



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

**FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL**

“El juego y el desarrollo de las habilidades blandas en los niños de 5 años de la I.E.I San Judas Tadeo de las Violetas, San Juan de Lurigancho, 2019”

**TRABAJO DE INVESTIGACIÓN PARA OBTENER EL GRADO ACADÉMICO DE:
Bachiller en Educación Inicial**

AUTORES:

Huallanca Mendoza, Roxana Milagros (ORCID: 0000-0001-5932-418X)

ASESOR:

Mgr. Méscua Figueroa, Augusto César (ORCID: 0000-0002-6812-2499)

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Atención Integral del Infante, Niño y Adolescente

LIMA – PERÚ

2019

Dedicatoria:

Esta investigación está dedicada a Jehová Dios nuestro creador, y a mi familia; quienes me apoyaron en cada una de mis metas.

Agradecimiento:

Agradezco a mis profesores, el Mgtr. Augusto César Mescua Figueroa y la Mgtr. Elva Luz Bautista Rodriguez, por su valioso aporte y acompañamiento, para lograr el propósito de esta investigación.

Índice de contenidos

Dedicatoria:	ii
Agradecimiento:	iii
Índice de contenidos	iv
Índice de tablas	v
Índice de figuras	vi
Resumen	vii
Abstract	viii
I. INTRODUCCIÓN	9
II. MARCO TEÓRICO.....	12
III. MÉTODOLÓGÍA.....	34
3.1. Tipo y diseño de investigación	34
3.2. Variables y operacionalización	35
3.3. Población, muestra y muestreo	36
3.4. Técnicas e instrumento de recolección de datos, validez y confiabilidad	38
3.5. Procedimiento	42
3.6. Métodos de análisis de datos	42
3.7. Aspectos éticos	43
IV.RESULTADOS.....	43
V.DISCUSIÓN	48
VI.CONCLUSIONES	50
VII.RECOMENDACIONES	51
REFERENCIAS.....	52
ANEXOS	57

Índice de tablas

Tabla 1 <i>Calificación del instrumento a través del juicio de expertos</i>	40
Tabla 2 <i>Resultados del juicio de expertos mediante la técnica estadística V de Aiken.</i>	40
Tabla 3 <i>Confiabilidad del Instrumento 1: Juego</i>	42
Tabla 4 <i>Confiabilidad del Instrumento 2: Habilidades Blandas</i>	42
Tabla 5 <i>Prueba de normalidad entre el juego y las habilidades blandas</i>	43
Tabla 6 <i>Correlación de Spearman entre el juego y las habilidades blandas</i>	44
Tabla 7 <i>Correlación de Spearman entre el juego simbólico y la asertividad</i>	45
Tabla 8 <i>Correlación de Spearman entre el juego de construcción y la empatía</i> .	46
Tabla 9 <i>Correlación de Spearman entre los juegos de reglas y la tolerancia</i>	47
Tabla 10 <i>Correlación de Spearman entre los juegos cooperativos y el trabajo cooperativo</i>	47

Índice de figuras

Figura 1	<i>Esquema de diseño no observacional de nivel correlacional</i>	34
-----------------	--	----

Resumen

Esta investigación se desarrolló con finalidad de: determinar la relación que existe entre el juego y las habilidades blandas en los niños de cinco años de la I.E.I “San Judas Tadeo de las Violetas” del distrito de San Juan de Lurigancho, 2019.

Por otra parte, el tipo de investigación fue aplicada, con un diseño de estudio no experimental y de nivel correlacional. La muestra estuvo constituida por 100 estudiantes de cinco años de la Institución Educativa ya mencionada. Para la variable del juego se aplicó una ficha de indagación con 16 ítems y para la variable habilidades blandas otra ficha de observación con 16 ítems. Mediante la técnica de un recuento de Spearman se tuvo como efecto que existe correlación entre las variables de estudio con un coeficiente de correlación $Rho=1,000$, lo que indicó que existe relación alta entre el juego y las habilidades blandas. Se llegó a la conclusión de que existe relación entre las variables de estudio.

Palabras clave: Juego, Juego Simbólico, Juego de Construcción, Juego de Reglas, Juego Cooperativo, Habilidades Blandas, Asertividad, Empatía, Tolerancia y Trabajo Cooperativo.

Abstract

This research was developed in order to: determine the relationship between play and soft skills in five-year-olds of the I.E.I "San Judas Tadeo de las Violetas" of the district of San Juan de Lurigancho, 2019.

Moreover, the type of research was applied, with a non-experimental and correlational level study design. The exhibition consisted of 100 students from five years of the aforementioned Educational Institution. For the game variable, a 16-item training token was applied and another observation token with 16 items was applied to the soft skills variable. The technique of a Spearman count had the effect that there is a correlation between the study variables with a correlation coefficient $Rho=1,000$, which indicated that there is a high relationship between the game and soft skills. It was concluded that there is a relationship between the study variables.

Keywords: Game, Symbolic Game, Building Game, Rule Game, Cooperative Play, Soft Skills, Assertiveness, Empathy, Tolerance and Cooperative Work.

I. INTRODUCCIÓN

En la actualidad, existen problemas como: la falta de empatía, comunicación, escucha y asertividad, que tienen un vínculo con las habilidades sociales, lo cual afecta la relación positiva o asertiva entre los países y las personas. De la misma manera, esta dificultad se observa en la sociedad, en las instituciones educativas y las familias; es por ello, que diversos autores expresaron en sus teorías que el juego favorece a la vida del ser humano, porque le permitirá relacionarse, desenvolverse y desarrollar su personalidad. Flores y Ramos (2014) afirmaron que: la capacidad social de una persona, esta orientada a la manifestación de actitudes que ayudaran a desarrollar una relación saludable y respetuosa entre todos los miembros que pertenecen a una población (p. 6).

Por otro lado, la relación significativa que existe entre la capacidad social de la persona y el juego, permite la construcción de competencias que promueven la identidad, el respeto, la empatía y la capacidad de resolver problemas a partir del dialogo. Dicho esto, Betina (2014) sustentó que: Las habilidades sociales permiten el desarrollo de fortalezas, esto significa que durante el momento del juego los niños aprenden y reconocen que actitudes son buenas y cuáles son las inadecuadas (p. 231)

En el Perú podemos encontrar en los diversos repositorios, investigaciones que tienen como referencia el juego y su impacto en el comportamiento de los niños. Actualmente se ha comprobado que el 70% de niños que juegan desde edades tempranas desarrollan habilidades comunicativas, de trabajo en equipo, socialización y del mismo modo aprenden a comprender. En tal sentido, la cognición social superior influye de manera efectiva en los estudiantes, autorregulando su comportamiento, su autoestima y su rendimiento escolar.

Así mismo, es importante rescatar que existen tipos de juego: el juego simbólico, de reglas, construcción y trabajo cooperativo, los cuales fomentan valores que permiten lograr un entorno agradable para la construcción de nuevos aprendizajes durante el proceso autónomo y creativo de los infantes.

En el centro educativo San Judas Tadeo de las Violetas, que se encuentra en el distrito de San Juan de Lurigancho, los niños empiezan a fortalecer las habilidades blandas partiendo del juego, teniendo en cuenta la intención pedagógica a desarrollar, a través de actividades que formarán parte de nuestro programa para validar y demostrar que el juego afecta en el avance de las habilidades blandas.

Finalmente, planteo la problemática a partir de la observación que se realizó a los estudiantes, los cuales carecen de normas de convivencia, lo que perjudica el clima escolar, además podemos identificar que existen niños agresivos, egocéntricos e individualistas. Este estudio tiene como finalidad la integración de los estudiantes a la sociedad con una madurez apropiada para su edad, teniendo en cuenta que la falta de habilidades sociales en los niños previene de aquellos malos comportamientos que están de alguna u otra manera vinculada a la agresividad o negativismo.

Por otra parte, esta investigación se sustenta en la siguiente justificación: este estudio se desarrolló con el propósito de propiciar el entendimiento del desarrollo como importancia de las habilidades blandas a través del juego y como esta puede beneficiar de manera fructífera los pasos a desarrollar la enseñanza - aprendizaje, puesto que estas relaciones interpersonales se desarrollan desde el nacimiento y a lo largo del desarrollo madurativo del infante.

Por consiguiente, dicho estudio ayudará a abrir un panorama amplio sobre el juego y las habilidades blandas, partiendo principalmente de las necesidades que presentan los niños durante su aprendizaje, así como también las condiciones óptimas para lograr del entornos agradables o influencias del exterior, el centro de estudio y nivel, el aspecto cultural, o prácticas deportivas o todo lo que se realice en nuestro día a día que regulan las habilidades blandas de los niños. Por lo tanto, en el campo pedagógico se debe aceptar que el aprendizaje se encuentra ligado al desarrollo biológico normal por edad, algo que muchas veces los maestros no respetan y los fuerzan a quemar etapas, de igual forma esta investigación servirá de guía para los docentes de nivel pre escolar y para los padres de familia quienes deben conocer el valor de la misma.

Uno de los principales beneficios de esta investigación, es que se podrá observar a profundidad el desarrollo de los tipos de juego y las habilidades blandas en los niños, así como los aspectos principales que se consideran dependiendo del entorno en que se rodea, la crianza y los estímulos que recibe del medio externo e interno. De igual forma se brindará un aporte teórico sobre las principales variables que se tocará en la investigación; sustentando todo lo mencionado anteriormente, comparando las diferentes disciplinas que se ven inmersas en esta área ya que va más allá de una explicación de procesos en el campo del conocimiento, puesto que hablar de la acción del juego y el proceso de desarrollo de habilidades blandas es dividirlo en dos aspectos diferenciados, sino en un objetivo común o como un nuevo campo emergente de la educación y sus características propias para constituirse como un nuevo enfoque basado al conocimiento y su influencia en proceso del aprendizaje de los infantes y un reaprender de los educadores.

En el presente estudio se desarrollaron las siguientes preguntas, en función a las diferentes problemáticas enfocadas al el juego y el desarrollo de las habilidades blandas: el problema general estuvo orientado hacia: ¿Qué relación existe entre el juego y el desarrollo de las habilidades blandas en infantes de cinco años de la I.E.I San Judas Tadeo de las Violetas, SJL – 2019? Los problemas específicos fueron: ¿Qué relación existe entre el juego simbólico y la asertividad en infantes de cinco años de la I.E.I San Judas Tadeo de las Violetas, SJL – 2019? ¿Qué relación significativa existe entre el juego de construcción y la empatía en infantes de cinco años de la I.E.I San Judas Tadeo de las Violetas, SJL – 2019? ¿Qué implicancia existe entre el juego de reglas y la tolerancia en los niños de 5 años de la I.E.I San Judas Tadeo de las Violetas, SJL – 2019? y ¿Qué impacto existe entre el juego cooperativo y el trabajo cooperativo en infantes de cinco años de la I.E.I San Judas Tadeo de las Violetas, SJL – 2019?

La idea central y la finalidad del trabajo, son argumentados en los siguientes objetivos: el objetivo general fue: determinar la relación que existe entre el juego y las habilidades blandas en los niños de 5 años de la I.E.I San Judas Tadeo de las Violetas, SJL – 2019.

Los objetivos específicos fueron: determinar la relación que existe entre el juego simbólico y la asertividad en los niños de 5 años de la I.E.I San Judas Tadeo de las Violetas, SJL – 2019, validar la relación que existe entre los juegos de construcción y la empatía en infantes de cinco años de la I.E.I San Judas Tadeo de las Violetas, SJL – 2019, explicar la relación que existe entre los juegos de reglas y la tolerancia en los niños de 5 años de la I.E.I San Judas Tadeo de las Violetas, SJL – 2019 y describir la relación existente entre el juego cooperativo y trabajo cooperativo en infantes de cinco años de la I.E.I San Judas Tadeo de las Violetas, SJL – 2019.

Las preguntas planteadas de acuerdo a la realidad problemática, sugieren las siguientes hipótesis: la hipótesis general fue, El juego tiene correlación significativa con las habilidades blandas en infantes de cinco años de la I.E.I San Judas Tadeo de las Violetas, SJL – 2019. Las hipótesis específicas fueron: existe correlación entre el juego simbólico y la asertividad en infantes de cinco años de la I.E.I San Judas Tadeo de las Violetas, SJL – 2019, se demuestra grandes avances de correlación entre el juego de construcción y la empatía en infantes de cinco años de la I.E.I San Judas Tadeo de las Violetas, SJL – 2019, los juegos de reglas tienen impacto significativo en la tolerancia en infantes de cinco años de la I.E.I San Judas Tadeo de las Violetas, SJL – 2019 y existe correlación alta entre el juego y el trabajo cooperativos en infantes de cinco años de la I.E.I San Judas Tadeo de las Violetas, SJL – 2019.

II. MARCO TEÓRICO

En la presente investigación se consideró a los siguientes estudios:

Ponte (2018) realizó su investigación con el propósito de determinar cuáles son las estrategias que permiten la construcción de roles para lograr el desarrollo de las habilidades blandas en niños de cinco años. Luego de realizar la evaluación de la dimensión de autoestima mediante el instrumento los resultados demostraron que el 36,8% (7) niños(as) están en una etapa de inicio, es decir “C”, el 42,1% (8) niños (as) se encuentran en una etapa de procesamiento, en un nivel “B” y el 21,1% (4) niños(as) se encuentran en una etapa más avanzada; llegando al nivel “A”.

En el estudio que desarrollo Ponte (2018) se obtuvo la siguiente conclusión: los docentes deben utilizar herramientas innovadoras, una de ellas es el juego a través de roles, lo cuales permiten que los niños sean capaces de integrarse y socializar con sus pares. Además, es importante que la principal estrategia de una maestra sea utilizar actividades motivadoras que estén direccionadas a fortalecer la autoestima y la confianza de los infantes.

Saldaña (2017) desarrollo su investigación con el objetivo de restablecer a través del juego las interacciones saludables entre los niños, además de utilizarlo como un método de estrategia educativa para lograr el bienestar de todos los estudiantes del nivel inicial. Finalmente, se concluyó que: la planificación de las actividades educativas permite establecer lineamientos que ayudan a mejorar la evaluación de los aprendizajes; Vygotsky (1979) manifestó que la formación de las personas, está vinculado con el aporte social de una población, lo que permite la adquisición de la identidad y la valoración de las diferentes manifestaciones culturales de los diferentes lugares que pueden servir como fuente de conocimientos.

Vásquez (2016) desarrollo su investigación con el objetivo de comprobar cómo influye la actividad del pasatiempo de roles en el proceso de interacción infantil. Se llego a la conclusión que: al ejecutar la prueba de socialización en el taller, se pudo evaluar el nivel de socialización en los niños; los resultados demostraron que el taller de pasatiempo influye de manera productiva en las actividades lúdicas que los niños realizan, además del uso de materiales idóneos para la presentación de los juegos. Finalmente, se utilizó el aporte teórico y metodológico de Vygotsky y como también el aporte psicopedagógico de Piaget.

Camacho (2012) desarrollo su investigación con el objetivo de comprobar que conexión existe en un plan de pasatiempo cooperativo y las destrezas blandas en las niñas del salón de cinco años. Teniendo como conclusión que dicho temario de pasatiempo cooperativos es un método que desarrolla las destrezas sociales y comunicativas.

Los juegos involucran el trabajo cooperativo y lúdico, mediante las reglas y normas establecidas durante el mismo, además del uso de materiales y espacios adecuados para lograr que los niños tengan un rol activo durante su ejecución.

Orozco (2016) desarrollo su investigación con el objetivo de demostrar cuanto influye en los alumnos y alumnas del nivel inicial la adaptación de la dramatización de un cuento para el proceso de relaciones de parentesco. El diseño de investigación fue cuantitativo, de nivel cuasi experimental, considerando como dimensiones a verificar y estudiar la mejora de la comunicación entre las personas que los rodea, la buena convivencia social y sus actitudes de los alumnos. La conclusión a la que se llegó fue que al utilizar esta aplicación como estrategia en el dramaticuentos pone a favor el desarrollo interpersonal de los alumnos, iniciando los saberes previos y el desarrollo de la convivencia social entre ellos.

Córdoba (2017) desarrollo su investigación con el objetivo de implementar las expresiones lúdicas en los juegos, ya que son diseñadas para que los niños puedan entender y vivenciar nuevas experiencias de aprendizaje, dando un sentido al mundo natural y lo social. Se llego a la conclusión de que el uso de actividades de juego es considerado como un medio que propicia espacios que se pueden implementar en los colegios para que los niños puedan adquirir nuevos conocimientos a través de su autonomía, autoconocimiento y creatividad.

Ospina (2015) desarrollo su investigación con el objetivo de probar si el juego aporta para el desarrollo básico del aprendizaje en el nivel inicial. Se confirmó que un 17% hace uso de las actividades en las sesiones de tamaños y números, un 33% de los maestros adicionan la actividad del juego para la enseñanza de las vocales y la lateralidad, así mismo un 50% de los profesores toman a favor otros factores tales como la memoria, la edad de los niños y la condición física de cada uno de ellos. Se llego a la conclusión de que, se hace útil, el uso del juego como una clave estratégica para la pedagogía del aprendizaje del niño de nivel inicial, de modo que, los docentes tienen que considerar la importancia del juego dentro y fuera de su centro de labor.

Alonso (2015) desarrollo su investigación con el propósito de representar las actividades que favorecen a los niños en la integración con sus compañeros, respetando las reglas de convivencia dentro del aula. La conclusión a la que se llego es que, la actividad del entretenimiento, es un pilar esencial en el aprendizaje de los niños siendo una estrategia solo en aquellos juegos donde sí se desarrollará un aprendizaje significativo, es por ello, que debemos tener muy bien definido de que actividades generan el aprendizaje y de igual manera le genere satisfacción al niño. Cabe mencionar que un infante al jugar desarrolla satisfactoriamente su proceso cognitivo y socioemocional.

Leyva (2011) desarrollo su investigación con el objetivo de examinar si los juegos son necesarios para el proceso de desarrollo de la autonomía de los infantes. Se llego a la conclusión de que: el aprendizaje se transforma en algo placentero y estimulante cuando se desarrollan actividades de recreación, donde los niños aprenden de forma significativa a través de espacios seguros y confiables.

Tenelema y Proaño (2017) desarrollaron su investigación con el propósito de analizar los hábitos que desarrollan destrezas durante la interacción entre los alumnos de cinco años. Se obtuvieron los siguientes resultados, al establecer el análisis los resultados manifestaron que el 50% de los niños son cooperativos, siendo participes de esta habilidad, mientras el 66% algunas veces demuestran menos interés a la comprensión de situaciones que suceden en su entorno, el 70% demuestra empatía al interactuar y practicar las habilidades sociales.

Por otra parte, el 3% presenta dificultades para realizarlo, siendo así que el 50% practica el auto control ante reacciones desagradables y el 70% conoce de normas de convivencia en la unidad educativa. Se llego a la conclusión de que los hábitos determinan la adaptación y el desarrollo de la autonomía, es por ello que los niños tienen actualmente habilidades sociales donde socializan con personas de su mismo entorno.

Las teorías que fundamentan la variable juego son las siguientes:

El aprendizaje de los niños a presentado cambios durante el transcurso de los años, esto involucra el uso de estrategias y métodos que permiten que la adquisición de nuevos conocimientos sea más placentero y recreativo, lo cual se logra a través del juego y los diferentes momentos de recreación durante el desarrollo del mismo.

En 1855, aparece la primera teoría planteado por el psicólogo inglés Herbert Spencer, quien entendió que el juego es un comportamiento natural producido por un exceso de energía propio de la infancia y que incide positivamente en su desarrollo. Siguiendo esta perspectiva, el psicólogo alemán Karl Groos (1901) señalo que: El juego es una actividad preparatoria para la vida, por ello es necesaria para la adaptación, desarrollo, consolidación y despliegue de necesidades de actividad del individuo, impulsadas por el propio instinto interno y sin ningún fin exterior.

Del mismo modo en la escuela psicoanalítica, Freud, Erikson y Winnicott definieron al juego como un lenguaje inconsciente, siendo una vía de comunicación aquellos procesos que forman parten de la vida cotidiana. El lenguaje del niño es el juego, y lo consideran un medio para expresar y satisfacer sus necesidades. Chateau (1958) aseguro que: La diversión simboliza una estrategia primordial en el avance del niño, estando ligado al crecimiento cognitivo, motriz, social y afectivo del niño. Es necesario rescatar que los niños deben recibir estímulos favorables para su aprendizaje y entornos seguros para participar activamente durante su desarrollo.

Piaget (1945) manifestó que: Las distintas formas en el que se obtiene el juego, previo al proceso de desarrollo infantil, son facetas de transformación que sufren estructuras intelectuales. Vygotsky (1982) afirmo que: Durante el juego, los niños utilizan su imaginación como una pieza clave para lograr la regulación de sus emociones, conducta, y aprender normas para establecer una interacción armoniosa.

Freud (1908) sostuvo que: A través de la actividad del juego, como un medio recreativo e imaginario, los infantes poseen una potencialidad para manifestar su alegría y adquirir conocimientos a través de experiencias vivenciales. Para contrastar lo mencionado por Freud, Winnicott (1971) definió el juego como un aspecto de forma natural y universal, sustentando que el juego es un logro.

Para que un niño juegue, son necesarias las condiciones, teniendo un buen ambiente, también influirá el primer contacto social, la mamá es la prístina persona que el infante conoce y toma relación desde el vientre, luego se extiende a otras personas y al mundo social en un futuro porvenir.

La Real Academia de la Lengua Española explico que la acción del juego produce en los niños alegría, así como en la persona que realiza dicha acción. Nos dice que los juegos infantiles tienen un modo de procesar el conocimiento sin tener ningún problema, por ello, mientras los niños juegan, se genera un aprendizaje informal, sin necesidad de tener en la ejecución del juego a un adulto. Al experimentar el juego, es útil que un niño utilice las destrezas mentales, como las físicas facilitando el proceso de las habilidades resaltado como primer actor al niño.

El niño preescolar, al divertirse jugando, crea una conexión con el mundo y con su entorno que le ayuda en las manifestaciones de su comportamiento siendo un niño espontáneo y libre, a la vez fortalecerá su lenguaje por medio del juego, él se relaciona y se explaya con las personas permitiendo comunicarse, mencionando sus pensamientos e ideas.

UNICEF (2008) en una publicación manifestó que:

El deporte, y la recreación mediante el juego, tienden a fomentar el fortalecimiento del organismo evitando enfermedades, siendo un elemento de importancia ya que prepara al niño desde la temprana edad y futuro aprendizaje, disminuyendo algún síntoma de estrés o depresión; también trabaja con la mejora de la autoestima, el tabaquismo reduciendo la delincuencia. (p. 1).

Por lo tanto, se resalta la importancia del gozo que el niño presenta mediante el juego, siendo beneficioso para su crecimiento, siendo niños sanos y fuertes, además que, se trabajará en el aspecto psicológico siendo niños con una buena autoestima.

Tipos de juegos

Juego simbólico

El juego simbólico facilita la comprensión y la asimilación del niño para con su entorno, es donde el infante pone en práctica sus conocimientos sobre aquellos roles sociales, lo que le ayudara a la imaginación creativa y a desarrollar el lenguaje.

Esto nos quiere decir que, en el juego el niño aprende a crear y se imagina roles que ya desarrolló o lo vivió en el hogar. Cabe decir que el juego simbólico, en la primera etapa de vida de un niño, se puede observar de la manera como ellos juegan, ya que su conducta refleja lo positivo o negativo de las actividades didácticas ya trabajadas.

Bruner (1984) señalo que:

Como característica específica de la recreación simbólica el proceso en un “escenario lúdico”, el niño puede recrear las acciones de la vida diaria, presentando coherencia y teniendo una visión donde el niño muestre en público su mundo interior (p. 16).

Por lo tanto, mediante el juego simbolito el niño expresa su vivencia, dando a conocer lo que expresa de una manera coherente y dejando salir su ser interior.

Pilz (2011) sostuvo que:

Vygotsky le da importancia al juego de los niños, dejando de lado que el juego es simplemente un placer para el niño, resaltando que el juego es la representación de la satisfacción de ciertas necesidades que tiene el niño (p. 30).

El juego es apreciado como el pilar más necesario en la edad de un niño, porque representa un papel fundamental en su vida, donde ayuda a que el infante se exprese manifestando necesidades o problemas que pueda tener, es por ello, que el niño jugando se siente feliz y adquiere una buena experiencia en su relación con los demás.

Juego de construcción

Los beneficios que aportan los juegos de construcción estimulan el crecimiento de la imaginación en los infantes. Favoreciendo el estímulo de diversos tipos de habilidades cognitivas, como la orientación espacial y la percepción.

Cabe resaltar que estos juegos brindan beneficios a los niños cuando crean o construyen su imaginación expresando lo que le agradó, esto favorece mucho en su aprendizaje cognitivo.

Piaget (1959) afirmó que: “El niño en la segunda y tercera etapa de su vida, inicia el juego de construcción, de la misma manera se emplea simultáneamente los demás tipos de juegos. Mientras el pasar de los años los juegos van evolucionando de manera que cada juego es ejecutado de acuerdo con la capacidad y al desarrollo de cada niño” (p. 38).

Por lo tanto, el juego de construcción tiene una relación en toda la vida del ser humano, ya que en el proceso de vida los niños van madurando, tienen control corporal y desarrollan habilidades de creatividad.

Se puede denominar al juego de construcción como un espacio donde los niños vivencian a través de la exploración de estos materiales. El aspecto real de algunos elementos de la vida formas, objetos, representación de sectores que son valoradas por su creatividad como también por lo social, ya que le permitirá relacionarse con otros exponiendo su creatividad.

Cabe resaltar que, es durante el juego en el espacio de construcción, donde los niños empiezan a crear arte y dan rienda suelta a su imaginación, ya que pueden dramatizar y vivenciar jugando, de esa manera podemos observar y decir que estos materiales son benéficos para los estudiantes durante la primera infancia.

Juego de reglas

Son un conjunto de normas y acuerdos que pueden proponer los niños durante el juego, a la vez, son componentes socializadores que instruyen a los participantes a seguir respetando las reglas, como respetando los turnos, considerando las opiniones y acciones de los demás. Todos los juegos que implican una interacción con los otros traen consigo reglas o normas que facilitan la convivencia, tolerancia y respeto entre los niños.

Dicho así, Red Cenit (2017) sustentó que: “En el desarrollo psicoevolutivo de la etapa infantil, el juego de regla estimula a que el infante saque a relucir su desarrollo del habla, madurando su razonamiento como el de la memoria. Potencializando por medio de ello sus competencias como sus capacidades” (p. 1).

Este modelo de entretenimiento potencia a que el niño estimule y avance fácilmente su proceso de lenguaje, favoreciendo también a que usen la memoria para razonar, teniendo en cuenta su atención, de igual manera hará que se comuniquen, negocien y escuchen los pormenores del juego, ello llevará a fomentar el desarrollo del lenguaje expresivo.

Red Center (2017) afirmó que:

Para la edad de 4 y 5 años los niños comienzan a relucir aquellos detalles como el de ponerse en el lugar del otro. Tomando como iniciativa el ayudar a su prójimo y haciendo respetar aquellas normas impuestas de dicho juego. El ganar o perder muchas veces resulta frustrante para un niño egocéntrico, es por ello que desde muy temprana edad los niños deben recibir estímulos favorables para lograr un equilibrio emocional (p. 1).

Cabe decir, que el niño tiene que saber que el juego tiene reglas sencillas, y aprender a jugar sanamente, ya que deben controlar sus emociones ante cualquier situación presentada.

Juego cooperativo

Son aquellas proposiciones que ayudan a reducir las muestras de agresiones físicas como verbales estimulando a una toma de conciencia, practicando la cooperación, solidaridad y comunicación en las recreaciones grupales; sin excluir, sino que integran, fomentando la colaboración en unión y ayuda al prójimo, mientras que la cooperación de los demás integrantes es necesaria para alcanzar una meta u objetivo común. Promueve la participación de todo el grupo, resaltando los objetivos colectivos sobre logros y metas propios.

Los seres humanos tienen distintos comportamientos y tienen la potencialidad para aprender como la de no aprender, muchas veces perjudicando a un grupo donde pertenece, puede tener diferentes valores a la hora de formar un grupo, puede ser sobresaliente, solidario o violento cuando algo no está saliendo bien.

Las actitudes como los comportamientos, son productos de valores ya expuestos y también trabajados desde temprana edad, la cual muchas veces trae dificultades mediante su proceso de crecimiento si ellos no son estimulados desde la niñez.

Alaníz (2013) expreso que:

Los juegos de cooperación pretenden reducir la concentración de acometividad en los juegos, sensibilizando actitudes de participación, así como la de comunicarse y crear un compañerismo, entre otros valores más. Facilitan el descubrimiento con los demás y la aproximación a una mejor comunicación y relación (p. 17).

En el juego cooperativo se propone la participación grupal para llegar a una sola meta asegurando que todos participen en conjunto, jugando sin ningún apuro para alcanzar un solo resultado; y no preocuparse en los resultados, la finalidad se basa a que todos participen. Partiendo de un nivel educativo, lo que se busca es que todos participen, utilizando las destrezas y habilidades para lograr cumplir objetivos designados.

Además, son juegos grupales donde los integrantes son más de dos jugadores, que buscan que cada uno de ellos se esfuerce por demostrar su desempeño teniendo como meta principal que todos participen, así ganen o pierdan. Los participantes tienen que ser cooperativos, pues mediante los juegos se van formando un pacto o unión entre personas o grupos sociales para lograr un fin común. Ello también abarca el juego en coordinación donde los participantes eligen decisiones en conjunto. Por lo tanto, cooperación significa realizar actividades conjuntas con el propósito de trabajar en equipo. Con un fin de resaltar la cooperación como norma establecida ante un juego o actividad dada.

Implicancia del juego en el aprendizaje

El juego por naturaleza, hace que se necesite de un espacio donde los niños puedan desenvolverse y del mismo modo despierten su interés por el juego, así mismo desarrollen su aprendizaje, favoreciendo a que aprendan y descubran situaciones de conflicto donde puedan resolverlo y sobresalir por sí mismos.

Piaget (1956) indico que: “A través del juego el infante forma su inteligencia, representando una asimilación funcional donde se incorporara nuevas informaciones como experiencias e ideas de la realidad” (p. 1).

La etapa sensorio motriz, es un periodo muy relevante que se desarrolla desde el nacimiento a través de los reflejos que se manifiestan en los niños, esta etapa permite la experimentación y la maduración del pensamiento.

A nivel emocional, acceder a que el infante se identifique y también a los demás, favorece la confianza; a nivel social, promueve la cooperación y compartir entre sus compañeros, amplía el conocimiento del mundo social del adulto; a nivel sensorio motor, estimula el desarrollo de todos los sentidos y el desarrollo de habilidades motrices finas y gruesas; a nivel cognitivo, desarrolla el pensamiento abstracto, la perseverancia y la concentración; a nivel lingüístico, Jerome Bruner, señaló que: los niños necesitan de la comunicación para jugar, por lo que su práctica los estimula a usar un lenguaje cada vez más coherente; a nivel moral, aprende a ser solidario y reconoce el bien y el mal en sus juegos.

El juego infantil, es la actividad recreativa esencial de todo ser humano y sirve como estrategia para el aprendizaje. De esta manera se crea el desarrollo del juego didáctico, implicando el planteamiento del juego como objetivo para adquirir nuevos conocimientos; así como las habilidades son capacidades que todo niño debe adquirir para la solución de problemas, dificultades y conflictos que pueden existir durante el momento de diversión.

El pasatiempo, es un pilar de la enseñanza porque estimula al ser humano a la acción, la reflexión y la expresión. Todos los niños hacen uso del juego de forma espontánea, siendo una acción inocente, disfrutando de su alegría y diversión construyendo sus propios aprendizajes mediante ello. El conocimiento que se adquiere jugando queda grabado en la memoria del niño, cuando este juega, su aprendizaje es más efectivo porque disfrutan lo que hacen y se relacionan dejándose llevar por sí mismos.

En el aula los diferentes tipos de juego son beneficiosos para el niño, puesto que, este aporte beneficia de manera positiva en el aprendizaje educativo y en lo personal. Estas estrategias contribuyen a una forma de incentivar a que los niños sientan la necesidad de aprender y reconocer el valor del juego para una excelente educación.

El emplear el juego como una herramienta para la enseñanza, es un punto a favor para los docentes ya que, al aplicarse dinámicamente en las actividades motivadoras durante las actividades de clase, permite que el desarrollo de la clase sea más emocionante. Para potenciar el aprendizaje de un niño es necesario partir de sus necesidades y contexto, de esa manera se podrá llegar a ellos y brindar un aprendizaje significativo. De lo contrario, si en el cierre de dicha actividad se emplea el juego sirve para medir cuanto aprendió o que aprendió el niño. Creando y haciendo de ello un ambiente donde se permita al estudiante el uso de estrategias para potenciar el trabajo cooperativo.

Juego y maduración del pensamiento.

El juego inicia de manera natural desde muy temprana edad, a partir de las manifestaciones afectivas de los infantes para con sus padres, mostrando una sonrisa o jugando, lo que permite lograr una estabilidad emocional.

Según, Groos (1902) "El uso del juego, es material de estudio psicológico, dando resultados valiosos sobre las distintas manifestaciones del pensamiento de un niño y el proceso de maduración del mismo" (p. 1).

Así mismo, podemos decir que tanto el juego, como el pensamiento y las actividades, son mecanismos que benefician el desarrollo y transformación de lo que aprende un niño. Siendo método de investigación durante el transcurso de su desarrollo evolutivo.

Es necesario que una actividad que involucra jugar sea placentera para un niño ya que le permitirá desarrollar su aspecto cognitivo y afectivo. El juego libre por naturaleza permite que los niños aprendan progresivamente de acuerdo a su estado de maduración; muchas veces se dice que el jugar por jugar no es beneficioso para el niño porque no aprende de ello, siendo un decir erróneo ya que también es rentable porque el niño desarrolla su creatividad y mediante el expresa sus vivencias con sus familiares o con su entorno. Por medio del juego un niño comprende las distintas formas de ver las cosas, al igual del cómo realizarlas; reconocen las reglas o pautas de un juego, así como dejar que otros jueguen con él.

Los diferentes tipos de juegos en general simbolizan un grupo de desafíos, los cuales forman parte de la motivación y atención infantil; además es necesario que estos desafíos se conviertan en logros que sirvan como experiencias favorables, para el desarrollando de diferentes modos y estilos de pensamiento.

Por medio del juego los niños engrandecen su pensamiento, estimulando su ilusión, creando situaciones donde ellos ponen en práctica sus saberes previos, lo cual estimula el desarrollo cognitivo y afectivo del niño.

La actividad de jugar es la manera que tienen los niños para poder expresarse, y en el que se muestran tal como son. Es un movimiento innato que les accede a estudiar y conocer nuevas experiencias. En consecuencia, el juego permite tener una forma propia de ver las cosas, poseer un ritmo, orden y armonía. Las experiencias que conlleva el juego, son muy valiosas para la estimulación del cerebro, ya que es un órgano que avanza a través de la unión que se dan entre las neuronas.

Por otro lado, durante el juego los niños pueden adquirir sensaciones favorables para desarrollar su autonomía, como: experimentar sueños, deseos y comunicar sus estados de ánimo.

En cuanto a la variable habilidades blandas estas son las siguientes teorías:

Las emociones como reacciones representan un papel importante en la comunicación de nuestras intenciones a otras personas, y sirven de guía cognitiva interna y externa; además nos ayudan a comunicar a los demás determinadas señales que también pueden servirles de guía. Sin duda alguna, este concepto tiene mucha relevancia para el ámbito educativo, puesto que los niños deben aprender a regular sus emociones a través de las diferentes actividades con el acompañamiento oportuno de un adulto.

En los últimos años se ha dado énfasis al aprendizaje socioemocional durante la primera infancia, esto debido a que si los niños adquieren competencias que permitan lograr una interacción saludable, lograrán un adecuado desarrollo integral en lo cognitivo, social y emocional.

Obando, Ibarbalz y Gómez (2018) afirmaron que:

En el mundo actual, las denominadas “técnicas flexibles” tales como la empatía, la comunicación asertiva, la tolerancia, la experiencia, y la iniciativa pacífica de desacuerdos, son fundamentales para desempeñarse en trabajos grupales. Recogiendo una ventaja de los juegos que apuntan al desarrollo de esas destrezas, constituyendo a una eficaz herramienta para aprender a trabajar en equipo (p. 38).

Las habilidades blandas, son aquellas cualidades de una persona que acceden a relacionarse con otras de una manera positiva. Aportando a la interacción de su forma de ser, comunicándose, siendo una persona sociable con los que lo rodean.

Por lo tanto, las habilidades blandas como: (empatía, comunicación asertividad, tolerancia, la experiencia y la solución de problemas en forma pacífica) favorecen fundamentalmente al desarrollo del trabajo en equipo.

Para lograr la máxima potencialidad que es el de alcanzar las habilidades blandas, se debe desarrollar en los niños los acuerdos, el control inhibitorio, la resolución de problemas, el desarrollo ético, las habilidades sociales y como resultado se habrá formado niños exitosos con una seguridad que les permitirá alcanzar sus objetivos en su día a día.

Tipos de habilidades blandas

Las habilidades blandas, es la capacidad que permite a la persona interactuar con otras de manera efectiva, es la capacidad que ayuda a dar solución a una situación problemática permitiendo resolver de manera pacífica a través de la expresión de los sentimientos con una actitud positiva respetando las opiniones de los demás. Estas actitudes son necesarias para poder interactuar con los demás de forma positiva.

Gardner (1983) manifestó que: “Las habilidades blandas se refieren a los diferentes prototipos de inteligencia que las personas poseen, dentro de ella sobresale la inteligencia interpersonal que comprende la capacidad del infante para descubrir sus distintos estados de ánimo” (p. 1).

Así mismo se puede afirmar que existen tipos de habilidades blandas que aportan al ser humano a conocerse a sí mismo y relacionarse con sus semejantes, desarrollando su inteligencia interpersonal.

Montessori (1986) afirma que: “Es importante el momento del entretenimiento como una herramienta para la enseñanza del niño, ya que este le brindará la seguridad en sí mismo y permitirá una adecuada relación afectiva entre personas que no son familia” (p. 1).

El concepto de tipos de habilidades blandas involucra que las personas interactúen de una manera positiva con su entorno social, siendo beneficioso a los seres humanos desde su niñez. El ser humano necesita vivir en sociedad y relacionarse con sus pares, para interactuar de forma efectiva y en función de un desarrollo personal, como social y así, fomentar las habilidades en diferentes aspectos.

Las habilidades sociales básicas son: asertividad, empatía, tolerancia y el trabajo cooperativo; todas estas capacidades son importantes a lo largo de nuestra vida.

Asertividad

Según, los especialistas del Ministerio de Trabajo y Asuntos Sociales España (2004): “Es aquella característica o habilidad personal que permite socializar, consiste en interactuar con otras personas, compartir opiniones, pensamientos o sentimientos de uno mismo. Así mismo, como también conocer los derechos personales de los otros, teniendo en cuenta la honestidad y la consideración” (p. 1).

Lo mencionado en el párrafo anterior, permite rescatar que la asertividad, es un componente esencial del cual necesitamos para convivir de forma positiva, además es una forma de interactuar en sociedad. Expresando las opiniones que uno desea comentar, sentimientos que puedan sentir, así mismo para relacionarse con los demás y convivir en un ambiente agradable. En el desarrollo de la socialización un niño, aprende a ser asertivo llevando a si un estilo de vida social sano y educativo.

Weisinger (2017) afirmo que:

La asertividad, son destrezas sociales que une aquellos pensamientos y actitudes que aportan al estímulo de autoformación como persona y así como a defender los derechos propios, respetando a los demás sin agredir a otros ni permitir que los otros nos agredan. La asertividad nos permite comunicarnos siendo honestos, con el decir de nuestras ideas defendiendo los derechos sin que se perjudique a nadie (p. 76).

En este sentido, la asertividad es la habilidad de poder comunicarse con los demás de manera positiva y equilibrada, en el caso los niños para poder desarrollarla se necesita diversos métodos dinámicos para llegar a fomentar la comunicación adecuada con su entorno.

Por otro lado, en la actualidad es normal que un niño presente dificultades al afrontar un problema con sus semejantes, en esta situación, es el adulto que debe guiar con su comportamiento y fomentar esta habilidad tan esencial para la vida de todo ser humano. Para ello, debemos formar equipo con él, porque es necesario ofrecerle distintas alternativas de conductas ya que le permitirá al niño confiar en sí mismo en la toma de decisiones.

Empatía

Esta habilidad permite comprender aquellos problemas de sentimientos o necesidades de los demás, ocupando el lugar de otro y así poder contestar satisfactoriamente las respuestas en el lado emocional.

Esta habilidad en la escuela activa, permite lograr un avance en el nivel de comprensión, emoción y la conducta para llegar a ser asertivos. Es por ello, que se puede afirmar que esta habilidad facilitará la comprensión del comportamiento de los demás, permitirá mantener un diálogo con una interacción positiva buscando acuerdos de mutuo beneficio.

Ocampo (2018) menciono que:

La empatía es una aptitud intelectual de emociones que accede ponerse en el lugar de otro y mostrar lo que siente, además las observaciones son emotivas y se llega a experimentar emociones que nunca has y las conclusiones serán distintas (p. 10).

Por esta razón, para poder desarrollar esta habilidad en un niño, es necesario enseñarle, explicarle y ayudarlo a comprender que, si existe alguna equivocación en sus acciones, debe aprender a pedir disculpas.

Gómez (2016) afirmó que: "El primer y el segundo año de vida son esenciales para establecer un vínculo afectivo positivo" (p. 40). Por lo tanto, los niños que desarrollen esta habilidad llegarán a tener mayor facilidad para desplegar conductas sociales adecuadas.

Tolerancia

Según una publicación realizada por los especialistas de la Asociación Mundial de Educadores Infantiles (2019) "Es un carácter personal donde la actitud es la cualidad que establece el respeto a las opiniones e ideas, como las creencias, aunque estas sean diferentes es respetado y es considerado por las demás personas" (p. 1).

Principalmente se basa en el respeto hacia el otro y hacia sus ideas, es una actitud fundamental que permite aceptar las diferencias de otras personas y ser tolerante.

Para poder establecer un vínculo con los demás es necesario que los niños desde muy pequeños desarrollen distintas habilidades que permitan en primer lugar escuchar las diferentes opiniones de sus compañeros, permitiendo de una mejora en la integración social. Es de suma importancia que los infantes desde pequeños reconozcan y aprendan el valor de la tolerancia, puesto que ello les ayudará a promover una relación positiva durante su crecimiento.

Se pueden desarrollar de diversas maneras como, por ejemplo, por medio del juego, actividades, cuentos, historias, conociendo diferentes culturas, compartiendo, etc. Además, nos servirá para enseñarles de una forma dinámica y divertida para ellos.

En definitiva, es fundamental que en las aulas de los centros educativos trabajen este valor significativo, de modo que los niños aprendan a valorar el convivir en armonía, aceptando las diferencias de otras personas, su color de piel, su origen, su cultura etc.

Trabajo cooperativo

Según Pérez (2012) el trabajo cooperativo: “Es una organización básica que ayuda a los miembros de una comunidad a interactuar, teniendo como objetivo alcanzar una interacción inmediata. La relación que se inicia a partir del trabajo deja como fruto un nuevo aprendizaje en cada uno de los participantes” (p. 9).

Esta estrategia del trabajo cooperativo es un valor muy importante, ya que promueve la formación de la responsabilidad y la comunicación. Cabe resaltar que el trabajo en equipo es una estrategia que permite socializar, además, favorece el crecimiento del trabajo solidario, empleando el desarrollo social para que genere la confianza en uno mismo, como también en los otros miembros del equipo.

Para que los niños sean colaboradores y cooperativas, es necesario que desarrollen valores; en esta tarea significativa están involucrados los padres y educadores, empezando por el modelo, ya que ellos se convierten en guías desde el primer momento de interacción con el niño; se deben realizar ejercicios y técnicas que ayuden a desarrollar este valor tan esencial para el ser humano.

Los infantes cuando ayudan se relacionan y son más sociables, aunque ello puede ser difícil, también puede ser divertido; una manera para hacer que la cooperación sea divertida es planificar actividades que motivan a los infantes a trabajar juntos. Es una destreza importante que los niños utilizarán a través de sus vidas, de modo que, se desempeñarán mejor en la casa, la escuela y con sus compañeros.

Implicancia de las habilidades blandas en el aprendizaje

Los niños tienen la capacidad para adaptarse al entorno donde se desarrollan día a día, practicando su autonomía, lo cual permite en ellos lograr un equilibrio emocional. Es valioso relacionarnos unos a otros, porque promueve la creatividad y permite la construcción de un conjunto de habilidades que generan seguridad en cada área de todo ser humano tanto lo social, escolar, laboral, personal y sentimental.

A raíz de lo mencionado en el párrafo anterior, se puede afirmar que la cooperación como trabajo común en relación con dos o más integrantes, es una herramienta clave para que los niños aprendan en conjunto, ya que, beneficiará diversos aspectos de su vida. Los juegos grupales son beneficiosos para aquellos niños que no practican el incluir a otros en los juegos, favoreciéndoles a estimular sus valores y el relacionarse con sus semejantes.

Relación del juego y habilidades blandas con el currículo nacional

Las variables de estudio mencionadas están asociadas al área de personal social, dentro de ella, se desarrollan las siguientes competencias:

Como primera competencia se encuentra construye su identidad, el cual inicia en el proceso del autoconcepto, es decir, a través del conocimiento de sí mismo y la interacción con sus pares y padres construirá su identidad, así mismo reconocerá sus características personales, preferencias, gustos, habilidades y destrezas.

Las capacidades que deberá lograr según el currículo nacional, es el de valorarse a sí mismo y equilibrar adecuadamente sus emociones para que pueda desenvolverse en distintas situaciones vivenciales de la vida cotidiana.

Los estándares de aprendizaje que enmarcan esta área están vinculadas a la construcción de la identidad de los infantes como: Desarrollar aquellos aspectos que lo hacen único; Reconocer sus rasgos físicos, del mismo modo sus cualidades e intereses, deseos, preferencias y gustos; Apreciar el valor de la familia y la interacción en grupo; Practicar hábitos saludables y reconocer que son necesarias para su salud; y Deberá ser autónomo en las distintas actividades que debe realizar siendo capaz de tomar sus propias decisiones en sus posibilidades y pensar así mismo en los demás.

El niño expresa su propio ser mediante sus emociones y reconoce el motivo que las originan. Indaga y da aceptación a que un adulto lo acompañe.

El niño tendrá que lograr los siguientes desempeños:

Reconoce aquellos intereses, gustos propios, características físicas y cualidades en el que puede desenvolverse; participa en diversos tipos de juego o asume varios roles de sus vivencias, sin apartar distinciones con respeto al género; se reconoce como un integrante más de su familia, así como también en su grupo de salón, como la de su centro educativo.

Comparte lo que ha vivido y momentos que fueron importantes en su vida familiar; es el primero en tomar la decisión de avanzar en acciones de su cuidado, de una posición independiente, y da valor a la iniciativa de sus acciones. Organizarse con los amigos del aula y realizar diversos movimientos de juego del día a día, favorecerá al desarrollo donde expresará sus distintas emociones; utilizará su voz, expresión y diversas actividades corporales que le permitirá identificar como se originan. Examina los sentimientos de los otros y muestra afinidad, como desacuerdos o inquietud por los demás; buscará el acompañamiento y consuelo de un adulto cuando se encuentre en situaciones que lo requiera. Utilizará la comunicación para expresarse, así como también decir lo que le ocurre.

Como segunda competencia se encuentra, convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común; en el nivel inicial esta competencia está enfocada desde el nacimiento del niño; cuando convive y participa a partir las interacciones afectivas que acepta de las personas de su entorno.

Cabe mencionar que a partir de la competencia mencionada se generan capacidades estas son: interactuar con todas las personas de su entorno social; construir normas, asumir acuerdos y leyes, así como, participar en acciones que promuevan el bienestar común.

Dentro de los estándares de aprendizaje que componen esta competencia se afirma que los niños tendrán que lograr convivir y participar democráticamente cuando tomen la iniciativa e interactúen con sus compañeros de manera respetuosa, interesándose por saber y reconocer sobre las diferentes manifestaciones culturales y valorar las características de cada presente en su entorno.

Así mismo, ejecutará los siguientes desempeños como: relacionarse con los adultos de su entorno, realizar acciones de juego con los otros niños e integrarse en actividades que impliquen el trabajo en equipo en el aula. Proponer distintas ideas de juego, así mismo establecer sus propias normas. Dialogar e interactuar con el grupo proponiendo el juego y establecimiento de reglas, del mismo modo; recreara las actividades cotidianas con sus amigos del aula y se rescatara tomando interés por el valor de compartir distintas costumbres de su familia como la de sus compañeros y a conocer sus lugares de procedencia.

Además, las actitudes y comportamientos deben estar orientados hacia el cumplimiento de los acuerdos, como: colaborar con el orden, el cuidado de los materiales y la limpieza dentro del aula, así mismo se debe procurar el bienestar de todas personas del entorno de aprendizaje.

Los dos enfoques del área de personal social están relacionados como segunda variable, el desarrollo personal que viene hacer el proceso continuo de transformación: biológica, cognitiva, afectiva, comportamental y social, a lo largo de toda la vida; y ciudadanía activa, el cual nos menciona sobre los derechos de todo ciudadano y la responsabilidad que da en convivir en democracia, a las acciones que hacen que nuestro mundo sea un lugar donde exista la convivencia.

III. METODOLOGÍA

3.1. Tipo y diseño de investigación

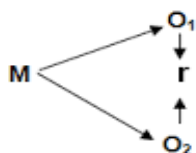
Esta investigación fue de tipo aplicada, de nivel correlacional y con un diseño no experimental. Hernández (2014) afirmó que: Una investigación de nivel correlacional se desarrolla a través de la búsqueda de similitud o coincidencia que existe entre las variables de un estudio, teniendo como punto de partida el objetivo de estudio y el nivel en el cual se llevara a cabo.

Por otro lado, se utilizó un diseño de estudio de corte transaccional o transversal, el cual hace énfasis a que solo en un momento establecido se podrá recolectar los datos para posteriormente ser analizados. El propósito de este método radica principalmente en el análisis y la descripción de las variables de estudio.

Así mismo, el presente estudio fue desarrollado con la finalidad de investigar una determinada población que servirá como medio de recolección de información.

Figura 1

Esquema de diseño no observacional de nivel correlacional



Donde:

M = Muestra

O₁ = Observación de la V.1.

O₂ = Observación de la V.2.

r = Correlación entre dichas variables

Nota. Esquema de diseño no observacional de nivel correlacional. Tomado de Peña (2012).

3.2. Variables y operacionalización

Variable	Definición conceptual	Dimensiones	Indicadores	Ítems
Juego	"Es una actividad de origen natural, a través de ello, los niños se relacionan con las personas de su entorno, donde se desenvuelven con los otros y así mismo conoce el mundo que le rodea" Ruíz (2017, p. 6)	Juego simbólico	Representa de forma simbólica los diferentes roles y situaciones del mundo que les rodea.	Modela con Play-Doh el personaje del cuento contado.
				Dramatiza en forma autónoma al escuchar la canción del personaje del cuento contado.
				Arma rompecabezas en forma autónoma del personaje del cuento contado.
				Crea el personaje del cuento contado utilizando diversos materiales reciclados.
		Juego de construcción	Forma objetos a partir de piezas sueltas creativamente y en equipo.	Juega y arma rompecabezas de cajas con imágenes de animales.
				Construye con bloques de madera casas y objetos.
				Diseña con legos diferentes creaciones innovadoras de edificaciones.
				Crea cohetes con ayuda de los conos de papel toalla y papel higiénico.
		Juego de reglas	Acepta y cumple normas de juego, desarrollando su propia responsabilidad.	Juega mundo siguiendo las reglas.
				Realiza juegos motrices usando lentes de liga negra y siguiendo las instrucciones.
				Realiza juegos auditivos para conformar equipos por sonidos onomatopéyicos.
				Realiza juegos tradicionales donde deben vivenciar el respeto de las reglas y normas.
		Juego cooperativo	Incrementa y práctica normas de juego desarrollando su propia responsabilidad.	Realiza juegos de jalar la soga usando estrategias de colaboración.
				Vivencia juegos de vasos formando torres ayudándose al trabajar en equipo.
				Cooperan para lograr que no caigan las pelotas saltarinas al mover su paracaídas asignado.
				Evidencia trabajo en equipo al jugar gato y ratón.
Habilidad es blandas	"Son un conjunto de destrezas que permiten desempeñarse mejor en las relaciones con el entorno" Ortega (2017, p.7)	Asertividad	Expresa asertivamente sus opiniones e ideas, así como sus incomodidades.	Resuelve el desenlace de cuento adelantándose en proponer el final.
				Toma decisiones y planifica para lograr ganar en el juego de michi.
				Elige y construye un sándwich creativo.
				Demuestra planificación estratégica al jugar al pim pom.
		Empatía	Logra conectarse con los demás positivamente.	Demuestra empatía con sus compañeros al mencionar cualidades con el juego del ovillo.
				Evidencia empatía cuando sus compañeros lo necesitan en el contexto de un juego de retos y competencias de carreras motoras en carretillas.
				Demuestra autonomía en ayudar en situaciones de conflicto como el juego de san miguel.
				Vivencian empatía al jugar torres de canastas en equipo.
		Tolerancia	Comprende las situaciones negativas presentadas en las actividades.	Juega a las sillas y comprende cuando debe sentarse.
				Busca lograr en equipo las llaves que abrirá el candado mágico.
				Demuestra tolerancia al trasladar globo con agua en una paleta.
				Vivencia sosiego al jugar revienta el globo.
		Trabajo cooperativo	Desarrolla participación individual y grupal.	Demuestran compañerismo al tratar de llegar al otro lado del aula junto con sus compañeros en el juego de las postas con pañuelos.
				Dramatiza en equipo después de haber escuchado un cuento.
				Arma rompecabezas en equipos.
				Forman palabras al unirse cooperativamente puesto que cada niño tiene una letra.

3.3. Población, muestra y muestreo

Población

El total de niños que pertenecen a la I.E. en la cual se desarrolló esta investigación fueron 278, ellos pertenecen a la población seleccionada para este estudio.

Según Icart, Fuentelsaz y Pulgón (2006) Una población, es aquel grupo que posee diferentes características o diversas propiedades que son medios de estudio para una investigación.

Muestra

La muestra delimitada para esta investigación fue de un total de 100 infantes de cinco años, de ambos turnos, de la Institución Educativa Inicial en la cual se está desarrollando este estudio. Para obtener esta muestra se utilizó, una formula preliminar para una muestra finita y criterios de exclusión e inclusión.

Criterios de inclusión:

- Infantes que asisten regularmente a las aulas.
- Infantes como niña o niño.
- Infantes con edades de cuatro y cinco años.
- Infantes que no son invidente.

Criterios de exclusión:

- Infantes maduros de cinco años.
- Infantes menores de cuatro años.
- Infantes con alguna incapacidad mental.
- Niños con faltas de inasistencia.

La fórmula preliminar para una muestra finita, que se utilizó, fue la siguiente:

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

Dónde:

n= Tamaño de la muestra que se desea encontrar = 100

N= Tamaño de la población de estudio = 135

Z= Nivel de confianza =1.96

P = probabilidad de varianza = 0.5

e= margen de error =0.05

Reemplazando valores tenemos:

$$n = \frac{135 \times 1.96^2 \times 0.5 (1-0.5)}{(135-1) 0.05^2 + 1.96^2 \times 0.5 (1-0.5)}$$

$$n = \frac{135 \times 1.96^2 \times 0.5 (0.5)}{134 \times 0.05^2 + 1.96^2 \times 0.5 \times 0.5}$$

$$n = \frac{135 \times 3.8416 \times 0.25}{134 \times 0.0025 + 3.8416 \times 0.25}$$

$$n = \frac{129.654}{0.335 + 0.9604}$$

$$n = \frac{129.654}{1.2954}$$

$$n = 100.0880037054$$

Redondeando: n = 100

Muestreo

Dentro de este trabajo de investigación se realizó un muestreo probabilístico, de tipo aleatorio. Hernández (2007) sostuvo que: La población es parte de una muestra que demuestra un conjunto con diferentes características.

3.4. Técnicas e instrumento de recolección de datos, validez y confiabilidad

Técnica

La técnica que se empleó para la obtención de información fue la observación, y la herramienta física para recoger dicha información fue una ficha de observación. La ficha estuvo conformada por 32 ítems, los cuales fueron acciones que se le pidió al niño que realice para medir el juego y sus habilidades blandas, esta lista de cotejo estuvo compuesta por diversos instrumentos específicos que miden de forma general el juego y las habilidades blandas.

Instrumento

En la ficha de observación utilizada para la obtención de información, se consideró las siguientes jerarquías:

Es decir, tiene 4 jerarquías de apreciación, que tuvieron un valor y se muestra de esta manera: Nunca (1), A veces (2), Casi siempre (3), Siempre (4).

Herramienta: Ficha de observación

Autora: Roxana Milagros Huallanca Mendoza

Año de publicación: 2019

Uso: Individual.

Propósito: Determinar la relación que existe entre el juego y las habilidades blandas en los niños.

Objetos utilizados para llenar la información: Hoja de respuesta y lapiceros.

Ámbito de aplicación: Infantes de cinco años.

Descripción de aplicación del instrumento

La ficha de observación sobre la variable juego estuvo conformada por 16 ítems, y la otra ficha de la variable habilidades blandas estuvo conformada por otros 16 ítem. Cada ítem considerado en el instrumento está vinculado a la indagación del comportamiento, así como también de las respuestas de cada infante hacia las preguntas dadas por la maestra del salón. Los rangos establecidos para la evaluación fueron:

- 1) Nunca (1 punto)
- 2) A veces (2 puntos)
- 3) Casi siempre (3 puntos)
- 4) Siempre (4 puntos)

Descripción de las normas de aplicación

Cada dato recolectado en las fichas de observación, responden a cada actividad desarrollada por cada infante.

Validez

La validez del instrumento fue uno de los principales recursos para lograr que la ficha de observación contenga las características esenciales para ser utilizada en los niños del nivel inicial donde se está llevando a cabo la investigación. Según Hernández et al. (2010) Existen características esenciales para para el uso de un instrumento, debe pasar primero por un proceso de validez, esta debe llevarse a cabo a través del juicio de expertos, es decir ellos evaluarán cada uno de los ítems y tendrán que aprobarlos según la pertinencia de cada propuesta (p. 201).

Las expertas consideradas para la evaluación de los ítems que pertenecen a la ficha de observación, se mencionan a continuación.

Tabla 1*Calificación del instrumento a través del juicio de expertos*

N°	Expertos	Pertinencia	Relevancia	Claridad	Resultado de aplicabilidad
1	Mgtr. María Elena Cornejo Guevara	Si	Si	Si	Aplicable
2	Dra. Elva Luz Bautista Rodríguez	Si	Si	Si	Aplicable
3	Mgtr. Mávila Salazar Cerna	Si	Si	Si	Aplicable

Fuente: Elaboración propia a partir del juicio de expertos

Tabla 2*Resultados del juicio de expertos mediante la técnica estadística V de Aiken.*

		J1	J2	J3	Media	DE	V de Aiken	Interpretación de la V
ITEM 1	Relevancia	4	4	4	4	0.00	1.00	Valido
	Pertinencia	4	4	4	4	0.00	1.00	Valido
	Claridad	4	4	4	4	0.00	1.00	Valido
ITEM 2	Relevancia	4	4	4	4	0.00	1.00	Valido
	Pertinencia	4	4	4	4	0.00	1.00	Valido
	Claridad	4	4	4	4	0.00	1.00	Valido
ITEM 3	Relevancia	4	4	4	4	0.00	1.00	Valido
	Pertinencia	4	4	4	4	0.00	1.00	Valido
	Claridad	4	4	4	4	0.00	1.00	Valido
ITEM 4	Relevancia	4	4	4	4	0.00	1.00	Valido
	Pertinencia	4	4	4	4	0.00	1.00	Valido
	Claridad	4	4	4	4	0.001	1.00	Valido
ITEM 5	Relevancia	4	4	4	4	0.00	1.00	Valido
	Pertinencia	4	4	4	4	0.00	1.00	Valido
	Claridad	4	4	4	4	0.00	1.00	Valido
ITEM 6	Relevancia	4	4	4	4	0.00	1.00	Valido
	Pertinencia	4	4	4	4	0.00	1.00	Valido
	Claridad	4	4	4	4	0.00	1.00	Valido
ITEM 7	Relevancia	4	4	4	4	0.00	1.00	Valido
	Pertinencia	4	4	4	4	0.00	1.00	Valido
	Claridad	4	4	4	4	0.00	1.00	Valido
ITEM 8	Relevancia	4	4	4	4	0.00	1.00	Valido
	Pertinencia	4	4	4	4	0.00	1.00	Valido
	Claridad	4	4	4	4	0.00	1.00	Valido
ITEM 9	Relevancia	4	4	4	4	0.00	1.00	Valido
	Pertinencia	4	4	4	4	0.00	1.00	Valido
	Claridad	4	4	4	4	0.00	1.00	Valido
ITEM 10	Relevancia	4	4	4	4	0.00	1.00	Valido
	Pertinencia	4	4	4	4	0.00	1.00	Valido
	Claridad	4	4	4	4	0.00	1.00	Valido
ITEM 11	Relevancia	4	4	4	4	0.00	1.00	Valido
	Pertinencia	4	4	4	4	0.00	1.00	Valido
	Claridad	4	4	4	4	0.00	1.00	Valido
ITEM 12	Relevancia	4	4	4	4	0.00	1.00	Valido
	Pertinencia	4	4	4	4	0.00	1.00	Valido
	Claridad	4	4	4	4	0.00	1.00	Valido
ITEM 13	Relevancia	4	4	4	4	0.00	1.00	Valido
	Pertinencia	4	4	4	4	0.00	1.00	Valido
	Claridad	4	4	4	4	0.00	1.00	Valido
ITEM 14	Relevancia	4	4	4	4	0.00	1.00	Valido
	Pertinencia	4	4	4	4	0.00	1.00	Valido
	Claridad	4	4	4	4	0.00	1.00	Valido
ITEM 15	Relevancia	4	4	4	4	0.00	1.00	Valido
	Pertinencia	4	4	4	4	0.00	1.00	Valido
	Claridad	4	4	4	4	0.00	1.00	Valido
ITEM 16	Relevancia	4	4	4	4	0.00	1.00	Valido
	Pertinencia	4	4	4	4	0.00	1.00	Valido
	Claridad	4	4	4	4	0.00	1.00	Valido

ITEM 17	<i>Relevancia</i>	4	4	4	4	0.00	1.00	Valido
	<i>Pertinencia</i>	4	4	4	4	0.00	1.00	Valido
	<i>Claridad</i>	4	4	4	4	0.00	1.00	Valido
ITEM 18	<i>Relevancia</i>	4	4	4	4	0.00	1.00	Valido
	<i>Pertinencia</i>	4	4	4	4	0.00	1.00	Valido
	<i>Claridad</i>	4	4	4	4	0.00	1.00	Valido
ITEM 19	<i>Relevancia</i>	4	4	4	4	0.00	1.00	Valido
	<i>Pertinencia</i>	4	4	4	4	0.00	1.00	Valido
	<i>Claridad</i>	4	4	4	4	0.00	1.00	Valido
ITEM 20	<i>Relevancia</i>	4	4	4	4	0.00	1.00	Valido
	<i>Pertinencia</i>	4	4	4	4	0.00	1.00	Valido
	<i>Claridad</i>	4	4	4	4	0.00	1.00	Valido
ITEM 21	<i>Relevancia</i>	4	4	4	4	0.00	1.00	Valido
	<i>Pertinencia</i>	4	4	4	4	0.00	1.00	Valido
	<i>Claridad</i>	4	4	4	4	0.00	1.00	Valido
ITEM 22	<i>Relevancia</i>	4	4	4	4	0.00	1.00	Valido
	<i>Pertinencia</i>	4	4	4	4	0.00	1.00	Valido
	<i>Claridad</i>	4	4	4	4	0.00	1.00	Valido
ITEM 23	<i>Relevancia</i>	4	4	4	4	0.00	1.00	Valido
	<i>Pertinencia</i>	4	4	4	4	0.00	1.00	Valido
	<i>Claridad</i>	4	4	4	4	0.00	1.00	Valido
ITEM 24	<i>Relevancia</i>	4	4	4	4	0.00	1.00	Valido
	<i>Pertinencia</i>	4	4	4	4	0.00	1.00	Valido
	<i>Claridad</i>	4	4	4	4	0.00	1.00	Valido
ITEM 25	<i>Relevancia</i>	4	4	4	4	0.00	1.00	Valido
	<i>Pertinencia</i>	4	4	4	4	0.00	1.00	Valido
	<i>Claridad</i>	4	4	4	4	0.00	1.00	Valido
ITEM 26	<i>Relevancia</i>	4	4	4	4	0.00	1.00	Valido
	<i>Pertinencia</i>	4	4	4	4	0.00	1.00	Valido
	<i>Claridad</i>	4	4	4	4	0.00	1.00	Valido
ITEM 27	<i>Relevancia</i>	4	4	4	4	0.00	1.00	Valido
	<i>Pertinencia</i>	4	4	4	4	0.00	1.00	Valido
	<i>Claridad</i>	4	4	4	4	0.00	1.00	Valido
ITEM 28	<i>Relevancia</i>	4	4	4	4	0.00	1.00	Valido
	<i>Pertinencia</i>	4	4	4	4	0.00	1.00	Valido
	<i>Claridad</i>	4	4	4	4	0.00	1.00	Valido
ITEM 29	<i>Relevancia</i>	4	4	4	4	0.00	1.00	Valido
	<i>Pertinencia</i>	4	4	4	4	0.00	1.00	Valido
	<i>Claridad</i>	4	4	4	4	0.00	1.00	Valido
ITEM 30	<i>Relevancia</i>	4	4	4	4	0.00	1.00	Valido
	<i>Pertinencia</i>	4	4	4	4	0.00	1.00	Valido
	<i>Claridad</i>	4	4	4	4	0.00	1.00	Valido
ITEM 31	<i>Relevancia</i>	4	4	4	4	0.00	1.00	Valido
	<i>Pertinencia</i>	4	4	4	4	0.00	1.00	Valido
	<i>Claridad</i>	4	4	4	4	0.00	1.00	Valido
ITEM 32	<i>Relevancia</i>	4	4	4	4	0.00	1.00	Valido
	<i>Pertinencia</i>	4	4	4	4	0.00	1.00	Valido
	<i>Claridad</i>	4	4	4	4	0.00	1.00	Valido

Fuente: Elaboración propia a partir de la evaluación de juicio de expertos

En la tabla 2, se puede observar que luego de la evolución realizada por cada experta a los ítems a través de la V de Aiken, se considera pertinente su aplicación en los niños.

Confiabilidad

Tabla 3

Confiabilidad del Instrumento 1: Juego

Estadísticas de fiabilidad			
Alfa	de	N	de
Cronbach		elementos	
,998		16	

Fuente: Elaboración propia

Tabla 4

Confiabilidad del Instrumento 2: Habilidades Blandas

Estadísticas de fiabilidad			
Alfa	de	N	de
Cronbach		elementos	
,998		16	

Fuente: Elaboración propia

Para evaluar el nivel de confiabilidad de ambos instrumentos, se utilizó el Alfa de Cronbach, en el cual se obtuvo que ambos instrumentos tienen un 0,998 en la escala de confiabilidad, lo que significa que son altamente confiables.

3.5. Procedimiento

Luego de la validación y la obtención de la confiabilidad alta del instrumento, se realizó la aplicación en los infantes. Además, se realizó el consentimiento informado a la autoridad a cargo de la I.E.

Durante semanas se fue observando a los niños. Un aproximado de 28 infantes por día. Las investigadoras con mucha atención y sentido ético procedieron a registrar.

3.6. Métodos de análisis de datos

Durante el proceso de análisis de la información obtenida se llevó a cabo la deducción como un método reflexivo sobre lo que desarrollo cada infante. Esto consiste en utilizar la prueba de normalidad y la técnica no paramétrica de R de Spearman para encontrar el grado de correlación entre variables cuantitativas.

3.7. Aspectos éticos

Antes de recolectar datos, se dispuso el consentimiento informado a la I.E. Es decir, se pidió permiso a las autoridades del centro educativo. En todo momento se respetó la dignidad de los estudiantes observados, su libertad y discrecionalidad.

Por otra parte, en la redacción de la investigación se tuvo en cuenta las citas y referencias en todo el proceso, según el manual APA.

IV. RESULTADOS

Después de recolectar y analizar la información, se realizó la prueba de normalidad y para ello se utilizó la técnica estadística de Kolmogórov-Smirnov, porque se utilizó una muestra mayor a 50 unidades de estudio.

Tabla 5

Prueba de normalidad entre el juego y las habilidades blandas

	Pruebas de normalidad					
	Kolmogórov-Smirnov			Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
Juego	,531	100	,000	,720	100	,000
Habilidades Blandas	,532	100	,000	,728	100	,000

a. Corrección de significación de Lilliefors

Interpretación: En la tabla 5 se puede evidenciar que: luego de la aplicación de la prueba de normalidad de Kolmogórov-Smirnov, la muestra considerada para esta investigación fue de 100 niños, esto debido a que si la muestra es mayor o igual a 50 se determina que la población a utilizar es viable.

Después de ejecutar la prueba de normalidad, para observar el comportamiento de las variables, se procedió a realizar la prueba de validación de las hipótesis a través de la técnica estadística de Spearman.

Consideraciones para la decisión estadística con la técnica estadística de Spearman:

Existencia de correlación:

- Si sig. Es menor a 0,05 hay correlación.
- Si sig. Es mayor a 0,05 no hay correlación.

Nivel de correlación:

- 0,80 a 1,00, se determina que existe una correlación alta.
- 0,60 a 0,79, se determina que existe una correlación moderada alta.
- 0,40 a 0,59, se determina que existe una correlación moderada.
- 0,20 a 0,39, se determina que existe una correlación moderada baja.
- 0,00 a 0,19, se determina que existe una correlación baja.

Prueba de hipótesis:

Hipótesis general:

Tabla 6

Correlación de Spearman entre el juego y las habilidades blandas

		Correlaciones		
			Juego	Habilidades Blandas
Rho de Spearman	Juego	Coeficiente de correlación	1,000	1,000**
		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	100	100
	Habilidades Blandas	Coeficiente de correlación	1,000**	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	100	100

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

H₀: No existe correlación significativa entre el juego y las habilidades blandas en los niños de 5 años de la I.E.I. “San Judas Tadeo de las Violetas” del distrito de San Juan de Lurigancho.

H₁: Existe correlación significativa entre el juego y las habilidades blandas en los niños de 5 años de la I.E.I. “San Judas Tadeo de las Violetas” del distrito de San Juan de Lurigancho.

Como se muestra en la tabla 7 que $p = 0,000$ es menor que $\alpha = 0,05$, lo que rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna, esto quiere decir que existe correlación significativa entre el juego y las habilidades blandas en los niños de 5 años. La significancia bilateral de correlación de Rho= 1,000, indica que existe correlación alta entre el juego y las habilidades blandas.

Hipótesis específicas

Tabla 7

Correlación de Spearman entre el juego simbólico y la asertividad

		Correlaciones		
			Juego simbólico	Asertividad
Rho de Spearman	Juego simbólico	Coeficiente de correlación	1,000	,940**
		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	100	100
	Asertividad	Coeficiente de correlación	,940**	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	100	100

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

H₀: No existe correlación significativa entre el juego simbólico y la asertividad en los infantes de cinco años de la I.E.I. “San Judas Tadeo de las Violetas” del distrito de San Juan de Lurigancho.

H₁: Existe correlación significativa entre el juego simbólico y la asertividad en los infantes de cinco años de la I.E.I. “San Judas Tadeo de las Violetas” del distrito de San Juan de Lurigancho.

Como se muestra en la tabla 8 que $p = 0,000$ es menor que $\alpha = 0,05$, lo que rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna, esto quiere decir que existe correlación significativa entre el juego simbólico y la asertividad en los infantes de cinco años. Esto quiere decir que la significancia bilateral de correlación de $Rho = 0,940$, indica que existe correlación alta entre el juego simbólico y la asertividad.

Tabla 8

Correlación de Spearman entre el juego de construcción y la empatía

Correlaciones				
		Juego de construcción Empatía		
Rho de Spearman	Juego de construcción	Coeficiente de correlación	1,000	1,000**
		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	100	100
	Empatía	Coeficiente de correlación	1,000**	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	100	100

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

H_0 : No existe correlación significativa entre el juego de construcción y la empatía en los infantes de cinco años de la I.E.I. “San Judas Tadeo de las Violetas” del distrito de San Juan de Lurigancho.

H_1 : Existe correlación significativa entre el juego de construcción y la empatía en los infantes de cinco años de la I.E.I. “San Judas Tadeo de las Violetas” del distrito de San Juan de Lurigancho.

Como se muestra en la tabla 9 que $p = 0,000$ es menor que $\alpha = 0,05$, lo que rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna, esto quiere decir que existe correlación significativa entre el juego de construcción y la empatía en los infantes de cinco años. La significancia bilateral de correlación de $Rho = 1,000$, indica que existe correlación alta entre el juego de construcción y la empatía.

Tabla 9*Correlación de Spearman entre los juegos de reglas y la tolerancia*

Correlaciones				
			Juego de reglas	Tolerancia
Rho de Spearman	Juego de reglas	Coeficiente de correlación	1,000	,940**
		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	100	100
	Tolerancia	Coeficiente de correlación	,940**	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	100	100

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

H₀: No existe correlación significativa entre el juego de regla y la tolerancia en los infantes de cinco años de la I.E.I. “San Judas Tadeo de las Violetas” del distrito de San Juan de Lurigancho.

H₁: Existe correlación significativa entre el juego de reglas y la tolerancia en los infantes de cinco años de la I.E.I. “San Judas Tadeo de las Violetas” del distrito de San Juan de Lurigancho.

Como se muestra en la tabla 10 que $p = 0,000$ es menor que $\alpha = 0,05$, lo que rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna, esto quiere decir que existe correlación significativa entre el juego de reglas y la tolerancia en los infantes de cinco años. La significancia bilateral de correlación de Rho= 0,940, indica que existe correlación alta entre el juego de reglas y la tolerancia.

Tabla 10*Correlación de Spearman entre los juegos cooperativos y el trabajo cooperativo*

Correlaciones				
			Juego cooperativo	Trabajo cooperativo
Rho de Spearman	Juego cooperativo	Coeficiente de correlación	1,000	1,000**
		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	100	100
	Trabajo cooperativo	Coeficiente de correlación	1,000**	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	100	100

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

H₀: No existe correlación significativa entre los juegos cooperativos y el trabajo cooperativo en los infantes de cinco años de la I.E.I. “San Judas Tadeo de las Violetas” del distrito de San Juan de Lurigancho.

H₁: Existe correlación significativa entre los juegos cooperativos y el trabajo cooperativo en los infantes de cinco años de la I.E.I. “San Judas Tadeo de las Violetas” del distrito de San Juan de Lurigancho.

Interpretación: Como se muestra en la tabla 11 que $p = 0,000$ es menor que $\alpha = 0,05$, lo que rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna, esto quiere decir que existe correlación significativa entre los juegos cooperativos y el trabajo cooperativo en los infantes de cinco años. La significancia bilateral de correlación de $Rho = 1,000$, indica que existe correlación alta entre los juegos cooperativos y el trabajo cooperativo.

V. DISCUSIÓN

En relación a la finalidad que se estableció para este estudio, el cual fue establecer la existencia de correlación entre el juego y las habilidades blandas en los infantes de cinco años en el año 2019, se obtuvo como resultado que existe correlación significativa bilateral, tal como se muestra, que $p = 0,000$ es menor que $\alpha = 0.05$. Además, el coeficiente de correlación $Rho = 1,000$, indica que existe una interdependencia entre las variables de estudio.

En relación al objetivo específico 1, el cual fue establecer la correlación significativa que existe entre el juego simbólico y la asertividad en los infantes de cinco años en el año 2019, se obtuvo como resultado que existe relación con una significancia bilateral, tal como se muestra, que $p = 0,000$ es menor que $\alpha = 0.05$. Además, el coeficiente de correlación es de $Rho = 0,940$, este resultado indica que existe correspondencia entre las dimensiones de estudio.

En relación al objetivo específico 2, el cual fue determinar la correlación significativa que existe entre los juegos de construcción y la empatía en los infantes de cinco en el año 2019, se obtuvo como resultado que existe relación con una significancia bilateral, tal como se muestra, que $p = 0,000$ es menor que $\alpha = 0.05$. Además, el coeficiente de correlación es de $Rho = 1,000$, este resultado indica que existe correspondencia entre las dimensiones de estudio.

En relación al objetivo específico 3, el cual fue determinar la correlación significativa que existe entre el juego de reglas y la tolerancia en los infantes de cinco años en el año 2019, se obtuvo como resultado que existe relación con una significancia bilateral, tal como se muestra, que $p = 0,000$ es menor que $\alpha = 0.05$. Además, el coeficiente de correlación es de $Rho = 0,940$, este resultado indica que existe correspondencia entre las dimensiones de estudio.

En relación al objetivo específico 4, el cual fue validar la correlación significativa que existe entre el juego cooperativo y trabajo cooperativo en los infantes de cinco años en el año 2019, se obtuvo como resultado que existe relación con una significancia bilateral, tal como se muestra, que $p = 0,000$ es menor que $\alpha = 0.05$. Además, el coeficiente de correlación es de $Rho = 1,000$, este resultado indica que existe correspondencia entre las dimensiones de estudio.

El resultado expuesto encuentra contraste con los resultados del estudio de Saldaña (2017) quien manifestó en su investigación que: La principal estrategia dentro de la actividad educativa debe de ser el juego, porque permite la formación de habilidades blandas y el proceso de interacción activa para lograr que los niños construyan su personalidad, además es necesario que durante la etapa infantil los niños gocen de libertad y autonomía para construir su identidad.

La conclusión a la que llegó este autor demuestra la esencia de este estudio, haciendo productivo el uso de juegos recreativos como parte fundamental, permitiendo durante la interacción de los infantes un progreso significativo, ya que, las destrezas blandas son acciones habituales como constantes del ser humano, además, se hará posible porque existe una planificación previa antes de desarrollar actividades que propicien el reconocimiento de valores y la valoración de las personas.

VI. CONCLUSIONES

Primera

Conforme al rendimiento de las estadísticas, se estableció que existe correlación alta entre el juego y las habilidades blandas en los infantes de cinco años en el año 2019 por los resultados $Rho= 1,000$.

Segunda

Acorde al rendimiento de las estadísticas, se estableció que existe correlación moderada alta entre el juego simbólico y la asertividad en los infantes de cinco años en el año 2019 por los resultados $Rho= 0,940$.

Tercera

De acuerdo al rendimiento de las estadísticas, se estableció que existe correlación moderada alta entre el juego de construcción y la empatía en los infantes de cinco años en el año 2019 por los resultados $Rho= 1,000$.

Cuarta

Según al rendimiento de las estadísticas, se estableció que existe correlación moderada alta entre el juego de reglas y la tolerancia en los infantes de cinco años en el año 2019 por los resultados $Rho= 0,940$.

Quinta

Concorde al rendimiento de las estadísticas, se estableció que existe correlación moderada alta entre en el juego cooperativo y el trabajo cooperativo en los infantes de cinco años en el año 2019 por los resultados $Rho= 1,000$.

VII. RECOMENDACIONES

Primera

El juego es un método clave para potenciar el desarrollo de las habilidades blandas desde la primera infancia, es por ello que se recomienda que la niñez, desarrollen capacidades que le permitan interactuar de una manera efectiva con su círculo social. Todo ello con el fin de fomentar el desarrollo hacia la construcción de su identidad y convivencia democrática haciendo el bien común. Acotando que los niños tienen la capacidad de adquirir estas habilidades sociales a través del juego, creando vínculos positivos para que alcancen un óptimo bienestar personal y para los demás.

Segunda

Se recomienda también, emplear en las actividades de aprendizaje el juego simbólico para el logro del asertividad. Este juego, surge de manera natural, impulsando a nuevos aprendizajes para el proceso del desarrollo madurativo en su imaginación.

Tercera

Se sugiere, que el niño desarrolle el juego de construcción para el desarrollo de la empatía. Por medio de esta aplicación el niño fomentará las habilidades sociales, como emocionales, resaltando su creatividad e imaginación. En este tipo de juego, los estudiantes desarrollarán la empatía, la capacidad de ponerse en el lugar del otro, comprendiendo circunstancias y la forma como la otra toma decisiones.

Cuarta

Se aconseja, propiciar la actividad del juego de reglas como una ventana de aprendizaje espontáneo en la vida del infante para el desarrollo personal basado en la tolerancia, enseñándolo desde una temprana edad a respetar las opiniones, actitudes e ideas de las demás personas que están vinculados socialmente.

Quinta

Se propone, ejecutar el juego cooperativo para la mejora de las actividades en conjunto. El infante durante el proceso logrará el desarrollo de las habilidades interpersonales dentro del aula como en la sociedad, proponiendo soluciones y estrategias para un trabajo en equipo.

REFERENCIAS

- Alonso, E. (2015). *La socialización a través del juego*. shorturl.at/bcho7. (7 de setiembre del 2019).
- Asociación Mundial de Educadores Infantiles. (2019). *Educamos: La tolerancia*. shorturl.at/cnGP5. (30 de setiembre del 2019).
- Balart, M. (2013). *La empatía: La clave para conectar con los demás*. shorturl.at/fhmn9. (30 de setiembre del 2019).
- Bardi, D; Jaleh, M; Luzzi, M. (2011). “La conceptualización psicoanalítica del juego en la obra de algunos autores argentinos”. shorturl.at/ijrF2 (28 de setiembre del 2019).
- Britton, L. (2017) “*Jugar y aprender con el método Montessori*”. shorturl.at/IRUZ8 (07 de setiembre del 2019).
- Bueno, H. (2015). *Habilidades sociales en niños de 5 años de la Institución Educativa n.º 013 Pastorcitos de Fátima de Los Olivos – Lima, 2015*. shorturl.at/isVW4 (07 de setiembre del 2019).
- Camacho, L (2012). *El juego cooperativo como promotor de habilidades sociales en niñas de 5 años*. shorturl.at/jBEG1 (07 de setiembre del 2019).
- Cerebrum. (2019). *Aportes de la neurociencia al desarrollo infantil*. <https://cutt.ly/PbA7kBj> (07 de setiembre del 2019).

- Cerebrum. (2019). *La primera infancia como base del éxito escolar*. <https://cutt.ly/JbA7qLB>. (07 de setiembre del 2019).
- Chacón, P. (2008). *“El Juego Didáctico como estrategia de enseñanza y aprendizaje”*. shorturl.at/cBI05 (19 de setiembre del 2019).
- Córdoba, P. (2017). *El juego como estrategia lúdica para la educación inclusiva del buen vivir*. shorturl.at/gS45 (09 de setiembre del 2019).
- Delgado, T. (2017). *El juego cooperativo como promotor de habilidades sociales en niños de cinco años del aula "Las Ardillitas", en I.E.I N° 206 del distrito de San José - Lambayeque*. shorturl.at/cqFPV (07 de setiembre del 2019).
- Gallardo, J. (2018). *“Teorías sobre el juego y su importancia como recurso educativo para el desarrollo integral infantil”*. shorturl.at/aqw1 (28 de setiembre del 2019).
- Gómez, M. (2016). *“La empatía en la primera infancia”*. shorturl.at/imuxU (30 de setiembre del 2019).
- Gómez, P; Porras, L. (2013). *“El juego cooperativo y las conductas agresivas entre pares en los niños(as) del barrio Ocopilla - 2013”*. shorturl.at/mzAB3 (28 de setiembre del 2019).
- Gutiérrez, G. (2016). *“Habilidades sociales en niños y niñas de 5 años de la I.E. Semillitas del Futuro, Los Olivos 2017”*. shorturl.at/myl57. (09 de setiembre del 2019).
- Gutiérrez, M. (2009). *EL TRABAJO COOPERATIVO, SU DISEÑO Y SU EVALUACIÓN. DIFICULTADES Y PROPUESTAS*. shorturl.at/lvylX (08 de setiembre del 2019).
- Herradora, F. Olivas, Y & Cruz, I. (2013). *Afectación de aplicar los juegos tradicionales de forma rutinaria en el proceso de Enseñanza-Aprendizaje en niños y niñas de II nivel de Educación Inicial del Colegio “El Principito” de la ciudad de Estelí*. shorturl.at/IST68 (08 de setiembre del 2019).

- Leyva, A. (2011). *El juego como estrategia didáctica en la educación infantil*. shorturl.at/eAKO7 (08 de setiembre del 2019).
- Mattos, M. (2018). "El juego como estrategia metodológica y su incidencia en el nivel de aprendizaje del área personal social en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial 209 UGEL 06 del año 2011". shorturl.at/nowK5 (26 de setiembre del 2019).
- Ministerio de Trabajo y Asuntos Sociales España. (2004). *NTP 667: La conducta asertiva como habilidad social*. shorturl.at/rBHZ0 (30 de setiembre del 2019).
- Montero, M; Alvarad, M. (2001). "El juego en los niños: enfoque teórico". : shorturl.at/BEJ36 (30 de setiembre del 2019).
- Obando, E; Ibarbalz, J. (2018). "Manual de consejería para el trabajo con niños" shorturl.at/bfjL3 (30 de setiembre del 2019).
- Ocampo, J. (2018). "La evolución de la empatía en los niños". shorturl.at/dnS12 (23 de setiembre del 2019).
- Orozco, M. (2016). *La aplicación del dramaticuentos como estrategia para mejorar las relaciones interpersonales de los niños y niñas de cinco años del nivel inicial de la I.E.I. n° 283 de puerto inca, Huánuco. 2014*. shorturl.at/czE04 (08 de setiembre del 2019).
- Ortega, C. (2017). *Desarrollo de habilidades blandas desde edades tempranas*. shorturl.at/fzT28 (08 de setiembre del 2019).
- Ospina, M. (2015). *El juego como estrategia para fortalecer los procesos básicos de aprendizaje en el nivel preescolar*. shorturl.at/azBV1 (07 de setiembre del 2019).
- Pérez, E. (2012). *Estrategias para promover el trabajo colaborativo en el salón de clases*. shorturl.at/xDHLM. (25 de setiembre del 2019).
- Pilz, P. (2011). "Tres moradas al juego simbólico y su importancia en el aula". Recuperado de: shorturl.at/pyEJM (28 de setiembre del 2019).

- Piñero, B. (2016). *Educación de las emociones en la primera infancia*. shorturl.at/gCJZ0 (09 de setiembre del 2019).
- Ponte, W. (2018). "Los juegos de roles como estrategia en el desarrollo de las habilidades blandas de los niños y niñas de 5 años de la institución educativa del nivel inicial N° 071 del distrito de Llumpa, provincia Mariscal Luzuriaga, Ancash-2018". shorturl.at/uzGS2 (09 de setiembre del 2019).
- Puppo, L; Nancy, G. (2015). *Habilidades sociales en niños de 5 años, del nivel inicial red N° 10 del Callao*. shorturl.at/lNpsO (09 de setiembre del 2019).
- Red Cenit. (2017). "La importancia de los juegos de reglas para el desarrollo infantil". shorturl.at/aeGOY (26 de setiembre del 2019).
- Revista de artículo. (2012). "El juego en el desarrollo infantil". shorturl.at/tGMQZ (28 de setiembre del 2019).
- Ríos, M. (2013). "El juego como estrategia de aprendizaje en la primera etapa de Educación Infantil". shorturl.at/bvyEL (28 de setiembre del 2019).
- Ruiz, M. (2017). "El juego: Una herramienta importante para el desarrollo integral del niño en Educación Infantil". shorturl.at/hAEP2 (26 de setiembre del 2019).
- Saldaña, M. (2019). *El juego como estrategia educativa para desarrollar la interacción social de los niños y niñas de 5 años, aula celeste de la Institución Educativa Inicial N°304 San Juan de Chota 2017*. shorturl.at/fjST5 (08 de setiembre del 2019).
- Schiappa, P. (2017). *Gestión de capacitación docente e influencia en el desarrollo socio emocional de los niños menores de 5 años en el Centro de Educación Inicial Alma Mater San Isidro*. : shorturl.at/wARTU (09 de setiembre del 2019).
- Tapia, S. (2015). "El juego de roles y los conflictos interpersonales en los niños de 5 años de la Institución Educativa Particular "Nuestra Señora de las Mercedes" Rímac – 2015". shorturl.at/kqstM (09 de setiembre del 2019).

Ugalde, M. (2011). *“El juego como estrategia para la socialización de los niños de preescolar”*. shorturl.at/cINZ5 (14 de setiembre del 2019).

Vásquez, L. (2016). *“Taller juego de roles para desarrollar socialización en niños de cinco años - centro de estimulación temprana “Creciendo con Amor” Chiclayo 2016”*. shorturl.at/bfkyQ (09 de setiembre del 2019).

Weisinger, H. (2017). *“La inteligencia emocional, la asertividad y otras habilidades sociales como estrategias para el desarrollo profesional”*. shorturl.at/clqr1 (23 de setiembre del 2019).

ANEXOS

Anexo 1: Instrumento N° 1

INVENTARIO DE JUEGO

Aplicado a los estudiantes del Nivel Inicial de la I.E.I San Judas Tadeo de las Violetas

Datos generales

Nombre:

Nombre de la Institución:

Aula:

Instrucciones

Estimada docente:

El presente cuestionario presenta una serie de enunciados sobre la gestión del capital humano. La intención es conocer su opinión personal, acerca de cada una de las dimensiones que contienen este tipo de gestión de capital humano. Sus respuestas son estrictamente confidenciales y anónimas agradecemos poner un check (x) entre las 4 alternativas, aquellas que considere se ajuste a su realidad institucional:

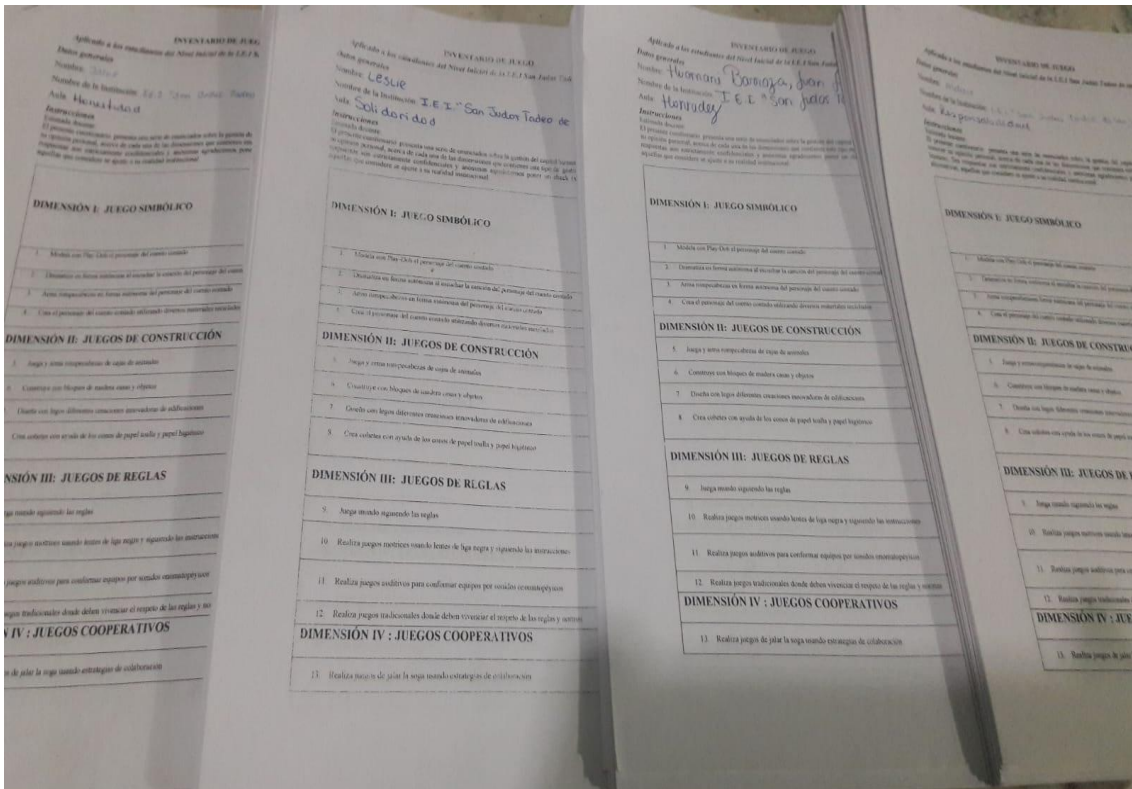
DIMENSIÓN I: JUEGO SIMBÓLICO	NUNCA	A VECES	CASI SIEMPRE	SIEMPRE
	1	2	3	4
1. Modela con Play-Doh el personaje del cuento contado.				
2. Dramatiza en forma autónoma al escuchar la canción del personaje del cuento contado.				
3. Arma rompecabezas en forma autónoma del personaje del cuento contado.				
4. Crea el personaje del cuento contado utilizando diversos materiales reciclados.				
DIMENSIÓN II: JUEGOS DE CONSTRUCCIÓN	1	2	3	4
5. Juega y arma rompecabezas de cajas con imágenes de animales.				
6. Construye con bloques de madera casas y objetos.				
7. Diseña con legos diferentes creaciones innovadoras de edificaciones.				
8. Crea cohetes con ayuda de los conos de papel toalla y papel higiénico.				
DIMENSIÓN III: JUEGOS DE REGLAS	1	2	3	4
9. Juega mundo siguiendo las reglas.				
10. Realiza juegos motrices usando lentes de liga negra y siguiendo las instrucciones.				
11. Realiza juegos auditivos para conformar equipos por sonidos onomatopéyicos.				
12. Realiza juegos tradicionales donde deben vivenciar el respeto de las reglas y normas.				
DIMENSIÓN IV : JUEGOS COOPERATIVOS	1	2	3	4
13. Realiza juegos de jalar la soga usando estrategias de colaboración.				
14. Vivencia juegos de vasos formando torres ayudándose al trabajar en equipo.				
15. Cooperan para lograr que no caigan las pelotas saltarinas al mover su paracaídas asignado.				
16. Evidencia trabajo en equipo al jugar gato y ratón.				

Anexo 2: Instrumento N° 2

INVENTARIO DE HABILIDADES BLANDAS

DIMENSIÓN I: ASERTIVIDAD	NUNCA	A VECES	CASI SIEMPRE	SIEMPRE
	1	2	3	4
1. Resuelve el desenlace de cuento adelantándose en proponer el final.				
2. Toma decisiones y planifica para lograr ganar en el juego de michi.				
3. Elige y construye un sándwich creativo.				
4. Demuestra planificación estratégica al jugar al pim pom.				
DIMENSIÓN II: EMPATÍA	1	2	3	4
5. Demuestra empatía con sus compañeros al mencionar cualidades con el juego del ovillo.				
6. Evidencia empatía cuando sus compañeros lo necesitan en el contexto de un juego de retos y competencias de carreras motoras en carretillas.				
7. Demuestra autonomía en ayudar, en situaciones de conflicto en el juego de san miguel.				
8. Vivencian empatía al jugar torres de canastas en equipo.				
DIMENSIÓN III: TOLERANCIA	1	2	3	4
9. Juega a las sillas y comprende cuando debe sentarse.				
10. Busca lograr en equipo las llaves que abrirá el candado mágico.				
11. Demuestra tolerancia al trasladar globo con agua en una paleta.				
12. Vivencia sosiego al jugar revienta el globo.				
DIMENSIÓN IV: TRABAJO COOPERATIVO				
13. Demuestran compañerismo al tratar de llegar al otro lado del aula junto con sus compañeros en el juego de las postas con pañuelos.				
14. Dramatiza en equipo después de haber escuchado un cuento.				
15. Arma rompecabezas en equipos.				
16. Forman palabras al unirse cooperativamente puesto que cada niño tiene una letra.				

Anexo 3: Pruebas de las fichas de observación.



Anexo 4: Validación de juicio de expertos.



Certificado de validez de contenido del instrumento que mide el juego

N°	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia ¹				Relevancia ²				Claridad ³				Sugerencias
		M D	D	A	M A	M D	D	A	M A	M D	D	A	M A	
DIMENSIÓN 1: JUEGO SIMBÓLICO														
1	Modela con Play-Doh el personaje del cuento contado.				X				X				X	
2	Dramatiza en forma autónoma al escuchar la canción del personaje del cuento contado.				X				X				X	
3	Arma rompecabezas en forma autónoma del personaje del cuento contado.				X				X				X	
4	Crea el personaje del cuento contado utilizando diversos materiales reciclados.				X				X				X	
DIMENSIÓN 2: JUEGO DE CONSTRUCCIÓN														
5	Juega y arma rompecabezas de cajas con imágenes de animales.				X				X				X	
6	Construye con bloques de madera casas y objetos.				X				X				X	
7	Diseña con legos diferentes creaciones innovadoras de edificaciones.				X				X				X	
8	Crea cohetes con ayuda de los conos de papel toalla y papel higiénico.				X				X				X	
DIMENSIÓN 3: JUEGO DE REGLAS														
9	Juega mundo siguiendo las reglas.				X				X				X	
10	Realiza juegos motrices usando lentes de liga negra y siguiendo las instrucciones.				X				X				X	
11	Realiza juegos auditivos para conformar equipos por sonidos onomatopéyicos.				X				X				X	
12	Realiza juegos tradicionales donde deben vivenciar el respeto de las reglas y normas..				X				X				X	
DIMENSIÓN 4: JUEGO COOPERATIVO														
13	Realiza juegos de jalar la soga usando estrategias de colaboración.				X				X				X	
14	Vivencia juegos de vasos formando torres ayudándose al trabajar en equipo.				X				X				X	
15	Cooperan para lograr que no caigan las pelotas saltarinas al mover su paracaídas asignado.				X				X				X	
16	Evidencia trabajo en equipo al jugar gato y ratón.				X				X				X	



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

Observaciones: El instrumento evidencia consistencia científica y significatividad pedagógica

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

Apellidos y nombres del juez validador Dr. / Mg: Dra. Bautista Rodríguez..... DNI: 40374277..... Celular: 98-83-13-428

Especialidad del validador:..... Tecnología Curricular.....

- ¹**Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado.
- ²**Relevancia:** El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo
- ³**Claridad:** Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

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

de..... del 201...

UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO
Bautista R.R.
Mg. Bautista Rodríguez Elva
DOCENTE UNIVERSITARIA
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL
UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

BAUTISTA RODRIGUEZ, ELVA LUZ

Firma del Experto Informante.
Especialidad



Certificado de validez de contenido del instrumento que mide las habilidades blandas

N°	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia ¹				Relevancia ²				Claridad ³				Sugerencias
		M D	D	A	M A	M D	D	A	M A	M D	D	A	M A	
DIMENSIÓN 1: ASERTIVIDAD														
1	Resuelve el desenlace de cuento adelantándose en proponer el final.				X				X				X	
2	Toma decisiones y planifica para lograr ganar en el juego de michi.				X				X			X		
3	Elige y construye un sándwich creativo.				X				X			X		
4	Demuestra planificación estratégica al jugar al pim pom.				X				X			X		
DIMENSIÓN 2: EMPATÍA														
5	Demuestra empatía con sus compañeros al mencionar cualidades con el juego del ovillo.				X				X			X		
6	Evidencia empatía cuando sus compañeros lo necesitan en el contexto de un juego de retos y competencias de carreras motoras en carretillas.				X				X			X		
7	Demuestra autonomía en ayudar en situaciones de conflicto como el juego de san miguel.				X				X			X		
8	Vivencian empatía al jugar torres de canastas en equipo.				X				X			X		
DIMENSIÓN 3: TOLERANCIA														
9	Juega a las sillas y comprende cuando debe sentarse.				X				X			X		
10	Busca lograr en equipo las llaves que abrirá el candado mágico.				X				X			X		
11	Demuestra tolerancia al trasladar globo con agua en una paleta.				X				X			X		
12	Vivencia sosiego al jugar revienta el globo.				X				X			X		
DIMENSIÓN 4: TRABAJO COOPERATIVO														
13	Demuestran compañerismo al tratar de llegar al otro lado del aula junto con sus compañeros en el juego de las postas con pañuelos.				X				X			X		
14	Dramatiza en equipo después de haber escuchado un cuento.				X				X			X		
15	Arma rompecabezas en equipos.				X				X			X		
16	Forman palabras al unirse cooperativamente puesto que cada niño tiene una letra.				X				X			X		

Observaciones: El instrumento evidencia consistencia científica y significatividad Teórica Pedagógica.

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

Apellidos y nombres del juez validador Dr. / Mg: Dra. Bautista Rodríguez Elva DNI: 90324237 Celular: 988313427

Especialidad del validador: Tecnología curricular

- ¹**Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado.
- ²**Relevancia:** El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo
- ³**Claridad:** Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

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

24 de 10 del 2019.



BAUTISTA RODRIGUEZ, ELVA LUZ

Firma del Experto Informante.
Especialidad

Certificado de validez de contenido del instrumento que mide el juego

N°	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia ¹				Relevancia ²				Claridad ³				Sugerencias
		M	D	A	M	M	D	A	M	M	D	A	M	
DIMENSIÓN 1: JUEGO SIMBÓLICO														
1	Modela con Play-Doh el personaje del cuento contado.				X				X					X
2	Dramatiza en forma autónoma al escuchar la canción del personaje del cuento contado.				X				X					X
3	Arma rompecabezas en forma autónoma del personaje del cuento contado.				X				X					X
4	Crea el personaje del cuento contado utilizando diversos materiales reciclados.				X				X					X
DIMENSIÓN 2: JUEGO DE CONSTRUCCIÓN														
5	Juega y arma rompecabezas de cajas con imágenes de animales.				X				X					X
6	Construye con bloques de madera casas y objetos.				X				X					X
7	Diseña con legos diferentes creaciones innovadoras de edificaciones.				X				X					X
8	Crea cohetes con ayuda de los conos de papel toalla y papel higiénico.				X				X					X
DIMENSIÓN 3: JUEGO DE REGLAS														
9	Juega mundo siguiendo las reglas.				X				X					X
10	Realiza juegos motrices usando lentes de liga negra y siguiendo las instrucciones.				X				X					X
11	Realiza juegos auditivos para conformar equipos por sonidos onomatopéyicos.				X				X					X
12	Realiza juegos tradicionales donde deben vivenciar el respeto de las reglas y normas..				X				X					X
DIMENSIÓN 4: JUEGO COOPERATIVO														
13	Realiza juegos de jalar la soga usando estrategias de colaboración.				X				X					X
14	Vivencia juegos de vasos formando torres ayudándose al trabajar en equipo.				X				X					X
15	Cooperan para lograr que no caigan las pelotas saltarinas al mover su paracaídas asignado.				X				X					X
16	Evidencia trabajo en equipo al jugar gato y ratón.				X				X					X



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

Observaciones: _____

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

Apellidos y nombres del juez validador Dr. / Mg: Salazar Corra Navila DNI: 10341928 Celular: 999990641

Especialidad del validador: Mgtr. En Problemas de Aprendizaje

30 de 10 del 2019.

- ¹**Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado.
- ²**Relevancia:** El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo
- ³**Claridad:** Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

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

Salazar Navila

**Firma del Experto Informante.
Especialidad**



Certificado de validez de contenido del instrumento que mide las habilidades blandas

N°	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia ¹				Relevancia ²				Claridad ³				Sugerencias
		M	D	A	M	M	D	A	M	M	D	A	M	
DIMENSIÓN 1: ASERTIVIDAD														
1	Resuelve el desenlace de cuento adelantándose en proponer el final.				X				X				X	
2	Toma decisiones y planifica para lograr ganar en el juego de michi.				X				X				X	
3	Elige y construye un sándwich creativo.				X				X				X	
4	Demuestra planificación estratégica al jugar al pim pom.				X				X				X	
DIMENSIÓN 2: EMPATÍA														
5	Demuestra empatía con sus compañeros al mencionar cualidades con el juego del ovillo.				X				X				X	
6	Evidencia empatía cuando sus compañeros lo necesitan en el contexto de un juego de retos y competencias de carreras motoras en carretillas.				X				X				X	
7	Demuestra autonomía en ayudar en situaciones de conflicto como el juego de san miguel.				X				X				X	
8	Vivencian empatía al jugar torres de canastas en equipo.				X				X				X	
DIMENSIÓN 3: TOLERANCIA														
9	Juega a las sillas y comprende cuando debe sentarse.				X				X				X	
10	Busca lograr en equipo las llaves que abrirá el candado mágico.				X				X				X	
11	Demuestra tolerancia al trasladar globo con agua en una paleta.				X				X				X	
12	Vivencia sosiego al jugar revienta el globo.				X				X				X	
DIMENSIÓN 4: TRABAJO COOPERATIVO														
13	Demuestran compañerismo al tratar de llegar al otro lado del aula junto con sus compañeros en el juego de las postas con pañuelos.				X				X				X	
14	Dramatiza en equipo después de haber escuchado un cuento.				X				X				X	
15	Arma rompecabezas en equipos.				X				X				X	
16	Forman palabras al unirse cooperativamente puesto que cada niño tiene una letra.				X				X				X	



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

Observaciones: _____

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

Apellidos y nombres del juez validador Dr. / Mg: Salazar Corra Navita DNI: 10341928 Celular: 999990641

Especialidad del validador: Mgtr. En Problemas de Aprendizaje

30 de 10 del 2019

- ¹**Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado.
- ²**Relevancia:** El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo
- ³**Claridad:** Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

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

Firma del Experto Informante.
Especialidad

Certificado de validez de contenido del instrumento que mide el juego

N°	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia ¹				Relevancia ²				Claridad ³				Sugerencias
		M	D	A	M	M	D	A	M	M	D	A	M	
DIMENSIÓN 1: JUEGO SIMBÓLICO														
1	Modela con Play-Doh el personaje del cuento contado.				X				X				X	
2	Dramatiza en forma autónoma al escuchar la canción del personaje del cuento contado.				X				X				X	
3	Arma rompecabezas en forma autónoma del personaje del cuento contado.				X				X				X	
4	Crea el personaje del cuento contado utilizando diversos materiales reciclados.				X				X				X	
DIMENSIÓN 2: JUEGO DE CONSTRUCCIÓN														
5	Juega y arma rompecabezas de cajas con imágenes de animales.				X				X				X	
6	Construye con bloques de madera casas y objetos.				X				X				X	
7	Diseña con legos diferentes creaciones innovadoras de edificaciones.				X				X				X	
8	Crea cohetes con ayuda de los conos de papel toalla y papel higiénico.				X				X				X	
DIMENSIÓN 3: JUEGO DE REGLAS														
9	Juega mundo siguiendo las reglas.				X				X				X	
10	Realiza juegos motrices usando lentes de liga negra y siguiendo las instrucciones.				X				X				X	
11	Realiza juegos auditivos para conformar equipos por sonidos onomatopéyicos.				X				X				X	
12	Realiza juegos tradicionales donde deben vivenciar el respeto de las reglas y normas..				X				X				X	
DIMENSIÓN 4: JUEGO COOPERATIVO														
13	Realiza juegos de jalar la soga usando estrategias de colaboración.				X				X				X	
14	Vivencia juegos de vasos formando torres ayudándose al trabajar en equipo.				X				X				X	
15	Cooperan para lograr que no caigan las pelotas saltarinas al mover su paracaídas asignado.				X				X				X	
16	Evidencia trabajo en equipo al jugar gato y ratón.				X				X				X	



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

Observaciones: _____

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

Apellidos y nombres del juez validador Dr. / Mg: María Elena Cornejo Guevara DNI: 09326612 Celular: 997509666

Especialidad del validador: Docencia y Gestión Educativa

30 de 10 del 2019

- ¹**Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado.
- ²**Relevancia:** El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo
- ³**Claridad:** Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

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

Firma del Experto Informante.
Especialidad



Certificado de validez de contenido del instrumento que mide las habilidades blandas

N°	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia ¹				Relevancia ²				Claridad ³				Sugerencias
		M	D	A	M	M	D	A	M	M	D	A	M	
	DIMENSIÓN 1: ASERTIVIDAD													
1	Resuelve el desenlace de cuento adelantándose en proponer el final.				X				X				X	
2	Toma decisiones y planifica para lograr ganar en el juego de michi.				X				X				X	
3	Elige y construye un sándwich creativo.				X				X				X	
4	Demuestra planificación estratégica al jugar al pim pom.				X				X				X	
	DIMENSIÓN 2: EMPATÍA													
5	Demuestra empatía con sus compañeros al mencionar cualidades con el juego del ovillo.				X				X				X	
6	Evidencia empatía cuando sus compañeros lo necesitan en el contexto de un juego de retos y competencias de carreras motoras en carretillas.				X				X				X	
7	Demuestra autonomía en ayudar en situaciones de conflicto como el juego de san miguel.				X				X				X	
8	Vivencian empatía al jugar torres de canastas en equipo.				X				X				X	
	DIMENSIÓN 3: TOLERANCIA													
9	Juega a las sillas y comprende cuando debe sentarse.				X				X				X	
10	Busca lograr en equipo las llaves que abrirá el candado mágico.				X				X				X	
11	Demuestra tolerancia al trasladar globo con agua en una paleta.				X				X				X	
12	Vivencia sosiego al jugar revienta el globo.				X				X				X	
	DIMENSIÓN 4: TRABAJO COOPERATIVO													
13	Demuestran compañerismo al tratar de llegar al otro lado del aula junto con sus compañeros en el juego de las postas con pañuelos.				X				X				X	
14	Dramatiza en equipo después de haber escuchado un cuento.				X				X				X	
15	Arma rompecabezas en equipos.				X				X				X	
16	Forman palabras al unirse cooperativamente puesto que cada niño tiene una letra.				X				X				X	



Observaciones: _____

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

Apellidos y nombres del juez validador Dr. / Mg: María Elena Cornejo Guevara. DNI: 09326612 Celular: 997509666

Especialidad del validador: Docencia y Gestión Educativa.

30 de 10 del 2019

- ¹**Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado.
- ²**Relevancia:** El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo
- ³**Claridad:** Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

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

Firma del Experto Informante.
Especialidad

Anexo 5: Evidencias de la recolección de datos









UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

FACULTAD DE EDUCACION

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL

Acta de Sustentación del Trabajo de Investigación

Lima, San Juan de Lurigancho, 16 de Diciembre de 2019

Siendo las 17:00 horas del día 16 del mes diciembre de 2019, el jurado evaluador se reunió para presenciar el acto de sustentación del Trabajo de Investigación titulado:

“El juego y el desarrollo de las habilidades blandas en los niños de 5 años de la I.E.I San Judas Tadeo de las Violetas, San Juan de Lurigancho, 2019”

, Presentado por la autora **Huallanca Mendoza, Roxana Milagros**, egresada de la Escuela Profesional de Educación Inicial. Concluido el acto de exposición y defensa del Trabajo de Investigación, el jurado luego de la deliberación sobre la sustentación, dictaminó:

Autor	Dictamen (**)
Huallanca Mendoza, Roxana Milagros	15 Unanimidad

Se firma la presente para dejar constancia de lo mencionado:

Mgtr. Laurent América Tello Moncada
PRESIDENTE

Mgtr. Ana Saldaña García Rosell
SECRETARIO

Mgtr. Augusto César Mescua Figueroa
VOCAL (ASESOR)

** Aprobar por Excelencia (18 a 20) / Unanimidad (15 a 17) / Mayoría (11 a 14) / Desaprobar

* Elaborado de manera individual.

** Aprobar por Excelencia (18 a 20) / Unanimidad (15 a 17) / Mayoría (11 a 14) / Desaprobar (0 a 10).



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

FACULTAD DE EDUCACION
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL

Autorización de Publicación en Repositorio Institucional

Yo, **Huallanca Mendoza Roxana Milagros**, identificada con DNI N° 10678899, egresada de la Facultad de Derecho y Humanidades, y Escuela Profesional de Educación Inicial de la Universidad César Vallejo, autorizo (x), no autorizo () la divulgación y comunicación pública de mi Trabajo de Investigación:

“El juego y el desarrollo de las habilidades blandas en los niños de 5 años de la I.E.I San Judas Tadeo de las Violetas, San Juan de Lurigancho, 2019”

En el Repositorio Institucional de la Universidad César Vallejo (<http://repositorio.ucv.edu.pe/>), según lo estipulado en el Decreto Legislativo 822, Ley sobre Derecho de Autor, Art. 23 y Art. 33.

Fundamentación en caso de **NO** autorización:

.....
.....

Lima, San Juan de Lurigancho, 16 de Diciembre de 2019

Huallanca Mendoza Roxana Milagros	
DNI: 10678899	
ORCID: 0000-0001-5932-418X	





UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

FACULTAD DE EDUCACION

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL

Declaratoria de Autenticidad del Asesor

Yo, **Augusto César Mescua Figueroa**, docente de la Facultad de Derecho y Humanidades y Escuela Profesional de Educación Inicial de la Universidad César Vallejo Lima Este, San Juan de Lurigancho, asesor del Trabajo de Investigación:

“El juego y el desarrollo de las habilidades blandas en los niños de 5 años de la I.E.I San Judas Tadeo de las Violetas, San Juan de Lurigancho, 2019”

de la autora **Huallanca Mendoza, Roxana Milagros**, constato que la investigación tiene un índice de similitud de **25%** 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 el trabajo de investigación / 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, San Juan de Lurigancho, 16 de Diciembre de 2019

Apellidos y Nombres del Asesor: Mescua Figueroa, Augusto César	
DNI: 09929084	Firma 
ORCID: 0000-0002-6812-2499	



FACULTAD DE EDUCACION
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL

Declaratoria de Originalidad del Autor

Yo, **Huallanca Mendoza Roxana Milagros**, egresada de la Facultad de Derecho y Humanidades y Escuela Profesional de Educación Inicial de la Universidad César Vallejo Lima Este, San Juan de Lurigancho, declaro bajo juramento que todos los datos e información que acompañan al Trabajo de Investigación:

“El juego y el desarrollo de las habilidades blandas en los niños de 5 años de la I.E.I San Judas Tadeo de las Violetas, San Juan de Lurigancho, 2019”

es de mi autoría, por lo tanto, declaro que el Trabajo de Investigación:

1. No ha sido plagiado 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 publicado ni presentado 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 información aportada, por lo cual me someto a lo dispuesto en las normas académicas vigentes de la Universidad César Vallejo.

Lima, San Juan de Lurigancho, 16 de Diciembre de 2019

Huallanca Mendoza Roxana Milagros	
DNI: 10678899	
ORCID: 0000-0001-5932-418X	