La gestión de la convivencia escolar: una aproximación desde las líneas de política educativa en México*. Scielo. Recuperado de: https://www.scielo.org.mx/scielo.php?pid=S1870-57662019000200057&script=sci_abstract
- Rodríguez, A. y Sandoval, L. (2022). *El valor de la confianza en la escuela*. Revista de Investigación en Educación, 2022, 20(1), 40-57. Recuperado de: <https://doi.org/10.35869/reined.v20i1.3966>
- Rodríguez, J., Rodríguez, R. y Fuerte, L. (2021). *Habilidades blandas y el desempeño docente en el nivel superior de la educación*. Revista Propósitos y Representaciones, Vol. 9, N° 1. Recuperado de: <http://www.scielo.org.pe/pdf/pyr/v9n1/2310-4635-pyr-9-01-e1038.pdf>
- Rojas, A. (2019). *Pisa 2018: ¿Por qué el Perú mejoró en matemáticas y ciencia, pero lidera indicadores de desigualdad?* El Comercio. Recuperado de: <https://elcomercio.pe/peru/pisa-2018-por-que-el-peru-mejoro-enmatematicas-y-ciencias-pero-lidera-indicadores-de-desigualdad-ministeriode-educacionminedu-noticia/>
- Rojas, A. (2021). *La representación dramática como estrategia didáctica para mejorar la convivencia escolar en estudiantes del v ciclo de primaria de la institución educativa N° 32221 Villa Castilla, Huánuco 2021*. Repositorio ULADECH.

Recuperado

de:

<https://repositorio.uladech.edu.pe/handle/20.500.13032/24986>

Romero, G. y Peña, G. (2018). *Convivencia escolar sana, las diferencias nos enriquecen y el respeto nos une*. Congreso Nacional de Investigación sobre Educación Normal, 1 - 12. Recuperado de: <http://www.conisen.mx/memorias2018/memorias/4/P254.pdf>

Sales, A., Moliner, O., Amiama, J. y Lozano, J. (2018). *Escuela incluida recursos y estrategias para la participación ciudadana*. Revista Mexicana de Investigación Educativa, 23(77), 433-458. Recuperado de <https://bit.ly/39H8YKT>.

Sandoval, Y. y Vásquez, N. (2021). *Habilidades sociales y convivencia escolar en estudiantes de la Institución Educativa Santa Rosa de Lima de Suárez-Tolima*. ID EST - Revista Investigación, Desarrollo, Educación, Servicio Y Trabajo, 1(2). Recuperado de: <https://doi.org/10.31876/idest.v1i2.12>

Savia, G. (2020). *Educación inclusiva en Italia. Diseño universal para el aprendizaje y la práctica reflexiva de los docentes para mejorar la enseñanza en la escuela secundaria obligatoria*. Repositorio Universidad Complutense de Madrid. Recuperado de: <https://docta.ucm.es/entities/publication/69d39698-816c-47df-afec-08f4148d3cb1>

Succi, C. y Canovi, M. (2020). *Soft skills to enhance graduate employability: comparing students and employers' perceptions*. Studies in Higher Education (Dorchester-on-Thames), 45(9), 1834–1847. Recuperado de: <https://web.s.ebscohost.com/ehost/pdfviewer/pdfviewer?vid=0&sid=952f7548-5ba6-4071-a617-6f762397d4e9%40redis>

Tapia, L., Palomino, M., Lucero, Y. & Valenzuela, R. (2019). *Pregunta, hipótesis y objetivos de una investigación clínica*. Revista Médica Clínica Las Condes. Recuperado de: <https://doi.org/10.1016/j.rmclc.2018.12.003>

Tito, M. y Orellana, B. (2016). *Desarrollo de soft skills una alternativa a la escasez de talento humano*. INNOVA Research Journal. Recuperado de: <https://doi.org/10.33890/innova.v1.n12.2016.81>

- Tolentino, H. (2020). *Habilidades sociales y estrategias didácticas para la formación del liderazgo desde la educación básica*. Revista Educación, 44(2), 690-705. Recuperado de: <https://dx.doi.org/10.15517/revedu.v44i2.40270>
- UNICEF. (2017). *Habilidades para la vida. Herramientas para el buen trato y la prevención de la violencia*. Recuperado de: <https://www.unicef.org/venezuela/informes/habilidades-para-la-vida-herramientas-para-el-buentrato-y-la-prevenci%C3%B3n-de-la-violencia>
- Vivanco, M. (2018). El Juego de Roles como estrategia para promover la construcción democrática de normas y acuerdos en el aula y la escuela. Repositorio PUCP. Recuperado de: https://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/bitstream/handle/20.500.12404/14115/Vivanco_Le%C3%B3n_Juego_rols_estrategia1.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Vygotsky, L. (1995). *"Pensamiento y lenguaje"*, Nueva edición a cargo de. Alex Kosulin. Edit. Paidós.
- Yao, C. y Tuliao, M. (2019). *Desarrollo de habilidades blandas para la empleabilidad: Un estudio de caso de estudiantes graduados en una universidad transnacional vietnamita., Educación superior, habilidades y aprendizaje basado en el trabajo*, vol. 9 N° 3, págs. 250-263. Recuperado de: <https://doi.org/10.1108/HESWBL-03-2018-0027>

ANEXOS

Anexo n°1: Matriz de Operacionalización

Variable	Definición Conceptual	Definición Operacional	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala
N°1. Juego interactivo	Según Díaz (2018) Los juegos interactivos influyen en el desarrollo de habilidades blandas a través de los juegos educativos , para promover la participación del estudiante, fomentando la interacción con el contenido y el conocimiento de manera dinámica y divertida (p.35)	Los juegos interactivos emplean el desarrollo de las habilidades blandas y los valores del estudiante por medio de un juego de cartas con la finalidad de recolectar opiniones en base a las diversas percepciones de estudiantes atreves.	X1- Diseño Esquema realizado para la producción de un objeto que se materializará, el cual toma en cuenta el estilo artístico, imagen, el mensaje y el ambiente (García, 2019)	Estilo artístico Conjunto de características que posee el autor de una obra de arte. (RAE, 2022)	1. ¿Consideras que el diseño de las cartas interactivas sobre habilidades blandas expresa un estilo artístico propio del autor?	Escala de Likert: 1. Totalmente en desacuerdo. 2. En desacuerdo. 3. Ni de acuerdo ni en desacuerdo. 4. De acuerdo. 5. Totalmente de acuerdo.
				Imagen Representación de una persona, cosa o acción. (RAE, 2022)	2. ¿Piensas que las imágenes representativas de las cartas hacen referencia a las habilidades blandas?	
				Mensaje Comunicación que una persona pone en conocimiento. (RAE, 2022)	3. ¿Las imágenes de las cartas interactivas transmiten un mensaje sobre cada habilidad blanda?	
				Ambiente Entorno que contextualiza un objeto, persona o situación. (RAE, 2022)	4. ¿Consideras que el ambiente donde se desarrolla las cartas interactivas sobre habilidades blandas es el adecuado?	
			X2- Juegos educativos Son actividades que se desarrollan para que los niños adquieran y refuercen el aprendizaje del aspecto cognitivo y motivacional . (Alonso, 2021)	Aprendizaje Proceso a través del cual se adquieren y desarrollan habilidades, conocimientos, conductas y valores. (RAE, 2022)	5. ¿Jugar el juego interactivo Conexión puede ayudarte a aprender a relacionarte mejor con los demás y hacer amigos?	
				Motivación Estímulos que impulsan a las personas a realizar acciones para lograr metas. (RAE, 2019)	6. ¿El juego interactivo por los contenidos que tiene te impulsan a jugarlo?	
			X3- Interacción Se le denomina interacción a un patrón de intercambio flexible de mensajes que realizan para lograr un propósito en equipo . (Gonnet, 2020)	Flexible Capacidad de adaptarse a las situaciones cambiantes y de responder de manera efectiva a los desafíos y problemas que surgen en el camino. (RAE, 2020)	7. ¿Te adaptas a los cambios y desafíos que se presentan el juego interactivo?	
				Equipo Un equipo es un grupo de dos o más personas que interactúan, discuten y piensan de forma coordinada y unidas por un objetivo común. (RAE, 2021)	8. ¿Estás de acuerdo que en un equipo varias personas trabajen juntas para lograr algo importante?	

			<p>X4- Conocimiento</p> <p>Proceso a través del cual se adquiere y desarrollan la habilidad sensorial y la habilidad intelectual. (Neill y Cortez, 2018)</p>	<p>Habilidad Sensorial Capacidad o destreza para percibir, interpretar y procesar la información a través de los sentidos. (RAE, 2021)</p>	<p>9. ¿Estás de acuerdo con que los juegos interactivos te ayudan a procesar la información a través de tus sentidos?</p>	
				<p>Habilidad Intelectual Capacidad para pensar, razonar y resolver problemas de manera lógica y creativa. (RAE, 2020)</p>	<p>10. ¿Piensas que a través del juego interactivo puedes resolver un problema usando tu capacidad de pensamiento lógico y creativo?</p>	
<p>Nº1. Habilidades Blandas</p>	<p>Las habilidades blandas son el conjunto de competencias de carácter social, emocional e interpersonal que se encuentran conectadas íntimamente a la propia inteligencia emocional para que un individuo logre alcanzar el éxito personal y laboral en su vida (Rodríguez et al., 2021)</p>	<p>Las habilidades blandas serán cuantificadas al ser dimensionadas en: Habilidades interpersonales e intrapersonales, a través de un cuestionario con una escala de Likert.</p>	<p>X1- Habilidades interpersonales</p> <p>Conjunto de capacidades sociales que fomentan el trabajo en equipo, la ética de trabajo y la solución de problemas en un contexto relacionado a la gestión del tiempo mediante el uso correcto de la comunicación. (Marín y Rojas, 2020)</p>	<p>Solución de problemas Proceso en el cual se toman decisiones para resolver una situación conflictiva. (RAE, 2021)</p>	<p>11. ¿Consideras que los juegos interactivos te enseñan a tomar decisiones para resolver conflictos?</p>	
				<p>Comunicación Acción consciente de intercambiar información entre dos o más participantes. (RAE, 2022)</p>	<p>12. ¿El juego interactivo permite una mejor comunicación con tus compañeros?</p>	
				<p>Paciencia Capacidad de padecer o soportar algo sin alterarse. (RAE, 2022)</p>	<p>13. ¿El juego interactivo genera tolerancia hacia tus compañeros?</p>	
				<p>Liderazgo Conjunto de habilidades que un individuo tiene para influir en la forma de ser y actuar de las personas o en un grupo de trabajo determinado. (RAE, 2022)</p>	<p>14. ¿Crees que el juego interactivo influye en ti a la hora de demostrar tu liderazgo frente a tus compañeros?</p>	
				<p>X2- Habilidades intrapersonales</p> <p>Son capacidades que nos permiten conocernos a nosotros mismos. De esta forma, el ser humano es capaz de demostrar paciencia, motivación, liderazgo y persuasión de un modo eficiente. (Gutiérrez, 2020)</p>	<p>Persuasión Capacidad para convencer a una persona mediante razones o argumentos para que piense de una determinada manera o haga cierta cosa. (RAE, 2022)</p>	<p>15. ¿El juego interactivo te incentiva a convencer a tus compañeros para que piense de una determinada manera?</p>

N°2. Convivencia escolar	<p>La convivencia escolar es el modo como un individuo se desarrolla en un entorno, en este caso escolar, desde el cual el sujeto se autoconstruye mediante la apropiación, gradual, de aquellos instrumentos culturales que son propios de ese entorno particular mediante la interiorización de determinados conceptos y con actividades psicológicas que se realizan en los entornos educativos (Rivero, 2019)</p>	<p>La convivencia escolar será cuantificada al ser dimensionada en: Democrática, inclusiva, solidaria y ética, por tal motivo será estructurado un instrumento llamado cuestionario sobre convivencia escolar, valorado mediante una escala de Likert, con 5 alternativas a los ítems planteados, clasificados en: Muy buena, Buena, Regular, Mala y Muy mala</p>	<p>X1- Democrática Incluye la participación de todas las personas o la de un miembro concertador en un grupo para la toma de decisiones, impartiendo el respeto por las opiniones. (Fierro y Carbajal, 2019)</p>	<p>Participación Intervención personal en alguna actividad. (RAE, 2020)</p>	16. ¿Consideras que los juegos interactivos permiten la participación de los estudiantes?	
				<p>Respeto por opiniones Actitud de consideración y valoración de las ideas y puntos de vista de los demás. (RAE, 2019)</p>	17. ¿Las habilidades blandas te ayudan valorar las ideas y puntos de vista de los demás?	
				<p>X2- Inclusiva Actitud que engloba la aceptación de diversidad y fomentar la integración de las personas, sin importar sus diferencias o características individuales. (Cruz, 2017)</p>	<p>Aceptación de diversidad Entendimiento de que las personas participan paritariamente en un mundo ético común. (RAE, 2019)</p>	18. ¿Los juegos interactivos te ayudan a aceptar los cambios en tu entorno?
					<p>Fomento de la integración Permite la colaboración de los miembros del grupo hacia un objetivo. común. (RAE, 2019)</p>	19. ¿Consideras que los juegos interactivos promueven la colaboración con tus compañeros?
				<p>X3- Solidaria Implica demostrar respeto y empatía hacia aquellos que están en situaciones desfavorecidas. (Fierro y Carbajal, 2019)</p>	<p>Respeto Actitud de consideración hacia una persona o cosa, que se manifiesta con una cierta sumisión. (RAE, 2019)</p>	20. ¿Los juegos interactivos fomentan el respeto en el aula?
					<p>Empatía Capacidad de compartir sentimientos, comprendiendo la situación y mostrando interés. (RAE, 2019)</p>	21. ¿Los juegos interactivos te ayudan a compartir tus sentimientos de una forma correcta?

Fuente: Elaboración propia

Anexo nº 2: Matriz de consistencia

PROBLEMAS	OBJETIVOS	HIPÓTESIS		VARIABLES				
Problema Principal	Objetivo General	Hipótesis General		Variable Independiente	Dimensión	Indicadores	Ítems	Escala
¿Qué relación tienen los juegos interactivos de habilidades blandas y la convivencia escolar en estudiantes del 5to grado de primaria de la Institución Educativa James William Fulbright del distrito de Independencia, Lima - 2023?	Determinar la relación entre los juegos interactivos de Habilidades blandas y la convivencia escolar en los estudiantes del 5to grado de primaria de la Institución Educativa James William Fulbright del distrito de Independencia, Lima - 2023.	Hi	Los juegos interactivos sobre habilidades blandas se relaciona con la convivencia escolar en los niños de 5° de primaria de la Institución Educativa James William Fulbright del distrito de Independencia, Lima - 2023.	Juego interactivo	Diseño	Estilo artístico	¿Consideras que el diseño de las cartas interactivas sobre habilidades blandas expresa un estilo artístico propio del autor?	Escala de Likert: 1. Totalmente en desacuerdo. 2. En desacuerdo. 3. Ni de acuerdo ni en desacuerdo. 4. De acuerdo. 5. Totalmente de acuerdo.
						Imagen	¿Piensas que las imágenes representativas de las cartas hacen referencia a las habilidades blandas?	
						Mensaje	¿Las imágenes de las cartas interactivas transmiten un mensaje sobre cada habilidad blanda?	
						Ambiente	¿Consideras que el ambiente donde se desarrolla las cartas interactivas sobre habilidades blandas es el adecuado?	
					Juegos educativos	Aprendizaje	¿Jugar el juego interactivo Conexión puede ayudarte a aprender a relacionarte mejor con los demás y hacer amigos?	
						Motivación	¿El juego interactivo por los contenidos que tiene te impulsan a jugarlo?	
					Interacción	Flexible	¿Te adaptas a los cambios y desafíos que se presentan el juego interactivo?	
						Equipo	¿Estás de acuerdo que en un equipo varias personas trabajen juntas para lograr algo importante?	
					Conocimiento	Habilidad sensorial	¿Estás de acuerdo con que los juegos interactivos te ayudan a procesar la información a través de tus sentidos?	
						Habilidad intelectual	¿Piensas que a través del juego interactivo puedes resolver un problema usando tu capacidad de pensamiento lógico y creativo?	

			Los juegos interactivos sobre habilidades blandas no se relaciona con la convivencia escolar en los niños de 5° de primaria de la Institución Educativa James William Fulbright del distrito de Independencia, Lima - 2023.	Habilidades Blandas	Habilidades interpersonales	Solución de problemas ¿Consideras que los juegos interactivos te enseñan a tomar decisiones para resolver conflictos?	
		Ho			Comunicación	¿El juego interactivo permite una mejor comunicación con tus compañeros?	
					Habilidades intrapersonales	Paciencia ¿El juego interactivo genera tolerancia hacia tus compañeros?	
					Liderazgo	¿Crees que el juego interactivo influye en ti a la hora de demostrar tu liderazgo frente a tus compañeros?	
					Persuasión	¿El juego interactivo te incentiva a convencer a tus compañeros para que piense de una determinada manera?	
Problemas Específicos	Objetivos Generales	Hipótesis Específicos		Variable Independiente	Dimensión	Indicadores	Ítems
¿Qué relación existe entre los juegos interactivos de habilidades blandas y la dimensión democrática en los estudiantes del 5to grado de primaria de la Institución Educativa James William Fulbright del distrito de Independencia, Lima - 2023?	Determinar la relación entre los juegos interactivos de Habilidades Blandas y la dimensión democrática en los estudiantes del 5to grado de primaria de la Institución Educativa James William Fulbright del distrito de Independencia, Lima - 2023.	Hi	El juego interactivo de habilidades blandas se relaciona con la dimensión democrática de la convivencia escolar en los estudiantes de 5to grado de primaria de la Institución Educativa James William Fulbright del distrito de Independencia, Lima - 2023.	Convivencia escolar	Democrática	Participación	16. ¿Consideras que los juegos interactivos permiten la participación de los estudiantes?
						Respeto por opiniones	17. ¿Las habilidades blandas te ayudan valorar las ideas y puntos de vista de los demás?
		Ho	El juego interactivo de habilidades blandas no se relaciona con la dimensión democrática de la convivencia escolar en los estudiantes de 5to grado de primaria de la Institución Educativa James William Fulbright del distrito de Independencia, Lima - 2023.		Inclusiva	Aceptación de diversidad	18. ¿Los juegos interactivos te ayudan a aceptar los cambios en tu entorno?
						Fomento de la integración	19. ¿Consideras que los juegos interactivos promueven la colaboración con tus compañeros?
				Solidaridad	Respeto	20. ¿Los juegos interactivos fomentan el respeto en el aula?	Escala de Likert: 1. Totalmente en desacuerdo. 2. En desacuerdo. 3. Ni de acuerdo ni en desacuerdo. 4. De acuerdo. 5. Totalmente de acuerdo.

¿Qué relación existe entre los juegos interactivos de habilidades blandas y la dimensión inclusiva en los estudiantes del 5to grado de primaria de la Institución Educativa James William Fulbright del distrito de Independencia, Lima - 2023?	Establecer que relación existe entre los juegos interactivos de Habilidades Blandas y la dimensión inclusiva en los estudiantes del 5to grado de primaria de la Institución Educativa James William Fulbright del distrito de Independencia, Lima - 2023.	Hi	El juego interactivo de habilidades blandas se relaciona con la dimensión inclusiva de la convivencia escolar en los estudiantes de 5to grado de primaria de la Institución Educativa James William Fulbright del distrito de Independencia, Lima - 2023.						
		Ho	El juego interactivo de habilidades blandas no se relaciona con la dimensión inclusiva de la convivencia escolar en los estudiantes de 5to grado de primaria de la Institución Educativa James William Fulbright del distrito de Independencia, Lima - 2023.						
¿Qué relación existe entre los juegos interactivos de habilidades blandas y la dimensión solidaridad en los estudiantes del 5to grado de primaria de la Institución Educativa James William Fulbright del distrito de Independencia, Lima - 2023?	Determinar que relación existe entre los juegos interactivos de Habilidades Blandas y la dimensión solidaridad en los estudiantes del 5to grado de primaria de la Institución Educativa James William Fulbright del distrito de Independencia, Lima - 2023.	Hi	El juego interactivo de habilidades blandas se relaciona con la dimensión solidaridad de la convivencia escolar en los estudiantes de 5to grado de primaria de la Institución Educativa James William Fulbright del distrito de Independencia, Lima - 2023.						
		Ho	El juego interactivo de habilidades blandas no se relaciona con la dimensión solidaridad de la convivencia escolar en los estudiantes de 5to grado de primaria de la Institución Educativa James William Fulbright del distrito de Independencia, Lima - 2023.						
Empatía									
						21. ¿Los juegos interactivos te ayudan a compartir tus sentimientos de una forma correcta?			

Fuente: *Elaboración propia*

Anexo n° 3: Instrumento de recolección de datos

CUESTIONARIO

Este cuestionario esta realizado con preguntas que buscan evaluar la relación existente entre el juego interactivo de habilidades blandas y la convivencia escolar en estudiantes de 5to grado de primaria de la I.E. James William Fulbright del distrito de Independencia, Lima - 2023

INSTRUCCIONES: Lea cuidadosamente cada pregunta y responde marcan una “x” en el recuadro con la respuesta que considere conveniente.

1	2	3	4	5
Totalmente en desacuerdo	En desacuerdo	Ni de acuerdo, ni es desacuerdo	De acuerdo	Totalmente de acuerdo

Variable 1: Juego interactivo de habilidades blandas.

PREGUNTAS				
1. Consideras que el diseño de las cartas interactivas sobre habilidades blandas expresa un estilo artístico propio del autor?				
2. ¿Piensas que las imágenes representativas de las cartas hacen referencia a las habilidades blandas?				
3. ¿Las imágenes de las cartas interactivas transmiten un mensaje sobre cada habilidad blanda?				
4. ¿Consideras que el ambiente donde se desarrolla las cartas interactivas sobre habilidades blandas es el adecuado?				
5. ¿Jugar el juego interactivo Conexión puede ayudarte a aprender a relacionarte mejor con los demás y hacer amigos?				
6. ¿El juego interactivo por los contenidos que tiene te impulsan a jugarlo?				
7. ¿Te adaptas a los cambios y desafíos que se presentan el juego interactivo?				
8. ¿Estás de acuerdo que en un equipo varias personas trabajen juntas para lograr algo importante?				

9. ¿Estás de acuerdo con que los juegos interactivos te ayudan a procesar la información a través de tus sentidos?					
10. ¿Piensas que a través del juego interactivo puedes resolver un problema usando tu capacidad de pensamiento lógico y creativo?					
11. ¿Consideras que los juegos interactivos te enseñan a tomar decisiones para resolver conflictos?					
12. ¿El juego interactivo permite una mejor comunicación con tus compañeros?					
13. ¿El juego interactivo genera tolerancia hacia tus compañeros?					
14. ¿Crees que el juego interactivo influye en ti a la hora de demostrar tu liderazgo frente a tus compañeros?					
15. ¿El juego interactivo te incentiva a convencer a tus compañeros para que piense de una determinada manera?					
VARIABLE 2: Convivencia escolar					
PREGUNTAS					
16. ¿Consideras que los juegos interactivos permiten la participación de los estudiantes?					
17. ¿Las habilidades blandas te ayudan valorar las ideas y puntos de vista de los demás?					
18. ¿Los juegos interactivos te ayudan a aceptar los cambios en tu entorno?					
19. Consideras que los juegos interactivos promueven la colaboración con tus compañeros?					
20. ¿Los juegos interactivos fomentan el respeto en el aula?					
21. ¿Los juegos interactivos te ayudan a compartir tus sentimientos de una forma correcta?					

Pretest: <https://forms.gle/4XpmFxSo4kjiowGM9>

Postest: <https://forms.gle/3PbVCTLD7Y9eTJ5S7>

Clase modelo N° 1

LAS HABILIDADES

BLANDAS

CLASE MODELO N°1


DESARROLLO DE HABILIDADES DE TRABAJO
EN EQUIPO



OBJETIVO DE LA CLASE:


Fomentar el trabajo en equipo y la comunicación entre los estudiantes, promoviendo la comprensión y aprecio por las contribuciones individuales.






1.- EJERCICIO DE "TORRE HUMANA":


- Dividimos a los estudiantes en grupos pequeños.
- Proporcionando a cada grupo periódicos o cartulinas y cinta adhesiva.
- Desafiamos a cada grupo a construir la torre humana más alta posible utilizando solo los materiales proporcionados.






2.- DISCUSIÓN EN GRUPO:


- Después del ejercicio, llevamos a cabo una discusión en grupo sobre la importancia de trabajar juntos, escuchar las ideas de los demás y cómo la colaboración puede llevar a mejores resultados.





3.- JUEGO DE ROLES:

- Asignamos a cada estudiante un papel específico en una situación simulada que requiera trabajo en equipo para resolver un problema.



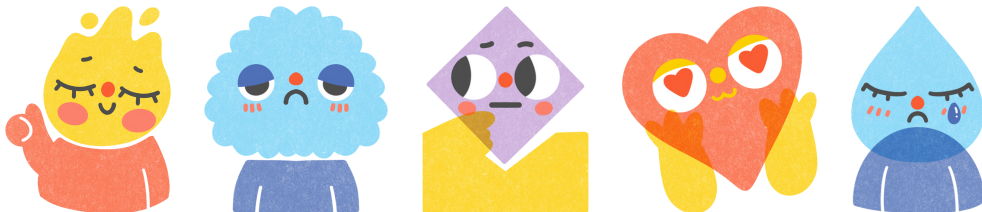
Clase modelo N° 2

LAS HABILIDADES

BLANDAS

CLASE MODELO N° 2

DESARROLLO DE HABILIDADES DE SOLUCIÓN DE PROBLEMAS Y ÉTICA DE TRABAJO



OBJETIVO DE LA CLASE:

Desarrollar habilidades para abordar problemas de manera ética y eficiente.



1.- ESTUDIO DE CASO:

- Pedimos a los estudiantes que trabajen en grupos para analizar un problema, identificar soluciones éticas y presentar recomendaciones.

2.- CREACIÓN DE UN CÓDIGO DE ÉTICA:

- Guiamos a los estudiantes en la creación de un código de ética para el salón de clases.
- Luego generamos una discusión y llegamos a un consenso sobre comportamientos éticos y principios que todos deben seguir.

3.- PROYECTO DE SERVICIO COMUNITARIO:

- Invitamos a los estudiantes a identificar un problema en la comunidad y desarrollar un proyecto para abordarlo.
- Este proyecto no solo desarrollará habilidades de solución de problemas, sino que también fomentará la ética de trabajo y la empatía.



CONSIDERACIONES GENERALES:



- Incluimos momentos de reflexión después de cada actividad para que los estudiantes piensen en lo que han aprendido.
- Fomentamos la participación activa y el respeto entre los miembros del grupo.
- Incentivamos la autoevaluación y la evaluación entre pares para promover el aprendizaje continuo y la mejora.



Estas clases modelo buscan integrar de manera efectiva las habilidades blandas en el entorno educativo, haciendo hincapié en la participación activa, la colaboración y la resolución ética de problemas.

Anexo n°4: Consentimiento informado del apoderado.



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

Consentimiento Informado del Apoderado

Título de la investigación: Juego interactivo sobre habilidades blandas para mejorar la convivencia escolar en estudiantes de una Institución Educativa de Lima – 2023

Investigador: Avila Llanos, Leonardo Fabrizzio.

Propósito del estudio

Estamos invitando a su hijo (a) a participar en la investigación titulada **“Juego interactivo sobre habilidades blandas para mejorar la convivencia escolar en estudiantes de una Institución Educativa de Lima – 2023”**, cuyo objetivo es utilizar un juego interactivo como herramienta educativa para fortalecer las habilidades sociales y emocionales de los estudiantes con el propósito de crear un entorno escolar más armonioso y positivo.

Esta investigación es desarrollada por estudiantes de, la carrera profesional de arte y diseño gráfico empresarial de la Universidad César Vallejo del campus Lima Norte, aprobado por la autoridad correspondiente de la Universidad y con el permiso de la institución educativa J. William Fulbright.

Describir el impacto del problema de la investigación:

La mala convivencia escolar en estudiantes de primaria puede tener impactos significativos y negativos. Estos impactos incluyen un bajo rendimiento académico, problemas emocionales, aislamiento social, fomento de comportamientos negativos como el acoso escolar, una baja autoestima, etc. Es crucial abordar este problema de manera efectiva para garantizar un ambiente escolar seguro y positivo que promueva el bienestar y el aprendizaje de los estudiantes.

Procedimiento

Si usted acepta que su hijo participe y su hijo decide participar en esta investigación (enumerar los procedimientos del estudio):

1. Se realizará una encuesta o entrevista donde se recogerá datos personales y algunas preguntas sobre la investigación titulada: **“Juego interactivo sobre habilidades blandas para mejorar la convivencia escolar en estudiantes de una Institución Educativa de Lima – 2023”**.
2. Esta encuesta o entrevista tendrá un tiempo aproximado de 30 a 35 minutos y se realizará en el ambiente escolar de la institución educativa J. William Fulbright.

Las respuestas al cuestionario o guía de entrevista serán codificadas usando un número de identificación y, por lo tanto, serán anónimas.

* * Obligatorio hasta menores de 18 años, consentimiento informado cuando es firmado por el padre o madre. Si fuese otro tipo de apoderado sería consentimiento por sustitución.



Participación voluntaria (principio de autonomía):

Su hijo puede hacer todas las preguntas para aclarar sus dudas antes de decidir si desea participar o no, y su decisión será respetada. Posterior a que su hijo haya aceptado participar puede dejar de participar sin ningún problema.

Riesgo (principio de No maleficencia):

La participación de su hijo en la investigación NO existirá riesgo o daño en la investigación. Sin embargo, en el caso que existan preguntas que le puedan generar incomodidad a su hijo tiene la libertad de responderlas o no.

Beneficios (principio de beneficencia):

Mencionar que los resultados de la investigación se le alcanzará a la institución al término de la investigación. No recibirá ningún beneficio económico ni de ninguna otra índole. El estudio no va a aportar a la salud individual de la persona, sin embargo, los resultados del estudio podrán convertirse en beneficio de la salud pública.

Confidencialidad (principio de justicia):

Los datos recolectados de la investigación deben ser anónimos y no tener ninguna forma de identificar al participante. Garantizamos que la información recogida en la encuesta o entrevista a su hijo es totalmente Confidencial y no será usada para ningún otro propósito fuera de la investigación. Los datos permanecerán bajo custodia del investigador principal y pasado un tiempo determinado serán eliminados convenientemente.

Problemas o preguntas:

Si tiene preguntas sobre la investigación puede contactar con el Investigador Avila Llanos, Leonardo Fabrizzio, email: lavill@ucvvirtual.edu.pe y Docente asesor Apaza Quispe, Juan, email: apazaqu@ucvvirtual.edu.pe

Consentimiento

Después de haber leído los propósitos de la investigación autorizo que mi menor hijo participe en la investigación.

Nombre y apellidos: Yadhira Montalván Solorzano

Fecha y hora: 20-09-23

Firma del apoderado

Firma del investigador
Avila Llanos, Leonardo Fabrizzio

Anexo n°5: Asentimiento informado



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

Anexo 5 Asentimiento Informado

Título de la investigación: **Juego interactivo sobre habilidades blandas para mejorar la convivencia escolar en estudiantes de una Institución Educativa de Lima – 2023**

Investigador: Avila Llanos, Leonardo Fabrizzio.

Propósito del estudio

Estamos invitando a su hijo (a) a participar en la investigación titulada “**Juego interactivo sobre habilidades blandas para mejorar la convivencia escolar en estudiantes de una Institución Educativa de Lima – 2023**”, cuyo objetivo es utilizar un juego interactivo como herramienta educativa para fortalecer las habilidades sociales y emocionales de los estudiantes con el propósito de crear un entorno escolar más armonioso y positivo.

Esta investigación es desarrollada por estudiantes de pregrado, de la carrera profesional de arte y diseño gráfico empresarial de la Universidad César Vallejo del campus Lima Norte, aprobado por la autoridad correspondiente de la Universidad y con el permiso de la institución educativa J. William Fulbright.

Describir el impacto del problema de la investigación:

La mala convivencia escolar en estudiantes de primaria puede tener impactos significativos y negativos. Estos impactos incluyen un bajo rendimiento académico, problemas emocionales, aislamiento social, fomento de comportamientos negativos como el acoso escolar, una baja autoestima, etc. Es crucial abordar este problema de manera efectiva para garantizar un ambiente escolar seguro y positivo que promueva el bienestar y el aprendizaje de los estudiantes.

Procedimiento

Si usted acepta que su hijo participe y su hijo decide participar en esta investigación (enumerar los procedimientos del estudio):

1. Se realizará una encuesta o entrevista donde se recogerá datos personales y algunas preguntas sobre la investigación titulada: “**Juego interactivo sobre habilidades blandas para mejorar la convivencia escolar en estudiantes de una Institución Educativa de Lima – 2023**”.
2. Esta encuesta o entrevista tendrá un tiempo aproximado de 30 a 35 minutos y se realizará en el ambiente escolar de la institución educativa J. William Fulbright.



Participación voluntaria (principio de autonomía):

Su hijo puede hacer todas las preguntas para aclarar sus dudas antes de decidir si desea participar o no, y su decisión será respetada. Posterior a que su hijo haya aceptado participar puede dejar de participar sin ningún problema.

Riesgo (principio de No maleficencia):

La participación de su hijo en la investigación NO existirá riesgo o daño en la investigación. Sin embargo, en el caso que existan preguntas que le puedan generar incomodidad a su hijo tiene la libertad de responderlas o no.

Beneficios (principio de beneficencia):

Mencionar que los resultados de la investigación se le alcanzará a la institución al término de la investigación. No recibirá ningún beneficio económico ni de ninguna otra índole. El estudio no va a aportar a la salud individual de la persona, sin embargo, los resultados del estudio podrán convertirse en beneficio de la salud pública.

Confidencialidad (principio de justicia):

Los datos recolectados de la investigación deben ser anónimos y no tener ninguna forma de identificar al participante. Garantizamos que la información recogida en la encuesta o entrevista a su hijo es totalmente Confidencial y no será usada para ningún otro propósito fuera de la investigación. Los datos permanecerán bajo custodia del investigador principal y pasado un tiempo determinado serán eliminados convenientemente.

Problemas o preguntas:

Si tiene preguntas sobre la investigación puede contactar con el Investigador Avila Llanos, Leonardo Fabrizio, email: lavilall@ucvvirtual.edu.pe y Docente asesor Apaza Quispe, Juan, email: apazaqu@ucvvirtual.edu.pe

Consentimiento

Después de haber leído los propósitos de la investigación autorizo que mi menor hijo participe en la investigación.

Nombre y apellidos: Jairo Saban Alvar

Fecha y hora: 20/09/2023

Firma del apoderado

Firma del investigador
Avila Llanos, Leonardo Fabrizio

Anexo n.º6: Determinación del tamaño de la muestra

$$n = \frac{N * Z^2 * p * q}{e^2 * (N - 1) + Z^2 * p * q}$$

Donde:

e = Precisión o error máximo admisible

q = Probabilidad de fracaso

p = Probabilidad de éxito o proporción esperada

Z = Nivel de confianza

N = Tamaño de la población

Reemplazando valores:

N= 150

Z = 95% = 1.96

p = 50% = 0.05

q = 50% = 0.05

e = 3% = 0.03

$$n = \frac{30 * 1.96^2 * 0.5 * 0.5}{0.03^2 * (30 - 1) + 1.96^2 * 0.5 * 0.5}$$

$$n = \frac{28.812}{0.9865}$$

$$n = 108$$

Anexo n°7: Prueba binomial y matriz de expertos

Prueba binomial

		Categoría	N	Prop. observada	Prop. de prueba	Significación exacta (bilateral)
Mgtr.Violeta_To	Grupo 1	Alto nivel	19	,90	,50	,000
rres_CLARIDA	Grupo 2	Moderado nivel	2	,10		
D	Total		21	1,00		
Mgtr.Violeta_To	Grupo 1	Alto nivel	17	,81	,50	,007
rres_COHERE	Grupo 2	Moderado nivel	4	,19		
NCIA	Total		21	1,00		
Mgtr.Violeta_To	Grupo 1	Alto nivel	18	,86	,50	,001
rres_RELEVAN	Grupo 2	Moderado nivel	3	,14		
CIA	Total		21	1,00		
Mgtr.Susana_A	Grupo 1	Alto nivel	20	,95	,50	,000
rias_CLARIDA	Grupo 2	Moderado nivel	1	,05		
D	Total		21	1,00		
Mgtr.Susana_A	Grupo 1	Moderado nivel	6	,29	,50	,078
rias_COHEREN	Grupo 2	Alto nivel	15	,71		
CIA	Total		21	1,00		
Mgtr.Susana_A	Grupo 1	Alto nivel	17	,81	,50	,007
rias_RELEVAN	Grupo 2	Moderado nivel	4	,19		
CIA	Total		21	1,00		
Mgtr.Frida_Call	Grupo 1	Alto nivel	18	,86	,50	,001
án_CLARIDAD	Grupo 2	Moderado nivel	3	,14		
	Total		21	1,00		
Mgtr.Frida_Call	Grupo 1	Alto nivel	16	,76	,50	,027
án_COHEREN	Grupo 2	Moderado nivel	5	,24		
CIA	Total		21	1,00		

Mgtr.Frida_Call	Grupo 1	Alto nivel	16	,76	,50	,027
án_RELEVANC	Grupo 2	Moderado nivel	5	,24		
IA	Total		21	1,00		

Fuente: IBM SPSS Statistics

Evaluación por juicio de expertos

Respetado juez: Usted ha sido seleccionado para evaluar el instrumento “Juego interactivo sobre habilidades blandas para mejorar la convivencia escolar en estudiantes de una Institución Educativa de Lima - 2023”. La evaluación del instrumento es de gran relevancia para lograr que sea válido y que los resultados obtenidos a partir de éste sean utilizados eficientemente; aportando al quehacer psicológico. Agradecemos su valiosa colaboración.

1. Datos generales del juez

Nombre del juez:	Violeta Torres Amanqui		
Grado profesional:	Maestría (X)	Doctor	()
Área de formación académica:	Clinica ()	Social	()
	Educativa (X)	Organizacional	()
Áreas de experiencia profesional:	Docente en educación primaria		
Institución donde labora:	Institución Educativa J. William Fullbright		
Tiempo de experiencia profesional en el área:	2 a 4 años	()	
	Más de 5 años	(X)	
Experiencia en Investigación Psicométrica: (si corresponde)	Trabajo(s) psicométricos realizados: Título del estudio realizado:		

2. Propósito de la evaluación:

Validar el contenido del instrumento, por juicio de expertos.

3. Datos de la escala (Colocar nombre de la escala, cuestionario o inventario)

Nombre de la Prueba:	Juego interactivo sobre habilidades blandas para mejorar la convivencia escolar en estudiantes de una Institución Educativa de Lima - 2023
Autor:	Avila Llanos, Leonardo Fabrizioo
Procedencia:	Lima - Perú
Administración:	108 estudiantes del nivel primaria
Tiempo de aplicación:	30 minutos
Ámbito de aplicación:	Institución Educativa
Significación:	Este cuestionario está realizado con preguntas para evaluar la relación entre el juego interactivo sobre habilidades blandas para mejorar la convivencia escolar en estudiantes de una Institución Educativa de Lima - 2023. El cuestionario ha sido diseñado utilizando una escala de Likert e incluye una serie de preguntas que se presentan en formato dicotómico. Estas preguntas están relacionadas con las distintas dimensiones e indicadores que conforman cada variable dentro del contexto de la investigación.

4. Soporte teórico

(describir en función al modelo teórico)

Escala/ÁREA	Subescala (dimensiones)	Definición

5. Presentación de instrucciones para el juez:

A continuación, a usted le presento el cuestionario “Juego interactivo sobre habilidades blandas para mejorar la convivencia escolar en estudiantes de una Institución Educativa de Lima – 2023”. Elaborado por **Leonardo Fabrizio, Avila Llanos** en el año **2023**. De acuerdo con los siguientes indicadores califique cada uno de los ítems según corresponda.

Categoría	Calificación	Indicador
CLARIDAD El ítem se comprende fácilmente, es decir, su sintáctica y semántica son adecuadas.	1. No cumple con el criterio	El ítem no es claro.
	2. Bajo Nivel	El ítem requiere bastantes modificaciones o una modificación muy grande en el uso de las palabras de acuerdo con su significado o por la ordenación de estas.
	3. Moderado nivel	Se requiere una modificación muy específica de algunos de los términos del ítem.
	4. Alto nivel X	El ítem es claro, tiene semántica y sintaxis adecuada.
COHERENCIA El ítem tiene relación lógica con la dimensión o indicador que está midiendo.	1. totalmente en desacuerdo (no cumple con el criterio)	El ítem no tiene relación lógica con la dimensión.
	2. Desacuerdo (bajo nivel de acuerdo)	El ítem tiene una relación tangencial /lejana con la dimensión.
	3. Acuerdo (moderado nivel)	El ítem tiene una relación moderada con la dimensión que se está midiendo.
	4. Totalmente de Acuerdo (alto nivel) X	El ítem se encuentra está relacionado con la dimensión que está midiendo.
RELEVANCIA El ítem es esencial o importante, es decir debe ser incluido.	1. No cumple con el criterio	El ítem puede ser eliminado sin que se vea afectada la medición de la dimensión.
	2. Bajo Nivel	El ítem tiene alguna relevancia, pero otro ítem puede estar incluyendo lo que mide éste.
	3. Moderado nivel X	El ítem es relativamente importante.
	4. Alto nivel	El ítem es muy relevante y debe ser incluido.

Leer con detenimiento los ítems y calificar en una escala de 1 a 4 su valoración, así como solicitamos brinde sus observaciones que considere pertinente

1 No cumple con el criterio	()
2. Bajo Nivel	()
3. Moderado nivel	()
4. Alto nivel	(X)

Dimensiones del instrumento:

- **Primera dimensión:**
- **Objetivos de la Dimensión:**

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Estilo artístico	1	4	4	4	
Imagen	2	4	4	4	
Mensaje	3	3	4	4	
Ambiente	4	4	4	3	
Aprendizaje	5	4	4	4	
Motivación	6	4	4	4	
Flexible	7	4	3	3	
Equipo	8	3	4	4	
Habilidad sensorial	9	4	4	4	
Habilidad intelectual	10	4	3	4	
Solución de problemas	11	4	4	4	
Comunicación	12	4	4	4	
Paciencia	13	4	3	4	
Liderazgo	14	4	4	4	
Persuasión	15	4	3	3	

- Segunda dimensión:
- Objetivos de la Dimensión:

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Participación	16	3	4	4	
Respeto por opiniones	17	4	3	3	
Aceptación de diversidad	18	4	4	3	
Fomento de la integración	19	4	4	4	
Respeto	20	4	4	4	
Empatía	21	4	4	4	



Firma del evaluador
DNI: 40092876

Evaluación por juicio de expertos

Respetado juez: Usted ha sido seleccionado para evaluar el instrumento “Juego interactivo sobre habilidades blandas para mejorar la convivencia escolar en estudiantes de una Institución Educativa de Lima - 2023”. La evaluación del instrumento es de gran relevancia para lograr que sea válido y que los resultados obtenidos a partir de éste sean utilizados eficientemente; aportando al quehacer psicológico. Agradecemos su valiosa colaboración.

1. Datos generales del juez

Nombre del juez:	Frida Susana Callán Alejos	
Grado profesional:	Maestría (X)	Doctor ()
Área de formación académica:	Clínica ()	Social ()
	Educativa (X)	Organizacional ()
Áreas de experiencia profesional:	Docente en educación primaria	
Institución donde labora:	Institución Educativa J. William Fullbright	
Tiempo de experiencia profesional en el área:	2 a 4 años ()	Más de 5 años (X)
Experiencia en Investigación Psicométrica: (si corresponde)	Trabajo(s) psicométricos realizados: Título del estudio realizado:	

2. Propósito de la evaluación:

Validar el contenido del instrumento, por juicio de expertos.

3. Datos de la escala (Colocar nombre de la escala, cuestionario o inventario)

Nombre de la Prueba:	Juego interactivo sobre habilidades blandas para mejorar la convivencia escolar en estudiantes de una Institución Educativa de Lima - 2023
Autor:	Avila Llanos, Leonardo Fabrizioo
Procedencia:	Lima - Perú
Administración:	108 estudiantes del nivel primaria
Tiempo de aplicación:	30 minutos
Ámbito de aplicación:	Institución Educativa
Significación:	Este cuestionario está realizado con preguntas para evaluar la relación entre el juego interactivo sobre habilidades blandas para mejorar la convivencia escolar en estudiantes de una Institución Educativa de Lima - 2023. El cuestionario ha sido diseñado utilizando una escala de Likert e incluye una serie de preguntas que se presentan en formato dicotómico. Estas preguntas están relacionadas con las distintas dimensiones e indicadores que conforman cada variable dentro del contexto de la investigación.

4. Soporte teórico
(describir en función al modelo teórico)

Escala/ÁREA	Subescala (dimensiones)	Definición

5. Presentación de instrucciones para el juez:

A continuación, a usted le presento el cuestionario “Juego interactivo sobre habilidades blandas para mejorar la convivencia escolar en estudiantes de una Institución Educativa de Lima – 2023”. Elaborado por **Leonardo Fabrizio, Avila Llanos** en el año **2023**. De acuerdo con los siguientes indicadores califique cada uno de los ítems según corresponda.

Categoría	Calificación	Indicador
CLARIDAD El ítem se comprende fácilmente, es decir, su sintáctica y semántica son adecuadas.	1. No cumple con el criterio	El ítem no es claro.
	2. Bajo Nivel	El ítem requiere bastantes modificaciones o una modificación muy grande en el uso de las palabras de acuerdo con su significado o por la ordenación de estas.
	3. Moderado nivel	Se requiere una modificación muy específica de algunos de los términos del ítem.
	4. Alto nivel X	El ítem es claro, tiene semántica y sintaxis adecuada.
COHERENCIA El ítem tiene relación lógica con la dimensión o indicador que está midiendo.	1. totalmente en desacuerdo (no cumple con el criterio)	El ítem no tiene relación lógica con la dimensión.
	2. Desacuerdo (bajo nivel de acuerdo)	El ítem tiene una relación tangencial /lejana con la dimensión.
	3. Acuerdo (moderado nivel)	El ítem tiene una relación moderada con la dimensión que se está midiendo.
	4. Totalmente de Acuerdo (alto nivel) X	El ítem se encuentra está relacionado con la dimensión que está midiendo.
RELEVANCIA El ítem es esencial o importante, es decir debe ser incluido.	1. No cumple con el criterio	El ítem puede ser eliminado sin que se vea afectada la medición de la dimensión.
	2. Bajo Nivel	El ítem tiene alguna relevancia, pero otro ítem puede estar incluyendo lo que mide éste.
	3. Moderado nivel X	El ítem es relativamente importante.
	4. Alto nivel	El ítem es muy relevante y debe ser incluido.

Leer con detenimiento los ítems y calificar en una escala de 1 a 4 su valoración, así como solicitamos brinde sus observaciones que considere pertinente

1 No cumple con el criterio	()
2. Bajo Nivel	()
3. Moderado nivel	()
4. Alto nivel	(X)

Dimensiones del instrumento:

- **Primera dimensión:**
- **Objetivos de la Dimensión:**

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Estilo artístico	1	4	4	4	
Imagen	2	4	3	4	
Mensaje	3	4	4	4	
Ambiente	4	4	4	3	
Aprendizaje	5	4	4	4	
Motivación	6	3	4	4	
Flexible	7	4	4	4	
Equipo	8	4	4	3	
Habilidad sensorial	9	4	4	4	
Habilidad intelectual	10	4	3	4	
Solución de problemas	11	4	4	4	
Comunicación	12	4	4	4	
Paciencia	13	4	3	4	
Liderazgo	14	4	4	4	
Persuasión	15	4	4	4	

- **Segunda dimensión:**
- **Objetivos de la Dimensión:**

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Participación	16	3	4	4	
Respeto por opiniones	17	4	3	4	
Aceptación de diversidad	18	4	4	4	
Fomento de la integración	19	4	4	4	
Respeto	20	4	4	4	
Empatía	21	4	4	3	



MINISTERIO DE EDUCACIÓN
 SUB-DIRECCIÓN
 FRIDA SUSANNA CRUZAN ALAJO
 SUB-DIRECTORA
 I.E. 00030094-1 "WILLIAM FULBRIGHT"

Firma del evaluador
DNI: 07511641

Evaluación por juicio de expertos

Respetado juez: Usted ha sido seleccionado para evaluar el instrumento “**Juego interactivo sobre habilidades blandas para mejorar la convivencia escolar en estudiantes de una Institución Educativa de Lima - 2023**”. La evaluación del instrumento es de gran relevancia para lograr que sea válido y que los resultados obtenidos a partir de éste sean utilizados eficientemente; aportando al quehacer psicológico. Agradecemos su valiosa colaboración.

1. Datos generales del juez

Nombre del juez:	Susana Arias Soria		
Grado profesional:	Maestría (X)	Doctor	()
Área de formación académica:	Clinica ()	Social	()
	Educativa (X)	Organizacional	()
Áreas de experiencia profesional:	Area del Diseño Gráfico		
Institución donde labora:	Universidad San Ignacio de Loyola		
Tiempo de experiencia profesional en el área:	2 a 4 años (X)	Más de 5 años	()
Experiencia en Investigación Psicométrica: (si corresponde)	Trabajo(s) psicométricos realizados: Título del estudio realizado:		

2. Propósito de la evaluación:

Validar el contenido del instrumento, por juicio de expertos.

3. Datos de la escala (Colocar nombre de la escala, cuestionario o inventario)

Nombre de la Prueba:	Juego interactivo sobre habilidades blandas para mejorar la convivencia escolar en estudiantes de una Institución Educativa de Lima - 2023
Autor:	Avila Llanos, Leonardo Fabrizio
Procedencia:	Lima - Perú
Administración:	108 estudiantes del nivel primaria
Tiempo de aplicación:	30 minutos
Ámbito de aplicación:	Institución Educativa J. William Fullbright
Significación:	Este cuestionario está realizado con preguntas para evaluar la relación entre el juego interactivo sobre habilidades blandas para mejorar la convivencia escolar en estudiantes de una Institución Educativa de Lima - 2023. El cuestionario ha sido diseñado utilizando una escala de Likert e incluye una serie de preguntas que se presentan en formato dicotómico. Estas preguntas están relacionadas con las distintas dimensiones e indicadores que conforman cada variable dentro del contexto de la investigación.

4. Soporte teórico

(describir en función al modelo teórico)

Escala/ÁREA	Subescala (dimensiones)	Definición

5. Presentación de instrucciones para el juez:

A continuación, a usted le presento el cuestionario “Juego interactivo sobre habilidades blandas para mejorar la convivencia escolar en estudiantes de una Institución Educativa de Lima – 2023”. Elaborado por **Leonardo Fabrizio, Avila Llanos** en el año **2023**. De acuerdo con los siguientes indicadores califique cada uno de los ítems según corresponda.

Categoría	Calificación	Indicador
CLARIDAD El ítem se comprende fácilmente, es decir, su sintáctica y semántica son adecuadas.	1. No cumple con el criterio	El ítem no es claro.
	2. Bajo Nivel	El ítem requiere bastantes modificaciones o una modificación muy grande en el uso de las palabras de acuerdo con su significado o por la ordenación de estas.
	3. Moderado nivel	Se requiere una modificación muy específica de algunos de los términos del ítem.
	4. Alto nivel	El ítem es claro, tiene semántica y sintaxis adecuada.
COHERENCIA El ítem tiene relación lógica con la dimensión o indicador que está midiendo.	1. totalmente en desacuerdo (no cumple con el criterio)	El ítem no tiene relación lógica con la dimensión.
	2. Desacuerdo (bajo nivel de acuerdo)	El ítem tiene una relación tangencial /lejana con la dimensión.
	3. Acuerdo (moderado nivel)	El ítem tiene una relación moderada con la dimensión que se está midiendo.
	4. Totalmente de Acuerdo (alto nivel)	El ítem se encuentra está relacionado con la dimensión que está midiendo.
RELEVANCIA El ítem es esencial o importante, es decir debe ser incluido.	1. No cumple con el criterio	El ítem puede ser eliminado sin que se vea afectada la medición de la dimensión.
	2. Bajo Nivel	El ítem tiene alguna relevancia, pero otro ítem puede estar incluyendo lo que mide éste.
	3. Moderado nivel	El ítem es relativamente importante.
	4. Alto nivel	El ítem es muy relevante y debe ser incluido.

Leer con detenimiento los ítems y calificar en una escala de 1 a 4 su valoración, así como solicitamos brinde sus observaciones que considere pertinente

1 No cumple con el criterio	()
2. Bajo Nivel	()
3. Moderado nivel	()
4. Alto nivel	(X)

Dimensiones del instrumento:

- **Primera dimensión:**
- **Objetivos de la Dimensión:**

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Estilo artístico	1	4	3	4	
Imagen	2	4	4	4	
Mensaje	3	4	3	4	
Ambiente	4	4	3	3	
Aprendizaje	5	4	4	3	
Motivación	6	4	4	4	
Flexible	7	4	3	4	
Equipo	8	4	4	3	
Habilidad sensorial	9	4	4	3	
Habilidad intelectual	10	3	4	3	
Solución de problemas	11	4	3	4	
Comunicación	12	4	3	4	
Paciencia	13	4	4	4	
Liderazgo	14	4	4	3	
Persuasión	15	4	3	4	

- **Segunda dimensión:**
- **Objetivos de la Dimensión:**

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Participación	16	4	3	4	
Respeto por opiniones	17	4	4	4	
Aceptación de diversidad	18	4	4	3	
Fomento de la integración	19	4	3	4	
Respeto	20	4	4	3	
Empatía	21	4	4	3	



Firma del evaluador
DNI: 46880489

• **Sugerencias u Observaciones pertinentes en relación con la pieza gráfica:**

Por medio de la presente me dirijo a ustedes a fin de poder dar una opinión objetiva respecto al proyecto. Al analizar y revisar el proyecto minuciosamente encuentro que el mismo es destacable en el sentido de que cumple satisfactoriamente con el objetivo que se ha propuesto: que desde la perspectiva gráfica y las oportunidades que ofrece la ilustración flat hace que el proyecto sea de fácil comprensión por su simplicidad. Las imágenes son contundentes, hay un buen manejo del dibujo y la ilustración y la fuerza que le otorgan los colores en una paleta de tonos complementarios como el rojo anaranjado y el azul verdoso genera impacto en el espectador preservando su atención por la vibración de los colores. Existe en el proyecto un buen criterio en cuanto a composición y manejo de tipografías. Sin embargo, como sugerencia se podría uniformizar el diseño de íconos en el manual, ya que algunos son lineales y otros tienen relleno, podrían unificarse y hacerse todos lineales o todos con relleno, y si todos son lineales mantener el mismo puntaje de grosor para todos los íconos.

Anexo n° 8: Alfa de Cronbach

Resultados de fiabilidad: Muy alta

Alfa de Cronbach	N° de elementos
.883	21

Fuente: IBM SPSS Statistics

Anexo n° 9: Tabla interpretativa de confiabilidad

Magnitud	Rango
Alta fiabilidad	0.8 al 1
Buena fiabilidad	0.6 al 0.8
Moderada fiabilidad	0.4 al 0.6
Baja fiabilidad	0.2 al 0.4
Muy baja fiabilidad	0 al 0.2

Fuente: Elaboración propia

Anexo n° 10: Prueba de normalidad

	Pruebas de normalidad					
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
T_JUEGO_INTERACTIVO _HABILIDAD_BLANDA	,225	108	,156	,913	108	,254
T_CONVIVENCIA_ESCOLAR	,222	108	,156	,893	108	,002
DEMOCRATICA_D1_V2	,227	108	,156	,768	108	,265
INCLUSIVA_D2_V2	,321	108	,156	,890	108	,189
SOLIDARIDAD_D3_V2	,211	108	,156	,863	108	,158

Fuente: IBM SPSS Statistics 25

Anexo nº 11: Cuadro de coeficiente de correlación

Coeficiente	Relación
-0.91 a -1.00	Correlación negativa perfecta
-0.76 a -0.90	Correlación negativa muy fuerte
-0.51 a -0.75	Correlación negativa considerable
-0.11 a -0.50	Correlación negativa media
-0.01 a -0.10	Correlación negativa débil
0.00	No existe correlación
+0.01 a +0.10	Correlación positiva débil
+0.11 a +0.50	Correlación positiva media
+0.51 a +0.75	Correlación positiva considerable
+0.76 a +0.90	Correlación positiva muy fuerte
+0.91 a +1.00	Correlación positiva perfecta

Fuente: Niveles de correlación por Hernández et al. (2018)

Anexo nº12: Data SPSS

	Diseño	Imágenes	Mensaje	Ambiente	Aprendizaje	Motivación	Flexible	Equipo	Hab_sensorial	Hab_intelectual	Solucion_de_problemas	Comunicación	Paciencia	Liderazgo	Persuasión	P:
1	4	5	5	4	5	4	5	5	5	4	4	4	5	5	5	5
2	5	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	5	4	5	4
3	5	4	5	5	5	4	4	5	5	5	4	5	5	4	5	5
4	5	5	5	4	4	4	5	4	4	4	4	5	4	5	4	4
5	5	5	5	4	5	4	4	5	5	5	4	4	4	4	4	4
6	5	5	4	5	4	5	4	4	3	5	5	5	5	5	5	5
7	4	4	4	5	5	4	5	5	5	5	4	4	5	4	5	5
8	5	4	4	5	4	4	5	4	4	5	4	5	4	5	4	4
9	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	4	5	4	4	5
10	4	4	5	4	4	5	4	5	5	4	5	5	4	5	4	4
11	4	4	5	5	5	5	4	4	4	5	5	4	5	4	5	5
12	5	5	4	5	4	4	5	3	5	5	4	5	4	5	4	4
13	5	5	5	4	5	4	4	5	4	4	4	4	5	4	4	5
14	5	5	5	4	4	5	4	4	3	4	5	5	4	5	4	4
15	4	4	4	5	5	5	5	2	5	5	5	4	5	4	5	5
16	4	4	5	5	4	4	5	4	4	5	4	5	4	5	4	4
17	5	4	4	4	5	4	5	5	5	5	4	4	5	4	5	5
18	5	5	5	5	4	5	4	5	3	4	5	5	4	5	4	4
19	4	5	4	5	5	5	4	5	5	4	5	4	5	4	5	5
20	4	5	5	4	4	4	4	5	4	5	4	5	3	5	3	3
21	5	5	4	4	5	5	5	4	5	5	5	4	5	4	5	5

Nombre	Tipo	Anchura	Decimales	Etiqueta	Valores	Perdidos	Columnas	Alineación	Medida	Rol
Diseño	Númérico	8	0	¿Consideras qu...	{1, Totalme...	Ninguna	8	Derecha	Nominal	Entrada
Imágenes	Númérico	8	0	¿Piensas que l...	{1, Totalme...	Ninguna	8	Derecha	Nominal	Entrada
Mensaje	Númérico	8	0	¿Las imágenes...	{1, Totalme...	Ninguna	8	Derecha	Nominal	Entrada
Ambiente	Númérico	8	0	¿Consideras qu...	{1, Totalme...	Ninguna	8	Derecha	Nominal	Entrada
Aprendizaje	Númérico	8	0	¿Jugar el juego...	{1, Totalme...	Ninguna	8	Derecha	Nominal	Entrada
Motivación	Númérico	8	0	¿El juego intera...	{1, Totalme...	Ninguna	8	Derecha	Nominal	Entrada
Flexible	Númérico	8	0	¿Te adaptas a l...	{1, Totalme...	Ninguna	8	Derecha	Nominal	Entrada
Equipo	Númérico	8	0	¿Estás de acu...	{1, Totalme...	Ninguna	8	Derecha	Nominal	Entrada
Hab_sensorial	Númérico	8	0	¿Estás de acu...	{1, Totalme...	Ninguna	8	Derecha	Nominal	Entrada
Hab_intelec...	Númérico	8	0	¿Piensas que a...	{1, Totalme...	Ninguna	8	Derecha	Nominal	Entrada
Solucion_de...	Númérico	8	0	¿Consideras qu...	{1, Totalme...	Ninguna	8	Derecha	Nominal	Entrada
Comunicación	Númérico	8	0	¿El juego intera...	{1, Totalme...	Ninguna	8	Derecha	Nominal	Entrada
Paciencia	Númérico	8	0	¿El juego intera...	{1, Totalme...	Ninguna	8	Derecha	Nominal	Entrada
Liderazgo	Númérico	8	0	¿Crees que el j...	{1, Totalme...	Ninguna	8	Derecha	Nominal	Entrada
Persuasión	Númérico	8	0	¿El juego intera...	{1, Totalme...	Ninguna	8	Derecha	Nominal	Entrada
Participación	Númérico	8	0	¿Consideras qu...	{1, Totalme...	Ninguna	8	Derecha	Nominal	Entrada
Respeto_po...	Númérico	8	0	¿Las habilidade...	{1, Totalme...	Ninguna	8	Derecha	Nominal	Entrada
Aceptación...	Númérico	8	0	¿Los juegos int...	{1, Totalme...	Ninguna	8	Derecha	Nominal	Entrada
Fomento_d...	Númérico	8	0	¿Consideras qu...	{1, Totalme...	Ninguna	8	Derecha	Nominal	Entrada
Respeto	Númérico	8	0	¿Los juegos int...	{1, Totalme...	Ninguna	8	Derecha	Nominal	Entrada
Empatía	Númérico	8	0	¿Los juegos int...	{1, Totalme...	Ninguna	8	Derecha	Nominal	Entrada
DISEÑO_D...	Númérico	8	2		Ninguna	Ninguna	8	Derecha	Nominal	Entrada
JUEGOS_E...	Númérico	8	2		Ninguna	Ninguna	8	Derecha	Nominal	Entrada
INTERACCI...	Númérico	8	2		Ninguna	Ninguna	8	Derecha	Nominal	Entrada

Anexo n°13: Carta de autorización



"Año de la unidad, la paz y el desarrollo"

Tahuantinsuyo, 22 de mayo 2023

CARTA N°001

SEÑOR:
LEONARDO FABRIZIO AVILA LLANOS

Presente. -

ASUNTO: AUTORIZO LA APLICACIÓN DE SUS INSTRUMENTOS DE
INVESTIGACIÓN PARA SU PROYECTO

Tengo a bien dirigirme a Ud. para saludarle muy cordialmente y a la vez hacerle llegar la autorización para la aplicación de sus instrumentos de recolección de datos de su proyecto de investigación titulado "Juego interactivo sobre las habilidades blandas para mejorar la convivencia escolar en estudiantes de una Institución Educativa, Lima -2023". Por ello debo indicar que toda coordinación para la aplicación de instrumentos será a través de las aplicaciones presenciales.

Aprovecho la oportunidad para testimoniarle las muestras de mi especial consideración y estima personal.

Atentamente,




Lic. DELMA Y. RAMOS VALDERRAMA
DIRECTORA
I.E. 0009/3094-1 "J. WILLIAM FULBRIGHT"

Lic. Delma Yesenia Ramos Valderrama
Directora de la I.E. 09/3094-1
"J. William Fulbright"

DE Y. RAMOS VALDERRAMA
DELMA Y. RAMOS

Av. Huanacauri N° 300 - 2a zona - Independencia
Teléfono 940125006 Correo: delmayesenia74@gmail.com

Anexo nº14: Brief



ANÁLISIS DEL PÚBLICO OBJETIVO

EDAD

EL RANGO DE EDAD ES PARA NIÑOS DE 11 AÑOS DE EDAD.

NIVEL DE INGRESO

EN EL NIVEL DE INGRESO SE MANEJARÍA UN NIVEL MEDIO.

SEXO

TANTO MASCULINO COMO FEMENINO.

COMPORTAMINETO

ESTUDIANTES ENTUSIASTAS, CON GANAS DE PARTICIPAR EN EL JUEGO INTERACTIVO MOSTRANDO GRAN INTERES POR NUESTRA TEMÁTICA LOGRANDO ASÍ EL PROPOSITO DEL TRABAJO LA CUAL FUE FORTALECER LA CONVIVENCIA ESCOLAR.

CLASE SOCIAL

DIRIGIDO A UNA CLASE SOCIAL DE SECTOR B Y C.

ESTUDIOS

NIVEL PRIMARIA.

MOODBOARD



BOCETOS



PALETA DE COLORES

#ea404c	C:0% M:91% Y:61% K:0%	R:234 G:64: B:76
#f8e1ca	C:0% M:16% Y:24% K:0%	R:248 G:225 B:202
#3f5963	C:78% M:47% Y:43% K:34%	R:63 G:89 B:99
#95b938	C:54% M:2% Y:100% K:0%	R:149 G:185 B:56
#b026f0	C:62% M:81% Y:0% K:0%	R:176 G:38 B:240

FUENTES TIPOGRÁFICAS

Molle

Ad Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii Jj
Kk Ll Mm Nn Oo Pp Qq Rr Ss
Tt Uu Vv Ww Xx Yy Zz
1234567890

Rowdies

Ad Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii Jj
Kk Ll Mm Nn Oo Pp Qq Rr Ss
Tt Uu Vv Ww Xx Yy Zz
1234567890

Avenir Next Condensed

Ad Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii Jj Kk Ll Mm Nn Oo Pp
Qq Rr Ss Tt Uu Vv Ww Xx Yy Zz
1234567890



Anexo nº15: Pieza gráfica



Instrucciones del juego interactivo



01. Objetivo del juego:

Obtener el mayor número de puntos por cartas al final del juego, para convertirse en el ganador de la ronda de desafíos



02. Preparación del juego:

Mezclar las cartas y repartirlas al centro de la mesa. Tirar los dados con la finalidad de que el jugador que saque el número más alto sea el primero en iniciar el juego.

01



03. Cómo se juega:

- Todos los jugadores tiraran los dados, y el que obtenga el número más alto será el primero en iniciar.
- El jugador con el número más alto obtenido por los dados será el primero en sacar una carta.
- Dicho jugador deberá saber la definición correcta de la carta para obtener el punto.
- En caso de que el primer jugador no tenga la respuesta correcta, el juego continúa en sentido horario para que el jugador que le toque continuar pueda obtener el punto si conoce la respuesta correcta.
- Al final, ganará el jugador que colecciona más puntos en su baraja, de acuerdo a qué tan bueno es con las definiciones de las habilidades blandas.



04. Desafíos:

Además de las habilidades blandas que se encuentran en las cartas, hay un número de puntos de acuerdo a la dificultad de cada carta en el mazo. Esto tiene la finalidad de que el jugador que obtenga el mayor número de puntos sea nombrado como el ganador de la ronda.



05. Fin del juego:

El juego termina cuando se han jugado todas las cartas del mazo. El jugador con el mayor puntaje de cartas en su pila personal es el ganador.

02

Habilidades Blandas

Las habilidades blandas son atributos personales y sociales que permiten a las personas interactuar eficazmente con los demás y adaptarse a diferentes situaciones. Estas habilidades son esenciales en el entorno laboral y contribuyen al éxito profesional y personal.



03

Paciencia

Es la capacidad de mantener la calma y perseverar en situaciones difíciles.



04

Trabajo en equipo

Es la habilidad para colaborar y coordinar eficientemente con otros miembros de un grupo.



05

Ética de trabajo

Es la actitud y compromiso personal con la responsabilidad y la dedicación en el cumplimiento de tareas.



06

Solución de problemas

Es la competencia para identificar y resolver eficazmente obstáculos o dificultades.



07

Gestión de tiempo

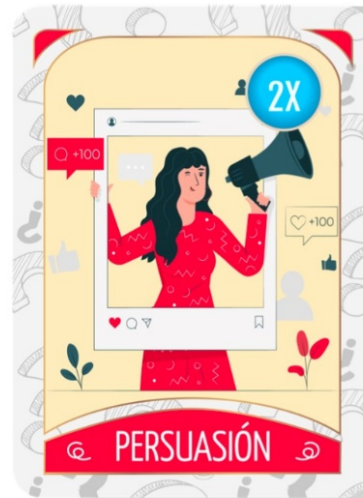
Es la aptitud para organizar y utilizar eficientemente el tiempo disponible, priorizando tareas.



08

Persuasión

Es la capacidad para influir en los demás de manera convincente.



09

Flexibilidad

Es la habilidad para adaptarse a cambios en el entorno o las circunstancias, manteniendo una actitud positiva.



10

Liderazgo

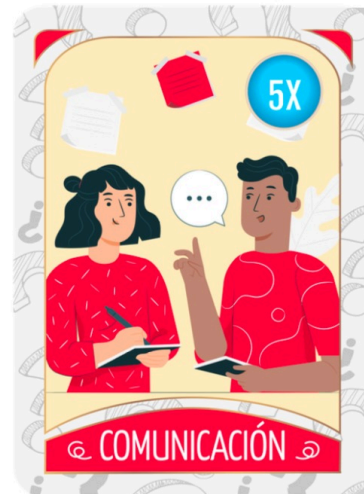
Es la competencia para guiar, motivar y dirigir a un grupo hacia el logro de metas y objetivos, de los miembros del equipo.



11

Comunicación

Es la capacidad para transmitir ideas, información y opiniones de manera clara, efectiva y respetuosa.



12

Motivación

Es el impulso interno que lleva a una persona a actuar, perseguir metas, objetivos con entusiasmo y determinación.



13

Iniciemos el juego

Disfruta del juego "Conexión: Habilidades blandas en acción", que te permitirá mejorar en tus habilidades blandas de una forma entretenida, jugando.



14

Iniciemos el juego

Disfruta del juego "Conexión: Habilidades blandas en acción", que te permitirá mejorar en tus habilidades blandas de una forma entretenida, jugando.



14

EL JUEGO DE LAS HABILIDADES BLANDAS

La finalidad del juego de cartas sobre las habilidades blandas para niños es orientar un desarrollo integral de los más pequeños, brindándoles una experiencia divertida y educativa.



CONEXIÓN HABILIDADES BLANDAS EN ACCIÓN

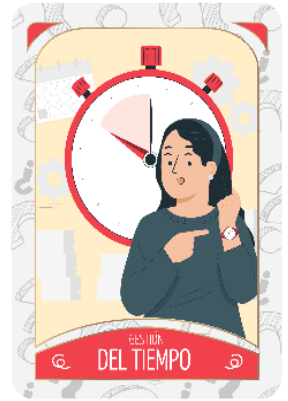
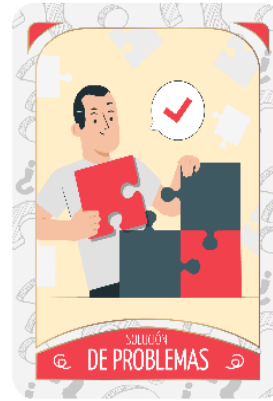


DISEÑO DE CARTA FRONTAL



DISEÑO DE CARTA ESPALDAR

DISEÑO DE CARTAS



Anexo n°16. Evidencias fotográficas

