



UNIVERSIDAD LAICA VICENTE ROCAFUERTE

DE GUAYAQUIL

FACULTAD DE EDUCACIÓN

CARRERA DE PSICOPEDAGOGÍA

PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE

LICENCIADO EN PSICOPEDAGOGÍA

TEMA

**EL JUEGO COMO ESTRATEGIA PARA EL DESARROLLO DE LAS RELACIONES
INTERPERSONALES EN ESTUDIANTES DE SEGUNDO AÑO DE EDUCACIÓN
GENERAL BÁSICA**

TUTOR

Mgr. KENNYA VERÓNICA GUZMÁN HUAYAMAVE

AUTOR

ISRAEL ANDRÉS GOROTIZA VARGAS

GUAYAQUIL

2022

REPOSITORIO NACIONAL EN CIENCIA Y TECNOLOGÍA

FICHA DE REGISTRO DE TESIS

TÍTULO Y SUBTÍTULO:

EL JUEGO COMO ESTRATEGIA PARA EL DESARROLLO DE LAS RELACIONES INTERPERSONALES EN ESTUDIANTES DE SEGUNDO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA

AUTOR/ES:

Israel Andrés Gorotiza Vargas

REVISORES O TUTORES:

Mgr. Kennya Verónica Guzmán Huayamave

INSTITUCIÓN:

**Universidad Laica Vicente
Rocafuerte de Guayaquil**

Grado obtenido:

Licenciado en Psicopedagogía.

FACULTAD:

CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

CARRERA:

PSICOPEDAGOGÍA

FECHA DE PUBLICACIÓN:

2022

N. DE PÁGS: 62

ÁREAS TEMÁTICAS: Formación de Personal Docente y Ciencias de la Educación

PALABRAS CLAVE: Juego educativo, interacción social, estrategias de comunicación.

RESUMEN:

Este trabajo de investigación tiene como objetivo analizar el juego como estrategia para el desarrollo de las relaciones interpersonales de los estudiantes de segundo de básica en la Unidad Educativa 27 de Febrero en el periodo lectivo 2022-2023. En este sentido, se evidenció que el juego requiere ser promovido en el contexto educativo para favorecer la participación y mejorar la convivencia en el aula. Además, la experiencia del docente incide en la práctica para que contribuyan con las relaciones interpersonales. La metodología considerada en el estudio se desarrolló con un enfoque mixto y el alcance fue descriptivo, bibliográfico y de campo. Para la recolección de información, se emplea un enfoque mixto utilizando instrumentos de evaluación como lo son: La ficha de observación áulica aplicada en los estudiantes y su desenvolvimiento con sus pares a través del juego, se elaboró una encuesta a los docentes, y entrevista a un representante legal y un directivo. Los resultados de estos instrumentos permitieron elaborar una interpretación basados en la estadística y análisis. Se obtiene como una conclusión que la propuesta del juego beneficia los procesos académicos y que además la pertinente

aplicación de esta estrategia cumple con el propósito de favorecer, fortalecer y beneficiar los procesos interactivos entre los niños desde tempranas edades.

N. DE REGISTRO (en base de datos):

N. DE CLASIFICACIÓN:

DIRECCIÓN URL (tesis en la web):

ADJUNTO PDF:

SI

NO

CONTACTO CON AUTOR/ES:

Israel Andrés Gorotiza Vargas

Teléfono:

0952725612

E-mail:

igorotizav@ulvr.edu.ec

CONTACTO EN LA INSTITUCIÓN:

Mgtr. Kennya Verónica Guzmán Huayamave

Teléfono: 2596-500 **Ext.** 217

Cargo: Decana de la Facultad

E-mail: kguzmanh@ulvr.edu.ec

PhD. Margarita León García

Teléfono: (04) 259 6500 **Ext.** 278

Cargo: Directora de Carrera

E-mail: mleong@ulvr.edu.ec

CERTIFICADO DE ANTIPLAGIO ACADÉMICO

Turnitin

EL JUEGO COMO ESTRATEGIA PARA EL DESARROLLO DE LAS RELACIONES INTERPERSONALES EN ESTUDIANTES DE SEGUNDO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA

INFORME DE ORIGINALIDAD

3% INDICE DE SIMILITUD	3% FUENTES DE INTERNET	1% PUBLICACIONES	1% TRABAJOS DEL ESTUDIANTE
----------------------------------	----------------------------------	----------------------------	--------------------------------------

FUENTES PRIMARIAS

1	Submitted to Corporación Universitaria Minuto de Dios, UNIMINUTO Trabajo del estudiante	1%
2	repositorio.uta.edu.ec Fuente de Internet	1%
3	www.unicef.org Fuente de Internet	1%
4	repositorio.ucv.edu.pe Fuente de Internet	1%
5	dspace.ucuenca.edu.ec Fuente de Internet	1%

Excluir citas Apagado Excluir coincidencias < 1%
Excluir bibliografía Apagado

Kenny Verónica Guzmán Huayamave

Mgtr. Kenny Verónica Guzmán Huayamave

C.C. 0913734836

DECLARACIÓN DE AUTORÍA Y CESIÓN DE DERECHOS PATRIMONIALES

El estudiante egresado, GOROTIZA VARGAS ISRAEL ANDRÉS, declaró bajo juramento, que la autoría del presente proyecto de investigación, “EL JUEGO COMO ESTRATEGIA PARA EL DESARROLLO DE LAS RELACIONES INTERPERSONALES EN ESTUDIANTES DE SEGUNDO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA”, corresponde totalmente a los suscritos y me responsabilizo con los criterios y opiniones científicas que en el mismo se declaran, como producto de la investigación realizada.

De la misma forma, cedemos los derechos patrimoniales y de titularidad a la Universidad Laica VICENTE ROCAFUERTE de Guayaquil, según lo establece la normativa vigente.

Autor

Firma:

A handwritten signature in blue ink, appearing to read 'Israel Vargas', enclosed within a faint, hand-drawn oval border.

Gorotiza Vargas Israel Andrés

C.I.: 0952725612

CERTIFICACIÓN DE ACEPTACIÓN DEL TUTOR

En mi calidad de Tutor del Proyecto de Investigación “EL JUEGO COMO ESTRATEGIA PARA EL DESARROLLO DE LAS RELACIONES INTERPERSONALES EN ESTUDIANTES DE SEGUNDO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA”, designado por el Consejo Directivo de la Facultad de EDUCACIÓN de la Universidad Laica VICENTE ROCAFUERTE de Guayaquil.

CERTIFICO:

Haber dirigido, revisado y aprobado en todas sus partes el Proyecto de Investigación titulado: “EL JUEGO COMO ESTRATEGIA PARA EL DESARROLLO DE LAS RELACIONES INTERPERSONALES EN ESTUDIANTES DE SEGUNDO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA” presentado por el estudiante **GOROTIZA VARGAS ISRAEL ANDRÉS** como requisito previo, para optar al Título de LICENCIADO EN PSICOPEDAGOGÍA, encontrándose apto para su sustentación.

Firma: 

Mgtr. Kennya Verónica Guzmán Huayamave

C.C. 0913734836

AGRADECIMIENTO

Agradezco a Dios, y luego a mi madre y a mi padre, quienes me brindaron el apoyo emocional, económico y una orientación académica que terminaron siendo decisivas para la culminación exitosa de mi carrera

Agradezco a mis compañeros de carrera quienes me acompañaron desde el primer semestre con su motivación y aprecio.

Agradezco a los docentes que con su calidez y eficiente enseñanza aportaron a mi formación profesional.

Mi total agradecimiento a mi tutora Mgtr. Kennya Guzmán Huayamave por su acompañamiento, orientación e instrucción profesional que permitió la finalización de mi proyecto de titulación.

Finalmente, un agradecimiento especial a mis nuevos compañeros de curso quienes conocí en las últimas etapas de esta maravillosa carrera, agradezco rotundamente por su instrucción, acompañamiento en difíciles jornadas de trabajo.

Israel Andrés Gorotiza Vargas

DEDICATORIA

Dedico mi trabajo de titulación en primer lugar a Dios por ser fuente de mi amor.

Agradezco a mis hermanos por la compañía que me brindaron durante el desarrollo de este trabajo.

Además, le dedico esta tesis a mi abuelo Rodolfo Vargas, quien descansa en paz actualmente; sus palabras de fe fueron clave para mi orientación espiritual en el transcurso de este proceso.

Finalmente, a mi mascota Chester, ser que me brindó alegría y compañía leal desde el inicio de este proyecto de investigación hasta su finalización.

Israel Andrés Gorotiza Vargas

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN.....	1
CAPÍTULO I.....	2
DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN.....	2
1.1 Tema	2
1.2 Planteamiento del Problema.....	2
1.3 Formulación del Problema	4
1.4 Objetivo General	4
1.5 Objetivos Específicos.....	4
1.6 Idea a defender	4
CAPÍTULO II	5
MARCO TEÓRICO	5
2.1 Antecedentes	5
2.1.1 Definiciones y componentes del juego	7
2.1.2 El juego como estrategia educativa	11
2.1.3 Características del juego	12
2.1.6 Teorías que sustentan las relaciones interpersonales.....	15
2.1.8 Desarrollo social y personal	17
2.1.9 El desarrollo de la inteligencia Socioemocional en niños	19
2.1.10 Beneficios de las relaciones interpersonales para el estudiante	19
2.1.11 Estrategias educativas para potenciar las relaciones interpersonales.	20
2.3 Marco Legal.....	21
CAPÍTULO III.....	24
METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN	24
3.1 Enfoque.....	24
3.2 Alcance.....	24
3.3 Técnica e instrumentos.....	25
3.4 Población y muestra	25
3.5 Presentación y análisis de resultados	26
3.5.1 Análisis de la encuesta dirigida a docentes de segundo año de Ed. General Básica.....	26
3.5.2. Ficha de observación a estudiantes de Segundo Año de Educación General Básica.....	36
3.5.3 Análisis de la entrevista a representante legal y directivo	38
A un representante legal	38

CONCLUSIONES	41
RECOMENDACIONES	42
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	43

ÍNDICE DE TABLAS

	Pág.
Tabla 1 Población y muestra	27
Tabla 2 El juego como estrategia para el desarrollo interpersonal	28
Tabla 3 Promueve en clases el desarrollo del juego con las temáticas	29
Estudiantes con señales de desinterés de la clase	30
Tabla 4 El juego como estrategias para fortalecer el desarrollo interpersonal del estudiante.	31
Tabla 5	
Tabla 6 Dificultades en seguir normas de juego dentro del contexto áulico	32
Tabla 7 Alternativas de juegos	33
Tabla 8 Sensibilidad hacia estudiantes con dificultad en las relaciones	34
Tabla 9 El juego como estrategia para contribuir al rendimiento académico	35
Tabla 10 Recibir talleres para mejorar las relaciones interpersonales	36
Tabla 11 El juego para promover relaciones interpersonales	37
Tabla 12 Ficha de observación a estudiantes	38

ÍNDICE DE FIGURAS

		Pág.
Figura 1	El juego como estrategia para el desarrollo interpersonal	28
Figura 2	Desarrollo del juego y su relación con la temática de la clase	29
Figura 3	Estudiantes con señales de desinterés de la clase	30
Figura 4	El juego como estrategias para fortalecer el desarrollo interpersonal del estudiante.	31
Figura5	Dificultades en seguir normas de juego dentro del contexto áulico	32
Figura 6	Alternativas de juegos	33
Figura 7	Sensibilidad hacia estudiantes con dificultad en las relaciones	34
Figura 8	El juego como estrategia para contribuir al rendimiento académico	35
Figura 9	Recibir talleres para mejorar las relaciones interpersonales	36
Figura 10	El juego para promover relaciones interpersonales	37

INTRODUCCIÓN

El juego es una actividad que desde los primeros años de vida se practica con el fin de lograr un entretenimiento y diversión en conjunto a sus pares. En el contexto educativo, el docente genera su enseñanza mediante esta estrategia para que los educandos puedan alcanzar un conocimiento adquirido de forma significativa; adicional a eso, una de las funciones del juego en el estudiante es el desarrollo de habilidades y destrezas para el desenvolvimiento interpersonal entre sus compañeros.

Por su parte, las relaciones interpersonales es el proceso por el cual, una persona interactúa con otra mediante la práctica de principios y valores, este proceso forma parte de la naturaleza del ser humano, por lo tanto, esta investigación parte el objetivo de analizar al juego como una estrategia para el desarrollo de las relaciones interpersonales de los estudiantes de segundo de básica en la Unidad Educativa 27 de Febrero en el periodo lectivo 2022- 2023.

El informe final del proyecto consta de tres capítulos:

Capítulo I, donde se plantea el análisis de la problemática, se formula el objetivo y se plantean los objetivos específicos, se delimita y justifica la investigación, y se identifica la idea a defender con la finalidad de poder elaborar una explicación tentativa al problema planteado en el tema de la investigación, la que guía el accionar investigativo.

En el Capítulo II, se desarrollan los fundamentos teóricos, en el cual se busca información acerca de las variables de la investigación, donde se plasman: el análisis de los antecedentes referentes al tema a investigar, el marco teórico con la postura de distintos autores y marco legal, los cuales son fundamentales en la estructuración del proyecto.

Capítulo III, se definen la metodología, enfoque y tipo de investigación, técnicas e instrumentos de recolección de datos, la población y la muestra del grupo seleccionado y los resultados de la información obtenida de la aplicación de instrumentos de recolección de datos en el área seleccionada previamente. Se incluye el análisis de los resultados, los cuales fundamentan el planteamiento de la propuesta.

CAPÍTULO I

DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN

1.1 Tema

El juego como estrategia para el desarrollo de las relaciones interpersonales en estudiantes de segundo año de Educación General Básica.

1.2 Planteamiento del Problema

Siendo el juego un componente principal que favorece el desarrollo integral en el niño, los educadores se están replanteando la forma de enseñar y aprovechar las oportunidades para fomentar el conocimiento y competencias que procuran las relaciones interpersonales. A pesar de ello, las experiencias lúdicas resultan difíciles de definir por la capacidad de acción que posibilita un papel activo en el campo educativo. Por consiguiente, se requiere reconocer y confiar en la autonomía que propicia la trayectoria del aprendizaje lúdico.

A nivel mundial, UNICEF (2019) refiere que muchos países aún existen docentes que conciben que el juego no debe estar presente en el desarrollo de los contenidos. En esta línea, se suma un obstáculo mayor cuando los grupos son numerosos y no brindan la confianza necesaria para integrar el juego de forma coherente en los planes de estudio. Cabe resaltar que la pandemia por COVID 19 ha provocado un desbalance en las relaciones interpersonales de los niños y sus maestros, por lo que se ha mostrado un importante desequilibrio en los comportamientos y en el cumplimiento de normas para llevar a cabo las actividades.

De igual manera, el juego debe ser incentivado en todas las competencias cognitivas, motoras, sociales y emocionales para potenciar diversas habilidades pero existen ciertos obstáculos en la integración del juego, uno de ellos es la falta de reconocimiento del juego como fundamento para el desarrollo de relaciones interpersonales entre sus pares, carga horaria de las clases que no permiten el proceso de las actividades, la falta de capacitación de los docentes en el juego con un enfoque dirigido

al desenvolvimiento interpersonal de los niños, basado en ello es posible relacionar que el juego no es incluido en las planificaciones del docente.

En la actualidad se analiza que en los ambientes áulicos los estudiantes al iniciar la nueva modalidad híbrida que requiere ir paulatinamente recuperando la presencialidad muestran indicios de desobediencia, desorganización, intolerancia, falta de empatía con sus compañeros, carencia de valores que de alguna manera le impide la adecuada relación interpersonal que beneficia al proceso de aprendizaje, sobre todo en las actividades que requieren del juego. Se sabe que, ante la ejecución de esta modalidad, se procura la correcta interacción entre sus pares, sin embargo, hoy en día este proceso se ve opacado en las aulas de clases, ya que se prioriza el avance académico en los alumnos y se está dejando de lado la práctica social entre ellos.

En Ecuador, el Ministerio de Educación (2021) promueve experiencias de jugar crecer como parte de la metodología sugerida para que el docente acompañe a las familias y puedan reforzar contenidos educativos, así como sus estrategias optaron por una enseñanza dirigida en mayor medida al aprendizaje obviando las áreas socioemocionales como la propia relación interpersonal del alumnado, por lo que se ha captado un aislamiento social, inseguridades, miedo al rechazo, problemas emocionales; entre otros, que afectan definitivamente los procesos educativos en el estudiante.

Por lo expuesto, el docente debe crear las condiciones para emplear el juego como estrategia para recuperar las relaciones interpersonales; sin embargo, es necesario que el docente considere incluir programas que contemple el juego entre las herramientas del quehacer pedagógico.

Desde esta mirada, algunos docentes de segundo año de Educación General Básica de la Unidad Educativa 27 de Febrero, han observado la necesidad de fomentar el juego como estrategia para que favorezcan las relaciones interpersonales y se encuentran docentes que utilizan actividades tradicionales, lo que provoca el bajo interés de los estudiantes por aprender y a ello se suma que producto del bajo nivel de motivación, se observa poca interacción interpersonal.

1.3 Formulación del Problema

¿De qué manera beneficia el juego como estrategia al desarrollo interpersonal de los estudiantes de segundo año de Educación General Básica de la Unidad Educativa 27 de Febrero?

1.4 Objetivo General

Analizar el juego como estrategia para el desarrollo de las relaciones interpersonales de los estudiantes de segundo año de Educación General Básica de la Unidad Educativa 27 de Febrero.

1.5 Objetivos Específicos

- Establecer los fundamentos teóricos y metodológicos que sustentan la importancia del juego como estrategia para el desarrollo en las relaciones interpersonales.
- Caracterizar las relaciones interpersonales de los niños de segundo de Educación General Básica en la Unidad Educativa 27 de Febrero.

1.6 Idea a defender

El juego como estrategia beneficia al desarrollo interpersonal de los estudiantes de segundo año de Educación General Básica de básica de la Unidad Educativa 27 de Febrero.

1.7 Línea de Investigación Institucional/Facultad.

Este trabajo está enmarcado de la línea de investigación establecida para la Facultad de Educación, Carrera de Psicopedagogía de la Universidad Laica Vicente Rocafuerte de Guayaquil, que trata sobre el Desempeño y profesionalización del docente, con la sublínea Competencias comunicativas en docentes y estudiantes.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1 Antecedentes

Diversos estudios fueron de aporte para esta investigación, alimentando el presente marco teórico y se apoyan de los posteriores fundamentos.

En el trabajo realizado por Álvarez y Córdoba (2018) en Colombia en la de Universidad Adventista se consideró en la tesis un estudio sobre el juego como estrategia para favorecer las relaciones interpersonales en los estudiantes. El objetivo de motivar a la comunidad educativa a trabajar con el juego para beneficiar una sana convivencia. Se desarrolló con un enfoque mixto, ya que se utilizó una encuesta que fue aplicada para docentes y estudiantes. De igual forma se planteó trabajar con una ficha de observación. Los resultados de la investigación permitieron identificar actividades lúdicas que permitieron promover la integración de los estudiantes. Además, se valoró el desarrollar juegos que propicien los juegos operativos, lo que ayudó a mejorar la comunicación y buscar soluciones frente a los conflictos que se presentan en el diario vivir. El resultado investigativo determinó que el buen desenvolvimiento interpersonal en las escuelas es un factor clave para dar lugar a una correcta convivencia social y ambientes apropiados en la institución educativa que sirven para el desarrollo de las actividades que se elaboren en conjunto a la comunidad.

Otro aporte para esta investigación, se lo realiza con el análisis de la tesis Rosón (2019) en Ucrania de la Universidad de Valladolid, con el objetivo de analizar las conductas de los estudiantes en las intervenciones de los juegos cooperativos y aumentar el dialogo y el trabajo en equipo. La población considerada fueron los niños de primero a sexto grado siendo 146 estudiantes. Para la recogida de los datos se diseñó una ficha de observación durante cuatro sesiones que permitió conocer e identificar problemas. También se consideró un cuestionario sociométrico, para medir las relaciones entre dos pares.

Para la recogida de datos se realizó un análisis con relación al trato de los estudiantes, al grado de participación y finalmente la cooperación entre ellos, para conseguir el objetivo del juego. Como reflexión final la autora manifiesta que para garantizar un mejor aprendizaje en el aula se debe de cuidar un buen clima eliminando la competitividad e incrementar los juegos cooperativos.

Quilca (2020) en Ecuador en la Universidad técnica del Norte se desarrolló la investigación con el objetivo de fortalecer un clima afectivo entre compañeros para solucionar problemas mediante la propuesta de juegos cooperativos. En este proyecto se recopilaron fuentes confiables para asegurar la calidad de la investigación. Los instrumentos utilizados fueron una ficha de observación para medir el comportamiento de los niños en relación con sus pares además aplicó una encuesta a los docentes y se pudo evidenciar que no utiliza juegos cooperativos ya que justifican no contar con el suficiente tiempo para incorporarlo en sus actividades pedagógicas. Finalmente se propuso una guía didáctica de juegos cooperativos para colaborar con el problema de la investigación.

En el proceso de indagación de este proyecto de investigación se resalta el aporte de Viana (2021) Ecuador, Universidad Politécnica Salesiana sede Quito, donde su trabajo de titulación lleva de objetivo general el determinar la relación del juego y los procesos de socialización en los niños del subnivel II. El presente maneja un alcance descriptivo permitiendo realizar un análisis y descripción de los datos recogidos acerca del tema esta permite palpar una aproximación al centro infantil y describir la organización social de las actividades donde se desarrolló la investigación. El enfoque cualitativo fue protagonista de este proyecto, este tomó como instrumentos decisivos fichas de observación, entrevistas y un cuestionario que cumplieron con la función de obtener más información del trabajo lo que dio paso a la comprensión de los fenómenos identificados en este ambiente. Finalmente, los resultados de este capítulo arrojaron que en el juego los niños potencian el lenguaje social, la empatía, cooperación de unos con otros y sobre todo los ayuda a incluirse e integrarse en el espacio que comparten, elementos clave que beneficiarán al desarrollo de sus habilidades sociales y emocionales.

Porras (2022) de la Universidad Laica Vicente Rocafuerte de Guayaquil en Ecuador, este estudio lleva como objetivo el analizar las técnicas lúdicas y su influencia en el aprendizaje significativo de los estudiantes de segundo de básica, este estudio pretende aplicar técnicas lúdicas en el desarrollo de actividades propuestas por el docente dirigidas hacia el estudiante con el fin de obtener un aprendizaje significativo. Este proyecto de investigación se caracteriza por ser descriptiva ya que selecciona características específicas del objeto en estudio y esta es desglosada con detalle, a su misma vez se empleó un tipo de investigación bibliográfica, esta dio paso a investigar la información de fuentes verídicas disponibles. La técnica de observación permitió obtener datos relevantes del docente, del estudiante y sobre los recursos que aplican para el aprendizaje significativo. La conclusión del proyecto puso de manifiesto la importancia de las técnicas lúdicas para el desarrollo de la creatividad, dominio de contenidos y el proceso de aprendizaje. Ciertamente, estas características son piezas claves para la formación de un aprendizaje significativo por procesos participativos.

Por su parte, García & Tejada (2020) en la Universidad Laica Vicente Rocafuerte de Guayaquil, presentaron un estudio sobre los juegos infantiles para mejorar la convivencia en niños de 4 a 5 años, se trabajó con el objetivo de brindar apoyo a los docentes de Inicial y poder socializar actividades lúdicas que permitió llevar a cabo una metodología con enfoque cualitativo y cuantitativo y se puso de manifiesto que el juego es fundamental para el desenvolvimiento pedagógico en el niño y el proceso de socialización. Por consiguiente, es necesario que el quehacer pedagógico promueva el espíritu del juego y desarrolle el lenguaje de las emociones, dándole movilidad al cuerpo.

2.1.1 Definiciones y componentes del juego

El presente trabajo de investigación rescata las distintas definiciones de autores establecen acerca de la primera variable, mismas que complementa a la construcción de este marco teórico. La etimología del juego se deriva del latín “Locus” y “Ludus” y hace mención a diferentes patrones de comportamientos. La palabra juego, es una actividad tan antigua como el hombre mismo, ha ido evolucionando su concepto, su forma de entenderlo, practicarlo y frente al desarrollo social.

En esta línea, Piaget (1956) relaciona los diferentes tipos de juegos con las etapas del desarrollo intelectual de los niños:

- De 0 a 2 años: es la etapa sensomotriz donde los niños aprenden a reconocer su entorno a partir de las actividades y juegos de exploración y manipulación,
- De 2 a 7 años, es la etapa preoperatoria donde los niños desarrollan la inteligencia simbólica a través de juegos. Se pone en práctica la fantasía, la imaginación y/o la creatividad
- De 8 a 12 años, se desarrolla el pensamiento lógico, y la capacidad de resolver operaciones concretas, en tal sentido, los niños sienten interés por los juegos que involucran la construcción, creación, manipulación, etc.; ya que la comprensión de los hechos depende de las experiencias concretas y de las actividades manuales con determinados hechos u objetos
- Durante la adolescencia se desarrollan las capacidades relacionadas con la lógica formal, correspondiéndole así juegos de estrategia donde se necesita razonar para formular y probar posibles alternativas de solución.

De igual forma, Wallón (1972) menciona que el juego del niño se expande en todo momento desde la representación, abstracción, simbolización y hasta el acto al pensamiento; esta teoría pone de manifiesto cómo el proceso del movimiento del niño acontece en el juego y se deriva en simbolismos y abstracciones.

Por su parte, Sanuy (1998) “la palabra juego, proviene del término inglés “game” que viene de la raíz indoeuropea “ghem” que significa saltar de alegría... y brindar la oportunidad de divertirse y disfrutar al mismo tiempo en que se desarrollan habilidades”.

Entonces, el juego satisface la necesidad que tiene el hombre de divertirse, relajarse y distraerse. Adicionalmente, mientras jugamos, compartimos y reforzamos los vínculos de amistad, compañerismo, y trabajo en equipo, es decir, “el juego cooperativo armoniza dos grandes acontecimientos: la paz, la convivencia.

Según (Gallardo & Gallardo, 2018) han definido:

El juego es un modo de interactuar con la realidad, determinado por los factores internos de quien juega con una actividad intrínsecamente placentera, y no por los factores externos de la realidad externa; es la mejor manera que tienen los niños para aprender, desarrollar la creatividad y fomentar el desarrollo socioemocional; es una forma de ejercitar las capacidades y habilidades que permitirán al niño desarrollarse. (p.3)

De acuerdo con lo mencionado por los autores, la definición del juego se presenta como una alternativa que permite explorar la realidad en las personas que se involucren en ella, los participantes seleccionan factores internos acorde a la actividad que desarrollan, más no por factores externos asociados a una realidad extrínseca, de tal manera los niños tienen la opción comprender el ambiente que lo rodea, desarrollar sus habilidades socioemocionales y potenciar la creatividad, el juego es una vía factible para forjar capacidades y habilidades que le servirán al niño a desenvolverse en un entorno.

Minerva (2002) Mediante la práctica del juego, los individuos participantes son capaces de experimentar estímulos que guardan un vínculo cercano sobre las cualidades morales o valores como, honradez, cooperación, respeto, solidaridad, justicia e iniciativa además de que este proceso abre puertas a una exploración intrapersonal, además de fortalecer y potenciar procesos cognitivos pudiendo que se relacionan a la búsqueda de opciones o estrategias para terminar victoriosos el seguir normas e instrucciones.

El juego como estrategia funcionan como base para potenciar sus procesos aprendizaje en la adquisición de conocimiento, fortalecer sus relaciones interpersonales y exploración de manejos emocionales; por lo tanto, los niños aprenden a forjar vínculos con los seres que le rodean en un entorno mediante la asimilación funcional. En esta línea, Piaget como se citó (Guevara, 2010) define que: “el juego forma parte de la inteligencia del niño o niña, porque representa la asimilación funcional o reproductiva de la realidad según cada etapa evolutiva del individuo” (p.4).

Frente a lo expuesto por el autor, el juego está ligado a la función de la inteligencia del niño porque esta logra dar una representación de la percepción real de su contexto, y que esta dependerá de la teoría evolutiva que este mismo autor plantea con anterioridad;

con esto es posible comprender la importancia de cómo el juego permite al niño adquirir competencias y habilidades pertinentes para desenvolverse e interpretar mejor el entorno que lo rodea y que las etapas de desarrollo evolutivo sirven como apoyo para que esta comprensión tome un lugar significativo en el individuo.

Al hilo de lo señalado, Piaget (2010) asocia tres estructuras básicas del juego con las fases evolutivas del pensamiento humano:

- El juego es simple ejercicio (parecido al animal).
- El juego simbólico (abstracto, ficticio).
- El juego reglado (colectivo, resultado de un acuerdo de grupo). (p.5)

De acuerdo con lo mencionado por el autor, se reconoce que el juego está ligada a la función de la inteligencia del niño misma que da lugar a la interpretación a la realidad del entorno que lo rodea, para que este proceso sea exitoso, el juego debe de constar de elementos que sirven como una estructura básica siendo el primero:

El juego de ejercicio pretende la repetición de acciones donde se vea implicada la motricidad, sensorialidad e interacción social;

El juego simbólico conlleva a las simulaciones de situaciones, objetos y personajes que no se encuentran presentes en su realidad, por lo tanto, la creatividad e imaginación del niño se irá desarrollando gracias a este punto.

Finalmente, el juego **reglado** tiene el objetivo de proporcionar consignas, reglas o normas en el desarrollo de las actividades, por lo que el niño aprenderá a seguir y respetar instrucciones.

2.1.2 El juego como estrategia educativa

Esta práctica es considerada eficaz al iniciar una aproximación en la interacción interpersonal con las personas que rodean a un individuo, gracias al juego es posible entrenar habilidades sociales que abren paso a la comprensión y ejecución de valores que son necesarias para una buena convivencia y vinculación con la sociedad.

Según (Gallardo, 2018) expresa que: “En muchos casos se han convertido en rituales iniciáticos o entrenamientos de habilidades a través de los cuales entender y asumir los valores propios de la sociedad en que se vive.” (p.5). Ante lo mencionado por el autor, el juego prepara y fortalece habilidades de comprensión de valores que son puestas en práctica en el entorno con sus pares.

El juego, ha sido y es un espacio de práctica que ha estado presente a lo largo del tiempo de la historia de la humanidad, estos momentos recreativos dan lugar, al crear nuevas formas de vivir, sentir y de pensar, en situaciones decisivas para el estudiante, estas reflexiones servirán para establecer rutas de introducción de un grupo. Paredes (2017). El juego tradicional se presenta como un proceso de encuentro donde se lleva a cabo la enculturación, ya que se reconoce la integración de conocimientos, valores y hábitos de una cultura, mismos que son necesarios y útiles para la interacción con la sociedad y la realidad. Por lo tanto, es posible comprender que el juego es una actividad práctica bastante longeva que se abre procesos que desarrollan el correcto desenvolvimiento del individuo con el ambiente que le rodea.

El juego tiene protagonismo en las tempranas edades de los niños, se considera que adquieren aprendizajes esenciales que le permitirán desenvolverse en el futuro. UNICEF (2018) afirma lo siguiente:

El juego constituye una de las formas más importantes en las que los niños pequeños obtienen conocimientos y competencias esenciales. Por esta razón, las oportunidades de juego y los entornos que favorecen el juego, la exploración y el aprendizaje práctico constituyen el fundamento de los programas de educación preescolar eficaces (p.7)

De acuerdo con lo expresado, es pertinente desarrollar y adecuar un espacio apropiado que esté dispuesta a favorecer la interacción durante la actividad, puesto que es ahí donde el aprendizaje por descubrimiento toma lugar en el desarrollo de la programación educativa cuyos procesos deben de garantizar la calidad y eficacia.

Es necesario resaltar que el docente posee gran protagonismo en el proceso educativo del niño, por lo que se destaca que estos sean conscientes de la importancia del juego y del manejo de la pedagogía enfocada en el estudiante en su aprendizaje temprano; se hace un énfasis en que estos dominen competencias pertinentes a su perfil, la manipulación de recursos prácticos y posean disposición para la práctica de este aprendizaje, cuyas bases son el juego. (UNICEF, 2018)

En base a lo expuesto, el docente tiene que estar capacitado para hacer prácticas de esta disposición, por lo que la institución educativa no puede tener esa limitación de hacer comprender a los educadores lo importante que es el juego si no hacerles comprender el por qué esta estrategia puede ser utilizada como una herramienta para el desarrollo y desenvolvimiento del niño con relación a su aprendizaje e involucración con la sociedad.

2.1.3 Características del juego

Se ha señalado para que una actividad práctica sea considerada como juego debe de cumplir una serie de características que dan apertura a un correcto desarrollo en el niño, entre estas se identifican los siguientes puntos:

- Es la actividad fundamental del niño.
- Es un modo de interactuar con la realidad.
- Tiene su fin en sí mismo.
- Es placentero.
- Es una actividad seria para el niño.
- Actividad espontánea, motivadora, libre.
- Favorece el aprendizaje.
- Evoluciona con el desarrollo del niño. (Guevara, 2011, p. 2)

Bajo estos ocho puntos es posible determinar la importancia que cumplen las características de un juego infantil, debido que complementan la misma otorgándole al niño fundamentos propios para interactuar con su entorno bajo fin específico u objetivo, de tal manera que este tenga placer en el desarrollo de la actividad practica sin perder la seriedad de la situación, mismas que se desenvuelven con espontaneidad, libertad y con motivación para que de esta forma se beneficie los procesos de aprendizaje permitiendo que el niño evolucione.

2.1.4 El docente como mediador y orientador en el juego

El rol que cumple el educador en el ambiente de un aula es de vital necesidad, puesto que este posee la labor de monitorear los procesos de expresión de ideas u opiniones utilizando como técnicas de aprendizaje que posean de base: actitudes, normas y valores, cualidades que guardan una notoria relación a actividades académicas que se desarrollan: con el juego, cuentos o fabulas, compartir en grupos, producción de escritura y plásticas; claro está que se desarrolla la facilidad y expresión de ideas (Parra y Keila, 2014)

El educador debe de contener conocimientos previos para crear ambientes o espacios agradables para compartir ideas, opiniones y conocimientos por lo tanto es considerado un complemento clave para fortalecer los procesos de enseñanza y de aprendizaje en el alumnado, es así como (Parra y Keila, 2014) afirman lo siguiente: “La capacidad del profesor para crear situaciones de intercambio cooperativo es fundamental, porque le permite al estudiante potenciar sus procesos de enseñanza y aprendizaje” (p.14). Estos ambientes ofrecen el beneficio, de promover el desarrollo integral en los niños por medio de la práctica que su entorno le otorga.

En la programación de las actividades tienen que constatar la práctica del juego, además de eso de contar con una amplia gama de recursos de manera que resulten prácticos en su desarrollo puesto que permite al docente en el aula organización y control.

Según la UNICEF (2018) afirma que:

Los recursos tales como una sencilla programación diaria que incorpore un tiempo de juego, un buen conjunto de juguetes, juegos y otros materiales de aprendizaje práctico pueden ayudar a los docentes a gestionar un entorno de aprendizaje basado en el juego. Cuando vean los resultados en cuanto a participación y mejora del aprendizaje de los niños, también ellos cambiarán de mentalidad. (p.22)

De acuerdo con este aporte, los educadores son capaces de gestionar con mayor eficacia el entorno de aprendizaje enfocado en el juego, haciendo uso de recursos y una programación diaria de la práctica de juego; pudiendo ser juguetes, juegos, el uso de recursos y materiales de aprendizaje prácticos, teniendo en cuenta lo anterior, esto es posible evidenciarlo en la participación de actividades de los niños cuyo aporte será el evolucionar la mentalidad de este último.

2.1.5 El juego como vínculo para las relaciones interpersonales

El juego es un elemento que se considera sustancial para el desarrollo interpersonal en los niños en estas edades, puesto que por medio de las actividades lúdicas es posible que estos puedan desarrollar sus habilidades, puedan comprender y practicar valores, cumplir reglas y seguir instrucciones; los dominios de estos componentes moldean el desenvolvimiento social en el individuo durante la estadía con un grupo (González y Aucar, 2013).

El juego es una herramienta en donde causa un gran impacto positivo en la preparación para la vida del individuo, a través de esto el niño es capaz de llegar a su máximo potencial educativo donde se reconoce una intervención didáctica acerca del juego y que esta última debe tener una dirección a tres puntos específicos: (Palacios, 2014)

- Constituir una vía de aprendizaje del comportamiento cooperativo, propiciando situaciones de responsabilidad personal, solidaridad y respeto hacia los demás.
- Proporcionar experiencias que amplían y profundicen lo que ya conocen y lo que ya pueden hacer.

- Proporcionar oportunidades para jugar en parejas, en pequeños grupos con adultos o individualmente. (Palacios, 2014, p.55)

Durante la práctica del juego, el niño es capaz de desarrollar valores y principios, fundamentales a través de situaciones donde se evidencie una vinculación en actividades grupales y situaciones de responsabilidad personal, que propicien oportunidades con diferentes tipos de personas, otorgando experiencias que significativas de lo que se conocen y saben hacer.

Por lo expuesto, se puede preguntar: ¿Qué motiva al ser humano a relacionarse?, ¿por qué se necesita el juego en las relaciones interpersonales? son preguntas que a lo largo de la historia se vienen formulando desde puntos de vista de diversas fuentes para sustentar una razón a la necesidad de jugar que tiene el ser humano.

2.1.6 Teorías que sustentan las relaciones interpersonales

Vásquez (2016) menciona que, para asegurar los procesos comunicativos con éxito, se deben de reconocer los componentes morales, siendo la comunicación efectiva y afectiva, debido a la función de estos dos elementos, se fomenta la educación de virtudes humanas y la práctica de valores durante el transcurso de la interacción; por lo tanto, se desarrollan espacios de respeto, comprensión, franco y de fluidez.

Márquez y Quichimbo (2021) refiere que los seres humanos están en constante se vinculan entre sí a cada momento, es decir, que es una práctica diaria en donde se identifican a más de dos seres interactuando entre sí, pudiendo ser, dialogando de algún tema, intercambio posturas e ideas, sentimientos y emociones; este accionar de la comunicación fortalece distintos ámbitos como social, familiar, costumbres y de aspectos, mismos que benefician al proceso de aprendizaje en el individuo.

2.1.7 La inteligencia interpersonal.

La inteligencia es una cualidad característica que poseen los seres humanos y desde el punto de vista del autor es considerado como una habilidad por ende es posible que se pueda desarrollar otorgándole grados o niveles. Según Gardner (1988) afirma que:

La “inteligencia”, desde este punto de vista, es una habilidad general que se encuentra, en diferente grado, en todos los individuos. Constituye la clave del éxito en la resolución de problemas. Esta habilidad puede medirse de forma fiable por medio de test estándares de papel y lápiz que, a su vez, predicen el futuro éxito en la escuela. (p.32)

Cabe resaltar que Gardner (1983) propone las inteligencias múltiples y entre ellas, se destaca la necesidad de reflexionar sobre la inteligencia interpersonal como parte esencial en las relaciones humanas. Desde esta mirada, sostiene la existencia de hasta ocho tipos de inteligencias:

- **Inteligencia Lingüística:** Su desarrollo empieza en los primeros años de vida, por lo tanto, al irse desarrollando le otorga al individuo la capacidad del manejo de una lengua; pudiendo ser aplicado en la lectura y escritura, comprensión de expresiones lingüísticas y por último el uso del lenguaje.
- **Inteligencia Espacial:** Es la encargada de otorgar una orientación en el desplazamiento del individuo dentro o fuera de un área determinada, la navegación y uso de mapas, comprensión de imágenes, diseño de fotografías, elaboración de dibujos y entre otras más habilidades.
- **Inteligencia Musical:** Es la capacidad de discriminar, expresar, apreciar, componer y distinguir formas musicales pudiendo ser ritmos, tonos, melodías o ritmos.

- **Inteligencia Cinética – corporal:** Otorga la capacidad de controlar los movimientos del cuerpo a propia voluntad pudiendo ser las extremidades, cabeza, dedos y entre otros más, el desarrollo de esta inteligencia permite manipular ciertos objetos con destreza o dominar una actividad con bastante habilidad; el desarrollo motriz empieza desde los primeros meses de vida del infante.
- **Inteligencia lógica – matemática:** Es aplicada para solución de problemas numéricos o matemáticos y esta se empieza a desarrollar desde la primera infancia del individuo, pero donde alcanza su potencial máximo es durante la adolescencia.
- **Inteligencia Intrapersonal:** Es el conocimiento propio de los aspectos internos del individuo, el manejo de esta inteligencia permite a la persona el reconocer los sentimientos y emociones.
- **Inteligencia Interpersonal:** Se encarga de otorgar la capacidad de comprensión de deseos, emociones, comportamientos y motivos en los demás seres, por lo tanto, esta inteligencia está vinculada a las relaciones con las personas de un entorno.
- **Inteligencia Naturalista:** Esta inteligencia fue añadida en el 2001 y esta se refiere a la comprensión y desarrollo de un ambiente; esta empieza a ser trabajada desde los primeros años de vida de un niño mediante, la observación, exploración e interacción del entorno que le rodea.

2.1.8 Desarrollo social y personal

El desarrollo social toma protagonismo en las primeras etapas de vida puesto que el ser humano se ha destacado por su amplio desenvolvimiento y desarrollo social con las personas que le rodean en un espacio; la interacción con los seres que se encuentran en el entorno del niño es un factor determinante que influye en el desempeño interpersonal, esto según Machargo (2005) afirma:

El niño es un ser eminentemente social, necesitado de la presencia de otras personas para su desarrollo. Es influenciado por la presencia y actuación de los demás y, a su vez, influye y determina el comportamiento de los otros hacia él. El desarrollo social tiene lugar en el contacto e interacción con los que le rodean (p.7).

De acuerdo con lo expresado, las relaciones sociales permean el desarrollo del niño y todos los progresos intelectuales de la persona requieren ser comprendidos a partir de sus tres principios bases:

1. El conocimiento social

Abarca el conocimiento y la comprensión intrapersonal e interpersonal y de las normas que en un entorno o lugar existe entre una sociedad (Machargo, 2005).

2. Relaciones con los iguales

En las relaciones entre pares o iguales se comprende de aquellos ínvodos que comparten una edad aproximada, en este proceso existe una interacción que habitualmente consiste en el juego el cual abre paso a desarrollar habilidades sociales, cognitivas y lingüísticas (De la Corte, 2017).

3. La agresividad y las conductas prosociales

La **agresividad** es más común en los niños de lo que parece, siempre existen disputas y peleas entre ellos; por lo tanto, puede manifestarse por el control de un juguete u objeto. En edades mayores, los motivos de estas vivencias se direccionan hacia las personas (Machargo, 2005)

Las **conductas prosociales** promueven la solidaridad, armonía y buen ambiente en la interacción social con las personas, esta práctica otorga beneficios a sus participantes, durante la práctica se busca la participación voluntaria de los presentes y esta busca obtener indirectamente una respuesta o reacción positiva ante ello (Arreola, 2015)

2.1.9 El desarrollo de la inteligencia Socioemocional en niños

La inteligencia socioemocional obtiene protagonismo debido que permite adquirir habilidades básicas para la interacción con las personas, por lo tanto, da paso a reconocer y controlar emociones, sentimientos, pensamientos y creencias, agregando que también mejora los procesos de comunicación, resolución de problemas o conflictos mediante la cooperación y participación segura de las personas que le rodean. (Cogolludo, 2015).

Los seres humanos están direccionados a comprender las habilidades y competencias sociales, gracias a esto el desempeño en las interacciones con los demás se dan con un éxito garantizado debido a que el liderazgo, popularidad y eficiencia social son requerimientos esenciales para una convivencia armoniosa entre una sociedad demandante de aquellos tres pilares, es así como Cogolludo (2015) afirma: “Poseer una buena competencia social y habilidad social es la base del liderazgo, popularidad y eficiencia interpersonal. Aquellos niños que dominan estas habilidades son capaces de interactuar de forma más efectiva y adaptativa” (p. 1). La interacción social se desarrolla con mayor efectividad y adaptabilidad para el individuo poseedor de competencias y habilidades desarrolladas, por lo que no existirán falencias para la integración de esta persona en un grupo o ambiente colectivo.

2.1.10 Beneficios de las relaciones interpersonales para el estudiante

Durante la actividad escolar, los participantes de esta misma son influyentes en las interacciones sociales existentes en una escuela, el docente ejerce la capacidad de contribuir al desenvolvimiento educativo del estudiante; de acuerdo a esto, el éxito académico del alumno depende de la implicación del maestro con el cumplimiento de sus funciones, para eso la relación interpersonal que ambos sostienen, debe de caracterizarse por ser positiva, productiva y voluntaria entre ambas partes (Fontes, 2018)

En esta línea, Gómez (2017) refiere que en las relaciones de los compañeros del individuo participe, toman su punto de desarrollo dentro de la escuela, específicamente en el aula, los vínculos entre ellos empiezan con una base, como la amistad y el compañerismo; mismos que forman al niño con valores funcionales a su comunidad, a su misma vez surge la contraparte del conflicto como una posibilidad de riesgo a emerger.

2.1.11 Estrategias educativas para potenciar las relaciones interpersonales.

El juego es utilizado como una herramienta didáctica en los procesos educativos del estudiante, ya que además de aportar a su desenvolvimiento académico, fortalece el desarrollo de habilidades sociales tales como valores, expresión de ideas, sentimientos o emociones componentes principales para una correcta relación interpersonal.

Juegos Cooperativos.

Existen clasificación en los juegos escolares, uno de ellos tiene que ver con respecto a las relaciones interpersonales, ya que promete una interacción social sana con sus pares bajo un espacio determinado, esta clasificación es dominada como Juegos Cooperativos sin competencia.

Arranz (s.f.) afirma: “El juego cooperativo es un juego donde el simple placer de jugar está puesto en avanzar dentro de la persecución de un objetivo de grupo, que será alcanzado gracias a la ayuda mutua dentro de las interacciones” (p. 89). Basado en la postura del autor, estas actividades proponen buenos ambientes de interacción interpersonal asegurando como prioridad la ayuda mutua de todos sus participantes, estos mismos no están basados para declarar victoria ni derrotas en ellos, más bien, su objetivo es el completar la actividad propuesta.

Juegos de presentación.

Los juegos de presentación es una de las primeras actividades que se deben de realizar en un contexto áulico nuevo, es decir, en situaciones donde los participantes se conozcan por primera vez o inicien un proceso reciente de integración, estos constan de dar a conocer a los participantes de la actividad su propia información. Arranz (s.f.) afirma: “Son actividades dinámicas y lúdicas utilizadas para conocer los nombres de las personas del grupo. Este proceso es necesario en las primeras etapas de un inicio de escolaridad, sin importar que los participantes ya posean un conocimiento previo de ellos mismo, puesto que podría ser una manera de divertirse en el transcurso de esta actividad e integrarse lentamente a su manera.

2.3 Marco Legal

El presente trabajo de titulación considera muy importante explorar y revisar minuciosamente las leyes estipuladas y reglamentos con relación a esta investigación por lo que se rescata los siguientes puntos legales

CONSTITUCIÓN DE LA REPÚBLICA DEL ECUADOR

(Asamblea constituyente, 2011)

Capítulo segundo

Derecho del buen vivir

Sección Quinta

Educación

Art. 26.- La educación es un derecho de las personas a lo largo de su vida y un deber ineludible e inexcusable del Estado. Constituye un área prioritaria de la política pública y de la inversión estatal, garantía de la igualdad e inclusión social y condición indispensable para el buen vivir. Las personas, las familias y la sociedad tienen el derecho y la responsabilidad de participar en el proceso educativo.

Art. 27.- La educación se centrará en el ser humano y garantizará su desarrollo holístico, en el marco del respeto a los derechos humanos, al medio ambiente sustentable y a la democracia; será participativa, obligatoria, intercultural, democrática, incluyente y diversa, de calidad y calidez; impulsará la equidad de género, la justicia, la solidaridad y la paz; estimulará el sentido crítico, el arte y la cultura física, la iniciativa individual y comunitaria, y el desarrollo de competencias y capacidades para crear y trabajar. La educación es indispensable para el conocimiento, el ejercicio de los derechos y la construcción de un país soberano, y constituye un eje estratégico para el desarrollo nacional.

Art. 28.- La educación responderá al interés público y no estará al servicio de intereses individuales y corporativos. Se garantizará el acceso universal, permanencia, movilidad y egreso sin discriminación alguna y la obligatoriedad en el nivel inicial, básico y bachillerato o su equivalente. Es derecho de toda persona y comunidad interactuar entre culturas y participar en una sociedad que aprende.

CÓDIGO DE LA NIÑEZ Y ADOLESCENCIA

Art. 38.- Objetivos de los programas de educación. - La educación básica y media asegurarán los conocimientos, valores y actitudes indispensables para:

- a)** Desarrollar la personalidad, las aptitudes y la capacidad mental y física del niño, niña y adolescente hasta su máximo potencial, en un entorno lúdico y afectivo;
- b)** Promover y practicar la paz, el respeto a los derechos humanos y libertades fundamentales, la no discriminación, la tolerancia, la valoración de las diversidades, la participación, el diálogo, la autonomía y la cooperación;
- d)** Prepararlo para ejercer una ciudadanía responsable, en una sociedad libre, democrática y solidaria;
- f)** Fortalecer el respeto a sus progenitores y maestros, a su propia identidad cultural, su idioma, sus valores, a los valores nacionales y a los de otros pueblos y culturas;

LEY ORGÁNICA DE EDUCACIÓN INTERCULTURAL

CAPÍTULO TERCERO

DE LOS DERECHOS Y OBLIGACIONES DE LOS ESTUDIANTES

Art. 7.- Derechos. - Las y los estudiantes tienen los siguientes derechos:

- g.** Ejercer activamente su libertad de organización y expresión garantizada en la Constitución de la República, a participar activamente en el proceso educativo, a ser escuchados y escuchadas, a que su opinión sea considerada como parte de las decisiones que se adopten; a expresar libre y respetuosamente su opinión y a hacer uso de la objeción de conciencia debidamente fundamentada;
- n.** Disponer de facilidades que le permitan la práctica de actividades deportivas, sociales, culturales, científicas en representación de su centro de estudios, de su comunidad, su provincia o del País, a nivel competitivo;
- o.** Contar con propuestas educacionales flexibles y alternativas que permitan la inclusión y permanencia de aquellas personas que requieran atención prioritaria, de manera particular personas con discapacidades, adolescentes y jóvenes embarazadas;

CAPÍTULO CUARTO

DE LOS DERECHOS Y OBLIGACIONES DE LAS Y LOS DOCENTES

Art. 11.- Obligaciones. - Las y los docentes tienen las siguientes obligaciones:

- a.** Cumplir con las disposiciones de la Constitución de la República, la Ley y sus reglamentos inherentes a la educación;
- d.** Elaborar su planificación académica y presentarla oportunamente a las autoridades de la institución educativa y a sus estudiantes;
- e.** Respetar el derecho de las y los estudiantes y de los miembros de la comunidad educativa, a expresar sus opiniones fundamentadas y promover la convivencia armónica y la resolución pacífica de los conflictos
- f.** Fomentar una actitud constructiva en sus relaciones interpersonales en la institución educativa;
- l.** Promover en los espacios educativos una cultura de respeto a la diversidad y de erradicación de concepciones y prácticas de las distintas manifestaciones de discriminación, así como de violencia contra cualquiera de los actores de la comunidad educativa, preservando además el interés de quienes aprenden sin anteponer sus intereses particulares
- q.** Promover la interculturalidad y la pluralidad en los procesos educativos;

REGLAMENTO GENERAL A LA LEY ORGÁNICA DE EDUCACIÓN INTERCULTURAL

CAPÍTULO VI DEL CÓDIGO DE CONVIVENCIA

Art. 90.- Regulaciones. Cada institución educativa debe contar con un Código de Convivencia, en el que obligatoriamente se deben observar y cumplir los siguientes preceptos:

- 1.** Desarrollo de valores éticos integrales y de respeto a la diferencia y a la identidad cultural de cada persona y colectivo, como fundamentos de una convivencia sana, solidaria, equitativa, justa, incluyente, participativa e integradora, para el desarrollo intercultural del tejido social;

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

3.1 Enfoque

En el presente capítulo se trabajan los instrumentos aplicados y se ponen de manifiesto las teorías que se encuentran sustentadas en el diseño de la investigación (Ñaupás, 2018).

El enfoque considerado es cuantitativo y cualitativo. Esto en relación con (Hernández, Fernández, Baptista 2014) refieren que el enfoque mixto promueve la profundización del estudio al generar preguntas en el proceso de la investigación y en lo cuantitativo abordar datos numéricos y análisis estadístico para comprobar las teorías. Así, para analizar el juego como estrategia de aprendizaje para fortalecer las relaciones interpersonales, se consideró explicar el fenómeno del estudio con la utilización de encuesta, observación y entrevista.

3.2 Alcance

En la presente investigación, se emplearon los siguientes tipos de investigación:

Investigación descriptiva. - El desarrollo de esta investigación posee un alcance descriptivo, ya que mediante el proceso se realiza un análisis y descripción de los fenómenos y situaciones que intervienen en el estudio; busca especificar y detallar las propiedades de los perfiles de personas o grupos acerca de sus procesos y objetivos de trabajo. (Tamayo, 2003)

Investigación bibliográfica: Permitió recopilar el sustento teórico de las variables del juego como estrategia y las relaciones interpersonales a través de diversas fuentes en sitio web y proyectos que favorecieron en la base de datos.

Investigación de campo. - Este trabajo se llevó a cabo para analizar el juego como estrategia beneficiosa al desarrollo interpersonal de los estudiantes de segundo de Educación General Básica de la Unidad Educativa 27 de Febrero.

3.3 Técnica e instrumentos

Encuesta: Fue aplicada a los 6 docentes de segundo de básica de la Unidad Educativa 27 de Febrero en el periodo lectivo 2022- Para ello, se elaboró un cuestionario de diez preguntas considerando las variables de estudio. (Anexo 1).

Ficha de observación. – Es un instrumento que permitió recabar datos en el campo. Para ello, se contó con la autorización de los directivos de la Unidad Educativa 26 de Febrero y por una jornada de trabajo se registró el comportamiento de 10 niños de segundo año de Educación General Básica. (Anexo 2).

Entrevista. - Se aplicó una guía de preguntas a 1 representante que puso colaborar con la entrevista y un directivo con el fin de recabar información desde el accionar familiar y a nivel institucional respecto al juego como una estrategia aplicada al desenvolvimiento de relaciones interpersonales en los estudiantes de Segundo Año de Educación General Básica (Anexo 3 y 4)

3.4 Población y muestra

La población de segundo año de Educación General Básica es 23 estudiantes, 10 docentes y 23 representantes legales que corresponden al segundo año de educación general básica. Con el direccionamiento del DECE, se valoró la muestra 10 estudiantes, 6 docentes y pudo colaborar 1 representante legal de los educandos que corresponde al segundo año de Educación General Básica y 1 directivo.

Tabla 1. Población y Muestra

Estratos	Población	Muestra	Tipo de muestreo	Instrumentos
Estudiantes	23	10	Intencional simple	Ficha de observación
Docentes	10	6	Intencional simple	Encuesta
Representante legal	6	1	Intencional simple	Entrevista
Directivo	2	1	Intencional simple	Entrevista

Fuente: Unidad Educativa 27 de Febrero

Elaborado por: Gorotiza (2022)

3.5 Presentación y análisis de resultados

3.5.1 Análisis de la encuesta dirigida a docentes de segundo año de Ed. General Básica (Anexo 1)

Pregunta 1. ¿En clases, usted considera que el juego debe de ser utilizado como una estrategia para el desarrollo interpersonal en los niños?

Tabla 2 El juego como estrategia para desarrollo interpersonal

VALORACIÓN	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Si	5	83%
No	0	0%
A veces.	1	17%
Total	6	100%

Fuente: Unidad Educativa 27 de Febrero

Elaborado por: Gorotiza (2022)



Figura 1. El juego como estrategia para el desarrollo interpersonal en los niños

Fuente: Unidad Educativa 27 de Febrero

Elaborado por: Gorotiza (2022)

Análisis: El 83% de los docentes indican que el juego es utilizado como estrategia para el desarrollo interpersonal en los niños, mientras que el 17% manifestó que este proceso puede ser a veces, es decir, que no siempre puede ser utilizado. De esta manera la mayoría de los docentes encuestados de la institución educativa reconocen que el juego puede de ser utilizado como una estrategia para el desarrollo de las relaciones interpersonales en los niños.

Pregunta 2.- ¿Promueve el juego en clases para ser desarrollado en relación con las temáticas de la clase?

Tabla 3 Desarrollo del juego y su relación con la temática

VALORACIÓN	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Si	4	67%
No	0	0%
A veces	2	33%
Total	6	100%

Fuente: Unidad Educativa 27 de Febrero

Elaborado por: Gorotiza (2022)

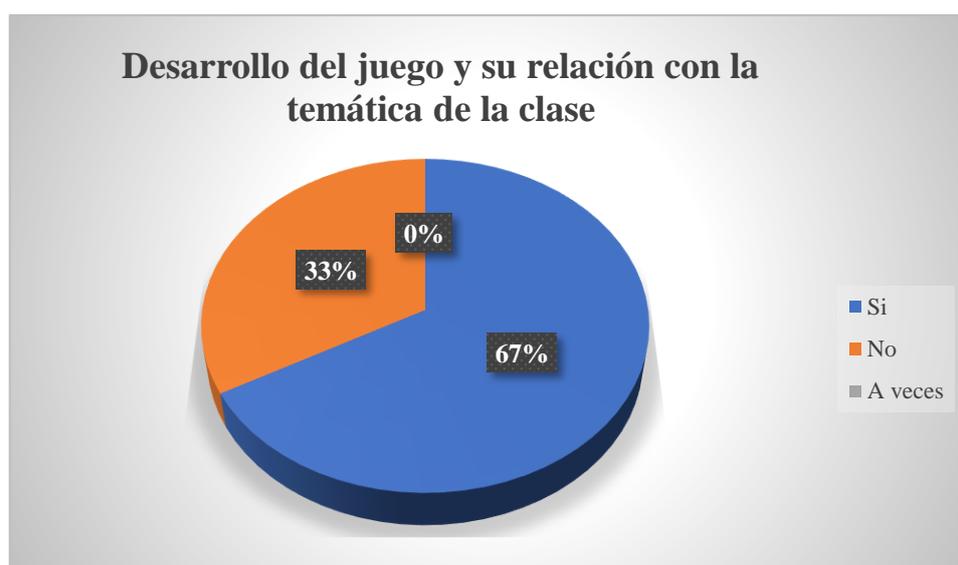


Figura 2. Desarrollo de actividades lúdicas y su relación con la temática de la clase

Fuente: Unidad Educativa 27 de Febrero

Elaborado por: Gorotiza (2022)

Análisis: El 67% de los encuestados respondieron que las actividades lúdicas pueden ser desarrolladas en relación con la temática de la clase, mientras que el 33% de estos respondieron que a veces, es decir, que en ocasiones es posible ser aplicada. De esta forma docentes encuestados de esta institución educativa comparten que el juego o las actividades lúdicas pueden ser basados con el tema de desarrollo de la clase.

Pregunta 3.- ¿Usted ha observado estudiantes que muestran desinterés por la actividad que se está desarrollando?

Tabla 4 Estudiantes con señales de desinterés en la actividad de desarrollo

VALORACIÓN	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Si	5	83%
No	0	0%
A veces	2	17%
Total	6	100%

Fuente: Unidad Educativa 27 de Febrero

Elaborado por: Gorotiza (2022)



Figura 3. Estudiantes con señales de molestia o cansancio

Fuente: Unidad Educativa 27 de Febrero

Elaborado por: Gorotiza (2022)

Análisis: El 83% de los encuestados señalaron que existen estudiantes que muestran desinterés en la actividad, mientras que el 17% de ellos declararon que a veces o en ocasiones surgen estudiantes con esta particularidad. Por lo tanto, se evidencia que los estudiantes no se sienten motivados a relacionarse con sus pares mediante la participación de estas estrategias, no obstante, existen ciertos estudiantes que se muestran pocos motivados en incluirse en la actividad lúdica.

Pregunta 4.- ¿Considera que el juego puede utilizarse como una estrategia para fortalecer habilidades para el desarrollo interpersonal del estudiante?

Tabla 5 El juego como estrategia para fortalecer el desarrollo interpersonal del estudiante

VALORACIÓN	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Si	5	83%
No	1	17%
A veces	0	0%
Total	6	100%

Fuente: Unidad Educativa 27 de Febrero

Elaborado por: Gorotiza (2022)



Figura 4. Estrategia para fortalecer habilidades para el desarrollo interpersonal.

Fuente: Unidad Educativa 27 de Febrero

Elaborado por: Gorotiza (2022)

Análisis: El 83% de los encuestados indican que el juego puede ser utilizado como una estrategia para el fortalecimiento de habilidades en el desarrollo interpersonal, mientras que el 17% de ellos señalan que no debería de ser considerada como una estrategia. Es posible interpretar que la mayoría de los docentes encuestados de la institución educativa concuerdan que el juego puede ser utilizado como una estrategia para el fortalecimiento de habilidades en el desarrollo interpersonal del niño.

Pregunta 5.- ¿Existen estudiantes con dificultades en el seguimiento de normas del juego dentro del contexto áulico?

Tabla 6 Dificultades en seguir las normas del juego dentro del contexto áulico

VALORACIÓN	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Si	0	0%
No	5	83%
A veces	1	17%
Total	6	100%

Fuente: Unidad Educativa 27 de Febrero

Elaborado por: Gorotiza (2022)

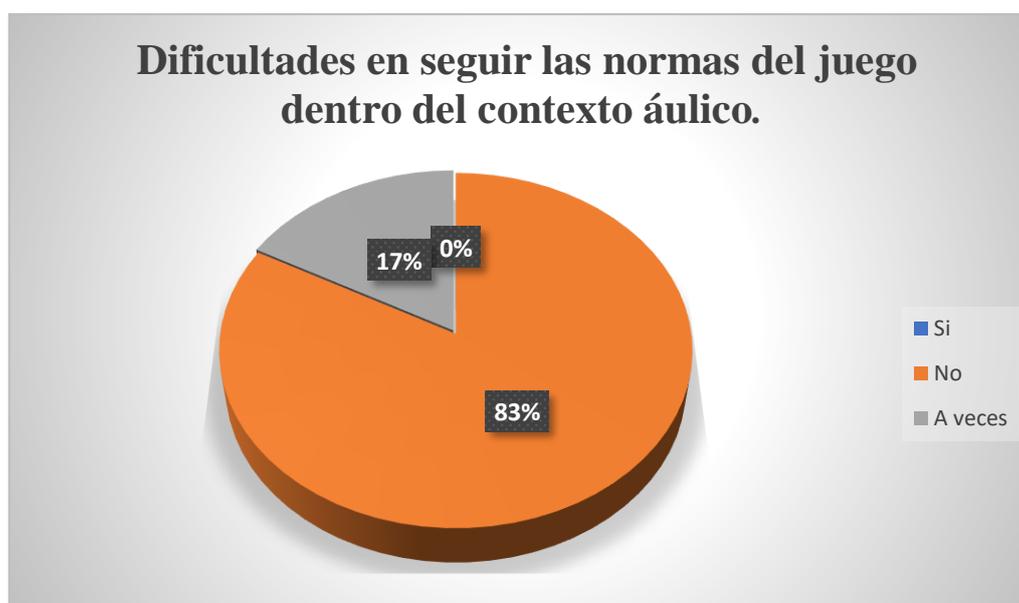


Figura 5. Dificultades el seguir las reglas del juego

Fuente: Unidad Educativa 27 de Febrero

Elaborado por: Gorotiza (2022)

Análisis: El 83% de los docentes encuestados indican que no existen el juego puede ser utilizado como una estrategia para el fortalecimiento de habilidades en el desarrollo interpersonal, mientras que el 17% de ellos señalan que en ocasiones existen estudiantes que tienen dificultades para seguir las normas del juego durante el desarrollo de la actividad. Es posible interpretar que los niños mantienen su concentración durante el transcurso de su actividad, por lo tanto, esto les permite seguir las normas estipuladas para jugar entre sus pares.

Pregunta 6.- ¿Usted cuenta con alternativas de juegos para potenciar las relaciones interpersonales en sus estudiantes?

Tabla 7 Alternativas de juegos

VALORACIÓN	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Si	3	50%
No	0	0%
A veces	3	50%
Total	6	100%

Fuente: Unidad Educativa 27 de Febrero

Elaborado por: Gorotiza (2022)



Figura 6. Alternativas de juegos para potenciar las relaciones interpersonales en sus estudiantes

Fuente: Unidad Educativa 27 de Febrero

Elaborado por: Gorotiza (2022)

Análisis: El 50% de los docentes encuestados señalaron que manejan un conocimiento de alternativas de juegos que permiten potenciar las relaciones interpersonales, mientras que el 50% de ellos señalan que no tienen alternativas de juegos que permitan potenciar y/o fortalecer las relaciones interpersonales en los niños. Por lo tanto, basado en este resultado, se determina que los docentes que participaron en la encuesta poseen alternativas de juegos para potenciar las relaciones interpersonales en los niños, pero que el dominio de este conocimiento es limitado.

Pregunta 7.- ¿Usted considera a los estudiantes con dificultades en las relaciones interpersonales?

Tabla 8 Sensibilidad hacia los estudiantes con dificultad en las relaciones interpersonales

VALORACIÓN	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Si	4	80%
No	0	0%
A veces	1	20%
Total	6	100%

Figura 7. Sensibilización hacia los estudiantes con dificultades en las relaciones interpersonales.

Fuente: Unidad Educativa 27 de Febrero

Elaborado por: Gorotiza (2022)

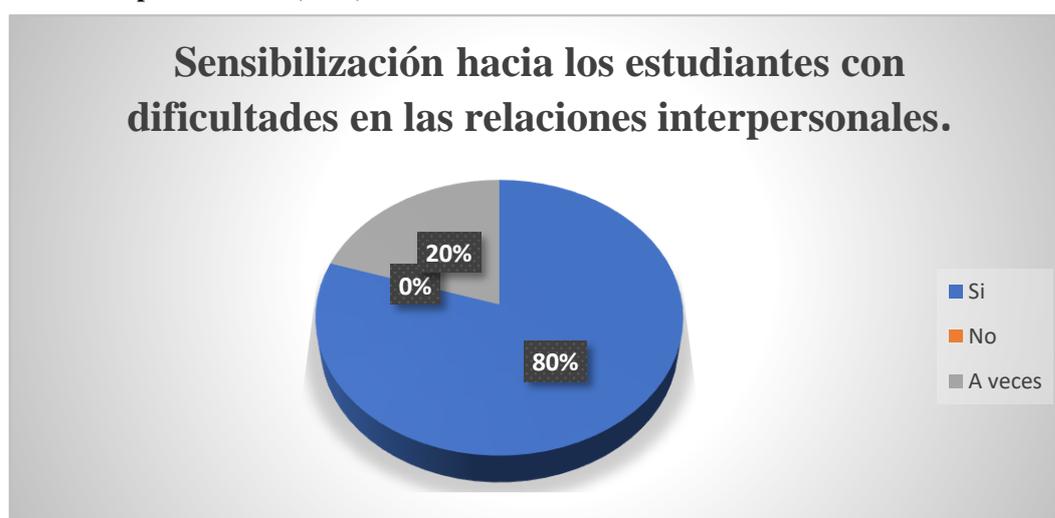


Figura 7. Sensibilización hacia los estudiantes con baja autoestima

Fuente: Unidad Educativa 27 de Febrero

Elaborado por: Gorotiza (2022)

Análisis: El 67% de los participantes encuestados señalaron que guardan sensibilización hacia los estudiantes que tienen dificultades para relacionarse con sus pares, mientras que el 50% de ellos señalan que a veces, es decir, que estos motivan con frecuencia al estudiante en relacionarse con los demás. En base a estos resultados se determina que la mayoría de los docentes encuestados consideran que es necesario motivar a los niños en relacionarse con sus pares mediante la participación de las actividades lúdicas.

Pregunta 8.- ¿Considera el uso del juego como estrategia para contribuir al rendimiento académico de sus estudiantes?

Tabla 9 El juego como estrategia para contribuir el rendimiento académico

VALORACIÓN	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Si	5	83%
No	0	0%
A veces	1	17%
Total	6	100%

Fuente: Unidad Educativa 27 de Febrero

Elaborado por: Gorotiza (2022)



Figura 8. El juego como estrategia para contribuir al rendimiento académico de sus estudiantes

Fuente: Unidad Educativa 27 de Febrero

Elaborado por: Gorotiza (2022)

Análisis: El 83% los docentes que participaron en esta encuesta concuerdan que el juego contribuye al rendimiento académico de sus estudiantes, por otro lado, el 17% de los participantes de la encuesta seleccionaron a veces, es decir, que esta estrategia logra contribuir al rendimiento académico, pero con ciertos criterios. Por lo tanto, la mayoría de los participantes concuerdan que el juego logra funcionar como una estrategia que además de fortalecer habilidades de relaciones interpersonales, contribuye al rendimiento académico considerando cierto criterio.

Pregunta 9.- ¿Considera idóneo recibir talleres para mejorar las habilidades de interacción interpersonal en los estudiantes?

Tabla 10 Recibir talleres para mejorar relaciones interpersonales

VALORACIÓN	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Si	2	33%
No	1	17%
A veces	3	50%
Total	6	100%

Fuente: Unidad Educativa 27 de Febrero

Elaborado por: Gorotiza (2022)



Figura 9. Talleres de mejora en las habilidades de interacción interpersonal en los estudiantes

Fuente: Unidad Educativa 27 de Febrero

Elaborado por: Gorotiza (2022)

Análisis: El 33% de los encuestados coinciden que es idóneo la elaboración de talleres enfocados a la mejora de las interacciones interpersonales, no obstante, el 17% de los participantes de la encuesta no les parece relevante llevar a cabo trabajos de orientación con respecto al tema. Por otro lado, el 50% de los docentes encuestados consideran que en ciertas ocasiones es pertinente el desarrollo de talleres de mejora en las relaciones interpersonales enfocadas a los estudiantes. Finalmente se obtiene de resultados que los talleres para mejorar las habilidades de interacción interpersonal en los estudiantes son necesarios para los docentes pero que no representan una necesidad para la institución educativa.

Pregunta 10.- ¿Utiliza el juego para contribuir promover las relaciones interpersonales?

Tabla 11 El juego para promover las relaciones interpersonales

VALORACIÓN	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Si	4	67%
No	0	0%
A veces	2	33%
Total	6	100%

Fuente: Unidad Educativa 27 de Febrero

Elaborado por: Gorotiza (2022)



Figura 10. Manejo de conocimientos adecuados del juego que pueden contribuir a una mejora en las relaciones interpersonales

Fuente: Unidad Educativa 27 de Febrero

Elaborado por: Gorotiza (2022)

Análisis: El 67% de los docentes encuestados coinciden que debe de existir un conocimiento previo y adecuado del como una estrategia puede contribuir a la mejora de las relaciones interpersonales de un estudiante, por otro lado, se observa que un 33% de los encuestados coincidieron que el manejo de conocimientos no es relevante para proponer estrategias o alternativas de juegos que mejoren las relaciones interpersonales entre los niños. Se determina que es necesario dominar un nivel de conocimiento adecuado sobre el juego que guarde relación de mejoras en las relaciones interpersonales del estudiante.

3.5.2. Ficha de observación a estudiantes de Segundo Año de Educación General Básica (Anexo2)

Tabla 12. Ficha de observación a 10 estudiantes

N°	INDICADORES	NO LOGRADO	MEDIANAMENTE LOGRADO	LOGRADO
1	Interés en el desarrollo de la clase.	2	6	2
2	Comportamiento empático entre los pares durante el quehacer pedagógico.	2	5	3
3	Participación motivada con actividades lúdicas propuestas por el docente.	2	4	4
4	Organiza juego como componente didáctico para disfrutar con su docente.	0	5	5
5	Desde lo pedagógico fomenta la participación y cooperación con actividades creativas	2	2	6
6	Adopta conducta cooperativa conforme a principios y valores de convivencia.	4	3	3

Fuente: Unidad Educativa 27 de Febrero

Elaborado por: Gorotiza (2022)

Análisis de la ficha de observación

Indicador 1: Interés en el desarrollo de la clase, se observó la necesidad de revisar las estrategias que aplica el docente en el quehacer pedagógico ya que es poca la participación en la clase, lo que afectó en el orden de los estudiantes para captar la atención requerida.

Indicador 2: Comportamiento empático entre los pares durante el quehacer pedagógico. hay un grupo de niños que lograron el comportamiento cercano con el compañero; sin embargo, existieron ocasiones donde ciertos estudiantes parecían abandonar la idea de este indicador.

Indicador 3: Participación motivada con actividades lúdicas propuestas por el docente. En este criterio hay un grupo de niños que mostró involucrarse de forma motivada, no obstante, existieron estudiantes que necesitaron la presencia de un adulto para solucionar la problemática existente, finalmente se identificó que hubo estudiantes que no lograron resolver su situación.

Indicador 4: Se muestra motivado con actividades lúdicas propuestas por el docente. La mitad de los estudiantes en estudio mostraron entusiasmo, voluntad y motivación en el desarrollo de las actividades lúdicas propuestas por el docente, sin embargo, se observó que existieron estudiantes que prefirieron mantenerse en su espacio y limitarse a involucrarse en la interacción con los demás.

Indicador 5: Desde lo pedagógico fomenta la participación y cooperación con actividades creativas Se observaron pocos estudiantes que mostraron iniciativa en los juegos cooperativos, promoviendo un ambiente de alegría y compañerismo; sin embargo, al no contar con la creatividad del docente en las actividades propuestas, no se mantiene la dinámica lúdica en el aprendizaje y poco se promueve las relaciones interpersonales.

Indicador 6: Adopta conducta cooperativa conforme a principios y valores de convivencia. La metodología empleada necesita ser revisada para potenciar estrategias que, de forma creativa, se encauce estrategias lúdicas que promueva comportamientos de trabajo colaborativo con principios éticos y sociales.

3.5.3 Análisis de la entrevista a representante legal y directivo (Anexo 3)

A un representante legal

1. ¿Cuáles son las actividades que considera usted dentro de su casa para incentivar las relaciones interpersonales de su hijo?

A veces en familia jugamos a juegos de mesa, preguntas y respuestas, bingo de palabras, para mejorar la relación con las demás personas, como por ejemplo sus compañeros de clases.

2. ¿Cómo se ha visto afectado su hijo cuando el desarrollo de las clases no tiene el componente del juego?

Él me ha comunicado que las clases se vuelven aburridas y repetitivas o monótonas, por lo que se le hace más difícil entender lo que le enseñan.

3. ¿En su rol de padres ha visto la necesidad de implementar estrategias como el juego para favorecer las relaciones interpersonales?

Si, utilizo el juego para acercarme más a mi hijo y tener un círculo de confianza con él.

4. ¿De qué manera usted ha considera el juego como una estrategia para promover las relaciones interpersonales en su representado y sus compañeros?

Yo pienso que el tomar esta estrategia para promover las relaciones interpersonales en los niños está bien y es bastante importante, porque hay que enseñarles a los niños desde pequeños a compartir, jugar, expresarse y relacionarse correctamente con sus amigos y que esta estrategia tiene que ser muy tomada en cuenta para ellos.

Entrevista a directivo (Anexo 4)

- 1. ¿De qué forma usted ha considerado el juego como una estrategia para el desarrollo de habilidades sociales en el quehacer docente?**

Dentro de la planificación el docente debe considerar estrategias lúdicas que lleve a promover las relaciones interpersonales y para ello la tecnología le da múltiples opciones para que el contenido sea ameno y lleve a una experiencia colectiva divertida.

- 2. ¿En qué afecta a los estudiantes en el desarrollo de las clases sin considerar el componente del juego?**

Se tornaría una clase aburrida y sin motivaciones para aprender.

- 3. ¿En su práctica educativa ha visto la necesidad de implementar la propuesta del juego como una estrategia para favorecer las relaciones interpersonales?**

Sí, es necesario implementar actividades que motiven e incentiven a los estudiantes a relacionarse con sus pares para generar un ambiente de armonía y libre participación

- 4. ¿De qué manera la estrategia del juego ha contribuido en los procesos educativos al desarrollar trabajos colaborativos?**

La práctica del juego como estrategia educativa para el fortalecimiento interpersonal de los niños logra que los trabajos colaborativos sean resueltos óptimamente, es decir, que se cumpla con el objetivo del desarrollo de la clase de forma eficaz.

- 5. ¿Consideraría usted que las virtudes humanas podrían ser fortalecidas a través de la práctica de los juegos?**

No en su totalidad, porque los niños se enfocan explícitamente en ganar y ser los mejores entre sus compañeros lo que hace que no exista una práctica de valores en ellos.

- 6. ¿Considera capacitaciones o talleres basados en implementar alternativas basadas en la propuesta del juego para el desarrollo interpersonal de los estudiantes?**

Sí se considera capacitar a nuestro personal educativo, pero el presupuesto afecta para solventar los gastos de actualización; sin embargo, se motiva que visiten los tutoriales.

Conclusiones parciales

Encuesta a docentes:

La mayoría de los docentes manifiestan ser sensibles ante la necesidad que los estudiantes se relacionen y utilicen el juego como estrategia; sin embargo, el desinterés por las clases lo admiten la totalidad de los encuestados. Se pudo evidenciar que hay docentes que estaban más atentos al contenido de su clase y a pesar de que indican que reconocen la importancia de los juegos para el aprendizaje y la convivencia, poco lo practican. Por tal motivo, se debe potenciar actividades lúdicas que motiven la participación en el proceso de aprendizaje.

Ficha de observación a estudiantes:

De los diez estudiantes observados, hay un número de niños que no logran interactuar de forma positiva y se evidencian dificultades para resolver conflictos. Además, se observó a estudiantes que necesitaban de mayor estímulo para que se integre en los pocos juegos que realizaron en las clases.

Entrevista a representante legal

Reconocen que a veces juega con su hijo y se involucra con los miembros de la casa para fortalecer las relaciones interpersonales; sin embargo, le preocupa que en la escuela su hijo se sienta aburrido porque las clases no despiertan su interés.

Entrevista a directivo

Motiva que esté el docente actualizado para que cuente con muchas estrategias lúdicas y se apoye con la tecnología, pero el tema de presupuesto, por el momento se orienta a que cada docente con sus posibilidades se capacite.

CONCLUSIONES

En la presente investigación, se concluye que ante el sustento teórico analizado refuerzan el planteamiento de promover el juego como estrategia favorece las relaciones interpersonales en los niños y que el docente no debe centrarse en la exposición de clases magistrales, sino que utilicen herramientas lúdicas que permitan direccionar de forma clara el desarrollo de las habilidades sociales en beneficio a las relaciones interpersonales.

Entre los resultados de las pruebas aplicadas, el 67% de docentes afirman que promueven el juego en clases para ser desarrollado en relación con las temáticas de la clase y de igual forma hay una 50% de docentes que refieren que cuenta con alternativas de juegos para potenciar las relaciones interpersonales, lo que ocasiona que muchos niños todavía no son motivados para interactuar de forma colectiva. De igual manera, se observó la necesidad de trabajar para promover los indicadores de interés y en conductas prosociales.

En este orden de ideas, la entrevista realizada al representante legal y a uno de los directivos, se pone en contexto una planificación que arroja metodología tradicional ya que es bajo el interés de los niños, lo que provoca que se descuide el ambiente armónico para potenciar el aprendizaje y las relaciones humanas.

Finalmente, se concluye que el problema analizado, es una realidad abordada como consecuencia de la pandemia y el docente muestra que necesita formación para que sus clases sean ricas en actividades lúdicas y el trabajo colaborativo.

RECOMENDACIONES

Promover clases que sean más interactivas y más allá del contenido, el docente busque dinamizar la clase con estrategias lúdicas para desarrollar, potenciar y fortalecer las relaciones interpersonales en los niños de segundo de básica; partiendo como base prioritaria los principios y virtudes humanas durante su desarrollo, asegurando ambientes agradables para su comodidad y seguridad en lo que dure su proceso escolar.

Desde una mirada intrínseca, los docentes tienen que buscar estar motivado para que desde su experiencia de vida sea un referente de motivación y pueda formar vínculos de compañerismo que le permitan relacionarse con los demás; estos mismos deben de ser atractivos y adecuados con el objetivo de captar su interés y mantener la atención de ellos en el proceso, asignando normativas simples y sencillas para beneficiar procesos cognitivos.

Hay que asegurar que la planificación responda a una modalidad que exige la impronta de la calidad de educación basadas en aprender jugando y jugando aprender, esto con el fin de monitorear los procesos interactivos de los estudiantes y asegure que el beneficio de la inclusión en el trayecto de estas actividades, agregando que deben de tener un enfoque de diversión para los niños considerando su etapa evolutiva, es decir, que tienen que tener en cuenta su edad.

Los tiempos actuales desafían al docente para construir escenarios que potencien habilidades sociales y pongan en evidencia comprender posturas de convivencia con responsabilidad social

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Álvarez, R., & Córdoba, E. (2018). *El juego como estrategia para mejorar las relaciones interpersonales en los estudiantes del grado 9° en la Institución Educativa Adventista de Quibdó "Bolívar Escandón"*. Obtenido de Tesis de docencia Universidad Adventista de Colombia:
<http://repository.unac.edu.co/bitstream/handle/11254/489/Trabajo%20de%20grado.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Arranz, E. (s.f.). *Juegos cooperativos y sin competencia para la educación infantil*. Obtenido de https://www.orientacionandujar.es/wp-content/uploads/2017/09/juegos_cooperativos_y_sin_competicion_para_infantil.pdf
- Arreola, K. (2015). *Conductas prosociales: Una revisión conceptual*. Obtenido de Ciencia UANL. Revista científica: <http://eprints.uanl.mx/8247/1/Documento13.pdf>
- Asamblea Nacional. (2011). *Ley Orgánica de Educación Intercultural*. Quito: Presidencia de la República del Ecuador. Obtenido de Quito: Presidencia de la República del Ecuador.
- Asamblea Nacional Constituyente. (2008). *Constitución de la República del Ecuador*. Obtenido de Quito: <https://www.ambiente.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2018/09/Constitucion-de-la-Republica-del-Ecuador.pdf>
- Cogolludo, A. (2014). *La inteligencia socioemocional en un niño con Trastorno del Espectro Autista*. Obtenido de Revista Padres y Maestros: <http://dx.doi.org/10.14422/pym.v0i357.3301>
- Congreso Nacional de Ecuador. (2003). *Código De La Niñez y Adolescencia*. Obtenido de https://www.igualdad.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2017/11/codigo_ninezyadolescencia.pdf
- De la Corte, C. (2017). *Relación entre iguales, personalidad y problemas de ajuste en escolares de primaria de Huelva*. Obtenido de Universidad de Huelva. : http://rabida.uhu.es/dspace/bitstream/handle/10272/15020/Relacion_entre_iguales.pdf
- Fontes, M. (2018). Relaciones interpersonales en la escuela. *Knoow*. Obtenido de <https://knoow.net/es/ciencias-sociales-humanas/psicologia-es/relaciones-interpersonales-en-la-escuela/>
- Gallardo, J. (2018). *Teorías del juego como recurso educativo*. Obtenido de <https://rio.upo.es/xmlui/bitstream/handle/10433/6824/Gallardo-LpezJos-AlbertoGallardo-VzquezPedro.pdf?sequence=1&isAllowed=y#:~:text=Teoría%20del%20juego%20de%20Freud&text=instintos%20del%20ser%20humano.,de%20conflictos%20y%20preocupaciones%20personales>.

- Gallardo, J., & Gallardo, P. (2018). *Teorías sobre el juego y su importancia como recurso educativo para el desarrollo*. Obtenido de Dialnet: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6542602>
- Gamandé, N. (2014). *Las inteligencias múltiples de Howard Gardner: Unidad piloto para propuesta de cambio metodológico*. Obtenido de Universidad Internacional de la Rioja : <https://reunir.unir.net/bitstream/handle/123456789/2595/gamande%20villanueva.pdf?sequence=1&isAllowed#:~:text=Howard%20Gardner%20se%20licenció%20en,su%20libro%20Frames%20of%20Mind>.
- Gardner, H. (1988). *Inteligencias Múltiples, La teoría en la práctica*. Barcelona: Paidós Ibérica.
- Gómez, H. (2017). Los 2 tipos de Relaciones Interpersonales en el aula. Obtenido de <https://www.ensambledeideas.com/relaciones-interpersonales-en-el-aula/>
- González, I., & Aucar, V. (2013). *Los juegos. Su influencia para contribuir a las relaciones interpersonales en los alumnos de segundo grado de la escuela primaria "Jesús Suárez Gayol"*. Obtenido de EFDeportes, Revista digital. Buenos Aires: <https://efdeportes.com/efd179/los-juegos-relaciones-interpersonales.htm>
- Guevara, L. (2010). El uso educativo del juego. *Revista digital para profesionales de la enseñanza*. Obtenido de Federación de Enseñanza CC.OO. de Andalucía: <https://www.feandalucia.ccoo.es/docu/p5sd6955.pdf>
- Machargo, J. (2005). *Desarrollo personal y social en los años de la educación infantil*. Obtenido de Universidad de Las Palmas de Gran Canaria: https://accedacris.ulpgc.es/bitstream/10553/5041/2/0235347_01991_0008.pdf
- Márquez, J., & Quichimbo, D. (2021). *El juego como estrategia para mejorar las relaciones interpersonales en estudiantes de cuarto grado de la Escuela Sulima Garcia Valarezo*. Machala: Universidad Técnica de Machala. Obtenido de http://repositorio.utmachala.edu.ec/bitstream/48000/18995/1/Trabajo_Titulacion_499_29.pdf
- MINEDUC (2011). *Reglamento general a la ley orgánica de educación intercultural*. Quito: Presidencia de la República constitucional del Ecuador. Obtenido de <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2017/05/Reglamento-General-Ley-Organica-Educacion-Intercultural.pdf>
- MINEDUC (2021). *Jugar, crecer y aprender con SAFPI, metodología basada en experiencias de aprendizaje al nivel de educación inicial a través de las familias*. Obtenido de Dirección Nacional de Educación Inicial y Básica: <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2021/08/Pasa-la-Voz-Julio-2021.pdf>

- Minerva, T. (2002). *El juego: una estrategia importante*. Obtenido de Venezuela. Universidad de los Andes: <https://www.redalyc.org/pdf/356/35601907.pdf>
- Oficial, R. (2011). *Ley Orgánica de Educación Intercultural*. Quito: Presidencia de la República del Ecuador. Obtenido de https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2017/02/Ley_Organica_de_Educacion_Intercultural_LOE_I_codificado.pdf
- Paredes, S. (2017). *El juego y su relación con la sociedad actual*. Obtenido de Universidad de Concepción: https://www.researchgate.net/publication/335175044_EL_JUEGO_Y_SU_RELACION_CON_LA_SOCIEDAD_ACTUAL
- Parra, F., & Keila, N. (2014). *El docente y el uso de la mediación en los procesos de enseñanza y aprendizaje*. Obtenido de Revista de Investigación. Universidad Pedagógica Experimental Libertador, Caracas: <https://www.redalyc.org/pdf/3761/376140398009.pdf>
- Piguave, N. &. (2022). *Técnicas lúdicas en el aprendizaje significativo de estudiantes del 2º de educación general básica*. Obtenido de Ecuador. Universidad Laica Vicente Rocafuerte de Guayaquil: <http://repositorio.ulvr.edu.ec/bitstream/44000/4872/1/T-ULVR-3918.pdf>
- Quilca, J. (2020). *El juego cooperativo para las relaciones interpersonales en los niños y niñas de Inicial 2 de la Unidad Educativa "Chaltura" del año 2019 - 2020*. Obtenido de Tesis Universidad técnica del Norte: <http://repositorio.utn.edu.ec/bitstream/123456789/10687/2/05%20FECYT%203701%20TRABAJO%20GRADO.pdf>
- Rosón, L. (2019). *El juego cooperativo para la mejora de las relaciones sociales*. Obtenido de Tesis de pregrado Universidad de Valladolid: <https://core.ac.uk/download/250407229.pdf>
- UNICEF. (2019). *Aprendizaje a través del juego*. New York: The Lego Foundation. Obtenido de UNICEF: <https://www.unicef.org/sites/default/files/2019-01/UNICEF-Lego-Foundation-Aprendizaje-a-traves-del-juego.pdf>
- Viana, P. (2021). *Juego y socialización en los niños del nivel inicial II*. Obtenido de Universidad Politécnica Salesiana sede Quito: <https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/20735/1/TTQ381.pdf>

ANEXOS



ANEXO 1: Encuesta dirigida a docentes

Objetivo: Recolectar información a través de la encuesta dirigida a los docentes sobre las actividades del juego en función al desarrollo de las relaciones interpersonales de los niños de segundo año de educación general básica.

**Encuesta dirigida a docentes de Segundo Año de Educación de la Institución educativa
27 de Febrero**

Indicadores	Si	No	Tal vez
1. ¿En clases, usted considera que el juego debe de ser utilizado como una estrategia para el desarrollo interpersonal en los niños?			
2.- ¿Usted considera usted que el juego en clases puede ser desarrollado en relación con las temáticas de la clase?			
3.- ¿Usted ha observado estudiantes que muestran desinterés por la actividad que se está desarrollando?			
4.- ¿Usted considera que el juego puede utilizarse como una estrategia para fortalecer habilidades para el desarrollo interpersonal del estudiante?			
5.- ¿Usted considera que existan estudiantes con dificultades en el seguimiento de normas del juego dentro del contexto áulico?			
6.- ¿Usted cuenta con alternativas de juegos para potenciar las relaciones interpersonales en sus estudiantes?			
7.- ¿Usted considera a los estudiantes con dificultades en las relaciones interpersonales?			
8.- ¿Considera el uso del juego como estrategia para contribuir al rendimiento académico de sus estudiantes?			
9.- ¿Considera idóneo recibir talleres para mejorar las habilidades de interacción interpersonal en los estudiantes?			
10.- ¿Considera usted que el docente maneje conocimientos adecuados del juego que pueden contribuir a una mejora en las relaciones interpersonales?			



UNIVERSIDAD LAICA VICENTE ROCAFUERTE DE GUAYAQUIL

INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS

FICHA DE OBSERVACIÓN ANEXO 2:

INSTITUCIÓN: _____

CURSO: _____

PERIÓDO LECTIVO: _____

FECHA: _____

Objetivo: Observar los comportamientos en la participación de actividades lúdicas de los estudiantes de segundo año educación general básica

#	Indicadores	NO LOGRADO	MEDIANAMENTE LOGRADO	LOGRADO
1.	Interés en el desarrollo de la clase.			
2.	Comportamiento empático entre los pares durante el quehacer pedagógico.			
3.	Participación motivada con actividades lúdicas propuestas por el docente.			
4.	Organiza juego como componente didáctico para disfrutar con su docente.			
5.	Desde lo pedagógico fomenta la participación y cooperación con actividades creativas			
6.	Adopta conducta cooperativa conforme a principios y valores de convivencia.			



UNIVERSIDAD LAICA VICENTE ROCAFUERTE DE GUAYAQUIL

INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS

ENTREVISTA A REPRESENTANTE LEGAL: ANEXO 3

INSTITUCIÓN: _____

CURSO: _____

PERIÓDO LECTIVO: _____

FECHA: _____

Objetivo: Recolectar información de uno de los padres de familia del segundo año de básico por medio de una entrevista acerca del juego y los procesos interpersonales de sus representados.

1. ¿Cuáles son las actividades que considera usted dentro de su casa para incentivar las relaciones interpersonales de su hijo?

2. ¿Cómo se ha visto afectado su hijo cuando el desarrollo de las clases no tiene el componente del juego?

3. ¿En su rol de padres ha visto la necesidad de implementar estrategias como el juego para favorecer las relaciones interpersonales?

4. ¿De qué manera usted ha considera el juego como una estrategia para promover las relaciones interpersonales en su representado y sus compañeros?



UNIVERSIDAD LAICA VICENTE ROCAFUERTE DE GUAYAQUIL

INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS

ENTREVISTA A DIRECTIVO: ANEXO 4

Objetivo: Recolectar información de uno del directivo de la Unidad Educativa 26 de Febrero para conocer su criterio en relación con el juego y los procesos interpersonales de sus representados.

1. ¿De qué forma usted ha considerado el juego como una estrategia para el desarrollo de habilidades sociales en el quehacer docente?
7. ¿De qué forma usted ha considerado el juego como una estrategia para el desarrollo de habilidades sociales en el quehacer docente?
8. ¿En qué afecta a los estudiantes en el desarrollo de las clases sin considerar el componente del juego?
9. ¿En su práctica educativa ha visto la necesidad de implementar la propuesta del juego como una estrategia para favorecer las relaciones interpersonales?
10. ¿De qué manera la estrategia del juego ha contribuido en los procesos educativos al desarrollar trabajos colaborativos?
11. ¿Consideraría usted que las virtudes humanas podrían ser fortalecidas a través de la práctica de los juegos?
12. ¿Considera capacitaciones o talleres basados en implementar alternativas basadas en la propuesta del juego para el desarrollo interpersonal de los estudiantes?

Anexo 2 Carta de aceptación para aplicar el proyecto

Durán, 23 de Junio del 2022



De: Escuela Particular de Educación básica “27 de Febrero”

A: Universidad Laica VICENTE ROCAFUERTE DE GUAYAQUIL

Estimada **KENNYA GUZMÁN HUAYAMAVE** Decana de la Facultad de Educación, la Escuela Particular de Educación básica “27 de Febrero” da a conocer en respuesta a la solicitud presentada, la aceptación de la aplicación de los instrumentos de evaluación del proyecto de investigación del estudiante, **ISRAEL ANDRÉS GOROTIZA VARGAS** de la Facultad de EDUCACIÓN del NOVENO SEMESTRE de mención Psicopedagogía cuyo título por nombre lleva “El juego como estrategia para el desarrollo de las relaciones interpersonales en estudiantes de segundo año de educación general básica.”.

Sin más que agregar, saludos cordiales.

A handwritten signature in black ink is written over a horizontal line. To the right of the signature is a circular official stamp. The stamp contains the text "ESCUELA 27 DE FEBRERO" at the top, "DIRECCIÓN" at the bottom, and "MIE 09H0165" at the very bottom. In the center of the stamp is a small emblem.

Lcdo. Jose Muñoz León