

UNIVERSIDAD MAYOR
FACULTAD DE HUMANIDADES
PEDAGOGÍA EN EDUCACIÓN FÍSICA,
DEPORTES Y RECREACIÓN



UNIVERSIDAD
MAYOR

Efecto de la aplicación de juegos durante las clases de educación física en el desarrollo de las habilidades blandas.

Trabajo de investigación para optar al Grado Académico de
LICENCIATURA EN EDUCACIÓN

Estudiantes

Gallardo Molnar Rayen Ileana Constanza

García Cruz Valentina Margarita

Profesor guía:

Dr. Guillermo Andrés Cortés Roco

Santiago de Chile, 2021

RESUMEN

Propósito: Investigar la influencia de la aplicación de juegos en el desarrollo de habilidades blandas (compañerismo y juego limpio) de niños entre 10 a 12 años durante las clases de educación física. **Metodología:** Se recolectaron datos sobre el compañerismo y el juego limpio que presentan una muestra de 12 estudiantes al momento de jugar. La investigación constó de tres fases, evaluación inicial, intervenciones durante la asignatura de educación física y evaluación final. Tanto para la evaluación inicial como final, se utilizó el mismo instrumento, una pauta de observación que consta de dos ítems, uno sobre el compañerismo y el otro sobre el juego limpio. Se utilizó el software IBM SPSS Statics 23 para realizar un análisis descriptivo, comparando los resultados del pretest y el posttest e identificando si hubo un cambio significativo en la aplicación de las habilidades evaluadas durante el juego. **Resultados:** El indicador de habilidades blandas de compañerismo presentó diferencias significativas en todos sus enunciados observados. Juego limpio presentó tres de cinco indicadores con diferencias significativas entre pretest y posttest. **Conclusión:** La aplicación de juegos durante las clases de educación física favorece el desarrollo de habilidades blandas, tales como el compañerismo y el juego limpio, en niños de 10 a 12 años.

Palabras clave: Juego, habilidades blandas, compañerismo, juego limpio.

ABSTRACT

Aim: To investigate the influence of employing games to improve soft skills, such as team spirit, and fair play, during physical education classes of kids aged between 10 and 12. **Methods:** Data have been collecting about team spirit, and fair play. This data presented a sample of 12 students at the playing moment. This investigation consisted of three phases, which are initial evaluation, intervention in physical education classes, and final evaluation. For both evaluations, the same observation pattern has been used, which consist of two items, the first one is team spirit, and the second one is fair play. To carry out a descriptive analysis, IBM SPSS Statics 23 software has been used, comparing the evaluations results and identifying any

significant change in the evaluated skills during the game. **Results:** The team spirit indicator presented significant differences in all its items. The fair play presented significant differences in three of five items. **Conclusion:** Employing games during physical education classes of kids aged between 10 and 12 improves soft skills, such as team spirit, and fair play.

Key words: game, soft skills, team spirit, fair play.

INTRODUCCIÓN

Las estrategias didácticas en Educación Física a partir del juego como herramienta facilitadora que incentiva el desarrollo de habilidades blandas, tales como el respeto, compañerismo, honestidad, y la empatía. Actualmente el desarrollo de estas habilidades se ha vuelto una necesidad en todo ámbito para la sociedad; partiendo en la convivencia e interacción entre menores, hasta en los diversos trabajos y cargos que desempeñan los adultos.

Uno de los grandes acontecimientos que están ocurriendo a nivel mundial, es la llamada globalización, la cual trae como uno de sus efectos una demanda social centrada en la convivencia sana y armónica dentro de la sociedad, y es aquí donde las habilidades blandas desempeñan un rol fundamental, ya que sin ellas, se hace imposible alcanzar un ambiente basado en el respeto y la inclusión.

OECD (Como se citó en British Council, 2016) aborda que “La globalización y la modernización rápidas plantean nuevos y exigentes desafíos tanto a los individuos como a las sociedades. Las poblaciones cada vez más diversas e interconectadas, el rápido cambio tecnológico y la disponibilidad instantánea de grandes cantidades de información son sólo algunos de los factores que contribuyen a estas nuevas demandas...”.

Es un tema muy poco estudiado y que, a medida que pasa el tiempo, va tomando más y más relevancia dentro de la comunidad y, particularmente, dentro de la

educación, y es justamente en esa área en la cual se va a llevar a cabo esta investigación.

Actualmente, la educación está cambiando de un enfoque tradicional y academicista, a uno activo e integral, incluyendo e inculcando valores y habilidades socio-emocionales que en épocas pasadas no eran consideradas fundamentales en la formación de los estudiantes.

La Oficina del Secretario General de la ONU (Como se citó en British Council, 2016) expone que “La educación debe asumir plenamente su función central de ayudar a las personas a forjar sociedades más justas, pacíficas, tolerantes e inclusivas. Debe dar a la gente la comprensión, habilidades y valores que necesitan para cooperar en la resolución de los desafíos interconectados del siglo XXI.”

Particularmente en Chile, se ha utilizado el enfoque tradicional durante muchos años, ignorando la importancia que tiene la formación integral de las personas desde una edad temprana, para el futuro desenvolvimiento de ellos dentro de la sociedad, ya sea en el ámbito laboral, familiar o en cualquier otro. Hoy en día se dice que las habilidades blandas son un factor determinante en el éxito de cada persona, ya que contribuyen a alcanzar la mejor versión de cada uno.

Diego José Salvatierra, 2014 “Chile cuenta con indicadores importantes de desempeño académico tradicional entre colegios y a nivel internacional — principalmente la prueba nacional SIMCE y la internacional PISA. Estos indicadores, sin embargo, en general no incluyen a las llamadas habilidades blandas, también conocidas como habilidades socio-emocionales o no-cognitivas.”

“Tanto economistas como psicólogos en el área de educación, destacan cada vez más la brecha en estas habilidades como un importante factor en la generación de desigualdad” (Heckman 2012). Esto se conecta con estudios que muestran el fuerte impacto de estas sobre el mercado laboral (Bassi, Busso, Urzúa, y Vargas, 2012). “En suma, las habilidades blandas son clave para ayudar a los jóvenes de todo origen a realizar su potencial.”

Por otra parte, el concepto de juego es casi imposible de definir en términos absolutos, ya que no hay un consenso que lo encasille como tal. Así lo expone Ackermann en su escrito “El concepto de juego es difícil de definir y no existe consenso sobre una definición” (Ackermann, 2013, p9). Posada (2014), a su vez, aporta un factor determinante para la definición de juego, denominándolo como un término polisémico, el cual dependerá del enfoque con que se le describa a dicha actividad. En lo que sí es posible encontrar un acuerdo, es respecto a ciertas características generales que posee todo juego, como se menciona en el artículo del pediatra y puericultor Gómez Ramírez “actividad placentera, libre y espontánea, sin un fin determinado, pero de gran utilidad para el desarrollo del niño” (Gómez Ramírez, 2018). En este mismo artículo, el autor hace mención a la función y el rol educativo que puede llegar a tomar el juego, “Las connotaciones de placentera, libre y espontánea del juego son fundamentales y por tal razón debemos garantizarlas con nuestro acompañamiento inteligente.” (Gómez Ramírez, 2018) Platón (s.f.), de igual forma, desde la antigüedad decía que se debía educar jugando, considerando al juego como una herramienta educativa.

Existe el Homo Erectus, el Homo Sapiens, y también existe el Homo Ludens. Gómez Ramírez (2018) nombra a Johan Huizinga, historiador holandés, quien fue el autor de un libro dirigido a los estudiosos del juego y titulado como “Homo Ludens”. El libro explica cómo el juego ha acompañado al ser humano durante toda la historia, desde los años más remotos hasta los más actuales. Mireia P. Ríos (2013), en su escrito de investigación, también postula que el juego es considerado una actividad inherente al ser humano, ya que aprendemos a relacionarnos en todo ámbito de vida, ya sea familiar, material, social o cultural, por medio de actividades lúdicas.

“Los Estados Partes reconocen el derecho del niño al descanso y el esparcimiento, al juego y a las actividades recreativas propias de su edad y a participar libremente en la vida cultural y en las artes.” (UNICEF - Comité Español, 2006). La UNICEF en su escrito, postula y declara al juego como un derecho del niño, y es por esto que, tanto las autoridades políticas como la sociedad en general, deben encargarse de cumplir dicho derecho. El juego si bien su objetivo es la

entretención, también es una instancia en la cual se potencia el área socioemocional de los pequeños. Ackermann en su libro dice que el juego generalmente se basa en una motivación intrínseca, pues es una actividad que se lleva a cabo por interés propio. Al momento de jugar, los niños a menudo expresan alegría y se sumergen en las actividades lúdicas que están realizando durante un período de tiempo.

Según Richard W. Sandoval, en su escrito “La Educación física y el juego”, el juego se trata de “un concepto muy rico, amplio, versátil y ambivalente”, son estas las características que permiten que el juego sea una de las herramientas más adecuadas para la enseñanza y el aprendizaje de los niños.

En cuanto al concepto de habilidades blandas, primero es necesario definir qué es habilidad, y el diccionario de la Real Academia Española (2019) dice que la palabra habilidad proviene del latín *habilitas*, *-ātis* 'aptitud, idoneidad' y, en resumen, sus definiciones se refieren mayormente a la capacidad y disposición para algo; y ejecutar algo con gracia y destreza. Partiendo por estos conceptos, facilita el trabajo de interiorizar y comprender a lo que se refiere cuando se habla de habilidades blandas. Según Ortega (2016), las habilidades blandas o no cognitivas, están ligadas a ciertas actitudes y prácticas que afectan en el aprendizaje y en la interacción que establece un individuo con el mundo que lo rodea. Los estudiosos y profesionales en el área usan una gran variedad de términos para describir dichas habilidades, tales como: competencias “blandas”, habilidades socioemocionales, habilidades sociales y emocionales, habilidades de carácter o rasgos de personalidad. Al fin y al cabo, las habilidades blandas pueden ser denominadas de muchas maneras, pero, tal como dice National Soft Skills Association (2019), si bien existen muchas definiciones que hacen referencia a este tipo de habilidades, todas ellas incluyen un elemento clave, la interacción efectiva.

También es necesario dejar de manera explícita la diferencia entre las llamadas habilidades duras y blandas. En un artículo escrito por Marcos Antonio Espinoza y Doris Gallegos, publicado en la revista científica de la Universidad Israel, Quito – Ecuador (2020), se dice que las habilidades duras son aquellas competencias que

tienen directa relación con la aplicación de conocimientos y habilidades sobre un tema en particular. Mientras que las habilidades blandas están vinculadas con el comportamiento, el desempeño social, el liderazgo y el manejo emocional de una persona.

En definitiva, National Soft Skills Association (2019) define a las habilidades blandas como un concepto simple que hace mención a un conjunto complejo de cualidades personales que ayudan a ser a alguien un elemento positivo y contribuyente a su entorno. Dentro de dicho conjunto de cualidades personales se puede encontrar la comunicación, la planificación y organización, la actitud positiva, el pensamiento crítico, el trabajo en equipo, entre otros.

Considerando estos antecedentes surge la pregunta de investigación, ¿Qué efectos tiene la aplicación de juegos en las clases de educación física en el desarrollo de habilidades blandas en estudiantes de 10 a 12 años en un colegio perteneciente a la comuna de Petorca - Región de Valparaíso durante el año 2021?

Es importante realizar esta investigación, para poder demostrar que a través del juego, los niños pueden construir y expresar sus habilidades blandas, como el juego limpio y el compañerismo, y contribuir, posteriormente, a la formación integral de la sociedad. En un artículo realizado por Cambridge University Press (2019), se plantea que desde pequeños, los padres han interpretado que el juego es algo negativo, más de alguna vez nos dijeron “no juegues con tierra”, o “no juegues con agua”, “no juegues...”. El juego se considera a menudo como lo opuesto del aprendizaje, como una distracción y no como una herramienta o buena estrategia a utilizar para un fin educativo. Tanto es así que en los propios colegios le dan más importancia a la alfabetización y a las matemáticas, las cuales, generalmente se enseñan y aprenden de una forma tradicional, en un salón de clases con un pizarrón o proyector a disposición del profesor y los estudiantes sentados frente a un cuaderno, mermando y dejando en segundo plano asignaturas como artes visuales, musicales y educación física, las cuales son fundamentales para un desarrollo integral de los niños y niñas, ya que ponen en práctica otras habilidades que normalmente no utilizan en clases de lengua o cálculo. Mireia P. Ríos (2013) dice

que generalmente, el juego es considerado una actividad contraria al trabajo y que la relacionan únicamente con la entretención y el descanso, pero Ríos afirma que en realidad las actividades lúdicas tienen una trascendencia de mayor amplitud que solo la diversión, pues es a través de ellas que las culturas y sociedades transmiten valores, normas de conducta, resuelven conflictos, educan a los jóvenes, ayudándolos a desarrollar varias facetas de su personalidad.

“Estas destrezas pueden enseñarse utilizando diversas estrategias metodológicas, así como, juego de roles, simulación, autodescubrimiento, cuestionamiento, entrevistas, proyectos, aprendizaje basado en problemas, aprendizaje cooperativo e instancias de reflexión. En tanto, el desarrollo de dichas habilidades podría integrarse en el currículo de varias formas: enfoque directo, enfoque metacurricular y enfoque mixto (incluye ambos enfoques)” (Vera, 2016) Y es justamente aquí donde es posible ver que es factible incluir al juego como una herramienta educativa óptima para el desarrollo y aplicación de estas destrezas o habilidades socioemocionales. Además, también permite al niño satisfacer un gran número de sus necesidades inherentes a su naturaleza, como dice Mireia P. Ríos (2013) en su escrito, “El niño necesita acción, manejar objetos, relacionarse con otros niños, y esto se hace a través del juego, por ello la actividad lúdica es necesaria y vital para su desarrollo. El juego temprano y variado contribuye de modo muy positivo a la estimulación de todos los aspectos del crecimiento y desarrollo humano, todo el desarrollo infantil se encuentra directa y plenamente vinculado con el juego y por ello no se le puede considerar una actividad inútil o de poca importancia. El niño necesita jugar para desarrollarse, afianzar su personalidad y convertirse en persona en el sentido más total de la palabra.” (Ríos, 2013). Siguiendo esta línea, Gallardo se explaya y declara que “A través del juego, los niños desarrollan las capacidades físicas, las habilidades motrices y las habilidades técnicas y tácticas propias de los distintos juegos deportivos; descubren, observan, exploran y comprenden el mundo que les rodea y toman conciencia de sí mismos; adquieren conocimientos, se relacionan con otras personas y liberan tensiones, tanto individuales como colectivas; adquieren destrezas sociales positivas como compartir cosas, jugar de forma cooperativa, expresar emociones de manera apropiada, etc.; aprenden a

conocer su propio cuerpo y sus posibilidades, desarrollan su personalidad y encuentran un lugar en la sociedad; aprenden acerca de las cosas que les rodean, sobre sí mismos y sobre las personas que juegan con ellos; aprenden distintas experiencias, tales como: ganar, perder, compartir, conocer y aceptar las limitaciones propias y la de los demás, soñar, etc.; aprenden a respetar las normas y reglas, estableciendo lazos de cohesión, ayuda, cooperación, integración y autonomía; expresan sus emociones, sensaciones, deseos, impulsos, sentimientos y estados de ánimo; aprenden a vivir y ensayan la forma de actuar en el mundo; aprenden los valores, normas y formas de vida de los adultos; establecen lazos emocionales, adoptan roles diferentes, hacen amigos y aprenden a acatar y respetar las reglas morales, éticas y sociales; etc.” (Gallardo, 2018). Con todo lo ya descrito, la importancia del juego en el desarrollo de los y las niñas es evidente, y es fundamental a la hora de enseñar, aprender y aplicar valores y destrezas socioemocionales.

En cuanto a la relevancia del juego en la asignatura de Educación Física, el profesor Sandoval (2011) asevera que las actividades lúdicas activan todos los órganos del cuerpo, y que además fortalecen y ejercitan varias funciones psíquicas en los participantes; es más, afirma que el juego es un factor poderoso para la preparación del niño en el ámbito social, ya que aprende y aplica la solidaridad, forma y consolida el carácter y estimula el poder creador.

“En definitiva, esa actividad lúdica o juego se caracteriza porque moviliza la capacidad de decisión y de acción que posibilita al niño o niña a tomar un rol activo (autonomía) y a adueñarse de sus experiencias, es decir, lo convierte en agente de su propia vivencia. Y además tiene la gracia de ser un aprendizaje holístico, ya que involucra todos los ámbitos de su desarrollo: las competencias motoras, cognitivas, sociales y emocionales. “(Revista de Educación, 2020).

Esta investigación le otorgará la importancia real que merece el desarrollo de las habilidades blandas desde la etapa escolar, demostrando que el juego es una posibilidad válida para el desarrollo temprano de estas habilidades en niños y niñas en formación. Esto llevará a que a futuro se tome en cuenta en la sociedad, a nivel

general y no solo escolar, la relevancia y lo crucial que es aplicar estas destrezas en cualquier ámbito de la vida, ya sea en el colegio jugando, en la oficina trabajando, o en el supermercado comprando.

Por lo tanto, el objetivo general del estudio es identificar la influencia de juegos en el desarrollo de habilidades blandas (compañerismo y juego limpio) de niños entre 10 a 12 años durante las clases de educación física. Mientras que los objetivos específicos señalan primero, determinar la influencia del juego como estrategia didáctica en el nivel de compañerismo que presentan niños de 10 a 12 años antes y después de un programa de clases de educación física, segundo, determinar la influencia del juego como estrategia didáctica en el nivel de juego limpio que presentan en niños de 10 a 12 años antes y después de un programa de clases de educación física.

Como hipótesis del estudio, la implementación de actividades lúdicas en las clases de educación física de niños de 10 a 12 años genera un desarrollo de las habilidades blandas tales como juego limpio y compañerismo.

METODOLOGÍA

Lineamientos para el diseño

La investigación se sustenta en el paradigma cuantitativo, pues tal como lo menciona Hernández Sampieri, Fernández Collado, & Baptista Lucio (2014) en su escrito, “usa la recolección de datos para probar hipótesis, con base en la medición numérica y el análisis estadístico, para establecer patrones de comportamiento y probar teorías”. En esta investigación se va a medir y recolectar datos sobre el impacto que tiene la práctica de actividades lúdicas en la manifestación de las habilidades socioemocionales del grupo de estudiantes a investigar. El alcance de la investigación corresponde al explicativo, ya que busca responder al efecto que tiene la aplicación de juegos en el desarrollo de las habilidades blandas, específicamente del compañerismo y el juego limpio, de los niños y niñas que se observan durante el proceso del estudio. “Como su nombre lo indica, su interés se

centra en explicar por qué ocurre un fenómeno y en qué condiciones se manifiesta o por qué se relacionan dos o más variables.” (Hernández Sampieri, Fernández Collado, & Baptista Lucio, 2014). En cuanto al diseño preexperimental con el cual se llevó a cabo la investigación, corresponde al que Hernández Sampieri, Fernández Collado, & Baptista Lucio (2014) denomina como diseño de preprueba/posprueba con un solo grupo. “A un grupo se le aplica una prueba previa al estímulo o tratamiento experimental, después se le administra el tratamiento y finalmente se le aplica una prueba posterior al estímulo” (Hernández Sampieri, Fernández Collado, & Baptista Lucio, 2014). Al implementar una evaluación previa a la intervención a realizar, esto permite tener una referencia inicial sobre el desarrollo de habilidades blandas (compañerismo y juego limpio) que poseen los niños y niñas antes del estímulo, lo que finalmente posibilita realizar un seguimiento al grupo de estudio durante el periodo de investigación.

Lineamientos para la población y muestra

La población de este estudio corresponde a niños de 10 a 12 años que asisten a clases de Educación Física en un establecimiento educativo perteneciente a la comuna de Petorca, Región de Valparaíso. La muestra es de 12 alumnos.

Estos participantes se seleccionaron de forma aleatoria simple, puesto que todos los individuos tienen la misma probabilidad de ser seleccionados.

Lineamientos para el entorno

El estudio se realizó en la asignatura de Educación Física y Salud, en la Escuela Municipal de la comuna de Petorca, Región de Valparaíso. A pesar de la pandemia, la comuna se encuentra en fase 3 “Preparación” del Plan Paso a Paso, lo cual permite una realización normal de clases presenciales pero con un aforo reducido. Cada sujeto de estudio, por lo tanto, se encontraba en su entorno natural, no manipulado, es decir en su zona habitual de clases.

Lineamientos para los instrumentos y/o intervenciones

El recogimiento de datos se realizará en dos instancias de la investigación, una antes y otra después de la intervención. Se llevó a cabo a través de un instrumento elaborado por los investigadores. Dicho instrumento fue una pauta de observación en forma de tabla de valoración, la cual los investigadores debían ir completando a medida que iban observando si los estudiantes lograban completamente, medianamente o no lograban la aplicación de habilidades blandas, particularmente el compañerismo y el juego limpio, mientras participaban de actividades lúdicas en la clase. El instrumento se subdivide en 2 ítems, los primeros cinco enunciados van orientados a la manifestación del compañerismo y desde el enunciado seis en adelante, se enfocan en la demostración de juego limpio durante la actividad.

- Pauta de observación

Tabla de valoración para los investigadores:

1	Logrado (3 PUNTOS)	Cumple en todas las oportunidades con lo dicho en el enunciado
2	Medianamente Logrado (2 PUNTOS)	Cumple a veces con lo dicho en el enunciado.
3	No logrado (1 PUNTO)	No cumple en ninguna oportunidad con lo dicho en el enunciado.

Enunciados	Logrado	Medianamente logrado	No logrado
1. Compañerismo			
1.1 Anima al compañero que falla			
1,2 Reconoce los éxitos de los compañeros			
1.3 Hace partícipes a todos sus compañeros del juego			
1.4 Uso correcto del vocabulario y buena actitud al momento de participar			

1.5 Tranquiliza a sus compañeros en situación de conflicto			
2. Juego limpio			
2.1 Respetan el reglamento del juego			
2.2 Acepta las decisiones del profesor o profesora a cargo de la actividad			
2.3 Reconoce los éxitos de los adversarios			
2.4 Si el rival comete un error no realiza acciones de burla			
2.5 Ante acciones de infracción, existe una disculpa posterior			

Puntaje máximo a alcanzar: 30 puntos.

Puntaje mínimo a alcanzar: 10 puntos.

Respecto a la intervención que se aplicará en el proceso de investigación, esta consiste en seis sesiones en total, cada una de ellas durará un bloque pedagógico que se llevará a cabo durante clases de Educación Física con los estudiantes del curso asignado. Tanto la primera como la última sesión corresponderán a la evaluación, inicial y final respectivamente, del grupo de estudio sobre la manifestación de habilidades socioemocionales que presentan mientras practican actividades lúdicas. En cuanto a las otras cuatro sesiones, se busca estimular el desarrollo y aplicación de habilidades blandas a través de diferentes estrategias educativas, ya sean breves definiciones de conceptos asociados a dichas habilidades, actividades enfocadas en el compañerismo y juego limpio, reflexiones sobre la importancia del área valórica y emocional del juego. El objetivo de estas sesiones es que podamos observar un antes y un después en el desarrollo y aplicación de habilidades blandas, específicamente del compañerismo y juego limpio, en los sujetos del estudio.

Intervenciones a realizar:

1° Sesión	Evaluación previa a la intervención a realizar. Se utilizará la tabla de valoración que se presentó anteriormente para evaluar a los sujetos de la investigación.
2° Sesión	Exponer sobre qué se tratan las habilidades blandas, haciendo énfasis en el compañerismo y el juego limpio.

3° Sesión	Sesiones de juegos enfocados en el compañerismo.
4° Sesión	Sesiones de actividades lúdicas enfocadas en el juego limpio.
5° Sesión	Reconocer en conjunto la importancia del compañerismo y el juego limpio.
6° Sesión	Evaluación después de la intervención a realizar. Se utilizará la tabla de valoración que se presentó anteriormente para evaluar a los sujetos de la investigación.

Lineamientos para los aspectos éticos

En esta investigación, los participantes son menores de edad, por lo cual, cuenta con un formulario de consentimiento de participación, para el padre o apoderado del pupilo (asentimiento informado), el cual autoriza la utilización de los datos recogidos e información relevante de cada sujeto, manteniéndolos en completa confidencialidad. Una vez leído el formulario, los apoderados y/o tutores, tuvieron que completar los siguientes datos de una manera presencial:

- Nombre, Rut, firma del apoderado y/o tutor.
- Nombre, Rut del alumno/a y edad.
- Fecha

Con este formulario, los tutores autorizan a los alumnos/as a participar de la investigación, comprometiéndose a que ellos intervengan en las actividades.

Lineamientos para el plan de análisis

Para el análisis de los datos recogidos a través de los instrumentos aplicados en la investigación, se utilizó el software IBM –SPSS Statistics. Al ser una investigación diseñada según el paradigma cuantitativo, se realizó una distribución de frecuencias y un análisis descriptivo de los datos recolectados, que corresponde a la elaboración y obtención de tendencia central (media, mediana y moda) y medidas de dispersión (desviación estándar, desviación promedio, varianza, alcance, etc.) para los resultados conseguidos del instrumento aplicado por los investigadores. Para analizar la información, se compararon los datos recopilados antes y después de la

intervención. Luego, se determinó el coeficiente de validez de los resultados obtenidos del instrumento de recolección de datos empleado en la investigación. Para la verificación de la hipótesis planteada, se llevó a cabo un análisis e interpretación de los resultados obtenidos y según lo observado durante la fase de investigación. Al final, los datos recolectados se disponen para ser presentados y expuestos gráficamente para que la interpretación de estos sea visualmente evidente.

Con un nivel de significancia de un 0,05 (5%) se hizo un análisis de varianza por ítem. Si el p-valor (sig) es menor a 0,05, se tiene que hay diferencias significativas entre los grupos.

RESULTADOS

A continuación se presentan los resultados de las pruebas realizadas antes y después de la aplicación de un programa de intervención en niños de 10 a 12 años.

Tabla: Resultados pre y post intervención pauta de observación indicadores de habilidades blandas.

Pauta de observación	PRE				POST				Dif.	p
	Media/	DS	Med	Moda	Media/	DS	Med	Moda		
1. Compañerismo										
1.1 Anima al compañero que falla	2,08±	0,79	2,00	2,00	2,83±	0,39	3,00	3,00	0,75	0,08*
1.2 Reconoce los éxitos de los compañeros	2,17±	0,83	2,00	3,00	2,92±	0,29	3,00	3,00	0,75	0,08*
1.3 Hace partícipes a todos sus compañeros del juego	1,75±	0,75	2,00	2,00	2,75±	0,45	3,00	3,00	1,00	0,01*
1.4 Uso correcto del vocabulario y buena actitud al momento de participar	1,75±	0,75	2,00	1,00	2,50±	0,67	3,00	3,00	0,75	0,018*
1.5 Tranquiliza a sus compañeros en situación de conflicto	1,50±	0,67	1,00	1,00	2,33±	0,49	2,00	2,00	0,83	0,002*
2. Juego limpio										
2.1 Respetan el reglamento del juego	2,58±	0,51	3,00	3,00	2,92±	0,29	3,00	3,00	0,34	0,063
2.2 Acepta las decisiones del profesor o profesora a cargo de la actividad	2,33±	0,89	3,00	3,00	2,58±	0,67	3,00	3,00	0,25	0,444
2.3 Reconoce los éxitos de los adversarios	1,67±	0,65	2,00	2,00	2,67±	0,49	3,00	3,00	1,00	0,000*

2.4 Si el rival comete un error no realiza acciones de burla	1,75±	0,87	1,5	1,00	2,50±	0,52	2,50	3,00	0,75	0,018*
2.5 Ante acciones de infracción, existe una disculpa posterior	2,00±	0,85	2,00	3,00	2,92±	0,29	3,00	3,00	0,92	0,002*

En la tabla es posible apreciar los resultados pre y post test de la pauta de observación aplicada por los investigadores a los escolares del colegio municipal perteneciente a la comuna de Petorca durante la actividad lúdica realizada.

En cuanto al enunciado 1.1, en el pretest la media y desviación estándar fue de $2,08 \pm 0,79$, mientras que la mediana y la moda fue de 2. En el posttest la media y desviación estándar fue de $2,83 \pm 0,39$, mientras que la mediana y la moda fue de 3. La diferencia de medias fue de 0,75 (p 0,08).

En el enunciado 1.2, en el pretest la media y desviación estándar fue de $2,17 \pm 0,83$, mientras que la mediana fue de 2 y la moda fue de 3. En el posttest la media y desviación estándar fue de $2,92 \pm 0,29$, mientras que la mediana y la moda fue de 3. La diferencia de medias fue de 0,75 (p 0,08).

Respecto al enunciado 1.3, en el pretest la media y desviación estándar fue de $1,75 \pm 0,75$, mientras que la mediana y la moda fueron de 2. En el posttest la media y desviación estándar fue de $2,75 \pm 0,45$, mientras que la mediana y la moda fue de 3. La diferencia de medias fue de 1,00 (p 0,01).

En el enunciado 1.4, en el pretest la media y desviación estándar fue de $1,75 \pm 0,75$, mientras que la mediana fue de 2 y la moda fue de 1. En el posttest la media y desviación estándar fue de $2,50 \pm 0,67$, mientras que la mediana y la moda fue de 3. La diferencia de medias fue de 0,75 (p 0,018).

En el enunciado 1.5, en el pretest la media y desviación estándar fue de $1,50 \pm 0,67$, mientras que la mediana y la moda fue de 1. En el posttest la media y desviación estándar fue de $2,33 \pm 0,49$, mientras que la mediana y la moda fue de 2. La diferencia de medias fue de 0,83 (p 0,002).

Respecto al enunciado 2.1, en el pretest la media y desviación estándar fue de $2,58 \pm 0,51$, mientras que la mediana y la moda fueron de 3. En el posttest la media y desviación estándar fue de $2,92 \pm 0,29$, mientras que la mediana y la moda fue de 3. La diferencia de medias fue de 0,34 (p 0,063).

En cuanto al enunciado 2.2, en el pretest la media y desviación estándar fue de $2,33 \pm 0,89$, mientras que la mediana y la moda fue de 3. En el posttest la media y desviación estándar fue de $2,58 \pm 0,67$, mientras que la mediana y la moda fue de 3. La diferencia de medias fue de 0,25 (p 0,444).

Respecto al enunciado 2.3, en el pretest la media y desviación estándar fue de $1,67 \pm 0,65$, mientras que la mediana y la moda fueron de 2. En el posttest la media y desviación estándar fue de $2,67 \pm 0,49$, mientras que la mediana y la moda fue de 3. La diferencia de medias fue de 1,00 (p 0,000).

En el enunciado 2.4, en el pretest la media y desviación estándar fue de $1,75 \pm 0,87$, mientras que la mediana fue de 1,50 y la moda fue de 1. En el posttest la media y desviación estándar fue de $2,50 \pm 0,52$, mientras que la mediana fue de 2,50 y la moda fue de 3. La diferencia de medias fue de 0,75 (p 0,018).

En el enunciado 2.5, en el pretest la media y desviación estándar fue de $2,00 \pm 0,85$, mientras que la mediana fue de 2 y la moda fue de 3. En el posttest la media y desviación estándar fue de $2,92 \pm 0,29$, mientras que la mediana y la moda fue de 3. La diferencia de medias fue de 0,92 (p 0,002).

Solo en las preguntas 2.1 y 2.2 según cada ANOVA, no hay diferencia significativa entre los grupos.

En los siguientes gráficos se puede apreciar la diferencia de resultados que existe entre el pre y el posttest de las dos habilidades blandas evaluadas antes y después de la intervención.

Gráfico 1: Resultados pre y post intervención pauta de observación indicadores de compañerismo.

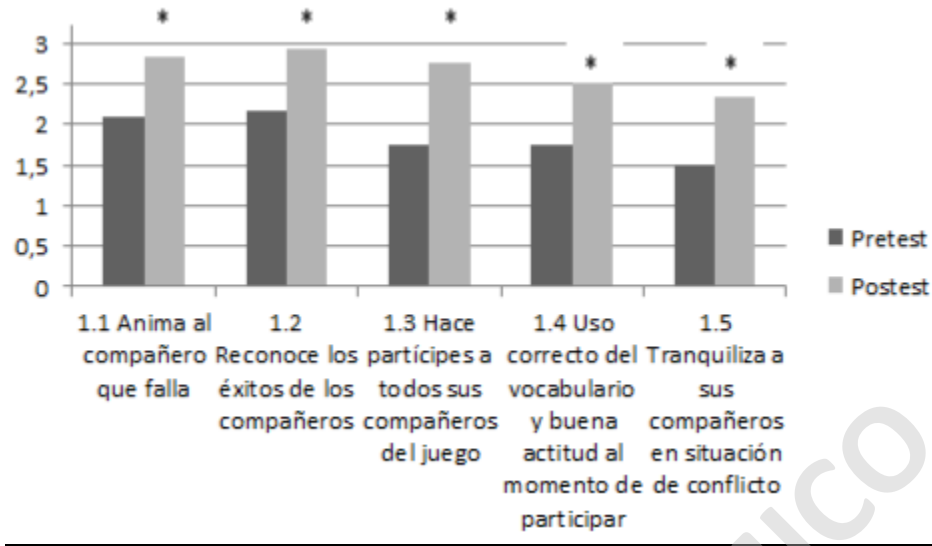
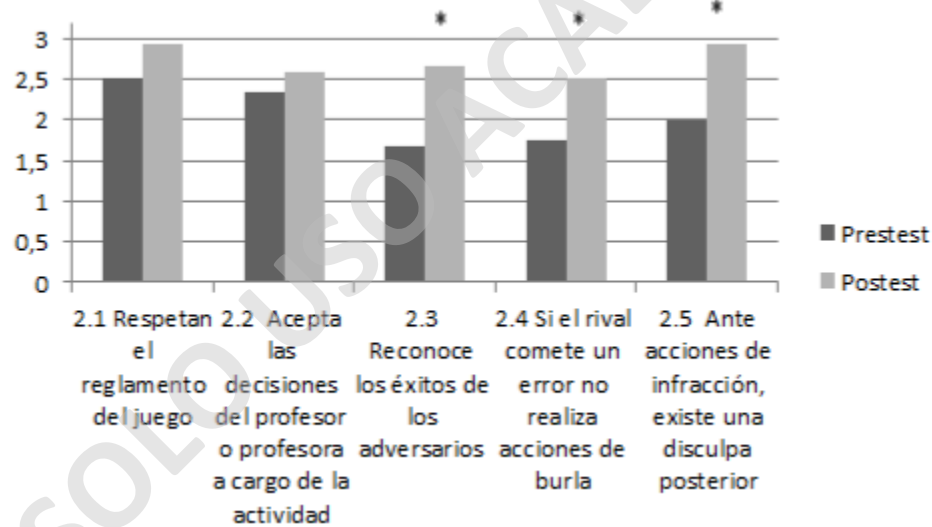


Gráfico 2: Resultados pre y post intervención pauta de observación indicadores de juego limpio.



Dado a que los resultados expuestos fueron significativos, se puede decir que existe una influencia de la aplicación de juegos en el desarrollo de las habilidades blandas en los sujetos que participaron de la investigación.

DISCUSIÓN

Los resultados del presente estudio permitieron identificar una influencia parcial en el desarrollo de habilidades blandas, específicamente del compañerismo y el juego

limpio, a través de la aplicación de juegos para niños de 10 a 12 años en las clases de educación física. Se afirma que la influencia fue parcial dado que no todos los resultados obtenidos a través del instrumento utilizado variaron significativamente luego de la aplicación de las intervenciones, tal como se expuso en el capítulo anterior. Sin embargo, los resultados fueron favorables y evidencian un claro avance socioemocional en los estudiantes. Cabe mencionar que hubo un mayor desarrollo en la habilidad socioemocional de compañerismo por sobre la de juego limpio, ya que todos los indicadores correspondientes al compañerismo tuvieron un resultado significativo. Mientras que dos de los cinco indicadores pertenecientes al juego limpio, específicamente los enunciados no tuvieron un resultado significativo. Por lo tanto, según estos resultados, es posible determinar que la influencia del juego como estrategia didáctica en el nivel de compañerismo que presentan niños de 10 a 12 años, antes y después de un programa de clases de educación física fue significativa. Respecto a la influencia del juego en el nivel de juego limpio que presentan los niños participantes del estudio, antes y después de un programa de clases de educación física, es parcialmente significativa de acuerdo a los resultados ya descritos.

Gracias a estos resultados se pudo corroborar que la implementación de actividades lúdicas en las clases de educación física de niños de 10 a 12 años, genera un desarrollo de las habilidades blandas, tales como el juego limpio y el compañerismo. Tal como lo expresa Gallardo (2018) en su escrito titulado "Teoría del juego como recurso educativo", el juego en educación infantil es una actividad fundamental para el autoconocimiento y el desarrollo de la autonomía del niño, pues integra la acción motriz como tal, con las emociones, el pensamiento y las relaciones interpersonales.

"Esta estrategia, pretende de una forma lúdica, creativa y con un carácter formativo, combinar la formación deportiva con la transmisión de principios, valores y el desarrollo de habilidades sociales, aplicadas no solo durante la práctica deportiva sino que permite extrapolarlas a los contextos sociales." (Prada Rozo, 2016)

Similarmente en el estudio de Gil-Madrona, et al (2019), que tuvo como propósito ver los efectos de un programa de desarrollo de comportamiento apropiado en

relación con la mejora del comportamiento de juego limpio y habilidades sociales de los niños de la escuela primaria durante la clase de educación física. Los resultados de este estudio revelaron que los participantes mejoraron sus comportamientos con la implementación de la intervención (programa de comportamiento apropiado), generando cambios positivos en las actitudes y habilidades sociales de los estudiantes durante la clase de educación física.

Gracias a las intervenciones realizadas en el presente estudio, las cuales se enfocan en la aplicación de las habilidades blandas durante el juego, se pudieron obtener resultados significativos, los cuales permitieron identificar una influencia de las actividades lúdicas en el desarrollo socioemocional de los niños. Si bien se valora el juego libre para que los infantes realicen una exploración tanto interior como exterior, es de suma importancia estimular directa y explícitamente la aplicación y el desarrollo de las habilidades y competencias que se quieran fomentar. Tal como lo dice Ríos (2013) en su escrito: no debemos dejar que los niños se dediquen exclusivamente al juego libre. El juego es un punto clave y es una herramienta educativa que aporta motivación y entretenimiento para poder desarrollar habilidades y competencias. En este caso en particular, el desarrollo del juego limpio y el compañerismo.

El juego es una actividad versátil y ambivalente lo cual le permite trascender su función recreativa, siendo una útil herramienta educativa ya que “son actividades con trasfondo pedagógico que generan un aprendizaje significativo ajustándose a las necesidades, debilidades y evolución diaria del alumno, permitiendo aprender sin estrés ni control, y de una manera divertida que les produce placer y satisfacción personal.” (Ríos, 2013). Ríos también asevera que al incorporar el juego como una actividad diaria se transmite que aprender es fácil y entretenido, lo que le otorga un refuerzo positivo a la enseñanza, estimulando al niño a seguir aprendiendo mientras juega.

Las actividades de carácter lúdico son inherentes al desarrollo y aplicación de ciertas habilidades socioemocionales, tales como el respeto, el compañerismo, la empatía, el compromiso, la honestidad, entre otros. Pero estas no siempre son

aplicadas durante el juego, a pesar de que son implícitamente parte de la situación recreativa, ya sea individual o colectiva. Es por ello que deben ser estimuladas directa y explícitamente para ser desarrolladas y valoradas conscientemente por los participantes, para luego ser aplicadas durante el juego, creando así un ambiente lúdico sano y ameno para todos. Este estudio se enfocó en darle énfasis al reconocimiento, valoración y desarrollo de estas habilidades que se encuentran implícitas en el juego; para ello se realizaron intervenciones específicas sobre dos habilidades en particular, el compañerismo y el juego limpio, para que los sujetos de la muestra fueran conscientes de ellas y las aplicaran al momento de jugar. El juego vendría siendo una herramienta educativa y un medio pedagógico óptimo para el aprendizaje y desarrollo valórico y socioemocional de los niños, ya que una estimulación temprana de estas habilidades permite la formación integral de un ser positivo y contribuyente a su entorno. Mireia Ríos (2013) propone que debemos empezar a formar a los individuos del mañana por medio de actividades lúdicas, puesto que son actividades que motivan y adaptan a los niños de manera progresiva dentro de la sociedad, permitiendo desarrollar varias habilidades y competencias necesarias para formar seres humanos integrales de bien. Díaz (2015) declara que para lograr el reconocimiento y valoración de las habilidades socioemocionales se necesitan espacios que les permitan a los participantes del juego desenvolverse de forma libre y autónoma para poder construir y formar seres humanos integrales. Es por ello que el deporte y el juego aparecen como un medio que ayuda en el desarrollo de estas habilidades.

Esta investigación, a pesar de la pandemia, se llevó a cabo de manera presencial en la comuna de Petorca, región de Valparaíso, permitiendo que las intervenciones en las clases de educación física fueran directas con los participantes del estudio. Como observaciones del procedimiento investigativo y de los resultados obtenidos, es importante tener en cuenta que fueron resultados significativos solo para la muestra investigada, lo cual no implica que en otras muestras se vaya a repetir el mismo patrón, ya que el desarrollo valórico y socioemocional es completamente personal y varía de un individuo a otro. Además, es importante mencionar la relevancia que posee el rol del docente a cargo, en este caso el profesor o profesora

de educación física, ya que es quien finalmente debe dar un énfasis y un estímulo directo y explícito, tal como se mencionó en el párrafo anterior, durante el desarrollo de las actividades lúdicas para lograr la formación valórica de sus estudiantes.

En este estudio se realizaron cuatro sesiones de intervención enfocadas en el juego limpio y el compañerismo, a través de breves exposiciones, aplicación de juegos e instrucciones que apuntaban a fomentar y demostrar dichos valores. Si bien el estudio tuvo resultados favorables y hubo una evolución general demostrada por los participantes en cuanto al desarrollo de las habilidades blandas, hubo casos particulares que no tuvieron un desarrollo tan significativo como los demás, puesto que hay muchos factores que influyen en el desarrollo valórico y socioemocional de las personas, por lo que requieren más tiempo para completar su formación y poder aplicar estas habilidades. Es por esto que es de suma importancia estimular de forma directa, constante y permanente el desarrollo y formación integral de los estudiantes, para que aquellos que tengan más dificultades puedan lograr reconocer, valorar y aplicar de igual forma los valores y habilidades socioemocionales.

Entonces, como sugerencias para investigaciones futuras sobre el tema se recomienda planificar y aplicar actividades y juegos enfocados no tan solo al desarrollo motor de los niños, sino que también se debe incluir un enfoque valórico a estos, por medio de instrucciones y diversos estímulos verbales que el docente de educación física debe ofrecer durante el desarrollo de su clase, ya que si no existen estos elementos pueden variar los resultados. Otra consideración que se debe tener en cuenta para próximos estudios es el factor del tiempo. Dicho factor fue la gran limitación que hubo para esta investigación, ya que se disponía solamente de 6 sesiones de trabajo. A pesar de haber obtenido resultados significativos, fue muy acotado el periodo de intervención para que todos los participantes tuvieran un progreso y desarrollo socioemocional importante. Es por esto que se presentaron casos que no alcanzaron a tener dicha evolución en cuanto a su formación valórica. Por lo tanto, se sugiere llevar a cabo las intervenciones y la investigación durante un periodo prolongado para obtener mejores resultados y que

todos los sujetos presenten una considerable evolución en su desarrollo de habilidades blandas. Cabe acotar en este punto que se debe fomentar de manera constante y permanente la formación y aplicación de estas habilidades durante todo el periodo investigativo estipulado.

Para finalizar, “El juego cumple su función de enlazar contenidos conceptuales, procedimentales y actitudinales y fomentar los valores del compañerismo, la socialización y el respeto mutuo.” (Ríos, 2013). En conclusión la aplicación de juegos en las clases de educación física influyen de manera positiva en el desarrollo valórico emocional en niños de 10 a 12 años.

BIBLIOGRAFÍA

- Ackermann, E., Gauntlett, D., Whitebread, D., Wolbers, T., & Weckström, C. (no date). The future of play. Defining the role and value of play in the 21st century. LEGO Learning Institute. Retrieved from <https://www.legofoundation.com/media/1075/future-of-play-report.pdf>
- Brookings Council (2016) “Abriendo un mundo con potencial. Habilidades blandas para el aprendizaje, el trabajo y la sociedad”. Reino Unido.
- Cambridge University Press. (2019) “Developing life skills through play”. Cambridge, Reino Unido.
- Díaz, J. T. C. (2015). Deporte y posconflicto: una opción para la convivencia. Imaginar la paz en Colombia, 72.
- Espinoza, M. A., & Gallegos, D. (2020). Habilidades blandas en la educación y la empresa: Mapeo sistemático Revista Científica Ulsrael, 50.
- Gallardo, J. A. (20 de marzo de 2018). Teoría del juego como recurso educativo. *Teoría del juego como recurso educativo*. Sevilla, España.
- Gil-Madrona P, Gutiérrez-Marín EC, Cupani M, Samalot-Rivera A, Díaz-Suárez A and López-Sánchez GF (2019) The Effects of an Appropriate

Behavior Program on Elementary School Children Social Skills Development in Physical Education. *Front. Psychol.*

- Gómez Ramírez, J. F. (2018). El juego infantil y su importancia en el desarrollo. *Precop SCP*, 5.
- Hernández Sampieri, R., Fernández Collado, C., & Baptista Lucio, M. d. (2014). *Metodología de la investigación*. Ciudad de México: McGRAW-HILL / Interamericana Editores, S.A. DE C.V.
- Hinojosa, L. M., & Moreno, J. A. (2007). *Manual Práctico Para El Diseño De La Escala Likert*. Ciudad de México: Editorial Trillas.
- National Soft Skills Association. (2019). The National Soft Skills Association. <https://www.nationalsoftskills.org/>
- Ortega, T. (2016). Desenredando la conversación sobre habilidades blandas. 28.
- Posada, R. (2014). La lúdica como estrategia didáctica (Doctoral dissertation), Universidad Nacional de Colombia, Bogotá, Colombia. Recuperado de <http://www.bdigital.unal.edu.co/41019/1/04868267.2014.pdf>
- Prada Rozo, M., Pérez Rodríguez, E., Prado Sosa, O. (2016). La actividad física y el deporte como herramienta para la formación en principios y valores sociales. *Psicología y Educación: Presente y Futuro*. Bogotá, Colombia: ACIPE- Asociación Científica de Psicología y Educación.
- Real Academia Española. (2019). *rae.es*. Obtenido de *rae.es*: <https://www.rae.es/>
- Revista de Educación. (2020). El juego, una presencia de alto nivel. *Revista de Educación*, 30.
- Ríos, M. P. (31 de enero de 2013). El juego como estrategia de aprendizaje en la primera etapa de educación infantil. *El juego como estrategia de*

aprendizaje en la primera etapa de educación infantil. Madrid, España: Universidad Internacional de la Rioja - Facultad de educación.

- Salvatierra, D. (2014) “Brecha de Habilidades Blandas en Chile: Abriendo el debate educacional”. Plural Centro de Ideas y Acción. https://www.sociedadpoliticaspUBLICAS.cl/archivos/BLOQUE_ST/Educacion_I/Desigualdad_Educacional_Habilidades_Blandas.pdf
- Sandoval, R. W. (12 de abril de 2011). La educación Física y el juego. *La educación Física y el juego*. Lima, Perú: Universidad Nacional Mayor de San Marcos.
- UNICEF - Comité Español. (Junio de 2006). Convención de los derechos del niño. *Convención de los derechos del niño*. Madrid, España.
- Vera, F. (2016). Infusión de habilidades blandas en el Currículo de la educación superior: Clave para el desarrollo de capital humano avanzado. *Revista Akademeiar*, 7(7), 53–73.

ANEXOS

Anexo 1: “Constancia de Validación por Julio Experto”

Constancia de Validación por Juicio Experto

Yo, Mónica Flores Bastias, Magister en Educación y Académica de la Universidad Mayor, dejo constancia de la validación del(los) instrumento(s) adjuntado(s) para la investigación "Efecto de la aplicación de juegos durante las clases de Educación Física en el desarrollo de las habilidades blandas", conducente a lograr el grado de Licenciatura en Educación de la carrera de Pedagogía en Educación Física, Deportes y Recreación para Educación Básica y Media.

Criterio de validación	Validado	Validado con observaciones	Deficiente
Congruencia del instrumento con los objetivos propuestos.	X		
Pertinencia del instrumento para responder las preguntas de investigación/hipótesis.	X		
Claridad y precisión en las instrucciones.	X		
Claridad y precisión de preguntas o ítems.	X		
Lenguaje adecuado para la población de estudio.	X		
Ortografía y redacción.	X		

FECHA: 26 junio 2021



Firma de validador(a) experto(a)

Coordinación de Tésinas
Universidad Mayor
Nasur Hurt Ovalle 215, Providencia, Santiago de Chile

Anexo 2: "Instrumento validado"

- Pauta de observación

Tabla de valoración para los investigadores:

1	Logrado (3 PUNTOS)	Cumple en todas las oportunidades con lo dicho en el enunciado
2	Medianamente Logrado (2 PUNTOS)	Cumple a veces con lo dicho en el enunciado.
3	No logrado (1 PUNTO)	No cumple en ninguna oportunidad con lo dicho en el enunciado.

Enunciados	Logrado	Medianamente logrado	No logrado
1. Compañerismo			
1.1 Anima al compañero que falla			
1.2 Reconoce los éxitos de los compañeros			
1.3 Hace partícipes a todos sus compañeros del juego			
1.4 Uso correcto del vocabulario y buena actitud al momento de participar			
1.5 Tranquiliza a sus compañeros en situación de conflicto			
2. Juego limpio			
2.1 Respetan el reglamento del juego			
2.2 Acepta las decisiones del profesor o profesora a cargo de la actividad			
2.3 Reconoce los éxitos de los adversarios			
2.4 Si el rival comete un error no realiza acciones de burla			
2.5 Ante acciones de infracción, existe una disculpa posterior			

Puntaje máximo a alcanzar: 30 puntos.

Puntaje mínimo a alcanzar: 10 puntos.

Anexo 3: "Consentimiento Informado"

Consentimiento informado para participar en un proyecto de investigación

"Efecto de la aplicación de juegos durante las clases de educación física en el desarrollo de las habilidades blandas."

Estimado(a) participante, nuestros nombres son *Rayen Gallardo y Valentina García*, y somos estudiantes de la carrera *Pedagogía en Educación Física, Deportes y Recreación para Educación Básica y Media*, de la Escuela de Educación en la Facultad de Humanidades de la Universidad Mayor. Actualmente, nos

encontramos llevando a cabo un proyecto de investigación para obtener el grado de *Licenciada(o) en Educación*, el cual tiene como objetivo general identificar la influencia de juegos en las clases de Educación Física, en el desarrollo de habilidades blandas (compañerismo y juego limpio) de niños entre 10 a 14 años durante las clases de Educación Física.

Usted ha sido invitada(o) a participar de este proyecto de investigación académica que consiste en responder cuestionarios correspondientes en base a su experiencia en la aplicación de habilidades blandas, participar en las diferentes actividades y charlas, específicamente sobre las habilidades de compañerismo y juego limpio.

Debido a que el uso de la información es con fines académicos, la participación en este estudio es completamente anónima y los investigadores mantendrán su confidencialidad en todos los documentos, no publicándose ningún nombre y resguardando la identidad de las personas.

.....

ACTA DE CONSENTIMIENTO INFORMADO

Yo..... , Rut: , **acepto** que mi pupilo (Nombre) , Rut: , sea partícipe voluntaria y anónimamente en la investigación, "***Efecto de la aplicación de juegos durante las clases de educación física en el desarrollo de las habilidades blandas***" dirigida por los(as) estudiantes *Rayen Gallardo y Valentina García* de la Escuela de Educación de la Universidad Mayor.

Declaro haber sido informado/a de los objetivos y procedimientos del estudio y del tipo de participación que se solicita, así como saber que la información entregada será **confidencial y anónima**. Entiendo que

La información será analizada por los investigadores en forma grupal y no se podrán identificar las respuestas y opiniones de modo personal. Por último, la información que se obtenga sólo se utilizará para los fines de este proyecto de investigación.

Firma Apoderado(a)

Fecha