



**UNIVERSIDAD DE OTAVALO**

**PROGRAMA DE MAESTRÍA EN EDUCACIÓN**

**TRABAJO DE TITULACIÓN**

**JUEGOS TRADICIONALES Y POPULARES DESDE  
EL ENFOQUE INTERCULTURAL COMO  
CONSTRUCTO DE RELACIONES SOCIALES EN  
LOS ESTUDIANTES DE SEGUNDO DE  
BACHILLERATO**

**TRABAJO PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE  
MAGISTER EN EDUCACIÓN**

**RYAN ANDRÉS, SIGUENCIA MEDINA  
SOFÍA ISABEL, TITO TORRES**

**TUTOR: MSc. Ruth Esther Peñafiel Villarreal**

**Otavalo, Agosto, 2023**

## **DECLARACIÓN DE AUTORÍA**

Yo, **RYAN ANDRÉS, SIGUENCIA MEDINA**, declaro que este trabajo de titulación es de mi/nuestra total autoría y que no ha sido previamente presentado para grado alguno o calificación profesional.

La Universidad de Otavalo puede hacer uso de los derechos correspondientes, según lo establecido por la Ley de Propiedad Intelectual, por su reglamento y por la normativa institucional vigente.

A handwritten signature in blue ink, appearing to read 'Ryan Andrés Siguencia Medina', with a stylized flourish above the name.

**RYAN ANDRÉS, SIGUENCIA MEDINA**  
**C.I. 060420975-9**

## **DECLARACIÓN DE AUTORÍA**

Yo, **SOFÍA ISABEL TITO TORRES**, declaro que este trabajo de titulación es de mi/nuestra total autoría y que no ha sido previamente presentado para grado alguno o calificación profesional.

La Universidad de Otavalo puede hacer uso de los derechos correspondientes, según lo establecido por la Ley de Propiedad Intelectual, por su reglamento y por la normativa institucional vigente.

**SOFÍA ISABEL TITO TORRES**  
**C.I. 1003861547**

## CERTIFICACIÓN DEL TUTOR

Certifico que el trabajo de investigación titulado “JUEGOS TRADICIONALES Y POPULARES DESDE EL ENFOQUE INTERCULTURAL COMO UN CONSTRUCTO DE RELACIONES SOCIALES EN LOS ESTUDIANTES DE SEGUNDO DE BACHILLERATO” bajo mi dirección y supervisión, para aspirar al título de Magister en Educación, de los estudiantes **Ryan Andrés, Siguencia Medina, Sofía Isabel, Tito Torres** y cumple con las condiciones requeridas por el programa de maestría.



---

**MSc. Ruth Esther Peñafiel Villarreal**  
**C.I. 0919092395**

## **DEDICATORIA**

El presente Artículo de Alto Nivel Profesional, está dedicado al rey celestial Dios que permite que todo lo imposible se haga posible, a mi amada madre Gladys, quién me apoyado de manera incondicional en todo el proceso, sus valores, motivación y perseverancia me han permitido convertirme en la persona que soy, a mi abuelita Elvia que es una mujer llena de sabiduría y de gran carácter que me ha enseñado el mayor conocimiento que puede existir en la vida que es la experiencia, a mi amada Gisela por darme el impulso necesario para continuar mis estudios en busca de mejores horizontes.

**Ryan Andrés Siguencia Medina**

## **DEDICATORIA**

El presente Artículo de Alto Nivel Profesional, está dedicado al rey celestial Dios que permite que todo lo imposible se haga posible, les agradezco a mis padres que siempre me han brindado su apoyo incondicional para poder cumplir todos mis objetivos personales y académicos. Ellos son los que con su cariño me han impulsado siempre a perseguir mis metas y nunca abandonarlas frente a las adversidades. También son los que me han brindado el soporte para poder concentrarme en los estudios y nunca abandonarlos.

**Sofía Isabel Tito Torres**

## **AGRADECIMIENTO**

Quiero expresar mi sincero agradecimiento a la MSc. Ruth Esther Peñafiel Villarreal por motivarme y haberme animado a emprender la ejecución del artículo científico de alto nivel, también a cada uno de los docentes que han impartido las diferentes cátedras durante la maestría que han permitido tener un amplio conocimiento sobre una educación de calidez y calidad, a la Universidad de Otavalo por darme la oportunidad de formarme como profesional. Por último, gracias a mi compañera de fórmula Sofia Tito que me ha animado en este largo camino y ser un soporte en todo momento, a todos ellos gracias.

**Ryan Andrés Siguencia Medina**

## **AGRADECIMIENTO**

Le agradezco muy profundamente a mi tutora MSc. Ruth Esther Peñafiel Villarreal y docentes por su dedicación y paciencia, sin sus palabras y correcciones precisas no hubiese podido lograr llegar a esta instancia tan anhelada. Gracias por su guía y todos sus consejos, los llevaré grabados para siempre en la memoria en mi futuro profesional. Le agradezco a mi compañera de fórmula Ryan Sigüencia por las horas compartidas, los trabajos realizados en conjunto y las historias vividas. Por último, agradecer a la universidad de Otavalo que me ha exigido tanto, pero al mismo tiempo me ha permitido obtener mi tan ansiado título. Agradezco a cada directivo por su trabajo y por su gestión, sin lo cual no estarían las bases ni las condiciones para aprender conocimientos

**Sofía Isabel Tito Torres**

# **Juegos tradicionales y populares desde el enfoque intercultural como un constructo de relaciones Sociales en los estudiantes de segundo de bachillerato**

**Ryan Andrés, Sigüencia Medina**

**Sofía Isabel, Tito Torres**

**Maestranteros de la Universidad de Otavalo**

## **RESUMEN**

El juego es un comportamiento natural de niños y adolescentes, puesto que favorece el proceso de adquisición y comprensión que les permite crecer y adaptarse al mundo que les rodea. Sin embargo, en el nivel de bachillerato, la baja relación social de los estudiantes es visible, y el principal problema es la falta de estrategias lúdicas propuestas por los docentes, lo que hace sus clases poco participativas. Por ello, el objetivo del trabajo es identificar si los juegos tradicionales y populares desde el enfoque intercultural actúa como un constructo de relaciones sociales en los estudiantes de segundo de bachillerato. Para ello, se considera un estudio de enfoque cualitativo, nivel descriptivo, tipo de investigación bibliográfica y el uso de la técnica como es la revisión documental, además, se ha hecho uso de las diferentes bases de datos como Scielo, latindex, Ebsco, Scopus para la búsqueda de trabajos. Como resultados se han obtenido 20 investigaciones de diferentes modalidades, estas fueron libros, informes, tesis de maestría, tesis doctorales y artículos científicos en relación al tema para soporte de información. Tras la revisión documental se concluye que, los juegos tradicionales y populares mantienen a los estudiantes entretenidos mientras aprenden. De hecho, estos juegos ofrecen actividades interesantes para ayudar a los estudiantes de bachillerato a fomentar las relaciones sociales a través del aprendizaje de la interculturalidad de un territorio o pueblo. Además, pueden ser una divertida experiencia para estrechar lazos entre compañeros, ya que, jugar juntos a este tipo de juegos ayuda a desarrollar hábitos de aprendizaje que durarán toda la vida.

**Palabras clave:** Juegos tradicionales, juegos populares, relaciones sociales, cultura, aprendizaje.

**Traditional and popular games from the intercultural approach as a construct of social relations in high school students.**

**Ryan Andrés, Siguencia Medina**

**Sofía Isabel, Tito Torres**

**Master of the University of Otavalo**

**ABSTRACT**

Play is a natural behavior of children and adolescents, since it favors the process of acquisition and understanding that allows them to grow and adapt to the world around them. However, at the high school level, the low social relationship of students is visible, and the main problem is the lack of playful strategies proposed by teachers, which makes their classes little participatory. Therefore, the objective of this work is to identify if the traditional and popular games from the intercultural approach act as a construct of social relations in the students of the second year of high school. For this, a qualitative approach study is considered, descriptive level, bibliographic research type and the use of the technique such as documentary review, in addition, use has been made of different databases such as Scielo, latindex, Ebsco, Scopus for the search of works. As results, 20 researches of different modalities have been obtained, these were books, reports, master's theses, doctoral theses and scientific articles related to the topic for information support. After the documentary review it is concluded that, traditional and popular games keep students entertained while learning. In fact, these games offer interesting activities to help high school students foster social relations through learning about the interculturality of a territory or town. In addition, they can be a fun bonding experience among peers, as playing these types of games together helps develop learning habits that will last a lifetime.

***Key words:*** Traditional games, popular games, social relations, culture, learning.

## INTRODUCCIÓN

Tener habilidades sociales y establecer contactos es tan importante para el desarrollo de una persona, puesto que refuerza la inmunidad, aumenta la esperanza de vida y reduce el riesgo de depresión o trastornos de ansiedad a través de la identidad con juegos tradicionales y populares ecuatorianos. De hecho, las habilidades sociales son esenciales para el funcionamiento exitoso y saludable en la sociedad, puesto que desarrollar estas habilidades puede tener un impacto positivo en todas las áreas de la vida, desde logros profesionales y bienestar emocional. Sin embargo, en la actualidad, de acuerdo con Vivanco (2020):

La interacción social ha dejado de ser un elemento importante dentro del aula de clases, por lo que, a nivel nacional se ha dejado de promover el desarrollo de habilidades sociales entre compañeros de clases, incluyendo a los docentes, debido a la falta de estrategias que permitan a las partes desplegar acciones sociales. (p. 113)

Además, hoy en día, existen dificultades de interacción social en el sistema escolar nacional. Entre los factores que intervienen para que se de este problema “es la insolvencia de los estudiantes de expresar sus sentimientos o ideas, la causa es por miedo a las burlas o rechazo de sus compañeros” (Paredes & Ramos, 2020, p. 78). Esto conlleva que estos estudiantes se aíslen de todos, provocando que se genere bajas calificaciones, sean introvertidos, no tengan amigos y sean víctimas de bullying donde partiendo del juego se desea desarrollar habilidades sociales que permitan a los estudiantes expresar sus emociones y a la vez incorporarse socialmente dentro de las instituciones educativa.

De esta manera, centrándose en el problema de investigación, como es la baja relación social de los estudiantes de segundo de bachillerato, puede deberse a la falta de estrategias lúdicas que genera los docentes, lo que provoca un bajo rendimiento participativos en el aula de clases y fuera de ella en función a la interculturalidad. Además, las deficientes estrategias de comunicación de los docentes provocan que existan limitadas habilidades sociales en los estudiantes, quienes prefieren aislarse y no compartir con sus compañeros, así como restringir la adaptabilidad, que se refiere a adaptarse a diferentes circunstancias y a interactuar de manera efectiva en una variedad de entornos.

Un motivo precedente a lo mencionado puede vincularse a la falta de capacitación de los docentes para la aplicación de estrategias lúdicas y comunicativas, lo que induce a que sus estudiantes se sientan desmotivados o pierdan el interés de aprender e interactuar con sus compañeros. Por otro lado, tomando en consideración la interculturalidad, los estudiantes han dejado de lado sus raíces y costumbres como fortalecimiento de su identidad. El motivo es la aculturación o recepción de nuevos hábitos que no son propias a la local. Esta acción definitivamente provoca que se pierda la identidad cultural de la juventud, olvidando su precedencia social.

Por ello, se ha visto en la necesidad de identificar si los juegos tradicionales y populares desde el enfoque intercultural actúa como un constructo de relaciones sociales en los estudiantes, y con ello, mejorar la interacción dentro y fuera del aula de clases. Esto se analiza porque el mundo de los juegos tradicionales se presta especialmente como una herramienta para la interacción social entre personas, que inicia desde de la infancia hasta la edad adulta, de hecho, se considera un rasgo de la infancia contemporánea. Frente a esta

perspectiva, se puede considerar que el juego se basa en la recreación, recompensa y compensación, al igual que el tiempo de ocio que se basa en el tiempo de trabajo.

De acuerdo con Barrios (2018) “los juegos populares, tradicionales, infantiles, didácticos, entre otros, es una actividad educativa y pedagógica, que contribuye al desarrollo afectivo, sensomotor, cognitivo, moral, intelectual y social de los estudiantes y al desarrollo de las manifestaciones de la cultura” (p. 779). Morales et al. (2018) considera que “los juegos tradicionales y populares desempeñan un papel significativo como constructo de las relaciones sociales en varias formas” (p. 5). Y para Jiménez et al. (2022) “la razón por la cual estos juegos son importantes en el contexto social es la interacción, porque proporcionan una plataforma para la relación y participación con las personas que se reúnen” (p. 175).

Bajo este contexto, los juegos tradicionales y populares son parte importante del patrimonio cultural de una comunidad o sociedad. Por lo que, “practicar estos juegos permite transmitir conocimientos, valores y tradiciones de generación en generación porque las personas aprenden sobre historia, costumbres y formas de vida” (Cabrera, 2019, p. 130). Es así que, los juegos contribuyen a fortalecer la identidad cultural y promover el sentido de pertenencia. Es decir, entre aquellos grupos se divierten y establecen vínculos con otros participantes, fomentando la comunicación, la cooperación y el trabajo en equipo, lo que fortalece el vínculo social.

Por ello, se puede argumentar que, los juegos tradicionales y populares suelen ser accesibles para personas de todas las edades y habilidades, ya que no requieren equipos sofisticados ni grandes espacios, lo que los hace más accesibles y menos excluyentes. Además, estos juegos pueden ser una excelente manera de fomentar la inclusión de personas de diferentes culturas, ya que ofrecen un espacio común para interactuar y relacionarse sin barreras. En efecto, de acuerdo con lo expuesto por Barrios et al. (2018) “los juegos tradicionales y populares fomentan el desarrollo de habilidades sociales como la empatía, paciencia, tolerancia y el respeto” (p. 779).

Al participar en estos juegos, las personas aprenden a seguir reglas, a respetar el turno de los demás, a aceptar la victoria o la derrota de manera justa y a resolver conflictos de manera constructiva. Por lo tanto, a través de la investigación y sus futuros resultados, se considera al juego como una actividad que incorpora la dimensión social, interactiva, por lo que contribuirá al desarrollo de los estudiantes del segundo de bachillerato. De esta manera, el objetivo es poner de relieve la pertinencia de los juegos tradicionales o populares, que está en consonancia con la evolución reciente de la disciplina, y que también inspira implícitamente una gran cantidad de investigaciones sobre el juego y lo social.

Con ese propósito, se desea sugerir que el estudio de los juegos tradicionales y populares son una puerta de entrada heurística a los procesos de construcción social de la realidad y las identidades, especialmente de los estudiantes de bachillerato. Las diferentes teorías vinculadas a la relación social y juegos tradicionales o populares son las variables de estudio para el trabajo de titulación. Por ello, la primera teoría seleccionada es la Teoría de interacción social de Erving Goffman, “quién siempre se adhirió a la misma definición de interacción o situación social, insistiendo en el hecho primordial de la copresencia corporal: por interacción -es decir, interacción cara a cara-” (Gonnet, 2020, p. 171).

Por ello, Goffman define a una situación social como un espacio físico, en el que cualquier persona puede interactuar con otras. La condición de posibilidad de la teoría es un sentido común compartido por el sociólogo y los actores sociales, que la organiza inmanentemente. Por otro lado, se considera la teoría de la Influencia Social de Michel Eyquem de Montaigne, donde se expresa que, “hay muchas formas de influir en los demás sin tener una gran reserva de dinero; por ejemplo, estando en una posición en la que las decisiones que tomar pueden beneficiar o perjudicar objetivamente a los demás” (Mattei, 2021, p. 93). Muchos políticos entrarían en esta categoría.

En el caso de los juegos tradicionales, Lavega (2018) manifiesta que:

Como disciplina académica, la teoría de juegos pretende formalizar las situaciones de conflicto inherentes a una comunidad de individuos que interactúan, y discutir y proponer soluciones a estos conflictos. El diseño de soluciones se guía por criterios de optimalidad individual o colectiva, coherencia temporal, justicia distributiva, etc. Esquemáticamente, la teoría de juegos aborda la resolución formal de un conflicto de dos maneras. (p. 146)

Si los individuos pueden firmar acuerdos de cooperación que les comprometen irrevocablemente a un conjunto de actividades, entonces una solución se reduce a asignar riqueza, imputar costes y distribuir honores o poder entre los firmantes. La interpretación que se da a una solución es que la comunidad se encarga de compensar a los individuos que han cooperado a pesar de los conflictos de intereses. Por otro lado, se ha identificado investigaciones previas como base para el desarrollo del trabajo de titulación, por lo tanto, Rodríguez et al. (2018) describe que:

A través de los juegos tradicionales una experiencia física de participación estudiantil. Es decir, determina si mediante los juegos se logra en los estudiantes fomentar la comunicación e interacción social, cambiando sus hábitos y estilos de vida. Es por ello que, a través de una revisión bibliográfica se analiza investigaciones con la misma temática, demostrando que existe escasa información sobre el tema. (p. 80)

Alonso et al. (2019) analiza las emociones que se generan a través del juego, demostrando que “los juegos tradicionales conjuntamente con los juegos cooperativos permiten a los bachilleres vivir experiencias y emociones diferentes, sean estos de forma individual o grupal” (p. 199). Además, manifiestan que los juegos tradicionales suelen evocar emociones positivas y generan vínculos emocionales entre los participantes. Seguido, Muñoz et al. (2021) analiza los juegos tradicionales como herramienta de adquisición de estados emocionales en los estudiantes de bachillerato.

Por lo que, demuestran que este tipo de juego permite a los docentes ayudar a potenciar las competencias motrices de los estudiantes, así como el desarrollo socioemocional de cada uno. Y mediante intervenciones sociales, el juego favorece a la equidad de género y aceptación de ideas. Asimismo, la risa, el entusiasmo y la camaradería que se experimenta al jugar juntos ayudan a fortalecer los lazos sociales y a crear recuerdos compartidos. Finalmente, Jiménez et al. (2022) sostiene que:

Han fortalecido en los estudiantes las relaciones interpersonales, y su estrategia se enfoca en la práctica de juegos tradicionales. Por lo que, al practicar este tipo de juegos los estudiantes son más creativos y comparten opiniones entre sus compañeros, fomentando el trabajo en equipo. Estas experiencias emocionales pueden perdurar en el tiempo y contribuir a una mayor cohesión social. Esto permite concluir que, al participar en estos juegos tradicionales como populares, las personas pueden fortalecer sus relaciones sociales y enriquecer su vida comunitaria.

De esta manera, el presente trabajo de titulación tiene como objetivo principal determinar la manera de cómo los juegos tradicionales y populares fortalece el desarrollo del enfoque intercultural como un constructo de relaciones sociales en los estudiantes de segundo de bachillerato. Y para su cumplimiento se ha establecido tres objetivos específicos, el primero pretende analizar el referente teórico sobre los juegos tradicionales y populares en el fortalecimiento del desarrollo en el enfoque intercultural, mismo que se desarrolla con el desarrollo de la introducción y presentación de resultados, es decir, con la identificación de diversas investigaciones referentes al tema.

Por otro lado, el segundo objetivo específico se direcciona en diagnosticar el estado actual los juegos tradicionales y populares en el enfoque intercultural, esto se despliega en el apartado de discusión, donde se realiza un análisis de cómo se halla el uso de estos juegos en los estudiantes. Por consiguiente, se plantea como tercer objetivo específico, fomentar actividades que contribuyan en el desarrollo de los juegos tradicionales y populares para fortalecer el desarrollo en el enfoque intercultural. Los objetivos trazados permiten determinar aquellas estrategias de comunicación que los docentes aplican, mismas que limitan a los estudiantes a tener habilidades sociales.

Por otro lado, tomando en consideración la interculturalidad, los estudiantes han dejado de lado sus raíces y costumbres. El motivo es la aculturación o recepción de nuevas costumbres que no son propias a la local. Esta acción provoca que se pierda la identidad cultural de la juventud, olvidando su precedencia social. Por ello, a través de la investigación, se considera al juego como una actividad que incorpora la dimensión social, interactiva e intercultural. Con ello, el estudio de los juegos tradicionales y populares son una puerta de entrada heurística a los procesos de construcción social de la realidad y las identidades, especialmente de los estudiantes de bachillerato.

En consecuencia, para aportar con una alternativa de solución a todo lo mencionado anteriormente, se ha establecido una propuesta que se basa en la Inteligencia Artificial (IA) en los juegos tradicionales y populares, misma que es innovadora porque desarrolla una actividad que reviva y modernice los juegos tradicionales populares. De hecho, con la IA esta actividad se puede ejecutar en teléfonos móviles y tabletas que ofrezca versiones digitales de juegos activos (canicas, rayuela, elástico, baile de la silla, etc.) y juegos pasivos (trompos, la raya, ruleta, tres en raya, etc.) (Calle et al. 2020, p. 21).

Es así que, el nombre de la actividad es: Juegos Tradicionales AI, misma que ofrece una experiencia de juego con un toque moderno y desafiante. Los usuarios pueden elegir entre una variedad de juegos tradicionales, y lo innovador radica en el uso de la IA para mejorar la jugabilidad de estas experiencias.

Entre sus características clave están: Oponentes virtuales, donde los jugadores se enfrentan a oponentes de la IA que se adaptan a su nivel de destreza, lo que garantiza desafíos adecuados para jugadores principiantes y experimentados. Asesoramiento estratégico, donde la IA proporciona consejos y estrategias en tiempo real, ayudando a los jugadores a mejorar sus habilidades. Modo de entrenamiento interactivo, la actividad podría incluir un modo de entrenamiento que permita a los jugadores aprender y practicar nuevas estrategias y tácticas en juegos tradicionales con la guía de la IA.

Otras de las características es el multijugador en línea, donde los jugadores compiten con amigos o desconocidos en tiempo real a través de la conexión en línea, lo que mantiene viva la interacción social en juegos tradicionales. Rankings y competencias, con el cual, se organiza competencias y torneos en línea donde los jugadores puedan competir por premios y clasificarse en tablas de clasificación. Personalización, donde los usuarios personalizan sus juegos con temáticas, reglas y tableros personalizados. Y finalmente, se adapta la integración de voz y chat, con el cual, los jugadores pueden comunicarse a través de voz o chat, lo que agrega un componente social a la experiencia de juego.

Esta propuesta no solo revitaliza los juegos tradicionales y populares, sino que también los hará más accesibles y emocionantes para nuevas generaciones de jugadores. Además, para Ocaña et al. (2019) “la inteligencia artificial permitiría una experiencia de juego más desafiante y enriquecedora, fomentando un mayor interés en estos juegos” (p. 546).

De este modo, esta propuesta se lo ha diseñado de acuerdo al comportamiento de la nueva generación, es decir, aquellos que usan frecuentemente tecnología. Como se ha evidenciado tras la investigación, hasta el momento no se ha generado propuestas direccionadas a la IA en juegos populares y tradicionales, siendo pioneros en este tipo de alternativas de solución.

## **METODOLOGÍA**

Para el desarrollo del trabajo de titulación se tomó en cuenta un proceso metodológico basado en el **enfoque** cualitativo, que según Arias (2022) “se refiere a la observación e interpretación de la realidad de los sujetos y se ocupa de la forma en que se percibe y se experimenta el tema de investigación” (p. 102). Es decir, se recurrió al uso de fuentes secundarias como libros, revistas, investigaciones de cuarto nivel o informes, con los cuales se sustenta los resultados direccionados al uso de juegos tradicionales y populares para las relaciones sociales en los estudiantes de segundo de bachillerato.

Asimismo, se consideró un **nivel** descriptivo, que de acuerdo con Galindo (2020) se refiere a “la investigación que describe un fenómeno o grupo objeto de estudio, demostrando sus características específicas” (p. 98). Por tanto, permitió analizar los criterios de los autores

seleccionados sobre la temática seleccionada, de igual manera, con este nivel se pretende puntualizar sobre las particularidades en las relaciones sociales de los estudiantes.

Bajo esta perspectiva, el tipo de investigación fue bibliográfica que mediante una revisión documental como técnica se obtendrá información relevante para el procesamiento de datos. Para Robledo (2020) el tipo bibliográfico “consiste en revisar la literatura existente en relación con el tema que se va a estudiar; es uno de los pasos principales de cualquier investigación e implica la selección de fuentes de información” (p. 132).

Y para Maldonado (2018) la revisión documental “se considera un paso esencial porque implica un conjunto de fases que abarcan la observación, la investigación, la interpretación, la reflexión y el análisis para obtener bases para el desarrollo de cualquier estudio” (p. 87). De esta manera, la técnica efectuada para la recolección de información fue la revisión documental, misma que admitió conservar una proximidad directa con la información elegida sobre los juegos tradicionales y populares desde un enfoque de relaciones sociales.

Tomando en cuenta el paradigma cualitativo y el estudio investigativo que corresponde a la modalidad de investigación bibliográfica documental, se estable un análisis de diversas fuentes partiendo de la reflexión, interpretación y a la vez el análisis exhaustivo. En su revisión se obtuvo una perspectiva amplia de los fundamentos de los trabajos seleccionados, mismos que contribuyen al mejoramiento a la propuesta de la aplicación de juegos tradicionales y el poder habilitar relaciones sociales.

A partir de la revisión bibliográfica sistemática (RBS) los procedimientos de selección, especificación y valoración se los ha realizado a través de los gestores bibliográficos como Mendeley, EndNote Online y Zotero, empleando filtros por año de publicación, en las distintas bases de datos como Scielo, latindex, Ebsco, Scopus y google académico partiendo de lectura exhaustiva de donde se manifiesta el trabajo desarrollado en tablas de resúmenes y conclusiones por parte del investigador.

Para la realización de este proceso se recopila, organiza y valida la información de 20 autores con fundamento y rigor científico como artículos, informes, tesis, libros, medios electrónicos y tesis y dentro del área técnico pedagógico de la web documentos que tengan ISSN O ISBN en el que se identifica claramente la relación con la temática sobre los juegos tradicionales y la importancia en el constructo social hoy en la actualidad se vuelve un desafío cultural y social para la educación para el docente como emprendedor digital y el estudiante como nativo digital, sin embargo, se hace desea general una contribución al conocimiento científico a la temática y a la vez un aporte a la sociedad a partir de la identidad.

## **PRESENTACIÓN Y DISCUSIÓN DE RESULTADOS**

En este punto se presenta información de diferentes investigaciones sobre los juegos tradicionales y populares, además, en los cinco párrafos iniciales se despliega un resumen sobre la importancia de estos juegos para las relaciones sociales en los estudiantes del segundo de bachillerato, por tanto, se ha elegido dos autores de pregrado, uno de maestría, un artículo científico latinoamericano y un artículo científico en otro idioma. Dicha información se desglosa a continuación:

El trabajo de investigación realizado por Sanz (2018) considera que:

Los juegos del mundo relacionados a los tradicionales, populares, alternativos y cooperativos, vienen siendo un elemento muy importante para desarrollar las habilidades sociales de los estudiantes o niños y niñas que asisten a las escuelas y colegios. De esta manera, el autor diseña una propuesta didáctica para impartir de manera reflexiva el desarrollo integral de los estudiantes, es decir, servirá como una integración e interacción entre compañeros basándose en la cooperación y colaboración. (p.18)

En el caso de la investigación de Jiménez et al. (2022) quienes exponen que:

Las actividades lúdicas son actividades de juego y diversión, mientras que los juegos tradicionales son utilizados como un elemento dinamizador o promotor de las relaciones interpersonales. En otras palabras, estas actividades recreativas tienen el propósito de fortalecer y mejorar las relaciones entre las personas que participan en ellas. (p. 178)

Por consiguiente, en la tesis de maestría desarrollada por Yajahuanca (2021) citan que:

Los juegos tradicionales juntamente con los populares permiten mejorar las relaciones interpersonales de los estudiantes, de esta manera, sin embargo, para que esta relación se desarrolle de la mejor manera es importante trabajar en la motivación, empatía, tolerancia y trabajo en equipo. Además, en cuanto a los juegos tradicionales es importante trabajar en las dimensiones sociales, culturales, cognitivas, motoras y afectiva –emocional. Estas dimensiones en conjunto con la teoría sociocultural de Vygotski y la estructuralista de Piaget permiten en los estudiantes incrementar su nivel social. (p. 21)

Tras la revisión documental, se ha considerado al artículo desarrollado por Barrios et al. (2018) en Colombia, donde se expresa que:

El juego en general es fundamental para fomentar el desenvolvimiento de los niños, además, el juego tradicional al estar estructurado con reglas de juego es bien aceptadas por los estudiantes, puesto que, toman conciencia de las limitaciones personales para desarrollar las habilidades sociales durante la práctica del juego. De esta manera, la relación social con los compañeros es comunicativa y sobre todo cooperativo, donde el respeto y la dignidad son pilares básicos para la ejecución de los juegos tradicionales en el aula. (p. 779)

En el caso del artículo científico expuesto en el idioma inglés por Trajkovik et al. (2018) propone un análisis novedoso en el ámbito educativo, puesto que:

Analiza la integración de juegos tradicionales para el aprendizaje y relaciones sociales dentro de las escuelas. Por tanto, se ha determinado que la integración de este tipo de juegos dentro del aula de clases es aceptada por los estudiantes. Además, con la práctica de este juego los estudiantes introvertidos han logrado tener participación con

sus compañeros, llevándolos a un entorno colaborativo y motivacional para interactuar de forma significativa con otras personas. (p. 5)

Sin embargo, Hulukati et al. (2023) en su artículo asegura que:

Los seres humanos no pueden depender de sí mismos para relacionarse, puesto que necesitan el apoyo y la ayuda de los demás, lo que los anima a establecer vínculos sociales. Por ello, prestar ayuda, mostrar atención, cultivar la confianza mutua y establecer una asociación mutua es importante, y que mejor tras la incorporación de juegos tradicionales en la orientación grupal sobre la relación social de los estudiantes. (p. 36)

Bajo este análisis, Raney et al. (2019) apoyan la idea de que los juegos tradicionales y populares pueden utilizarse como una herramienta eficaz para mejorar las relaciones sociales de los estudiantes, así como su desenvolvimiento dentro de la sociedad. A su vez, manifiesta que luego de participar en los juegos, los estudiantes presentaron un aumento de sus habilidades sociales, como la comunicación, cooperación y empatía.

Por tanto, de acuerdo con el criterio personal del investigador del presente trabajo, la incorporación de actividades tradicionales en los estudiantes de bachillerato mejora las habilidades sociales de los mismos. En otras palabras, desde el enfoque intercultural la estrategia es aplicable para perfeccionar las relaciones sociales desde cero, lo cual es significativo para maximizar el desenvolvimiento de los estudiantes. De hecho, para López et al. (2019):

La mejora de los hábitos y el desenvolvimiento orientado a las relaciones sociales permite a los estudiantes expresar sus opiniones sobre un tema determinado. Además, con esta estrategia de implementación se exige a cada estudiante que fomente las habilidades de colaboración respetando las ideas de sus compañeros, mostrando atención y afecto, ayudando a los demás y realizando otras actividades que conforman los vínculos sociales. (p. 269)

En cuanto a los juegos populares y tradicionales Ríos et al. (2018) aseguran que es importante brindar acceso a un alcance integral de estos juegos, ya que son mecanismos fundamentales del proceso de socialización a partir de las especificidades de la cultura en la que se desarrollan. De hecho, “la práctica de los juegos populares y tradicionales puede contribuir al desarrollo de relaciones entre otras personas a partir de dimensiones cognitivas y socioemocionales, al mismo tiempo, surgen de las comunidades y se transmiten de generación en generación” (Zamorano et al. 2018, p. 9). El proceso por el cual los individuos socializan y cooperan desde la niñez y se vuelven parte de la identidad de una comunidad.

Como bien sostiene Ardila (2021) “los juegos tradicionales son una expresión lúdica y forman parte del patrimonio cultural de la región, reconociendo las costumbres y tradiciones” (p. 10). Además, estos juegos fortifican la identidad cultural, estas actividades de ocio tienen un alto valor educativo, impulsan las habilidades sociales y estimulan el proceso de aprendizaje en un entorno educativo. Bajo esta misma línea, Barragán (2022) “la sabiduría local o las virtudes culturales se consideraban aspectos importantes de los juegos; asimismo, la combinación de ambos dio lugar posteriormente al juego tradicional” (p. 56).

Para Mesías et al. (2021) los juegos tradicionales se presentan como “actividades de ocio que tienen una mayor influencia en la cultura urbana y están íntimamente relacionadas con la vida cotidiana en las ciudades, estas actividades se han convertido en la actualidad en actividades prioritarias de desarrollo de las personas” (p. 1334). Por lo tanto, es importante preservar la importancia cultural y las tradiciones de un territorio, promoviendo la identidad cultural y asegurando la contribución de estos juegos al desarrollo económico.

Estos juegos se utilizan para introducir e introducir a las personas en las normas sociales de su entorno, por lo que el concepto proporciona una base sólida para mejorar las habilidades sociales. Por lo tanto, se dice que introducir los juegos tradicionales a la generación moderna es un medio eficaz para mejorar las relaciones sociales. Al mismo tiempo, para Gómez (2020) esta actividad permite a los actores preservar la sabiduría local y evitar la extinción cultural provocada por el avance extremo de la información y la tecnología.

En el caso ecuatoriano, los juegos tradicionales y populares han sido percibidos como una actividad recreativa para niños, niñas, adolescentes e incluso adultos, puesto que, a través de estos, se desarrollaba el intercambio e interacción social con terceras personas pertenecientes a otras comunidades. Es así que, según Campoverde (2019) a través de estos eventos se forman lazos y amistades dentro de la comunidad, a pesar de esto, estos juegos tienen poca trascendencia en el Ecuador de hoy; tanto es así que los niños eligen pasar horas frente a computadoras o dispositivos móviles. Asimismo, para López (2018) considera que:

Los juegos tradicionales son una parte esencial de la cultura popular que ha sido reemplazada o cambiada por otros juegos de computadora de alta tecnología, así como la aculturación, la inmigración y otras cuestiones que causan pérdidas culturales en nuestras ciudades. (p. 19)

En este contexto, los avances en la tecnología han hecho que los juegos tradicionales y populares estén casi en el olvido, además, otra razón “es la naturaleza competitiva de las actividades de aprendizaje, que anima a los niños y niñas a acceder a los recursos en línea desde temprana edad” (Castro & Robles, 2018, p. 27). Por lo tanto, no tienen tiempo para aprender la cultura tradicional, incluidos los juegos que eran populares en el pasado, antes de la introducción de las plataformas digitales.

En este contexto, las instituciones educativas deben tratar de revivir los juegos tradicionales populares de cada región y popularizar su práctica de acuerdo con las buenas prácticas. Es decir, “deben desempeñar un papel vital en los planes de estudio de las escuelas primarias, intermedias y secundarias” (Stevenson, 2021, p. 19). A través de esta opción, los alumnos de los tres niveles educativos pueden practicar regularmente juegos populares y tradicionales y “experimentar importantes mejoras en la motivación, la autonomía y las relaciones, además de promover activamente el sentido de satisfacción personal mediante la mejora de su condición” (Ferriz & González, 2019, p. 145).

De la Cruz (2021) confirma que:

Los juegos tradicionales son efectivos en las actividades de desarrollo grupal y que las características de cada juego coinciden con los objetivos de entrenamiento, que son aumentar la inteligencia social y alentar a los jugadores a interactuar, cooperar,

expresar afecto, mostrar solidaridad y respetar las fortalezas de los demás, así como sus debilidades. (p. 14)

Estas cualidades son esenciales para las habilidades de ajuste social en la escuela y la sociedad. En otras palabras, los juegos tradicionales influyen en la orientación grupal que mejora las habilidades sociales. A continuación, se presenta un cuadro comparativo de las veinte investigaciones mencionadas anteriormente, estas fuentes van acorde al tema propuesto relacionado con los juegos tradicionales y populares para un constructo de relaciones sociales y para su análisis se brinda un resumen analítico de la información en la siguiente tabla:

**Tabla 1**

*Tabla de resumen*

<b>Tema</b>	<b>Autor</b>	<b>Año de publicación</b>	<b>Resumen</b>	<b>Aporte a la sociedad</b>
Desarrollo de las habilidades sociales a través de los juegos del mundo: Propuesta de intervención.	Sanz, Álvaro	2018	El trabajo de investigación utiliza los juegos del mundo que se relacionan con los tradicionales, mismos que descubren a través de una propuesta didáctica el descubrimiento autónomo y aprendizaje por descubrimiento guiado. Además, fomentan la honestidad, cooperación, colaboración, comunicación, respeto e interés de los estudiantes.	La propuesta didáctica es importante para las relaciones sociales, sin embargo, se debe trabajar desde la etapa de educación infantil aquellas habilidades sociales como medio intercultural para una mejor integración e integración entre los estudiantes hasta llegar al bachillerato para tener un mejor resultado ya en el perfil del bachiller ecuatoriano como lo exige la ley de nuestro país.
Formación en valores mediante juegos tradicionales usando la investigación	Barrios, Nayibí; Gutiérrez, Dalgy; Montenegro, Víctor; Pineda, Ibis	2018	El trabajo trata de fomentar la formación en valores a través del juego tradicional, donde la formación pedagógica	Se logró que los estudiantes puedan sensibilizarse ante las diversas formas de convivir en el aula de clases a través de los juegos

como estrategia pedagógica			adquiere lineamientos metodológicos para aceptar estos juegos como elemento fundamental en la construcción de saberes y desenvolvimiento social.	tradicionales, de esta manera, existe una sana convivencia y promulgación de expresiones empáticas.
Traditional games in elementary school: Relationships of student's personality traits, motivation and experience with learning outcomes	Trajkovik, Vladimir; Malinovski, Toni; Vasileva, Tatjana	2018	Este estudio promueve un enfoque de enseñanza novedoso para la integración de los juegos tradicionales de los niños en el programa de la escuela primaria. Donde estos juegos se implementan en tres sesiones para un mejor rendimiento y relación social dentro del aula de clases.	El vínculo entre las dimensiones de la personalidad de los estudiantes y la motivación reveló que los niños introvertidos podrían tener una motivación ligeramente mayor y la posibilidad de abrirse durante el juego en entornos colaborativos.
Evaluación de un programa de actividad física mediante juegos populares en escolares de Educación Primaria	Ríos, Y.; Navarro, R.; Arufe, V.; Pérez, J.	2018	La práctica regular de los juegos populares apoya al desarrollo sistémico de los niños y niñas, puesto que aporta con grandes beneficios ligados a la actividad física y desenvolvimiento entre compañeros, fortaleciendo las elaciones sociales e interpersonales.	Los juegos populares promueven la diversión, la motivación y la autonomía en los estudiantes, así como el sentido de competitividad y relación con los demás. De hecho, son herramientas útiles para promover valores como el respeto, la solidaridad, la tolerancia, la

				empatía, la cooperación, etc.
Emociones generadas por distintos tipos de juegos en clase de educación física	Zamorano, M.; Gil, P.; Prieto, A.; Zamorano, D.	2018	El estudio analiza cómo los juegos cooperativos y de oposición promueven el desarrollo emocional de los estudiantes en comparación con los populares juegos cooperativos y de oposición.	El juego popular de oposición se posicionó como el más adecuado para suscitar este sentimiento en los estudiantes, ya que participaron en el estudio y experimentaron emociones positivas en todos los cursos.
Los juegos tradicionales del pueblo salasaka como elemento para fortalecer el turismo en el cantón Pelileo	López, Wilman	2018	La investigación presenta una colección de juegos tradicionales de los indígenas de Salasaka, jugados por sus habitantes hace años, los cuales le han dado a la parroquia su carácter tradicional debido a la aculturación, el desarrollo tecnológico y otros.	Los juegos dan a la parroquia un carácter tradicional, que poco a poco han ido y están quedando en el olvido. Sin embargo, se plantea estrategias para seguir fomentando estos juegos para que las futuras generaciones las conozcan y la practiquen.
Juegos tradicionales como estrategia para restablecer vínculos afectivos entre os infantes de grado transición del liceo la alegría de aprender.	Castro, Leyne; Robles, Karina	2018	El trabajo tiene como propósito determinar la necesidad de enfatizar el valor del juego tradicional en la infancia, puesto que en el aula los niños presentan conductas inapropiadas que afectan la convivencia dentro y fuera de la misma familia.	Los juegos tradicionales dentro de la sociedad, especialmente en los estudiantes, forman una estrategia que restablece los vínculos afectivos, es decir, se transforma las relaciones sociales negativas a positivas, ya que en estos juegos se realiza la

				participación grupal, generando empatía entre todos.
Physical activity and social behaviors of urban children in green playgrounds	Raney, Marcela; Hendry, Colette; Yee, Samantha	2019	Las zonas sustituidas por espacios verdes se convierten en las más populares para los alumnos logren realizar actividades como juegos, deportes tradicionales, gimnasia, salto y el juego creativo.	Los estudiantes pasan menos tiempo sedentarios y participaron en más juegos colaborativos con sus compañeros durante el recreo. En particular, los alumnos pueden correr sin un mayor riesgo de no cumplir las pautas de una actividad.
Los juegos populares como recurso didáctico para la mejora de hábitos de vida saludables en la era digital	López, Jesús; Pozo, Santiago; Fuentes, Arturo; Bujez, Manuel	2019	A través de los juegos populares, los estudiantes mejoran la motivación, satisfacción, participación y la atmósfera de clase, incluso existe un área de satisfacción de que tanto niñas como niños comparten un mismo espacio donde se desenvuelven con normalidad.	El uso de los juegos populares es un elemento dinamizador para activar los hábitos positivos de los estudiantes en las aulas de clase. Además, permite mejorar la actividad física fuera del ámbito pedagógico, donde intervienen de forma directa la familia, reduciendo las horas frente al computador o teléfono celular.
Incidencia de la tecnología en la pérdida de los juegos tradicionales	Campoverde, Bélgica; Espinoza, Eudaldo	2019	En la investigación su logra identificar la pérdida de la práctica de los juegos tradicionales en los estudiantes de quinto y sexto año de Educación Básica, ya que actualmente los	Los juegos son considerados como la herramienta para motivar al fomento de valores, destrezas, fuerza, relación social y conocimientos, por lo cual, en la sociedad

			niños, niñas y adolescentes se vinculan más al uso de tecnología, dejando de lado las actividades al aire libre con amigos.	contribuyen con la conservación de la identidad cultural y fomento de los rasgos culturales, es decir, de aquellas destrezas que antiguamente se desarrollaban en los pueblos a través de los juegos infantiles tradicionales.
Promoción de la actividad física a través del modelo trans-contextual de la motivación.	Ferriz, Roberto; González, David	2019	El estudio presenta estrategias motivacionales a partir de la práctica de los juegos para promocionar la actividad física y relación social de los estudiantes, para lo cual, se establecen estrategias dirigidas a satisfacer las necesidades sociales y psicológicas.	Las estrategias propuestas aportan con nuevos conocimientos vinculados a los juegos, donde, la motivación juega un papel importante para que los estudiantes logren mejorar su desenvolvimiento social dentro y fuera de las aulas de clase.
La inclusión en el aula a través de los juegos tradicionales.	Gómez, Nieves	2020	El trabajo pretende demostrar que los juegos tradicionales son una importante estrategia para que los niños y niñas logren ser más participativos dentro del aula, para lo cual, analizan la inclusión en las aulas de clase mediante la práctica de este tipo de juegos.	El aporte que tiene los resultados del trabajo es aportar a las instituciones educativas con nuevas estrategias, con el fin de promover la relación social de los estudiantes dentro de las aulas de clase y fuera de ellas.
Juegos tradicionales y	De la Cruz, Miguel	2021	El informe relaciona los juegos	Los juegos tradicionales para la

<p>habilidades sociales en niños y niñas de la Institución Educativa N° 11049, Sigues-Kañaris</p>	<p>tradicionales con las habilidades sociales de los estudiantes, determinando que este tipo de juegos permite fomentar un nivel de habilidades superior a las que ya han tenido. Por ello, consideran fundamental tomar en consideración los juegos tradicionales como constructo de las relaciones sociales.</p>	<p>sociedad son eficientes, puesto que, alienta a los jugadores a interactuar, cooperar, expresar afecto, mostrar solidaridad y respetar las fortalezas de los demás, así como sus debilidades.</p>	
<p>Traditional games as a means of strengthening autonomy, teamwork and leadership at school</p>	<p>Stevenson, Rodrigo 2021</p>	<p>El artículo expone sobre la importancia de los juegos tradicionales, puesto que, viene siendo una estrategia que fortalece la autonomía, trabajo grupal y liderazgo. Por ello, se aplica como estrategia para fortalecer los vínculos sociales entre estudiantes.</p>	<p>Esta estrategia aporta a la sociedad a través de las prácticas realizadas, es decir, con los beneficios sociales, ya que, con el trabajo en equipo, los estudiantes logran tener más vínculo social con sus compañeros de clase o con las personas fuera de la escuela, especialmente su familia.</p>
<p>Juegos tradicionales para las relaciones interpersonales en estudiantes de la Institución Educativa N° 16042, Linderos, Jaén, Cajamarca</p>	<p>Yajahuanca, Berna 2021</p>	<p>El trabajo se enfoca en proponer un programa de juegos tradicionales que contribuyan a la mejora de relaciones interpersonales, con los cuales se eleva la comunicación de los estudiantes para</p>	<p>El nivel de relaciones interpersonales de los estudiantes ha sido calificado mediante una ponderación baja entre el autocontrol y tolerancia para las actividades personales de los</p>

			una mejor interacción entre compañeros.	estudiantes, por ello el programa de juegos tradicionales ha contribuido a mejorar estas relaciones con los diferentes juegos propuestos partiendo de la disciplina y la interrelación social a favor de las relaciones positivas entre la comunidad educativa.
Juegos tradicionales: aportes al desarrollo sociocultural de los estudiantes de la institución Educativa Ignacio Gil Sanabria	Ardila, José	2021	En este informe se analiza el intercambio de saberes creado por la interacción social, posibilitando la adquisición de conocimientos a partir de la implementación de saberes relacionados con los juegos tradicionales en diferentes contextos de desarrollo de los estudiantes.	Con los juegos tradicionales, se fomenta la interacción social no sólo siendo un elemento esencial de construcción de conocimiento, sino que también garantizando la supervivencia de estas prácticas, que constituyen un elemento del patrimonio cultural y lúdico.
Juegos tradicionales ecuatorianos y su aporte al turismo cultural	Mesías, Gustavo; Salazar, Carlos; Andrade, Diego; Tapia, Juan	2021	El artículo establece la importancia de los juegos tradicionales en el Ecuador, para lo cual mediante una lectura documental demuestran que estos juegos fomentan la riqueza cultural de los pueblos, y mediante las prácticas	La práctica de los juegos tradicionales se ha ido perdiendo actualmente, sin embargo, con las investigaciones se desea fomentar el valor e identidad cultural de los pueblos, por ello, el aporte a la sociedad mediante este estudio es constituir una fuente de

			ancestrales se ven envueltas en un desafío cultural.	ingresos mediante la práctica de los juegos tradicionales hacia terceras personas, quienes deben relacionarse con otras para obtener nuevos conocimientos.
Actividades lúdicas (juegos tradicionales) como dinamizador de las relaciones interpersonales	Jiménez, Rosa; Ludeña, Luis; Medina Claudia	2022	El trabajo pretende emplear juegos tradicionales u otras actividades lúdicas que fomente la interacción entre las personas, ya que se crea un ambiente más relajado y propicio para la comunicación, se generan lazos afectivos y se promueve el trabajo en equipo.	Este enfoque puede ser útil en contextos educativos, laborales o comunitarios debido a que se busca mejorar la cohesión grupal y la comunicación entre sus miembros. Considerando que el juego y las actividades lúdicas tienen un papel importante en facilitar y mejorar las relaciones entre las personas, promoviendo la participación activa y la convivencia positiva.
Juegos tradicionales: aportes al desarrollo sociocultural en contextos educativos rurales	Barragán, José	2022	El artículo establece el aporte de los juegos tradicionales del entorno local al desarrollo sociocultural, de los estudiantes, ya que, estos juegos constituyen expresiones lúdicas para identificar costumbres y tradiciones de un lugar.	Los juegos tradicionales dentro de la sociedad representan un factor importante, puesto que las personas interactúan para obtener nuevos conocimientos, y a través de estos juegos se conoce las prácticas y técnicas que antiguamente se

				practicaban y que en la actualidad han dejado de realizarlas.
Incorporating Traditional Games in Group Counseling: Its Impact on Social Intelligence	Hulukati, Wenny; Nurilawati, Sukma; Rahim, Maruam; Hulukati, Evi	2023	El trabajo explora el impacto de la incorporación de juegos tradicionales de Gorontalo en la orientación grupal de los estudiantes, aplicando un pre-test y post-test de un grupo. Esto ha demostrado que los juegos tradicionales en el grupo son significativos para la inteligencia social de los estudiantes.	La incorporación de los juegos en el grupo puede mejorar eficazmente la inteligencia social de los alumnos de. De hecho, los juegos tradicionales son una herramienta para promover las habilidades sociales en los estudiantes y proporcionan una base para futuras investigaciones en esta área.

Elaborado por: Siguencia & Tito (2023).

## CONCLUSIONES

La práctica de juegos tradicionales y populares tiene un impacto positivo en el desarrollo de habilidades sociales en los estudiantes, puesto que estas actividades lúdicas no solo promueven la diversión y el entretenimiento, sino que también fomentan la interacción interpersonal, la colaboración y la comunicación. Por ello, los juegos analizados en el trabajo son una forma excelente de ayudar a los estudiantes a aprender nueva información con respecto a las culturas existentes, ya sea de una zona o de un país. Y, lo que, es más, también pueden ser una divertida experiencia para estrechar lazos entre compañeros, ya que, jugar juntos a este tipo de juegos ayuda a desarrollar hábitos de aprendizaje que durarán toda la vida.

Los juegos tradicionales y populares mantienen a los estudiantes entretenidos mientras aprenden. Por eso es importante elegir el juego más adecuado para fomentar las relaciones sociales o desenvolvimiento dentro y fuera del aula. De hecho, estos juegos ofrecen actividades divertidas e interesantes para ayudar a los estudiantes de bachillerato a aprender sobre la interculturalidad de un territorio o pueblo. Por tanto, brinda a los estudiantes la oportunidad de interactuar y establecer conexiones con sus compañeros de una manera relajada y divertida, compartiendo información cultural, es decir, dichos juegos tienen una mayor influencia en la cultura urbana o rural y están íntimamente relacionadas con la vida cotidiana en los pueblos, convirtiéndolas en la actualidad en actividades prioritarias de desarrollo de las personas.

Los juegos enfocados en lo tradicional y popular están arraigados en la cultura y las tradiciones locales y al participar en estos juegos, los estudiantes pueden aprender sobre su herencia cultural y la diversidad de prácticas de juego en todo el mundo, lo que puede ampliar su perspectiva. También son una forma admirable de reforzar el material que los estudiantes están aprendiendo en el bachillerato, es decir, fortalecen el aprendizaje de nuevos conocimientos culturales y a desarrollar habilidades para una actividad física adecuada. También se ha demostrado que los juegos tradicionales y populares mejoran los resultados de los estudiantes en el proceso académico, ya que vienen siendo una motivación para aprender.

Los problemas que se ha identificado tras la revisión documental, es que los juegos tradicionales y populares ya no se vienen practicando, esto se da porque actualmente los niños, niñas y adolescentes pasan mucho tiempo frente a un computador o teléfonos inteligentes, mismos que han sustituido la interacción social o personal de las personas a una interacción virtual o por vía online. Los juegos se pueden personalizar para adaptarlos al nivel de dificultad con el que el estudiante se sienta cómodo, así que el docente puede estar seguro de que siempre tendrán el nivel de desafío adecuado. Además, jugar a juegos tradicionales y populares puede ayudarle a aprender nueva información más rápida y fácilmente.

La mayoría de los juegos tradicionales implican la comunicación constante, ya sea para coordinar estrategias, expresar intenciones o transmitir información crucial para el juego. Los estudiantes aprenden a escuchar, hablar y entender a sus compañeros, mejorando sus habilidades de comunicación. Al jugar juegos tradicionales y populares, los estudiantes pueden ponerse en el lugar de los demás jugadores y comprender sus perspectivas y emociones. Esto fomenta la empatía y la comprensión hacia los demás, lo que es esencial para desarrollar relaciones positivas.

Ante la baja relación social de los estudiantes de segundo de bachillerato, formar grupos de apoyo pequeños logra compartir sus experiencias, preocupaciones y consejos, creando un ambiente más cómodo para establecer relaciones sociales. Para la mejora de las relaciones sociales, la introducción de clases y talleres específicos sobre habilidades sociales, comunicación efectiva y trabajo en equipo como parte del currículo de segundo de bachillerato, podrían incluir ejercicios prácticos, dinámicas de grupo y discusiones que fomenten la interacción entre los estudiantes.

## **RECOMENDACIONES**

Proponer dentro del aula de clases, no solo de bachillerato, sino en todos los niveles educativos, la práctica de los juegos tradicionales, con el fin de proporcionar una forma divertida y relajante de interactuar con los demás, lo que puede reducir el estrés y mejorar el bienestar emocional de los estudiantes e integrar los juegos tradicionales dentro del trabajo en equipo, para lograr un objetivo común, que es aprender a colaborar, tomar decisiones en conjunto y distribuir tareas, lo que contribuye al desarrollo de habilidades esenciales dentro del ámbito académico.

Practicar juegos tradicionales y populares puede ser una excelente forma de fomentar las relaciones sociales en estudiantes, por ello, se recomienda que en las instituciones educativas introduzcan una variedad de juegos de diferentes culturas y estilos. Esto permitirá a

los estudiantes experimentar una gama de dinámicas sociales y enriquecer su comprensión de la diversidad cultural. Al momento de implementar los juegos en las horas clase, es importante asegurarse de que todos los estudiantes tengan la oportunidad de participar. Fomenta la inclusión y la participación de todos, sin importar sus habilidades o intereses particulares.

Elegir juegos tradicionales o populares que fomenten la colaboración en lugar de la competencia pura. Ya que, los juegos cooperativos promueven la ayuda mutua y la interdependencia, lo que fortalece las relaciones y el trabajo en equipo y cambiar los grupos de juego de vez en cuando para que los estudiantes tengan la oportunidad de interactuar con diferentes compañeros. Esto les permitirá conocer a más personas y practicar sus habilidades sociales con una variedad de personalidades

Asegurar que los juegos seleccionados sean apropiados para la edad y nivel de desarrollo de los estudiantes. Puesto que deben ser desafiantes pero alcanzables para evitar la frustración. Hay que recordar que, lo más importante es que los estudiantes se diviertan mientras practican sus habilidades sociales a través de los juegos, para ello se debe mantener un ambiente relajado y agradable.

Culminar cada juego con una breve reflexión en grupo, preguntando a los estudiantes sobre sus experiencias, cómo se sintieron durante el juego y qué habilidades sociales aplicaron para enfatizar la importancia del respeto mutuo durante los juegos a ser practicados, para ello, es necesario hablar sobre la empatía, la escucha activa y cómo tratar a los demás con amabilidad y cortesía.

Formar grupos de apoyo, proporcionaría un espacio seguro para que los estudiantes se conecten, compartan sus inquietudes y reciban orientación de sus compañeros mayor considerando la implementación y adaptación de clases y talleres sociales dentro del currículum académico, estas propuestas ayudarán a satisfacer las necesidades y la cultura de la comunidad estudiantil específica.

## **REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS**

- Alonso, J., Marín, M., Yuste, J., Lavega, P., & Gea, G. (2019). Conciencia emocional en situaciones motrices cooperativas lúdicas y expresivas en bachillerato: perspectiva de género. *Educatio Siglo XXI*(37), 195–212.
- Ardila, J. (2021). *Juegos tradicionales: aportes al desarrollo socio-cultural de los estudiantes de la institución Educativa Ignacio Gil Sanabria*. Boyacá: Universidad Pedagógica y Tecnológica de Colombia. Tesis de Maestría.
- Arias, F. (2022). *El Proyecto de Investigación. Introducción a la Metodología Científica*. Venezuela: EPISTEME.
- Barragán, J. (2022). Juegos tradicionales: aportes al desarrollo sociocultural en contextos educativos rurales. *Revista Digital: Actividad Física y Deporte*, 8(1), 1-12.
- Barrios, N., Gutiérrez, D., Montenegro, V., & Pineda, I. (2018). Formación en valores mediante juegos tradicionales usando la investigación como estrategia pedagógica. *Cultura, Educación y Sociedad*, 9(3), 775-782.
- Cabrera, M. (2019). Juegos tradicionales y populares: juegos intemporales. *Publicaciones*

- didácticas*(102), 132-146.
- Campoverde, B., & Espinoza, E. (2019). Incidencia de la tecnología en la pérdida de los juegos tradicionales. *Maestro y Sociedad*, 16(4), 895-903.
- Castro, L., & Robles, K. (2018). *Juegos tradicionales como estrategia para restablecer vínculos afectivos entre os infantes de grado transición del liceo la alegría de aprender*. Universitaria Minuto de Dios. Tesis doctoral.
- De la Cruz, M. (2021). *Juegos tradicionales y habilidades sociales en niños y niñas de la Institución Educativa N° 11049, Sigues-Kañaris*. Chiclayo: Universidad César Vallejo. Tesis de maestría.
- Ferriz, R., & González, D. (2019). Promoción de la actividad física a través del modelo trans-contextual de la motivación. *Revista Española de Educación Física y Deportes*(427), 139-150.
- Galindo, H. (2020). *Estadística para no estadísticos: una guía básica sobre la metodología cuantitativa de trabajos académicos*. Alicante: 3Ciencias.
- Gómez, N. (2020). La inclusión en el aula a través de los juegos tradicionales. En N. Gómez, & J. Fernández, *Las metodologías didácticas innovadoras como estrategia para afrontar los desafíos educativos del siglo XXI* (págs. 70-83). Madrid: Dykinson S.L.
- Gonnet, J. (2020). ¿Por qué la interacción? Una reconstrucción de los escritos tempranos de Erving Goffman. *Revista Reflexiones*, 99(1), 168-188.
- Hulukati, W., Nurilawati, S., Rahim, M., & Hulukati, E. (2023). Incorporating Traditional Games in Group Counseling: Its Impact on Social Intelligence. *Journal of Humanities and Social Sciences Studies*, 5(2), 33-40.
- Jiménez, R., Ludeña, L., & Claudia, M. (2022). Actividades lúdicas (juegos tradicionales) como dinamizador de las relaciones interpersonales. *Revista Científica Y Arbitrada De Ciencias Sociales Y Trabajo Social*, 5(9), 172-185.
- Jiménez, R., Ludeña, L., & Medina, C. (2022). Actividades lúdicas (juegos tradicionales) como dinamizador de las relaciones interpersonales. *Revista Científica Y Arbitrada De Ciencias Sociales Y Trabajo Social: Tejedora*, 5(9), 172-185.
- Lavega, P. (2018). Reflection-on-action learning through traditional games. The case of la pelota sentada (sitting ball)/. *Cultura y Educación*, 30(1), 142-176.
- López, J., Pozo, S., Fuentes, A., & Bujez, M. (2019). Los juegos populares como recurso didáctico para la mejora de hábitos de vida saludables en la era digital. *Retos*(36), 266-272.
- López, W. (2018). *Los juegos tradicionales del pueblo salasaka como elemento para fortalecer el turismo en el canton Pelileo*. Ambato: Universidad Técnica de Ambato.
- Maldonado, J. (2018). *Metodología de la investigación social: Paradigmas: cuantitativo, sociocrítico, cualitativo, complementario*. Colombia : Ediciones de la U.
- Mattei, E. (2021). Las huellas de Nicolás Maquiavelo en los Ensayos de Michel de Montaigne. *Hermenéutica intercultural: revista de filosofía*(36), 91-111.
- Mesías, G., Salazar, C., Andrade, D., & Tapia, J. (2021). Juegos tradicionales ecuatorianos y su aporte al turismo cultural. *Polo del conocimiento*, 6(9), 1332-1348.
- Morales, G., Gavilanez, D., & Jurado, D. (2018). Desarrollo del pensamiento lógico-matemático a través de juegos populares y tradicionales en niños de educación inicial. *Revista Científica Ciencia y tecnología*, 18(19), 1-14.
- Muñoz, V., Lavega, P., Pic, M., Sáenz, U., & Serna, J. (2021). Los Juegos tradicionales y los Estados emocionales en Educación Secundaria y Bachillerato. *Revista de Psicología del Deporte*, 30(1), 64-70.

- Paredes, W., & Ramos, G. (2020). El aprendizaje cooperativo, educación desde la participación social en estudiantes de bachillerato. *Revista Científica UISRAEL*, 7(2), 75-92.
- Raney, M., Hendry, C., & Yee, S. (2019). Physical activity and social behaviors of urban children in green playgrounds. *American Journal of Preventive Medicine*, 56(4), 522-529.
- Ríos, Y., Navarro, R., Arufe, V., & Pérez, J. (2018). Evaluación de un programa de actividad física mediante juegos populares en escolares de Educación Primaria. *Retos*, 34, 108-113.
- Robledo, M. C. (2020). *Técnicas y Proceso de Investigación*. Guatemala: Unidad Didáctica de Investigación.
- Rodríguez, I., Reyes, J., & Quintero, R. (2018). La actividad física con énfasis en juegos tradicionales para potenciar la coordinación. *Quaestiones Disputatae*, 11(22), 67-92.
- Stevenson, R. (2021). Traditional games as a means of strengthening autonomy, teamwork and leadership at school. *Revista Académica Internacional de Educación Física*, 1(1), 14-20.
- Trajkovik, V., Malinovski, T., & Vasileva, T. (2018). Traditional games in elementary school: Relationships of student's personality traits, motivation and experience with learning outcomes. *PLOS One*, 13(8), 1-15.
- Vivanco, Á. (2020). Incidencia de los factores personales, ambientales, y de interacción social en la deserción escolar en educación a distancia–virtual. *Cátedra*, 3(3), 111-128.
- Yajahuanca, B. (2021). *Juegos tradicionales para las relaciones interpersonales en estudiantes de la Institución Educativa N° 16042, Linderos, Jaén, Cajamarca*. Chiclayo: Universidad César Vallejo.
- Zamorano, M., Gil, P., Prieto, A., & Zamorano, D. (2018). Emociones generadas por distintos tipos de juegos en clase de educación física. *Revista Internacional de Medicina y Ciencias de la Actividad Física y el Deporte*, 18(69), 1-26.
- Zanz, Á. (2018). *Desarrollo de las habilidades sociales a través de los juegos del mundo: Propuesta de intervención*. Valladolid: Universidad de Valladolid.