



**UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO  
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, HUMANAS Y  
TECNOLOGÍAS  
CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL**

**Título**

**EL JUEGO COLABORATIVO PARA LA CONSTRUCCIÓN DE  
HABILIDADES BLANDAS EN LOS NIÑOS DE EDUCACIÓN  
INICIAL SUBNIVEL 2 DE LA UNIDAD EDUCATIVA MARTINIANO  
GUERRERO FREIRE, CIUDAD DE RIOBAMBA**

**Trabajo de Titulación para optar al título de Licenciatura en Educación  
Inicial**

**Autor:**

**CHANGOLUISA NUÑEZ ADRIANA LIZBETH**

**Tutor:**

**PhD. CASANOVA ZAMORA TANNIA ALEXANDRA**

**Riobamba, Ecuador. 2025**

## DECLARATORIA DE AUTORÍA

Yo, Adriana Lizbeth Changoluisa Nuñez, con cédula de ciudadanía 1850919745, autora del trabajo de investigación titulado: **EL JUEGO COLABORATIVO PARA LA CONSTRUCCIÓN DE HABILIDADES BLANDAS EN LOS NIÑOS DE EDUCACIÓN INICIAL SUBNIVEL 2 DE LA UNIDAD EDUCATIVA MARTINIANO GUERRERO FREIRE, CIUDAD DE RIOBAMBA**, certifico que la producción, ideas, opiniones, criterios, contenidos y conclusiones expuestas son de mí exclusiva responsabilidad.

Asimismo, cedo a la Universidad Nacional de Chimborazo, en forma no exclusiva, los derechos para su uso, comunicación pública, distribución, divulgación y/o reproducción total o parcial, por medio físico o digital; en esta cesión se entiende que el cesionario no podrá obtener beneficios económicos. La posible reclamación de terceros respecto de los derechos de autor (a) de la obra referida, será de mi entera responsabilidad; librando a la Universidad Nacional de Chimborazo de posibles obligaciones.

En Riobamba, 17 de noviembre del 2025.



---

Adriana Lizbeth Changoluisa Nuñez  
C.I:1850919745

## **DICTAMEN FAVORABLE DEL PROFESOR TUTOR**

Quien suscribe, **PhD. Tannia Alexandra Casanova Zamora** catedrático adscrito a la Facultad de Ciencias de la Educación, Humanas y Tecnologías, por medio del presente documento certifico haber asesorado y revisado el desarrollo del trabajo de investigación titulado: **El juego colaborativo para la construcción de habilidades blandas en los niños de Educación Inicial Subnivel 2 de la Unidad Educativa Martiniano Guerrero Freire, ciudad de Riobamba**, bajo la autoría de Adriana Lizbeth Changoluisa Nuñez; por lo que se autoriza ejecutar los trámites legales para su sustentación.

Es todo cuanto informar en honor a la verdad; en Riobamba, a los 22 días del mes de noviembre de 2025.



---

PhD. Tannia Alexandra Casanova Zamora  
C.I: 0603912627

## CERTIFICADO DE LOS MIEMBROS DEL TRIBUNAL

Quienes suscribimos, catedráticos designados Miembros del Tribunal de Grado para la evaluación del trabajo de investigación **EL JUEGO COLABORATIVO PARA LA CONSTRUCCIÓN DE HABILIDADES BLANDAS EN LOS NIÑOS DE EDUCACIÓN INICIAL SUBNIVEL 2 DE LA UNIDAD EDUCATIVA MARTINIANO GUERRERO FREIRE, CIUDAD DE RIOBAMBA**, presentado por Adriana Lizbeth Changoluisa Nuñez, con cédula de identidad número 1850919745, bajo la tutoría de la PhD. Tannia Alexandra Casanova Zamora; certificamos que recomendamos la APROBACIÓN de este con fines de titulación. Previamente se ha evaluado el trabajo de investigación y escuchada la sustentación por parte de su autor; no teniendo más nada que observar.

De conformidad a la normativa aplicable firmamos, en Riobamba a los 15 días del mes de noviembre del 2025.

Presidenta del Tribunal de Grado  
Mgs. Virginia Barragán Erazo

Firma

Miembro del Tribunal de Grado  
Mgs. Dinna Lucia Chicaiza Sinchi

Firma

Miembro del Tribunal de Grado  
Mgs. Jimmy Vinicio Román Proaño

Firma



Dirección  
Académica  
VICERRECTORADO ACADÉMICO



UNACH-RGF-01-04-08.15  
VERSIÓN 01: 06-09-2021

## CERTIFICACIÓN

Que, **CHANGOLUISA NUÑEZ ADRIANA LIZBETH** con CC: **1850919745**, estudiante de la Carrera de **EDUCACIÓN INICIAL**, Facultad de **CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, HUMANAS Y TECNOLOGÍAS**; ha trabajado bajo mi tutoría el trabajo de investigación titulado "**EL JUEGO COLABORATIVO PARA LA CONSTRUCCIÓN DE HABILIDADES BLANDAS EN LOS NIÑOS DE EDUCACIÓN INICIAL SUBNIVEL 2, DE LA UNIDAD EDUCATIVA MARTINIANO GUERRERO FREIRE, CIUDAD DE RIOBAMBA**", cumple con el **7 %**, de acuerdo al reporte del sistema Anti plagio **COMPILATIO**, porcentaje aceptado de acuerdo a la reglamentación institucional, por consiguiente autorizo continuar con el proceso.

Riobamba, 22 de octubre de 2025

PhD. Tannia Alexandra Casanova Zamora  
**TUTORA**

## **DEDICATORIA**

En primer lugar, lo dedico a Dios por bendecirme con salud, sabiduría y fuerza para no rendirme en los momentos más difíciles de este proceso, por ser mi guía y por brindarme su amor incondicional hacia mí.

A mis padres y hermanos, que siempre me motivaron y me apoyaron para nunca darme por vencida y luchar por mis sueños.

A mis dos amigos incondicionales que siempre estuvieron conmigo brindándome su apoyo moral durante este proceso.

-Adriana Changoluisa

## **AGRADECIMIENTO**

Agradezco a Dios por darme la sabiduría necesaria para concluir con mis estudios, a mis padres Ángel y Fabiola gracias por darme la vida, su amor, su apoyo y ser mi fortaleza en este proceso educativo. A mis hermanos Luis, Silvia, Alexandra y Jessenia, por siempre apoyarme y ser una parte fundamental en mis proyectos de vida.

A mis dos amigos Sarita y Leo, por su apoyo incondicional durante este proceso y por motivarme a ser cada día una mejor persona.

A la Universidad Nacional de Chimborazo, lugar donde me he formado y he adquirido principios y valores para mi vida profesional. A los docentes de la Carrera de Educación Inicial quienes me impartieron sus conocimientos a lo largo de mi trayectoria educativa, en especial a mi tutora PhD. Tannia Alexandra Casanova Zamora por su valioso apoyo y asesoramiento en el desarrollo de mi trabajo de investigación.

-Adriana Changoluisa

## ÍNDICE GENERAL

DECLARATORIA DE AUTORÍA

DICTAMEN FAVORABLE DEL PROFESOR TUTOR

CERTIFICADO DE LOS MIEMBROS DEL TRIBUNAL

CERTIFICADO ANTIPLAGIO

DEDICATORIA

AGRADECIMIENTO

ÍNDICE GENERAL

ÍNDICE DE TABLAS

ÍNDICE DE FIGURAS

RESUMEN

ABSTRACT

<b>CAPÍTULO I. INTRODUCCIÓN .....</b>	<b>14</b>
1.1 Antecedentes .....	14
1.2 Planteamiento del Problema.....	15
1.3 Justificación.....	16
1.4 Objetivos .....	17
1.4.1 Objetivo General .....	17
1.4.2 Objetivos Específicos.....	17
<b>CAPÍTULO II. MARCO TEÓRICO .....</b>	<b>18</b>
2.1 El juego definición .....	18
2.1.1 Juego colaborativo.....	18
2.1.2 Tipos de juegos colaborativos .....	19
2.1.3 Importancia del juego colaborativo en los niños de educación inicial.....	20
2.1.4 Características del juego colaborativo en la primera infancia.....	20
2.1.5 El juego desde el currículo ecuatoriano .....	21
2.1.6 Beneficios del juego colaborativo en el desarrollo infantil.....	21
2.2 Las habilidades blandas.....	22
2.2.1 Importancia de trabajar las habilidades blandas primera infancia .....	23
2.2.2 Como contribuye las habilidades blandas en la educación inicial .....	23
2.2.3 Tipos de habilidades blandas en la educación inicial.....	24
2.2.4 Ausencia de habilidades blandas en los niños.....	24
2.3 Construcción de las habilidades blandas a través del juego colaborativo.....	25
2.4 Juegos colaborativos para la construcción de las habilidades blandas en los niños ..	25



<b>CAPÍTULO III. METODOLOGÍA.....</b>	<b>29</b>
3.1 Enfoque de investigación .....	29
3.2 Tipo de investigación .....	29
3.2.1 Investigación básica .....	29
3.2.2 De campo.....	29
3.3 Nivel o alcance de la investigación .....	29
3.3.1 Documental .....	29
3.3.2 Descriptivo .....	29
3.3.3 Diseño.....	29
3.3.4 Transversal .....	30
3.5 Población y muestra .....	30
3.5.1 Población.....	30
3.5.2 Muestra.....	30
3.6 Técnicas e instrumentos .....	30
3.6.1 Técnicas.....	30
3.6.2 Instrumentos .....	31
<b>CAPÍTULO IV. RESULTADOS Y DISCUSIÓN .....</b>	<b>32</b>
4.1 Resultados de la ficha de observación.....	32
4.2. Discusión.....	42
<b>CAPÍTULO V. CONCLUSIONES y RECOMENDACIONES .....</b>	<b>43</b>
5.1 Conclusiones .....	43
5.2 Recomendaciones.....	43
<b>REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS .....</b>	<b>44</b>
<b>ANEXOS .....</b>	<b>47</b>

## ÍNDICE DE TABLAS.

<b>Tabla 1.</b> Población y muestra .....	30
<b>Tabla 2.</b> Escuchan con atención cuando el docente da a conocer las indicaciones del juego. .....	32
<b>Tabla 3.</b> Se relacionan y participan de manera activa en actividades grupales. ....	33
<b>Tabla 4.</b> Comparten materiales y recursos con sus compañeros durante el juego.....	34
<b>Tabla 5.</b> Colaboran para alcanzar un objetivo común dentro del juego. ....	35
<b>Tabla 6.</b> Resuelven conflictos de manera autónoma o buscan apoyo de un adulto.....	36
<b>Tabla 7.</b> Muestran empatía hacia sus compañeros al notar que alguien necesita ayuda. ...	36
<b>Tabla 8.</b> Expresa ideas libremente. ....	38
<b>Tabla 9.</b> Reconoce y celebra sus propios logros y de sus compañeros.....	39
<b>Tabla 10.</b> Muestran iniciativa para liderar en los juegos. ....	40
<b>Tabla 11.</b> Esperan su turno durante las actividades o juegos. ....	41

## ÍNDICE DE FIGURAS

<b>Figura 1.</b> Escuchan con atención cuando el docente da a conocer las indicaciones del juego. ....	32
<b>Figura 2.</b> Se relacionan y participan de manera activa en actividades grupales.....	33
<b>Figura 3.</b> Comparten materiales y recursos con sus compañeros durante el juego. ....	34
<b>Figura 4.</b> Colaboran para alcanzar un objetivo común dentro del juego.....	35
<b>Figura 5.</b> Resuelven conflictos de manera autónoma o buscan apoyo de un adulto. ....	36
<b>Figura 6.</b> Muestran empatía hacia sus compañeros al notar que alguien necesita ayuda. ...	37
<b>Figura 7.</b> Expresa ideas libremente. ....	38
<b>Figura 8.</b> Reconoce y celebra sus propios logros y de sus compañeros. ....	39
<b>Figura 9.</b> Muestran iniciativa para liderar en los juegos. ....	40
<b>Figura 10.</b> Esperan su turno durante las actividades o juegos. ....	41

## **RESUMEN**

El presente trabajo de investigación denominado “El juego colaborativo para la construcción de habilidades blandas en los niños de educación inicial subnivel 2 de la Unidad Educativa Martiniano Guerrero Freire perteneciente al cantón Riobamba, teniendo como objetivo principal determinar la importancia del juego colaborativo en la construcción de las habilidades blandas en los niños del nivel inicial , la misma está sustentada en referencias bibliográficas seleccionadas de fuentes confiables tales como: tesis, artículos de revistas, repositorios de universidades, libros y sitios web. Tiene un enfoque cualitativo con un nivel de investigación descriptivo, por lo cual se analizó la recolección de los datos obtenidos, como técnica se empleó la observación y el instrumento una ficha de observación conformada por 10 indicadores y 3 escalas de valoración iniciado, en proceso y adquirido se trabajó con 30 alumnos que fueron 13 niñas y 17 niños. Los resultados obtenidos demuestran que el juego colaborativo si influyen en la construcción de las habilidades blandas en el nivel inicial y que existen estudiantes que tienen dificultad para relacionarse con sus compañeros, mientras que otros no acatan reglas durante las actividades. Ante estos resultados se concluye que los juegos colaborativos son indispensables para la construcción de las habilidades blandas y que para reforzarlas se deben hacer uso diario de juegos cooperativos, con la finalidad de que el niño se adapte sin ningún tipo de dificultad y tenga un buen desarrollo socioemocional a lo largo de su vida.

**Palabras claves:** habilidades blandas, juego colaborativo, niños

## ABSTRACT

This research project, entitled “El juego colaborativo para la construcción de habilidades blandas en los niños de educación inicial 2 de la Unidad Educativa Martiniano Guerrero Freire perteneciente a la ciudad de Riobamba,” has the main objective of determining the importance of collaborative play in the development of soft skills in children in early childhood education 2. is based on bibliographic references selected from reliable sources such as these, journal articles, university repositories, books, and websites. It has a qualitative approach with a descriptive level of research, for which the data collected was analyzed. The technique used was observation, and the instrument was an observation sheet consisting of 10 indicators and 3 assessment scales: initiated, in process, and acquired. Thirty students were involved, including 13 girls and 17 boys. The results obtained show that collaborative play does influence the development of soft skills at the initial level and that some students have difficulty relating to their peers, while others do not follow the rules during activities. Given these results, it is concluded that collaborative games are essential for the development of soft skills and that, in order to reinforce them, cooperative games should be used on a daily basis so that children can adapt without any difficulty and have good socio-emotional development throughout their lives.

**Keywords:** soft skills, collaborative play, children



Reviewed by:  
Marco Antonio Aquino  
ENGLISH PROFESSOR  
C.C. 1753456134

## **CAPÍTULO I.**

### **1. INTRODUCCIÓN**

El juego colaborativo es una herramienta pedagógica que no solo promueve la participación de los niños, al contrario, también crea un espacio para la interacción social, la negociación y la toma de decisiones en equipo, para lograr un mismo objetivo. Los infantes que juegan en conjunto fortalecen las habilidades sociales que serán necesarios más adelante en su vida, permitiendo entablar relaciones con su entorno, respetando las necesidades de los demás, ganando confianza en sí mismos y en el resto de las personas (Boonstra, 2021).

Las habilidades blandas son destrezas interpersonales de como el individuo interactúa con el mundo que lo rodea de manera efectiva; en la educación inicial el desarrollo integral de los niños tiene un papel crucial en las habilidades blandas porque se incluye la comunicación efectiva, trabajo en equipo, liderazgo, la empatía y la resolución de conflictos. En general, el juego colaborativo actúa como un instrumento eficaz, para desarrollar la convivencia social en la primera infancia a través de un entorno lúdico, en la presente investigación se busca analizar como el juego colaborativo influye en la construcción de las habilidades blandas en los niños del nivel inicial (Colina Gómez, M. G. & ESCUELA DE POSGRADO NEWMAN, 2022).

El juego colaborativo en la Educación Inicial es una estrategia pedagógica esencial para el desarrollo de habilidades blandas en los niños, esta metodología favorece de manera natural y significativa el crecimiento de competencias sociales, emocionales y comunicativas. A través de actividades que promueven la interacción con sus compañeros, los niños aprenden a trabajar en equipo, resolver conflictos, tomar decisiones de manera conjunta y expresar sus ideas y emociones, además tienen la oportunidad de cultivar la empatía y la tolerancia, fortaleciendo las habilidades que son fundamentales para el desarrollo integral del infante (Gómez , 2019).

#### **1.1 Antecedentes**

El presente proyecto de investigación sobre el juego colaborativo para la construcción de habilidades blandas en niños de educación inicial 2 de la Unidad Educativa Martiniano Guerrero Freire, se ejecutó una detallada revisión de trabajos previos relacionados con el tema de investigación a nivel nacional e internacional. A continuación, se puntualizan algunos de estos trabajos, los cuales establecen un valioso aporte y sustento científico para este presente estudio.

(Carrasco, 2023) menciona que en la Universidad Nacional de Chimborazo realizó una investigación, titulada “El desarrollo de las habilidades sociales en la convivencia educativa de los niños del nivel inicial 2 de la Unidad Educativa “Naciones Unidas”, cantón Pelileo

o, provincia de Tungurahua”. Este trabajo tiene como objetivo principal establecer la influencia de las habilidades sociales en la convivencia escolar en los niños del nivel inicial, los resultados obtenidos demuestran que las habilidades sociales influyen en la convivencia escolar y que existen alumnos presentan dificultades para relacionarse con sus compañeros, mientras que otros no siguen reglas de convivencia dentro del aula de clase. Ante estos resultados se concluye que las habilidades sociales son indispensables en la convivencia educativa y que para aprenderlas se deben hacer uso de actividades llamativas, con la finalidad de que el infante se adapte a cualquier contexto sin ningún tipo de dificultad y tenga un buen progreso social a lo largo de su vida.

(González , 2021) en su investigación realizada en la Universidad Estatal Península de Santa Elena, en el año 2021, titulado “Juegos Colaborativos en el aprendizaje de la diversidad cultural en niños de 4 A 5 años en Educación Inicial”, tiene como objetivo determinar si la aplicación de juegos en grupo fomenta y facilita el aprendizaje en los infantes, mediante la utilización de cuestionarios o encuestas dirigidas tanto a docentes como a padres de los estudiantes. Los resultados obtenidos muestran que tanto los maestros como los padres encuestados están a favor de incorporar este tipo de juegos en la educación, además, ambos grupos coinciden en que los juegos colaborativos aportan beneficios en el ámbito social, favoreciendo la interacción y las relaciones entre los niños.

(Cruz, 2019) en su investigación, desarrollo de habilidades blandas en niños del grado Jardín, a través de juegos colaborativos y vivenciales, de la Institución Educativa Distrital – IED, en la ciudad de Bogotá, Colombia el objetivo principal es la enseñanza de habilidades a los niños de grado jardín mediante juegos colaborativos y experiencias vivenciales. El resultado obtenido fue una mayor capacidad de escucha, actitudes de respeto, tolerancia, cambios en la forma de expresarse y motivación para compartir.

La información obtenida nos permite examinar los resultados desde las distintas perspectivas de varios autores, lo que respalda la investigación titulada El juego colaborativo para la construcción de las habilidades blandas, en la cual se destaca la importancia de que los niños interactúen con su entorno social, a través de actividades lúdicas debido a que esto favorece el desarrollo de su autoconfianza y una convivencia armoniosa.

## **1.2 Planteamiento del Problema**

A nivel mundial, el desarrollo las habilidades blandas han pasado a tomar un papel fundamental para el crecimiento de los niños que se relacionan en el emocional y social; mencionando que en el ámbito educativo existe un 74% de ausencia de habilidades blandas debido a distintos factores lo que dificulta el aprendizaje (UNESCO, 2021). En Latinoamérica, el desarrollo de habilidades blandas afronta un déficit significativo, estudios muestran que aproximadamente el 32 % de los niños en niveles iniciales presentan habilidades blandas que deben ser fortalecidas, mientras que alrededor del 25 % las tiene desarrolladas de manera óptima.

En el Ecuador, la educación infantil enfrenta muchos desafíos relacionados con la formación integral de los niños, a pesar de los avances por crear nuevas estrategias pedagógicas orientadas a mejorar la calidad de la enseñanza, aún se existen carencias en el desarrollo de habilidades blandas. Según antecedentes del Ministerio de Educación muchas instituciones educativas que priorizan el desarrollo cognitivo por encima del socioemocional, lo que limita un buen desarrollo integral del infante, en contextos educativos la escasez de estrategias metodológicas innovadoras dificulta la construcción de las habilidades sociales desde edades tempranas (Ministerio de Educación , 2016).

El analizar la influencia del juego colaborativo para la construcción de habilidades blandas surgió la necesidad que presentan algunos niños del nivel inicial 2 de la Unidad Educativa Martiniano Guerrero Freire, ciudad de Riobamba, tienen dificultades para relacionarse con sus demás compañeros dentro y fuera del aula, algunos pequeños se aíslan prefiriendo jugar solos en cambio otros juegan colaborativamente pero también eligen con que compañero jugar o por el contrario algunos infantes tienen comportamientos agresivos durante las actividades.

### **1.3 Justificación**

Este proyecto de investigación es muy importante porque brinda la oportunidad de preparar a los niños para una buena convivencia social a través del juego por lo cual, al analizar la influencia del juego colaborativo en la construcción de las habilidades blandas, ayudara a los pequeños a desarrollarlas con una actitud positiva, motivadora, promoviendo un ambiente tranquilo dentro y fuera del aula, en donde se incluyan de forma espontánea y voluntaria en las actividades lúdicas.

El juego colaborativo permite que los niños logren expresarse libremente y además aprendan de una forma divertida adquiriendo destrezas, valores como el compañerismo, la solidaridad, capacidad de escuchar, el respeto de las opiniones de los demás y lo principal aprendan a socializar. Las habilidades blandas son características de una persona que ayuda a interactuar con otras de manera positiva, el juego con las habilidades sociales está estrechamente relacionado y es de suma importancia estimularlas desde edades tempranas para un mejor desarrollo integral (Ortega, 2017).

Al trabajar con este método ayuda de manera integral a los infantes, promoviendo el desarrollo de habilidades blandas como la comunicación asertiva, el ponerse en el lugar del otro, el trabajo en conjunto y la resolución de conflictos. Además, para los maestros se convierte en una herramienta didáctica que favorece la enseñanza, a la participación, logrando evidenciar el progreso individual y grupal de los niños. A nivel institucional, el uso del juego colaborativo crea un ambiente escolar inclusivo y participativo, fortaleciendo la identidad pedagógica de la institución. La presente investigación es factible para su elaboración y ejecución al poder contar con la apertura de la unidad educativa “Martiniano Guerrero Freire” donde se está realizando este proyecto con el fin de aportar en el desarrollo integral de los niños (Ortega, 2017).



## **1.4 Objetivos**

### **1.4.1 Objetivo General**

- Determinar la importancia del juego colaborativo para la construcción de habilidades blandas en los niños de Educación Inicial Subnivel 2 de la Unidad Educativa Martiniano Guerrero Freire, ciudad de Riobamba.

### **1.4.2 Objetivos Específicos**

- Identificar los beneficios del juego colaborativo para el fortalecimiento de las habilidades blandas en la primera infancia.
- Observar el comportamiento de los infantes a través de una ficha de observación durante la implementación de juegos.
- Proponer actividades pedagógicas que promuevan la construcción de destrezas sociales en los niños.

## **CAPÍTULO II.**

### **2. MARCO TEÓRICO**

#### **2.1 El juego definición**

Según (Chávez, 2019) el juego en la primera infancia es una actividad esencial, espontánea y placentera que permite el desarrollo integral del niño como elemento formador y desarrollador, es decir que a través del juego los niños fortalecen habilidades cognitivas, sociales, emocionales y físicas, por lo cual va a desempeñar un papel importante en los primeros años de vida.

A criterio (Ruiz , 2017) el juego brinda la oportunidad que los infantes se relacionen entre sí, con los adultos y con su entorno, aprendiendo por tanto a desenvolverse con diferentes personas y conociendo el mundo que les rodea, por lo tanto, el juego no tiene límites de edad, solo desempeña el rol de divertir generando mejores resultados en el desarrollo del ser humano.

Por otro lado (Piaget, 1961) sostiene que el juego también desempeña un papel fundamental en el desarrollo social de los niños. A través del juego, los niños aprenden a interactuar con otros, a compartir, a tomar turnos y a resolver conflictos de manera pacífica. Además, el juego en grupo fomenta el desarrollo de habilidades de comunicación y trabajo en equipo. Y sin duda sus primeras participaciones sociales, se dan dentro de un aula escolar, donde encuentran seres similares, pero con distintas personalidades, siendo así que el juego se convierte en una herramienta armónica de adaptación social en las escuelas. (pág. 279)

Según (Vygotsky, 2004) , el juego es la principal y la más alta forma de desarrollo en la primera infancia, el autor argumenta que los niños a través del juego obtienen conocimientos y habilidades prácticas que pueden ser útiles en la vida; Vygotsky también destacó que el juego de las estrategias con el proceso de enseñanza apoya la capacidad de los niños para aprender activa, atractiva y significativamente, que constituye un papel crucial en su desarrollo cognitivo y socioemocional, asique la oración subraya la importancia de los juegos en el desarrollo infantil de la primer infancia.

##### **2.1.1 Juego colaborativo**

El juego colaborativo se refiere a aquellas actividades lúdicas en el cual se enlazan la alegría, el gusto y la magia por lo lúdico con el fin de compartir ideas, esfuerzos y adquirir una conciencia solidaria, además permite que los niños exploren valores como el respeto, empatía, paciencia, etc. Según (Fernandez & Civila , 2010) los juegos se basan en otros principios, el grupo de trabajo tiene un objetivo común, todos pierden o todos ganan, de manera que nadie queda excluido a mitad de la actividad, también ayuda a lograr metas en común.

Los juegos colaborativos, también conocidos como cooperativos, son juegos sociales que se entrelazan con la diversidad de juegos o actividades y la organización y distribución de las

mismas, así también, como las primeras manifestaciones del juego cooperativo a los dos años, cuando el juego solo y con adultos se retira gradualmente a un segundo plano y a los niños se les interesa no solo las acciones ejecutadas por las personas, sino también las que se ejecutan colectivamente (Campos et al, 2006)

(Omeñaca & Ruiz , 2005) define al juego colaborativo como un juego que aporta entretenimiento basado principalmente en la amistad, un desafío de resultados eficientes compartidos no sólo por el rendimiento de cada uno individualmente sino también por el cariño de quien juega contigo, cuando uno gana todos ganan, si uno pierde todos pierden.

Por otro lado, (Wanumen & Mosquera, 2021) afirma que este tipo de juego tiene como objetivo construir una unión profunda entre todos los miembros del grupo manteniendo al mismo tiempo un ambiente de entretenimiento divertido y positivo en el aula. Desde el punto de vista de (Pujolás, 2010) , el juego colaborativo es cuando todos los niños de un grupo trabajan juntos para lograr un objetivo común, a su vez mejora la confianza de los estudiantes porque promueve actitudes de empatía, cooperación y aprecio. Los juegos colaborativos son una forma de fortalecer las relaciones sociales entre los estudiantes y pueden aumentar la aceptación entre todos los involucrados.

### 2.1.2 Tipos de juegos colaborativos

Según (Arranz, 1993) los tipos de juegos colaborativos son los siguientes:

- **Juegos para conocerse**
- Son ejercicios recreativos para conocerse a uno mismos y conocer mejor a las demás personas, de este modo se invita a pensar y reflexionar sobre las actitudes positivas y negativas. Estas actividades se llevan a cabo después de los juegos de nombres en las primeras etapas del trabajo grupal y son aptas para niños a partir de los 2 años.
- **Juegos de distención**  
Estos juegos son útiles para divertirse sin un propósito específico y sin rivalidad. Todos colaboran y eliminan tensiones.
- **Juegos energizantes**  
Son actividades lúdicas que cumplen directamente con el objetivo de liberar energías, no son juegos cooperativos en el sentido estricto de la palabra, pero su falta de competitividad los convierte en una opción importante para sustituir la violencia que generan ciertos juegos de la calle (Arranz, 1993).
- **Juegos de confianza**  
Son actividades recreativas que acostumbran a tener confianza entre compañeros.
- **Juegos de contacto físico**  
Son juegos que brindan confianza y seguridad en relación con nuestro propio cuerpo y al de las personas que están cerca de nosotros. Nos enseñan a no alterarnos cuando alguien toca nuestro cuerpo al momento de relacionarse con los demás.
- **Juegos de relajación**  
A través de estas actividades proporcionamos concentración en la percepción de nuestro propio cuerpo y descansar de nuestra energía (Arranz, 1993).

### **2.1.3 Importancia del juego colaborativo en los niños de educación inicial**

El juego colaborativo es esencial porque ayuda a los infantes a relacionarse mientras todos se divierten, por ende, son muy importantes para que los infantes logren solucionar problemas, a desenvolverse y ayudar a los demás, los juegos colaborativos también tratan de crear un ambiente agradable, formando compañeros o amigos de juego.

Por lo tanto, los niños aprenden a desenvolverse por sí solos al principio con ayuda de alguien, pero mientras pasa el tiempo aprenden a coordinar acciones, potenciando el pensamiento crítico, reforzando el sentido de pertenencia, la autoestima, por lo tanto, al aplicar los juegos colaborativos generan un aprendizaje significativo para aplicarlas en la vida cotidiana (De la Rosa, 2009).

Los juegos colaborativos son muy útiles para fomentar el desarrollo de habilidades sociales en los niños, además estos juegos permiten distinguir entre dos actitudes fundamentales: cuándo adoptar una postura competitiva y cuándo una colaborativa, siendo esta comprensión esencial para el éxito o fracaso académico del estudiante. También se utiliza como una herramienta metodológica para alcanzar objetivos educativos relacionados con la formación de valores, habilidades y relaciones sociales. Su implementación en el entorno escolar favorece la creación un ambiente propicio para el aprendizaje y estimula interacciones sanas entre los alumnos (Salazar , Socorro , Giraldo, & Ortiz, 2023)..

Fomentar las habilidades emocionales y sociales desde la primera infancia para lidiar y manejar de manera apropiada los contextos de convivencia, lo que contribuye a su desarrollo personal. Además, estos juegos ayudan a los pequeños a superar sus temores, mejorar su comunicación y forzar valores fundamentales para una convivencia armoniosa y relaciones sociales, Destacando la relevancia de examinar la naturaleza colaborativa de cada acción en conjunto (Salazar , Socorro , Giraldo, & Ortiz, 2023).

### **2.1.4 Características del juego colaborativo en la primera infancia**

Este tipo de juego se diferencia de los juegos competitivos al centrarse en la construcción de relaciones interpersonales y no en la competencia; el niño participa en las actividades por el simple placer de jugar, no en busca de adquirir una recompensa por lo cual es así como se asegura la diversión del infante. Desde el punto de vista, ayuda a mejorar la capacidad cognitiva, a respetar y comprender las normas de clase, este enfoque también permite que los niños tímidos o con menos habilidades sociales puedan integrarse y sentirse parte del grupo, fortaleciendo su autoestima y confianza en sí mismos (Tudurí et al, 2013).

Entre las cualidades de los juegos colaborativos, (Bacilio, 2019) resalta aspectos como el disfrute, la búsqueda de afecto y la generación de solidaridad, al mismo tiempo estos juegos fomentan el desarrollo de la fantasía, la imaginación y la creatividad de los niños. La interacción en el contexto del juego está orientada a satisfacer las necesidades de los individuos, por lo que no se trata de una actividad competitiva, sino de uno que incentiva la participación conjunta para lograr un objetivo común, además estos juegos se caracterizan

por ser inclusivos y libres de agresiones. Es importante señalar que a pesar de que el juego cooperativo tiene similitudes con otras categorías, su diferencia principal está en su orientación no competitiva, lo cual propicia una participación fundamentada en una competencia saludable. Estos juegos necesitan que formen equipos, y en ellos se espera que los niños gocen del trabajando en equipo para alcanzar metas, enfrentando desafíos en cada actividad. Este método se convierte en una herramienta valiosa en el campo educativo, puesto que facilita que todos los participantes colaboren con respeto y compañerismo.

Según (Rodríguez, 2024), mencionan las siguientes características:

- Los niños se agrupan para divertirse, no para competir en sí.
- Promueve la inclusión de todos los niños en el ámbito educativo.
- Fomenta la equidad entre todos los niños
- Fortalece el desarrollo personal en lugar de la superioridad sobre las demás personas.
- Las actividades de juego son en grupo para mejorar la relación social.
- Aumenta el sentido de pertenencia colectiva donde todos desempeñan un papel significativo.
- Aseguran la diversión al eliminar la presión de alcanzar un objetivo específico (pág.16-17).

### **2.1.5 El juego desde el currículo ecuatoriano**

En este contexto, el (Currículo de Educación Inicial, 2014) señala que la metodología juego trabajo se basa en la organización de distintos espacios o ambientes de aprendizaje, conocidos como espacios en donde los niños pueden divertirse en conjunto, esta metodología es flexible y facilita una comprensión precisa de la diversidad presente en el aula, al mismo tiempo que potencia los intereses y habilidades individuales de cada niño. De esta manera se reconoce al juego como una actividad esencial durante la primera infancia, siendo clave para el bienestar emocional, social, físico e intelectual de los infantes, por lo tanto, es crucial para el crecimiento integral de los niños, el juego debe ser intencionado y guiado por el docente, garantizando espacios y materiales adecuados para generar experiencias significativas, respetando las necesidades y ritmos de aprendizaje, obteniendo así una educación de calidad.

### **2.1.6 Beneficios del juego colaborativo en el desarrollo infantil**

El juego colaborativo favorece el desarrollo personal del niño y fortalece habilidades sociales esenciales para su integración en la sociedad., se trata de un método educativo efectivo que impulsa conductas positivas. A criterio de (Jaume, 2019), estos juegos incentivan el reconocimiento de la diversidad y fomentan el trabajo en equipo y el apoyo recíproco para alcanzar objetivos comunes, por lo cual los juegos estimulan la participación activa de los niños en actividades educativas, destacando valores como el compañerismo, la solidaridad, la colaboración y el respeto mutuo. Estas prácticas contribuyen a superar prejuicios entre las personas y enseñan a los niños a resolver conflictos de manera adecuada, basándose en su propio criterio y capacidad de decisión.

Por esta razón, la práctica de juegos colaborativos permite crear un ambiente armonioso, saludable, justo y colaborativo, previniendo cualquier forma de exclusión en el aula. Esto contribuye a formar personas que sepan dialogar, cooperar y colaborar cuando sea necesario, facilitando así el éxito en su desarrollo personal. Además, se fortalece el concepto de confianza y se promueve la unión del grupo, el sentido de pertenencia, así como interacciones amistosas, positivas y constructivas con quienes los rodean (Galarza, 2015).

Fomenta la comunicación, la confianza y el respeto tanto dentro del grupo como con otros grupos, promoviendo en los estudiantes valores como la solidaridad y la responsabilidad, además fortalece su capacidad de reacción ante situaciones adversas, incentivando la búsqueda de soluciones siempre basadas en el respeto y evitando conductas agresivas. Entre las principales ventajas del juego cooperativo se encuentran:

- Facilita que los participantes exploren y encuentren soluciones creativas en un entorno libre de presiones.
- Fortalece los vínculos afectivos entre los integrantes del grupo.
- Contribuye al aprendizaje de la moral, los valores y las habilidades sociales necesarias para el desarrollo personal y social.
- Permite que los participantes reconozcan y valoren positivamente el esfuerzo y los logros de sus compañeros.
- Incrementa las conductas de ayuda mutua y la comunicación efectiva entre los miembros del grupo (Galarza, 2015).

## **2.2 Las habilidades blandas**

Para (Ortega, 2017) el término habilidades blandas, también conocidas como habilidades socioemocionales, se refiere a un conjunto de competencias que forman parte del comportamiento humano y que están vinculadas a rasgos de la personalidad. Estas habilidades, comúnmente denominadas blandas, incluyen capacidades interpersonales, emocionales y sociales que permiten a las personas interactuar y adaptarse efectivamente a diferentes entornos y situaciones.

Desde 1993, la Organización Mundial de la Salud (OMS) ha impulsado la incorporación de estas habilidades en la educación formal mediante la iniciativa denominada "Habilidades para la vida", esta iniciativa busca fortalecer la capacidad de llevar una vida saludable y promover la enseñanza de estas competencias desde la infancia en todo el mundo, clasificándolas en habilidades cognitivas, sociales y emocionales (Chaves & Martinez , 2019).

Según (Guerra, 2022) “las habilidades blandas se definen como el conjunto de capacidades que permiten a una persona interactuar efectivamente con otros y enfrentar diversas situaciones mediante decisiones asertivas” (prr. 6).

La educación necesita formar líderes que no solo tengan conocimientos, sino que también cuenten con habilidades blandas que les permitan interactuar y relacionarse socialmente con

los demás, habilidades que a su vez puedan transmitir a los estudiantes. Estas habilidades blandas están vinculadas a las capacidades esenciales para adaptarse a diversas situaciones actuales y que los individuos puedan aplicar en diferentes contextos laborales o sociales (Mozgalova, Baranovska, Hlazunova , Mikhalishen , & Kazmirchuk , 2021).

Las habilidades blandas son el resultado de la combinación de capacidades sociales, comunicativas, rasgos de personalidad y la proximidad con los demás, entre otras, que permiten a una persona relacionarse y comunicarse de manera efectiva con otros; estas destrezas, también conocidas como habilidades no cognitivas, no son innatas en el ser humano, sino que se adquieren y desarrollan desde la infancia, inicialmente con la ayuda de los padres en el hogar y luego se fortalecen en la institución educativa. El uso de estas habilidades implica poner en práctica aptitudes, rasgos de personalidad y valores que permiten a la persona trabajar en equipo, adaptarse de manera flexible a situaciones cambiantes, ser proactiva, autocrítica, empática, feliz y, sobre todo, exitosa. Sin embargo, es importante destacar que estas habilidades no se trabajan de forma directa, sino de manera transversal, es decir, se desarrollan en todos los contextos de la vida (Ortega G. , 2016).

### **2.2.1 Importancia de trabajar las habilidades blandas primera infancia**

Durante esta etapa los niños desarrollan aspectos como la comunicación, empatía, el trabajo en equipo, resolución de conflictos, por lo tanto, deben estar preparados para resolver los problemas diarios, por ello el docente debe estar preparado para posibilitar que el niño desarrolle habilidades que le permitan desenvolverse en diferentes contextos. Además, al trabajar las habilidades blandas en la primera infancia tiene un impacto positivo en el desarrollo académico (Muñoz, 2014).

Las habilidades blandas que también se entienden como capacidades relacionadas con el campo emocional, son un conjunto de conocimientos y destrezas que los individuos adquieren a lo largo de su vida y que son fundamentales para lograr el éxito en diversas circunstancias, especialmente en la etapa escolar; por eso es crucial que estos objetivos generales sean tenidos en cuenta en el proceso de enseñanza y aprendizaje. Estas competencias no cognitivas posibilitan que los alumnos no solo obtengan conocimientos, sino que también adquieran vínculos saludables con ellos mismos y con otros, además les permiten resolver conflictos de forma eficaz y a gestionar sus emociones. En el contexto educativo actual, las habilidades blandas tienen una relevancia aún mayor que las habilidades socioemocionales, ya que son clave para el desarrollo integral de los estudiantes. Estas habilidades abarcan todos los aspectos de la comprensión tanto interna como externa, contribuyendo a elevar el bienestar personal y la convivencia social (Machado & Rivera , 2023).

### **2.2.2 Como contribuye las habilidades blandas en la educación inicial**

(Ibarra , 2021)manifiesta que al incluir las habilidades blandas dentro de la educación inicial contribuye de manera significativa en el desarrollo integral de los niños. El docente no solo trata de brindar conocimientos, sino de hacer crecer a los estudiantes como personas y

ayudarlos a desarrollar diferentes cualidades que deben ir de la mano con su crecimiento personal y social. Las habilidades blandas son aquellas que contribuyen en el desarrollo emocional, junto con ciertos valores y características que fomentan la comunicación, trabajo colaborativo, adaptabilidad, empatía, proactividad, entre otras.

Las habilidades blandas durante la primera infancia son esenciales para el desarrollo integral del niño, porque tienen una estrecha relación con los tres pilares del conocimiento que la UNESCO ha planteado: aprender a vivir juntos, a ser y a conocer. Estos pilares abarcan tanto habilidades no cognitivas como cognitivas, las habilidades blandas engloban tres dimensiones fundamentales: la autorregulación, la comunicación asertiva y el autoconocimiento. Estas dimensiones forman parte esencial del crecimiento humano, facilitando que los niños desarrollen capacidades emocionales y sociales que les permitan relacionarse y convivir efectivamente desde una edad temprana (Buxarrais, 2013).

Las habilidades blandas se adquieren en diversos contextos y se aprenden principalmente a través de la educación formal, en espacios académicos que están vinculadas a los contenidos propios de esta educación, en el mundo actual, marcado por grandes demandas sociales y económicas, las habilidades blandas están ganando un lugar importante dentro del aula, donde se buscan desarrollar de forma intencionada y planificada; por esta razón, es fundamental fortalecer estas habilidades y trabajarlas en grupos colaborativos desde la escuela, respondiendo así a las necesidades que plantea la sociedad (Buxarrais, 2013).

### **2.2.3 Tipos de habilidades blandas en la educación inicial**

Según (Olivares, 2015) explica que el juego permite los niños desarrollar sus capacidades para interactuar socialmente. Es importante señalar que estas competencias sociales se adquieren y evolucionan durante el proceso de socialización, como resultado de la interacción con otros individuos. Asimismo, este desarrollo ocurre principalmente en la infancia; por lo tanto, los primeros años de vida son cruciales para el aprender de estas destrezas que incluyen:

- Ser asertivo: Capacidad de expresar opiniones sin dañar a los demás quiere decir expresar nuestros deseos de una manera amable, abierta, directa y adecuada sin perjudicar a otros.
- Empatía: Es colocarse en el lugar del otro y comprenderlo.
- Apego: Construir vínculos de afecto con otras personas.
- Autocontrol: Habilidad de identificar y regular sus impulsos.
- Resolución de conflictos: Poner en práctica conocimientos y habilidades para obtener solución.
- Comunicación: expresar y escuchar a los demás (Olivares, 2015).

### **2.2.4 Ausencia de habilidades blandas en los niños**

A criterio de (Huertas, 2017), las habilidades blandas son comportamientos aprendidos que se desarrollan mediante la experiencia, la imitación y el refuerzo; es decir, son destrezas adquiridas y no innatas. Estas habilidades son procesos fundamentales para interactuar y



relacionarse con los demás a lo largo de la vida, facilitando un adecuado desenvolvimiento social. Si no se estimulan correctamente desde la primera infancia, el niño puede enfrentar en el futuro diversos problemas, tales como:

- Ansiedad y estrés en situaciones que requieran interacción social.
- Dificultad para integrarse y relacionarse dentro de un grupo.
- Sentimientos de rechazo y aislamiento respecto a sus pares.
- Miedo al fracaso y a enfrentar situaciones negativas.
- Sensación de inferioridad y baja autoestima.
- Falta de una imagen positiva de sí mismo.
- Problemas para expresar sus emociones y sentimientos.
- Conductas agresivas.
- Dificultades en su vida escolar y personal.

### **2.3 Construcción de las habilidades blandas a través del juego colaborativo**

La construcción de habilidades blandas a través del juego colaborativo en el nivel inicial es un enfoque educativo que busca desarrollar competencias fundamentales como la comunicación, la colaboración, la creatividad y el pensamiento crítico en los infantes. Estas habilidades ayudan a alcanzar el éxito, se puede fomentar a través de actividades lúdicas innovadoras que integran el juego y la colaboración, en donde los niños adquieran un aprendizaje significativo a través de la diversión (Mallqui & Pariona, 2023).

El juego colaborativo se relaciona estrechamente con el desarrollo de las habilidades blandas, ya que la escuela enfrenta el desafío de este siglo de priorizar y fortalecer estas competencias en los estudiantes. De acuerdo con (Gómez M. , 2019), es necesario que las escuelas capaciten a los estudiantes para enfrentar el mundo laboral, en el cual las habilidades blandas serán esenciales debido a la creciente demanda del mercado de trabajo. El juego colaborativo se transforma en un instrumento crucial para que los alumnos desarrollen habilidades como la colaboración, la comunicación y la capacidad de adaptarse en un entorno donde las innovaciones tecnológicas y sociales habilidades son necesarias para enfrentar con éxito los desafíos presentes y futuros.

El trabajo colaborativo comparte un propósito fundamental con las habilidades blandas, lograr que todos los integrantes del equipo alcancen un alto desempeño, lo cual se consigue cuando existe un sentimiento de apoyo mutuo durante el proceso, el interés de cada miembro por el crecimiento personal además permite que los grupos resalten las expectativas y disfruten la experiencia (Johnson , Johnson , & Holubec, 1999).

### **2.4 Propuesta de actividades pedagógicas para la construcción de las habilidades blandas en los niños.**

Las actividades pedagógicas basadas en el juego colaborativo son esenciales para la construcción de habilidades blandas en la primera infancia ayudando a fomentar la convivencia, empatía, el trabajo en conjunto y la resolución de problemas de forma divertida.

En este proceso la intervención del docente es fundamental, pues actúa como guía y mediador, promoviendo la participación. De esta manera contribuye al desarrollo integral de los niños en un ambiente de cooperación y respeto mutuo.

### **Actividad 1. “El Tren de los Amigos”**

#### **Objetivo:**

Fomentar el desarrollo de la comunicación, el trabajo en equipo y el liderazgo, mediante la participación a través de una actividad lúdica.

**Duración de la actividad:** 10 minutos

#### **Materiales:**

- Pelota

#### **Desarrollo:**

- El docente da las indicaciones del juego, luego los niños forman una columna colocando las manos en los hombros del compañero de adelante formando un tren.
- Luego la pelota debe avanzar por encima de la cabeza o por debajo de las piernas como indique el docente, hacia el compañero de atrás siguiendo ciertas indicaciones por ejemplo más rápido, más lento.
- Cada cierto tiempo, el niño que va adelante pasa al final, para que todos tengan oportunidad de liderar.

#### **Evaluación:**

Se observará en el niño si lidera durante el juego y si se comunica con sus demás compañeros.

### **Actividad 2. “La Carrera de Relevos con Obstáculos”**

#### **Objetivo:**

Promover el trabajo en equipo, la empatía y la comunicación asertiva entre los niños a través de en una carrera de relevos con obstáculos que requiera apoyo y coordinación grupal.

**Duración de la actividad:** 15 minutos

#### **Materiales:**

- Aros
- Cinta
- Postas

#### **Desarrollo:**

- Se forma un circuito con obstáculos (aros, postas, etc).
- Los niños se dividen en 2 equipos y explicar las reglas del juego.
- Cada niño debe pasar los obstáculos saltando, corriendo y entregar la posta al siguiente.
- Si alguien necesita ayuda, sus compañeros pueden asistirlo.
- El juego termina con un aplauso grupal y se destaca el apoyo mutuo.

#### **Evaluación:**

Se valorará si los niños muestran empatía y brindan ayuda a quien lo necesite, así como la cooperación y el cumplimiento de las reglas establecidas.

### **Actividad 3. “Construyamos una torre”**

#### **Objetivo:**

Fortalecer el trabajo en equipo, tomar decisiones y la resolución de posibles problemas mediante la construcción de una torre de vasos, generando así un aprendizaje significativo.

**Duración de la actividad:** 15 minutos

#### **Materiales:**

- Vasos plásticos

#### **Desarrollo:**

- Dividir en grupos pequeños a los niños y explicar las indicaciones del juego.
- Entregar vasos plásticos a cada grupo.
- Explicarles que los vasos son para construir una torre lo más alta posible sin que se caiga.
- Terminar la construcción con una reflexión.

#### **Evaluación:**

En esta actividad se evaluará como enfrentan desafíos y buscan soluciones al igual que se observará su capacidad para trabajar en equipo.

### **Actividad 4. “Teléfono descompuesto”**

#### **Objetivo:**

Potenciar la adquisición de habilidades como escuchar con atención, trabajar en equipo, respetar turnos al interactuar con sus compañeros.

**Duración actividad:** 10 minutos

#### **Materiales:**

- Frases cortas o palabras (preparadas previamente en tarjetas).

#### **Desarrollo:**

- Formar un círculo con todos los niños y explicar las normas del juego.
- El docente inicia con una frase sencilla como, por ejemplo: El gato juega con la pelota.
- Cada niño pasa el mensaje al oído del compañero hasta llegar al final.
- El último niño dice en voz alta lo que entendió.
- Repetir con otras frases divertidas y variar el orden de los niños.

#### **Evaluación:**

Se observará la capacidad de los niños para escuchar con atención las indicaciones y los mensajes transmitidos, su participación activa dentro del grupo y el respeto por los turnos durante la dinámica.

### **Actividad 5. “Que no caiga el globo”**

**Objetivo:**

Ayudar a que los niños adquieran destrezas y valores como la comunicación, la coordinación, empatía y el respeto, a través de una actividad dinámica en el cual los niños aprendan divirtiéndose.

**Duración de la actividad:** 15 minutos

**Materiales:**

- Globos inflados 1 por grupo
- Música alegre
- Parlante

**Desarrollo:**

- Se forman grupos de cuatro niños y explicar cómo se llevará a cabo el juego.
- Cada grupo se toma de las manos entrelazadas.
- El docente lanza un globo al aire por grupo.
- Los niños deben mantener el globo en el aire, sin soltar las manos, sólo pueden golpearlo con las manos entrelazadas y la cabeza.
- No pueden usar los pies ni separarse.

**Evaluación:**

Se evaluará la capacidad para trabajar en equipo, comunicarse y coordinar sus movimientos de manera conjunta.

## **CAPÍTULO III.**

### **3. METODOLOGÍA**

#### **3.1 Enfoque de investigación**

La presente investigación tiene un enfoque mixto, combinando el enfoque cualitativo para observar y comprender las experiencias, actitudes e interacciones de los niños durante las actividades colaborativas, y el enfoque cuantitativo para medir el nivel de desarrollo de las habilidades blandas mediante indicadores observables. Esta integración permite obtener una visión más completa del fenómeno estudiado.

#### **3.2 Tipo de investigación**

##### **3.2.1 Investigación básica**

La investigación básica también llamada pura, dogmática o teórica, se distingue por nacer y permanecer dentro de un marco teórico. El propósito es buscar y producir un nuevo conocimiento, el cual puede estar dirigido a incrementar los postulados teóricos de una determinada ciencia.

##### **3.2.2 De campo**

El propósito de esta investigación es recopilar datos precisos y de fácil análisis. Para ello, se obtuvo información de manera directa a través de la observación en el entorno natural de los niños, lo que garantiza una mayor autenticidad y confiabilidad en los resultados.

#### **3.3 Nivel o alcance de la investigación**

##### **3.3.1 Documental**

Este proyecto se fundamenta en la exploración, recopilación, análisis, evaluación crítica e interpretación de datos obtenidos y registrados en diversas fuentes documentales, tales como artículos, sitios web, revistas y libros, entre otros. Su objetivo es sustentar el desarrollo del proyecto de investigación, asegurando la veracidad de la información utilizada.

##### **3.3.2 Descriptivo**

Busca identificar como el juego colaborativo influye en la construcción de las habilidades blandas en de los niños de educación inicial subnivel 2. A través de la observación en un contexto natural, se documentarán las interacciones y comportamientos de los niños durante el juego, sin alterar las variables ni intervenir en su desarrollo.

##### **3.3.3 Diseño**

El diseño de investigación se enmarca en un enfoque no experimental, debido a que se limita a observar y analizar los fenómenos en su contexto natural, sin manipular variables, el objetivo principal es determinar como el juego colaborativo influye en la construcción de habilidades blandas de los niños del nivel inicial 2, identificando como el juego colaborativo beneficia en la construcción de las habilidades sociales.

### 3.3.4 Transversal

Esta investigación presenta un diseño transversal, dado que se llevará a cabo en un período específico, sin seguimiento temporal. Se examinará cómo el juego colaborativo influye en el desarrollo de las habilidades blandas de los niños de educación inicial subnivel 2 en un contexto particular, permitiendo una descripción del fenómeno en un instante específico.

## 3.5 Población y muestra

### 3.5.1 Población

El criterio de selección de los 30 estudiantes del subnivel inicial 2 se basó en la necesidad de observar de manera directa cómo el juego colaborativo ayuda a la construcción de habilidades blandas en esta etapa del desarrollo. La población fue elegida considerando su edad, nivel educativo y características del entorno escolar, garantizando así la participación de todos los niños.

**Tabla 1.** Población y muestra

BENEFICIARIOS	NÚMERO	PORCENTAJE
Niñas	13	43%
Niños	17	57%
<b>TOTAL</b>	<b>30</b>	<b>100%</b>

*Elaborado por:* Adriana Lizbeth Changoluisa Nuñez

*Fuente:* Ficha de observación

### 3.5.2 Muestra

La muestra estuvo conformada por 13 niñas y 17 niños del subnivel inicial 2, al tratarse de una muestra no probabilística, se aplicó el criterio por conveniencia, debido a que se trabajó con la totalidad del grupo disponible. Esta decisión se justifica porque la institución solo contaba con un paralelo en este nivel, lo que permitió incluir a todos los alumnos en el estudio.

## 3.6 Técnicas e instrumentos

### 3.6.1 Técnicas

La técnica empleada en esta investigación es la observación, la cual facilita la recopilación directa de información sobre el impacto del juego colaborativo en el desarrollo de las habilidades blandas en niños de Educación Inicial Subnivel 2. A través de esta técnica, se documentan interacciones y manifestaciones de trabajo colaborativo sin la intervención del investigador.

### **3.6.2 Instrumentos**

La ficha de observación permite recopilar información que facilita el registro organizado, sistemático de las conductas y comportamientos manifestados por los niños durante la práctica del juego colaborativo para el desarrollo de habilidades blandas en la primera infancia.

## CAPÍTULO IV.

### 4. RESULTADOS Y DISCUSIÓN

#### 4.1 Resultados de la ficha de observación

Ficha de observación de los niños de la Unidad Educativa Martiniano Guerrero Freire de la ciudad de Riobamba.

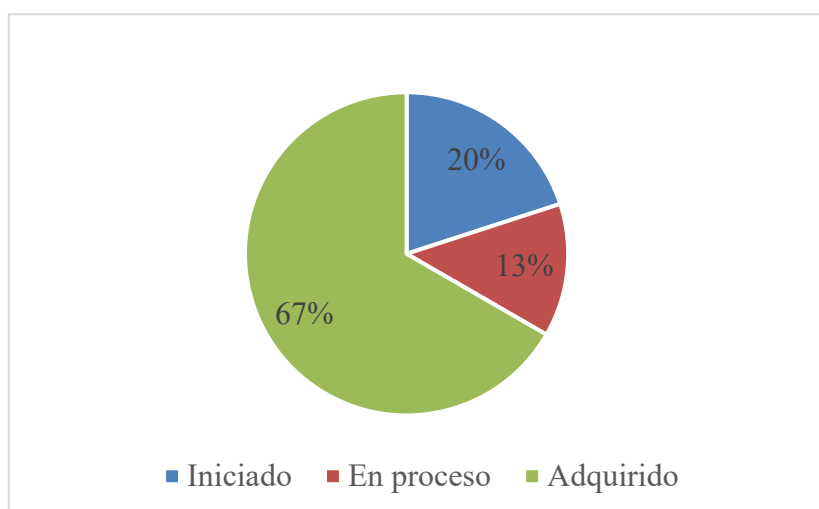
**Tabla 2.** Escuchan con atención cuando el docente da a conocer las indicaciones del juego.

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
I	6	20%
EP	4	13%
A	20	67%
Total	30	100%

**Elaborado por:** Adriana Lizbeth Changoluisa Nuñez

**Fuente:** Ficha de observación

**Figura 1.** Escuchan con atención cuando el docente da a conocer las indicaciones del juego.



**Elaborado por:** Adriana  
Lizbeth Changoluisa

Nuñez

**Fuente:** Tabla

#### Análisis

Al analizar la ficha de observación aplicada a los 30 niños del nivel inicial 2 en la primera interrogante se mostró un 67% favorable en el indicador adquirido y un 13% en proceso, en cuanto al indicador de inicio se obtuvo un 20%.



### Interpretación

Según los resultados obtenidos se logró evidenciar que la mayor cantidad de niños no tienen dificultades para escuchar las indicaciones dadas por el docente durante el juego, pero los estudiantes que se encuentran en los indicadores de en proceso y iniciado, muestran una dificultad para escuchar y poner atención a las indicaciones del juego, debido a que son un poco inquietos y se distraen con facilidad.

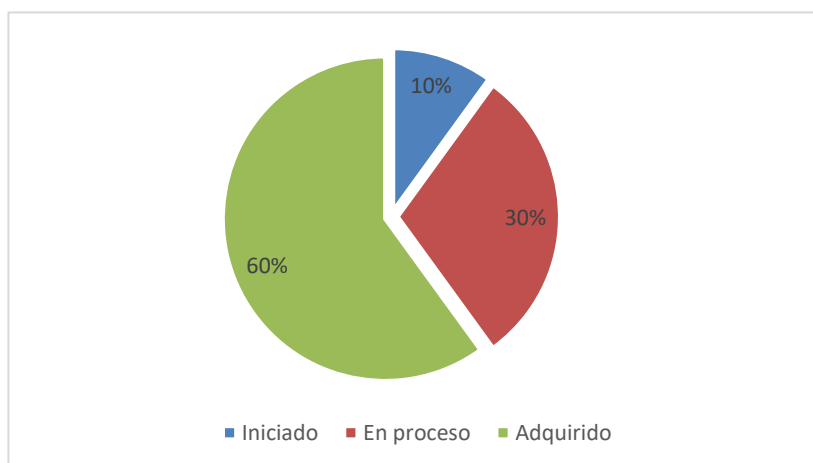
**Tabla 3.** Se relacionan y participan de manera activa en actividades grupales.

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
I	3	10%
EP	9	30%
A	18	60%
Total	30	100%

**Elaborado por:** Adriana Lizbeth Changoluisa Nuñez

**Fuente:** Ficha de observación

**Figura 2.** Se relacionan y participan de manera activa en actividades grupales.



**Elaborado por:** Adriana Lizbeth Changoluisa Nuñez

**Fuente:** Tabla 3

### Análisis

Conforme a la ficha aplicada a los 30 niños del nivel inicial 2 en la segunda interrogante se evidencio un 60% favorecedor en el indicador adquirido y un 30% en proceso, en cuanto al indicador iniciado se obtuvo un 10%.

### Interpretación

En base a los resultados obtenidos se pudo evidenciar que la mayor parte de niños se relacionan y participan de activamente en juegos grupales, por otro lado, los participantes que se encuentran en los indicadores en proceso e iniciado se observaron que muestran dificultad para relacionarse entre sí, esto evita que puedan participar de manera activa en los juegos colaborativos.

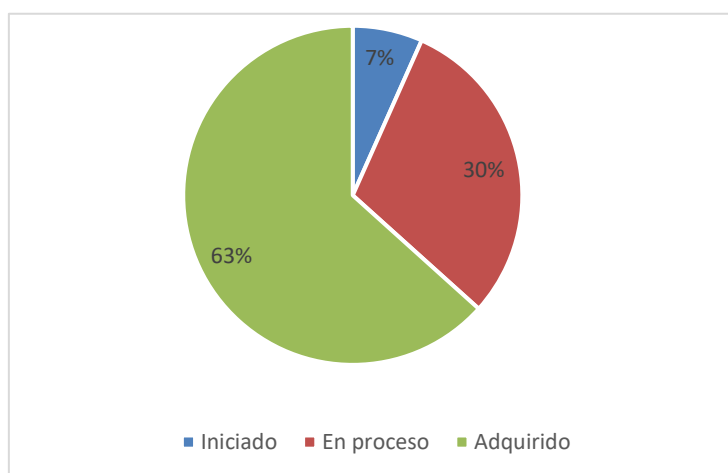
**Tabla 4.** Comparten materiales y recursos con sus compañeros durante el juego.

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
I	2	7%
EP	9	30%
A	19	63%
<b>TOTAL</b>	<b>30</b>	<b>100%</b>

**Elaborado por:** Adriana Lizbeth Changoluisa Nuñez

**Fuente:** Ficha de observación

**Figura 3.** Comparten materiales y recursos con sus compañeros durante el juego.



**Elaborado por:** Adriana Lizbeth Changoluisa Nuñez

**Fuente:** Tabla 4

### **Análisis**

Según la ficha de observación en la tercera interrogante aplicada a los infantes arrojo un resultado en el indicador de adquirido de 63%, en el segundo indicador en proceso un 30%, en el tercer indicador iniciado un 7%.

### **Interpretación**

De acuerdo con los resultados un gran porcentaje de estudiantes al momento de jugar conjuntamente comparten los materiales y recursos con sus compañeros, por el contrario, una cantidad considerable de niños les cuesta compartir los materiales durante el desarrollo del juego con los demás.

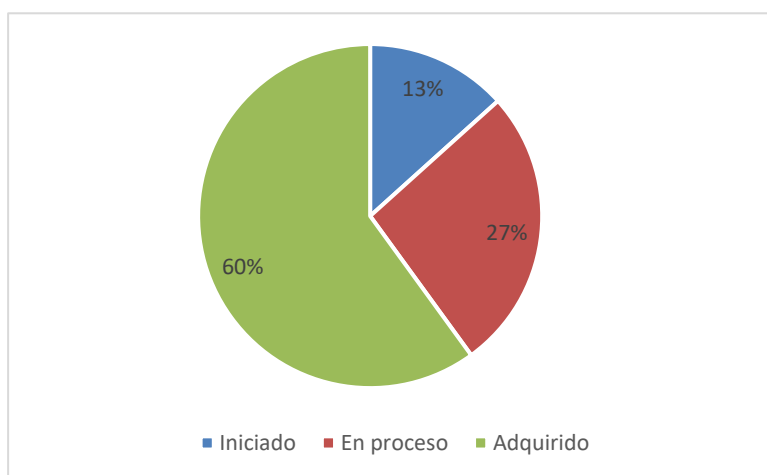
**Tabla 5.** Colaboran para alcanzar un objetivo común dentro del juego.

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
I	4	13%
EP	8	27%
A	18	60%
TOTAL	30	100%

**Elaborado por:** Adriana Lizbeth Changoluisa Nuñez

**Fuente:** Ficha de observación

**Figura 4.** Colaboran para alcanzar un objetivo común dentro del juego.



**Elaborado por:** Adriana Lizbeth Changoluisa Nuñez

**Fuente:** Tabla 5

### **Análisis**

Durante la observación, se destacó que el 60% de niños estuvieron en el indicador de adquirido, en cambio el 27% en proceso y el 13% en iniciado.

### **Interpretación**

En los resultados que se obtuvieron, se visualizó que la mayor cantidad de infantes colaboran entre si durante el juego para obtener un mismo propósito mientras se divierten jugando, además los indicadores de en proceso e iniciado muestran ciertos problemas en colaborar en los juegos grupales lo que impide que logren una meta en común.

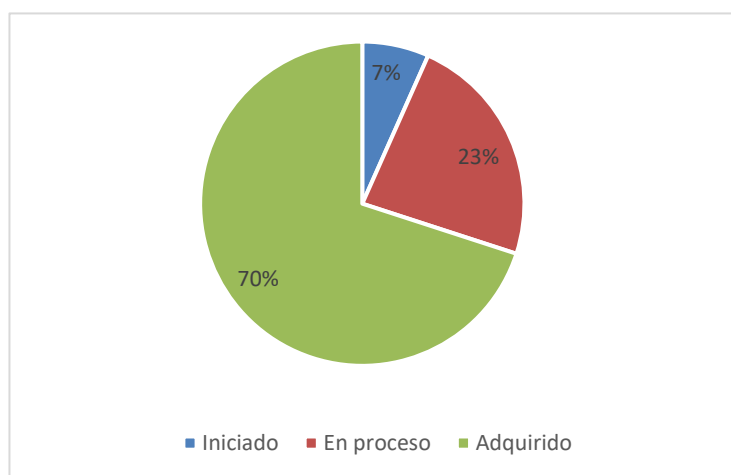
**Tabla 6.** Resuelven conflictos de manera autónoma o buscan apoyo de un adulto.

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
I	2	7%
EP	7	23%
A	21	70%
<b>TOTAL</b>	<b>30</b>	<b>100%</b>

**Elaborado por:** Adriana Lizbeth Changoluisa Nuñez

**Fuente:** Ficha de observación

**Figura 5.** Resuelven conflictos de manera autónoma o buscan apoyo de un adulto.



**Elaborado por:** Adriana Lizbeth Changoluisa Nuñez

**Fuente:** Tabla 6

### **Análisis**

Conforme con la interrogante planteada refleja un resultado del 70% en el indicador de adquirido, el 23% indica que están en proceso y el 7% refleja el indicador de iniciado.

### **Interpretación**

Según los resultados la mayoría de los niños durante los juegos grupales se evidenció que resuelven conflictos de manera autónoma sin la necesidad de recurrir a un adulto, por otro lado, los indicadores de en proceso e iniciado no logran resolver conflictos durante las actividades colaborativas, se sienten frustrados y buscan la necesidad de recurrir a un adulto.

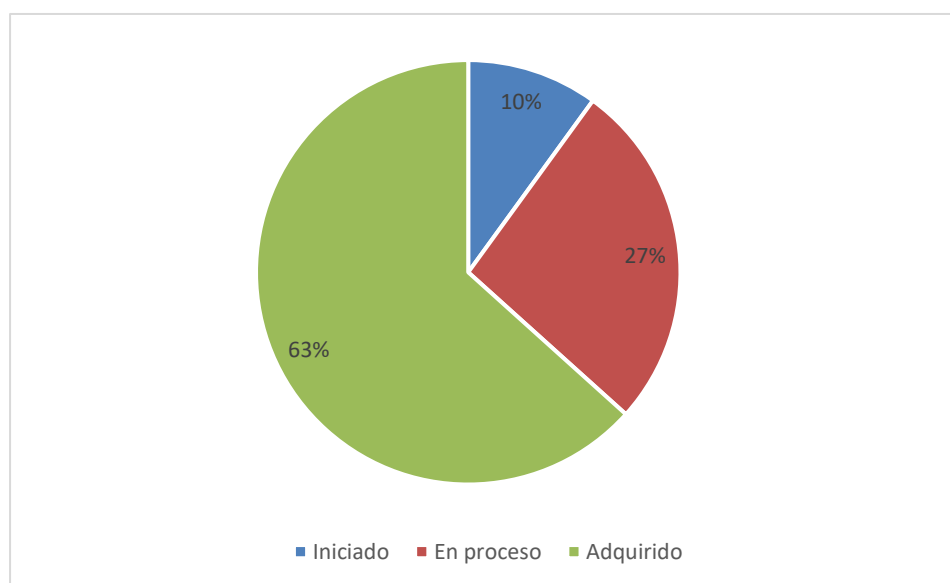
**Tabla 7.** Muestran empatía hacia sus compañeros al notar que alguien necesita ayuda.

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
I	3	10%
EP	8	27%
A	19	63%
<b>TOTAL</b>	<b>30</b>	<b>100%</b>

**Elaborado por:** Adriana Lizbeth Changoluisa Nuñez

**Fuente:** Ficha de observación

**Figura 6.** Muestran empatía hacia sus compañeros al notar que alguien necesita ayuda.



**Elaborado por:** Adriana Lizbeth Changoluisa Nuñez

**Fuente:** Tabla 7

### Análisis

En la ficha de observación aplicada a los 30 niños, en la interrogante seis se refleja un 63% en el indicador adquirido, por el contrario, se observa un 27% en el indicador en proceso y un 10% en iniciado.

### Interpretación

En base a los resultados se pudo evidenciar que una gran cantidad de niños muestran gran empatía hacia sus compañeros al notar que necesitan ayuda durante los juegos colaborativos, mientras que una pequeña parte de los indicadores en proceso e iniciado no lo hacen debido a que no comprenden que dificultades tienen sus compañeros durante el juego.

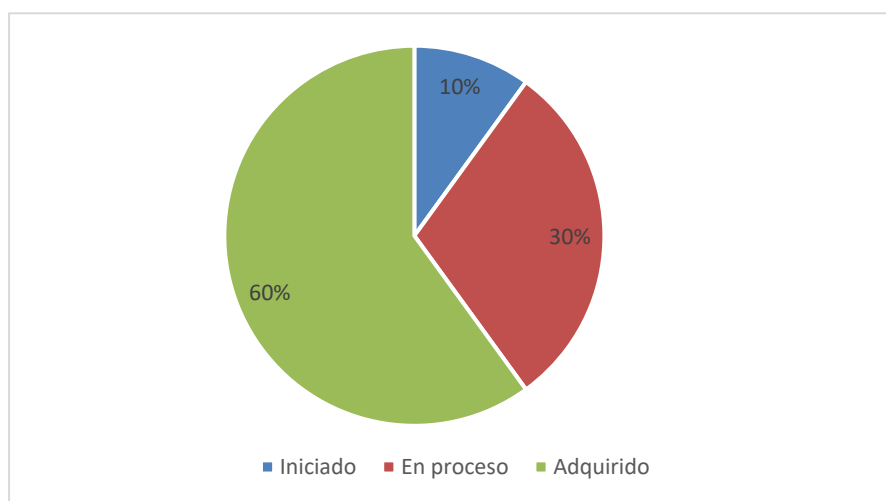
**Tabla 8.** Expresa ideas libremente.

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
I	3	10%
EP	9	30%
A	18	60%
TOTAL	30	100%

**Elaborado por:** Adriana Lizbeth Changoluisa Nuñez

**Fuente:** Ficha de observación

**Figura 7.** Expresa ideas libremente.



**Elaborado por:** Adriana Lizbeth Changoluisa Nuñez

**Fuente:** Tabla 8

### **Análisis**

A través de los resultados obtenidos mediante la aplicación de la ficha de observación a los 30 infantes del nivel inicial 2, el equivalente al indicador adquirido un 60%, en proceso un 30% y el indicador iniciado un 10%.

### **Interpretación**

Se pudo constatar que la mayoría de los estudiantes al momento de jugar colaborativamente expresan sus ideas sin ninguna dificultad ya sea sobre el juego o cómo se siente durante el mismo, al contrario de los dos indicadores que presentan dificultades para expresarse ante los demás, esto debido a que son tímidos o no saben cómo expresar sus ideas.

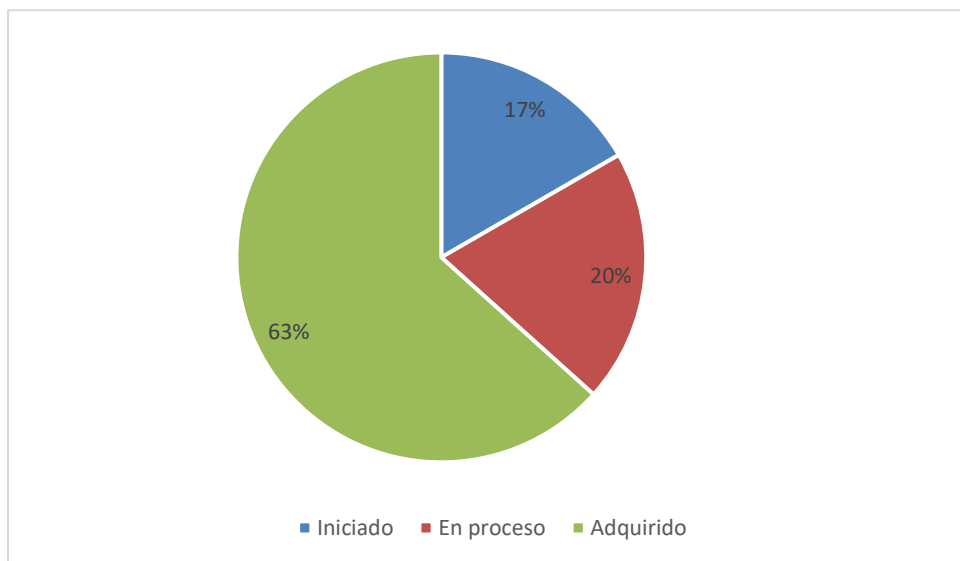
**Tabla 9.** Reconoce y celebra sus propios logros y de sus compañeros.

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
I	5	17%
EP	6	20%
A	19	63%
TOTAL	30	100%

**Elaborado por:** Adriana Lizbeth Changoluisa Nuñez

**Fuente:** Ficha de observación

**Figura 8.** Reconoce y celebra sus propios logros y de sus compañeros.



**Elaborado por:** Adriana Lizbeth Changoluisa Nuñez

**Fuente:** Tabla 9

### **Análisis**

Conforme a la observación, se detectó que el 63% de los niños corresponde al indicador adquirido, el 20% al indicador en proceso y el 17% al indicador iniciado.

### **Interpretación**

Podemos decir que en esta interrogante el mayor porcentaje reconoce y celebra sus propios logros y en el de sus compañeros mientras juegan en grupos, por otro lado, los indicadores de en proceso e iniciado

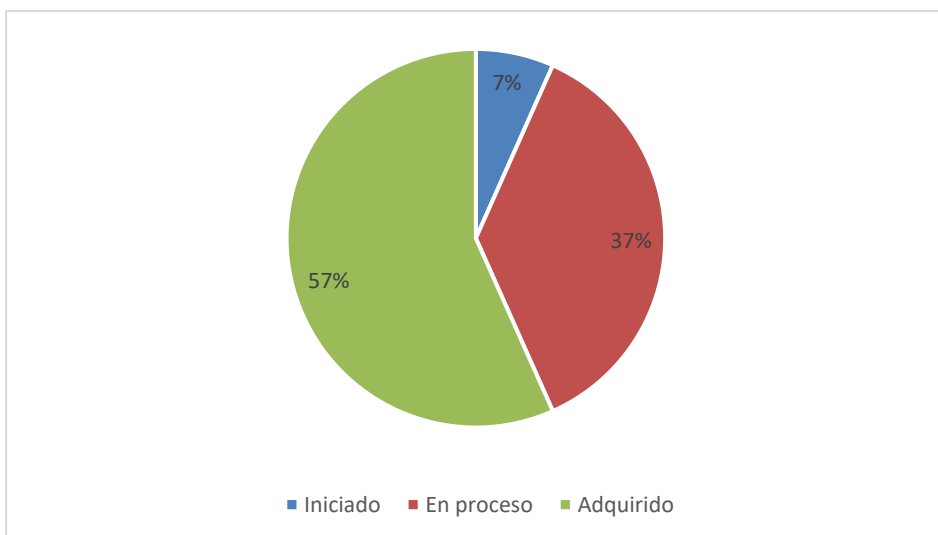
**Tabla 10.** Muestran iniciativa para liderar en los juegos.

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
I	2	7%
EP	11	37%
A	17	57%
TOTAL	30	100%

**Elaborado por:** Adriana Lizbeth Changoluisa Nuñez

**Fuente:** Ficha de observación

**Figura 9.** Muestran iniciativa para liderar en los juegos.



**Elaborado por:** Adriana Lizbeth Changoluisa Nuñez

**Fuente:** Tabla 10

### **Análisis**

Según el resultado de la ficha de observación aplicada a los niños arrojo que el 57% pertenece al indicador adquirido, el 37% corresponde al indicador en proceso y el 7% pertenece al indicador iniciado.

### **Interpretación**

A través de los datos obtenidos la mitad de los estudiantes muestran iniciativa para liderar en los juegos colaborativos y por el contrario los indicadores en proceso e iniciado muestran dificultad al momento de tomar la iniciativa de liderar juegos grupales, debido a que no se sienten capaces de realizar dichas actividades.



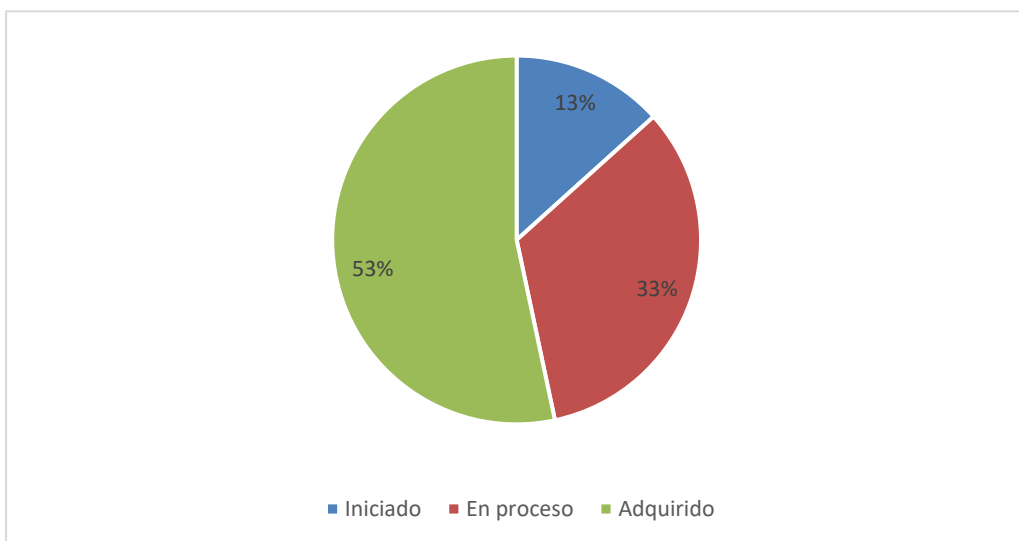
**Tabla 11.** Esperan su turno durante las actividades o juegos.

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
I	4	13%
EP	10	33%
A	16	53%
<b>TOTAL</b>	<b>30</b>	<b>100%</b>

**Elaborado por:** Adriana Lizbeth Changoluisa Nuñez

**Fuente:** Ficha de observación

**Figura 10.** Esperan su turno durante las actividades o juegos.



**Elaborado por:** Adriana Lizbeth Changoluisa Nuñez

**Fuente:** Tabla 11

### Análisis

Durante la observación se detectó que el 53 % de niños pertenecen al indicador adquirido, el 33% concierne al indicador en proceso y el 13% corresponde al indicador de iniciado.

### Interpretación

En la última interrogante se pudo evidenciar que la mayor parte de los niños esperan su turno durante las actividades o juegos colaborativos para así trabajar de manera efectiva, al contrario, con la mitad de los estudiantes no respetan sus turnos lo que dificulta trabajar en conjunto, debido a que se desesperan por querer participar de primeros en los juegos.

## **4.2. Discusión**

De acuerdo con los resultados obtenidos de la ficha de observación empleada a los niños del subnivel inicial 2 de la Unidad Educativa Martiniano Guerrero Freire de la ciudad de Riobamba se encontraron elementos positivos como negativos; respecto a los positivos, se evidencia que la mayoría de los niños escuchan con atención las instrucciones brindadas por el docente lo que facilita el desarrollo de las actividades, también se evidencia que un gran porcentaje de los infantes se relacionan entre sí para jugar en actividades colaborativas, permitiéndoles así desarrollar una buena interacción social. Así mismo la mitad de los estudiantes son empáticos buscan ayudar algún compañero que tenga dificultades en los juegos, resuelven conflictos para alcanzar una meta en común, compartiendo materiales con sus compañeros mientras juegan, además respetan turnos durante la ejecución de actividades dando a conocer sus emociones, ideas o pensamientos.

No obstante, también se han detectado aspectos negativos que requieren atención, se enfatiza en la falta de habilidades blandas en algunos niños, por lo cual muestran ser impulsivos presentando dificultades para respetar turnos durante los juegos, asimismo, se ha observado que algunos estudiantes muestran problemas al momento de tomar la iniciativa de liderar el juego. Por lo tanto, es fundamental comprender la importancia y los beneficios del uso de los juegos colaborativos para la construcción de las habilidades blandas desde la primera infancia.

## **CAPÍTULO V.**

### **5. CONCLUSIONES y RECOMENDACIONES**

#### **5.1 Conclusiones**

- Se concluyo que el juego colaborativo beneficia el desarrollo integral de los niños, estimulando las habilidades sociales, por lo cual ayuda a desenvolverse con éxito en el ámbito educativo y social.
- Se logro constatar con la ayuda de la ficha de observación se evidenció que los niños fortalecen su interacción social y muestran actitudes positivas como el respeto, empatía, liderazgo y se comunican efectivamente cuando participan en actividades lúdicas grupales.
- Se llego a la conclusión que, al proponer las actividades pedagógicas adecuadas para cada edad y necesidades de los niños, brindan un aprendizaje significativo, las dinámicas que involucran tomar turnos, trabajar en equipo o lograr fines comunes contribuyen al fortalecimiento de habilidades blandas.

#### **5.2 Recomendaciones**

- Se recomienda capacitar a los docentes sobre cuáles son los beneficios del juego colaborativo, incorporándolo de forma habitual en las rutinas escolares para potenciar el desarrollo socioemocional desde la primera infancia.
- Es factible utilizar instrumentos como la ficha de observación para valorar el progreso individual y grupal de los infantes, brindando una intervención educativa directa y efectiva.
- Diseñar nuevas propuestas pedagógicas innovadoras que integren el juego colaborativo promoviendo el desarrollo y fortalecimiento de las habilidades blandas en la primera infancia.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Arranz. (1993). *Repositorio ULADECH*. Obtenido de juegos colaborativos y sin competición para la educación infantil. pag 12-13:  
[https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/1246/EXPRESION\\_Y\\_APRECIACION\\_PLASTICA\\_QUEREVALU\\_MENDOZA\\_NELLY\\_LIZETH.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/1246/EXPRESION_Y_APRECIACION_PLASTICA_QUEREVALU_MENDOZA_NELLY_LIZETH.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Basilio, M. (2019). *USANPEDRO-Institucional*. Obtenido de Juegos Cooperativos en el aprendizaje de diversidad cultural en niños de 4 a 5 años en educación inicial de la Institución 1539 - Chimbote 2019. Nuevo Chimbote: Universidad San Pedro. :  
<http://repositorio.usanpedro.edu.pe/handle/USANPEDRO/12978>
- Boonstra. (2021). *Cambio organizativo: juego, colaboración y diversión*. Harvard Deusto Business Review. Obtenido de <https://www.jaapboonstra.nl/wp-content/uploads/2021/05/1.-Cambio-organizativo-juego-colaboracion-diversion.pdf>
- Buxarraís, M. (Julio de 2013). *Repositorio RIUCV* Obtenido de Nuevos valores para una nueva sociedad. Un cambio de paradigma en educación.:  
<https://riucv.ucv.es/entities/publication/ce491c40-c4b7-40b1-88e6-427ae88c7ec9>
- Campos , M., Chacc , I., & Galvez, P. (2006). *Repositorio UCHILE*. Obtenido de El juego como estrategia pedagógica: Una situación de interacción educativa:  
<https://repositorio.uchile.cl/handle/2250/106519>
- Carrasco, J. (27 de Enero de 2023). *Repositorio Digital Unach*. Obtenido de EL DESARROLLO DE LAS HABILIDADES SOCIALES EN LA CONVIVENCIA EDUCATIVA, FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN HUMANAS Y TECNOLOGÍAS.  
:  
<http://dspace.unach.edu.ec/bitstream/51000/10742/1/CARRASCO%20CRIOLLO%20JUDITH%20DAYANA.%20%20EL%20DESARROLLO%20DE%20LAS%20HABILIDADES%20SOCIALES%20EN%20LA%20CONVIVENCIA%20EDUCATIVA%20DE%20LOS%20NI%C3%91OS%20DEL%20NIVEL%20INICIAL%202%20DE%20LA%20UNIDAD%20>
- Chaves , M., & Martinez , A. (2019). Desarrollo de habilidades para la vida en Escuela Movil: estrategia de empoderamiento de niños y adolescentes como sujetos de derecho. . *Revista Universidad y Salud* , 205-214.
- Chávez, K. (2019). *Repositorio Untumbe*. Obtenido de Juegos cooperativos para el desarrollo de habilidades sociales. Pág 1-7:  
<https://repositorio.untumbes.edu.pe/server/api/core/bitstreams/2de0e704-b521-4f9a-8751-5d9365179fca/content>
- Colina Gómez, M. G. & ESCUELA DE POSGRADO NEWMAN. (2022). *Las habilidades blandas y el trabajo colaborativo de las estudiantes de la IEPE Mercedes Indacochea Lima, Perú – 2022*. Obtenido de  
[https://repositorio.epnewman.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12892/738/TRABAJO\\_DE\\_INV\\_Miriam%20Guadalupe%20Colina%20G%c3%b3mez\\_tesis.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.epnewman.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12892/738/TRABAJO_DE_INV_Miriam%20Guadalupe%20Colina%20G%c3%b3mez_tesis.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

- CONSTITUCIÓN DE LA REPÚBLICA DEL ECUADOR (2008). In *Decreto Legislativo* (pág. 23). [https://www.defensa.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2021/02/Constitucion-de-la-Republica-del-Ecuador\\_act\\_ene-2021.pdf](https://www.defensa.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2021/02/Constitucion-de-la-Republica-del-Ecuador_act_ene-2021.pdf)
- Currículo de Educación Inicial. (2014). *Ministerio de Educación*. Obtenido de EL juego en la primera infancia.: <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2016/03/CURRICULO-DE-EDUCACION-INICIAL.pdf>
- Cruz, P. (Diciembre de 2019). *Repository Libertadores* . Obtenido de Desarrollo de habilidades sociales en niños del grado Jardín 2, a través de talleres lúdicos y vivenciales : <https://repository.libertadores.edu.co/server/api/core/bitstreams/f6f315cb-b4e0-4e6b-bf06-3d6822e70c36/content>
- De la Rosa. (2009). Juegos colaborativos para la mejora de la expresión y apreciación plástica en el área de comunicación en niños y niñas de 3 años de edad del colegio Innova Schools del distrito de Nuevo Chimbote, II bimestre del 2013. Obtenido de [https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/1246/EXPRESION\\_Y\\_APRECIACION\\_PLASTICA\\_QUEREVALU\\_MENDOZA\\_NELLY\\_LIZETH.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/1246/EXPRESION_Y_APRECIACION_PLASTICA_QUEREVALU_MENDOZA_NELLY_LIZETH.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Fernandez , L., & Civila , A. (Julio de 2010). *Universidad Europea* . Obtenido de El aprendizaje cooperativo frente al aprendizaje competitivo: <https://abacus.universidadeuropea.com/entities/publication/0b45fabd-d3ce-4a0a-a9d4-f137d031d350>
- Galarza. (2015). *Repository UTC* . Obtenido de JUEGOS COLABORATIVOS EN LOS NIÑOS Y NIÑAS: <https://repositorio.utc.edu.ec/server/api/core/bitstreams/df504196-1d15-484d-afc0-adf1326b2498/content>
- Gómez , G. (2019). *Las habilidades blandas competencias para el nuevo milenio. DIVULGARE Boletín Científico de la Escuela Superior de Actopan*. Obtenido de <https://doi.org/10.29057/esa.v6i11.3760>
- Gómez, M. (5 de Enero de 2019). *Repository UAEH*. Obtenido de Las habilidades blandas competencias para el nuevo milenio.: <https://repository.uaeh.edu.mx/revistas/index.php/divulgare/article/view/3760>
- González , G. (Noviembre de 2021). *Repository USPE*. Obtenido de “Juegos colaborativos en el aprendizaje de la diversidad cultural en niños de 4 a 5 años en educación inicial”: <https://repositorio.upse.edu.ec/server/api/core/bitstreams/107a92aa-6ed3-43a2-90dd-ee3584ed00e8/content>
- Guerra, B. (2022). Gestión educativa y habilidades blandas en institutos superiores tecnológicos: Revisión sistemática Obtenido de [http://scielo.sld.cu/scielo.php?pid=S1990-86442022000400412&script=sci\\_arttext](http://scielo.sld.cu/scielo.php?pid=S1990-86442022000400412&script=sci_arttext)
- Huertas , R. (Agosto de 2017). *Repository PIRHUA*. Obtenido de Ausencia de habilidades blandas: <https://pirhua.udep.edu.pe/backend/api/core/bitstreams/81ff3f96-df5c-4d39-b607-613db76f3f83/content>

- Ibarra , L. (2021). Soft skills, una tendencia de investigación educativa. *Revista Varela*, 21(58), 2. Obtenido de <https://revistavarela.uclv.edu.cu/index.php/rv/article/view/102/234>
- Jaume. (2019). *Beneficios del juego colaborativo para el desarrollo infantil*. Pág 17. Obtenido de <file:///C:/Users/alizn/OneDrive/Escritorio/Informaci%C3%B3n%20tesis/juego.pdf>
- Johnson , D., Johnson , R., & Holubec, E. (1999). Obtenido de El aprendizaje cooperativo: <https://www.ucm.es/data/cont/docs/1626-2019-03-15-JOHNSON%20El%20aprendizaje%20cooperativo%20en%20el%20aula.pdf>
- Ley Orgánica de Educación Intercultural (2011).(Vols. 417–417, pág. 38). [https://educacion.gob.ec/wpcontent/uploads/downloads/2017/02/Ley\\_Organica\\_de\\_Educacion\\_Intercultural\\_LOEI\\_codificado.pdf](https://educacion.gob.ec/wpcontent/uploads/downloads/2017/02/Ley_Organica_de_Educacion_Intercultural_LOEI_codificado.pdf)
- Machado, & Rivera , L. (2023). mportancia de las habilidades blandas en el proyecto de vida de los estudiantes de educación básica media. *Revista Chakiñan de Ciencias Sociales y Humanidades.*, 8. Obtenido de <https://mqrinvestigar.com/2025/index.php/mqr/article/view/191/6679>
- Mallqui, I., & Pariona, M. (2023). *Repositorio USIL*. Obtenido de IMPORTANCIA DE LOS JUEGOS COOPERATIVOS: <https://repositorio.usil.edu.pe/server/api/core/bitstreams/83b1fe20-5729-4ce8-a368-eb2a679da2b3/content>
- Ministerio de Educación . (2016). Currículo. Obtenido de <https://educacion.gob.ec/curriculo/>
- Mozgalova, N., Baranovska, I., Hlazunova , I., Mikhailishen , A., & Kazmirchuk , N. (2021). *Methodological foundations of soft skills of musical art teachers in pedagogical institutions of higher education*. Obtenido de Methodological foundations of soft skills: <https://media.neliti.com/media/publications/501699-methodological-foundations-of-soft-skill-5fdfe37.pdf>
- Muñoz. (2014). La importancia de las aptitudes socioemocionales. Obtenido de <https://revistarimi.com/index.php/home/article/view/43/35>.
- Olivares. (2015). *Reposistorio USIL*. Obtenido de El juego social como instrumento para el desarrollo de habilidades sociales en niños.: <https://repositorio.usil.edu.pe/server/api/core/bitstreams/83b1fe20-5729-4ce8-a368-eb2a679da2b3/content>
- Omeñaca, R., & Ruiz , J. (2005). *Juegos Cooperativos y Educación Física* (Vol. 3). Barcelona, España: Paidotribo. Obtenido de [https://books.google.com.ec/books?id=fy\\_qy1n84H8C&printsec=frontcover&hl%20=es#v=onepage&q&f=false](https://books.google.com.ec/books?id=fy_qy1n84H8C&printsec=frontcover&hl%20=es#v=onepage&q&f=false)
- Ortega , G. (2016). *Cianecia latina*. Obtenido de Desenredandolaconversaciónsobrehabilidadesblandas.: <https://ciencialatina.org/index.php/cienciala/article/view/1129/1523>
- Ortega, C. (2017). *ESARROLLO DE HABILIDADES BLANDASDESDE EDADES TEMPRANAS58347 LIBRO DESARROLLO DE HABILIDADES*. Guayaquil:

- Senefelder. Obtenido de <https://libros.ecotec.edu.ec/index.php/editorial/catalog/view/4/4/42-1>
- Piajet, J. (1961). El juego y la formación del símbolo en el niño. *Revista Neuromun*, 2(2), 533-595. Obtenido de <https://eduneuro.com/revista/index.php/revistaneuronum/article/view/533/595>
- Pujolás, P. (2010). *Implementación del aprendizaje cooperativo en el aula*. Obtenido de <https://www.orientacionandujar.es/wp-content/uploads/2013/08/el-programa-ca-ac-pere-pujolc3a0s.pdf>
- Rodríguez. (2024). Obtenido de Los juegos cooperativos y la convivencia escolar en los niños de Loja, periodo 2023-2024. pág 16-17: <file:///C:/Users/alizn/OneDrive/Escritorio/Informaci%C3%B3n%20tesis/juego.pdf>
- Ruiz , M. (03 de Julio de 2017). *Repositorio UNICAN*. Obtenido de El juego: Una herramienta importante para el desarrollo integral del niño en Educación Infantil: <https://repositorio.unican.es/xmlui/bitstream/handle/10902/11780/RuizGutierrezMarta.pdf>
- Salazar , D., Socorro , M., Giraldo, R., & Ortiz, G. (2023). Vista de Juego cooperativo, dispositivo de formación para la paz y la convivencia. Obtenido de <https://revista.redipe.org/index.php/1/article/view/2031/2021>
- Tudurí , J., Escalera, E., Sánchez , E., & Sorio, J. (7 de Enero de 2013). *Blogspot*. Obtenido de Características de los juegos cooperativos: <http://b2juegoscooperativos.blogspot.com/>
- UNESCO. (junio de 2021). Evaluación de habilidades socioemocionales en niños. Obtenido de <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000377512/PDF/377512spa.pdf.multi>
- Vygotsky. (2004). Play and its Role in the Mental Development of the Child. *Revista Neuromun*, 2(2), 533-559. Obtenido de <https://eduneuro.com/revista/index.php/revistaneuronum/article/view/533/595>
- Wanumen, L., & Mosquera, D. (2021). *Juegos livianos*. Jose de Caldas: Universidad Distrital Francisco Jose de Caldas. Obtenido de [https://books.google.com.ec/books/about/Juegos\\_livianos.html?id=\\_FS\\_EAAAQB-AJ&redir\\_esc=y](https://books.google.com.ec/books/about/Juegos_livianos.html?id=_FS_EAAAQB-AJ&redir_esc=y)

## ANEXOS

**Anexo 1.** Ficha de observación aplicada en los niños del nivel inicial 2.



### UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACION, HUMANAS Y TECNOLOGIAS EDUCACION INICIAL FICHA DE OBSERVACIÓN

**TEMA:** El juego colaborativo para la construcción de habilidades blandas en los niños de educación inicial 2, de la Unidad Educativa “Martiniano Guerrero Freire”, ciudad Riobamba

**OBJETIVO:** Observar cómo influye el juego colaborativo en la construcción de habilidades blandas en los niños de educación inicial 2.

Nº	PREGUNTAS	INDICADORES		
		I	EP	A
1	Escuchan con atención cuando el docente da a conocer las indicaciones del juego.			
2	Se relacionan y participan de manera activa en actividades grupales.			
3	Comparten materiales y recursos con sus compañeros durante el juego.			
4	Colaboran para alcanzar un objetivo común dentro del juego.			
5	Resuelven conflictos de manera autónoma o buscan apoyo de un adulto.			
6	Muestran empatía hacia sus compañeros al notar que alguien necesita ayuda.			
7	Expresa ideas libremente.			
8	Reconoce y celebra sus propios logros y de sus compañeros.			
9	Muestran iniciativa para liderar en los juegos.			
10	Esperan su turno durante las actividades o juegos.			

**Elaborado por:** Adriana Lizbeth Changoluisa Nuñez



**Anexo 2.** Evidencias de la ficha de observación actividad 1.



**Descripción:** “El tren de los amigos”, en esta actividad los niños deben formar dos columnas e ir pasando la pelota por encima de la cabeza hacia el compañero de atrás y al finalizar debe regresar por debajo de las piernas.

**Elaborado por:** Adriana Lizbeth Changoluisa Nuñez

**Fuente:** Ficha de observación

**Anexo 3.** Evidencias de la ficha de observación actividad 2.



**Descripción:** “La carrera de relevos con obstáculos”, primero se forma dos grupos en el cual los niños deben cruzar los diferentes obstáculos sosteniendo una posta, saltando de dos pies, de uno y corriendo, hasta que todos los miembros del grupo participen.

**Elaborado por:** Adriana Lizbeth Changoluisa Nuñez

**Fuente:** Ficha de observación

**Anexo 4.** Evidencias de la ficha de observación actividad 3.



**Descripción:** “Construyamos una torre”, crear pequeños grupos en los cuales van a construir una torre de vasos siguiendo las indicaciones dadas por la docente.

**Elaborado por:** Adriana Lizbeth Changoluisa Nuñez

**Fuente:** Ficha de observación

**Anexo 5.** Evidencias de la ficha de observación actividad 4.



**Descripción:** “Teléfono descompuesto”, Los estudiantes forman dos filas para proseguir a dar las indicaciones en la cual la docente dice una frase sencilla al oído del niño y así sucesivamente debe pasar el mensaje hasta el último participante el cual dirá en voz alta el mensaje que le llegó.

**Elaborado por:** Adriana Lizbeth Changoluisa Nuñez

**Fuente:** Ficha de observación

**Anexo 6.** Evidencias de la ficha de observación actividad 5.



**Descripción:** “Que no caiga el globo” formar grupos de 4 niños en el cual entrelazan sus manos para mantener el globo en el aire sin soltarse las manos.

**Elaborado por:** Adriana Lizbeth Changoluisa Nuñez

**Fuente:** Ficha de observación