



1859

UNL

Universidad
Nacional
de Loja

UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA
FACULTAD JURÍDICA, SOCIAL Y ADMINISTRATIVA
CARRERA DE TRABAJO SOCIAL

“ACTIVIDADES LÚDICAS COMO ALTERNATIVA PARA FORTALECER LAS RELACIONES INTERPERSONALES DE LOS ALUMNOS DE SÉPTIMO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA PARALELO “A” SECCIÓN MATUTINA DE LA ESCUELA MIGUEL RIOFRÍO DE LA CIUDAD DE LOJA Y EL ROL DEL TRABAJADOR SOCIAL”

Tesis previa a optar el grado y título de Licenciada en Trabajo Social.

AUTORA:

Rosa Johanna Jiménez Tamayo

DIRECTOR:

Ing. Luis Fernando Ludeña Jaramillo, Mg. Sc.

LOJA-ECUADOR

2020

Contenido

Contenido	ii
Índice de Tablas	vi
Índice de Figuras	vi
CERTIFICACIÓN	vii
AUTORÍA.....	viii
CARTA DE AUTORIZACIÓN.....	ix
DEDICATORIA	x
AGRADECIMIENTO.....	xi
a. TÍTULO:.....	1
b. RESUMEN	2
c. INTRODUCCIÓN.....	6
d. REVISIÓN DE LITERATURA	8
Referentes Teóricos.....	8
Teoría socio-crítica.....	8
Teoría sistémica en Trabajo Social	9
Teoría de sistema de enseñanza de Pierre Bourdieu	10
Teoría de la educación	11
Teoría de la interacción social.....	12
Marco Conceptual	12

1.	Actividades Lúdicas	12
1.1.	Conceptos de Lúdica	12
1.2.	Definición de actividad lúdica.....	13
1.3.	Importancia de la actividad lúdica	14
1.4.	Clasificación de las actividades lúdicas	15
1.5.	El juego	15
1.6.	Importancia del juego.....	18
1.7.	Importancia del juego en el ámbito educativo	20
1.8.	Tipos de juegos.....	21
1.9.	Juegos tradicionales.....	22
2.	Relaciones interpersonales	35
2.1.	Definición.....	35
2.2.	Características de las relaciones interpersonales.....	35
2.3.	Estilos de relación interpersonal	35
2.4.	Tipo de relaciones interpersonales	36
2.5.	Importancia de las relaciones interpersonales	36
2.6.	Relaciones interpersonales en el ámbito educativo.....	37
3.	Comunicación	37
3.1.	Definición.....	37
3.2.	La comunicación interpersonal	38

3.3. Desarrollo de las relaciones interpersonales	39
4. Trabajo social	39
4.1. Definición de Trabajo Social	39
4.2. El trabajo social en el ámbito educativo.....	41
4.3. Funciones específicas del trabajador social en el ámbito educativo	42
4.4. Funciones del trabajador social en el departamento de consejería estudiantil. ...	43
Marco legal.....	45
Marco institucional.....	47
Ubicación geográfica de la Escuela Miguel Riofrío de la ciudad de Loja.	47
RESEÑA HISTÓRICA DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA MIGUEL RIOFRÍO.....	47
Visión	49
Misión	49
Valores Institucionales.....	49
e. MATERIALES Y METODOS.....	51
1. Métodos utilizados.....	51
2. Técnicas de recolección de datos.....	52
3. Instrumentos.....	53
4. Población y muestra.....	53
f. RESULTADOS.....	55

g.	DISCUSIÓN.....	70
h.	CONCLUSIONES.....	78
i.	RECOMENDACIONES	80
j.	PROPUESTA.....	81
k.	BIBLIOGRAFÍA.....	111
l.	ANEXOS.....	116
	Anexo 1	116
	Anexo 2	150
	Anexo 3	151
	Anexo 4	152
	Anexo 5	164
	Anexo 6	165
	Anexo 7	167

Índice de Tablas

<i>Tabla 1</i> _____	21
<i>Tabla 2</i> _____	26
<i>Tabla 3</i> _____	34
<i>Tabla 4</i> _____	56
<i>Tabla 5</i> _____	57
<i>Tabla 6</i> _____	59
<i>Tabla 7</i> _____	60
<i>Tabla 8</i> _____	61
<i>Tabla 9</i> _____	62
<i>Tabla 10</i> _____	63
<i>Tabla 11</i> _____	65
<i>Tabla 12</i> _____	67
<i>Tabla 13</i> _____	68

Índice de Figuras

<i>Figura 1. Representación del sexo y edad de los estudiantes de séptimo año.</i> _____	56
<i>Figura 2. Representación juegos lúdicos conocidos.</i> _____	57
<i>Figura 3. Representación juegos que practican</i> _____	59
<i>Figura 4. Representación juego preferido</i> _____	60
<i>Figura 5. Representación juegos que practican en la escuela</i> _____	61
<i>Figura 6. Representación importancia de los juegos tradicionales</i> _____	62
<i>Figura 7. Representación juegos tradicionales que les gustaría practicar</i> _____	63
<i>Figura 8. Representación estilos de comportamiento</i> _____	65
<i>Figura 9. Representación que permitió los juegos tradicionales.</i> _____	67
<i>Figura 10. Representación de los juegos tradicionales</i> _____	68

CERTIFICACIÓN

Ing. Luis Fernando Ludeña Jaramillo, Mg.Sc.

DOCENTE DE LA CARRERA DE TRABAJO SOCIAL DE LA FACULTAD JURÍDICA, SOCIAL Y ADMINISTRATIVA DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA Y DIRECTOR DE TESIS.

CERTIFICA:

Haber dirigido, en todas sus partes el desarrollo del trabajo de tesis titulado “ACTIVIDADES LÚDICAS COMO ALTERNATIVA PARA FORTALECER LAS RELACIONES INTERPERSONALES DE LOS ALUMNOS DE SÉPTIMO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA PARALELO “A” SECCIÓN MATUTINA DE LA ESCUELA MIGUEL RIOFRÍO DE LA CIUDAD DE LOJA Y EL ROL DEL TRABAJADOR SOCIAL”, de la señorita postulante Rosa Johanna Jiménez Tamayo, cédula de ciudadanía número 1105333379 y luego de haber revisado su contenido de forma y fondo, en atención a las exigencias y requerimientos de la Universidad Nacional de Loja; se autoriza su presentación, sustentación y defensa pública ante el correspondiente Tribunal de Grado para optar el grado y título de Licenciada en Trabajo Social.

Loja, junio del 2020.



firmado electrónicamente por:
LUIS FERNANDO LUDEÑA
JARAMILLO -
1102770466

Ing. Luis Fernando Ludeña Jaramillo, Mg.Sc.

DIRECTOR DE TESIS

AUTORÍA

Yo, Rosa Johanna Jiménez Tamayo, declaro ser autora de la presente tesis denominada **“ACTIVIDADES LÚDICAS COMO ALTERNATIVA PARA FORTALECER LAS RELACIONES INTERPERSONALES DE LOS ALUMNOS DE SÉPTIMO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA PARALELO “A” SECCIÓN MATUTINA DE LA ESCUELA MIGUEL RIOFRÍO DE LA CIUDAD DE LOJA Y EL ROL DEL TRABAJADOR SOCIAL”**. y eximo expresamente a la Universidad Nacional de Loja y a sus Representantes Jurídicos de posibles reclamos o acciones legales, por el contenido de la misma.

Adicionalmente acepto y autorizo a la Universidad Nacional de Loja, la publicación de mi tesis en el Repositorio Institucional-Biblioteca Virtual.

Autora: Rosa Johanna Jiménez Tamayo

Firma:



firmado electrónicamente por:
ROSA JOHANNA
JIMENEZ TAMAYO

Cédula: 1105333379

Fecha: Loja, junio del 2020

CARTA DE AUTORIZACIÓN

CARTA DE AUTORIZACIÓN DE TESIS POR PARTE DEL AUTOR PARA LA CONSULTA, REPRODUCCIÓN PARCIAL O TOTAL, Y PUBLICACIÓN ELECTRÓNICA DEL TEXTO COMPLETO.

Yo, Rosa Johanna Jiménez Tamayo declaro ser autora de la tesis titulada, “ACTIVIDADES LÚDICAS COMO ALTERNATIVA PARA FORTALECER LAS RELACIONES INTERPERSONALES DE LOS ALUMNOS DE SÉPTIMO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA PARALELO “A” SECCIÓN MATUTINA DE LA ESCUELA MIGUEL RIOFRÍO DE LA CIUDAD DE LOJA Y EL ROL DEL TRABAJADOR SOCIAL”. Como requisito para optar el título de Licenciada en Trabajo Social, autorizo al Sistema Bibliotecario de la Universidad Nacional de Loja para que, con fines académicos, muestre al mundo la producción intelectual de la Universidad a través de la visibilidad de contenidos de la siguiente manera: el Repositorio Digital Institucional.

Los usuarios pueden consultar el contenido de este trabajo en el Repositorio Digital Institucional, en las redes de información del país y del exterior, con las cuales tenga convenio la Universidad Nacional de Loja.

La Universidad Nacional de Loja, no se responsabiliza por el plagio o copia de la tesis que realice un tercero.

Para constancia de esta autorización, firmo en la ciudad de Loja a los 14 días del mes de julio del dos mil veinte.

Firma de la autora

Firma:



Firmado digitalmente por:
ROSA JOHANNA
JIMENEZ TAMAYO

Autora: Rosa Johanna Jiménez Tamayo

Cédula de ciudadanía: 1105333379

Dirección: Loja, Barrio las Obrapia, Calle, Virgen de Pasión y Virgen de Fátima

Correo electrónico: johajimenezcng@hotmail.com

Celular: 0982502215

DATOS COMPLEMENTARIOS

DIRECTOR DE TESIS: Ing. Luis Fernando Ludeña Jaramillo, Mg. Sc.

MIEMBROS DEL TRIBUNAL:

Presidenta: Dra. Betti de Cisne Reyes Masa, Mg. Sc.

Primer Vocal: Dra. Claudia Sofia Medina León, Mg. Sc.

Segunda Vocal: Lic. Natalia Irene Zárate Castro, Mg. Sc.

DEDICATORIA

A Dios todo poderoso por darme la vida, la salud y guiarme para poder culminar mi carrera universitaria.

A mi querido esposo Danny Caivinagua por su apoyo incondicional, a mis padres que son mi inspiración, a mis apreciados suegros, familia y amigas quienes con sus palabras de aliento me impulsaron a seguir adelante.

ROSA JOHANNA

AGRADECIMIENTO

A la Universidad Nacional de Loja, a la Facultad Jurídica, Social y Administrativa, a la Carrera de Trabajo Social, a las autoridades y personal docente, quienes con dedicación, responsabilidad y experiencia académicas supieron compartirme sus valiosos conocimientos, experiencias y sobre todo la motivación para poder culminar mi carrera profesional.

De manera muy especial a mi Director de tesis Ing. Luis Fernando Ludeña Jaramillo, Mg. Sc. quien me guio y asesoro a través de sus conocimientos, dedicación y sugerencias que fueron pertinentes y necesarias para la realización del trabajo de investigación. Así mismo agradecer a la Dra. Rina Narváez, Mg. Sc., docente titular de la asignatura, por impartirme sus valiosos conocimientos en la realización del presente trabajo de tesis.

Así mismo agradecer al Dr. José Aníbal Orellana director de la escuela de educación Miguel Riofrío por la apertura brindada para la realización de mi tesis, como también a cada una de las personas que colaboraron para que esto sea posible.

LA AUTORA

a. TÍTULO:

“ACTIVIDADES LÚDICAS COMO ALTERNATIVA PARA FORTALECER LAS RELACIONES INTERPERSONALES DE LOS ALUMNOS DE SÉPTIMO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA PARALELO “A” SECCIÓN MATUTINA DE LA ESCUELA MIGUEL RIOFRÍO DE LA CIUDAD DE LOJA Y EL ROL DEL TRABAJADOR SOCIAL”.

b. RESUMEN

El presente trabajo de investigación titulado “Actividades lúdicas como alternativa para fortalecer las relaciones interpersonales de los alumnos de séptimo año de Educación Básica paralelo “A” sección matutina de la escuela Miguel Riofrío de la ciudad de Loja y el rol del trabajador social”; tiene como propósito fundamental mejorar las relaciones interpersonales de las/los alumnos, a través de la aplicación de actividades lúdicas (juegos tradicionales). Siendo esta de carácter científico-social, descriptivo con un enfoque cuanti-cualitativo y la aplicación del método científico que permitió establecer el marco referencial, resultados y conclusiones; así como también la utilización del método deductivo que permitió conocer y abordar las temáticas relacionadas al objeto de estudio en su contexto; así como la utilización del método inductivo que permitió hacer generalidades en relación a los beneficios y aportes de las actividades lúdicas (juegos tradicionales).

Entre los principales hallazgos, la mayoría de alumnos si conocen los juegos tradicionales ecuatorianos, pero no los practican dentro de la institución, sino que lo hacen fuera de ella, debido a que no cuentan con el profesional de educación física en el aula, tomando en consideración que estas actividades tienen una serie de beneficios, datos obtenidos de acuerdo a la encuesta aplicada a los alumnos de séptimo año.

Por otro lado, se determinó que el 51% de las/los alumnos tienen comportamientos agresivos, de acuerdo la aplicación de la Escala de comportamiento asertivo para niños (Children´s Assertive Behavior Scale, Cabs; Wood, Michelson y Flynn, 1978).

Se aplicó una variedad de juegos tradicionales a las/los alumnos de séptimo año, misma que contribuyó notablemente a fortalecer sus relaciones interpersonales, permitiéndoles liberar

tenciones, trabajar en equipo, compartir experiencias con sus compañeros, aprender y aplicar valores, mejorar su comunicación, interactuar, entre otros.

La implementación de los juegos tradicionales en los espacios educativos son mecanismos que si contribuyen notablemente a fortalecer las relaciones interpersonales.

Palabras claves: actividades lúdicas, juegos tradicionales, relaciones interpersonales, Trabajador Social.

ABSTRACT

The present study entitled "Playful activities as an alternative to strengthen the interpersonal relations of students in the seventh year of Basic Education parallel "A" morning section of the Miguel Riofrío School in the city of Loja and the role of the social worker"; has as its fundamental purpose to improve the interpersonal relations of the students, through the application of playful activities (traditional games). This is of a scientific-social nature, descriptive with a quantitative-qualitative approach and the application of the scientific method that allowed the establishment of the frame of reference, results, conclusions; as well as the use of the deductive method that allowed to know and to approach the subjects related to the object of study in its context; as well as the use of the inductive method that allowed to make generalities in relation to the benefits and contributions of the playful activities (traditional games).

Among the main findings, the majority of students do know about Ecuadorian traditional games, but do not play them inside the institution, but rather outside it, because they do not have the physical education professional in the classroom, taking into consideration that these activities have a number of benefits, data obtained according to the survey applied to seventh year students.

On the other hand, it was determined that 51% of the students have aggressive behaviors, according to the application of the Children's Assertive Behavior Scale (Cabs; Wood, Michelson & Flynn, 1978).

A variety of traditional games were applied to seventh grade students, which contributed significantly to strengthening their interpersonal relationships, allowing them to release tension, work in teams, share experiences with their peers, learn and apply values, improve their communication, and interact, among others.

The implementation of traditional games in educational spaces are mechanisms that contribute significantly to strengthening interpersonal relationships.

Key words: playful activities, traditional games, interpersonal relations, Social Worker.

c. INTRODUCCIÓN

Las relaciones personales son cruciales para nuestro desarrollo como seres humanos. En un primer lugar los seres humanos percibimos las interacciones sociales que se dan en nuestro entorno, siendo las relaciones con los progenitores y cuidadores nuestros primeros modelos; posteriormente se amplía el contexto y se perciben otros adultos, otros iguales y los medios de comunicación. Pero percibir no significa necesariamente aprender; estos valores que percibimos son experimentados y en base a estas experiencias cada individuo finalmente interiorizará y hará suyas unas estrategias y algunos valores (Lera, 2003). Así las dificultades en las relaciones interpersonales pueden surgir por múltiples razones. No obstante, lo más usual es que exista en la base una incapacidad para resolver los conflictos de manera asertiva. El encuentro entre dos personas también es el encuentro de dos mundos, de dos perspectivas que no siempre tienen por qué coincidir. La manera en la cual se maneja esas discrepancias será fundamental para mantener relaciones que nos nutran o, al contrario, sumirnos en una espiral tóxica (Linares, 2014).

La presente investigación realizada en la Escuela Miguel Riofrío de la ciudad de Loja, se fundamenta en estudios realizados por otros investigadores que dan cuenta del aporte de las actividades lúdicas en distintos aspectos del desarrollo cognitivo, afectivo, y social de los niños. Algunas investigaciones como la de (Salermo & Salas, 2013) titulada Alternativa recreativa para fortalecer las relaciones interpersonales; concluye que las actividades recreativas contribuyen a mejorar las relaciones interpersonales porque son un reflejo de los valores de la cultura en que se realizan, además que fortalecen la amistad, la solidaridad, ayuda mutua, el compañerismo, el sentido de pertenencia y la responsabilidad. Por otro lado, se constató y evidenció que el juego es un importante instrumento de comunicación y socialización, porque los niños en sus juegos

descubren la vida social de los adultos y las reglas por las que se rigen estas relaciones Elkonin, Bruner y Ortega (1986).

La investigación se desarrolló en bases al objetivo general “Determinar cómo las actividades lúdicas (juegos tradicionales) contribuyen a fortalecer las relaciones interpersonales de los alumnos de séptimo año de educación básica paralelo “A” sección matutina de la escuela Miguel Riofrío, mismo que siguiendo los lineamientos estipulados por la Universidad Nacional de Loja se desarrolló en el siguiente esquema:

Revisión de literatura: en donde se identifica, analiza cada una de las categorías y subcategorías de análisis, permitiendo describir cada una de las categorías desde el punto de vista de distintos autores como son actividades lúdicas (juegos tradicionales), relaciones interpersonales y el rol del trabajador social.

Materiales y métodos: se hace referencia a los materiales y métodos utilizados en la investigación, en donde se describe cada uno de ellos y para que fueron utilizados.

Resultados y Discusión: hace referencia a los diferentes hallazgos obtenidos en la investigación, así mismo contrastando con otras indagaciones que dan sustento al trabajo de investigación.

Conclusiones, recomendaciones y propuesta de intervención social: en esta sección se concluye de acuerdo a los resultados obtenidos en la investigación, así mismo se realiza las recomendaciones pertinentes a la institución y por último se diseña una propuesta de intervención social que busque dar solución a la problemática identificada “Los juegos lúdicos como dinamizador de las relaciones interpersonales en los espacios educativos”.

La investigación es de suma importancia ya que permitirá a otros investigadores dar cuenta de la importancia que tienen las actividades lúdicas en los espacios educativos.

d. REVISIÓN DE LITERATURA

Referentes Teóricos

En este título se hace hincapié a la fundamentación teórica centradas en el estudio de las aportaciones del juego en el desarrollo de los niños.

Teoría socio-crítica

La perspectiva crítica o socio-crítica no se conforma con explicar y controlar las relaciones sociales, sino que busca crear las condiciones mediante las que dichas relaciones puedan ser transformadas en acción organizada, en lucha política compartida por la que las personas superan la injusticia que desvirtúa sus vidas.

En los modelos políticos el eje nuclear del paradigma es el conflicto, porque son los intereses contrapuestos los que señalan y marcan la vida social. Cambiándolo al ámbito educativo, la organización escolar, es vista como un campo de lucha (Ball, 1989). La consecuencia es la dialéctica permanente por el poder y, por tanto, el conflicto aparece como inevitable (...). La realidad del conflicto en la escuela esta originada, según Morgan (1990), por el hecho de ser una organización. Fernández (1992), afirma que “las escuelas son sedes de conflictos propios de la sociedad en general”.

Habermas postula que el método demandado por la ciencia social-crítica es el de la crítica ideológica (Carr y Kemmis, 1988), y por esa razón la investigación educativa crítica en la que debe incluirse la "investigación/acción", considera la educación como un proceso histórico formado ideológicamente. Sus planteamientos críticos cuestionan esta visión instrumental y buscan el interés "emancipatorio" centrado en las condiciones que promueven el desarrollo humano.

Esta teoría crítica quiere dar un paso más allá del entendimiento (interpretativo), para encontrar las soluciones a los problemas sociales y procurar los cambios que sean precisos. El conflicto en este enfoque tiene, según hemos visto, una finalidad emancipadora y concienciadora.

Para Carr y Kemmis (1983), la “investigación social crítica, incluida la acción social en la acción emancipatorio, concibe la educación como un proceso histórico e ideológico. Utiliza el razonamiento práctico por un interés emancipador de transformar las organizaciones y prácticas educativas para conseguir la racionalidad y la justicia social”

La dificultad para transferir sus postulados al campo de la escuela, es evidente. Freud describe el papel del sistema educativo como proceso para la transformación de las pulsiones infantiles. Afirma (1927), que el rol de la educación consiste, por un lado, en el refrenamiento de los impulsos infantiles, y por otro, en llevar a los niños a la aceptación de este renunciamento. Por lo tanto, la educación es, ante todo, un amplio condicionamiento de las pulsiones, una maquinaria para la trituración del individuo. Extrapolar las teorías del materialismo dialéctico a la organización escolar y hacer que la escuela lleve a cabo el papel de transformación social que se le asigna, es otro de los principales problemas que se le plantean. (Fernández, 1995)

Teoría sistémica en Trabajo Social

La teoría sistémica parte de la concepción de la realidad como algo único en donde se entiende el sistema cognoscitivo como un conjunto de elementos que se interrelacionan conforme a un modelo específico. Produciendo cambio en una de las partes; los trabajadores sociales juegan un papel relevante en el trabajo con la familia; partiendo de la sistémica como una alternativa de trabajo que concibe al sujeto de una manera dinámica, como partícipe directo de su propia ayuda.

La actividad que se realiza forma parte de una concepción ideológica personal de la realidad, que lleva consigo también un intento indirecto de aplicación de nuestros valores, principios y pautas de comportamiento. Según Pincus y Minahan, la condición de posibilidad de esta arranca de la aplicación de una metodología de Trabajo Social basada en la perspectiva sistémica, en cuanto modelo que permite tener en cuenta todo el proceso práctico, marcando pautas generales de actuación en las que se enmarcan contenidos y técnicas específicas. Se trata de tener en cuenta, en suma, que la familia es un sistema abierto, con unas características y unas normas propias (no existen dos familias iguales), que se estructura de una forma concreta, dando lugar a diversos subsistemas, entre los que se establecen unos límites es indispensable el conocimiento del usuario y del medio ambiente en el cual se desenvuelve, la búsqueda de los elementos que se relacionan, que tienen influencias recíprocas y que van a permitir elaborar las hipótesis de trabajo y los proyectos concretos de intervención. (Villegas & Bellido, 1992)

Teoría de sistema de enseñanza de Pierre Bourdieu

Bourdieu tiene como punto de partida las estrategias escolares, como parte de estas la reproducción social de las familias a las que pertenecen, la llama a su metáfora “la elección de los elegidos” que realiza la escuela y que da cuenta de los buenos rendimientos académicos alcanzados por los estudiantes de clases socialmente favorecidas, así como del rendimiento deficitario y la corta duración de los estudios de aquellos de origen popular.

Además, considera que la escuela está estrechamente vinculada a reproducir estas inequidades sociales. Por lo tanto, Bourdieu plantea dentro del abanico de estrategias; las estrategias educativas donde las familias pueden transmitir el capital simbólico a nuevas generaciones y garantizar o mejorar su posicionamiento en el espacio social, por lo tanto, esto afecta o delimita las posibilidades futuras en otros.

Es pensar que todo el mundo sabe o domina técnicas de estudio como la utilización de un fichero, la retórica de la comunicación, saber llevar cuadros estadísticos, tener un banco de datos entre otros. Donde la escuela no enseña y que además se menosprecia y que desconoce el estudiante promedio que necesita de técnicas para el trabajo académico. Por otra parte, no son conocimientos que adquieren de la noche a la mañana donde un estudiante de educación superior puede ya superarlos, pero a costa de mucho más esfuerzo adquiero la cultura legítima y adquiriendo los hábitos para obtener con suerte los mismos resultados que el resto de sus compañeros herederos del capital cultural, hábitos y posiciones más elevadas en el espacio social. (Molina, 2016)

Teoría de la educación

Para Federico Froebel (2015) la educación comienza en la niñez, y es ahí donde recalca la importancia del juego en el niño. Porque a través de ello el niño se introduce en el mundo de la cultura, de la sociedad, la creatividad, y el servicio de a los demás, la educación se debe dar en un ambiente de amor y libertad.

En la propuesta pedagógica de Frederich Froebel hace referencia en que “Centra el juego como procedimiento metodológico principal, creando materiales específicos con el fin de transmitir el conocimiento, a los que denomina dones o regalos, y que están constituidos por una serie de juguetes y actividades graduadas” (Frederich Froebel, 2016, p. 1).

En las características y/o funciones de la escuela menciona que el niño juegue al aire libre en contacto permanente de la naturaleza., así mismo hace referencia en la función social de la educación de los niños se lleva a cabo a través de tres tipos de operaciones:

- Acción, actividades.
- Juego, juegos.

- Trabajo, tareas.

La educación es el proceso mediante el cual una persona desarrolla el ser humano con todas sus fuerzas en completo y armonioso funcionamiento en relación con la naturaleza y la sociedad (Frederich Froebel, 2016).

Teoría de la interacción social

Esta teoría hace referencia a que la interacción social determina formas de comportamiento, de relaciones sociales entre los individuos, estos son los grupos, las instituciones y la propia comunidad donde interactúan. Las relaciones se presentan y desarrollan de acuerdo con las percepciones y experiencias comunitarias y grupales. Se considera fundamental el papel del contexto social y escolar para la explicación de los problemas de conducta de los adolescentes (Gallegos, 2011).

Marco Conceptual

1. Actividades Lúdicas

1.1. Conceptos de Lúdica

De la Torre (2005) afirma que el:

Término lúdico surge de la palabra latina “ludus” que significa “juego”; este se ha constituido en un instrumento que contribuye a favorecer, en la práctica docente, el aprovechamiento del juego como alternativa didáctica para hacer el proceso enseñanza-aprendizaje una experiencia formativa, activa y divertida. (p.177)

Por otro lado (Osorio, Sepúlveda, y Libreros, 2008) Consideran que “La lúdica también es el acto necesario del ser humano para liberar tensiones y sumergirse en una actividad de creatividad, placer y relajación de sí mismo”.

Marín, A. y otros (citado por Piedra, 2018) sostiene que la lúdica no solo facilita el aprendizaje de los conceptos, sino que estimula la socialización de los estudiantes en el ambiente escolar, ya que les permite trabajar en equipo, reconocer las diferencias y valores de sus compañeros e identificar sus propias cualidades y limitaciones (...). (p.104)

1.2. Definición de actividad lúdica.

Agallo (citado por Tzic, 2012) afirma que las actividades lúdicas son los impulsos o fuerzas vitales de los seres humanos, tal como lo articulan en las actividades colectivas de los grupos. Estos impulsos constituyen, el sistema de los intereses humanos implícitos en el desempeño de las funciones sociales. (p.8)

Según García (2006) afirma que: “La actividad lúdica estimula las capacidades del pensamiento y la creatividad infantil. En el juego conocen su entorno (lo comprenden, lo estructuran y lo dominan progresivamente), al mismo tiempo que se descubren a sí mismo.” (p. 228). La actividad lúdica estimula las capacidades del pensamiento y la creatividad infantil. (...), al mismo tiempo que se descubren a sí mismos. Así mismo menciona que en el plano de la sociabilidad podemos afirmar que por medio del juego entran en contacto con sus iguales. El juego es una actividad que implica relación y comunicación, un medio de explorar su puesto en el mundo y su capacidad de convencer a los demás.

Por otro lado (Salermo & Salas, 2013) mencionan que las actividades recreativas contribuyen a mejorar las relaciones interpersonales porque son un reflejo de los valores de la cultura en que se

realizan, además que fortalecen la amistad, la solidaridad, ayuda mutua, el compañerismo, el sentido de pertenencia y la responsabilidad

1.3. Importancia de la actividad lúdica

Las actividades lúdicas que el niño realiza a lo largo de la infancia, le permiten desarrollar su pensamiento, satisfacer sus necesidades, desahogar experiencias traumáticas, descargar sus tensiones, explorar y descubrir, el goce de crear, colmar sus fantasías, reproducir sus adquisiciones asimilándolas, relacionarse con los demás, ensanchar los horizontes de sí mismo. (Mate, 1996, p. 59).

1.3.1. Fuera del aula. Las actividades lúdicas son de suma importancia en el desarrollo del niño ya que les permite relacionarse con otros niños, siendo estos creativos y sociables.

Para Orellana (2018)

“Mejora la concentración, genera motivación y atención, potencia el aprendizaje el desarrollo de comportamiento social bajo reglas, enseña a competir, ganar o perder, fortalece el trabajo en equipo, la interacción, cooperación y complementa la transmisión de conocimientos” (p.8).

1.3.2. Dentro del aula

Ruelas en la tesis elaborada por Orellana (2018) menciona que:

Son técnicas que no están orientadas hacia una meta específica y que ejercen su efecto de un modo indefinido e indirecto. Entre dichas actividades se pueden mencionar las actividades recreativas donde los grupos pueden elegir actuar con sus objetivos principales puestos en el campo de la recreación.

1.4. Clasificación de las actividades lúdicas

Para los autores Solórzano y Tariguano (2010) se clasifican en:

1.4.1. Actividades lúdicas libres. Favorece la espontaneidad, la actividad creadora, desarrolla la imaginación, libera depresiones; permite actuar con plena libertad e independencia.

1.4.2. Actividades lúdicas dirigidas. Aumenta las posibilidades de la utilización de juguetes, ayuda a variar las situaciones formativas, incrementa el aprendizaje, favorece el desarrollo intelectual, social, afectivo y motriz, ofrece modelos positivos para imitar y satisfacer las necesidades individuales de cada niño. (pp. 17-18)

1.5. El juego

1.5.1. Definición

Se puede mencionar algunas definiciones de juego según Osorio et al. (2008)

Actividad lúdica que permite desarrollar en las personas, sus potencialidades sicomotoras de una manera dinámica y articulada, para su desarrollo integral.

- ✓ Grupo homogéneo de actividades.
- ✓ Desarrollo, ludicidad, autonomía y disfrute activo.
- ✓ Actividad que se vincula en diferentes áreas de expresión de la motricidad, creatividad y el ingenio.
- ✓ El juego es un paso previo para la socialización sana y objetiva.

Martínez (1999) para este autor “el juego es un término que se refiere tanto a una forma general de comportarse y sentir como a una serie de actividades concretas claramente delimitadas” (...)
(p.15).

Una de las definiciones más conocidas, que están inmersas algunas definiciones es la de Huizinga citada por (Gil y Abellan, 2016, p. 20). Señala:

El juego es una acción o actividad voluntaria, realizada en ciertos límites fijos de tiempo y lugar, según una regla libremente consentida pero absolutamente imperiosa, provista de un fin en sí, acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y de una conciencia de ser algo diferente de lo que se es en la vida corriente.

Según el fondo de la Naciones Unidas para la infancia (UNICEF, 2018) “El juego es socialmente interactivo. El juego permite a los niños comunicar ideas y entender a los demás mediante la interacción social, sentando las bases para construir un conocimiento más profundo y unas relaciones más sólidas” (p.7).

1.5.2. Características del juego

Osorio et al. (2008) menciona algunas características:

- No es utilitario, no es trabajo.
- Es siempre motivo de alegría.
- Se practica con finalidad en sí mismo.
- Expresivo, comunicativo, productivo, explorador y comparativo.
- Debe servir para superar tensiones.
- Es placentero y divertido.
- Es voluntario y espontáneo, no es obligatorio. (pp.47-48)

Para el (Programa de Jovenes Cooperantes, 2006) menciona las características principales que tiene el juego como son:

- Motivador
- Placentero
- Creador
- Libre
- Socializador
- Integrador y sobre todo INTERDISCIPLINAR, es decir, a través del juego se pueden trabajar los contenidos de todas las áreas.

El (Ministerio del Deporte, 2010) menciona algunas características propias del juego:

1. Es una actividad libre y voluntaria: no es obligatoria y, por lo tanto, es posible detener el juego o salir de él en cualquier momento.
2. Se circunscribe a límites espaciales y temporales establecidos de antemano.
3. Tiene un final incierto e indeterminado: nunca se sabe quién ganará o perderá o qué sucederá, lo que genera una tensión que motiva al jugador a hacer uso de todas sus capacidades para cumplir con la meta propuesta.
4. Se organiza mediante reglas: exige un orden absoluto y el respeto a las normas establecidas, pues quien se desvíe de lo acordado se convierte en un aguafiestas que rompe la magia del juego.
5. Es ficticio: no tiene que ver con la vida corriente, consiste en escapar a un ámbito distinto donde la cosas son “como si fueran reales”

1.5.3. Ventajas del juego

Osorio et al. (2008) menciona en su libro como organizar vacaciones recreativas las siguientes ventajas:

1. Disciplina y fortalece la voluntad.
2. Identifica aptitudes.
3. Es canal de desahogo de la angustia.
4. Estimula el auto dominio y elimina el ocio.
5. Es formador del sentido de la responsabilidad.
6. Orienta al participante hacia su propia conducta.
7. Influye en el desarrollo y madurez del ser humano.
8. Facilita la interpretación de diversos roles.
9. Educa para el orden y la buena utilización del tiempo libre.
10. Estimula la imaginación y la imitación, lo que permite transformar objetos insignificantes en verdaderos seres vivos.
11. Contribuye al desarrollo sensorial psicomotriz, muscular, intelectual y a la socialización y la salud mental.
12. Constituye un modo peculiar de interacción del niño con su medio. (p.40)

El juego sienta las bases para el desarrollo de conocimientos y competencias sociales y emocionales clave. A través del juego, los niños aprenden a forjar vínculos con los demás, y a compartir, negociar y resolver conflictos, además de contribuir a su capacidad de autoafirmación. (UNICEF, 2018, p. 10)

1.6. Importancia del juego

Garrido menciona en su libro Educar en el ocio y el tiempo Libre la importancia que tiene el juego: el juego le permitirá al niño

- **Explorar el mundo y desarrollar su motricidad** permitiéndole al niño satisfacer sus necesidades de movimiento, gracias a ello, va afirmando sus destrezas, adquiere

agilidad y capacidad de coordinación, de esta manera van madurando aspectos básicos que luego tendrán su importancia a la hora de adquirir los distintos aprendizajes escolares.

- **Socializarse:** a medida que el niño sale del egocentrismo propio de los dos años, va jugando con los demás niños. Esta interacción les enriquece y les enseña a convivir, a respetar las reglas, a compartir con los demás etc.
- **Desarrollar la inteligencia y la creatividad:** a través del juego se puede potenciar la memoria, pensar, razonar, desarrollar la imaginación y a ser más creativos.
- **Satisfacer necesidades de orden afectiva:** muchas veces los expertos observan como juega un niño para detectar posibles problemas latentes.
- **Creecer en virtudes:** el juego es un excelente instrumento para enseñar a nuestros hijos a ser alegres, ordenados, obedientes, constantes, responsables entre otros. Este autor menciona que casi siempre, basta con ver como juega un niño para saber cómo es su carácter. En el juego los niños son espontáneos y se manifiestan tal como son.
- **Divertirse y disfrutar en su tiempo libre:** en efecto un niño, jugando la pasa muy bien, al mismo tiempo obtiene todos los beneficios antes mencionados. (Garrido, 2010).

Por otro lado el (Programa de Jovenes Cooperantes, 2006) menciona que el juego tiene un carácter muy importante, ya que desarrolla los cuatro aspectos que desarrollan la personalidad del niño:

- El COGNITIVO, a través de la resolución de los problemas planteados.
- El MOTRIZ, realizando todo tipo de movimientos, habilidades y destrezas.

- El SOCIAL, a través de todo tipo de juegos colectivos en los que se fomenta la cooperación.
- El AFECTIVO, ya que se establecen vínculos personales entre los participantes.

1.7. Importancia del juego en el ámbito educativo

La importancia del juego en el ámbito educativo está suficientemente estudiada permitiendo, las actividades lúdicas, ser un andamiaje para el desarrollo y el contenido curricular (Lindsey, 2013).

A través del movimiento de su cuerpo, los niños en la etapa de Educación Infantil, están inmersos en la realidad en la que viven, conociendo el mundo que les rodea. Paulatinamente, el descubrimiento de su cuerpo ayudará a construir el pensamiento infantil. Del mismo modo, las relaciones que se instauran en escenarios de tareas motrices y concretamente a través del juego, serán básicas para el progreso afectivo del sujeto (Madrona, Contreras y Gómez, 2008).

Garrido (2010) indica que la actividad lúdica hace viable que el sujeto pueda conocer el contexto donde vive, ayudándole a socializarse con los demás y fomentando la creatividad. Por tanto, el juego aporta grandes beneficios para la socialización de los individuos, creando un primer contacto con su entorno próximo y construyendo las bases de una educación integral.

UNICEF (2018) El juego también enseña a los niños aptitudes de liderazgo, además de relacionarse en grupo. Asimismo, el juego es una herramienta natural que los niños pueden utilizar para incrementar su resiliencia y sus competencias de afrontamiento, mientras aprenden a gestionar sus relaciones y a afrontar los retos sociales, además de superar sus temores.

1.8. Tipos de juegos

En las diversas maneras que se emplea el juego su propósito siempre es lúdico por lo que al clasificarlos se recoge los aspectos más esenciales, ya sea que se lo realice de manera individual o colectiva utilizando o no objetos, el proceso siempre es el mismo como es el uso de la imaginación (Palacios, 2014, pp. 25–26)

A continuación, se describen los juegos más usados dentro de las instancias educativas, familiares y sociales.

Tabla 1

Tipos de juegos

Tipos de juego	Descripción
Juegos tradicionales	Los juegos tradicionales tienen la particularidad de que sus inicios están vinculados con la historia y la cultura del pueblo de origen.
Juegos populares	Los juegos populares no están institucionalizados, más bien su práctica se limita al esparcimiento y la diversión. Las reglas pueden variar según el país o región en donde se practique.
Juegos de mesa	Este juego requiere la utilización de un tablero, donde se establece la acción, y la mayoría de las veces implica la participación de dos o más jugadores. El número de jugadores va desde uno hasta más.
Juegos de rol	Este tipo de juego los participantes tienen que interpretar un papel, de acuerdo a los personajes.
Juegos de ejercicio	Son juegos que se requiere de agilidad, el movimiento del cuerpo y se saca a flote las habilidades

Juegos simbólicos	En este juego se utiliza mucho la imaginación, se debe imitar y representar lo que ven y sienten.
Juegos de reglas	Se realiza mediante reglas y cada participante tiene que respetarlas, este juego se pone en práctica la cooperación y poder desarrollarse socialmente.
Juegos de construcción	El en juego de la construcción se trata de conseguir formas diferentes, en donde se pone en práctica la imaginación.

Elaborado por: Rosa Jiménez, diciembre 2019.

Fuente: adaptado de (Palacios, 2014 pp.25-26)

1.9. Juegos tradicionales

1.9.1. Definición

De acuerdo a Gil y Abellán (2016) menciona que el juego tradicional “es aquel que se trasmite a través de generaciones y perdura en el tiempo” (pp. 81-82). Por otro lado la definición de Lavega (2006) coincide “el juego tradicional es aquel juego que se ha ido transmitiendo de generación en generación y casi siempre de forma oral” (p. 25).

Maestro (citado por Morera, 2008) menciona que los juegos tradicionales

son una excusa perfecta para aprender y relacionarse (...) Forman parte inseparable de la vida de la persona y, sobre todo, no es posible explicar la condición social del ser humano sin los juegos, ya que estos son una expresión social y cultural de la adaptación que ha protagonizado el ser humano en relación con su entorno. (pp. 2-3)

Tradicional proviene de tradición y el diccionario de la Real Academia lo define como:

1. Comunicación o transmisión de noticias, composiciones literarias, ritos costumbres, hechos de padres a hijos al correr de los tiempos y sucederse de las generaciones.
2. Noticias de un hecho antiguo transmitido de ese modo.
3. Doctrina, costumbre, etc., conservada en un pueblo transmitidos de padres a hijos.

Por tanto, el juego tradicional es aquel juego que se ha ido transmitiendo de generación en generación y casi siempre de forma oral (Acedo, Eusebio; Vicente, Carolina y Saco, 2001)

Los juegos tradicionales se transmiten de generación en generación, se los puede aplicar en cualquier momento y espacio, ya que estos permiten recordar la cultura, sobre todo enseñar a las nuevas generaciones la importancia de aplicar este tipo de juegos.

1.9.2. Características de los juegos tradicionales

- Según González (2000) y Lavega y Olaso (1999) (citado en Morera, 2008) algunas características de estos juegos son:
- Significan un medio de transmisión de valores y cultura.
- Son de muy fácil comprensión, memorización y acatamiento. Sus reglas son flexibles.
- No requieren de material costoso.
- La gama es muy amplia y ofrecen muchas posibilidades para que todos y todas puedan participar.
- Practicables en cualquier momento y lugar.
- Representan un patrimonio cultural irremplazable.
- Son un disfrute para la familia.
- Son una fuente de motivación para grandes y pequeños.

- Facilitan y estimulan el desarrollo de la sociabilidad entre generaciones, con nuestros pares y con el entorno más próximo.
- Son la excusa para valorar y conocer otros juegos y tradiciones de otras culturas. Favorecen la comunicación y adquisición del lenguaje.

Para Yague (2002) menciona algunas características de los juegos tradicionales:

- Constituye un gran valor de patrimonio cultural
- Son expresiones de una manera de vivir, de entrar en contacto con el medio y poder comunicarse con los demás.
- Los alumnos desarrollan habilidades físicas, psíquicas y sociales
- Crea una unión de los niños con el ámbito cultural y la relación con otros niños.

1.9.3. Importancia de los juegos tradicionales

En una entrevista realizada por José Parra al Dr. Juan Martínez Borrero, un personaje ilustre de la ciudad de Cuenca, gran historiador y escritor de varios libros relevantes acerca de la cultura ecuatoriana menciona las siguientes características de los juegos populares ecuatorianos.

- El carácter lúdico de los juegos, que prontamente producen una sensación de alegría, de bienestar, de incorporación, de participación.
- La socialización en el marco de la diversión, es una forma de hacer amigos y de estar más cerca de las personas.
- Los elementos de carácter quinético (didáctico), por la razón que enseña movimientos, lenguaje, repeticiones.

(Parra, 2010) menciona la importancia de practicar juegos populares tradicionales:

- Los juegos populares ecuatorianos expresan la forma de pensar, sentir y actuar de su pueblo.
- En los juegos populares la gente juega con los demás y no contra los demás, es decir son juegos asociativos y no de competencia.
- Se juega para superar desafíos u obstáculos, y no para superar a los demás.
- Se busca la participación de todos, distinguir raza, sexo, religión, estatus social, etc.
- Se da importancia a las metas colectivas, no a las metas individuales.
- Se procura la colaboración y el aporte de todos.
- Se busca eliminar la agresión física contra los demás.
- Predomina el interés de desarrollar cooperación, amistad, solidaridad, etc.

Por otro lado la Fundación Internacional de solidaridad (FISC, 2004) menciona que los juegos tradicionales son de mucha importancia ya que transmite valores de solidaridad, cooperación, resolución de conflictos y la inclusión.

1.9.4. Importancia de los juegos tradicionales en el ámbito educativo

Parra (2010) menciona la importancia que tienen los juegos tradicionales en el ámbito educativo ya que en estos centros especialmente primarios son junto con el Hogar, son los principales y fundamentales formadores de las nuevas generaciones, en los centros educativos los niños y jóvenes forman su personalidad y carácter para toda la vida; es por ello que los juegos populares son un medio muy importante para la enseñanza de importantes valores y conductas como: el compañerismo, la amistad, la solidaridad, la sana diversión, la sana competencia, la humildad, la socialización entre personas, entre otros.

Por otro lado Andalucía (2011) refiere que los juegos populares-tradicionales poseen gran riqueza pedagógica y estimulan capacidades y actitudes como: la cooperación, solidaridad, honradez, afán de superación, curiosidad, respeto, compañerismo, lo que lo convierte en un recurso muy útil para suplir la falta de juguetes, puesto que en la mayoría de ellos apenas se necesita materia y si se utiliza suele ser muy asequible. Estos juegos están basados en juegos participativos y de grupo, favoreciendo el desarrollo intelectual y social de los alumnos/as a través del juego, frente al juego basado en el juguete o en las nuevas tecnologías.

1.9.5. Juegos tradicionales ecuatorianos

En la investigación realizada por Parra (2010) en una encuesta aplicada en el 2009 seleccionó los juegos populares más tradicionales y practicados por los ecuatorianos, a los siguientes:

Tabla 2
Juegos tradicionales ecuatorianos

Nº	Juego	Descripción	Material	Participantes
1	El Palo encebado	Este juego es muy atractivo en las fiestas barriales, familiares y religiosas	-Palo de 10 a 15 metros -Premios -Manteca	Niños Niñas Adolescentes Jóvenes Personas adultas
2	Las ollas encantadas	Juego tradicional más llamativos dentro de las fiestas populares, barriales o familiares.	-Ollas de barro - Frutas -Pañuelo	Niños Niñas

3	El baile de las sillas	Es un juego muy sencillo, divertido y animado, este juego es muy popular en las fiestas barriales y familiares.	- Sillas -Música	Niños Niñas Adolescentes Jóvenes
4	El Baile del Tomate	Es un juego muy divertido, animado, y fácil de jugar	-Tomates de riñón. - Música	Niños Niñas Adolescentes Jóvenes Adultos
5	El baile del palo	es una actividad tan sencilla como divertida, además es muy integradora y motivadora.	- Palo de 2 metros o de escoba - Música	Niños Niñas Adolescentes Jóvenes
6	El elástico	Es uno de los juegos que más representa al género femenino.	- Elástico de 3 a 5 metros	Niñas Adolescentes
7	La carrera de los Ensacados	Es un juego muy tradicional entre los ecuatorianos	- Costal	Niños Niñas Adolescentes

				Jóvenes
8	Carrera del Huevo y la Cuchara	Es un juego muy tradicional entre los ecuatorianos	- Cuchara - Huevo cocinado	Niños Niñas
9	Carrera de coches de madera	Es un juego que por lo general es practicado por niños y adolescentes varones	- Coches de madera	Niños Adolescentes
10	Carrera de tres Pies	Es un juego divertido y muy dinámico	- Soga o piola	Niños Niñas Adolescentes Jóvenes Adultos
11	Saltar la soga	Es un juego muy practicado por niñas y chicas adolescentes especialmente	- Soga	Niñas Adolescentes
12	Volar cometas	Volar cometas es una actividad muy sana, divertida y des estresante	- Cometa - Espacio libre y vacío	Niños Niñas Adolescentes

13	La rayuela	La rayuela es un juego muy divertido, sano, y de mucha dinámica	- Tiza o carbón - Piedras pequeñas	Niños Niñas Adolescentes
14	Los trompos	Es uno de los juegos más tradicionales y recordados por el pueblo ecuatoriano	- Trompos - Piola	Niños Adolescentes Adultos
15	Las bolas o canicas	Es un juego muy divertido y tradicional	- Canicas	Niños
16	Macatetas	Es un juego muy antiguo	- Macateta	Niñas

Elaborado por: Rosa Jiménez, diciembre 2019.

Fuente: adaptado de (Parra, 2010)

Descripción de cada uno de los juegos

1. **El palo encebado:** Para el desarrollo del juego se necesita un palo bien afirmado en el suelo con una altura aproximada de unos 10 a 15 metros de alto, pero este palo debe estar debidamente encebado con manteca, grasa, u algún otro engrasante que dificulte el ascenso de los jugadores. En la punta del palo deben estar colgados los premios por los cuales los concursantes deben subir.
2. **Las ollas encantadas:** Para el desarrollo de este juego es necesario tener las ollas de barro y llenarlas con caramelos, galletas, dulces y regalos pequeños que quepan en la olla; luego se procede a tapar las ollas con papel, de esta manera ya solo falta amarrar y colgar las ollas en la

cuerda, a una altura entre 2 a 2.8 metros. Para hacer más interesante el juego se les venda los ojos a los participantes con un pañuelo o cualquier tela y se les da dos o tres vueltas, para que así un poco mareados no puedan localizar y golpear su olla con el palo, ofreciendo de esta manera un espectáculo muy divertido y animado para los observadores, los mismos que deben hacer barra y guiarles a los jugadores a su olla destinada.

3. **El baile de la silla:** El baile de la silla es un juego muy sencillo, divertido y animado, tanto para los participantes como para el público espectador este es un juego muy popular en las fiestas barriales y familiares, además es una actividad muy simple que lo puede realizar cualquier persona, de cualquier edad, sexo, etc. Pero se recomienda antes de jugar seleccionar a los jugadores por edades o tamaños para que así sea una participación más justa. Para el desarrollo del juego se debe tener siempre un número de sillas menor al número total de participantes, las sillas deben estar unidas por el espaldar, cuando la música da inicio los participantes deben comenzar a bailar en fila alrededor de las sillas sin detenerse; en el momento menos pensado la persona encargada de la música pondrá pausa y la música dejara de sonar, entonces los jugadores deben sentarse lo más rápido posible en la silla que esté más cerca de él, perderá el jugador que se haya quedado sin sentarse en una silla.

4. **El baile del tomate:** Es un juego muy divertido, animado, y fácil de jugar; esta actividad es realizada por lo general en fiestas sociales, fiestas religiosas o de cualquier índole; para esta actividad es indispensable contar con música, la misma puede ser de género variado. En el desarrollo del juego varias parejas bailan animadamente con un tomate riñón en la frente, y sin utilizar las manos para nada; gana solamente la pareja que termine bailando con el tomate apegado entre los dos cuerpos.

5. **El baile del palo:** es un juego muy utilizado en fiestas infantiles como cumpleaños, agasajos navideños, fiestas escolares, fiestas barriales, entre otros; esta es una actividad tan sencilla como divertida, además es muy integradora y motivadora, es por ellos que se recomienda realizarla al inicio de cualquier fiesta o evento que se preste para animación. El juego es muy sencillo, primero hay que hacer una fila con todos los que van a participar, al frente debe estar dos personas sosteniendo un palo delgado – comúnmente es el palo de escoba- a la altura de sus hombros, entonces comenzara la música a sonar y los participantes deben pasar bailando por debajo del palo sin tocar el mismo y sin caerse, una vez que pasen todos los participantes, los que sostienen el palo lo deberán bajar un poco más, y así sucesivamente hasta que los participantes se vayan eliminando uno por uno hasta que quede solamente un ganador

6. **El juego del elástico:** el elástico fue uno de los más queridos y practicados juegos en la infancia y adolescencia de las mujeres de generaciones anteriores, aunque la mayoría de juegos populares del país se caracterizan por ser practicados por los dos géneros, este es uno de los juegos que más representa al género femenino; esta actividad anteriormente era infaltable en los recreos, reuniones familiares o con las amistades del barrio por parte de las niñas o señoritas.

Para este juego se necesita solamente una cinta elástica de entre 3 a 5 metros más o menos, lo más común y recomendable es jugar con 3 personas, dos personas servirán de poste colocando la cinta elástica (que debe estar amarrada en los dos extremos) por detrás de sus piernas al comienzo a la altura de sus tobillos, mientras la otra persona tendrá que realizar una serie de brincos determinados, si realiza estos brincos de una correcta manera los participantes que hacen de poste deberán ir alzando cada vez más la cinta elástica haciendo de esta manera cada vez más difícil e interesante este juego.

7. **Carrera de los ensacados:** es un juego muy tradicional entre los ecuatorianos, se lo practica especialmente en días de fiestas familiares o barriales, por lo general hay premios para los primeros lugares lo que motiva aún más a los participantes a concursar. los participantes deben recorrer una pista y distancia determinada, brincando con los pies dentro de un saco de yute o cabuya (...) lo más rápido posible y sin caerse para de esta manera poder llegar primeros a la meta.

8. **La carrera del huevo y la cuchara:** es una actividad muy simple y divertida, este juego es practicado habitualmente en fiestas sociales, familiares o barriales. Los jugadores se ubican en la línea de partida sosteniendo con la boca una cuchara con un huevo. (...). Gana el jugador que conserve la cuchara con el huevo en la boca, hasta el final de la carrera.

9. **Carrera de coches de madera:** son fabricados de manera artesanal, cada dueño diseña su coche y lo construye con la materia prima que tenga a su alcance, este juego por lo general es practicado por niños y adolescentes varones, porque tiene un nivel de riesgo.

Las Para el desarrollo de la carrera de coches de madera es necesario trazar la ruta por donde recorrerán los coches, el número de participantes es indefinido (...).

10. **Carrera de tres pies:** es un juego divertido y muy dinámico los participantes pueden ser de cualquier género y de cualquier edad; se lo practica mucho en fiestas sociales, familiares, barriales, etc.

Para el desarrollo de la carrera de tres pies dos participantes se amarran con la sogá o piola, uno de sus pies con su pareja, para convertirse en un solo participante o en un equipo.

11. **Saltar la sogá:** es un juego muy practicado por niñas y chicas adolescentes especialmente, (...). En el juego del salto de la sogá como tal, el objetivo es saltar la cuerda o sogá que es impulsada con las manos, sin que este choque contra los pies u otra parte del cuerpo, la velocidad

de los saltos depende del jugador. Las niñas o señoritas que practicaban este dinámico juego tenían una forma muy singular de brincar y de cantar al mismo tiempo una ronda que es muy simple y tradicional

12. **Volar cometas:** Volar cometas es una actividad muy sana, divertida y des estresante; esta es una de las actividades preferidas por los estudiantes escolares en época de vacaciones. Para poder hacer volar una cometa se recomienda dirigirse a un lugar amplio, vacío y libre de cables de luz, árboles o casas. Cuando se tenga todo listo solamente se debe esperar a que sople el viento fuertemente y saber controlar la cometa con el viento.

13. **La rayuela:** La rayuela es un juego muy divertido, sano, y de mucha dinámica; es practicado por niños y adolescentes de ambos géneros, esta actividad tenía mucha acogida en años atrás, hoy en día la práctica de este divertido juego ha ido disminuyendo. Este juego a la final no tenía ningún costo, pues solo se utilizaba una tiza o un carbón para dibujar la figura a Jugar, y con piedritas como fichas se estaba listo ya para iniciar el juego.

14. **Los trompos:** El trompo es uno de los juegos más tradicionales y recordados por el pueblo ecuatoriano, este se lo practica en cualquier momento y en cualquier lugar tanto por niños, adolescentes o adultos. El trompo es un juguete, elaborado con una madera muy consistente y dura. El objetivo del juego del trompo era envolver el trompo en la cuerda o piola, para luego lanzarlo con un certero golpe al suelo y que este comience a girar. Luego en el momento que el trompo se ponía a “bailar” (girar) los jugadores pactaban una serie de maniobras, como, por ejemplo: que trompo podía bailar el mayor tiempo, que trompo llegaba más lejos, golpear y mover objetos con los trompos, “bailar” el trompo en la mano, el dormilón, entre otros juegos.

15. **Las bolas o canicas:** Las bolas o canicas es un juego muy divertido y tradicional, es un juego muy popular practicado especialmente por niños varones de etapas escolares. El costo muy bajo de las canicas facilita la práctica de este juego para toda clase de niños

16. **Las macatetas:** El juego de las macatetas es un juego muy antiguo, este era jugado especialmente por niñas de etapas escolares, esta actividad necesitaba de mucha destreza y habilidad en las manos; hoy en día la práctica de este juego es casi nula.

Por otro lado (Sailema & Sailema, 2018) los clasifica a los juegos tradicionales de acuerdo a las regiones: Costa, Sierra, Oriente y Galápagos.

Tabla 3
Juegos tradicionales ecuatorianos por regiones

Costa	Sierra	Oriente	Galápagos
Los ensacados	El gato y el ratón	El juego del marro	El pan quemado
Las ollitas	El lobito	La raya	Las quemadas
Las cogidas	El elástico La rayuela Carrera de carretillas El trompo Estatuas La gallinita ciega La cometa		La cuerda

Elaborado por: Rosa Jiménez, diciembre 2019.

Fuente: adaptado de (Sailema & Sailema, 2018).

2. Relaciones interpersonales

2.1. Definición

Según Bisquerra, (2003, p.23) una relación interpersonal “es una interacción recíproca entre dos o más personas.” Por otro lado, Wiemann (citado en Gomez, 2018) hace referencia “que las relaciones interpersonales son un conjunto de elementos y procesos que surgen como consecuencia de la interacción entre dos personas o grupos” (p. 7).

La definición de Bisquerra coincide con Marqueza (2011) “las relaciones interpersonales consisten en la interacción recíproca entre dos o más personas. Involucra destrezas sociales y emocionales que promueven las habilidades para comunicarse efectivamente, el escuchar, la solución de conflictos y la expresión auténtica de uno mismo” (p.224).

2.2. Características de las relaciones interpersonales

Honestidad y Sinceridad

Libre de mentiras e hipocresías. Nos permites explorar los límites sociales y propone la posibilidad de contrastar nuestras verdades con las de los demás.

Respeto y Afirmación

Fomenta la libertad mutua, que permite la creación del espacio psicológico y social en la que se desarrolla la visión de las cosas, de uno y de los demás.

2.3. Estilos de relación interpersonal

Rivas, (2011) hace referencia a diversos estilos de relaciones interpersonales: a) Estilo agresivo: son personas que continuamente buscan pelea, conflictos, acusan y amenazan; b) Estilo pasivo: son personas que permiten que no saben defender sus derechos e intereses, hacen todo lo que le dicen de una manera sumisa. Los demás se aprovechan de ellas y esto, a la larga, crea resentimiento e

irritación; c) Estilo asertivo: es asertiva la persona que defiende sus intereses, expresa sus opiniones libremente, no necesita insultar para resolver sus problemas y es capaz de negociar de mutuo acuerdo la mejor solución.

2.4. Tipo de relaciones interpersonales

Para (Fernández & Galguera, 2008) considera las siguientes relaciones:

Relaciones simétricas: estas se caracterizan por la igualdad entre las partes que conforman la relación y reflejan un sentimiento de igualdad comunicativa.

Relaciones complementarias: se basan en la iniquidad, en ellas un participante es dominante y el otro es sumiso.

2.5. Importancia de las relaciones interpersonales

Las relaciones interpersonales juegan un papel fundamental en el desarrollo integral de la persona. A través de ellas, el individuo obtiene importantes refuerzos sociales del entorno más inmediato que favorecen su adaptación al mismo. (...) (Downciclopedia, 2016).

Las relaciones interpersonales competentes son fruto de una comunicación apropiada y eficaz. Estos elementos son necesarios para una comunicación adecuada para crear satisfacción en la relación (Wiemann, 2011)

Las relaciones interpersonales son de suma importancia ya que permite incorporarse en un grupo social para interactuar, expresando sus ideas, sentimientos, cultura entre otros, así mismo aprende de ellos.

2.6. Relaciones interpersonales en el ámbito educativo

En el ámbito educativo para establecer relaciones interpersonales consolida la regulación de emociones en los niños y promueve la adopción de conductas sociales en donde el juego desempeña un papel importante por su potencial en el desarrollo de sus capacidades.(Villaseñor, 2016).

Los propios centros educativos deberían ser conscientes de la importancia de las relaciones interpersonales, así como las implicaciones que estas podrían llegar a tener en el funcionamiento y la organización del centro (Oliver, 2013).

Por otro lado Valdez (2008) afirma que:

Quando las relaciones (con profesores y compañeros) son adecuadas, representan una importante fuente de apoyo y motivación para el aprendizaje cuando, por el contrario, las relaciones son inadecuadas, se convierten en una fuente de estrés e inhiben la actitud necesaria para aprender. La importancia de la calidad de las relaciones personales aumenta en el caso de la educación en valores, para los que representan su principal materia prima. (...) (p. 115)

Así mismo (Uruñuela, 2019) La relación interpersonal es imprescindible para crear un buen clima de clase, en el que todos los miembros se sientan emocionalmente a gusto, deseen estar en el grupo y encuentren la motivación necesaria para sus aprendizajes.

3. Comunicación

3.1. Definición

Para Fernández & Galguera (2008) “la comunicación es el proceso interpretativo a través del cual los individuos responden y crean mensajes para adaptarse a su entorno y las personas que lo rodean” (p. 15).

La comunicación es el estudio de muchas maneras en que los seres humanos se relacionan unos con otros mediante el intercambio de mensajes, usando diversos procesos de comunicación en una variedad de contextos y escenarios, y las consecuencias de estas transacciones. (DeFleur, Kearney, Plax, & DeFleur, 2005, p. 7)

La comunicación humana es un proceso durante el cual una fuente o emisor (individuo) inicia un mensaje utilizando símbolos verbales y señas contextuales para expresar significados mediante la transmisión de información, de tal manera que los entendimientos similares o paralelos sean construidos el receptor. (DeFleur et al., 2005)

Para que exista una buena comunicación esta tiene que ser efectiva y eficaz, por ende, las relaciones interpersonales son el fruto de una comunicación apropiada y eficaz.

3.2. La comunicación interpersonal

“La comunicación interpersonal es la primera puerta de la entrada a la existencia humana, el primer contacto con la vida incipiente, la primera experiencia del recién nacido y el primer concepto de la comunicación en el hogar” (Fernández & Galguera, 2008, p. 58).

3.2.1. Características de la comunicación interpersonal

Para (Fernández & Galguera, 2008) sostiene las siguientes características de la comunicación interpersonal.

Situacionales: se distingue al especificar sus características dentro de un espacio determinado, es decir, identificando el medio social en el que se intercambian los mensajes.

De desarrollo: concibe a las relaciones en un proceso que va de interpersonal a lo impersonal; la perspectiva de desarrollo juzga estas variaciones como resultado de la relación.

La habilidad comunicativa con alto nivel valorativo y que motivan de manera extraordinaria el desarrollo relacional en la empatía (habilidad comunicativa que permite predecir de manera precisa el ánimo y los sentimientos de otra persona)

3.3. Desarrollo de las relaciones interpersonales

Para (Fernández & Galguera, 2008) considera algunos factores que propician el desarrollo de las relaciones interpersonales como son:

La reciprocidad: existe cuando ambos participantes en una relación se interesan por un mayor número de comportamientos, creencias y temas importantes e íntimos para el otro.

La empatía: habilidad comunicativa que permite predecir de manera precisa el ánimo y los sentimientos de otra persona.

La Autorrevelación: información sobre sí mismo que alguien comunica a una o más personas que él considera que no podrían adquirir a menos que él la revele. Se trata de información privada y personal.

4. Trabajo social

4.1. Definición de Trabajo Social

Una de las definiciones más importante es la aprobada por la Asamblea de la Federación Internacional de Trabajadores Sociales (F.I.T.S.) en Montréal, Canadá, en julio de 2000. Esta definición establece lo siguiente: “la profesión de Trabajo Social promueve el cambio social, la resolución de problemas en las relaciones humanas y el fortalecimiento y la liberación del pueblo para incrementar el bienestar. Mediante la utilización de teorías sobre el comportamiento humano y los sistemas sociales, el Trabajo Social interviene en los puntos en los que las personas interactúan

con su entorno. Su misión es la de facilitar que todas las personas desarrollen plenamente sus potencialidades, enriquezcan sus vidas y la prevención de las disfunciones”.

Según Ezequiel Ander Egg, en la historia del Trabajo Social se definen en tres momentos esenciales: Asistencia Social, Servicio Social y Trabajo Social; definiendo este último sobre la base de una concepción operativa, expresando al respecto: “El Trabajo Social tiene una función de concientización y organización del pueblo para que en un proceso de formación del autodesarrollo, individuos, grupos y comunidades realizando proyectos de trabajo social, inserta críticamente y actuando en sus propias organizaciones, participen activamente en la realización de un proyecto político que signifique el tránsito de una situación de denominación y marginalidad a otra plena participación del pueblo en la vida política, económica y social de la nación que cree las condiciones necesarias para un nuevo modo de ser hombre”. (Ander-Egg, 2017)

Profesión que promueve los principios de los derechos humanos y la justicia social, por medio de la utilización de teorías sobre el comportamiento humano y los sistemas sociales. Específicamente se interesa en la resolución de problemas sociales, relaciones humanas, el cambio social, y en la autonomía de las personas: todo ello en la interacción con su contexto en el ejercicio de sus derechos en su participación como persona sujeta del desarrollo y en la mejora de la sociedad respecto a la calidad de vida en el plano biopsicosocial, cultural, político, económico y espiritual. Montoya, Zapata y Cardona (2002)

El Trabajo Social profesional está enfocado a la solución de problemas y al cambio. Por ello, los trabajadores sociales son agentes de cambio en la sociedad y en las vidas de las personas, familias y comunidades para las que trabajan. El Trabajo Social es un sistema de valores, teoría y práctica interrelacionados entre sí. Reconoce la complejidad de las interacciones entre los seres humanos y

su entorno, así como la posibilidad de que, las personas se vean afectadas por las múltiples presiones que recaen sobre ellas. (Lasheras, 2012).

4.2. El trabajo social en el ámbito educativo

La federación Internacional de Trabajadores Sociales (F.I.T.S.) afirma que el medio escolar es el primero en que se pueden detectar problemas familiares y sociales. Considera a la institución escolar como uno de los pilares de prevención, ya que en ella se pueden detectar posibles anomalías antes de que, en otras instituciones, de forma globalizada, y que facilitaría una intervención temprana para modificar, en la medida de lo posible, la situación que está influyendo negativamente.

En el contexto educativo, el niño está integrado básicamente en tres subsistemas: la escuela, el grupo-clase y la familia. Dentro de cada uno de ellos, establece una serie de relaciones; estas relaciones y las interacciones que mantienen los diferentes sistemas entre si determinarían el papel que el niño desempeña tanto en la escuela como en la casa; de ahí que nuestra intervención profesional, cuyo objetivo último es favorecer el desarrollo integral del alumno, tenga que incluir en los diferentes contextos en los que el niño se desenvuelve.

El trabajo social en el ámbito educativo y dentro de un equipo interdisciplinar, como es el Servicio de Orientación Educativa Psicopedagógica y Profesional, tiene su razón de ser en la necesidad de abordar la realidad en la que se interviene desde una perspectiva globalizadora, que tenga en cuenta todos los factores y elementos que interactúan en el proceso educativo, tanto en el sistema escolar como en su relación con otros sistemas e instituciones.

Podría definirse el Trabajo Social Escolar como la ayuda técnica que favorece el establecimiento y fortalecimiento de las relaciones entre el mediador escolar, el familiar y el comunitario, la integración escolar y social de los niños que tienen dificultades de adaptación al contexto educativo por sus circunstancias personales, familiares o sociales y la intervención sobre todos aquellos obstáculos que impiden el desarrollo integral del menor. (Darino & Gomez, 2000, pp. 68-69-70).

Darino & Gomez (2000) menciona que la intervención del trabajador social en el ámbito educativo no puede tener otro objetivo que el de contribuir a que el alumno, independientemente de su pertenencia a un entorno social familiar u otro, tenga las mismas oportunidades educativas que los demás, procurando que el entorno más inmediato del alumno sea lo más motivador y estimulante posible de cara a su adaptación y rendimiento escolar, trabajando conjuntamente con sus familias e implicándolas al máximo en el proceso educativo.

4.3. Funciones específicas del trabajador social en el ámbito educativo

Darino & Gomez (2000) hacen referencia a las siguientes funciones específicas las siguientes:

- a) Participar en la elaboración y desarrollo de programas de prevención y detección dirigidos a la comunidad educativa.
- b) Asesorar al profesorado en la elaboración, seguimiento y evaluación de los programas de acción tutorial (P.A.T.) y en la atención a la diversidad.
- c) Realizar el estudio y la valoración socio familiar de los casos detectados para elaborar propuestas de intervención socioeducativas.
- d) Participar en la elaboración y realización de actividades de orientación educativa y socio laboral.
- e) Colaborar con los distintos órganos de representación del centro, según sus necesidades.

- f) Asesorar a las familias y participar, en su caso, en el desarrollo de programas formativos de padres y madres de alumnos.
- g) Elaborar documentos y materias propios de la intervención socioeducativa.

4.4. Funciones del trabajador social en el departamento de consejería estudiantil.

El Ministerio de Educación del Ecuador (2015). En el modelo de atención integral en los departamentos de consejería estudiantil las funciones del profesional en trabajo social mencionan las siguientes:

- Integrar el equipo técnico con los profesionales en psicología clínica educativa para proponer al desarrollo integral de los estudiantes en todas sus áreas.
- Trabajar interdisciplinariamente con todos los miembros de la comunidad educativa (especialmente con los tutores de grado o curso).
- Realizar y/o ser parte de procesos de Investigación Acción Participativa de temas relevantes en el contexto educativo. Identificar factores de riesgo de los/as estudiantes y realizar estudios sociales de caso o grupo, según lo amerite, aplicando técnicas e instrumentos propios de Trabajo Social (observación, entrevista individuales, de grupo,) registrándolos a través de sus respectivos informes y/o fichas de seguimiento.
- Programar, coordinar, ejecutar y evaluar acciones (talleres, conversatorios, diálogos, grupos focales, dinámicas grupales, etc.) que den respuesta a las problemáticas y necesidades de los/as actores involucrados en la Comunidad Educativa, promoviendo su responsabilidad a través de su participación activa.

- Conocer la problemática social, cultural, económica, familiar de los estudiantes a fin de coadyuvar en la solución de sus problemas, tratando de que estas dificultades no incidan en el rendimiento académico.
- Proporcionar información relevante a todos los miembros de la comunidad educativa, en relación a los aspectos socio-familiares del estudiantado, para una acción educativa óptima, resguardando siempre los principios de confidencialidad.
- Brindar criterios técnicos necesarios para fortalecer las relaciones entre la comunidad educativa, preocupándose por la integración de los estudiantes al medio educativo, poniendo énfasis en los niños, niñas y adolescentes que presenten dificultades interrelaciones sociales, interviniendo oportunamente en los obstáculos que pueden impedir el desarrollo integral del estudiante.
- Determinar los factores que producen absentismo, repetición, deserción y deficiente rendimiento escolar.
- Participar en la promoción de los servicios de orientación vocacional y profesional, desarrollando estrategias para la obtención de beneficios adicionales para la educación superior como becas, créditos educativos y atención médica, realizando el seguimiento respectivo.
- Realizar el estudio de la zona de actuación para intervenir de acuerdo al contexto de la Institución y las necesidades de cada comunidad educativa, que permita establecer los contenidos, los temas, los medios y la metodología más adecuada y ajustada a la realidad institucional, antes de plantearse cualquier actividad preventiva.
- Establecer contacto y realizar un registro de las principales instituciones, organizaciones y profesionales externos en el área psicológica-emocional, psicoeducativa, trabajo social,

medica, legal, entre otras y mantenerlo actualizado con la finalidad de realizar derivaciones desde el DECE y coordinar el seguimiento hasta que se lo requiera los/las estudiantes y sus familias.

- Proponer, orientar y/o apoyar las acciones planteadas por el DECE en el ámbito socio-familiar del niño/niña o adolescente, o canalizar los casos a las distintas instancias del registro o Red de Apoyo, con el posterior seguimiento, monitoreo y evaluación.
- Promover un vínculo extra institucional inmediato, en los casos en que se presenten situaciones de vulneración de derechos.
- Referir y acompañar los casos que lo ameriten a las instituciones ejecutoras de políticas sociales (Unidades Judiciales Especializadas en niñez y familia, Junta Distrital de Resolución de Conflictos, Junta Cantonal de Protección de Derechos, Fiscalía, Centros de Salud, Juzgados de Violencia contra la Mujer y la Familia, entre otros) para establecer estrategias de solución frente a los casos que se presenten.
- Contribuir a la renovación, capacitación y formación en enfoques y técnicas de innovación del Trabajo Social para la intervención socio-familiar, en el ámbito educativo.

Marco legal

En la Constitución de la República del Ecuador (2008), es la Sección Quinta de Educación hace referencia:

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.

En la ley Orgánica de Educación Intercultural publicada en el (2011), es su capítulo Quinto de la Estructura del Sistema Nacional de Educación, menciona lo siguiente en el artículo:

Art. 42 Nivel de educación general básica. - La educación general básica desarrolla las capacidades, habilidades, destrezas y competencias de las niñas, niños y adolescentes desde los cinco años de edad en adelante, para participar en forma crítica, responsable y solidaria en la vida ciudadana y continuar los estudios de bachillerato.

En el Código de la Niñez y Adolescencia publicado en el (2013), es su capítulo III de los derechos relacionados con el desarrollo donde se menciona lo siguiente en el artículo:

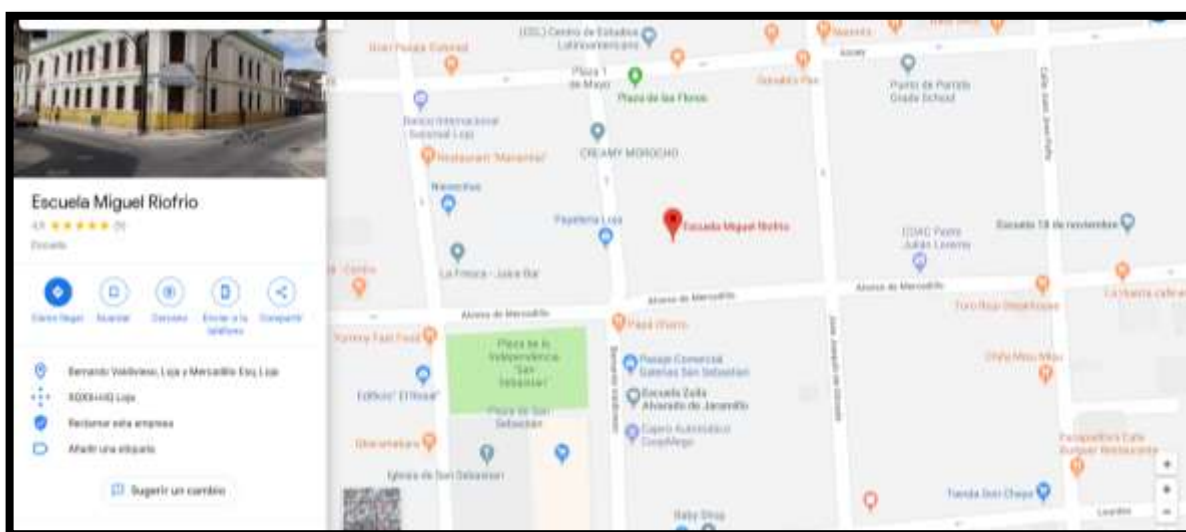
Art. 48.- Derecho a la recreación y al descanso. - los niños, niñas y adolescentes tienen el derecho a la recreación, al descanso, al juego, al deporte y más actividades propias de cada etapa evolutiva.

Es obligación del estado y de los gobiernos seccionales promocionar e inculcar en la niñez y adolescencia, la práctica de juegos tradicionales; crear y mantener espacios e instalaciones seguras y accesibles, programas y espectáculos públicos adecuados, seguros y gratuitos para el ejercicio de este derecho.

Los establecimientos educativos deberán contar con áreas deportivas, recreativas, artísticas y culturales, y destinar los recursos presupuestarios suficientes para desarrollar estas actividades.

Marco institucional

Ubicación geográfica de la Escuela Miguel Riofrío de la ciudad de Loja.



RESEÑA HISTÓRICA DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA MIGUEL RIOFRÍO

La Escuela Miguel Riofrío, tiene como antecedente, al centro de enseñanza regentado por los hermanos cristianos en 1871. Posteriormente como consecuencia del fervor político y espíritu revolucionario de la época, el establecimiento pasa a manos del estado. Se funda oficialmente el 5 de junio de 1895. Su primer director el doctor Benjamín Rafael Ayora Armijos, padre del ilustre lojano, el Presidente Isidro Ayora Cueva.

La Escuela Miguel Riofrío rápidamente se convirtió en el símbolo institucional de excelencia educativa en ámbitos provincial y nacional que la ciudad de Loja ofreció a la provincia y al país.

El nombre de nuestro establecimiento nos hermana con una de las figuras más preclaras del periodismo y de la diplomacia americana, de la política liberal ecuatoriana, y de la literatura más allá de nuestras fronteras, pues es el autor de la primera novela ecuatoriana “la Emancipada”.

El Doctor Miguel Riofrío, poseía una “alma inquebrantable, una virtud política incorruptible, una bondad de corazón insuperable, cualidades que, embellecidas por la diplomacia, el tacto y finura política, la ilustración vasta, el juicio recto, la inteligencia luminosa”, lo hicieron merecedor de un reconocido prestigio en la época.

El Doctor Miguel Riofrío, es, además, símbolo de las letras y luchador de la justicia social, a él nos encontramos indisolublemente unidos por lazos de la historia, de la espiritualidad laica, de la voluntad irrefrenable de tallar nuestros ideales y conquistar un futuro mejor.

En la escuela Miguel Riofrío, se han formado generaciones de niños que a la par que buscaban el saber luego se convirtieron en los jóvenes defensores de las causas populares, de la emancipación y de la soberanía nacional.

El Profesor David Pacheco Ochoa, en la obra “Reminiscencias en torno a la Escuela Miguel Riofrío” nos refiere que por los pasillos de la escuela que hoy tenemos la honra de transitar, caminaron serenamente personajes de la talla del Dr. Adolfo Valarezo, del Dr. Isidro Ayora Cueva, del Dr. Carlos Manuel Espinoza, del Músico y Compositor Salvador Bustamante Celi, del Dr. Pio Jaramillo Alvarado; del Dr. Clodoveo Jaramillo Alvarado; Dr. Pedro Víctor Falconí, del Dr. Benjamín Carrión; del Dr. Agustín Aguirre, del Dr. Ángel Felicísimo Rojas, de Pablo Palacios, del

Escultor Daniel Elías Palacios, del Profesor Emiliano Ortega Espinoza, entre otros, quienes fueron alumnos destacados de la Miguel Riofrío.

Solamente comprendiendo en toda su dimensión el significado que la Escuela Miguel Riofrío tiene para nuestro terruño, es que podemos plantearnos las metas futuras. Así como los pueblos sin historia se caracterizan por ser estáticos, las escuelas que no recuerdan ni valoran la suya, se mantienen estancadas, anquilosadas, pues carecen del elemento básico, la memoria histórica.

Visión

Consolidar a la Escuela Miguel Riofrío, en una institución de educación básica fiscal y laica, pionera y referente en el sur del país, capaz de alcanzar niveles de excelencia educativa, capacitada para entregar a la sociedad: niños, niñas y adolescentes integralmente formados y capacitados para continuar sus estudios de bachillerato, conjugando responsabilidades y esfuerzos de autoridades, docentes, estudiantes, padres de familia y comunidad miguelina para brindar un servicio eficiente y eficaz que satisfaga plenamente las necesidades y expectativas de la cultura lojana y ecuatoriana.

Misión

La Escuela de Educación Básica Miguel Riofrío forma estudiantes líderes en todas las áreas del saber humano, desarrollando destrezas con criterios de desempeño fundamentadas en el modelo pedagógico socio constructivista de primero a décimo año, para ello cuenta con infraestructura adecuada y laboratorios, con autoridades competentes y personal docente con formación académica idónea y humanista.

Valores Institucionales

Respeto: demostramos consideración hacia nosotros mismo, hacia los demás, y hacia lo que nos rodea, aceptando y apreciando diferencias.

Solidaridad: Compromiso desinteresado y sincero de tomar acción individual o colectiva en beneficio de los demás.

Honestidad: Transparencia en las acciones y en la relación con los demás.

Responsabilidad: Cumplir con excelencia nuestras obligaciones y asumir las consecuencias de los actos.

Fortaleza interior: Enfrentar la vida con optimismo y valentía.

e. MATERIALES Y METODOS

Los métodos utilizados en la investigación fueron de tipo cuanti-cualitativo, usando la recolección de datos para dar cumplimiento a los objetivos planteados en la investigación, con base numérica y el análisis estadístico.

1. Métodos utilizados

1.1.Científico

El método científico es un conjunto de pasos ordenados que se empleó principalmente para encontrar nuevos conocimientos. Por lo tanto, permitió el planteamiento del problema, definición de las variables, recolección datos, análisis de los datos y la interpretación de los mismos. Este método en sí dio respuesta a la pregunta científica.

1.2.Inductivo

Es aquel método que obtiene conclusiones generales a partir de premisas particulares. El método permitió llegar a las conclusiones de cómo utilizar las actividades lúdicas para fortalecer las relaciones interpersonales de las/los alumnos de séptimo año de educación básica, este método también permitió hacer un levantamiento de información mediante la aplicación de instrumentos como la observación, encuesta y la escala denominada Escala de comportamiento asertivo para las/os niños (Children´s Assertive Behavior Scale, Cabs; Wood, Michelson y Flynn, 1978).

1.3. Descriptivo

Consiste en evaluar ciertas características de una situación particular en uno o más puntos del tiempo. Este método permitió identificar y describir las actividades lúdicas que practican las/los alumnos de séptimo año, así mismo permitió identificar como son las relaciones interpersonales de dichos estudiantes.

1.4. Deductivo

El método deductivo es una estrategia de razonamiento empleada para deducir conclusiones lógicas a partir de una serie de premisas o principios. Este método consistió en analizar algunas investigaciones relacionadas con el tema propuesto, relacionar datos empíricos con los teóricos que permitió la formulación de las conclusiones comprobando la veracidad de la misma.

1.5. Analítico

El método analítico es aquel método de investigación que consiste en la desmembración de un todo, descomponiéndolo en sus partes o elementos para observar las causas, la naturaleza y los efectos. Se lo utilizó para conocer más del objeto de estudio como son las actividades lúdicas, relaciones interpersonales y trabajo social, estudiándolas a cada uno de ellos y relacionándolas entre sí.

2. Técnicas de recolección de datos

2.1. Guía de observación

Una guía de observación es un documento que permite encausar la acción de observar ciertos fenómenos, misma que permitió hacer un primer acercamiento y obtener información acerca de las relaciones interpersonales de las/los alumnos de séptimo año de educación básica paralelo “A”

2.2. Encuesta

La encuesta es un procedimiento utilizado en la investigación en el que el investigador recopila datos mediante un cuestionario previamente diseñado. Se aplicó este instrumento a las/los alumnos de séptimo año de educación básica paralelo “A” permitiendo obtener información e identificar los juegos tradicionales ecuatorianos que practican dichos alumnos. Así mismo permitió determinar

cómo las actividades lúdicas (juegos tradicionales) fortalecieron las relaciones interpersonales de las/los alumnos.

3. Instrumentos

3.1. Escala de comportamiento asertivo para niños (Children's Assertive Behavior Scale, Cabs; Wood, Michelson y Flynn, 1978).

Este cuestionario evaluó mediante auto-informe el comportamiento social de las/los niños, explorando las respuestas pasivas, asertivas o agresivas; los ítems consisten en situaciones y comportamientos tales como dar y recibir cumplidos, quejas, empatía, demandas y rechazos de iniciar, mantener y terminar conversaciones, pedir un favor, responder a un insulto, conseguir objetos, expresar sentimientos positivos y negativos. La escala tiene 27 ítems, cada uno de los cuales tiene 5 categorías de respuesta que varían a lo largo de un continuo de respuestas pasivas-asertivas-agresivas, de las cuales el alumno eligió la que representa su habitual forma de responder a esa situación.

Esta escala fue aplicada a las/los estudiantes de séptimo año de educación básica paralelo "A" de la escuela Miguel Riofrío, con la finalidad de dar respuesta al tercer objetivo; es decir, identificar como son las relaciones interpersonales.

4. Población y muestra

Población

La población objeto de estudio, estuvo constituida por 118 estudiantes de los séptimos años de educación básica de la sección matutina de la Escuela Miguel Riofrío

Muestra

Para elegir el tamaño de la muestra se utilizó el muestreo no probabilístico intencional de 35 estudiantes de séptimo año de educación básica paralelo “A” de la Escuela Miguel Riofrío de la sección Matutina.

f. RESULTADOS.

Guía de observación

En la escuela de educación básica Miguel Riofrío de la ciudad de Loja, llevando a cabo un primer acercamiento a los paralelos de los séptimos años de educación básica (A, B, C, D y F), se pudo observar por varias horas el comportamiento de dichos alumnos al momento de clases y receso; notándose comportamientos agresivos, insultos, burlas, incumplimientos de tareas, comentarios incoherentes, discriminaciones, agresiones físicas, exclusión y dificultad para relacionarse con sus compañeros; siendo estos comportamientos más relevantes en el paralelo “A” por ello se decidió trabajar en dicho paralelo.

Para los autores (Cid, Díaz, Pérez, Torruella, & Valderrama, 2008) mencionan que existen conflictos, conductas agresivas y violentas en los niños que asisten a establecimientos educacionales básicos, afectando las relaciones interpersonales y por ende el ambiente escolar. Este fenómeno se asocia a diversos factores tanto del niño, como de su familia, de su entorno escolar y social.

Dando cumplimiento al objetivo Nro. 2: Identificar las actividades lúdicas (juegos tradicionales) ecuatorianos que juegan las/los alumnos de séptimo año de educación básica paralelo “A” de la escuela Miguel Riofrío, se obtuvieron los siguientes resultados a través de la aplicación de una encuesta.

Tabla 4

Edad y sexo de los alumnos de séptimo año

Sexo/Edad	10 Años	11 Años	12 Años	Total Hombre y Mujeres	% Hombres y Mujeres
Masculino	2	15	8	25	71%
Femenino	2	4	4	10	29%
TOTAL	4	19	12	35	100%
% de Edad	11%	54%	34%	Total % Edad 100%	

Elaborado por: Rosa Jiménez, diciembre 2019.

Fuente: encuesta aplicada a los estudiantes de séptimo año de educación básica.

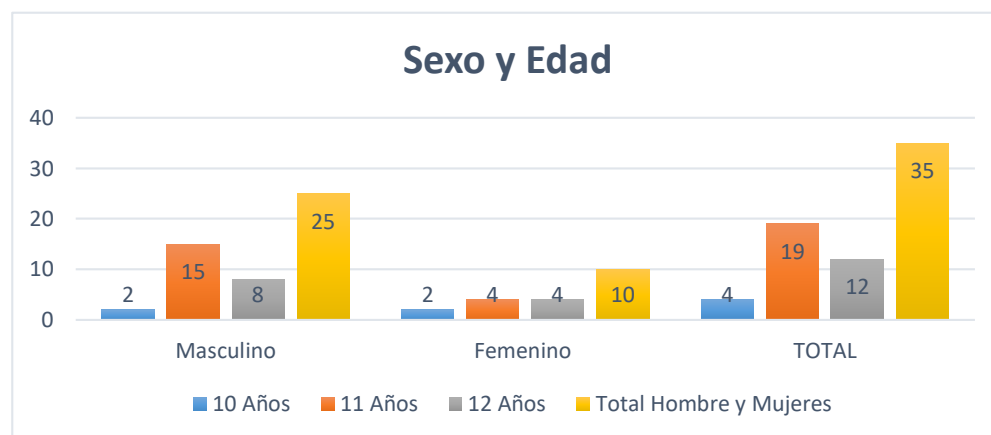


Figura 1. Representación del sexo y edad de los estudiantes de séptimo año.

Elaborado por: Rosa Jiménez, diciembre 2019.

Fuente: encuesta aplicada a los estudiantes de séptimo año de educación básica.

Análisis e interpretación

Análisis cuantitativo

De los resultados obtenidos se puede evidenciar que del total de 35 alumnos que es el 100%, el 71% de los integrantes de este paralelo son de sexo masculino y el 29% de sexo femenino. Así mismo su edad oscila entre 10 y 12 años.

Análisis cualitativo

Las y los alumnos integrantes del paralelo “A” de educación básica de la escuela Miguel Riofrío, cuenta con la mayoría de alumnos masculinos, y con una minoría de alumnos de sexo femenino. Al

momento de aplicar las actividades lúdicas se eligió los juegos específicamente para los niños y las niñas.

1. De los juegos tradicionales ecuatorianos, anotados a continuación: ¿Cuál de ellos tú conoces?

Tabla 5
Juegos tradicionales conocidos

Variable	F	%
Palo encebado	18	5%
Ollas encantadas	24	7%
Baile de la silla	29	8%
Baile del tomate	26	7%
Baile del palo	5	1%
Juego del elástico	16	4%
Carrera de los ensacados	18	5%
Macatetas	19	5%
La carrera del huevo y la cuchara	27	8%
Carrera de coches de madera	17	5%
Carrera de tres pies	11	3%
Saltar la soga	31	9%
Cometas	26	7%
La rayuela	27	8%
Los trompos	34	9%
Canicas	30	8%
Total	358	100%

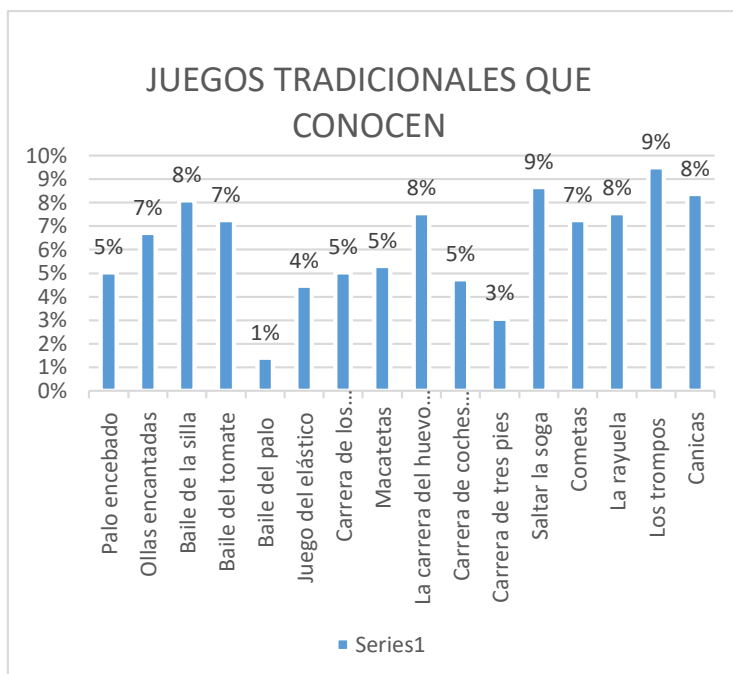


Figura 2. representación juegos lúdicos conocidos.
Elaborado por: Rosa Jiménez, diciembre 2019.
Fuente: encuesta aplicada a los estudiantes de séptimo año de educación básica.

Elaborado por: Rosa Jiménez, diciembre 2019.
Fuente: encuesta aplicada a los estudiantes de séptimo año de educación básica.

Análisis e interpretación

Análisis cuantitativo

De los resultados obtenidos en la encuesta se puede evidenciar que el 9% conocen los juegos tradicionales como son los trompos y saltar la soga, seguido con un 8% el baile de la silla, la carrera del huevo y la cuchara; la rayuela y las canicas, así mismo con un 7% las ollas encantadas, baile

del tomate y cometas, con un 5% el palo encebado, carrera de los ensacados, macatetas y la carrera de coches de madera, el 4% menciono que conocen el juego del elástico, el 3% dijo conocer la carrera de tres pies y el 1% el baile del palo.

Análisis cualitativo

De los resultados obtenidos en la encuesta aplicada a las/los alumnos de séptimo año de educación básica, pese a que existe influencia de nuevos estilos de vida, que hacen posible que los juegos tradicionales se pierdan y que ya no sean practicados o que no sean conocidos por las nuevas generaciones, en este caso particular no sucede, notándose que todavía tienen vida y que si se los puede recordar y ponerlos en práctica.

Como lo menciona Maestro (citado por Morera, 2008) los juegos tradicionales son una excusa perfecta para aprender y relacionarse. Forman parte inseparable de la vida de la persona y, sobre todo, no es posible explicar la condición social del ser humano sin los juegos, ya que estos son una expresión social y cultural de la adaptación que ha protagonizado el ser humano en relación con su entorno

2. ¿Los juegos que tú practicas, en donde lo realizas?

Tabla 6
Lugar que practican los juegos.

Variable	F	%
Casa	17	49%
Barrio	10	29%
Escuela	8	23%
TOTAL	35	100%

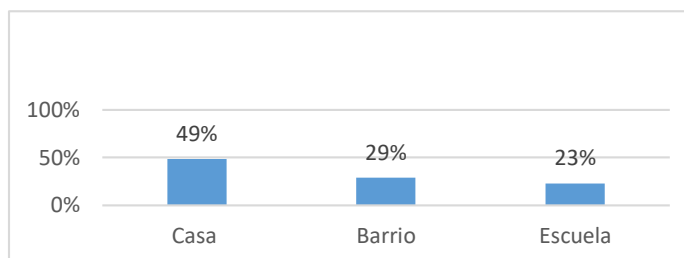


Figura 3. Representación juegos que practican

Elaborado por: Rosa Jiménez, diciembre 2019

Fuente: encuesta aplicada a los estudiantes de séptimo año de educación básica.

Elaborado por: Rosa Jiménez, diciembre 2019.

Fuente: encuesta aplicada a los estudiantes de séptimo año de educación básica

Análisis e interpretación

Análisis cuantitativo

De los resultados obtenidos se constata que las/los estudiantes de este paralelo en particular practican sus juegos favoritos en casa con un 49%, en el barrio con un 29% y tan solo el 23% lo practican en la escuela.

Análisis cualitativo

Pese a que los juegos tradicionales son conocidos por la mayoría de las/los estudiantes y practicados en espacios ajenos al entorno escolar, y en un menor porcentaje en el centro educativo estos deberían ser fortalecidos, por la connotación que tienen los mismos, ya que ayudan a liberar tensiones, ser más creativos, relacionarse con los demás, satisfacer sus necesidades, explorar y descubrirse así mismo. La importancia del juego en el ámbito educativo está suficientemente estudiada permitiendo, las actividades lúdicas, ser un andamiaje para el desarrollo y el contenido curricular (Lindsey, 2013). A través del movimiento de su cuerpo, los niños en la etapa de Educación Infantil, están inmersos en la realidad en la que viven, conociendo el mundo que les rodea. Paulatinamente, el descubrimiento de su cuerpo ayudará a construir el pensamiento infantil. Del mismo modo, las relaciones que se instauran en escenarios de tareas motrices y concretamente a través del juego, serán básicas para el progreso afectivo del sujeto (Madrona, Contreras, 2008).

3. ¿Cuál es tu juego preferido?

Tabla 7
Juego preferido

Variable	F	%
Juegos Tradicionales	21	60%
Juegos Electrónicos	3	9%
Juegos Deportivos	11	31%
Total	35	100%

Elaborado por: Rosa Jiménez, diciembre 2019.
Fuente: encuesta aplicada a los estudiantes de séptimo año de educación básica.

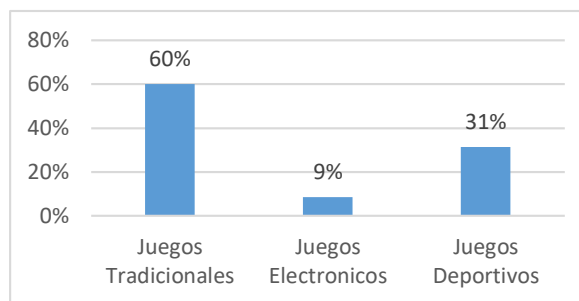


Figura 4. Representación juego preferido
Elaborado por: Rosa Jiménez, diciembre 2019
Fuente: encuesta aplicada a los estudiantes de séptimo año de educación básica

Análisis e interpretación

Análisis cuantitativo

De acuerdo a los resultados obtenidos queda en manifiesto que el 60% prefieren juegos tradicionales, sobre los juegos deportivos con un 31% y los juegos electrónicos con un 9%.

Análisis cualitativo

Se puede evidenciar que la mayoría de los niños y niñas prefieren juegos tradicionales, pese a que existen un sin número de juegos electrónicos y deportivos, mismos que deberían ser fomentados por la institución educativa, a través de generación de proyectos con este tipo de juegos. Reconociendo en ellos su valía e importancia que tienen los juegos tradicionales ya que este tipo de juegos ayuda a mejorar la concentración, potencia el aprendizaje, el desarrollo de comportamiento social bajo reglas, enseña a competir, ganar o perder, fortalece el trabajo en equipo, la interacción, cooperación y complementa la transmisión de conocimientos (Orellana, 2018).

4. De los juegos mencionados anteriormente ¿cuál de ellos has practicado en la escuela?

Tabla 8
Juegos que practican en la escuela

Variable	Frecuencia	%
Macatetas	1	3%
Saltar la sogá	8	23%
La rayuela	5	14%
Los trompos	16	46%
Canicas	2	6%
Otros	3	9%
Total	35	100%

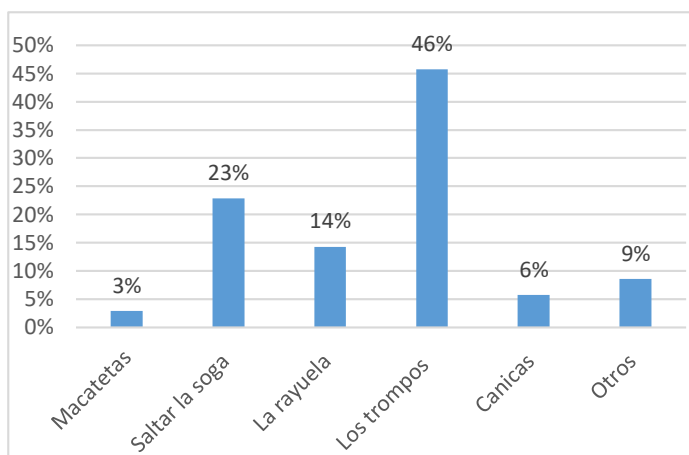


Figura 5. Representación juegos que practican en la escuela
Elaborado por: Rosa Jiménez, diciembre 2019
Fuente: encuesta aplicada a los estudiantes de séptimo año de educación básica

Elaborado por: Rosa Jiménez, diciembre 2019.
Fuente: encuesta aplicada a los estudiantes de séptimo año de educación básica.

Análisis e interpretación

Análisis cuantitativo

Del total de 35 estudiantes encuestados, reconocen haber practicado 6 de 16 juegos tradicionales, por lo tanto, el 46% manifestó que han jugado a los trompos, el 23% han jugado a saltar la sogá, el 14% menciona haber jugado a la rayuela, el 6% las canicas, el 3% las macatetas y por último el 9% han practicado otro tipo de juegos como son la carrera de ensacados, el baile de la silla, baile del tomate.

Análisis cualitativo

Cabe recalcar que la mayoría de las/los estudiantes si han practicado algunos de los juegos tradicionales ecuatorianos, esto representa que hay que motivarlos a que sigan practicando este tipo de juegos, con el fin de que no se pierdan las tradiciones y la cultura de nuestros antepasados y

sobre todo del pueblo ecuatoriano. Al practicar los juegos les permite conocer el contexto en donde viven, ayudándoles a socializar con los demás y sobre todo pueden fomentar su creatividad. La importancia que tienen los juegos dentro y fuera del aula es muy importante como lo menciona (Mate, 1996) hace referencia que el juego permite satisfacer sus necesidades, desahogar experiencias traumáticas, descargar sus tensiones, explorar y descubrir, el goce de crear, colmar sus fantasías, reproducir sus adquisiciones asimilándolas, relacionarse con los demás, ensanchar los horizontes de sí mismo.

5. ¿Consideras que es importante practicar juegos tradicionales ecuatorianos?

Tabla 9
Importancia de los juegos tradicionales

Variable	F	%
SI	34	97%
NO	1	3%
Total	35	100%

Elaborado por: Rosa Jiménez, diciembre 2019.
Fuente: encuesta aplicada a los estudiantes de séptimo año de educación básica.

Análisis e interpretación

Análisis cuantitativo

Los estudiantes respondieron de manera positiva que se debe practicar los juegos tradicionales siendo el caso que el 97% están de acuerdo y el 3% manifestó que no.

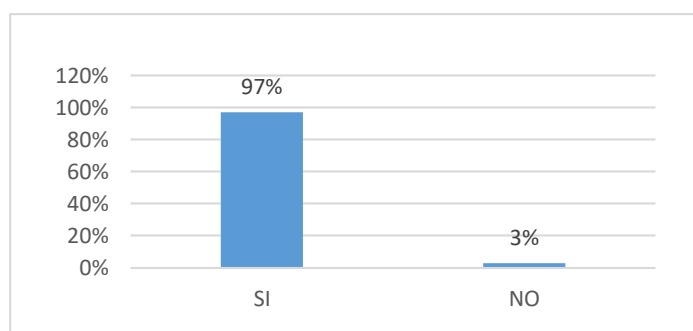


Figura 6. Representación importancia de los juegos tradicionales
Elaborado por: Rosa Jiménez, diciembre 2019
Fuente: encuesta aplicada a los estudiantes de séptimo año de educación básica

Análisis cualitativo

De acuerdo a las respuestas de las/los niños la mayoría contestaron que, si es importante practicar juegos tradicionales, esto de alguna manera ayudan a olvidarse un poco de las tensiones ocasionadas por las horas de clase, además transmiten reglas, permite la convivencia con los amigos y además permiten la construcción de normas de convivencia en la formación del niño, incrementa el aprendizaje, favorece el desarrollo intelectual, social, afectivo y motriz. Sin contar con el beneficio que trae para la familia, ya que fortalece el vínculo afectivo entre hijos y padres. Como lo menciona la UNICEF (2018) El juego también enseña a los niños aptitudes de liderazgo, además de relacionarse en grupo. Así mismo, el juego es una herramienta natural que los niños pueden utilizar para incrementar su resiliencia y sus competencias de afrontamiento, mientras aprenden a gestionar sus relaciones y a afrontar los retos sociales, además de superar sus temores.

6. ¿Qué juegos tradicionales te gustaría practicar para relacionarte con tus compañeros?

Tabla 10
Juegos para relacionarse con compañeros en la escuela

Variable	F	%
Baile de la silla	1	3%
Carrera de los ensacados	1	3%
Macatetas	1	3%
Saltar la sogá	5	14%
Cometas	6	17%
La rayuela	2	6%
Los trompos	9	26%
Canicas	6	17%
Otros	4	11%
Total	35	100%

Elaborado por: Rosa Jiménez, diciembre 2019.
Fuente: encuesta aplicada a los estudiantes de séptimo año de educación básica.

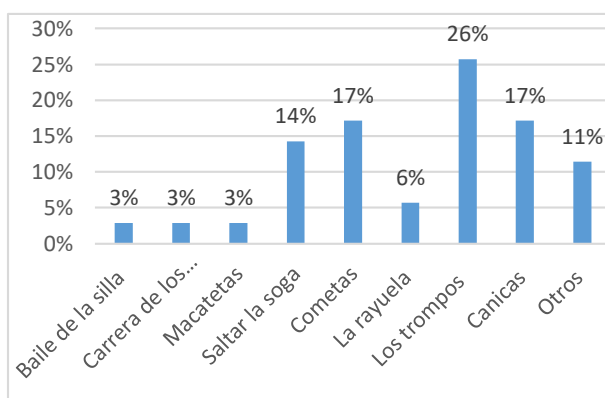


Figura 7. Representación juegos tradicionales que les gustaría practicar
Elaborado por: Rosa Jiménez, diciembre 2019
Fuente: encuesta aplicada a los estudiantes de séptimo año de educación básica.

Análisis e interpretación

Análisis cuantitativo

De los juegos tradicionales más populares que les gustaría practicar las/los alumnos para relacionarse con sus compañeros son los trompos con un 26%, las canicas y las cometas con 17%, con un 14% saltar la soga, el 11% otros juegos como la carrera de coches de madera, carrera de tres pies, carrera del huevo y la cuchara, baile del tomate, baile del palo, ollas encantadas, el 6% la rayuela, el 3% baile de la silla, carrera de los ensacados y las macatetas.

Análisis cualitativo

Los juegos tradicionales son una excusa perfecta para aprender y relacionarse con los demás, tomando en consideración que se los puede aplicar en cualquier momento y espacio, ya que es un fruto de nuestra historia y de nuestra cultura. Aportando grandes beneficios para la socialización de los niños y las niñas, una educación integral, superar temores, produciéndoles sensación de alegría y disfrute; cabe recalcar que los juegos mencionados anteriormente son fáciles de practicar y se puede tener al alcance de nosotros estos materiales. La Fundación Internacional de solidaridad (FISC, 2004) menciona que los juegos tradicionales son de mucha importancia ya que transmite valores de solidaridad, cooperación, resolución de conflictos y la inclusión.

Así mismo Parra (2010) menciona la importancia que tienen los juegos tradicionales en el ámbito educativo ya que en estos centros especialmente primarios son junto con el Hogar, son los principales y fundamentales formadores de las nuevas generaciones, en los centros educativos los niños y jóvenes forman su personalidad y carácter para toda la vida; es por ello que los juegos populares son un medio muy importante para la enseñanza de importantes valores y conductas

como: el compañerismo, la amistad, la solidaridad, la sana diversión, la sana competencia, la humildad, la socialización entre personas, entre otros.

Tabla 11
Estilos de comportamiento.

Indicador	Frecuencia	%
Conducta agresiva	18	51%
Conducta pasiva	15	43%
Total, conducta no asertiva	2	6%
Total	35	100%

Fuente: Escala de comportamiento asertivo para niños (Cabs. Wood Michelson y Flynn, 1978).

Elaborado por: Jiménez, 2019.

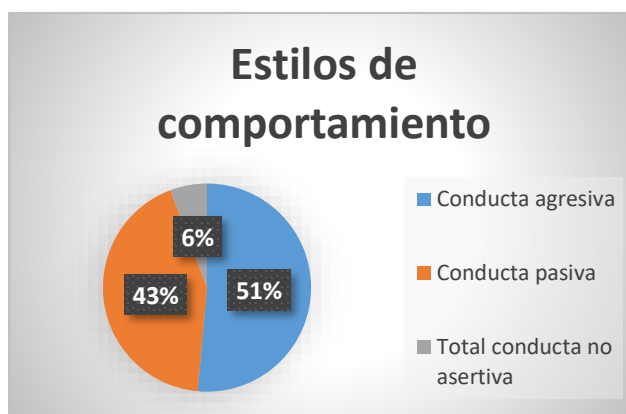


Figura 8. Representación estilos de comportamiento
Elaborado por: Rosa Jiménez, diciembre 2019
Fuente: Escala de comportamiento asertivo para niños (Cabs. Wood Michelson y Flynn, 1978).

Análisis e interpretación

De los 35 estudiantes encuestados que corresponde al 100%, el 51% muestran una conducta agresiva, mientras que el 43%, muestran una conducta pasiva y el 6% una conducta no asertiva.

Análisis cualitativo

De acuerdo a los análisis se pudo obtener resultados negativos, ya que las relaciones interpersonales en el aula no son armoniosas; siendo una problemática bastante preocupante que les dificulta el proceso de integración y socialización; como consecuencia de esto; existen conflictos, tensiones, agresividad, insultos, empatía, rechazos. Uno de los factores para que ocurra este tipo de comportamiento agresivo, es la mala comunicación, cansancio en actividades escolares, poco compañerismo, exclusión, insultos, práctica de valores, estrés, entre otros. La intervención del trabajador social cumple un rol muy importante en el proceso de integración de cada estudiante.

En el ámbito escolar, el sistema de relaciones interpersonales crece en complejidad y magnitud. La rica diversidad del alumnado lleva a establecer una amplia variedad de relaciones en las que se pone de manifiesto el carácter afectivo y vivencial del alumnado. El estudio y desarrollo de las emociones debe ser algo implícito en el propio proceso de enseñanza-aprendizaje, llevando a la mejora de la convivencia desde la implicación de toda la comunidad educativa. Todos tenemos algo que decir, los profesores, con su carisma personal y académico, con su práctica; el alumnado, con su natural forma de comunicarse y relacionarse con sus iguales y adultos; y las familias y el resto de personal no docente, con su implicación afectiva en el contexto escolar (Asociación Aragonesa de Psicopedagogía, 2018, p.9).

Cabe recalcar que es de suma importancia mantener buenas relaciones interpersonales dentro del aula, como lo señala (Uruñuela, 2019) la relación interpersonal es imprescindible para crear un buen clima de clase, en el que todos los miembros se sientan emocionalmente a gusto, deseen estar en el grupo y encuentren la motivación necesaria para sus aprendizajes.

El saber comunicarse de una manera asertiva, se podría generar una buena relación con sus compañeros de aula, consiguiendo un buen clima de aula y unas relaciones armónicas y la resolución de conflictos de una forma no violenta.

Olivero, (2005) define la asertividad como la habilidad personal que nos permite expresar sentimientos, opiniones y pensamientos, en el momento oportuno, de la forma adecuada y sin negar ni desconsiderar los derechos de los demás. Es decir, una forma para interactuar efectivamente en cualquier situación que permite a la persona ser directa, honesta y expresiva.

La conducta asertiva es la más hábil socialmente porque supone la expresión abierta de los sentimientos, deseos y derechos sin atacar a nadie, lineamientos que no se evidencian y que se

puede mejorar con el apoyo de un profesional que articule los proyectos de intervención social en beneficio de los alumnos e comunidad educativa; modificando actitudes que resulten agradable a sus interlocutores.

Resultados de la encuesta para dar respuesta al objetivo nro. 4

1. Al practicar las actividades lúdicas (juegos tradicionales) que te permitió.

Tabla 12

Que te permitió las actividades lúdicas.

Variable	F	%
Trabajar en equipo	27	47%
Mejorar la comunicación	6	10%
Respetar a tus compañeros	8	14%
Solidaridad y colaboración	17	29%
Total	58	100%

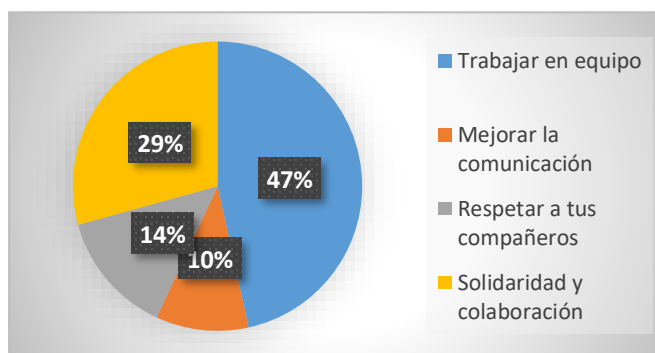


Figura 9. Representación que permitió los juegos tradicionales. Elaborado por: Rosa Jiménez, diciembre 2019.

Fuente: encuesta aplicada a los estudiantes de séptimo año de educación básica

Elaborado por: Rosa Jiménez, diciembre 2019.

Fuente: encuesta aplicada a los estudiantes de séptimo año de educación básica.

Análisis e interpretación

Análisis cuantitativo

De las/los 35 estudiantes encuestados el 47% manifestó que al practicar las actividades lúdicas (juegos tradicionales) les permitió trabajar en equipo, el 29% mencionó que hubo solidaridad y colaboración, mientras que el 14% les permitió respetar a sus compañeros y el 10% les permitió mejorar la comunicación.

Análisis cualitativo

La aplicación de las actividades lúdicas (juegos tradicionales) contribuyó significativamente a mejorar las relaciones interpersonales de las/los alumnos, ya que los juegos fortalecen: la

colaboración, los jugadores no compiten entre ellos, sino todos ayudan para ganarle a un contrincante en común, esto significa el trabajo en equipo, una buena comunicación, respetando las reglas propuestas en cada juego, poniendo en práctica los valores del respeto y la solidaridad, integrando a sus compañeros; para que el niño pueda tener un desarrollo emocional sano.

Se pudo notar al momento de practicar las actividades lúdicas, como los niños y niñas disfrutaban cada uno de los juegos. Compartiendo momentos amenos con sus compañeros que tenían una mala relación, no importo sus diferencias, sino el poder disfrutar y realizar cada juego.

2. Al practicar estas actividades lúdicas que más te gustó.

Tabla 13
Actividades que les gusto

Variable	F	%
Expresar ideas	15	16%
Confianza	9	10%
Relacionarse con los demás	14	15%
Interactuar	11	12%
Ser creativo e ingenioso	12	13%
Expresar libremente emociones	12	13%
Liberar tensiones	8	9%
Te sentiste motivado	12	13%
Total	93	100%

Elaborado por: Rosa Jiménez, diciembre 2019.

Fuente: encuesta aplicada a los estudiantes de séptimo año de educación básica.

Análisis e interpretación

Análisis cuantitativo

Del total de 35 alumnos/as que representa el 100%, el 16% manifestó que al practicar las actividades lúdicas lo que más les gusto, fue que los niños pudieron expresar sus ideas, el 15%

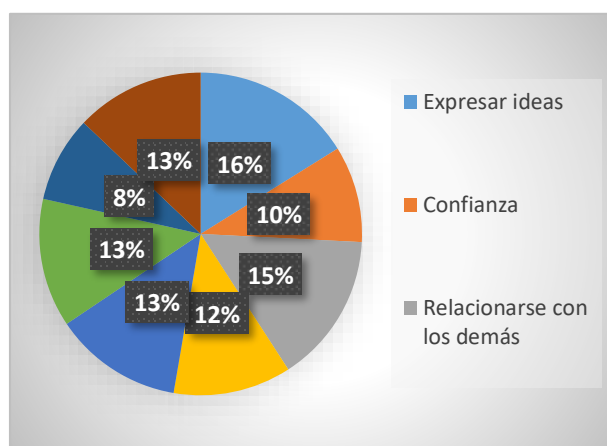


Figura 10. Representación de los juegos tradicionales
Elaborado por: Rosa Jiménez, diciembre 2019.

Fuente: encuesta aplicada a los estudiantes de séptimo año de educación básica.

mencionó que se relacionaron con los demás compañeros, el 13% les gustó porque expresaron libremente sus emociones, lograron ser creativos e ingeniosos y se sintieron motivados, con un 12% al practicar mencionó que interactuaron y el 8% mostró que liberaron tensiones.

Análisis cualitativo

Al aplicar las actividades lúdicas (juegos tradicionales) tuvieron un impacto positivo en las/los alumnos, la mayoría de ellos pudieron relacionarse entre sí, rescatando que los juegos promueven el diálogo y el respeto por las diferentes opiniones, vivencias y diferencias culturales, buscan que los niños reflexionen y conversen acerca de su emociones sus necesidades e intereses personales; promueven el desarrollo del lenguaje y habilidades intelectuales, la acción solidaria, debido a que se estimulan sentimientos positivos ante las necesidades de los demás.

3. Crees que los juegos tradicionales permiten mejorar las relaciones interpersonales.

Análisis cualitativo

Al momento de analizar esta pregunta la mayoría de los alumnos manifestaron que los juegos tradicionales si permiten mejorar las relaciones interpersonales, por ende hay que motivar a docentes y padres de familia a seguir practicando juegos tradicionales en la escuela, para que haya una mejor convivencia entre compañeros, algunos de ellos mencionaron textualmente que: les recordó a sus antepasados, siendo estos mucho mejores que los juegos electrónicos, ayudándoles a interactuar, conociéndose más entre ellos, incluyendo a sus compañeros que eran excluidos, aludiendo que son más saludables y divertidos, sobre todo les permitió trabajar en equipo para fortalecer sus amistades, los juegos tradicionales les ayudó a ser más creativos e ingeniosos, poniendo su confianza en sí mismos.

g. DISCUSIÓN

Las relaciones interpersonales son parte fundamental para el desarrollo de cada individuo, es muy importante mantener un ambiente sano, de amor y libertad en las aulas; para que los niños y niñas puedan disfrutar de relaciones sanas y armoniosas, que les permita aprender significativamente.

Partiendo de la aplicación del método científico, mismo que permitió dar respuesta a la pregunta planteada en la investigación: ¿cómo las actividades lúdicas (juegos tradicionales) fortalecen las relaciones interpersonales de los alumnos de séptimo año de educación básica paralelo “A” sección matutina de la escuela Miguel Riofrío de la ciudad de Loja?

Planteándose como objetivo general: Determinar cómo las actividades lúdicas (juegos tradicionales) contribuyen a fortalecer las relaciones interpersonales de los alumnos de séptimo año de educación básica paralelo “A” sección matutina de la escuela Miguel Riofrío. De acuerdo a los resultados obtenidos mediante la aplicación de técnicas como la observación se pudo obtener información acerca del comportamiento de las/los alumnos de séptimo año, notándose comportamientos agresivos, insultos, burlas, incumplimientos de tareas, comentarios incoherentes, discriminaciones, agresiones físicas, exclusión y dificultad para relacionarse con sus compañeros; Maturana y Dávila (2006) expresan que la educación es fundamental “pero no en términos de aprendizaje de materias, sino en términos de convivencia”. Por otro lado, en un estudio realizado en escolares de segundo de básica declararon que les gustaba ir a la escuela para aprender, pero les disgustaba el desorden y la violencia de sus compañeros (Valverde et al., 2017).

Algunas investigaciones como la de (Salermo & Salas, 2013) menciona que las actividades recreativas contribuyen a mejorar las relaciones interpersonales porque son un reflejo de los valores de la cultura en que se realizan, además que fortalecen la amistad, la solidaridad, ayuda mutua, el

compañerismo, el sentido de pertenencia y la responsabilidad. Deduciendo en este caso particular en la investigación realizada en la escuela Miguel Riofrío a los estudiantes de séptimo año de educación básica paralelo “A”, mediante una encuesta aplicada se pudo priorizar los juegos tradicionales más relevantes que les gustaría practicar a los alumnos, los trompos con un 26%, las canicas y las cometas con 17% y el 14% saltar la soga.

En la praxis la aplicación de las actividades lúdicas haciendo uso al método inductivo las actividades lúdicas (juegos tradicionales) si fortalecen las relaciones interpersonales; permitiéndoles trabajar en equipo, mejorar la comunicación, respetar a sus compañeros, interactuar, expresar sus ideas libremente, confianza en sí mismos, ser creativos e ingeniosos, liberar tensiones, solidaridad y colaboración con sus compañeros que se les dificultaba relacionarse con los demás. Por otro lado, Dávila y Velásquez (2007) menciona que la calidad de los aprendizajes estas últimas dos décadas ha sido sometida a diferentes evaluaciones, por lo cual ha surgido la necesidad de revisar las prácticas pedagógicas, cambiar y diversificar las formas de enseñar para que se vuelvan más pertinentes para los grupos a que van dirigidas; así uno de los temas específicos que emerge para renovar la práctica pedagógica es la utilización del juego, ya que éste constituye un recurso importante para el trabajo educativo con niños(as).

En la aplicación de las actividades lúdicas se comprobó que les permitió expresar libremente sus ideas, relacionarse con sus compañeros, expresaron sus emociones, siendo más creativos e ingenioso, interactuaron con sus compañeros y les ayudo a liberar tenciones. Por lo tanto, los juegos implican una visión holística, pensamientos, sentimientos, conocimientos y curiosidad (Rosas, 1998). En otras investigaciones como la de (Guerrero, 2019), menciona que “la educación debe estar cimentada en las diferentes posibilidades, actividades, técnicas, recursos y estrategias que provienen del juegos los niños practican los modelos lúdicos, que les entrega la tradición, ejercida

por la comunicación que protagonizan los “más grandes” hasta que ellos entienden lo que implica la creatividad y se constituyen en la generación que apuesta a darle un nuevo giro a los juegos aprendidos.

En su esencia la aplicación del método científico planteado en la investigación permitió profundizar los conocimientos adquiridos y demostrar con claridad y veracidad las teorías en relación a las variables objeto de estudio y establecer las conexiones internas y externas que permiten objetivamente realizar inducciones y deducciones lógicas, valorando los méritos de la investigación; así mismo haciendo uso del método analítico, ayudó en primer lugar a descomponer las partes a ser analizadas e investigadas, para conocer la naturaleza del fenómeno y objeto de estudio en este caso particular las actividades lúdicas, las relaciones interpersonales y el rol del trabajo social, con la finalidad de explicar y comprender su comportamiento para encontrar nuevos aportes a la investigación científica, por esta razón se puntualiza y se da respuesta al primer objetivo específico: argumentar teóricamente las categorías de análisis del objeto estudio en relación a las actividades lúdicas (juegos tradicionales), relaciones interpersonales y el rol del Trabajador Social; este objetivo se cumplió de manera satisfactoria mediante la elaboración del marco teórico haciendo referencia a las categorías que describen el problema objeto de estudio, mismo que permitió describir cada una de las variables desde el punto de vista de distintos autores.

Como lo menciona Osorio, Sepúlveda, y Libreros (2008) que la actividad lúdica es el acto necesario para liberar tensiones y sumergirse en una actividad de creatividad, placer y relajación de sí mismo". Así mismo García (2006) afirma que la actividad lúdica estimula la capacidad del pensamiento y la creatividad infantil, descubriéndose a sí mismos, actividad que implica relación y comunicación.

Relaciones interpersonales para Bisquerra (2003) es la interacción recíproca entre dos o más personas. Así mismo Marqueza (2011) hace referencia a que las relaciones interpersonales involucra destrezas sociales y emocionales que promueven las habilidades para comunicarse efectivamente como el escuchar, solución de conflictos y expresar sus emociones auténticas.

Haciendo referencia a la categoría de análisis del objeto de estudio el Trabajo Social profesional está enfocado a la solución de problemas y al cambio. Por ello, los trabajadores sociales son agentes de cambio en la sociedad y en las vidas de las personas, familias y comunidades para las que trabajan. El Trabajo Social es un sistema de valores, teoría y práctica interrelacionados entre sí. Reconoce la complejidad de las interacciones entre los seres humanos y su entorno, así como la posibilidad de que, las personas se vean afectadas por las múltiples presiones que recaen sobre ellas. (Lasheras, 2012)

Como segundo objetivo específico se planteó el siguiente: Identificar las actividades lúdicas (juegos tradicionales) ecuatorianos que juegan los alumnos de séptimo año de educación básica paralelo “A” de la escuela Miguel Riofrío; dando cumplimiento a este objetivo, se hizo uso de la aplicación de una técnica como es la encuesta, dando como resultado que las/los alumnos si han practicado juegos tradicionales; mencionando que el 46% ha jugado a los trompos, el 23% ha practicado a saltar la soga, el 14% haber jugado a la rayuela, el 6% las canicas, el 3% las macatetas y por último el 9% han practicado otro tipo de juegos.

En este contexto la mayoría de estudiantes si han practicado algunos de los juegos tradicionales ecuatorianos, mencionando que son muy importantes y divertidos, que los mismos se promuevan en la escuela y que sean utilizados en las actividades escolares. Es de relevante importancia que se motive su práctica y de esta manera conservar este tipo de actividades que fomentan el compañerismo, la creatividad, trabajo en equipo, la cultura ecuatoriana. De acuerdo a Gil y Abellán

(2016) menciona que el juego tradicional “es aquel que se trasmite a través de generaciones y perdura en el tiempo” por otro lado Maestro (2005) menciona que los juegos tradicionales son una excusa perfecta para aprender y relacionarse. Forman parte inseparable de la vida de la persona y, sobre todo, no es posible explicar la condición social del ser humano sin los juegos, ya que estos son una expresión social y cultural de la adaptación que ha protagonizado el ser humano en relación con su entorno.

El tercer objetivo específico que se planteó: identificar como son las relaciones interpersonales de los alumnos de séptimo año de educación básica paralelo “A” de la escuela Miguel Riofrío. Para dar cumplimiento a este objetivo se aplicó la Escala de comportamiento asertivo para niños (Children’s Assertive Behavior Scale, Cabs; Wood, Michelson y Flynn, 1978). Este cuestionario evaluó mediante auto-informe el comportamiento social de las/los niños, explorando las respuestas pasivas, asertivas o agresivas en variadas situaciones de interacción con otros niños.

Al aplicar la escala a las/los alumnos de séptimo año paralelo “A” se pudo obtener resultados de las relaciones interpersonales; el 51% muestran una conducta agresiva, mientras que el 43% mantiene una conducta pasiva y el 6% se puede evidenciar que presentan una conducta no asertiva. Siendo una problemática bastante preocupante; como consecuencia de esto existen conflictos, tensiones, agresividad, insultos, empatía, rechazos; cabe recalcar que estos son comportamientos y actitudes que dificultan las relaciones interpersonales en el aula.

Como lo señala Ugalde (1993), la violencia nos arroja en el aula; pero los comportamientos violentos no son más que los mismos que el niño ha aprendido a lo largo de su formación, los mismos que actúan en sus otros espacios de relación social, un submundo de violencia que se recrea en la escuela y en el que participan todos los miembros de la comunidad educativa, en mayor o menor grado.

De lo cual resulta que las relaciones pueden establecer un buen clima social o por el contrario puede causar malestar, agresividad, conflictos, por ende, malas relaciones interpersonales. Por ello se ha planteado las actividades lúdicas (juegos tradicionales) como alternativa para fortalecer las relaciones interpersonales de las/los alumnos de séptimo año de educación básica paralelo “A” de la escuela Miguel Riofrío. Un estudio realizado por la UNICEF (2018) hace referencia que, jugando, los niños aprenden y desarrollan competencias clave, porque cuando los niños juegan crean potentes oportunidades de aprendizaje en todas las áreas del desarrollo.

Para dar cumplimiento al cuarto objetivo: Determinar el aporte de las actividades lúdicas que fortalecen las relaciones interpersonales; se logró con éxito este objetivo, llevando a cabo la práctica de los juegos tradicionales, considerando la encuesta anterior aplicada, las/los alumnos mencionaron que les gustaría practicar estos juegos tradicionales: las cometas, los trompos, las canicas y saltar la soga. En donde se pudo evidenciar el aporte de las actividades lúdicas (juegos tradicionales) para fortalecer las relaciones interpersonales al momento de practicar los juegos tradicionales ecuatorianos, en conjunto, estos juegos estimularon la comunicación, el trabajo en equipo, el respeto, la confianza, y el desarrollo de la creatividad, sobre todo compartir jugando y divirtiéndose entre todos teniendo una meta en común.

Para afirmar lo expuesto anteriormente se aplicó una encuesta, en donde el 47% manifestó que al practicar las actividades lúdicas (juegos tradicionales) les permitió trabajar en equipo, el 29% mencionó que hubo solidaridad y colaboración, mientras que el 14% les permitió respetar a sus compañeros y el 10% les permitió mejorar la comunicación.

Al aplicar las actividades lúdicas (juegos tradicionales) se tuvo un impacto positivo en las/los alumnos, la mayoría de ellos pudieron relacionarse entre sí, y se puede corroborar como lo mencionado por (Dávila & Velásquez, 2007) los juegos promueven el diálogo y el respeto por las

diferentes opiniones, vivencias y diferencias culturales, buscan que los niños reflexionen y conversen acerca de sus emociones, sus necesidades e intereses personales; promueven el desarrollo del lenguaje y habilidades intelectuales, la acción solidaria, debido a que se estimulan sentimientos positivos ante las necesidades de los demás.

Para evidenciar mucho mejor el trabajo realizado se les hizo una pregunta a las/los alumnos si ellos creen que los juegos tradicionales permiten mejorar las relaciones interpersonales; contestando que los juegos tradicionales si les permitió mejorar las relaciones interpersonales, algunos de ellos mencionaron textualmente que: les recordó a sus antepasados, siendo estos mucho mejores que los juegos electrónicos, ayudándoles a interactuar, conociéndose más entre ellos, incluyendo a sus compañeros, aludiendo que son más saludables y divertidos, sobre todo les permitió trabajar en equipo para fortalecer sus amistades, los juegos tradicionales les ayudó a ser más creativos e ingeniosos, poniendo su confianza en sí mismos.

Corroborando lo expuesto anteriormente se puede analizar claramente con el taller de actividades lúdicas en la escuela realizada por el programa de jóvenes cooperantes (2006) hace referencia que el juego es el protagonista principal que tiene como un fin en sí mismo como actividad placentera para el alumnado, como medio para la consecución de los objetivos programados en las diferentes materias que se imparten en el aula; así mismo el Trabajo Social puede servirse del deporte, a través de las clases de Educación física, para intervenir en los problemas de relaciones que pueden surgir y ser una herramienta que pueda favorecer vínculos de amistad y colaboración.

La intervención del trabajo social en el ámbito educativo cumple un papel importante en la intervención preventiva y asistencial en temas como el absentismo, el fracaso educativo, la integración, malos tratos, vulneración de derechos, mejorar el clima de convivencia, violencia, abusos sexuales; todos estos objetos tienen causas y consecuencias sociales afectando la vida de

cada individuo; por ello la presencia de un trabajador social en el ámbito educativo es de vital importancia.

La intervención del trabajador social frente al objeto de estudio, es dar respuesta a las necesidades de los alumnos, así como de las familias que requieren la participación del trabajador social, es muy importante mantener unas relaciones fluidas con las/los alumnos y sus familias, a través de la comunicación asertiva, información adecuada, facilitando la solución de los problemas en conjunto con los involucrados, generando vínculos que fortalezcan la acción social; basados en los derechos y deberes del alumnado, utilizando la mediación o procedimientos adecuados para la prevención y la resolución pacífica de conflictos, mediante actividades lúdicas (juegos tradicionales) que les permita liberar tensiones.

Como último objetivo tenemos “Diseñar una propuesta de Intervención Social que busque solucionar la problemática identificada”. Se planteó una propuesta de intervención social titulada “Los juegos lúdicos como dinamizador de las relaciones interpersonales en los espacios educativos”, que se ejecutará mediante una serie de actividades prácticas, con la finalidad de fortalecer las relaciones interpersonales de las/los alumnos de la institución.

La elaboración de la propuesta se fundamenta debido a la problemática latente en la institución como son las malas relaciones interpersonales de los alumnos, es por ello que tiene como finalidad fortalecer estas relaciones interpersonales de los alumnos de dicha institución. El rol del trabajador social se ve identificado y puntualizado en la generación de este tipo de propuestas encaminadas a buscar el bien colectivo, a través de actividades que dinamicen nuevas formas de interacción social y transformar las realidades de los individuos.

h. CONCLUSIONES

Una vez finalizado el estudio y el análisis de los resultados se ha podido llegar a las siguientes conclusiones:

- Las actividades lúdicas (juegos tradicionales) si fortalecen las relaciones interpersonales; permitiéndoles trabajar en equipo, mejorar la comunicación, respetar a sus compañeros, interactuar, expresar sus ideas libremente, confianza en sí mismos, ser creativos e ingeniosos, liberar tensiones, solidaridad y colaboración con sus compañeros que se les dificultaba relacionarse con los demás.
- Las actividades practicadas por los alumnos de séptimo año paralelo “A” son: los trompos, saltar la soga, la rayuela, canicas, macatetas, carrera de ensacados, baile de la silla y por último el baile del tomate. Cabe recalcar que la mayoría de juegos han sido practicados fuera de la institución.
- Las relaciones interpersonales de los alumnos de séptimo año de educación básica no son armoniosas dentro del aula, dificultándoles el proceso de integración. El 51% muestran una conducta agresiva, mientras que el 43%, muestran una conducta pasiva y el 6% una conducta no asertiva.
- Se diseñó una propuesta de intervención social que busque dar solución a la problemática identificada, con la finalidad de fortalecer las relaciones interpersonales de los alumnos de la escuela Miguel Riofrío de la ciudad de Loja, mediante la aplicación de juegos tradicionales. Cabe recalcar que la participación profesional del Trabajador Social en el ámbito educativo es de suma importancia en la intervención de cada alumno, manteniendo un clima adecuado, la resolución de conflictos basado en los derechos y deberes de los

alumnos. Utilizando la mediación como procedimiento adecuado para la prevención y la resolución pacífica de conflictos.

i. RECOMENDACIONES

- A la institución incorporar en su planificación académica un espacio de recreación y distracción usando las actividades lúdicas (juegos tradicionales), que les permitan interactuar con sus compañeros, espacios entre materias que requieran de mucho esfuerzo mental.
- Que se considere como base del aprendizaje de los niños, desarrollar primero su parte emocional, espiritual y física usando la interacción social a través de actividades lúdicas (juegos tradicionales).
- Ejecutar la propuesta de intervención social en su totalidad, denominada “Los juegos lúdicos como dinamizador de las relaciones interpersonales en los espacios educativos”, misma que tiene como finalidad el fortalecimiento de las relaciones interpersonales de los alumnos de la escuela de educación básica Miguel Riofrío, mediante un proceso de aplicación de actividades lúdicas (juegos tradicionales).
- Considerar la participación de un trabajador social dentro de la institución, para ser parte del proceso de solución a las problemáticas existentes.

j. PROPUESTA.

FACULTAD JURÍDICA, SOCIAL Y ADMINISTRATIVA

CARRERA DE TRABAJO SOCIAL

PROPUESTA DE INTERVENCIÓN SOCIAL

TÍTULO:

**“LOS JUEGOS LÚDICOS COMO DINAMIZADOR DE LAS
RELACIONES INTERPERSONALES EN LOS ESPACIOS
EDUCATIVOS” *Construyendo aprendizajes significativos***

AUTORA:

ROSA JOHANNA JIMÉNEZ TAMAYO

DIRECTOR DE TESIS:

ING. LUIS FERNANDO LUDEÑA JARAMILLO

LOJA-ECUADOR

2020

“Los juegos lúdicos como dinamizador de las relaciones interpersonales en los espacios educativos”.



1. Denominación del proyecto:

“Los juegos lúdicos como dinamizador de las relaciones interpersonales en los espacios educativos”

“Construyendo aprendizajes significativos”

2. Naturaleza del proyecto

a. Descripción del proyecto

La propuesta de intervención social tiene como propósito fundamental que las/los alumnos de la escuela Miguel Riofrío de la ciudad de Loja, aprender significativamente; así mismo que los alumnos puedan interactuar de una manera práctica y lúdica, aplicando actividades lúdicas (juegos tradicionales) para fortalecer sus relaciones interpersonales, con la finalidad de incentivar a las autoridades del centro educativo en la aplicación de juegos tradicionales para propiciar una educación más dinámica y eficaz.

Haciendo hincapié que las relaciones interpersonales juegan un papel muy importante en el desarrollo del niño y su formación, por ende, si no hay unas buenas relaciones entre pares, estas se ven reflejan en conflictos, mala comunicación, insultos, entre otros.

Tomando en consideración la importancia que tienen los juegos tradicionales ecuatorianos en el ámbito educativo para fortalecer las relaciones interpersonales será de mucha ayuda para la institución llevar acabo la propuesta.

b. Fundamentación o justificación

La propuesta de intervención social está dirigida a las/los alumnos de la escuela Miguel Riofrío, su ejecución se enfoca en aprender significativamente en fortalecer sus relaciones interpersonales aplicando actividades lúdicas (juegos tradicionales) como dinamizador.

Para Lazarus (1833) afirma que el juego se presenta ante el cansancio que provocan otras actividades que requieren un esfuerzo o sacrificio por parte del niño.

(Salermo & Salas, 2013) mencionan que las actividades recreativas contribuyen a mejorar las relaciones interpersonales porque son un reflejo de los valores de la cultura en que se realizan, además que fortalecen la amistad, la solidaridad, ayuda mutua, el compañerismo, el sentido de pertenencia y la responsabilidad.

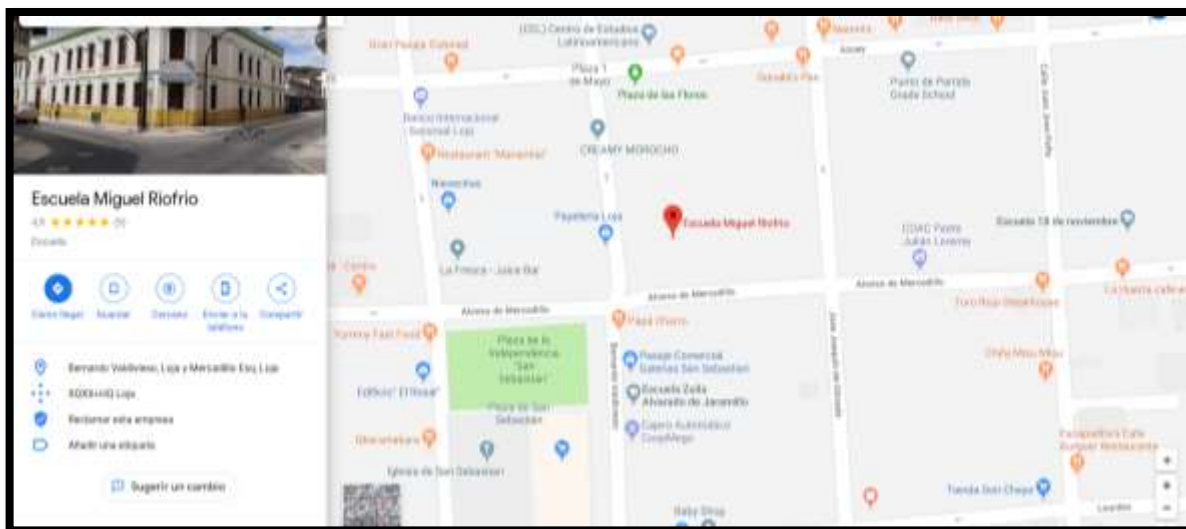
Por otro lado la (UNICEF, 2018, p. 10) menciona que el juego sienta las bases para el desarrollo de conocimientos y competencias sociales y emocionales. A través del juego, los niños aprenden a forjar vínculos con los demás, y a compartir, negociar y resolver conflictos, además de contribuir a su capacidad de autoafirmación.

La realización de la propuesta se debe a una prioridad existente denotándose las falencias en el proceso de integración social que presentan los alumnos de séptimo año de educación básica, como problema latente mismo que afecta a su desarrollo social.

La propuesta será factible puesto que se dispondrá de los recursos humanos, materiales, técnicos y financieros suficientes para su viabilidad.

c. Marco Institucional

Ubicación geográfica de la Escuela Miguel Riofrío de la ciudad de Loja.



La Escuela Miguel Riofrío, tiene como antecedente, al centro de enseñanza regentado por los hermanos cristianos en 1871. Posteriormente como consecuencia del fervor político y espíritu revolucionario de la época, el establecimiento pasa a manos del estado. Se funda oficialmente el 5 de junio de 1895. Su primer director el doctor Benjamín Rafael Ayora Armijos, padre del ilustre lojano, el Presidente Isidro Ayora Cueva.

La Escuela Miguel Riofrío rápidamente se convirtió en el símbolo institucional de excelencia educativa en ámbitos provincial y nacional que la ciudad de Loja ofreció a la provincia y al país.

El nombre de nuestro establecimiento nos hermana con una de las figuras más preclaras del periodismo y de la diplomacia americana, de la política liberal ecuatoriana, y de la literatura más allá de nuestras fronteras, pues es el autor de la primera novela ecuatoriana “la Emancipada”.

El Doctor Miguel Riofrío, poseía una “alma inquebrantable, una virtud política incorruptible, una bondad de corazón insuperable, cualidades que, embellecidas por la diplomacia, el tacto y

finura política, la ilustración vasta, el juicio recto, la inteligencia luminosa”, lo hicieron merecedor de un reconocido prestigio en la época.

El Doctor Miguel Riofrío, es, además, símbolo de las letras y luchador de la justicia social, a él nos encontramos indisolublemente unidos por lazos de la historia, de la espiritualidad laica, de la voluntad irrefrenable de tallar nuestros ideales y conquistar un futuro mejor.

En la escuela Miguel Riofrío, se han formado generaciones de niños que a la par que buscaban el saber luego se convirtieron en los jóvenes defensores de las causas populares, de la emancipación y de la soberanía nacional.

El Profesor David Pacheco Ochoa, en la obra “Reminiscencias en torno a la Escuela Miguel Riofrío” nos refiere que por las pasillos de la escuela que hoy tenemos la honra de transitar, caminaron serenamente personajes de la talla del Dr. Adolfo Valarezo, del Dr. Isidro Ayora Cueva, del Dr. Carlos Manuel Espinoza, del Músico y Compositor Salvador Bustamante Celi, del Dr. Pio Jaramillo Alvarado; del Dr. Clodoveo Jaramillo Alvarado; Dr. Pedro Víctor Falconí, del Dr. Benjamín Carrión; del Dr. Agustín Aguirre, del Dr. Ángel Felicísimo Rojas, de Pablo Palacios, del Escultor Daniel Elías Palacios, del Profesor Emiliano Ortega Espinoza, entre otros, quienes fueron alumnos destacados de la Miguel Riofrío.

Solamente comprendiendo en toda su dimensión el significado que la Escuela Miguel Riofrío tiene para nuestro terruño, es que podemos plantearnos las metas futuras. Así como los pueblos sin historia se caracterizan por ser estáticos, las escuelas que no recuerdan ni valoran la suya, se mantienen estancadas, anquilosadas, pues carecen del elemento básico, la memoria histórica.

Visión

Consolidar a la Escuela Miguel Riofrío, en una institución de educación básica fiscal y laica, pionera y referente en el sur del país, capaz de alcanzar niveles de excelencia educativa, capacitada para entregar a la sociedad: niños, niñas y adolescentes integralmente formados y capacitados para continuar sus estudios de bachillerato, conjugando responsabilidades y esfuerzos de autoridades, docentes, estudiantes, padres de familia y comunidad miguelina para brindar un servicio eficiente y eficaz que satisfaga plenamente las necesidades y expectativas de la cultura lojana y ecuatoriana.

Misión

La Escuela de Educación Básica Miguel Riofrío forma estudiantes líderes en todas las áreas del saber humano, desarrollando destrezas con criterios de desempeño fundamentadas en el modelo pedagógico socio constructivista de primero a décimo año, para ello cuenta con infraestructura adecuada y laboratorios, con autoridades competentes y personal docente con formación académica idónea y humanista.

Valores Institucionales

Respeto: demostramos consideración hacia nosotros mismo, hacia los demás, y hacia lo que nos rodea, aceptando y apreciando diferencias.

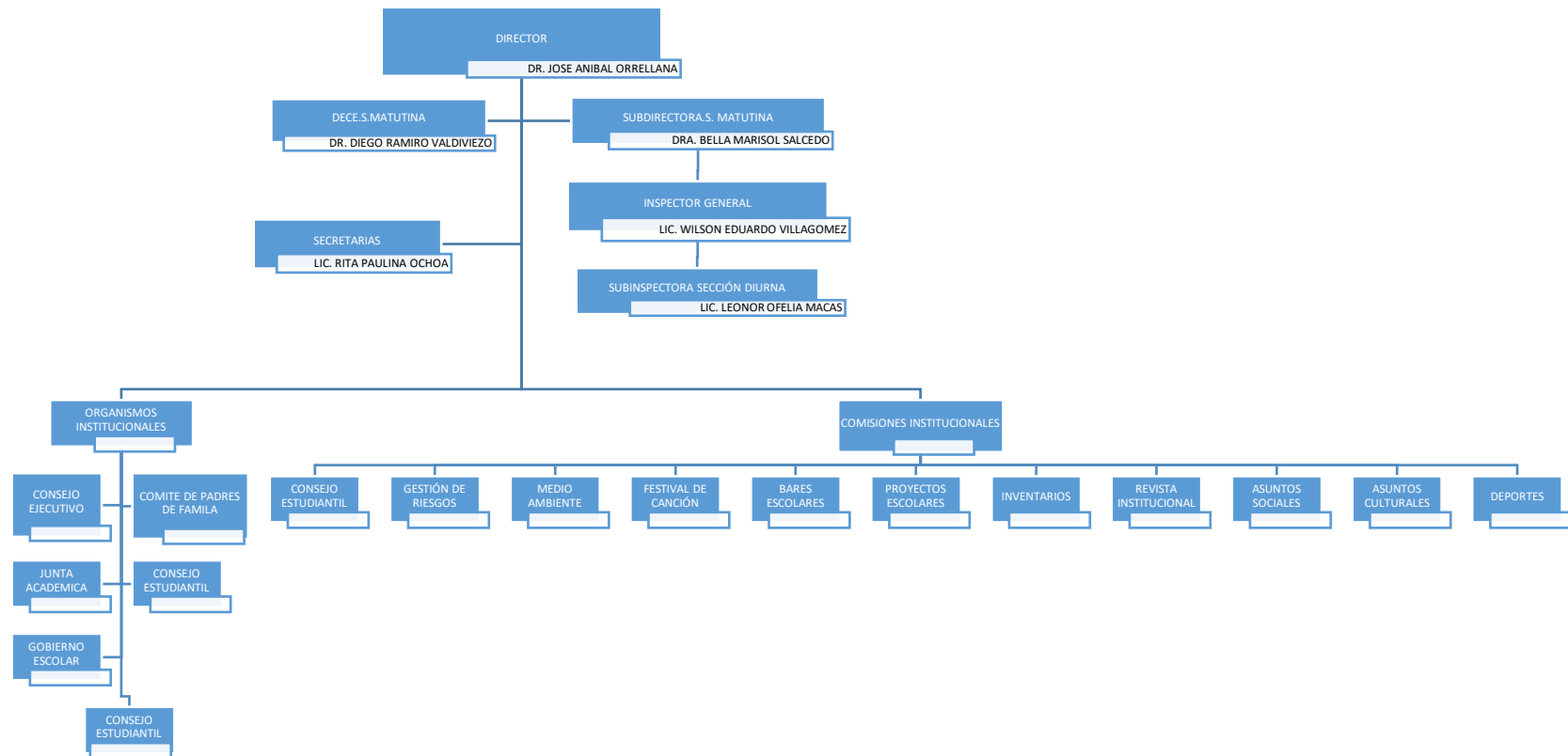
Solidaridad: Compromiso desinteresado y sincero de tomar acción individual o colectiva en beneficio de los demás.

Honestidad: Transparencia en las acciones y en la relación con los demás.

Responsabilidad: Cumplir con excelencia nuestras obligaciones y asumir las consecuencias de los actos.

Fortaleza interior: Enfrentar la vida con optimismo y valentía.

Organigrama institucional



d. Finalidad del proyecto

Las relaciones interpersonales son la base fundamental en la vida de los individuos, ya que permite el desarrollo integral de las personas.

La propuesta denominada **“Los juegos lúdicos como dinamizador de las relaciones interpersonales en los espacios educativos”** tiene como finalidad el fortalecimiento de las relaciones interpersonales de los alumnos de la escuela de educación básica Miguel Riofrío, mediante un proceso de aplicación de actividades lúdicas (juegos tradicionales).

e. Objetivos

Objetivo general

Fortalecer las relaciones interpersonales de los alumnos de la escuela de educación básica Miguel Riofrío de la ciudad de Loja, a través de la aplicación de actividades lúdicas (juegos tradicionales ecuatorianos).

Objetivos específicos

- Concienciar a docentes y alumnado de la importancia de las relaciones interpersonales en los espacios educativos.
- Fomentar el compañerismo y el trabajo en equipo mediante talleres prácticos de la importancia que tiene los juegos tradicionales en los espacios educativos.
- Desarrollar actividades lúdicas aplicando juegos tradicionales entre asignaturas que lleven mayor actividad mental para liberar tensiones y mejorar las relaciones interpersonales del alumnado.

f. Metas

Como metas propuestas son las siguientes:

- Capacitar en un 100% a docentes y alumnos de la importancia que tienen las relaciones interpersonales en las instituciones educativas.
- Cumplir con los talleres 100% prácticos que permitan involucrar a estudiante y docentes para fortalecer el compañerismo y el trabajo en equipo.
- Desarrollar en un 100% todas las actividades lúdicas (juegos tradicionales) descritas en el plan de acción.

g. Beneficiarios

Se considera como beneficiarios directos a las/los alumnos de la escuela de educación básica Miguel Riofrío, los mismos que participaran directamente en la propuesta de intervención social.

Y como beneficiarios indirectos será la institución educativa y docentes.

h. Productos

Con la ejecución de la propuesta se procura obtener como producto un alto porcentaje de alumnos/as concienciados e implicados en la participación de practicar actividades lúdicas (juegos tradicionales) en el ámbito educativo y por ende fortalecer las relaciones interpersonales entre compañeros.

i. Localización

La propuesta de intervención social se la realizara en la escuela de educación básica Miguel Riofrío, que se encuentra situada en la ciudad de Loja, del cantón Loja, parroquia el Sagrario, calles Bernardo Valdivieso 1184 entre Mercadillo y Olmedo.

3. Especificación operacional de las actividades y tareas a realizar

La especificación operacional de la propuesta tiene una organización y coordinación en el tiempo y el espacio de las tareas para el logro de los objetivos iniciales.

Capacitar en un 100% a docentes y alumnos/as; a través de charlas y talleres de sensibilización, en un tiempo aproximado de 2 meses, actividades planificadas de la siguiente manera:

Campaña de sensibilización para docentes denominada **“Yo aprendo jugando”** en un periodo de un mes, las temáticas abordar son: relaciones interpersonales, importancia de las relaciones interpersonales en la escuela y la comunicación asertiva; así mismo se realizará tareas como la gestión de profesionales, elaboración y entrega de convocatorias.

Campaña de sensibilización para las/los alumnos denominada **“Yo aprendo jugando”**, en un periodo de un mes, en la asignatura de cultura física; las temáticas a ser abordadas son: relaciones interpersonales, importancia de las relaciones interpersonales en la escuela y la comunicación asertiva. Todos los recursos humanos, materiales, técnicos y financieros están establecidos en las actividades propuestas. **(ver anexo 2)**

Como segunda meta se realizará 3 talleres 100% prácticos. El primer taller denominado **“Buenos amigos”** se lo dictará en un periodo de un mes; las temáticas abordar son: importancia de ser buenos compañeros, la empatía y los valores, las tareas a realizar son; gestión de profesionales (trabajador social), elaboración y entrega de convocatorias, dinámica y entrega de refrigerio. Por otro lado, el segundo taller denominado **“Trabajo en equipo”** se lo dictará una vez por semana durante 1 meses, las temáticas a tratar son: importancia de trabajo en equipo y liderazgo. Las tareas a realizar gestión de profesionales (trabajador social), elaboración y entrega de convocatorias. Y el tercer taller denominado **“Recordando los juegos tradicionales”** se lo dictara en un periodo de tiempo de un mes. Las temáticas abordar son: materiales que se usa en la aplicación de los juegos tradicionales ecuatorianos y las reglas de los mismos. Se realizará tareas como gestión de profesionales, elaboración y entrega de convocatorias. Los recursos humanos, materiales, técnicos y financieros están establecidos en las actividades propuestas. **(ver anexo 2)**

La tercera meta propuesta es desarrollar en un 100% las actividades lúdicas (juegos tradicionales) en un tiempo aproximado de 5 meses, las temáticas abordar son las siguientes: juego tradicional de las canicas, cometas (elaborar y hacer volar), las ollas encantadas, el salto de la soga, la rayuela, el baile del tomate, el baile de la silla, el elástico y los trompos. Las tareas a realizar son: gestión de profesional (trabajador social), elaboración y entrega de convocatorias, preparación del material a utilizar para los juegos tradicionales. Los recursos humanos, materiales, técnicos y financieros están establecidos por las actividades propuestas. **(ver anexo 2)**

4. Metodología

La metodología que guiará en el desarrollo de la propuesta de intervención social será de investigación, acción participativa (IAP); es una metodología con una importante base teórica y práctica que promueva la participación e inclusión de los actores sociales en la ejecución de la propuesta de intervención social.

5. Determinación de los plazos o calendario de actividades.

TIEMPO	MES 1	MES 2	MES 3	MES 4	MES 5	MES 6	MES 7	MES 8	MES 9	MES 10	MES 11	MES 12	Total del tiempo por evento																					
	SEMANA				SEMANA				SEMANA						SEMANA																			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	Semanas	Me ses
ACTIVIDAD 1	X	X	X	X																													16	4
Sensibilización																																		
ACTIVIDAD 2																																	12	3
Capacitación y ejecución					X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X		
ACTIVIDAD 3																																	20	5
Evaluación																													X	X				
TOTAL																											48	12						

6. Determinación de los recursos necesarios

Recursos humanos

Profesional en trabajo social o docente encargado de cada paralelo y los alumnos del centro educativo.

Recursos materiales

Se consideró: el espacio para la aplicación de juegos tradicionales ecuatorianos, material bibliográfico, material para la elaboración de algunos juegos tradicionales, como cucharas, huevos, palos, tiza, sogas, canicas, tomates, sillas, ollas de barro, elástico entre otros.

Recursos técnicos

Estos recursos desde el uso de apoyo como: computadora, cámara, infocus e impresora.

Recursos financieros

La propuesta será auto gestionada por el docente encargado de cada paralelo.

7. Calculo de los costos del proyecto o elaboración del presupuesto.

PRESUPUESTO DE LA PROPUESTA					APORTE INSTITUCIONAL		
DETALLE	UNIDAD	CANTIDAD	V. UNITARIO	V. TOTAL	T/P	ESCUELA DE EDUCACION BASICA MIGUELRIOFRIO	COLABORADORES
1. COSTO DEL PERSONAL							
Profesional en Trabajo Social	Ejecutor	1	1.500	1.500			
SUBTOTAL					1.500	1.500	
2. VIÁTICOS							
Refrigerios	Sánduches	900	0.75	300.00			
SUBTOTAL					575.00		575.00
3. LOCALES							
Alquiler de local	Horas	40	100.00	4.000		4.000	
SUBTOTAL					4.000		
4. MATERIAL Y EQUIPO							
Computadora	Hp	1	920.00	920.00		920.00	
Proyector	Sony 2600	1	100.00	100.00		100.00	
Cámara Fotográfica	Sony	1	200.00	200.00		200.00	
Fundas plásticas	Plástico	60	0.05	3.00			3.00
Carrizo	Palos	5	0.30	1.50			1.50
Tomates	Libras	10	0.25	2.50			2.50
Piola	Metros	50	0.05	2.50			2.50
Tiza		3	0.10	0.30			0.30
Palo	Metros	5	0.25	1.25			1.25

Canicas	Cristal	200	0.03	6.00			6.00
Ollas encantadas	Barro	20	1.50	30.00			30.00
Soga	Metros	50	0.30	15.00			15.00
Cinta	Masque	2	1.00	2.00			2.00
Elástico	Metro	10	0.25	2.50			2.50
Huevos cocinados		30	0.10	3.00			3.00
Sillas	Plástico	30	2.50	75.00		75.00	
SUBTOTAL							
Electricidad	Voltios	3	15.00	45.00			45.00
Agua	M3	3	5.00	15.00			15.00
SUBTOTAL					1424.55		
TOTAL					7499.55	6995.00	704.55

Son: siete mil cuatrocientos noventa y nueve con 55/100 dólares americanos.

Financiamiento: el presupuesto será financiado de la siguiente manera: la institución educativa Miguel Riofrío financiará el 89.81% que asciende a \$6995.00 dólares americanos y el 10.19% será aportación por parte de las/los estudiantes que asciende a \$704.55 dólares americanos.

Costo beneficio:

Datos:

Presupuesto referencial ejecución de la propuesta de intervención social (\$7499.55)

Beneficiarios:

Estudiantes de la escuela de educación básica Miguel Riofrío (1500).

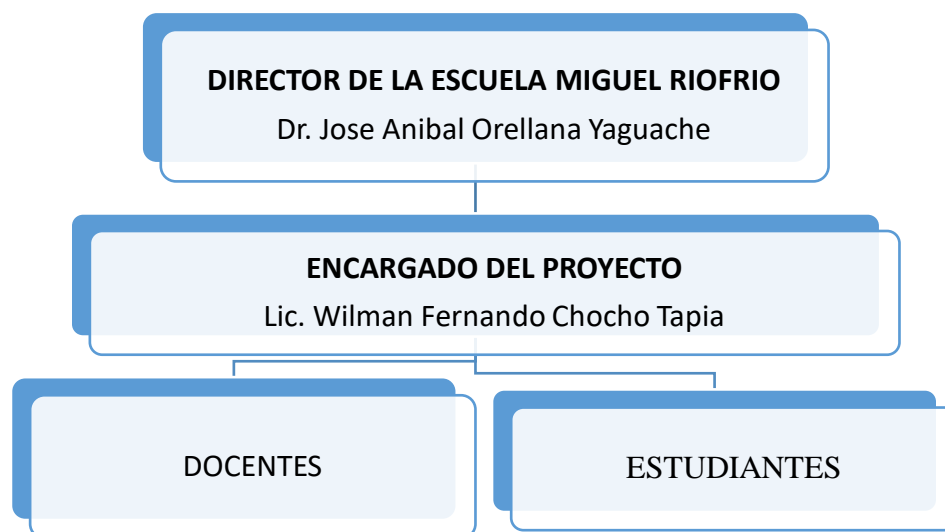
Administrativos y docentes (40).

Total 1540.

Costo/beneficio = presupuesto referencia / para beneficiarios.

Costo/beneficio = $\$7499.55/1540 = \4.87 c/u.

8. Administración del proyecto



9. Indicadores de evaluación del proyecto

- Tareas que permitan fortalecer las relaciones interpersonales de los alumnos de la institución.
- Participación activa en el transcurso de las actividades propuestas.
- Información correspondiente con respecto a las actividades lúdicas (juegos tradicionales).

10. Factores externos condicionantes

Factores negativos

- Poco interés de los docentes responsables para la ejecución de la propuesta.
- Falta de presupuesto de la institución.

Anexo 1.

PLAN DE ACCIÓN SOCIAL.								
Título: Fomentando relaciones positivas en el aula.								
Objetivo general: Fortalecer las relaciones interpersonales de los alumnos de la escuela de educación básica Miguel Riofrío de la ciudad de Loja, a través de la aplicación de juegos tradicionales ecuatorianos.								
Objetivo específico: Concienciar a docentes y alumnado de la importancia de las relaciones interpersonales en los espacios educativos.								
Metas	Actividades	Tema	Tarea	Duración	Recursos	Técnicas	Responsables	Beneficiarios
“Capacitar a docentes y alumnos acerca de la importancia que tienen las relaciones interpersonales en los espacios educativos.”	Campaña de sensibilización dirigida a docentes denominada: “Yo aprendo jugando”	-Relaciones interpersonales -Importancia de las relaciones interpersonales en la escuela. - Comunicación asertiva.	-Gestión de profesionales. -Elaboración y entrega de convocatorias	1 mes	Humano: -Trabajador social. Material: -Trípticos -Papelotes -Marcadores Técnico: -Cámara -Fotográfica -Computadora -Proyector.	Diálogo	Trabajador Social.	Docentes y alumnos de la institución.

	<p>Campaña de sensibilización dirigida a alumnos denominada: “Yo aprendo jugando”</p>	<p>-Relaciones interpersonales -Importancia de las relaciones interpersonales en la escuela. - Comunicación asertiva.</p>	<p>-Gestión de profesionales. -Elaboración y entrega de convocatorias</p>	<p>1 mes</p>	<p>Humano: -Trabajador social. Material: -Trípticos -Papelotes -Marcadores Técnico: -Cámara -Fotográfica -Computadora -Proyector.</p>	<p>Diálogo</p>	<p>Trabajador social.</p>	<p>Docentes y alumnos de la institución.</p>
<p>Título: Trabajando en equipo.</p> <p>Objetivo específico: Fomentar el compañerismo y el trabajo en equipo mediante talleres prácticos de la importancia que tiene los juegos tradicionales en los espacios educativos.</p>								
Metas	Actividades	Tema	Tarea	Duración	Recursos	Técnicas	Responsables	Beneficiarios
<p>Fortalecer el compañerismo y el trabajo en equipo de los alumnos de la institución.</p>	<p>Charla denominada: “Buenos amigos”</p>	<p>- Importancia de ser buenos compañeros. - Empatía - Valores</p>	<p>-Gestión de profesionales. - Dinámica - Refrigerio</p>	<p>1 mes</p>	<p>Humano: -Trabajador Social. Material: -Trípticos -Papelotes -Marcadores Técnico: -Cámara -Fotográfica -Proyector.</p>	<p>Diálogo</p>	<p>- Trabajador Social.</p>	<p>Alumnos de la institución.</p>

	Taller denominado: “Trabajo en equipo”	- Motivación y trabajo en equipo. - Importancia del trabajo en equipo. - Liderazgo.	-Gestión de profesionales. -Elaboración y entrega de convocatorias. - Aplicar un juego tradicional (elaboración de comentas)	1 mes	Humano: -Trabajador social. Material: -Trípticos -Papelotes -Marcadores -Carrizo -Cinta -Fundas plásticas - Piola Técnico: -Cámara -Fotográfica -Proyector.	Diálogo	- Trabajador Social.	Alumnos de la institución.
	Taller denominado: “Recordando los juegos tradicionales ecuatorianos”	-Materiales y reglas que se utiliza en la aplicación de juegos tradicionales.	-Gestión de profesionales. -Elaboración y entrega de convocatorias.	1 mes	Humano: -Trabajador Social. Material: -Trípticos -Papelotes -Marcadores Técnico: -Cámara -Fotográfica -Proyector.	Diálogo	Trabajador Social.	Docentes y alumnos de la institución.
<p>Título: Yo me relaciono con mis compañeros jugando.</p> <p>Objetivo específico: Desarrollar actividades lúdicas aplicando juegos tradicionales entre asignaturas que lleven mayor actividad mental para liberar tensiones y mejorar las relaciones interpersonales del alumnado.</p>								
Metas	Actividades	Tema	Tarea	Duración	Recursos	Técnicas	Responsables	Beneficiarios

<p>“Aplicar juegos tradicionales ecuatorianos a los alumnos del centro educativo, con el fin de fortalecer las relaciones interpersonales ”</p>	<p>Aplicar el juego de las canicas.</p>	<p>Juego tradicional de “Las canicas”.</p>	<p>-Explicación de las reglas y el material del juego. -Formar 3 grupos de 2 niños. Dibujar un círculo con una tiza en el pavimento, colocar entre 10 y 15 canicas en el círculo, hacer quedar una para lanzar y poder sacarlas del círculo, te quedas con las canicas que hayas sacado; el ganador es el que saque más canicas.</p>	<p>15 minutos.</p>	<p>Humano: -Docente de educación física. -Alumnos. Material: - Canicas - Tiza Técnico: -Cámara -Fotográfica</p>	<p>Habilidad es</p>	<p>Trabajador Social.</p>	<p>Alumnos y docentes.</p>
	<p>Aplicar el juego de las cometas.</p>	<p>Juego tradicional “Cometas”</p>	<p>-Dar a conocer las reglas del juego. -En primer lugar se debe formar grupos de 5 participantes, asignar tareas a cada uno, dos</p>	<p>30 minutos.</p>	<p>Humano: -Trabajador Social. -Alumnos. Material: -Fundas plásticas. -Cinta. -Carrizo. -Piola</p>	<p>Habilidad es</p>	<p>Trabajador Social.</p>	<p>Alumnos y docentes.</p>

			<p>alumnos que coloquen el carrizo en la funda con cinta, amarrar la piola en la cola de la cometa, luego hacer volar.</p>		<p>Técnico: -Cámara -Fotográfica</p>			
	<p>Aplicar el juego de las ollas encantadas.</p>	<p>Juego tradicional de "Las ollas encantadas".</p>	<p>-Explicaciones básicas de las reglas del juego, material y como este va ser utilizado. -Colocar caramelos o frutas en las ollas de barro, colocándoles una cuerda que las sostenga para colgarlas, el participante se lo venda y se le da dos vueltas; se le debe dar un palo para que golpee la olla para que esta sea suya.</p>	<p>15 minutos.</p>	<p>Humano: -Docente de educación física o docente encargado. -Alumnos. Material: - Ollas de barro - Frutas o caramelos. - Cuerda - Palo - Venda Técnico: -Cámara -Fotográfica</p>	<p>Habilidad es</p>	<p>Trabajador Social.</p>	<p>Alumnos y docentes.</p>

<p>Juego del salto de la soga o cuerda.</p>	<p>Juego tradicional “El salto de la soga”.</p>	<p>-Explicaciones básicas de las reglas del juego, material y como este va ser utilizado</p> <p>-Elegir 5 participantes, dos de ellas sostienen la cuerda y las otras 3 saltan sin topar la cuerda; gana el que no ha topado la cuerda.</p>	<p>15 minutos</p>	<p>Humano: -Docente de educación física o docente encargado.</p> <p>Material: - Cuerda</p> <p>Técnico: -Cámara -Fotográfica</p>	<p>Habilidad es</p>	<p>Trabajador Social.</p>	<p>Alumnos de la y docentes.</p>
<p>Aplicar el juego de la rayuela.</p>	<p>Juego tradicional de “La rayuela”.</p>	<p>-Explicaciones básicas de las reglas del juego, material y como este va ser utilizado.</p> <p>-Dibujar con una tiza en el suelo, un diagrama, compuesto con cajas enumeradas del 1 al 10, el niño debe tener una piedra plana, para lanzarla, debe</p>	<p>De 15 a 20 minutos.</p>	<p>Humano: -Docente de educación física o docente. encargado.</p> <p>-Alumnos.</p> <p>Material: - Tiza - Piedra Plana</p> <p>Técnico: -Cámara -Fotográfica</p>	<p>Habilidad es</p>	<p>Trabajador Social.</p>	<p>Alumnos y docentes.</p>

			<p>saltar en un solo pie y no pisar el cuadro en donde está la piedra, y tampoco perder el equilibrio, el ganador es quien haya llegado sin caerse.</p>					
	<p>Aplicar el baile del tomate.</p>	<p>Juego tradicional “Baile de tomate”.</p>	<p>-Explicaciones básicas de las reglas del juego, material y como este va ser utilizado.</p> <p>-Organizar un grupo de parejas, se les coloca un tomate en la frente y deben bailar al ritmo de la música, sin dejar caer el tomate, con las manos atrás, la pareja que se le cae será eliminada, y la ganadora es quien no haya hecho caer el tomate.</p>	<p>15 minutos.</p>	<p>Humano: -Docente de educación física o docente encargado. -Alumnos. Material: - Tomates de riñón - Música Técnico: -Cámara -Fotográfica</p>	<p>Habilidad es</p>	<p>Trabajador Social.</p>	<p>Alumnos y docentes.</p>

	Aplicar el baile de la silla.	Juego tradicional “Baile de la silla”	-Hacer conocer las reglas del juego. -Elegir 5 participantes, colocar 4 sillas, los participantes tienen que bailar alrededor de las sillas, al parar la música tienen que sentarse en una silla, quien quede sin silla será eliminado, el ganador es quien quede último.	15 minutos.	Humano: -Docente de educación física o docente encargado. -Alumnos. Material: - Sillas - Música Técnico: -Cámara -Fotográfica	Habilidad es	Trabajador Social.	Alumnos y docentes.
	Aplicar el juego del elástico.	Juego tradicional “El elástico”	-Hacer conocer las reglas del juego. -Organizar de 3 a 5 participantes, deberán saltar el elástico de diversas formas de un extremo a otro, empezando a una altura de los tobillos, sube a las rodillas, cintura,	15 minutos.	Humano: -Docente de educación física o docente encargado. Alumnos. Material: - Elástico Técnico: -Cámara -Fotográfica	Habilidad es	Trabajador Social.	Alumnos y docentes.

			<p>cuello y cabeza el ganador es quien haya llegado hasta el final.</p>					
	<p>Aplicar el juego “los ensacados”.</p>	<p>Juego tradicional “Los ensacados”</p>	<p>-Explicar las reglas del juego. -Los participantes deben colocarse un saquillo, atándose a la cintura y saltar. Gana quien llegue primero a la meta señalada.</p>	<p>15 minutos.</p>	<p>Humano: -Docente de educación física o docente encargado. -Alumnos. Material: - Costales Técnico: -Cámara -Fotográfica</p>	<p>Habilidad es</p>	<p>Trabajador Social.</p>	<p>Alumnos y docentes.</p>
	<p>Aplicar el juego de los trompos.</p>	<p>Juego tradicional del “Trompo”</p>	<p>-Informar las reglas del juego. -Colocar la cuerda en la parte superior del trompo y luego enredar la piola en la punta del mismo; seguido lanzar para que este baile.</p>	<p>15 minutos.</p>	<p>Humano: -Docente de educación física o docente encargado. -Alumnos. Material: - Costales Técnico: -Cámara -Fotográfica</p>	<p>Habilidad es</p>	<p>Trabajador Social.</p>	<p>Alumnos y docentes.</p>

Anexo 2.

ESPECIFICACIÓN OPERACIONAL				
METAS	TIEMPO	ACTIVIDAD	TAREAS	RECURSOS
“Sensibilizar y capacitar a docentes y alumnos/as de la institución acerca del valor que tienen los juegos tradicionales en los ámbitos educativos y la importancia de las relaciones interpersonales”	4 meses	-Campana de sensibilización denominada: “Yo aprendo jugando” -Charla denominada: “Fomentando las relaciones interpersonales” -Taller denominado: “Recordando los juegos tradicionales ecuatorianos”.	-Gestión de profesionales. -Elaboración y entrega de convocatorias. -Establecer el tiempo y el espacio para el dictado de talleres.	Humano: -Trabajadora Social Material: -Trípticos -Papelotes -Marcadores Técnico: -Cámara -Fotográfica -Computadora -Proyector.
“Fomentar el compañerismo y el trabajo en equipo de los alumnos de la institución”	3 meses	-Charla denominada: “Buenos amigos” -Taller denominado:	-Elaboración y entrega de convocatoria. -Gestión de profesionales. -Dinámica.	Humano: -Trabajadora Social. Material: -Trípticos -Papelotes -Marcadores -Carrizo

		“Trabajo en equipo”	- Refrigerio.	-Cinta -Piola Técnico: -Cámara -Fotográfica -Computadora -Proyector.
“Aplicar juegos tradicionales ecuatorianos a los alumnos del centro educativo, con el fin de fortalecer las relaciones interpersonales”	5 meses	-Juegos tradicionales: -Juego de las canicas -Juego de las ollas encantadas. -Juego salto de la sogu o cuerda. -Juego de la rayuela -Juego de la raya -El baile del tomate -Juego el baile de la silla. -Juego del elástico -Juego el gato y el ratón -El juego de los ensacados.	-Convocar a los alumnos para que traigan el material para el juego correspondiente. -Preparar el materia necesario para la aplicación de cada juego.	Humano: -Trabajador Social Material: -Canicas -Tiza -Ollas de barro -Piola -Frutas -Caramelos -Cuerda -Piedra plana -Tomates -Sillas -Carrizo -Cinta -Música -Elástico -Costales Técnico: -Cámara -Fotográfica -Computadora -Proyector.

		-Juego del trompo.		
		-Juego de la cometa.		

k. BIBLIOGRAFÍA

- Bisquerra. (2003). Bases Teóricas. Relaciones Interpersonales.
- Acedo, Eusebio; Vicente, Carolina y Saco, M. (2001). *Los Juegos Populares y Tradicionales Una propuesta de aplicación*. Retrieved from http://bam.educarex.es/gestion_contenidos/ficheros/341juegos_populares.pdf
- Adolescencia, C. de la N. y. (2013). *Codigo de la niñez y Adolescencia*. 0(2002), 1–45.
- Andalucía, F. de E. de C. O. de. (2011, January). Juegos de ayer y de hoy: importancia del juego en la educacion. *Enero 2011*.
- Ander-Egg. (2017). Historia del Trabajo Social;Ezequiel Ander Egg. – MI TRABAJO ES SOCIAL. Retrieved January 2, 2020, from <https://www.mitrabajoessocial.com/historia-del-trabajo-social-ezequiel-ander-egg/>
- Bantulá, J., & Mora, J. (2002). *Juegos multiculturales*.
- Cid H., P., Díaz M, A., Pérez, M. V., Torruella P, M., & Valderrama A., M. (2008). Agresión y violencia en la escuela como factor de riesgo del aprendizaje escolar. *Ciencia y Enfermería*, 14(2), 21–30.
- Compañía, F. internacional de solidaridad, & FISC. (2004). *Juegos cooperativos de ayer y de hoy*.
- Constitución de la Republica del Ecuador. (2008). Publicada en el Registro Oficial 449 de 20 de octubre de 2008. *Incluye Reformas*, 1–136. Retrieved from https://www.oas.org/juridico/pdfs/mesicic4_ecu_const.pdf
- Darino, M., & Gomez, M. (2000). *Resolucion de conflictos en las escuelas* (1° edición; O. Dubini, Ed.). Argentina.
- Dávila, G., & Velásquez, Á. (2007). *Evaluación de la aplicación de juegos colaborativos : “Devorón ” y “ Temporal .”* 9.
- De la Torre, Z. (2005). *12 Lecciones de pedagogía, educacion y didactica*. México.
- DeFleur, M., Kearney, P., Plax, T., & DeFleur, M. (2005). *Fundamentos de la comunicación humana* (Tercera; S. Nájera, Ed.). México.
- Domínguez Alonso, J., & Pino Juste, M. (2008). Las conductas problemáticas en el aula: propuesta de actuación. *Revista Complutense de Educación*, 19(2), 447–460. <https://doi.org/10.5209/RCED.16382>
- Downciclopedia. (2016). Importancia de las relaciones interpersonales - Downciclopedia. Retrieved December 15, 2019, from <https://www.downciclopedia.org/desarrollo->

personal/relaciones-interpersonales/875-importancia-de-las-relaciones-interpersonales.html#

- Fernández, C., & Galguera, L. (2008). *La comunicación humana en el mundo contemporáneo* (Tercera). México.
- Fernández Nares, S. (1995). Consideraciones sobre la teoría socio-crítica de la enseñanza. *Enseñanza & Teaching: Revista Interuniversitaria de Didáctica*, (13), 241–260.
- Froebel, Federico. (2015). *Teoría de la educación*. Retrieved from <http://arlindnl.blogspot.com/2015/07/federico-froebel.html>
- Froebel, Frederich. (2016). Frederich Froebel |una teoría para la educación. Retrieved January 3, 2020, from 1 de Marzo del 2016 website: <http://unateoriaparalaeducacion.blogspot.com/2016/03/frederich-froebel.html>
- Gallardo-López, J. A., García-Lázaro, I., & Gallardo-Vázquez, P. (2019). Análisis de las principales teorías del juego en el ámbito educativo. *Brazilian Journal of Development*, 5(8), 12172–12186. <https://doi.org/10.34117/bjdv5n8-066>
- García, M. (2015). *COMUNICACION y RELACIONES INTERPERSONALES*. 1–17.
- García, M. (2006). *La actividad lúdica en la etapa infantil*. 228.
- Garrido, P. (2010). *Educar en el ocio y el tiempo libre* (1º). Retrieved from https://books.google.com.ec/books/about/Educar_en_el_ocio_y_el_tiempo_libre.html?id=K5yLpxPdYZAC&printsec=frontcover&source=kp_read_button&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false
- Gil y Abellan, P. y J. (2016). *Mediación educativa: juegos, ocio y recreación*. Madrid.
- Gomez, J. (2018). *Técnicas de comunicación asertiva para mejorar las relaciones interpersonales en los estudiantes del noveno año de educación general básica de la Unidad Educativa Pio Jaramillo Alvarado de la ciudad de Loja. ,en el periodo 2017-2018*. Retrieved from <https://dspace.unl.edu.ec/jspui/handle/123456789/20655>
- Guerrero, G. (2019). *La revista clinicasa*.
- Lavega, P. (2006). El juego y la tradición en la educación de valores. *Educación Social: Revista de Intervención Socioeducativa*.
- Leyva Garzón, A. (2011). *El juego como estrategia didáctica en la educación infantil* Autora.
- María, D., & Lera, J. (2003). “Las relaciones personales en los centros educativos.” 1–8.
- Marqueza, M. (2011). Redes sociales y relaciones interpersonales en internet. *Fundamentos En*

- Humanidades*, XII(24), 219–229. Retrieved from <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=18426920010>
- Martinez, G. (1999). *El juego y el desarrollo infantil*. Barcelona.
- Mate, G. (1996). *Evaluación de una intervención psicoeducativa en sus efectos sobre la conducta prosocial y la creatividad* (Vol. 1). Madrid.
- Ministerio de Educación del Ecuador. (2015). *Modelo de Atención Integral de los departamentos de consejería estudiantil*. 38.
- Ministerio del Deporte. (2010). *Juegos autóctonos y deportes del Ecuador. 1*, 81. Retrieved from http://aplicativos.deporte.gob.ec/Observatorio/images/Juegos_Autoctonos/JUEGOS_AUTOCTONOS_ECUADOR_2010.pdf
- Molina Galarza, M. (2016). La sociología del sistema de enseñanza de Bourdieu: reflexiones desde América Latina. *Cadernos de Pesquisa*, 46(162), 942–964. <https://doi.org/10.1590/198053143615>
- Morera, M. (2008). Generación Tras Generación, Se Recobran Los Juegos Tradicionales. *Revista En Ciencias Del Movimiento Humano y Salud*, 5(1), 2–3.
- Oliver, J. (2013). Las relaciones interpersonales de los profesores en los centros educativos como fuente de satisfacción. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699. <https://doi.org/10.1017/CBO9781107415324.004>
- Orellana, L. (2018). *Las actividades Lúdicas para fortalecer el desarrollo psicomotriz grueso en los niños de 4 a 5 años en el centro de educacio inicial Jose Miguel Garcia Moreno de la ciudad de loja periodo academico 2017-2018* (Nacional de Loja). Retrieved from <http://dspace.unl.edu.ec/jspui/handle/123456789/21575>
- Osorio, Sepúlveda, y Libreros, R. G. y M. (2008). *Como organizar vacaciones recreativas*. Medellín.
- Palacios, T. (2014). *El juego como estrategia para favorecer las relaciones interpersonales en el niño de preescolar II del Centro comunitario “Ampliación Tepeximilpa”* (Pedagógica Nacional Unidad Upn, 099 DF Poniente). Retrieved from <http://200.23.113.51/pdf/30987.pdf>
- Parra, F. (2010). “El rescate de los juegos populares ecuatorianos y su aplicación en la animación turística”. *Tesis de Pregado*, 1–184.
- Parra, J. (2010). “El rescate de los juegos populares ecuatorianos y su aplicación en la animación turística”. (Universidad de Cuenca). Retrieved from

- <http://dspace.ucuenca.edu.ec/bitstream/123456789/1726/1/tur10.pdf>
- Piedra, S. (2018, October). Factores que aportan las actividades lúdicas en los contextos educativos. *10-06-2018*, 2, 104.
- Posada, R. (2014). La lúdica como estrategia didáctica. *La Lúdica Como Estrategia Didáctica*, 89. Retrieved from <http://bdigital.unal.edu.co/41019/1/04868267.2014.pdf> <http://www.bdigital.unal.edu.co/41019/1/04868267.2014.pdf>
- Programa de Jóvenes Cooperantes. (2006). *Actividades Lúdicas En La Escuela*. 1–14.
- República del Ecuador. (2011). *Ley de educación intercultural Ecuador*. 46. Retrieved from https://oig.cepal.org/sites/default/files/2011_leyeducacionintercultural_ecu.pdf
- Sailema, A., & Sailema, M. (2018). *Juegos tradicionales y populares del Ecuador* (Primera Ed). Ambato.
- Salerno, M., & Salas, J. (2013). Alternativa recreativa para fortalecer las relaciones interpersonales. Retrieved from Febrero de 2013 website: <https://www.efdeportes.com/efd177/alternativa-recreativa-para-las-relaciones-interpersonales.htm>
- Solórzano, J., & Tariguano, Y. (2010). *Actividades lúdicas para mejorar el aprendizaje de la matemática*. (Universidad estatal de milagro). Retrieved from [http://repositorio.unemi.edu.ec/bitstream/123456789/1237/3/ACTIVIDADES LÚDICAS PARA MEJORAR EL APRENDIZAJE DE LA MATEMÁTICA.pdf](http://repositorio.unemi.edu.ec/bitstream/123456789/1237/3/ACTIVIDADES_LÚDICAS_PARA_MEJORAR_EL_APRENDIZAJE_DE_LA_MATEMÁTICA.pdf)
- Tzic, J. (2012). “ *Actividades Lúdicas Y Su Incidencia En El Logro De Competencias* ” En *El Logro De Competencias* ”. 8.
- UNICEF. (2018). Aprendizaje a través del juego. *Fondo Editorial de Las Naciones Unidas Para La Infancia*., 7. Retrieved from <https://www.unicef.org/sites/default/files/2019-01/UNICEF-Lego-Foundation-Aprendizaje-a-traves-del-juego.pdf>
- Uruñuela, P. (2019). El cuidado de las relaciones interpersonales en el aula. Retrieved from 12 de marzo del 2019 website: <https://eldiariodelaeducacion.com/convivenciayeducacionenvalores/2019/03/12/el-cuidado-de-las-relaciones-interpersonales-en-el-aula/>
- Valdez, I. (2008). violencia escolar: maltrato entre iguales en escuelas secundarias de la zona metropolitana de Guadalajara. In *Libro. Informe De Estudio*. Retrieved from

<https://docs.google.com/document/d/1TJ-YgFPLaBtj7QDzCS5ecym0F40yW5Nb4wIfyr20-e8/edit>

Villaseñor, R. (2016). *La importancia de las relaciones interpersonales en el niño preescolar*.

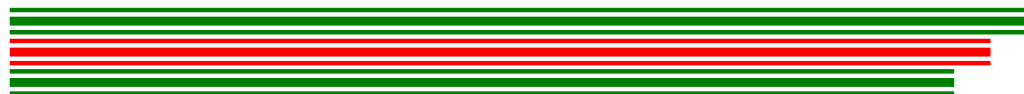
Villegas Castrillo, E., & Bellido Alonso, A. J. (1992). La teoría sistémica en el trabajo social: criterios de aplicación y observaciones críticas. *Alternativas. Cuadernos de Trabajo Social*, (1), 185–193. <https://doi.org/10.14198/altern1992.1.15>

Wiemann, M. (2011). *La comunicación en las relaciones interpersonales*.

I. ANEXOS

Anexo 1

Proyecto de tesis



UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA

FACULTAD JURÍDICA, SOCIAL Y ADMINISTRATIVA

CARRERA DE TRABAJO SOCIAL

“ACTIVIDADES LÚDICAS COMO ALTERNATIVA PARA FORTALECER LAS RELACIONES INTERPERSONALES DE LOS ALUMNOS DE SÉPTIMO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA PARALELO “A” SECCIÓN MATUTINA DE LA ESCUELA MIGUEL RIOFRÍO DE LA CIUDAD DE LOJA Y EL ROL DEL TRABAJADOR SOCIAL”.

Tesis previa a optar el grado y título de Licenciada en Trabajo Social.

AUTORA:

Rosa Johanna Jiménez Tamayo

LOJA-ECUADOR

2019

a. PROBLEMÁTICA

Las relaciones personales son cruciales para nuestro desarrollo como personas. En un primer lugar los seres humanos percibimos las interacciones sociales que se dan en nuestro entorno, siendo las relaciones con nuestros progenitores y cuidadores nuestros primeros modelos; posteriormente se amplía el contexto y se perciben otros adultos, otros iguales y los medios de comunicación. Pero percibir no significa necesariamente aprender; estos valores que percibimos son experimentados y en base a estas experiencias cada individuo finalmente interiorizará y hará suyas unas estrategias u otras, unos valores u otros. (Lera, 2003).

Linares (2014) afirma:

Así las dificultades en las relaciones interpersonales pueden surgir por múltiples razones. No obstante, lo más usual es que exista en la base una incapacidad para resolver los conflictos de manera asertiva. El encuentro entre dos personas también es el encuentro de dos mundos, de dos perspectivas que no siempre tienen por qué coincidir. La manera en la cual manejemos esas discrepancias será fundamental para mantener relaciones que nos nutran o, al contrario, sumirnos en una espiral tóxica Linares (2014).

Según Gregory Santiago Orellana (2017) Se puede evidenciar que a nivel mundial se refleja la necesidad de intervenir en las relaciones interpersonales, de manera que el primer estudio muestra claramente cómo se dan transgresiones dentro de aquellas, a través de mentiras insultos, desprecios, lo cual requiere de habilidades para poder superar, evitar, e ignorar y hasta perdonar, de manera de no generar más conflicto. (Orellana Cueva, 2017).

Por su parte Alonso et al. (2007) afirma:

“En una investigación realizada en la Universidad del Norte en Colombia sobre el autoestima y las relaciones interpersonales en los jóvenes, representando el 71% al sexo femenino y el 29%

al masculino, indicando en un 96% mantienen una buena relación interpersonales con familiares y amigos, el 11% tienen una relación regular con sus compañero, el 53% tienen menos de 5 amigos y el 11% manifiesta no tener amigos, con un 38% se le dificulta solucionar los conflictos y presentan problemas en las relaciones interpersonales, en relación al autoestima mencionan que el 27% tienen inadecuado auto concepto, con el 19% una inadecuada auto aceptación” (p.37).

En las encuestas aplicadas por la organización Encuesta Nacional de la Niñez y Adolescencia (ENNA), demuestra que “el 64% de los menores escolarizados de 8 a 17 años, declaro haber presenciado peleas entre alumnos; un 57% dijo que destruían cosas de otros alumnos; un 69%, que molestaban o abusaban de los más pequeños” (El Universo, 2014). De tal forma se evidencia la existencia de maltrato o violencia entre estudiantes. “Una mirada en profundidad al acoso escolar en Ecuador”, realizado en 2015 por el Ministerio de Educación, Unicef y Visión Mundial, de una muestra de 5.511 casos en 126 instituciones educativas, se estableció que alrededor del 60% de alumnos en algún momento de su etapa estudiantil han sido víctimas de violencia de sus compañeros. (El Telégrafo, 2018).

Por consiguiente, Sisa (como se citó en Lascano 2017) manifiesta que, en el Ecuador en una investigación realizada en Ambato, sobre las relaciones interpersonales indica que el principal problema que surge es la falta de comunicación, con lo que va a provocar malos entendidos, asociados a los anti-valores como el egoísmo o envidia, lo cual afecta directamente el trabajo en equipo, generando un ambiente tenso y de desconfianza. Así también es desfavorable cuando las personas son muy dominantes sin aceptar opiniones de otras personas afectando las relaciones interpersonales, el compañerismo y la interacción grupal provocando baja autoestima y desmotivación. Se realizó la investigación con 26 personas, proporcionando datos tales como el 81% afirman que el ambiente entre compañeros no es agradable, el 65% no se encuentran

satisfechos con la relación que mantienen, en un 77% indican que no les agrada relacionarse con los directivos. El 62% de los investigados indican que no mantienen una relación de confianza con los compañeros. Por ende, esta situación en el ámbito educativo provoca que relaciones interpersonales se vean afectadas por la falta de comunicación desencadenando malos entendidos entre compañeros, provocando con ello enemistades, fortaleciéndose los antivalores de manera que se va perdiendo el respeto, la consideración lo cual trae consigo en algunas personas, baja autoestima, fobia social entre otra.

En la ciudad de Loja en el colegio Liceo de Loja se demostró que el 72.7 % de la muestra ha recibido maltrato por parte de sus compañeros de clase, y que el lugar en donde generalmente se realiza es en el aula, y en lugares en los cuales no son observados por profesores, y que el 24.2% prefiere no denunciarlos, ni hablarlo. (Larriva Borrero,2012)

Los procedimientos de interacción comunicativa a nivel interpersonal se han modificado en los últimos años, de modo que el amplio espectro de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación (TIC) están transformando nuestra vida cotidiana y los propios procesos interaccionales. Semejante cambio ha sido producido por la aparición de una gran variedad de instrumentos y dispositivos que han revolucionado la forma en que trabajamos, nos relacionamos o nos divertimos a través del uso de aplicaciones comunicativas como chats, juegos en línea, redes sociales, etc. (Botto & Méndez-Spensieri,2018. Carbonell & Oberst, 2015. Pérez del Rio, 2014), así como el consumo de contenidos audiovisuales de adolescentes y jóvenes a través de internet (García, Tur-Viñes & Pastor, 2018). Moral, M. de la V., & Fernández, S. (2019).

Desde el punto de vista de Bandura (1987), la mayoría de conductas, actitudes y temores las hemos aprendido en nuestro entorno social por observación. Por eso se le ha llamado, aprendizaje social o aprendizaje observacional. (Bandura, 1987). Jugar es un derecho de la infancia reconocido

por la ONU desde 1959 (Resolución n° 1386 de la Asamblea de las Naciones Unidas). El juego es una actividad propia de la naturaleza del niño. Educa (2016). “considera el mejor medio educativo para favorecer el aprendizaje, fortaleciéndose con el todo el desarrollo físico y psicomotor, el desarrollo intelectual, el socio-afectivo, entre otros”.

Por otra parte, “el ritmo de vida que se lleva debido a los factores de modernización, han influido de manera determinante para que se haya dado la ruptura de la transmisión tradicional de los juegos, como las condiciones urbanísticas del entorno, que no favorecen para su transmisión generacional” (ROMERO V, GÓMEZ M., Metodología del juego, Ed. Altamar, Barcelona, 2003, pág. 149).

Según PIAGET (1956) “los juegos no son simplemente una forma de desahogo o entretenimiento para gastar energía en los niños, sino medios que contribuyen a enriquecer en el desarrollo intelectual. Los juegos se vuelven más significativas en la medida de su desarrollo, puesto que a partir de la libre manipulación de elementos variados el pasa a reconstruir objetos y reinventar las cosas las cosas la actividad lúdica es la cura forzosa de actividades intelectuales y sociales superiores, y por ello es indispensable en la práctica educativa” (pág. 64).

En el siglo XX, muchos autores han estudiado el juego como un componente fundamental en el proceso de aprendizaje del niño, sobre todo a raíz de las teorías de Piaget. Hoy en día por las circunstancias en la que vivimos, a los niños se les niega en ocasiones la posibilidad de jugar: viven en pisos de reducidas dimensiones, no cuenta con espacios al aire libre, por lo que los juegos o las actividades lúdicas se están perdiendo. Los niños se han convertido en la mayoría de los casos en auténticos sedentarios, de ahí la importancia de recuperar el juego como un hecho que ofrece una fuente inagotable de posibilidades. (E-duca,2016).

Las relaciones interpersonales son parte fundamental de la vida de las personas y establecen uno de los aspectos más significativos de la vida de los adolescentes. La familia, en algunos casos puede no estar preparada para los cambios que trae la adolescencia. Bajo este contexto la pregunta científica que se plantea es:

¿Cómo las actividades lúdicas (juegos tradicionales) fortalecen las relaciones interpersonales de los alumnos de séptimo año de educación básica paralelo “A” sección matutina de la escuela Miguel Riofrío de la ciudad de Loja?

b. JUSTIFICACIÓN

La presente investigación está enmarcada en las disposiciones de la Ley Orgánica de Educación Superior (LOES), Reglamento de Régimen Académico de la Universidad de Loja, en la que se manifiestan que la investigación conduce a una propuesta para resolver un problema o situación práctica, con características de viabilidad, rentabilidad y originalidad; generación de conocimientos que aporten a la solución de los problemas prioritarios para el desarrollo local, regional y nacional; así como, impulsar el avance de la ciencia universal; potenciar el talento analítico, reflexivo, crítico y creativo de los egresados; contribuir al fortalecimiento de las líneas de investigación y a la ejecución de los proyectos de investigación de la Universidad Nacional de Loja.

En lo social se justifica ya que contribuye al crecimiento de todo individuo que depende del cuidado especial de las relaciones personales e interpersonales, despertando el amor por el prójimo, por la sociedad que debe cuidar y velar como el mejor tesoro inmaterial que deberá heredar a sus descendientes, a través de las actividades lúdicas.

La presente investigación servirá de fuente de información bibliográfica y base para futuras investigaciones, cuyo propósito es contribuir al fortalecimiento de las relaciones interpersonales, promover una sana convivencia, además de rescatar la tradición de practicar actividades lúdicas (juegos tradicionales), fortaleciendo procesos mentales como la memoria, la expresión ante el público, el pánico escénico y otras expresiones que requieran confianza y desafío (Palacios Neri, 2014).

Por consiguiente, la función e importancia de este proyecto es brindar una alternativa de solución a la problemática que enfrentan los alumnos en la actualidad en el paralelo, con el fin de contribuir al mejoramiento de las relaciones interpersonales, así mismo impactar sus niveles de conducta de una forma positiva.

c. OBJETIVOS

Objetivo general

Determinar cómo las actividades lúdicas (juegos tradicionales) contribuyen a fortalecer las relaciones interpersonales de los alumnos de séptimo año de educación básica paralelo “A” sección matutina de la escuela Miguel Riofrío.

Objetivos específicos

- Argumentar teóricamente las categorías de análisis del objeto estudio en relación a las actividades lúdicas (juegos tradicionales), relaciones interpersonales y el rol del Trabajador Social.
- Identificar las actividades lúdicas (juegos tradicionales) ecuatorianos que juegan los alumnos de séptimo año de educación básica paralelo “A” de la escuela Miguel Riofrío.
- Identificar como son las relaciones interpersonales de los alumnos de séptimo año de educación básica paralelo “A” de la escuela Miguel Riofrío.

➤ Determinar el aporte de las actividades lúdicas que fortalecen las relaciones interpersonales.

➤ Diseñar una propuesta de Intervención Social que busque solucionar la problemática identificada.

d. MARCO TEÓRICO

Teorías clásicas

Teoría del exceso de energía. (Evolucionistas)

Autores como Spencer (1855) ven en el juego un medio para liberar y dar rienda suelta a la energía que se acumula por no realizar actividades serias. El juego del niño se justificaría como modo de canalizar la energía que no gasta, puesto que sus necesidades son satisfechas por otros.

Teoría del ejercicio preparatorio (funcionalista)

La interpretación de Gross (1901) hace del juego un ejercicio de entrenamiento en las acciones propias del adulto. Al igual que un gatito salta sobre un ovillo de lana en la forma en que lo hará un gato adulto sobre un ratón, así el pequeño, durante el juego simbólico, imita al hombre o a la mujer en muchas de sus acciones. El juego es un aprendizaje para la vida.

Teorías modernas

Teoría de la autoexpresión (Psicoanalítica)

El juego se considera como el medio para expresar las necesidades y satisfacerlas.

Para Freud (1905) el juego es la expresión de las pulsiones, fundamentalmente de la pulsión del placer, y por medio de él se expresa lo que resulta conflictivo.

Mientras se juega, se expresan los instintos; Freud vincula el juego al instinto de placer. Por medio de las acciones lúdicas el niño manifiesta sus deseos inconscientes y puede revivir sus experiencias traumáticas, canalizando la angustia de las experiencias reales, reconstruyendo lo sucedido; así puede dominar los acontecimientos y dar solución a estos conflictos.

Teoría de Vygotski y Elkonin (Escuela soviética)

Vygotski (1966) Y Elkonin (1980) explican que la actividad lúdica constituye el motor del desarrollo, posibilitando la creación de zonas de desarrollo próximo. La acción lúdica partiría de deseos insatisfechos que, mediante la creación de una situación fingida, se pueden resolver. Así mismo, en el juego el niño se conoce a él mismo y a los demás. El juego es una actividad fundamentalmente social.

En las diversas maneras que se emplea el juego su propósito siempre es lúdico por lo que al clasificarlos se recoge los aspectos más esenciales sea que se lo realice de manera individual o colectiva utilizando o no objetos el proceso siempre es el mismo el uso de la imaginación.

Marco conceptual

Actividades lúdicas

Definición

Omeñacay Ruiz (2005) expone que las actividades lúdicas son alegres, placenteras y libres las cuales se van a desarrollar dentro de sí mismo sin necesidad de responder a metas extrínsecas, e implica a la persona en la globalidad, ya que le proporciona los medios para poder expresarse,

comunicarse con las demás personas y de la misma forma aprender, dentro de un ambiente agradable y activo interiormente del aula.

Según García 2006 afirma que: “La actividad lúdica estimula las capacidades del pensamiento y la creatividad infantiles. En el juego conocen su entorno (lo comprenden, lo estructuran y lo dominan progresivamente), al mismo tiempo que se descubren a sí mismos.” (p.228).

Las actividades lúdicas son aquellos juegos que se toman como inquietudes dentro del universo de la educación, los maestros pueden usar esta herramienta dentro del aula con el objetivo de que al estudiante se le haga más fácil el proceso de enseñanza-aprendizaje. Provee en los maestros durante el proceso enseñanza-aprendizaje diferentes cuestiones tales como: interés, necesidad, motivación, negociación, acuerdo, permiso, confianza.

Tipos de actividades lúdicas

Clasificación de las actividades Lúdicas

Según Zolarsano (2010) ha clasificado en dos actividades lúdicas importantes que se describirá a continuación:

Actividades lúdicas libres:

Este tipo de actividades favorece la espontaneidad del momento, fomentando una actividad creadora. “Las actividades lúdicas libres desarrollan la imaginación del sujeto, permitiéndole liberar todo tipo de problemas y depresiones, además permite que el sujeto actúe con plena libertad e independencia” (Solórzano Calle, Bohoquez, & Solanda, 2010, pág. 30).

Actividades lúdicas dirigidas:

Aumenta las posibilidades de la utilización de juguetes, ayuda a variar las situaciones formativas, incrementa el aprendizaje, favorece el desarrollo intelectual, social, afectivo y motriz,

ofrece modelos positivos para imitar y satisfacer las necesidades individuales de cada niño. (Solórzano, 2010, p.17-18).

El juego.

El juego es un hecho motriz implícito en la práctica habitual del niño. Se considera el mejor medio educativo para favorecer el aprendizaje, fortaleciéndose con él todo el desarrollo físico y psicomotor, el desarrollo intelectual, el socio-afectivo, etcétera. Huizinga (1987): manifiesta que *es una actividad u ocupación voluntaria que se realiza dentro de ciertos límites establecidos de espacio y tiempo, atendiendo a reglas libremente aceptadas, pero incondicionalmente seguidas, que tiene su objetivo en sí mismo y se acompaña de un sentimiento de tensión y alegría.* Por su parte Cagigal, J.M (1996): indica que es una *acción libre, espontánea, desinteresada e intrascendente que se efectúa en una limitación temporal y espacial de la vida habitual, conforme a determinadas reglas, establecidas o improvisadas y cuyo elemento informativo es la tensión.*

El juego y aprendizaje escolar

El aprendizaje resulta significativo en la edad infantil, la cual será necesario que planifiquemos las actividades lúdicas conectando las distintas dimensiones del desarrollo infantil y que se promueva la autonomía personal del niño a la hora de resolver situaciones de la vida cotidiana a distintos niveles” (Delgado, 2011).

Tipos de juegos

Tipo de juego	Descripción
Juegos tradicionales.	Los juegos tradicionales tienen la particularidad de que sus inicios están vinculados con la historia y la cultura del pueblo de origen, por lo que el material que se utilice para desarrollarlos es específico de la región donde se practica.
Juegos populares.	Los juegos populares no están institucionalizados, más bien su práctica se limita al esparcimiento y la diversión. Las reglas varían según los países o regiones donde se practique y muchas veces distintos nombres hacen referencia al mismo juego.
Juegos de mesa.	Esta clase de juegos requiere la utilización de un tablero donde se establece la acción, y la mayoría de las veces implica la participación de dos o más jugadores. Aunque muchos de estos juegos involucran al azar en el desarrollo, existen otros que implican estrategia y lógica para alcanzar el éxito. Ejemplo de éstos son el ajedrez y el Monopoly, etc.
Juegos de rol.	Se refiere a aquellos juegos en donde los participantes interpretan un determinado papel, de acuerdo a los personajes del juego. Durante el transcurso de la acción los jugadores deberán representar los diálogos o acciones llevadas a cabo por su personaje, sin la necesidad de un guion específico.

Juegos de ejercicio.	Son juegos basados en el movimiento y en el desarrollo de las capacidades físicas, en los que gracias a la acción y a la repetición se van dominando habilidades de manipulación y control del propio cuerpo.
Juegos simbólicos.	En este juego se representan, imaginan y reproducen situaciones de la vida cotidiana, imitando y representando lo que ven y sienten, para comprender y asimilar su entorno y en especial las relaciones entre las personas.
Juegos de reglas.	Tiende a ser de carácter social, se realiza mediante reglas que todos los jugadores deben respetar esto pone de manifiesto la cooperación, pues sin la labor de todos no hay juego, lo que obliga al participante a situarse en el punto de vista del otro para tratar de anticiparse y no dejar que gane. Es por ello que mediante este tipo de juego se establezca una coordinación de los puntos de vista, lo cual es importante para el desarrollo social y para la superación del "egocentrismo."
Juegos de construcción.	El juego propone la combinación de una serie de elementos para conseguir formas diferentes, que reunidas se convierten en un todo. Juntando, añadiendo, montando o desmontando se estimula la experimentación y se descubre la capacidad de crear, imaginar soluciones y superar retos.

Definición de juego tradicional

Los juegos tradicionales son aquellos juegos típicos de una región o país, que se realizan sin la ayuda o intervención de juguetes tecnológicamente complicados, solo es necesario el empleo de su propio cuerpo o de recursos que se pueden obtener fácilmente de la naturaleza (piedras, ramas, tierra, flores.), u objetos domésticos como botones, hilos, cuerdas, tablas, entre otros.

Los juegos tradicionales les permiten a los niños conocer un poco más acerca de las raíces culturales de su región; contribuyendo a la preservación de la cultura de un país, y en donde quedan

resumidas las experiencias colectivas de generaciones, creando un medio bonito de enseñanza en donde el niño (a) se enriquece jugando. Son una fuente de transmisión de conocimiento, tradiciones y cultura de otras épocas; el hecho de reactivarlos implica profundizar en las raíces y poder entender mejor el presente.

Su práctica consecuente tanto en la comunidad como en la escuela, es considerada como una manifestación de independencia infantil que coopera con el desarrollo de las habilidades y capacidades motoras al promover el juego activo y participativo entre los niños y niñas, frente a una cultura tecnológica que incita al sedentarismo corporal y la cual impulsa el incremento de la obesidad infantil(Leyva Garzón, 2011).

Su objetivo puede ser variable y se pueden ejecutar de forma individual o colectiva, aunque comúnmente se fundamenten en la interacción de dos o más jugadores; sus regla son básicamente sencillas.

Características que presentan los juegos tradicionales:

Que se originan por temporadas. Existen juegos con preferencias en cuanto al sexo, los niños se inclinan por juegos como el trompo, las cometas; mientras que las niñas prefieren jugar a las muñecas, saltar la cuerda, la gallinita ciega.

Son juegos realizados por los niños por el simple placer de jugar, ellos mismos deciden, cuándo, dónde y cómo jugar. No necesitan de la utilización de muchos materiales y los necesarios no son muy costosos.

Entre los juegos tradicionales que utilizan objetos están: las canicas, el yoyo, la rayuela, el trompo, las cometas, carrera de sacos, saltar la cuerda, el palo encebado. mientras que los juegos tradicionales que no emplean objetos están: el gato y el ratón, la gallina ciega, las escondidas, (...). (Domínguez Alonso & Pino Juste, 2008).

Juegos traicionales en Ecuador

Los juegos tradicionales de Ecuador sobreviven al paso de la tecnología y reflejan la creatividad de las comunidades. Varios de los juegos se asemejan a los de otros países latinoamericanos, sin embargo, otros son propios del país o de las comunidades de América del Sur.

Para tener una idea de la manera de entretenimiento creada por la comunidad ecuatoriana a continuación se enlistan algunos juegos famosos de la región:

CANICAS. - Son bolitas de vidrio y se emplean en un juego, tiene diversas modalidades de juego como el RAYO, donde debes eliminar a los participantes de un área golpeando sus canicas con la tuya. Un juego similar es el de LOS PEPOS.- Juego de dos personas, similar a las canicas pero se colocan muchas canicas dentro del círculo y si logras sacarlas son tuyas, gana el que posea más (Bantulá and Mora, 2002).

RAYUELA. - Es un juego tradicional de América Latina, se usa una piedra y un dibujo en el piso, los participantes deben avanzar hasta la última casilla sin pisar fuera de la rayuela, se juega en un pie por lo que tiene su grado de dificultad.

COMETAS. - Las cometas son hechas de varas de madera y papeles de colores, durante el verano los niños de Ecuador juegan a ver qué cometa es la que llega más alto.

SALTAR LA SOGA. - Un juego que se puede realizar en grupos o individualmente, se utiliza una soga y debes saltar sin tropezar, el ganador es el que se mantenga más tiempo saltando.

TROMPO. - Se utiliza un juguete redondo con una punta de metal y debe enrollarse con una cuerda hasta lograr girarlo, se pueden realizar trucos con él.

ENSACADOS. - Es la conocida carrera de sacos, se juega al aire libre y el ganador es el primero en llegar a la meta.

PAN QUEMADO. - El líder debe esconder un objeto y los participantes deben buscarlo con la guía de “frío”, “tibio” o “caliente”.

PALO ENSEBADO. - Se usa un palo de 10 a 15 metros y se cubre de grasa, los participantes deben subir a la cima y tomar la bandera, el ganador es el que lo logre hacer primero.

LA CUERDA.- Los participantes se dividen en 2 grupos, cada grupo toma un extremo de la cuerda y jalan hasta que el equipo contrario pierda el equilibrio(F. Parra, 2010).

HULA HULA.- Es un aro de plástico que se coloca en la cintura y se gira.

LAS ESCONDIDAS. - El conocido juego de esconderse mientras un jugador se tapa los ojos y cuenta hasta 20. Si logra encontrar a uno de ellos, este será el siguiente en contar.

EL BAILE DE LA SILLA. - Juego de las sillas musicales, los que quedan sin silla se eliminan hasta obtener un participante ganador.

Relaciones interpersonales

Definición

Según Bisquerra, (2003, p.23) una relación interpersonal “es una interacción recíproca entre dos o más personas.” Se trata de relaciones sociales que, como tales, se encuentran reguladas por las leyes e instituciones de la interacción social.

Según la teoría de campo de Kurt Lewin

La teoría de campo de Lewin afirma que el comportamiento no solo depende de los pensamientos y el ambiente, sino también de las relaciones entre ambos.

Según Chamorro, (2006, p.1) las relaciones interpersonales consisten en la relación recíproca entre dos o más personas e involucra los siguientes aspectos: la habilidad para comunicarse efectivamente, el escuchar, la solución de conflictos y la expresión auténtica de la persona.

En toda relación interpersonal interviene la comunicación, que es la capacidad de las personas para obtener información respecto a su entorno y compartirla con el resto de la gente. El proceso comunicativo está formado por la emisión de señales (sonidos, gestos, señas) con el objetivo de dar a conocer un mensaje. La comunicación exitosa requiere de un receptor con las habilidades que le permitan decodificar el mensaje e interpretarlo. Si algo falla en este proceso, disminuyen las posibilidades de entablar una relación funcional (García, 2015).

Hay que tener en cuenta que las relaciones interpersonales nos permiten alcanzar ciertos objetivos necesarios para nuestro desarrollo en una sociedad, y la mayoría de estas metas están implícitas a la hora de entablar lazos con otras personas. Sin embargo, es también posible utilizarlas como un medio para obtener ciertos beneficios, tales como un puesto de trabajo; incluso

en esos casos, existen más razones que el mero interés material, aunque suelen ignorarse a nivel consciente.

Por eso, los psicólogos insisten en que la educación emocional es imprescindible para facilitar actitudes positivas ante la vida, que permiten el desarrollo de habilidades sociales, estimulan la empatía y favorecen actitudes para afrontar conflictos, fracasos y frustraciones. La intención es promover el bienestar social (García, 2015).

Estilos de relación interpersonal

Dentro de las relaciones interpersonales existen varios estilos, entre los que el autor:

Rivas, (2011) menciona que existen diversos estilos de relación interpersonal:

- Estilo agresivo: son personas que continuamente buscan pelea, conflictos, acusan y amenazan;
- Estilo pasivo: son personas que permiten que los le pisen, no saben defender sus derechos e intereses, hacen todo lo que le dicen de una manera sumisa. Los demás se aprovechan de ellas y esto, a la larga, crea resentimiento e irritación;
- Estilo asertivo: es asertiva la persona que defiende sus intereses, expresa sus opiniones libremente, no necesita insultar para resolver sus problemas y es capaz de negociar de mutuo acuerdo la mejor solución. (Aguirre, 2018)

Tipos de relaciones interpersonales

Gamez, (2016) se ha elaborado una clasificación general de los tipos de relaciones interpersonales, que trasciende esta oscilación etaria y que contempla un juego de equilibrio entre las intenciones de las distintas partes que intervienen en el vínculo. Podríamos hablar de:

- **Relaciones íntimas/relaciones superficiales:** las primeras aparecen cuando se busca satisfacer una necesidad afectiva o una necesidad básica a partir del vínculo con otra persona. Pueden producirse asimetrías, como se da en la relación entre un paciente y su médico, ya que mientras para el paciente esta será posiblemente una relación íntima, para el médico tal vez sea, por obvias razones profesionales, más superficial. En el caso de que las relaciones de ambos no estén bien afianzadas, podrá surgir un conflicto.
- **Relaciones personales/relaciones sociales:** la identidad personal suele perder peso ante los modelos que la sociedad a menudo impone sobre el sujeto. El ejemplo antes mencionado, del conflicto que puede surgir entre el médico y el paciente, aplica también en este sentido, ya que el paciente necesita de una atención personalizada y espera ese tipo de atención, pero suele suceder que el médico se comporta como un trabajador que sólo está allí por un vínculo social y no personal. Es decir, los enfermos componen un grupo social y los médicos, otro, y entre ellos predomina la identidad social por sobre la individual.
- **Relaciones amorosas:** los componentes de intimidad, pasión y compromiso se agrupan para dar con el tipo de relación que se tendrá: podrá ser formal, de amistad, romántica, de apego o plena, si se equilibran perfectamente. Si vamos al mismo ejemplo que antes, puede decirse que la relación que busca el paciente con el médico es de apego, mientras que la que puede ofrecer el médico es formal, dado que debe estar en contacto con muchos pacientes. (Aguirre, 2018)

Las relaciones interpersonales determinan nuestra personalidad

Dentro de las relaciones interpersonales existen varias teorías que manifiestan que estas determinan nuestra personalidad, entre ellas:

Según Erikson, (1989) afirma que las principales teorías del desarrollo hacían hincapié en el desarrollo durante la infancia. El desarrollo evolutivo acababa en la infancia. Las características personales adquiridas en la infancia eran determinantes de la personalidad de los sujetos y el cambio era menos que imposible. A diferencia de las principales teorías previas, defendió que el desarrollo no acababa en la infancia y que las características desarrolladas en la infancia no son permanentes (pueden variar tanto a bien como a mal). (Aguirre, 2018)

Bowlby (1998, p.39) desarrolló la teoría del apego partiendo desde el psicoanálisis y con un gran influjo de la etología. Según esa teoría, el niño de 6 meses ya es capaz de mostrar preferencia hacia el cuidador principal, que casi siempre suele ser la madre. Entre ambos se crea una unión muy importante denominada apego. Es la primera relación íntima en la vida del bebé y es muy importante porque se convierte en modelo de futuras relaciones íntimas. Según como sea esta relación, serán también las futuras relaciones. (Aguirre, 2018)

Desde el punto de vista de Bandura, (1987) la mayoría de conductas, actitudes y temores las hemos aprendido en nuestro entorno social por observación. Por eso se le ha llamado, aprendizaje social o aprendizaje observacional. El aprendizaje social no se da únicamente en casa. Seguimos aprendiendo por aprendizaje social en la calle, en la televisión, en la escuela, en la universidad, en las prácticas. Por lo tanto, si no hemos desarrollado una habilidad, o si la hemos desarrollado inadecuadamente, se puede aprender bien por aprendizaje social. (Aguirre, 2018)

Trabajo social

Trabajo Social: Profesión que promueve los principios de los derechos humanos y la justicia social, por medio de la utilización de teorías sobre el comportamiento humano y los sistemas sociales. Específicamente se interesa en la resolución de problemas sociales, relaciones humanas, el cambio social, y en la autonomía de las personas: todo ello en la interacción con su contexto en el ejercicio de sus derechos en su participación como persona sujeta del desarrollo y en la mejora de la sociedad respecto a la calidad de vida en el plano biopsicosocial, cultural, político, económico y espiritual. (Montoya. G, Zapata. C y Cardona. B 2002:124).

El Trabajo Social profesional está enfocado a la solución de problemas y al cambio. Por ello, los trabajadores sociales son agentes de cambio en la sociedad y en las vidas de las personas, familias y comunidades para las que trabajan. El Trabajo Social es un sistema de valores, teoría y práctica interrelacionados entre sí. Reconoce la complejidad de las interacciones entre los seres humanos y su entorno, así como la posibilidad de que, las personas se vean afectadas por las múltiples presiones que recaen sobre ellas. (Lasheras, 2012).

El trabajo social en el ámbito educativo

La federación Internacional de Trabajadores Sociales (F.I.T.S.) afirma que el medio escolar es el primero en que se pueden detectar problemas familiares y sociales. Considera a la institución escolar como uno de los pilares de prevención, ya que en ella se pueden detectar posibles anomalías antes de que, en otras instituciones, de forma globalizada, y que facilitaría una intervención temprana para modificar, en la medida de lo posible, la situación que está influyendo negativamente.

En el contexto educativo, el niño está integrado básicamente en tres subsistemas: la escuela, el grupo-clase y la familia. Dentro de cada uno de ellos, establece una serie de relaciones; estas relaciones y las interacciones que mantienen los diferentes sistemas entre sí determinarían el papel que el niño desempeña tanto en la escuela como en la casa; de ahí que nuestra intervención profesional, cuyo objetivo último es favorecer el desarrollo integral del alumno, tenga que incluir en los diferentes contextos en los que el niño se desenvuelve.

El trabajo social en el ámbito educativo y dentro de un equipo interdisciplinar, como es el Servicio de Orientación Educativa Psicopedagógica y Profesional, tiene su razón de ser en la necesidad de abordar la realidad en la que se interviene desde una perspectiva globalizadora, que tenga en cuenta todos los factores y elementos que interactúan en el proceso educativo, tanto en el sistema escolar como en su relación con otros sistemas e instituciones.

Podría definirse el Trabajo Social Escolar como la ayuda técnica que favorece el establecimiento y fortalecimiento de las relaciones entre el mediador escolar, el familiar y el comunitario, la integración escolar y social de los niños que tienen dificultades de adaptación al contexto educativo por sus circunstancias personales, familiares o sociales y la intervención sobre todos aquellos obstáculos que impiden el desarrollo integral del menor.

Marco legal

En la sección 4 del deporte ancestral.

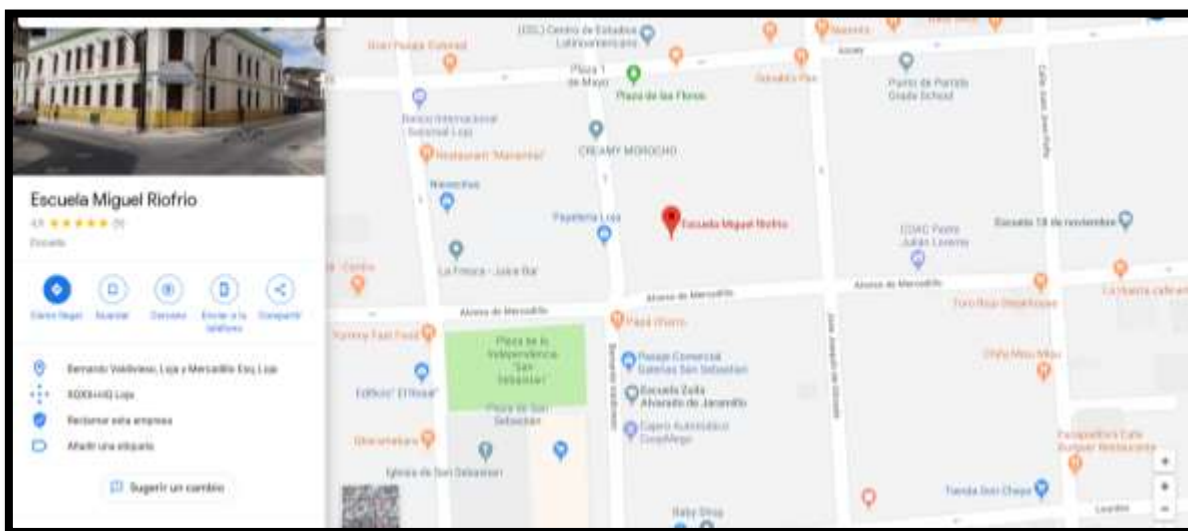
En su Art. 100.- Del Deporte Ancestral y Tradicional. - Comprenden la preparación y práctica de todas las actividades físicas y lúdicas que las comunidades, pueblos y nacionalidades

desarrollen para competir dentro de sus zonas, comunas, territorios y regiones. (Ley del deporte, 2010)

Art. 101.- De la Práctica. - La práctica del deporte ancestral fortalece y promueve la interculturalidad y el desarrollo de la plurinacionalidad, a fin de estimular y garantizar en igualdad de condiciones el deporte, la actividad física y recreación. (Ley del deporte, 2010)

Marco institucional

Ubicación geográfica de la Escuela Miguel Riofrío de la ciudad de Loja.



RESEÑA HISTÓRICA DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA MIGUEL RIOFRÍO

La Escuela Miguel Riofrío, tiene como antecedente, al centro de enseñanza regentado por los hermanos cristianos en 1871. Posteriormente como consecuencia del fervor político y espíritu revolucionario de la época, el establecimiento pasa a manos del estado. Se funda oficialmente el 5 de junio de 1895. Su primer director el doctor Benjamín Rafael Ayora Armijos, padre del ilustre lojano, el Presidente Isidro Ayora Cueva.

La Escuela Miguel Riofrío rápidamente se convirtió en el símbolo institucional de excelencia educativa en ámbitos provincial y nacional que la ciudad de Loja ofreció a la provincia y al país.

El nombre de nuestro establecimiento nos hermana con una de las figuras más preclaras del periodismo y de la diplomacia americana, de la política liberal ecuatoriana, y de la literatura más allá de nuestras fronteras, pues es el autor de la primera novela ecuatoriana “la Emancipada”.

El Doctor Miguel Riofrío, poseía una “alma inquebrantable, una virtud política incorruptible, una bondad de corazón insuperable, cualidades que, embellecidas por la diplomacia, el tacto y finura política, la ilustración vasta, el juicio recto, la inteligencia luminosa”, lo hicieron merecedor de un reconocido prestigio en la época.

El Doctor Miguel Riofrío, es, además, símbolo de las letras y luchador de la justicia social, a él nos encontramos indisolublemente unidos por lazos de la historia, de la espiritualidad laica, de la voluntad irrefrenable de tallar nuestros ideales y conquistar un futuro mejor.

En la escuela Miguel Riofrío, se han formado generaciones de niños que a la par que buscaban el saber luego se convirtieron en los jóvenes defensores de las causas populares, de la emancipación y de la soberanía nacional.

El Profesor David Pacheco Ochoa, en la obra “Reminiscencias en torno a la Escuela Miguel Riofrío” nos refiere que por los pasillos de la escuela que hoy tenemos la honra de transitar, caminaron serenamente personajes de la talla del Dr. Adolfo Valarezo, del Dr. Isidro Ayora Cueva, del Dr. Carlos Manuel Espinoza, del Músico y Compositor Salvador Bustamante Celi, del Dr. Pio Jaramillo Alvarado; del Dr. Clodoveo Jaramillo Alvarado; Dr. Pedro Víctor Falconí, del Dr. Benjamín Carrión; del Dr. Agustín Aguirre, del Dr. Ángel Felicísimo Rojas, de Pablo Palacios,

del Escultor Daniel Elías Palacios, del Profesor Emiliano Ortega Espinoza, entre otros, quienes fueron alumnos destacados de la Miguel Riofrío.

Solamente comprendiendo en toda su dimensión el significado que la Escuela Miguel Riofrío tiene para nuestro terruño, es que podemos plantearnos las metas futuras. Así como los pueblos sin historia se caracterizan por ser estáticos, las escuelas que no recuerdan ni valoran la suya, se mantienen estancadas, anquilosadas, pues carecen del elemento básico, la memoria histórica.

VISIÓN

Consolidar a la Escuela Miguel Riofrío, en una institución de educación básica fiscal y laica, pionera y referente en el sur del país, capaz de alcanzar niveles de excelencia educativa, capacitada para entregar a la sociedad: niños, niñas y adolescentes integralmente formados y capacitados para continuar sus estudios de bachillerato, conjugando responsabilidades y esfuerzos de autoridades, docentes, estudiantes, padres de familia y comunidad miguelina para brindar un servicio eficiente y eficaz que satisfaga plenamente las necesidades y expectativas de la cultura lojana y ecuatoriana.

MISIÓN

La Escuela de Educación Básica Miguel Riofrío forma estudiantes líderes en todas las áreas del saber humano, desarrollando destrezas con criterios de desempeño fundamentadas en el modelo pedagógico socio constructivista de primero a décimo año, para ello cuenta con infraestructura adecuada y laboratorios, con autoridades competentes y personal docente con formación académica idónea y humanista.

VALORES INSTITUCIONALES

Respeto: demostramos consideración hacia nosotros mismo, hacia los demás, y hacia lo que nos rodea, aceptando y apreciando diferencias.

Solidaridad: Compromiso desinteresado y sincero de tomar acción individual o colectiva en beneficio de los demás.

Honestidad: Transparencia en las acciones y en la relación con los demás.

Responsabilidad: Cumplir con excelencia nuestras obligaciones y asumir las consecuencias de los actos.

Fortaleza interior: Enfrentar la vida con optimismo y valentía.

e. METODOLOGÍA

Para la realización del proyecto se utilizará los siguientes métodos:

Científico

El método científico es un conjunto de pasos ordenados que se emplea principalmente para hallar nuevos conocimientos en las ciencias. Por lo tanto, permitirá comprobar la veracidad y la factibilidad del conocimiento adquirido respecto al objeto de estudio, haciendo su validez científica.

Inductivo

El método se inicia con un estudio individual de los hechos y se formulan conclusiones universales que se postulan como leyes, principios o fundamentos de una teoría. Permite aplicar varios instrumentos y técnicas para poder comprender la problemática desde lo particular a lo general, implica pasar los resultados particulares a universales, al momento de analizar las

relaciones interpersonales desde el ámbito institucional, de tal manera que el análisis contribuirá al desarrollo de la problemática, creando una visión general del problema no solo como una deficiencia específica del centro educativo sino a nivel global de la sociedad.

Descriptivo

Consiste en evaluar ciertas características de una situación particular en uno o más puntos del tiempo. Por lo tanto, este método permitirá señalar las características, rasgos, tipos, interacción entre las variables: relaciones interpersonales y juegos tradicionales.

Deductivo

Este método permitirá ir desde el concepto de relaciones interpersonales y como inciden en su vida personal y académica, en un ámbito para llegar a lo particular, lo que implica entrar al medio institucional.

Analítico

El Método analítico es aquel método de investigación que consiste en la desmembración de un todo, descomponiéndolo en sus partes o elementos para observar las causas, la naturaleza y los efectos.

Instrumentos de recolección de datos

Guía de observación

Este instrumento permitirá obtener información acerca de cómo son las relaciones interpersonales entre alumnos de séptimo año paralelo “A” en la sección matutina en el horario de clases de educación física.

Encuesta

Se hará uso de este instrumento para elaborar un cuestionario de preguntas que proporcione la obtención de información, que servirá para identificar que juegos tradicionales conocen y practican los alumnos de séptimo año de educación básica; así mismo permitirá identificar como las actividades lúdicas (juegos tradicionales) han aportado para mejorar las relaciones interpersonales de los alumnos de séptimo año paralelo “A”

Escala de comportamiento asertivo para niños (Children’s Assertive Behavior Scale, Cabs; Wood, Michelson y Flynn, 1978).

Este cuestionario evaluó mediante auto-informe el comportamiento social de los niños, explorando las respuestas pasivas, asertivas o agresivas del 150 en variadas situaciones de interacción con otros niños. Las categorías de ítems consisten en situaciones y comportamientos tales como dar y recibir cumplidos, quejas, empatía, demandas y rechazos de iniciar, mantener y terminar conversaciones, pedir un favor, responder a un insulto, conseguir objetos, expresar sentimientos positivos y negativos. La escala tiene 27 ítems, cada uno de los cuales tiene 5 categorías de respuesta que varían a lo largo de un continuo de respuestas pasivas- asertivas- agresivas, de las cuales el alumno eligió la que representa su habitual forma de responder a esa situación.

Esta escala se la aplicará a los estudiantes de séptimo año de educación básica paralelo “A” de la escuela Miguel Riofrío, con la finalidad de dar respuesta al cuarto objetivo; es decir, identificar como son sus relaciones interpersonales.

Población y muestra

Población

La población objeto de estudio, está constituida por 118 estudiantes de los séptimos de la sección matutina de la escuela Miguel Riofrío.

Muestra

Para elegir el tamaño de la muestra se utilizó el muestreo no probabilístico intencional de 38 estudiantes de séptimo año paralelo “A” de la escuela Miguel Riofrío de la sección matutina.

g. PRESUPUESTO Y FINANCIAMIENTO

ITEM	CANTIDAD	DESCRIPCIÓN	CANTIDAD DE MEDIDA	VALOR UNITARIO	VALOR TOTAL
1	3	Empastados	Unid.	10.00	30.00
2	12	Internet	Mbps	20.00	240.00
3	1000	Copias	Unidad	0.03	30.00
4	2000	Impresiones	Unid.	0.05	100.00
5	5	Esfero gráficos	Unid.	0.5	2.5
6	5	Carpetas	Unid.	0.5	2.5
7	1	Flash memory	Unid.	10.00	10.00
8	1	Cd	Unid.	1	1.00
9	40	Transporte	Km/hora	0.30	120.00
10	1	Computador	Unidad	790.00	790.00
11	Subtotal				1326.00
12	Imprevistos		10%		132.60
13	Total				1458.60

Son: Mil cuatrocientos cincuenta y ocho dólares americanos con 60/100.

Financiamiento. -El presente proyecto de investigación será financiado en su totalidad por la investigadora Rosa Johanna Jiménez Tamayo.

h. BIBLIOGRAFÍA

ARGYLE, M.: "Tú y los otros. Formas de comunicación", Harla, México, 1980 ARROYO, V.: "La relación médico-enfermo". Rev. de Occidente. Madrid, 1964.

Aguirre, T. (2018). Habilidades sociales y su influencia en las relaciones interpersonales. (*tesis en licenciatura*). Universidad nacional de Loja, Loja.

BERLO, R.: "El proceso de la comunicación". El Ateneo, Buenos Aires,1971 BÜLHER, CH.: "Teoría del Lenguaje". Rev. de Occidente, Madrid, 1967

Bantulá, J. and Mora, J. (2002) *Juegos multiculturales*.

Chamorro, (2006), *Las relaciones interpersonales. Banco atlas*. Obtenido de Las relaciones interpersonales:<http://www.abc.com.py/articulos/las-relaciones-interpersonales-918618.html>

Darino, M. &. Gomez, M. (2000). *Resolucion de Conflictos en las Escuelas*. Buenos Aires, Argentina: Proyectos y Ejercitacion.

Domínguez Alonso, J. and Pino Juste, M. (2008) ‘Las conductas problemáticas en el aula: propuesta de actuación’, *Revista complutense de educación*, 19(2), pp. 447–460. doi: 10.5209/RCED.16382.

El Telegrafo. (2018). acoso escolar. *Telagrafo*.

Elliot, J. (2000) ‘¿En qué consiste la investigación-acción en la escuela?’, *La investigación-acción en educación*, pp. 4–20.

Erikson, E. (1989). *El ciclo de la vida completado*. Buenos Aires

E-duca. (octubre de 2016). Obtenido de http://e-educativa.catedu.es/44700165/aula/archivos/repositorio/1000/1130/html/11_concepo_de_juego.html

GARCIA, M.: "La comunicación en la escuela". Rev. Tendencias Pedagógicas. Departamento de Didáctica y Teoría de la Educación. Publ. U.A.M., 1994

García, M. (2015) "*comunicación y relaciones interpersonales*", pp. 1–17. Available at: https://repositorio.uam.es/bitstream/handle/10486/4951/32061_1996_02_01.pdf?sequence=1.

Davis, M.: "Intimate Relations". The Free Press. N. York, 1973. Pág. 4.

Leyva Garzón, A. (2011) 'El juego como estrategia didáctica en la educación infantil Autora'.

Larriva Borrero, A. (2012). "Prevención del Bullying: Validación de una Guía Psicoeducativa para Padres de Familia, Alumnos, Profesores de octavo, noveno y décimo año de educación básica en el Colegio Liceo de Loja.

Lasheras, A. (2012). ¿El Trabajo social puede utilizar el deporte como herramienta de intervención? *Trabajo de grado*. I.E.S. Avempace de Zaragoza, Zaragoza.

La Hora. (2018, octubre 3). Una Tragica Realidad . *Una Tragica Realidad* .

Milligan, K. et al. (2015) '1. Relaciones interpersonales. Generalidades', *Retos*, 24(2), pp. 211–215. doi: - ISBN 978-92-75-32913-9.

Moral, M. de la V., & Fernández, S. (2019). Uso problemático de internet en adolescentes españoles y su relación con autoestima e impulsividad. *Avances en Psicología Latinoamericana*, 37(1), 103-119. Doi: <http://dx.doi.org/10.12804/revistas.urosario.edu.co/apl/a.5029>

Omeñaca, R., & Ruiz, J. (2005). *Juegos cooperativos y educación física*. Barcelona, España: Paidotribo.

Palacios Neri, T. (2014) 'El juego como estrategia para favorecer las relaciones interpersonales en el niño de preescolar II del Centro comunitario "Ampliación Tepeximilpa"', p. 85. Available at: <http://200.23.113.51/pdf/30987.pdf>.

Parra, F. (2010) "'El rescate de los juegos populares ecuatorianos y su aplicación en la animación turística".', Tesis de pregrado, pp. 1–184. Available at: <http://dspace.ucuenca.edu.ec/bitstream/123456789/1726/1/tur10.pdf>.

Bandura, A. (1987). *Teoría del aprendizaje social*-. Madrid.

Quiroz, R. (19 de noviembre de 2012). *Teorías del juego*. Recuperado de <https://rosaquiroz31.wordpress.com/2012/11/19/teorias-del-juego/>.

Bisquerra. (2003). *Bases Teóricas. Relaciones Interpersonales*.

ROMERO V., G. M. (2003). *Metodología del juego*. Barcelona : Altamar.

Anexo 2**Guía de observación**

Temática:
Fecha:
Hora:
Lugar:
Ubicación:
Objetivo:”
Fuente:
Valoración:
Observaciones:
Observador:
Instrumento:

Anexo 3

**ENCUESTA DIRIGIDA A ESTUDIANTES DE SÉPTIMO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA
PARALELO “A” DE LA ESCUELA MIGUEL RIOFRIO DE LA CIUDAD DE LOJA.**

OBJETIVO: Identificar los juegos tradicionales ecuatorianos que practican los alumnos de séptimo año paralelo “A” de educación básica de la escuela Miguel Riofrío.

CONTESTE LAS SIGUIENTES INTERROGANTES

1. De los juegos tradicionales ecuatorianos, anotados a continuación: ¿Cuál de ellos tú conoces?

Palo encebado () Ollas encantadas () Baile de la silla () Baile del tomate ()
 Baile del palo () Juego del elástico () Carrera de los ensacados () Macatetas ()
 La carrera del huevo y la cuchara () Carrera de coches de madera () Carrera de tres pies ()
 Saltar la soga () Cometas () La rayuela () Los trompos () Canicas ()

2. ¿Los juegos que tú practicas, en donde lo realizas?

Casa () barrio () escuela ()

3. ¿Cuál es tu juego preferido?

Respuesta.....

...

4. De los juegos mencionados anteriormente ¿cuál de ellos has practicado en la escuela?

Respuesta.....

...

5. ¿Consideras que es importante practicar juegos tradicionales ecuatorianos?

SI ()

NO ()

6. ¿Qué juegos tradicionales te gustaría practicar para relacionarte con tus compañeros?

Respuesta.....

GRACIAS POR TU COLABORACIÓN

Anexo 4

Escala de comportamiento asertivo para niños. Cabs. Wood, Michelson y Flynn, 1918.

Significación de la prueba

Este cuestionario evalúa mediante auto informe el comportamiento social de los niños, explorando las respuestas pasivas, asertivas o agresivas del 150 en variadas situaciones de interacción con otros niños. Las categorías de ítems consisten en situaciones y comportamientos tales como dar y recibir cumplidos, quejas. Empatía, demandas y rechazos de iniciar, mantener y terminar conversaciones, pedir un favor, responder a un insulto, conseguir objetos, expresar sentimientos positivos y negativos. La escala tiene 27 ítems, cada uno de los cuales tiene 5 categorías de respuesta que varían a lo largo de un continuo de respuestas pasivas- asertivas- agresivas, de las cuales el niño elige la que representa su habitual forma de responder a esa situación.

Instrucciones

"En este cuadernillo que tenéis nos presentan situaciones de relación con otras personas, por ejemplo, una situación en la que otro niño te elogia por algo que has hecho bien, o te culpa de algo que no has hecho, o te pide un favor. Junto con esta situación se dan 5 formas diferentes de responder o de comportarse, y cada uno debe de pensar cuál de esas cinco formas de actuar se parece más a la forma en la que el respondería o responde habitualmente. Vamos a hacer un ejemplo. En una situación en la que otro niño no te escucha cuando le estás hablando, se puede responder: a) diciéndole a esa persona que te escuche; b) continuar hablando; c) dejar de hablar y pedirle que te escuche; d) dejar de hablar e use; e) Hablar más alto. Si la respuesta que tú tenías es la "a", ósea, decirle a ese niño que te escuchara, debes de marcar en tu hoja de respuestas la letra "a" con un círculo. ¿Está claro lo que tenemos que hacer? Vais a contestar algunas preguntas sobre

lo que vosotros hacéis en diversas situaciones, pero pensar que no existen respuestas correctas o incorrectas. Tan sólo debéis de contestar lo que de verdad harías. Vamos a leer al mismo tiempo las situaciones y las formas de comportarse en ellas, yo voy a leer en alto dos veces, la primera escuchamos atentos y en la segunda cada uno señala su respuesta".

Procedimiento de aplicación

La cumplimentación del cuestionario se realiza colectivamente, en pequeños grupos de 5-10 niños, cada uno de los cuales dispone de una hoja de respuesta y del cuadernillo en el que se describen diversas situaciones sociales de interacción con otro niño de las que tiene que informar sobre su modo de comportarse en ella. El evaluador para clarificar las situaciones presentadas por el cuestionario indica en cada situación ejemplos concretos de cada una de ellas que facilitan la representación.

Cuadernillo de asertividad. Cabs

1. Otro niño te dice: Creo que eres una persona muy simpática. ¿Qué harías o dirías generalmente?

- a) Decir: No. no soy tan simpático.
- b) Decir: Sí, creo que soy el mejor.
- c) Decir: Gracias.
- d) No decir nada y sonrojarme.
- e) Decir: Gracias, es cierto que soy muy simpático.

2. Otro niño ha hecho algo que crees que está muy bien. Por ejemplo, un dibujo, una construcción. ¿Qué harías o dirías generalmente?

- a) Comportarme como si no estuviera tan bien y decirle: No está mal.
- b) Decir: Está bien, pero he visto mejores que éste.
- c) No decir nada.

d) Decir: Yo puedo hacerlo mucho mejor.

e) Decir: Está muy bien.

3. Estás haciendo algo que te gusta y crees que está muy bien. Otro niño te dice: No me gusta. ¿Qué harías o dirías generalmente?

a) Decir: Eres estúpido.

b) Decir: Yo creo que está muy bien.

c) Decir: Tienes razón, aunque en realidad no lo creyeras.

d) Creo que es fantástico. Además ¿Tú qué sabes?

e) Sentirme herido y no decir nada.

4. Te olvidas de llevar algo que se suponía debías llevar y alguien te dice: ¡Eres tan tonto! olvidarías tu cabeza si no fuera porque la tienes atornillada! ¿Qué harías o dirías generalmente?

a) Decir: De todas formas, yo soy más listo que tú, además ¿Tú qué sabes?

b) Decir: Sí, tienes razón, algunas veces parezco tonto.

c) Decir: Si hay alguien tonto, ese eres tú.

d) Decir: Nadie es perfecto. No soy tonto sólo porque me haya olvidado algo.

e) No decir nada o ignorarle.

5. Otro niño con quien te tenías que encontrar llega con media hora de retraso, hecho que hace que estés molesto. Esa persona no da ninguna explicación de su retraso. ¿Qué harías o dirías generalmente?

a) Decir: Me molesta que me hagas esperar de esta manera.

b) Decir: Me preguntaba cuándo llegarías.

c) Decir: Es la última vez que te espero.

d) No decirle nada. e) Decir: ¡Eres un fresco! ¡Llegas tarde!

6. Necesitas que otro niño te haga un favor. ¿Qué harías o dirías generalmente?

- a) No pedirle nada.
- b) Decir: Tienes que hacer esto por mí.
- c) Decir: ¿Puedes hacerme un favor?, y explicar lo que quieres.
- d) Hacer una pequeña insinuación de que necesitas que te hagan un favor. e) Decir: Quiero que hagas esto por mí.

7. Sabes que otro niño está preocupado. ¿Qué harías o dirías generalmente?

- a) Decir: Pareces preocupado. ¿Puedo ayudarte?
- b) Estar con esa persona y no hacerle ningún comentario sobre su preocupación.
- c) Decir ¿Te pasa algo?
- d) No decirle nada y dejarle solo.
- e) Reírme y decirle: Eres un crío.

8. Estas preocupado y otro niño te dice: Pareces preocupado. ¿Qué harías o dirías generalmente?

- a) Girar la cabeza o no decirle nada.
- b) Decir: ¡A ti no te importa!
- c) Decir: Si, estoy preocupado. Gracias por interesarte por mí.
- d) Decir No es nada.
- e) Decir: Estoy preocupado. ¡Déjame solo!

9. Otro niño te culpa por un error que ha cometido otra persona. ¿Qué harías o dirías generalmente?

- a) Decir: Estás loco.
- b) Decir No es culpa mía. Lo ha hecho otra persona.

- c) Decir: No creo que sea culpa mía.
- d) Decir ¡YO no he sido! ¡NO sabes de lo qué estás hablando!
- e) Aceptar la culpa y no decir nada.

10. Otro niño te pide que hagas algo y tú no sabes por qué se tiene que hacer. ¿Qué harías o dirías generalmente?

- a) Decir: Esto no tiene ningún sentido. ¡No quiero hacerlo!
- b) Hacer lo que te piden y no decir nada.
- c) Decir: Esto es una tontería. No voy a hacerlo.
- d) Antes de hacerlo, decir: No comprendo por qué quieres que haga esto.
- e) Decir: Si es esto lo que quieres que haga, y entonces hacerlo.

11. ¿Otro niño te elogia por algo que has hecho diciéndote que es fantástico qué harías o dirías generalmente?

- a) Decir: Sí, generalmente lo hago mejor que la mayoría.
- b) Decir: No, no está tan bien.
- c) Decir: Es cierto, soy el mejor.
- d) Decir: Gracias.
- e) Ignorarlo, y no decir nada.

12. Otro niño ha sido muy amable contigo. ¿Qué harías o dirías generalmente?

- a) Decir: Has sido muy amable conmigo. Gracias.
- b) Comportarme como si ese niño no hubiera sido tan amable y decirle: Si, gracias.
- c) Decir: Me has tratado bien, pero me merezco mucho más.
- d) Ignorarlo y no decirle nada a ese niño.
- e) Decir: No me has tratado todo lo bien que deberías.

13. Estas hablando muy alto con un amigo, y otro niño te dice: Perdona, pero haces demasiado ruido. ¿Qué harías o dirías?

- a) Para de hablar inmediatamente.
- b) Decir: Si no te gusta, ¡Lárgate!, y continuarías hablando alto.
- c) Decir: Lo siento, hablaré más bajo, y entonces hablar en voz baja.
- d) Decir: Lo siento, y dejar de hablar
- e) Decir: Muy bien, y continuar hablando alto.

14. Estás haciendo cola y otro niño se cuela delante de ti. ¿Qué harías o dirías generalmente?

- a) Hacer comentarios en voz baja, como por ejemplo: Algunas personas tiene mucha cara, sip decir nada directamente a ese niño.
- b) Decir: ¡Vete al final de la cola!
- c) No decir nada a ese niño.
- d) Decir en voz alta: ¡Imbécil, vete de aquí!
- e) Decir: Yo estaba aquí primero. Por favor, vete al final de la cola.

15. Otro niño te hace algo que no te gusta y te enfadas. ¿Qué harías o dirías generalmente?

- a) Gritar: ¡Eres un imbécil. ¡Te odio!
- b) Decir: Estoy enfadado. No me gusta lo que has hecho.
- c) Actuar como si me sintiera herido pero no decir nada a ese niño.
- d) Decir: Estoy furioso. Me caes mal.
- e) Ignorarlo y no decir nada a ese niño.

16. Otro niño tiene algo que quieres utilizar. ¿Qué harías o dirías generalmente?

- a) Decir a ese niño que me lo diera.

- b) No pedirlo.
- c) Quitárselo a ese niño.
- d) Decir a ese niño que me gustaría utilizarlo y entonces pedírselo.
- e) Hacer un comentario sobre eso pero no pedírselo.

17. Otro niño te pide algo prestado, pero es nuevo y tú no quieres prestarlo. ¿Qué harías o dirías generalmente?

- a) Decir: No, es nuevo y no quiero prestarlo. Quizás en otra ocasión.
- b) Decir: No me hace mucha gracia prestarlo, pero puedes cogerlo.
- c) Decir: No, cómprate uno.
- d) Prestárselo, aunque no quisieras hacerlo.
- e) Decir: ¡Estás loco!

18. Algunos niños están hablando sobre un pasatiempo o juego que a ti te gusta mucho. Quieres participar y decir algo. ¿Qué harías o dirías generalmente?

- a) No decir nada.
- b) interrumpir e inmediatamente empezar a contar lo bien que haces ese juego.
- c) Acercarme al grupo y participar en la conversación cuando tuviera oportunidad de hacerlo.
- d) Acercarme al grupo y esperar a que se dieran cuenta de mi presencia.
- e) interrumpir e inmediatamente comenzar a contar lo mucho que me gusta ese juego.

19. Estas haciendo un pasatiempo o juego y otro niño te pregunta: ¿Qué haces? ¿Qué harías o dirías generalmente?

- a) Decir: ¡Oh una cosa! o ¡Oh, nada!
- b) Decir: No me molestes. ¿No ves que estoy ocupado?
- c) Continuar haciendo el pasatiempo o juego y no decir nada.
- d) Decir: ¡a ti qué te importa!

e) Dejar de hacer el pasatiempo o juego y explicarle lo que haces.

20. Ves cómo otro niño tropieza y cae al suelo. ¿Qué harías o dirías generalmente?

a) Reírme y decir: ¿Por qué no miras por dónde vas?

b) Decir: ¿estás bien? ¿Puedo hacer algo?

c) Preguntar: ¿Qué ha pasado?

d) Decir: ¡Así son las caídas!

e) No hacer nada e ignorarlo.

21. Te golpeas la cabeza con una estantería y te duele. Alguien te dice: ¿Estás bien? ¿Qué harías o dirías generalmente?

a) Decir Estoy bien. ¡Déjame solo!

b) No decir nada e ignorar a esa persona.

c) Decir ¿Por qué no metes las narices en otra parte?

d) Decir: No, me he golpeado la cabeza. Gracias por preguntar.

e) Decir: No es nada. Estoy bien.

22. Cometes un error y culpan a otro niño. ¿Qué harías o dirías generalmente?

a) No decir nada.

b) Decir: Es culpa suya.

c) Decir: Es culpa mía.

d) Decir No creo que sea culpa de esa persona.

e) Decir: Tiene mala suerte.

23. Te sientes insultado por algo que ha dicho alguien. ¿Qué harías o dirías generalmente?

a) irme y no decir nada sobre el enfado.

b) Decirle a ese niño que no lo vuelva a hacer.

- c) No decir riada a ese niño, aunque me sintiera insultado.
- d) Insultar a ese niño.
- e) Decir a ese niño que no me gusta lo que ha dicho y pedirle que no lo vuelva a hacer.

24. Otro niño te interrumpe constantemente mientras estás hablando. ¿Qué harías o dirías generalmente?

- a) Decir: Perdona, me gustaría terminar de contar lo que estaba diciendo.
- b) Decir: ¡No es justo! ¿No puedo hablar yo?
- c) Interrumpir d niño empezando a hablar otra vez.
- d) No decir nada y dejar que el otro niño continuara hablando.
- e) Decir: ¡Cállate! ¡Estaba hablando yo!

25. Otro niño te pide que hagas algo que te impedirá hacer lo que realmente quieres hacer. ¿Qué harías o dirías generalmente?

- a) Decir Tengo otros planes, pero haré lo que tú quieras.
- b) Decir: ¡De ninguna manera! Búscate otro.
- c) Decir Bueno, haré lo que tú quieras.
- d) Decir ¡Olvídate de eso! ¡Lárgate!
- e) Decir Tengo otros planes. Quizá la próxima vez.

26. Ves a otro niño con quien te gustaría encontrarte. ¿Qué harías o dirías generalmente?

- a) Llamar a gritos a ese niño y pedirle que se acercase.
- b) Ir hacia ese niño, presentarme y empezar a hablar.
- c) Acercarme a ese niño y esperar a que me hablara.
- d) Ir hacia ese niño y empezar a contarle las grandes cosas que has hecho.
- e) No decir nada a esa persona.

27. Alguien a quien no conoces te para y te dice: ¡Hola! ¿Qué harías o dirías generalmente?

- a) Decir: ¿Qué quieres?
- b) No decir nada.
- c) Decir: No me molestes. ¡Lárgate!
- d) Decir ¡Hola!, presentarme y preguntarle quién es.
- e) Hacer un gesto con la cabeza, decir ¡Hola! e irme.

HOJA DE RESPUESTAS

HOJADE RESPUESTAS	
NOMBRE Y APELLIDOS:
1.	ABCDE
2.	ABCDE
3.	ABCDE
4.	ABCDE
5.	ABCDE
6.	ABCDE
7.	ABCDE
8.	ABCDE
9.	ABCDE
10.	ABCDE
11.	ABCDE
12.	ABCDE
13.	ABCDE
14.	ABCDE
15.	ABCDE
16.	ABCDE
17.	ABCDE
18.	ABCDE
19.	ABCDE
20.	ABCDE
21.	ABCDE
22.	ABCDE
23.	ABCDE
24.	ABCDE
25.	ABCDE
26.	ABCDE
27.	ABCDE

Procedimiento de corrección y valoración

Cada uno de los 27 ítems de la prueba tiene 5 posibles respuestas, una de ellas representa la respuesta asertiva la cual es puntuada con 0, otras dos implican respuestas agresivas a la situación

de distinto grado puntuándose con 1 o 2 puntos, y otras dos implican respuestas pasivas a la situación con distinto grado de pasividad, otorgándose -1 o -2 puntos.

Para la corrección de la prueba obtenemos información sobre tres tipos de conducta social. Por un lado, la puntuación en conducta agresiva, por otro lado, la puntuación en conducta pasiva, y finalmente, la cantidad total de conducta no asertiva en la interacción con los iguales.

HOJA DE CORRECCIÓN

HOJADE CORRECCIÓN					
	A	B	C	D	E
1.	-2	2	0	-1	1
2.	-1	1	-2	2	0
3.	2	0	-1	1	-2
4.	1	-2	2	0	-1
5.	0	-1	1	-2	2
6.	-2	2	0	-1	1
7.	0	-1	1	-2	2
8.	-2	2	0	-1	1
9.	2	0	-1	1	-2
10.	1	-2	2	0	-1
11.	1	-2	2	0	-1
12.	0	-1	1	-2	2
13.	-2	2	0	-1	1
14.	-1	1	-2	2	0
15.	2	0	-1	1	-2
16.	1	-2	2	0	-1
17.	0	-1	1	-2	2
18.	-2	2	0	-1	1
19.	-1	1	-2	2	0
20.	2	0	-1	1	-2
21.	1	-2	2	0	-1
22.	-2	2	0	-1	1
23.	-2	1	-1	2	0
24.	0	-1	1	-2	2
25.	-1	1	-2	2	0
26.	2	0	-1	1	-2
27.	1	-2	2	0	-1

Para interpretar los resultados se han calculado percentiles con las puntuaciones obtenidas por los 154 niños que componen la muestra en la fase pretest, es decir. Antes de realizar el programa de juego. Si bien consideramos que para la construcción de baremos el tamaño de nuestra muestra es insuficiente, creemos que estos datos pueden servir de orientación al profesor al respecto a las puntuaciones que podemos considerar bajas, medias o altas. De un modo aproximativo. Las

puntuaciones directas y su percentil correspondiente respecto a las variables medidas con esta escala (conducta agresiva, pasiva, total no asertiva) se presentan en la Tabla 1.

Como se puede observar en la Tabla 1, a partir de puntuaciones directas de 14 en conducta agresiva, 9 en conducta pasiva y 23 en conducta total no asertiva, se interpreta como un nivel significativo en ese tipo de conducta social negativa.

Tabla 1. Tabla de Conversión de Puntuaciones Directas a Percentiles, en Conducta No Asertiva para la fase pretest

PERCENTIL	PUNTUACIONES DIRECTAS		
	CONDUCTA AGRESIVA	CONDUCTA PASIVA	TOTAL NO ASERTIVA
1	—	1	3
10	2	2	7
20	3	4	10
30	4	5	12
40	6	6	13
50	7	7	16
60	10	8	20
70	14	9	23
80	19	11	26
90	24	14	30
99	32	22	41

Nota: Se consideran altas las puntuaciones directas correspondientes a percentiles de 70 o superiores.

Anexo 5**ENCUESTA DIRIGIDA A ESTUDIANTES DE SÉPTIMO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA PARALELO “A” DE LA ESCUELA MIGUEL RIOFRÍO DE LA CIUDAD DE LOJA**

OBJETIVO: determinar el aporte de a las actividades lúdicas para fortalecer las relaciones interpersonales.

paralelo “A” de educación básica de la escuela Miguel Riofrío.

CONTESTE LAS SIGUIENTES INTERROGANTES

Marque con una X la respuesta que crea conveniente

1. Al practicar las actividades lúdicas (juegos tradicionales) que te permitió.

Trabajar en equipo ()

Respetar a tus compañeros ()

Mejorar la comunicación ()

Solidaridad y colaboración ()

2. Al practicar estas actividades lúdicas que más te gustó

Expresar ideas ()

Interactuar ()

Liberar tensiones ()

Confianza ()

Ser creativo e ingenioso ()

Te sentiste motivado ()

Relacionarse con los demás ()

Expresar libremente emociones ()

3. Piensa que los juegos tradicionales permiten mejorar las relaciones interpersonales

Anexo 6

MATRIZ DE PLANIFICACIÓN DE ACTIVIDADES LÚDICAS	
<p>OBJETIVOS: aplicar actividades lúdicas (juegos tradicionales) a los estudiantes de séptimo año de educación básica de la Escuela Miguel Riofrío.</p> <p>Objetivos específicos:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Determinar el aporte de a las actividades lúdicas para fortalecer las relaciones interpersonales. 	
FECHA: 24 de enero de 2020	
RESPONSABLE: Johanna Jiménez	
ACTORES: alumnos de séptimo año de educación básica paralelo “A” de la escuela Miguel Riofrío.	
ACTIVIDADES	RECURSOS
10h20 a 10h30 Presentación	
De 10h30 a 11h15 elaboración de cometas conformando 7 grupos (7 grupos de 5 niños)	Carrizo, cinta, fundas plásticas y piola.
11h15 a 11h40 juego tradicional de los trompos 9 grupos (8 grupos de 4 niños y uno de 3 niños)	Trompos

11h40 a 12h00 juego de canicas conformando 7 grupos (7 grupos de 5 niños) (circulo quien saque más bolas)	Canicas y tiza
12h00 a 12h20 Saltar la soga formar 5 grupos de 7 niños	Una soga
12h20 a 12h30 Cierre de los juegos y aplicación de una encuesta	
Refrigerio	

Anexo 7

Memoria fotográfica

Aplicación de encuesta a los alumnos de séptimo "A"



Fuente: Estudiantes de séptimo año paralelo "A" de la escuela Miguel Riofrío.

Elaborado: Johanna Jiménez: 2019

Grupos para la elaboración de juego tradicional las cometas.



Fuente: Estudiantes de séptimo año paralelo "A" de la escuela Miguel Riofrío.

Elaborado: Johanna Jiménez: 2019

Aplicación juego tradicional el salto de la sogá.



Fuente: Estudiantes de séptimo año paralelo
“A” de la escuela Miguel Riofrío.
Elaborado: Johanna Jiménez: 2019

Aplicación juego tradicional los trompos.



Fuente: Estudiantes de séptimo año paralelo
“A” de la escuela Miguel Riofrío.
Elaborado: Johanna Jiménez: 2019

Aplicación juego tradicional las canicas.



Fuente: Estudiantes de séptimo año paralelo
“A” de la escuela Miguel Riofrío.
Elaborado: Johanna Jiménez: 2019

Aplicación de la escala de Cabs.



Fuente: Estudiantes de séptimo año paralelo
“A” de la escuela Miguel Riofrío.
Elaborado: Johanna Jiménez: 2019

Juego tradicional de las canicas.



Fuente: Estudiantes de séptimo año paralelo
“A” de la escuela Miguel Riofrío.
Elaborado: Johanna Jiménez: 2019