

UNIVERSIDAD DE OTAVALO

PROGRAMA DE MAESTRÍA EN EDUCACIÓN

**ESTRATEGIA LÚDICA PARA EL FORTALECIMIENTO DE LAS
RELACIONES INTERPERSONALES DE ESTUDIANTES DE BÁSICA
MEDIA**

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

AUTORAS

CARINA LISETH MORALES ANDRADE

JUDITH CRISTINA GUANDINANGO CONEJO

TUTOR

MSc. Martha Cecilia Hidrobo Proaño

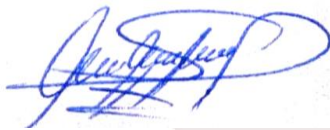
Otavalo, mayo, 2023

DECLARACIÓN DE AUTORÍA y CESIÓN DE DERECHOS

Nosotras, **CARINA LISETH MORALES ANDRADE** y **JUDITH CRISTINA GUANDINANGO CONEJO**, declaramos que este trabajo de titulación: **ESTRATEGIA LÚDICA PARA EL FORTALECIMIENTO DE LAS RELACIONES INTERPERSONALES DE ESTUDIANTES DE BÁSICA MEDIA** es nuestra total autoría y que no ha sido previamente presentado para grado alguno o calificación profesional. Así mismo declaramos que dicho trabajo no infringe el derecho de autor de terceros, asumiendo como autores la responsabilidad ante las reclamaciones que pudieran presentarse por esta causa y liberando a la Universidad de cualquier responsabilidad al respecto.

Que de conformidad con el artículo 114 del Código Orgánico de la Economía Social, conocimientos, creatividad e innovación, concedo a favor de la Universidad de Otavalo licencia gratuita, intransferible y no exclusiva para el uso no comercial de la obra con fines académicos, conservando a mi/ nuestro favor los derechos de autoría según lo establece la normativa de referencia.

Se autoriza además a la Universidad de Otavalo para la digitalización de este trabajo y posterior publicación en el repositorio digital de la institución, de acuerdo con lo establecido en el artículo 144 de la ley Orgánica de Educación Superior. Por lo anteriormente declarado, la Universidad de Otavalo puede hacer uso de los derechos correspondientes otorgados, por la Ley de Propiedad Intelectual, por su reglamento y por la normativa institucional vigente.



Carina Liseth Morales

Andrade CI: 100364435-6



Judith Cristina Guandinango

Conejo CI:100356546-0

CERTIFICACIÓN DEL TUTOR

Certifico que el perfil de trabajo de investigación titulado **ESTRATEGIA LÚDICA PARA EL FORTALECIMIENTO DE LAS RELACIONES INTERPERSONALES DE ESTUDIANTES DE BÁSICA MEDIA** bajo mi dirección y supervisión, para aspirar al título de Magister en Educación, de los maestrantes Carina Liseth Morales Andrade y Judith Cristina Guandinango Conejo, cumplen con las condiciones requeridas por el programa de maestría.



MSc. Martha Cecilia Hidrobo Proaño

CI:1001738994

DEDICATORIA

Este trabajo se lo dedico en primer lugar a Dios, por bendecirme, guiarme a lo largo de mi existencia, ser el apoyo y fortaleza en aquellos momentos de dificultad y de debilidad, a mis padres, Ángel Guandinango y María Espíritu Conejo por su amor, trabajo y sacrificio en todos estos años, gracias a ustedes he logrado llegar hasta aquí, por ser los principales promotores de mis sueños, por confiar y creer en mis expectativas, sus consejos, valores y principios que me han inculcado; a mi esposo Luis Alberto Morales a mis hijos Yauri Mateo e Inty Mathías que son el motor principal que me ayudan a mejorar y ser cada día mejor, gracias por entender que, durante el desarrollo de este proceso académico, fue necesario sacrificar situaciones y momentos a su lado para así poder completar exitosamente mi trabajo.

Cristina

Dedico esta investigación a mis padres Edwin Morales, Rosa Andrade por el apoyo incondicional que siempre me han brindado en todos mis proyectos y metas que me he trazado en la vida, gracias por cada consejo y por cada una de sus palabras que me guiaron durante mi vida.

Carina

AGRADECIMIENTO

Al finalizar mis estudios de postgrado quiero agradecer infinitamente a:

- Dios, por darme la vida y la tenacidad para culminar mi proceso de preparación profesional.
- A la Universidad de Otavalo, por darme la oportunidad de ingresar y continuar mis estudios, obteniendo un título que me permitirá ser mejor profesional.
- A mis maestros y tutores del trabajo de titulación por guiarme en el desarrollo de mis estudios.
- A los estudiantes, maestros y autoridades de la UE “Ulpiano Navarro” por ser parte de este trabajo investigativo.

Cristina

Ante la finalización del presente artículo científico dentro del proceso de titulación quiero agradecer en primer lugar a Dios, porque cada día bendice mi vida con la hermosa oportunidad de estar viva y disfrutar al lado de las personas que me aman.

Gracias también a las autoridades, docentes y estudiantes de la Unidad Educativa “Ulpiano Navarro” por abrirnos las puertas y hacer posible ejecutar nuestra investigación.

Además, a la Universidad de Otavalo por darme la oportunidad de continuar mis estudios para convertirme en una verdadera profesional de la educación, con conocimiento y experiencias que harán mucho más fructífera mi labor docente.

Gracias a la vida por este nuevo triunfo, gracias a todas las personas que me apoyaron y creyeron en la realización de este artículo

Carina

1. TÍTULO

ESTRATEGIA LÚDICA PARA EL FORTALECIMIENTO DE LAS RELACIONES INTERPERSONALES DE EN LOS ESTUDIANTES DE BÁSICA MEDIA

PLAYFUL STRATEGY FOR THE STRENGTHENING OF INTERPERSONAL RELATIONSHIPS IN MIDDLE SCHOOL STUDENTS.

2. NOMBRES COMPLETOS DE LOS AUTORES Y FILIACIÓN

AUTORAS

Judith Cristina Guandinango Conejo*

Carina Liseth Morales Andrade**

TUTOR

MSc. Martha Hidrobo Proaño***

*Maestrante de la Universidad de Otavalo
Docente de la Unidad Educativa Jacinto Collaguazo
Correo: ep-pcguandinango@uotavalo.edu.ec

**Maestrante de la Universidad de Otavalo
Docente de la Unidad Educativa Cuellaje
Correo: ep-clemorales@uotavalo.edu.ec

***Docente de Postgrado de la Universidad de Otavalo
Correo: mhidrovo@uotavalo.edu.e

-

3. RESUMEN

En la Unidad Educativa “Ulpiano Navarro”, se evidencia la falta de aplicación de estrategias lúdicas por los docentes de básica media; y se observa dificultades en las relaciones entre los alumnos de este nivel. Para analizar este problema se planteó el objetivo de diseñar una estrategia lúdica que fortalezca las relaciones interpersonales de los estudiantes; cuya justificación es contar con un ambiente de convivencia armónico para mejorar el proceso de enseñanza - aprendizaje. La investigación fue mixta, descriptiva, de campo – transeccional. La población de estudio fue de 120 alumnos y 12 docentes de quinto a séptimo año, seleccionados por muestreo intencional. Para recopilar la información del uso de estrategias didácticas y el estado de las relaciones interpersonales se utilizaron cuestionarios con 15 preguntas para los docentes y 12 para el estudiantado, los cuales fueron validados por expertos, y la confiabilidad se comprobó con el alfa de Cronbach; además, se entrevistó a la autoridad de la unidad educativa. Los principales resultados determinan que existe el uso limitado de actividades dinámicas; pero, su utilización, podría ayudar a mejorar el aprendizaje y la convivencia en el aula. Se estableció que la convivencia de los alumnos es aceptable; pero, se presentan conflictos, deficiencias en la comunicación, falta de confianza, y apoyo entre los escolares. Finalmente, se diseñó una propuesta para solucionar el problema, la cual es una estrategia lúdica para cada asignatura; la cual, debe ser socializada a los maestros de la institución educativa y otras del sector.

Palabras clave: Fortalecimiento, Estrategias Lúdicas, Relaciones Interpersonal, Educación Básica

4. ABSTRACT

In the "Ulpiano Navarro" Educational Unit, there is evidence of the lack of application of playful strategies by the middle school teachers; and difficulties are observed in the relationships among the students of this level. To analyze this problem, the objective was to design a playful strategy that strengthens the interpersonal relationships of the students; whose justification is to have a harmonious coexistence environment to improve the teaching-learning process. The research was mixed, descriptive, field - transactional. The study population consisted of 120 students and twelve teachers from fifth to seventh grade, selected by intentional sampling. To collect information on the use of didactic strategies and the state of interpersonal relationships, questionnaires with fifteen questions for teachers and twelve for students were used, which were validated by experts, and reliability was checked with Cronbach's alpha; in addition, the authority of the educational unit was interviewed. The main results determine that there is limited use of dynamic activities; however, their use could help to improve learning and coexistence in the classroom. It was established that the coexistence of the students is acceptable; however, there are conflicts, deficiencies in communication, lack of trust and support among the students. Finally, a proposal was designed to solve the problem, which is a playful strategy for each subject, which should be socialized to the teachers of the educational institution and others in the sector.

Keywords: Strengthening, Ludic Strategies, Interpersonal Relations, Basic Education

5. INTRODUCCIÓN

Un proyecto realizado por la Fundación LEGO con el apoyo de Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia [UNICEF] (2020), establece como objetivo, el construir un futuro en el que el aprendizaje se lo realice a través del juego, lo que permitiría a los niños y, niñas y adolescentes convertirse en aprendices creativos. En el trabajo se evidencia la preocupación de la fundación ante la situación emocional de los niños y niñas con el retorno a las clases de manera presencial luego de sufrir una crisis mundial de salud por la COVID-19, situación que ha afectado gravemente al sector educativo.

Es por el cuidado de la salud emocional y por las deficiencias de aprendizaje de los estudiantes provocadas en el periodo de la pandemia, que diversas entidades internacionales buscan reforzar y retroalimentar los procesos de aprendizaje utilizando entre otras estrategias la lúdica (el juego) en los programas de educación, para que los estudiantes desarrollen de mejor manera las competencias claves para lograr un aprendizaje significativo, y formarse como un ser integral y social. En este contexto, el trabajo realizado en México por Vásquez y Pérez (2020), establece la efectividad de las actividades lúdicas en la comprensión de textos en el segundo grado de primaria, basada en teorías constructivistas. En tanto que, en Perú, el trabajo investigativo de Cahuaman et al (2021), se manifiesta que las estrategias lúdicas favorecen el desarrollo del conocimiento; concluye: que un ambiente lúdico permite fomentar la investigación de los estudiantes, ayuda a mejorar la motivación por el descubrimiento, y fomenta la constancia por el aprendizaje.

En Ecuador, Salazar y Loor (2022), investigaron cualitativamente las estrategias didácticas de juegos para activar el proceso de enseñanza - aprendizaje de los estudiantes de tercer grado del nivel primario; señalan, que es necesario establecer momentos motivacionales en la enseñanza para: asimilar de mejor manera los contenidos, y tener un mayor desarrollo de habilidades y competencias, mejorar la participación, y el desempeño académico. Otro estudio de la temática realizado en el país fue el estudio de Piedra (2018), cuyo propósito fue identificar los factores que influyen en las actividades de juego en contextos educativos; quien demostró la importancia de la realizar actividades lúdicas y deportivas en la escuela para desarrollar competencias; además identifico más de treinta (30) factores que contribuyen al fomento de la creatividad, el aprendizaje significativo, y la participación y socialización en el entorno.

Por otra parte, las relaciones interpersonales son un factor fundamental para lograr una vida armónica, y su impacto en el bienestar emocional y psicológico de las personas es indudable (Lacunza y Contini, 2016). La comunicación efectiva, la empatía y la confianza son algunos de los factores claves que contribuyen a la construcción y mantenimiento de relaciones armónicas. El no considerar el factor de las relaciones interpersonales en el desarrollo del proceso formativo, puede influir en el desarrollo armónico de este proceso; y generar problemas de integración de los estudiantes que al final repercutirá en su rendimiento académico (Flores, et al, 2016).

Bustamante (2018), manifiesta que las relaciones interpersonales son vínculos que se desarrollan entre las personas y que permiten entre otros: intercambiar puntos de vista, dar a conocer las distintas formas de vivir; expresar las necesidades, expectativas, y sentimientos de las personas. Es por esto, que, en los centros educativos con unas buenas relaciones, se puede desarrollar de manera armónica el proceso de enseñanza – aprendizaje, debido al bienestar

psicológico de sus estudiantes.

Con respecto a las relaciones interpersonales, en el Ecuador la Ley Orgánica de Educación Intercultural, LOEI, (2011), garantiza la convivencia escolar en las instituciones educativas, bajo los principios de igualdad, equidad, no discriminación y libertad, garantizando un aprendizaje a través de una educación con valores los cuales son necesarios para mantener un ambiente positivo entre todos los miembros de la comunidad educativa. Actualmente en el país, según Calva, et al (2019), las relaciones interpersonales se generan más por la comunicación y relaciones que se establecen en las redes sociales.

A nivel nacional, pese al desarrollo de planes de trabajo establecidos por los agentes rectores como el Ministerio de Educación, son pocos los docentes que trabajan en el proceso de enseñanza - aprendizaje con enfoque lúdico, factor que podría limitar en el estudiante: el desarrollo del pensamiento crítico, la solución de problemas, el desarrollo de habilidades, el control de ansiedad, aspectos que afectarían el aspecto conductual al momento de relacionarse en el entorno; y por lo tanto, no se propiciaría el equilibrio de las relaciones interpersonales de los estudiantes.

Una convivencia armónica escolar depende de la integración de los niños a un entorno; y la falta de esta unificación, genera varios problemas que pueden deteriorar la armonía dentro de una institución educativa; por lo tanto, las conductas inadecuadas y las malas relaciones interpersonales que se presentan entre los integrantes de un centro educativo afectan el comportamiento colectivo, y muchas veces da lugar a que se presenten situaciones de violencia física o psicológica. El desarrollo de habilidades humanas permite ser más competentes, y estar comprometidos con el resto de la comunidad escolar (Universidad en Internet [UNIR], 2019).

En el contexto de estudio, la Unidad Educativa “Ulpiano Navarro”, se puede evidenciar el desconocimiento y la poca aplicabilidad de estrategias lúdicas por parte de los docentes que dictan clases en el nivel de básica media; y por el lado de las relaciones personales, se evidencia la falta de acciones para detectar el nivel de conflictividad en la institución; así como, el manejo de las situaciones conflictivas de los estudiantes y maestros del centro educativo. Además, el problema de las malas relaciones puede ocasionar desmotivación académica en los estudiantes, ya que las conductas inapropiadas pueden desviar los objetivos de enseñanza y aprendizaje. (Flores, et al, 2016).

La situación emocional de los estudiantes que en su integración post pandémica de la COVID-19, puede generar malas relaciones interpersonales en el aula, y afectar la armonía en la institución educativa; y, que al final repercuten en su rendimiento académico. Además, la poca utilización por parte de los docentes de estrategias que permitan una mayor integración en el aula, como la gamificación, son factores que generan problemas de clima de aula y rendimiento de aula. Son estos aspectos problemáticos que establecen plantear la siguiente interrogante de investigación: *¿La implementación de actividades lúdicas pueden fortalecer las relaciones interpersonales, y lograr una convivencia más armónica en los estudiantes de básica media de la unidad educativa “Ulpiano Navarro”?*

Con base a esta problemática, se inserta la investigación en la línea general del programa de maestría en educación: *Perfeccionamiento de la educación para el desarrollo integral*; ya que el estudio trata de responder a una problemática teórica y práctica (la lúdica y las relaciones interpersonales) que se presentan en el ámbito educativo en nivel primario;

problema que se trata de mejorar. La línea de investigación específica es: *Formas y efectividad de la comunicación en educación*, ya que el estudio otorga extrema importancia a los procesos comunicativos en la educación como base para mejorar las relaciones interpersonales en la comunidad educativa.

Con base a la problemática se estableció el siguiente objetivo general: *Diseñar estrategias lúdicas para el manejo de las relaciones interpersonales en los estudiantes de básica media de la Unidad Educativa “Ulpiano Navarro”*. Los objetivos específicos para alcanzar el general son: Elaborar un soporte teórico sobre la lúdica en el aula, y las relaciones interpersonales; el segundo: Diagnosticar la situación de las relaciones interpersonales de los estudiantes de básica media de la Unidad Educativa “Ulpiano Navarro”, y la utilización de estrategias lúdicas por los profesores para el manejo o control de estas; y el tercer objetivo fue: seleccionar los componentes curriculares para elaborar una estrategia lúdica para el mejoramiento de relaciones interpersonales de los estudiantes.

La justificación de la investigación se sustenta en la necesidad de utilizar en el proceso de enseñanza - aprendizaje estrategias diferenciadoras que mejoren el clima de aula, en donde la lúdica se convierta en un elemento que permita potencializar las habilidades para interrelacionarse. Posligua (2017), señala que el juego se constituye en una necesidad muy importante para el desarrollo integral del niño, puesto que, con la aplicación de esta, se puede adquirir de mejor manera conocimientos, habilidades; y, sobre todo, le brinda la oportunidad de conocerse a sí mismo y a los demás; así como, el mundo que les rodea, creando relaciones interpersonales de calidad.

Además, el interés de la investigación se basa en generar en el entorno educativo una convivencia equilibrada, que satisfaga las necesidades sociales y de convivencia de los niños; para lo cual, las estrategias lúdicas pueden ser el eje transversal en la mejora de las relaciones interpersonales de los estudiantes; esto, con la finalidad de generar una convivencia y un comportamiento acoplado a su desarrollo y evolución conductual, la misma que permita una educación integral en donde la praxis de valores, el desarrollo de actitudes y la disciplina, permitan crear un ambiente educativo armónico.

Los beneficiarios de los resultados del estudio son principalmente los niños, por cuanto al implementar una estrategia lúdica en el entorno educativo, a ellos les permitirá desarrollar o mejorar las habilidades para relacionarse; y, por ende, generar un clima de aula adecuado, donde podrán lograr mayores aprendizajes, ya que contarán con un ambiente armónico para el desarrollo del proceso de enseñanza – aprendizaje. También los docentes son parte de los beneficiarios, ya que el mejoramiento de las relaciones interpersonales de los estudiantes permitirá tener un mejor ambiente para el trabajo académico.

Fundamentación Teórica

El aprendizaje lúdico como fundamento epistemológico

Da Silva (2018), señala que la incorporación del “juego” en la educación ha sido tema de continua “preocupación” en los campos del saber. Parra (2021), indica que la gente tiende al juego naturalmente, y gracias a estos crea no solo las reglas, sino también las normas básicas del juego, cultura y convivencia. El juego es una actividad muy antigua y es parte de la cultura. El estudio del juego es considerado (estudiado) desde diferentes enfoques: el de la educación, psicología, sociología, antropología, entre otras.

El enfoque sociológico, se centra en el estudio de cómo el juego afecta a las relaciones sociales y a la cultura; desde esta perspectiva, el juego se considera como una actividad que puede ser utilizada para mejorar las situaciones conflictivas presentes en la sociedad. Desde el enfoque educativo, la lúdica se considera una herramienta valiosa para mejorar la motivación y el aprendizaje de los estudiantes. Reyes (2021), invita a reivindicar de cierta manera que el juego es muy útil para la educación, ya que la incorporación de juegos en el proceso de enseñar - aprender puede entre otros, ayudar a motivar a los alumnos a mejorar su retención y comprensión de conceptos.

Estrategia educativa lúdica

Estrategia educativa

Montes (2018), señala que las estrategias son métodos que contribuyen con el aprendizaje intencional, reflexivo, consciente y autorregulado del estudiante, y están estrechamente relacionados con la toma de decisiones en el escenario pedagógico con el objetivo de conseguir una o varias metas, cuyo resultado tiene relación con el un vínculo afectivo-cognitivo. La estrategia educativa, es un plan diseñado para lograr los objetivos de un programa de enseñanza; esta puede incluir una serie de acciones y decisiones que se toman con el fin de mejorar la calidad de la educación y la asimilación de conocimientos de los estudiantes.

Las estrategias se componen de técnicas y actividades para mejorar los procesos de enseñanza - aprendizaje (Zambrano et al. 2021). Las estrategias se convierten en un recurso para que el docente desarrolle sus clases, y pueden incluir: la selección de materiales de enseñanza, la organización del aula, la motivación de los estudiantes (donde se insertan las relaciones interpersonales), la evaluación de los resultados. También puede incluir el uso de las nuevas tecnologías, y el uso de enfoques pedagógicos innovadores como la lúdica o el juego para fomentar un aprendizaje activo y significativo (Maldonado et al. 2019).

Importancia de la lúdica en el aula

Posada (2016), señala que el aspecto lúdico en el proceso de enseñanza – aprendizaje ayuda a descubrir las necesidades, mejorar la comunicación, producir una gama de emociones hacia la felicidad, diversión y relajación en el estudiante. La lúdica es un aspecto importante de la enseñanza en la clase, ya que tiene un impacto positivo en aprender y la motivación de los estudiantes. Algunas de las razones por lo que la lúdica es importante en el aula son: mejora la motivación, fortalece la memoria, fomenta la creatividad, desarrolla habilidades sociales como trabajar en equipo, reduce el estrés (Pérez-Yglesias, 2010). En síntesis, la lúdica es un aspecto importante en la enseñanza en el aula que puede ayudar a mejorar las relaciones interpersonales.

El elemento lúdico según Yagüe (2018), se incorpora dentro de las dimensiones del juego, estableciendo que el mismo posibilitan el desarrollo de habilidades sociales en el estudiante dentro del proceso de enseñanza - aprendizaje. De igual forma para Gordón et al. (2021), la lúdica incluye recursos didácticos que le permite al estudiante trabajar dentro de un ambiente acogedor y motivador, evidenciando un estado de comodidad para lograr interés sobre el conocimiento. Franco y Simeoli (2019), establecen que el uso de la lúdica en el aula es determinante para lograr aprender significativamente; y para esto, mencionan que el docente debe desarrollar y fomentar esta metodología en el aula.

El juego se puede definir desde diferentes perspectivas, para Castro y Robles (2018), esta es una actividad natural que incide en el desarrollo de la niñez, es una actividad básica para su desarrollo que enseña a valorar, respetar normas y predispone al aprendizaje. Para Ruiz (2017), el juego es algo inherente al ser humano; es decir, se presenta de forma natural para conectarse e interactuar con los demás. Por lo tanto, los juegos son ideales para el aprendizaje, y fomenta la comunicación. Gallardo (2018), por su parte menciona que el juego es un medio para desarrollar habilidades como: la imaginación, el lenguaje, la inteligencia, social y el desarrollo cognitivo de los niños. El juego también favorece el desarrollo del dominio del lenguaje y de la capacidad de razonamiento, planificación, organización y toma de decisiones.

Rodríguez (2016), recomienda la utilización en la educación de las actividades lúdicas (juegos) para que los estudiantes aprendan a ser reflexivos, y logren mayor desarrollo cognitivo. Así mismo, Linares (2016), dice que los juegos en la enseñanza pueden ayudar a lograr una forma de aprender a nivel superior; por lo tanto, se deben utilizar nuevas estrategias en los procesos de aprendizaje para que los alumnos se sientan comprometidos y dinámicos, ya que el juego implica el desarrollo de habilidades cognitivas.

Características de la lúdica en la enseñanza aprendizaje

Son diversas las características de la lúdica. Candela y Benavides (2020), identifican y señalan que son las diferentes expresiones o manifestaciones positivas como: la admiración, el entusiasmo, la curiosidad, la alegría, la sociabilidad, la atención, la seguridad, el autoestima alta, el dinamismo, la aceptación del diálogo, la disponibilidad a participar, el aporte y construcción de ideas y soluciones, el esmero por competir y en pasarla bien; características del estado ideal en los seres humano. Ramírez et al. (2011), mencionan, que el juego: desarrolla diversas habilidades, contribuye a construir redes de cooperación y ayuda, permite desarrollar habilidades para enfrentarse a situaciones que se presentan en la vida real, descubre el valor de otras personas, e interioriza actitudes, valores y normas. Es decir, la lúdica contribuye al desarrollo socioemocional permitiendo que la educación sea participativa y facilita la interacción social.

Tipos de actividades y estrategias lúdicas

Décroly fundamenta su clasificación de la lúdica en el espacio o área donde se desarrolla estas actividades, a cuya propuesta se suma Skrypiel (Pita, 2015). Rodríguez (2016), por su parte menciona una serie de actividades recreativas, algunas de estas se pueden considerar como estrategias lúdicas, estas son:

- Al aire libre, como: juegos tradicionales, bolas, trompos, zancos, etc.
- Artísticas y de creación, como: literarias, de artes plásticas, teatrales, danza, música, etc.
- Culturales participativas (artísticas o físicas), como: clubes culturales o deportivos, coloquios, charlas, debates, etc.
- Actividades de animación y participación, como: asistencia a exposiciones
- Relacionadas con espectáculos artísticos y culturales, como: musicales, conciertos, festivales, teatro, cine, exposiciones, fiestas populares, etc.

- Visitas de interés artístico y cultural o histórico, como a: bibliotecas, parques, plazas o centros culturales, museos, monumentos, mausoleos, etc.
- Visitas de interés físico-deportivo, como a: instalaciones deportivas, centros de formación de atletas y profesores deportivos.
- Actividades audiovisuales, como: escuchar la radio o equipos reproductores de música, ver la televisión o vídeos, etc.; y
- Actividades de lectura, como: leer libros, revistas, periódicos, etc.

Por su parte, las estrategias lúdicas según Coloma et al. (2019), se clasifican por el tipo de juego que incluyen, siendo estas: las de juegos sensoriales (auditivos, visuales, táctiles, silbidos), las con juegos musicales de reconocimiento; los juegos motores, como: carreras, saltos, la bola cruzada, la rayuela, etc.; y, los juegos intelectuales que fomentan la imaginación, y la resolución de problemas, como: formar figuras con otras, descripción de un cuerpo, etc. Por su parte Cáceres y Granada (2018), expresan que estas habilidades didácticas se clasifican de acuerdo con la funcionalidad del juego, y los tipos son: el juego de construcción y el simbólico (tabla 1).

Tabla 1
Tipos de estrategias lúdicas

Estrategias	Descripción
Juegos constructivos	Son de carácter personal, cuyo uso es más adecuado para el campo educativo de los jardines de infancia, ya que la importancia no se atribuye a la construcción de cosas concretas, sino que varía según los recursos utilizados, lo que hace que el juego tenga diferentes formas; entre ellos, podemos mencionar cubos, rompecabezas y más.
Juegos de argumento	Forman parte importante del desarrollo de la personalidad de un individuo debido a que se programan frente a diferentes eventos que ocurren en la vida cotidiana, de manera que el niño pueda interpretar lo sucedido en su experiencia, permitiendo así la libertad de expresión y originalidad en el infante, a través de Imágenes, personajes, dibujos y dramatización.
Juegos al aire libre	Estos juegos se diferencian en su contenido intelectual, desarrollando un aspecto emocional-físico a través de la imitación y de diferentes movimientos, que suelen estar siempre presentes en los juegos al aire libre, ej.: el juego en grupo.
Juegos Didácticos	Los educadores elaboran y seleccionan actividades con fines pedagógicos, adaptadas al tema, la estructura y las tácticas. A menudo no clasificadas como juegos, estas clases lúdicas emplean técnicas de juego como un enfoque único para el proceso de aprendizaje.
Juegos Intelectuales	Los juegos didácticos, conmemorativos y con raíces psicológicas son una fase específica del desarrollo de los niños. A diferencia de otros juegos, estos juegos se centran en el libre albedrío y la expresión creativa del niño. Los acertijos son un buen ejemplo de tales juegos.

Nota: La tabla muestra los tipos de juegos de acuerdo a Pita (2015).

Las Relaciones Interpersonales

En el contexto de las habilidades sociales Flores et al. (2016), señalan que las relaciones interpersonales son interacciones recíprocas entre dos o más personas, las cuales ocurren durante un largo período de tiempo en la vida, y dependen de la personalidad. La convivencia en grupos es un aspecto de mucha importancia en nuestras vidas, y tienen un gran impacto en nuestra felicidad y bienestar. Estas relaciones, nos permite relacionamos con los demás, ya sea con amigos, familiares, compañeros de la escuela. Para tener una buena relación es necesario comunicarse de manera abierta y efectiva (ser asertivo), escuchar activamente, respetar las opiniones y necesidades de los otros, y ser consciente de nuestra propia responsabilidad en una relación y situación.

Para tener buenas relaciones interpersonales (positivas), se requiere tiempo, esfuerzo y compromiso de ambas partes. El desarrollar vínculos positivos y significativos, puede mejorar nuestra calidad de vida, ya que se puede encontrar apoyo, alegría y satisfacción en nuestras interacciones con los demás. Al respecto Pavié (2011), destaca que la comunicación es un factor muy importante para tener unas buenas formas organizada de trabajo, ya que un proceso relacional se genera por comportamientos basados en una buena comunicación interpersonal.

Importancia de las relaciones interpersonales en la educación y el aula

Las relaciones interpersonales son de mucha importancia en el entorno educativo, ya que pueden tener un gran efecto en el aprendizaje y en el desarrollo integral de los estudiantes. Es por esto, que se requiere contar con un ambiente positivo para aprender; en el cual, los alumnos se sientan valorados y respetados. Además, para lograr un buen ambiente de aula se requiere desarrollar habilidades interpersonales, como: la empatía, la escucha activa y la resolución de conflictos, factores muy importantes para un trabajo eficaz en el aula. Es por esta razón, que es importante que los profesores fomenten diversas formas de convivencia positiva, y ayuden a desarrollar habilidades sociales y emocionales a sus alumnos.

Para Londoño y Mejía (2021), la importancia de las relaciones interpersonales se da por lograr una sana convivencia con los demás, y el acercamiento del uno al otro por el logro de metas colectivas. Esta situación revela lo importante que es tener buenas relaciones interpersonales para lograr éxitos educativos; para lo cual, se señala como relevante el proceso comunicativo, el logro de empatía entre estudiantes, y profesores-alumnos; esto, para crear lazos afectivos duraderos en el entorno educativo, y se eleve los niveles de compañerismo que contribuirá acoplarse en los trabajos en equipo con lo el cual se puede cumplir más fácilmente el logro de los objetivos de aprendizaje (Mendoza, et al., 2019).

Las relaciones interpersonales en el aula son necesarias para lograr un ambiente de aprendizaje saludable y positivo. Una comunicación con respeto y la empatía son claves para lograr un clima de confianza y colaboración entre los alumnos y los profesores. Además, establecer formas de convivencia adecuada en los grupos de trabajo puede mejorar el rendimiento académico y la motivación de los estudiantes; además de, ayudar a prevenir el acoso y la discriminación (Bernabé, et al, 2017). Por lo tanto, es importante que los profesores como el estudiantado trabajen juntos para crear un ambiente de conocimiento inclusivo y respetuoso. Tafur, et al (2021), señalan que las relaciones interpersonales en el aula de estudiante a estudiante se generan en base al desarrollo de habilidades creativas e interpersonales de ellos, las cuales limitan los conflictos entre alumnos, y mejoran el ambiente

para el desarrollo armónico del proceso de enseñanza – aprendizaje; y, por tanto, su rendimiento académico.

La comunicación en las relaciones interpersonales

La comunicación es fundamental en las relaciones interpersonales dentro de las instituciones educativas (IE), ya que permite el intercambio de información, ideas y emociones entre todos los que conforman la institución (profesores, alumnos, directivos, padres de familia, personal administrativo, entre los principales). Una comunicación efectiva puede fortalecer la convivencia y mejorar la comprensión mutua en el aula entre alumno – alumno y alumno - profesor; mientras que, una comunicación ineficaz puede causar malentendidos y conflictos. La escucha activa, la empatía y la claridad en la expresión son habilidades claves para que haya una buena comunicación.

La comunicación juega un papel importante en la resolución de conflictos y en la construcción de buenas y duraderas relaciones. Hargie (2016), reconoce la importancia de la comunicación en el desarrollo del ser humano; también indica que una buena comunicación genera una mejor convivencia de los actores educativos; razón por la cual, debe crearse las condiciones necesarias en los centros educativos para que haya una comunicación efectiva. Los directivos deben promover el diálogo con respeto y tolerancia, para mejorar los vínculos, lo que genera no solo un buen ambiente en la escuela, sino, en el aula (Mendoza, et al, 2019).

El clima de aula y las relaciones interpersonales

El clima escolar y las relaciones interpersonales están estrecha y mutuamente relacionados. Un clima escolar positivo puede ayudar a mejorar la convivencia positiva del grupo y crear un ambiente de aprendizaje motivador. Por otro lado, un clima de aula negativo puede dificultar el desarrollo de las actividades personales, y afecta negativamente el rendimiento académico y el bienestar emocional de los alumnos. Razón por la cual, es importante trabajar en el desarrollo de un clima escolar y de aula positivo y respetuoso para fomentar las relaciones interpersonales y el aprender significativamente (Díaz y Salas, 2019).

Zambrano et al. (2021), manifiestan que es necesario lograr una comunicación efectiva dentro de las instituciones educativas para fortalecer las relaciones interpersonales. Esto se puede lograr con la ejecución de actividades de integración como: talleres, charlas, conferencias, el trabajo cooperativo, entre otras. Estas actividades pueden mitigar o disminuir los conflictos en el aula y la marginación de los alumnos por su mal comportamiento u otros problemas como: las dificultades de aprendizaje, déficits en el desarrollo cognitivo o problemas emocionales.

Como mejorar las relaciones interpersonales a través del juego

La lúdica puede ser una herramienta efectiva para mejorar las relaciones interpersonales en las aulas. Los juegos que fomentan la colaboración, la comunicación y la empatía pueden ayudar a construir unas convivencias más sólidas y sana entre los estudiantes; además, puede ser una forma divertida de aprender habilidades sociales y emocionales, como el asertividad y la resolución de conflictos. Las actividades lúdicas conjuntas pueden ayudar a romper las barreras emocionales y sociales, y pueden permitir la creación de un ambiente de confianza y apoyo entre los alumnos. Es por esto, que se vuelve de extrema importancia incorporar el juego en las actividades de enseñar – aprender, ya que es una forma efectiva de mejorar el trato y compañerismo y fomentar un ambiente positivo para aprender (Ruvalcaba-Romero et al., 2017).

Razo (2016), señala que es muy importante incluir la lúdica en el aula, ya que este factor puede ayudar a desarrollar las habilidades sociales que se requiere en esta, las cuales tiene que ver con los comportamientos, pensamientos, creencias y sentimientos de pertenecer a un entorno. Razo también señala que el juego permite contar con un clima escolar positivo para el desarrollo de las habilidades socioemocionales que generalmente afectan la capacidad del estudiante para responder a las presiones del entorno. Finalmente dice que la inteligencia emocional puede ayudar a gestionar eficazmente los cambios personales, sociales y ambientales; que les permitirá a los alumnos afrontar situaciones urgentes, resolver problemas, tomar decisiones, ser optimistas, tener una actitud positiva y lograr la automotivación.

6. METODOLOGÍA

Enfoque de Investigación

El enfoque de investigación que se utilizó fue mixto, el mismo que según Hernández-Sampieri, et al (2016), es una metodología que recopila, analiza e integra la investigación cuantitativa como cualitativa, y se utiliza cuando se requiere una mejor comprensión del problema de investigación, que no se podría lograr utilizando estos métodos por separado. La información cuantitativa se la recolecto con cuestionarios aplicados a los estudiantes y docentes del centro educativo; y la cualitativa con una entrevista al director del centro educativo.

Nivel de investigación

El nivel o alcance de la investigación fue descriptiva. Según Hernández- Sampieri, et al (2016), tiene como objetivo identificar las principales características de un fenómeno; para esto, utiliza criterios sistemáticos que permiten establecer la estructura o el comportamiento de los fenómenos en estudio; busca describir lo que se investiga, pero no dar las razones por las cuales eso tiene lugar. Ya que el estudio fue mixto - descriptivo y de diseño no experimental, las variables no son manipuladas; sino, que son observadas tal cual ocurren, las variables son dependientes; a las cuales, en este caso, se les llama de estudio. En este caso se describió de manera cuali – cuantitativa las variables: relaciones interpersonales y actividades lúdicas en el proceso de enseñanza - aprendizaje de los estudiantes de básica media de la Unidad Educativa “Ulpiano Navarro”.

Tipos de investigación

El tipo de investigación fue de campo, porque la recopilación de información se hace en el lugar de los hechos (Hernández-Sampieri, et al, 2019). La investigación de campo consiste en la recolección de datos directamente de los sujetos investigados o donde ocurren los hechos (son datos primarios); esta recopilación se lo hace sin manipular o controlar ninguna de las variables; es decir, el investigador obtiene la información sin alterar las condiciones existentes. En la investigación, se aplicó cuestionarios a los estudiantes y docentes de Básica Media de la Unidad Educativa “Ulpiano Navarro”, con el propósito de diagnosticar cuali – cuantitativa la situación de las relaciones interpersonales de los estudiantes de básica media de la Unidad Educativa “Ulpiano Navarro”, y la utilización de estrategias lúdicas por los profesores para el manejo o control de estas.

Población, Muestra y Tipo de Muestreo

Según Bernal (2010), la población de estudio es el conjunto de personas o elementos en los que se identifican ciertas características que pueden ser estudiadas. En el estudio, la población estuvo conformada por estudiantes (Tabla 2) y docentes de la Unidad Educativa “Ulpiano Navarro”. El tamaño de la población de estudio estuvo constituido por 120 alumnos de educación básica media, de quinto a séptimo año; y, 12 profesores del mismo nivel, a quienes se les aplicó una encuesta. Debido a que fue factible aplicar el instrumento de investigación al total de la población, el estudio no requirió del cálculo de una muestra; es decir, la población total se considera como la muestra mínima necesaria para tener datos fiables.

Tabla 2

Composición de los estudiantes a participar en la investigación

Estudiantes	Cantidad
5to año	47
6to año	47
7mo año	26
Total	120

Fuente: Secretaría de la Unidad Educativa “Ulpiano Navarro” (2022)

El tipo de muestreo que, a criterio de Bernal (2010), es la selección de individuos para realizar una investigación, en el estudio, esta fue del tipo no probabilístico – intencional, ya que selecciono los estudiantes (nivel y año), y a los docentes por el criterio de los investigadores; considerando que es una muestra representativa, lo que permitió ahorrar recursos; pero, se presentó datos e información confiable.

Técnicas e Instrumentos

Valderrama (2017), señala que una vez elegido el diseño de investigación y el tamaño de la muestra, la siguiente etapa consiste en recolectar los datos relevantes de las variables de estudio. Para la investigación cuantitativa, la técnica seleccionada fue la encuesta, que a criterio de Bernal (2010), permite descubrir, explicar, predecir o describir un conjunto de características de una muestra o población. En este estudio, con su uso se conoció numéricamente el nivel de uso de las estrategias lúdicas por los docentes, y de las relaciones interpersonales de los estudiantes del centro educativo. Las encuestas fueron digitales, y se diseñaron en el “Google Forms”, la cual fue aplicada en línea durante un periodo de 7 días laborables por los alumnos y los profesores de la UE “Ulpiano Navarro”; para la aplicación de encuesta se les facilitó el enlace por diversos medios como: el correo electrónico y el WhatsApp.

El cuestionario fue el instrumento utilizado como herramienta de recolección de información cuantitativa. Visauta (1989), señala que este instrumento permite la recolección de datos mediante preguntas; en estos, el encuestado responde de acuerdo con su criterio y brinda información útil al investigador. Este instrumento permite fácilmente clasificar las respuestas obtenidas, tabularlas e interpretarlas y obtener la información requerida. El cuestionario diseñado para profesores y estudiantes constó de 15 y 12 preguntas cerradas respectivamente; las cuales fueron seleccionadas con el proceso de operacionalización de variables: para las respuestas se utilizó la escala de Likert de 5 opciones. En el cuestionario no se incorporó ninguna variable de control para los alumnos y docentes, Las preguntas se

relacionaron con las dos variables de estudio relaciones interpersonales, y las estrategias lúdicas. Para la entrevista cualitativa se diseñó un cuestionario de cinco preguntas abiertas aplicada al directivo de la unidad educativa.

La valoración de los instrumentos se los realizó con la técnica de expertos: un profesor universitario. y dos profesionales con master en educación pertenecientes a la UE “Ulpiano Navarro”. De los cuestionarios se valoraron la fiabilidad de las preguntas; es decir, si las mismas indagan sobre las variables de estudio (relaciones interpersonales y estrategias lúdicas); también, se pidió valorar la cantidad, claridad, redacción y la pertinencia de las preguntas; y, si la escala utilizada permitía cuantificar la información (en el caso de los instrumentos cuantitativos). El promedio de la valoración de los tres expertos a las 15 preguntas del cuestionario docente fue de 4.51 sobre 5.0; a las 12 preguntas del cuestionario para estudiantes, de 4.57 sobre 5.0; y al cuestionario de la entrevista, de 4,27 sobre 5.0, cuyos valores se encuentran en el rango de aceptable a muy aceptable; razón por la cual, estos fueron aplicados con la seguridad de su validez.

La confiabilidad del instrumento se comprobó una vez concluida la recopilación de información con la prueba del Alfa de Cronbach. Los valores obtenidos fueron de 0.813, para el cuestionario de los escolares, y de 0,723 para el de profesores, los cuales son mayores que 0.6, lo que determina una buena confiabilidad sobre los resultados del cuestionario. En el caso del cuestionario utilizado en la entrevista, este no se midió su confiabilidad, ya su uso fue para recopilar información cualitativa.

Recopilación y tratamiento de la información

Los datos de los dos cuestionarios electrónicos se recopilaron en línea durante 7 días. Ya que la edad de los niños fue de 8 a 10 años, algunas encuestas fueron aplicadas con la ayuda de las docentes – investigadoras; esto, para evitar errores en el ingreso de datos. El análisis, tabulación de los datos, elaboración de tablas y gráficos, la prueba de validación de expertos, el análisis de confiabilidad, y procesamiento estadístico descriptivo cuali – cuantitativo de los resultados de los datos obtenidos fueron realizados con la ayuda de la hoja electrónica EXCEL.

7. PRESENTACIÓN Y DISCUSIÓN DE RESULTADOS

A continuación, se presentan los datos obtenidos con la utilización de las técnicas de la encuesta y la entrevista aplicadas a la población de estudio, sobre el uso de las estrategias lúdicas y las relaciones interpersonales, las cuales son presentados de manera ordenada y sistematizada para generar conocimiento sobre dichas variables de estudio.

Resultados de las Encuestas Aplicadas a los Docentes de la Unidad Educativa “Ulpiano Navarro”

Variable de Estudio 1: Estrategias didácticas

Dimensión 1: Conocimiento y aplicación de Estrategias lúdicas

Los resultados de las tres preguntas de la primera dimensión de estrategias lúdicas en el aula determinan que la mayoría de los profesores (el 36%) están familiarizados con las estrategias y habilidades lúdicas; el 27% dice que la utilizan casi siempre, y el 18% expresa que lo aplican a veces. Por otra parte, la mayor parte de maestros (el 36%), dicen que siempre han

aplicado dramatizaciones, juegos de mesa, juegos de construcción, entre otros en sus clases, el 27% dicen que estas técnicas o actividades lo realizan a veces, y el 17% que lo ejecutan solo rara vez (tabla 3 y gráfico 1). Los docentes en su mayoría (el 73%), opinan que las estrategias lúdicas siempre mejoran las relaciones interpersonales, el 18% lo dicen que casi siempre, y el 9% que a veces (tabla 3, grafico 1). Estos resultados dan a conocer que no todos los maestros están familiarizados y aplican las destrezas en base a juegos en el aula; y están claros, que los juegos como parte del trabajo de las asignaturas ayudan para que los compañeros se lleven mejor.

Tabla 3

Conocimiento y aplicación de actividades lúdicas en el aula

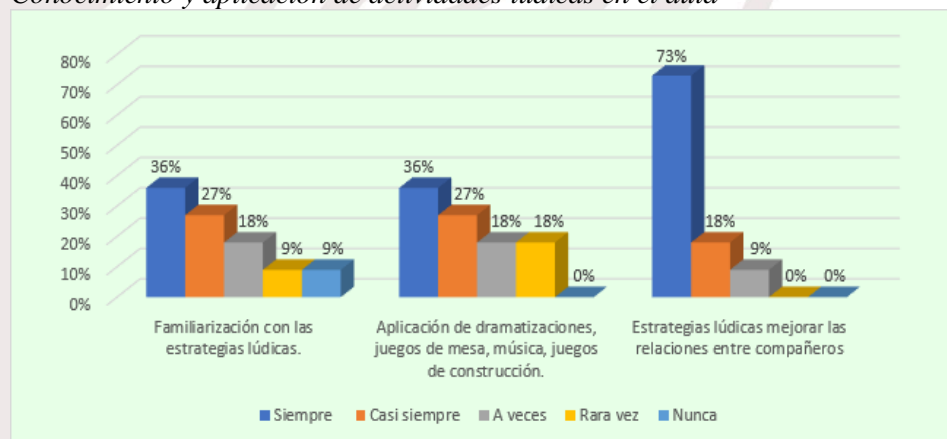
N°	ENUNCIADOS	Siempre		Casi siempre		A veces		Rara vez		Nunca	
		f	%	f	%	f	%	f	%	f	%
1	Familiaridad (utilización) de las estrategias lúdicas.	4	36	3	27	2	18	1	9	1	9
2	Aplica dramatizaciones, juegos de mesa, música, otros	4	36	3	27	2	18	2	18	0	0
3	Las estrategias lúdicas mejoran las relaciones entre alumnos	8	73	2	18	1	9	0	0	0	0

Nota: Resultados del conocimiento y aplicación de actividades lúdicas en el aula por docentes de Educación Básica Media de la UE “Ulpiano Navarro” (2023)

De acuerdo con estos resultados más de la mitad de los docentes encuestados expresan que están familiarizado con las estrategias lúdicas aplicados a los niños de básica media, por cuanto se está innovado el proceso de enseñanza aprendizaje. Según Candela y Benavides (2020), los maestros deben conocer y aplicar actividades divertidas en base a juegos que promueven el desarrollo de habilidades, relaciones y sentido del humor, y dirigen la atención de sus estudiantes hacia la motivación de aprender. Es importante también mencionar a Lindo et al (2021), quienes manifiestan que los juegos didácticos se implementan en las clases, porque favorece un ambiente propicio para el desarrollo del conocimiento, que se gestiona sin mecanizar la importancia de las acciones positivas y la implementación ejercicios progresivos.

Gráfico 1

Conocimiento y aplicación de actividades lúdicas en el aula



Nota: Resultados del conocimiento y aplicación de actividades lúdicas en el aula por docentes de Educación Básica Media de la UE “Ulpiano Navarro” (2023)

Dimensión 2: Estrategias para fortalecer el aprendizaje

Los resultados de las cuatro preguntas de la segunda dimensión determinan que el 73% de maestros señalan que siempre, y el 18% que casi siempre las estrategias lúdicas permiten el desarrollo de conocimientos; además, el 64% de los maestros dicen que siempre ejecutan actividades lúdicas con este fin, y el 27% que lo realizan casi siempre. De la misma manera, un 55% de docentes indican que siempre las estrategias colaborativas permiten el desarrollo de conocimiento, y el 27% que casi siempre; además, el 45% de profesores dicen que siempre han desarrollado actividades o trabajos grupales en el proceso de enseñanza – aprendizaje, y un 36% dicen que lo realizan casi siempre. Estos resultados señalan que los docentes si utilizan actividades lúdicas y colaborativas que pueden ayudar a lograr una convivencia armónica en el aula (tabla 4).

Tabla 4
Estrategias para en el fortalecimiento del aprendizaje

N°	INDICADORES	Siempre		Casi siempre		A veces		Rara vez		Nunca	
		F	%	f	%	f	%	f	%	f	%
4	Las estrategias lúdicas permiten el desarrollo de conocimientos.	8	73	2	18	1	9	0	0	0	0
5	Realiza estrategias lúdicas para fortalecer el aprendizaje	7	64	3	27	1	9	0	0	0	0
6	Las estrategias colaborativas permiten el desarrollo de conocimiento.	6	55	3	27	1	9	1	9	0	0
7	Realiza estrategias colaborativas para desarrollar conocimiento	5	45	4	36	2	18	0	0	0	0

Nota: Resultados sobre estrategias utilizadas para el fortalecimiento del aprendizaje en el aula por docentes de Educación Básica Media de la UE “Ulpiano Navarro” (2023)

Estos resultados determinan que la mayoría de los docentes encuestados indican que siempre aplican en sus horas de clase estrategias lúdicas y colaborativas, las mismas que fortalecen el aprendizaje. Candela y Benavides (2020), manifiestan que las estrategias lúdicas se implementan en las clases, porque favorecen un ambiente propicio para el desarrollo del conocimiento, y que se gestiona sin mecanizar la importancia de las acciones positivas y la implementación ejercicios progresivos.

Dimensión 3: Estrategias lúdicas utilizadas

Los resultados de la pregunta de la dimensión sobre el fin del uso de algunas estrategias lúdicas establecen que el 36% de los maestros responden que siempre aplican el trabajo lúdico como juegos de: función, ficción, construcción, agrupamiento, para lograr un aprendizaje eficaz, un 27% dicen que lo hacen siempre (tabla 5 y grafico 2). Es decir, la mayoría de los docentes encuestados manifiestan que las diversas estrategias lúdicas que aplican en el aula las utilizan para mejorar la comunicación y aprendizaje con sus estudiantes. Sánchez y Hernández, (2020), expresan que las destrezas estrategias incorporan técnicas y actividades para mejorar la formación.

Tabla 5

Utilización de estrategias lúdicas

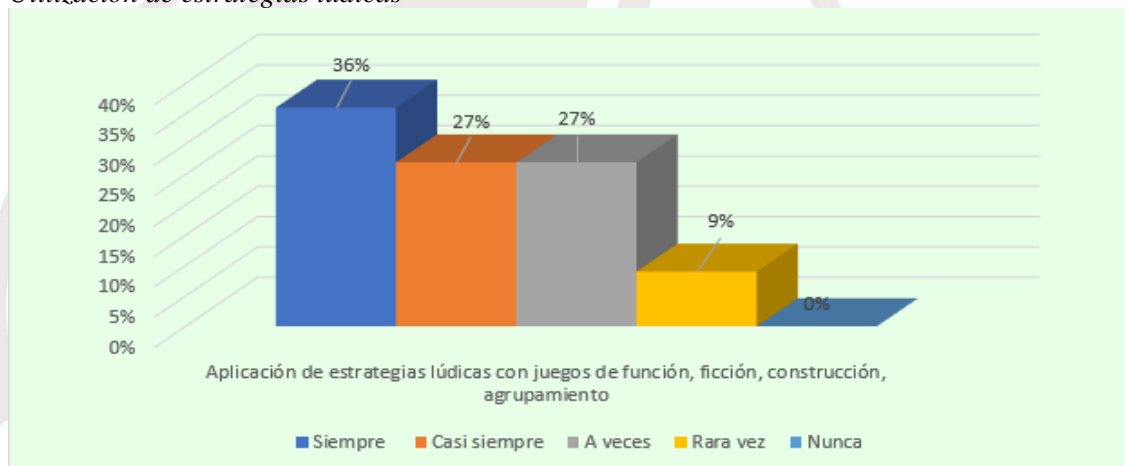
N°	INDICADORES	Siempre		Casi siempre		A veces		Rara vez		Nunca	
		f	%	f	%	f	%	f	%	f	%
8	Realiza juegos al aire libre, de construcción, intelectuales, de agrupamiento; y, los utiliza para mejorar la comunicación y aprendizaje con sus estudiantes	4	36	2	27	3	27	1	9	0	0

Nota: Resultados sobre la utilización de estrategias lúdicas por docentes de Educación Básica Media de la UE “Ulpiano Navarro” (2023)

Para incorporar de manera efectiva los juegos en la educación básica, es fundamental comprender la finalidad educativa y de formación de los distintos tipos de juegos, y acoplarlos a las diferentes asignaturas y temas de trabajo, sólo de esta manera ayudarán en el desarrollo de los niños. Para Pita (2015), el impacto de los juegos en el crecimiento de un niño varía según el tipo de juego, su naturaleza y el momento en que ocurre durante la etapa de desarrollo del individuo. Distinguir entre estos tipos de juegos es vital para determinar sus funciones correspondientes dentro de la escuela.

Gráfico 2

Utilización de estrategias lúdicas



Nota: Resultados sobre la utilización de estrategias lúdicas por docentes de Educación Básica Media de la UE “Ulpiano Navarro” (2023)

Variable: Relaciones Interpersonales

Dimensión 1: Relaciones interpersonales de los estudiantes

La cuarta dimensión consultada, fue sobre la situación socioemocional de los estudiantes de básica media de la UE “Ulpiano Navarro”; para diagnosticar la situación se plantearon cuatro preguntas. Los resultados determinaron que el 73% de maestros indican que los estudiantes siempre tienen seguridad al hablar en público, un 18% opino que esta situación ocurre casi siempre (tabla 6). Por otra parte, un porcentaje similar (el 73%) de profesores expresaron que siempre los alumnos respetan a los demás, un 27% dicen que esto ocurre casi siempre.

Los resultados a las otras dos preguntas determinan que un 45% de docentes dicen que los alumnos siempre o casi siempre comparten con los demás; e igual respuesta y porcentaje establece que los estudiantes siempre o casi siempre se relaciona fácilmente con sus compañeros de aula.

Tabla 6
Relaciones interpersonales de los alumnos

N°	INDICADORES	Siempre		Casi siempre		A veces		Rara vez		Nunca	
		f	%	f	%	f	%	f	%	f	%
9	Los estudiantes tienen seguridad al hablar o mantener una conversación	8	73	2	18	1	9	0	0	0	0
10	Los estudiantes respetan a los demás	8	73	3	27	0	0	0	0	0	0
11	Los estudiantes comparten con los demás	5	45	5	45	1	9	0	0	0	0
12	Los estudiantes se relacionan fácilmente con los demás.	5	45	5	45	1	9	0	0	0	0

Nota: Resultados sobre el criterio de los docentes a cerca de las relaciones interpersonales de los alumnos de Educación Básica Media de la UE "Ulpiano Navarro" (2023).

Razo (2016), indica que en el entorno del clima escolar el desarrollo de las habilidades sociales e interpersonales permiten conjugar los derechos de cada uno de los estudiantes; y que ser asertivo significa tener la capacidad de expresar los propios pensamientos, creencias y sentimientos de manera positiva, clara, sincera y directa, considerando los derechos propios y respetando los derechos de los demás.

Dimensión 2: comunicación y convivencia armónica

Tabla 7
Convivencia armónica de los estudiantes

N°	INDICADORES	Siempre		Casi siempre		A veces		Rara vez		Nunca	
		f	%	f	%	f	%	f	%	f	%
13	Los estudiantes reaccionan con agresividad ante algún inconveniente	7	64	3	27	1	9	0	0	0	0
14	Los estuantes mantienen control y disciplina en el aula	5	45	5	45	1	9	0	0	0	0
15	Los estudiantes fortalecen la convivencia armónica en el aula	8	73	3	27	0	0	0	0	0	0

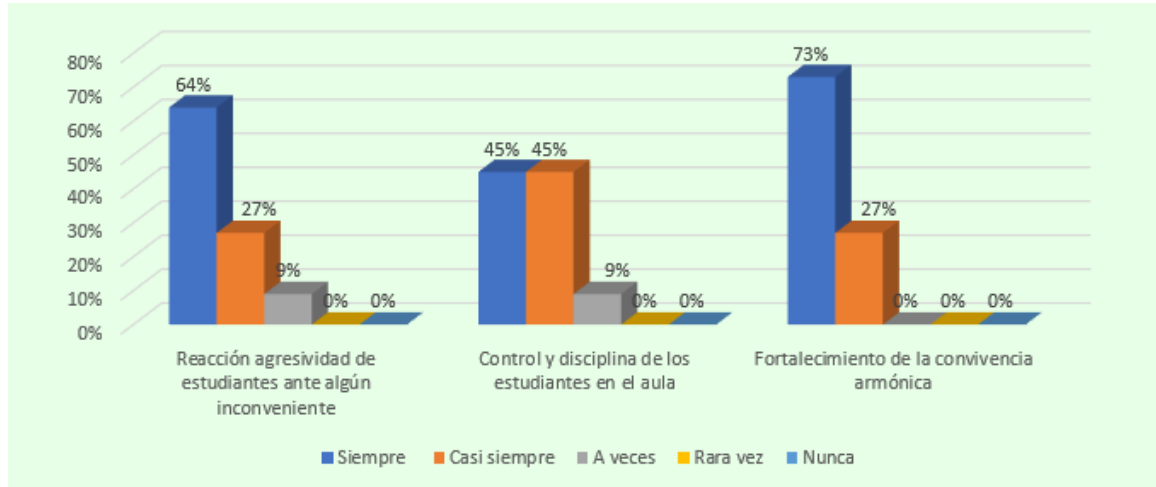
Nota: Resultados sobre el criterio de los docentes a cerca de la convivencia de los alumnos de Educación Básica Media de la UE "Ulpiano Navarro" (2023).

Los resultados de la segunda dimensión convivencia perteneciente a la variable de estudio: relaciones interpersonales de los estudiantes, revelan que el 64% de maestros siempre observan reacciones de agresividad del estudiantado ante algún inconveniente que se les presenta, un 27% opina que esta situación ocurre casi siempre. Por otra parte, el 45% de los docentes indican que siempre o casi siempre los estudiantes mantienen el control y la disciplina

de los estudiantes en el aula. Finalmente, el 73% de los profesores opinan que los alumnos siempre fortalecen la convivencia armónica durante el proceso de enseñanza – aprendizaje, un 27% opina que casi siempre se da este comportamiento (tabla 7 y gráfico 3).

Gráfico 3

Convivencia armónica de los estudiantes de básica media



Nota: Resultados sobre el criterio de los docentes a cerca de la convivencia de los alumnos de Educación Básica Media de la UE “Ulpiano Navarro” (2023).

Es necesario trabajar en el desarrollo de las relaciones interpersonales de los alumnos (en este caso de básica media); por cuanto, eso les puede generar bienestar psicológico en todas las formas de convivencia que desarrollan en su entorno escolar y fuera de él (Mendoza et al, 2019). La gran mayoría de docentes indican que la utilización de estrategias lúdicas permite mejorar las relaciones interpersonales y consideran que es recurso didáctico que promueve el aprendizaje mediante la coordinación cognitiva de los estudiantes. Maldonado et al. (2019), señalan que los alumnos deben ser capaces de aprender en forma autónoma y autorregulada; y, que son importantes las actividades dinámicas de asimilación de conocimientos. Lo importante es el desarrollo de la convivencia armónica en el contexto educativo, lo cual mejorará el proceso comunicativo, y la empatía entre el alumno y el docente.

Resultados de las encuestas aplicadas a los estudiantes de básica media de la Unidad Educativa “Ulpiano Navarro”.

Dimensión 1: Situación del aula y uso de la lúdica para fortalecer el aprendizaje

Los resultados de la encuesta aplicada a los estudiantes sobre la primera dimensión de situación en el aula y uso de las lúdicas para el fortalecimiento del aprendizaje determinan que el 65% de alumnos mencionan que siempre les gusta aprender a través del juego, y el 19% expresa que casi siempre les gusta este tipo de aprendizaje. Por otra, el 47 % de los estudiantes mencionan que siempre sus clases son interesantes y motivadoras; el 38% opina que casi siempre se presentan este tipo de clases. Además, el 56 % expresa que siempre tiene interés y atención en sus clases; mientras el 28% opino que casi siempre dan importancia a sus clases. A la cuarta pregunta, el 36% de los alumnos respondió que siempre les gusta colaborar y trabajar activamente en la clase; el 28% dicen que casi siempre son colaborativos en el aula (tabla 8 y grafica 4).

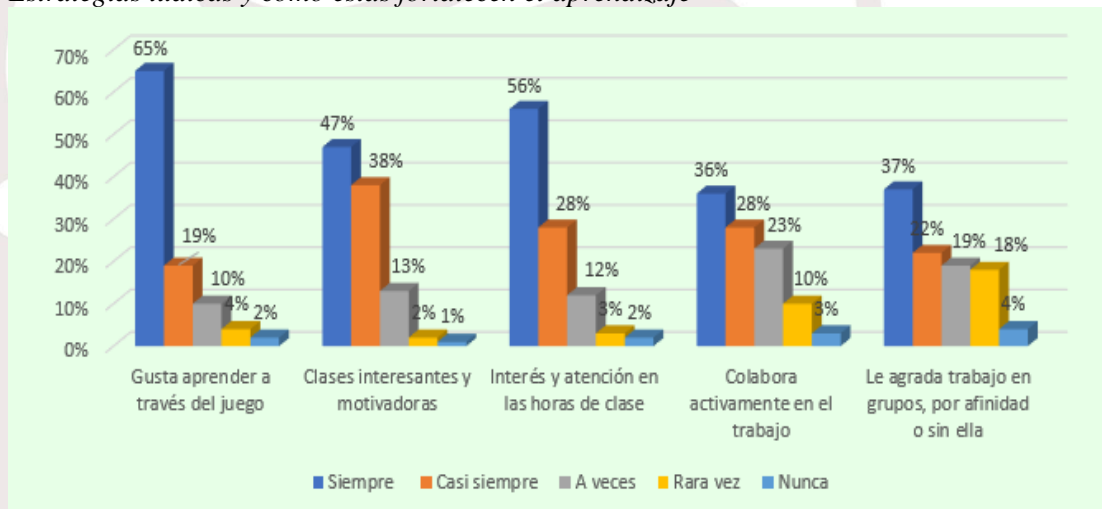
Tabla 8
Situación del aula y uso de la lúdica para fortalecer el aprendizaje

N°	INDICADORES	Siempre		Casi siempre		A veces		Rara vez		Nunca	
		f	%	f	%	f	%	f	%	f	%
1	Les gusta aprender a través del juego	78	65	23	19	12	10	5	4	2	2
2	Las clases son interesantes y motivadoras	54	47	45	38	16	13	2	2	1	1
3	Tienen interés y atención en todas las horas de clase	67	56	34	28	14	12	3	3	2	2
4	Colabora activamente en el trabajo de clase	43	36	34	28	28	23	12	10	3	3
5	Le agrada trabajar en grupos por afinidad	44	37	26	22	23	19	22	18	5	4

Nota: Resultados sobre el criterio de los estudiantes de Básica Media de la UE “Ulpiano Navarro” (2023, sobre la situación del aula y uso de la lúdica para fortalecer el aprendizaje).

Finalmente, el 37% de estudiantes dicen que siempre les agrada trabajar en grupos por afinidad; el 22% responde, que casi siempre es de agrado trabajar por afinidad; mientras que, al 19% solo a veces le gusta el trabajar colaborativamente, y al 18% rara vez les agrada trabajar con sus compañeros.

Gráfico 4
Estrategias lúdicas y como estas fortalecen el aprendizaje



Nota: Resultados sobre el criterio de los estudiantes de Básica Media de la UE “Ulpiano Navarro” (2023, sobre la situación del aula y uso de la lúdica para fortalecer el aprendizaje).

Los datos obtenidos indican que un alto número de estudiantes les gusta aprender a través del juego para fortalecer su aprendizaje; según Vásquez y Pérez (2020), es vital desarrollar la atención, la memoria y otras habilidades de pensamiento. La utilización de técnicas de enseñanza participativa les permite desarrollar comportamientos correctos, y estimula la disciplina, en la medida adecuada, y contribuye al logro de la motivación en los sujetos; además, de apoyar los procesos de asimilación de conocimientos en el estudiante.

Dimensión 2: habilidades comunicacionales

Tabla 9

Estrategias lúdicas y el refuerzo de las competencias socioemocionales en estudiantes

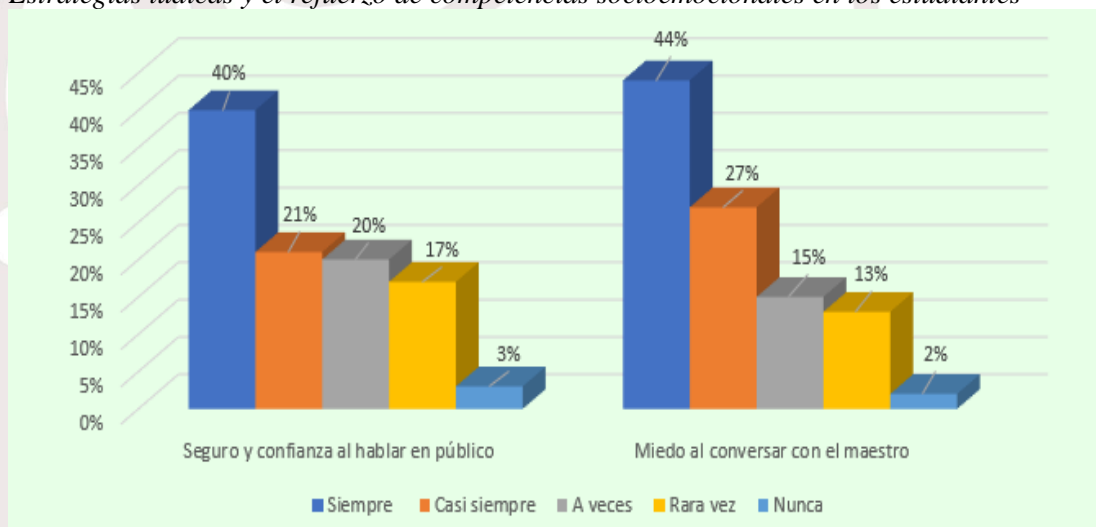
N°	INDICADORES	Siempre		Casi siempre		A veces		Rara vez		Nunca	
		f	%	f	%	f	%	f	%	f	%
6	Seguro y confianza al hablar en público	48	40	25	21	24	20	20	17	3	3
7	Miedo al conversar con el maestro	53	44	32	27	18	15	15	13	2	2

Nota: Resultados sobre el criterio de los estudiantes de Básica Media de la UE “Ulpiano Navarro” (2023), sobre las habilidades comunicacionales.

Los resultados de la encuesta aplicada a los estudiantes (tabla 9 y gráfica 5) sobre las habilidades comunicacionales, determinan que el 40 % de alumnos dicen que siempre se sienten seguros y tienen confianza al hablar en público, el 21% menciona que casi siempre sienten esta seguridad, y el 20% expresa que a veces se mantienen seguros al expresarse en público. Por otra parte, el 44% de estudiantes dicen que siempre sienten miedo al hablar con el maestro, el 27 % que casi siempre, y el 15 % a veces siendo este miedo al entablar un dialogo con el profesor.

Gráfico 5

Estrategias lúdicas y el refuerzo de competencias socioemocionales en los estudiantes



Nota: Resultados sobre el criterio de los estudiantes de Básica Media de la UE “Ulpiano Navarro” (2023), sobre las habilidades comunicacionales

Los datos obtenidos en esta dimensión de las habilidades comunicacionales indican un alto número de estudiantes no se siente seguros y confiados al hablar en público, esto quizá debido a que existe todavía recelos, habilidades que se deben trabajar. Según Fernández et al, 2018, el juego y la lúdica permiten que los niños sean afectuosos, y estén dispuestos a aprender, a participar en el aula, favoreciendo la interacción social y comunicativa. Además, el juego permite desarrollar las conductas sociales, y no tiene consecuencias negativas; razón por la cual, es de mucha importancia en el desarrollo del niño, pero sobre todo en la inserción social, y en la interacción con las demás personas y sus compañeros.

Dimensión 3: Convivencia armónica

Tabla 10

La convivencia en el aula

N°	INDICADORES	Siempre		Casi siempre		A veces		Rara vez		Nunca	
		f	%	f	%	f	%	f	%	f	%
8	Existe respeto entre los compañeros	48	40	42	35	19	16	10	8	1	1
9	Se mantiene el orden y la disciplina en la clase	60	50	34	28	22	18	3	3	1	1
10	Existe problemas de violencia o agresión entre compañeros	69	58	32	27	17	14	2	2	0	0
11	Reaccionas violentamente ante una agresión de sus compañeros	98	82	13	11	5	4	3	3	1	1
12	Trabajan en clases en valores como: honestidad, respeto, puntualidad a través del juego	104	87	9	8	5	4	2	2	0	0

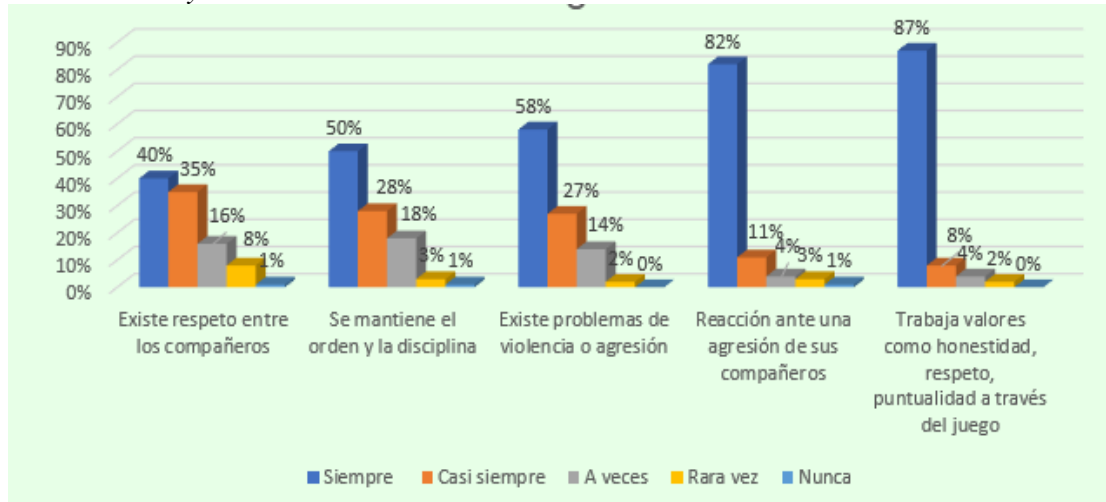
Nota: Resultados sobre el criterio de los estudiantes de Básica Media de la UE “Ulpiano Navarro” (2023), sobre la convivencia en el aula

Los resultados de la dimensión de convivencia armónica determinan que el 40% de estudiantes expresan que siempre existe respeto entre los compañeros de clase, un porcentaje menor (el 35%) mencionan que casi siempre existe respeto entre ellos. Por otra parte, el 508% de alumnos dicen siempre se mantiene el orden y la disciplina, el 28% opinan que casi siempre se da esta situación en la clase (tabla 10 y gráfico 7). A la consulta si existen problemas de violencia o agresión entre compañeros, el 58% consideran que siempre existe este tipo de problemas, un 27%, opina que casi siempre hay violencia entre compañeros. Por otro lado, el 82% expresan que siempre reaccionan ante una agresión de sus compañeros. Un 11% expresa que casi siempre reaccionan ante un agresión.

Finalmente, el 87% de los alumnos dicen que en su aula siempre se trabaja en valores como: la honestidad, el respeto, la puntualidad a través del juego, un 8% menciona que casi siempre trabajan en valores en el aula. En la escuela si bien existe respeto entre alumnos, y se trabaja en valores, existe problemas de orden y disciplina, y violencia entre alumnos, problemas que se deben desterrar; al respecto Piedra-Vera, (2018), dice que la cooperación y el trabajo en equipo puede ayudar a la solución de problemas y mejorar el clima del aula.

Gráfico 2

Comunicación y convivencia



Nota: Resultados sobre el criterio de los estudiantes de Básica Media de la UE “Ulpiano Navarro” (2023), sobre la convivencia en el aula

Información de la entrevista al director de la UE “Ulpiano Navarro” sobre la utilización de estrategias lúdicas y las relaciones interpersonales de los alumnos.

¿Por qué le parece importante que los docentes apliquen estrategias lúdicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje? Es importante, por cuanto es una herramienta que potencializa el proceso de enseñanza - aprendizaje del estudiante, de manera que las dinámicas que se apliquen promueven un alto perfil cognitivo del estudiante, el mismo que se refleja en su comportamiento en el aula de clase, así como en su rendimiento académico.

¿La institución ha organizado talleres o charlas de capacitaciones a los docentes sobre la aplicación de estrategias lúdicas? Debido a que se trabaja bajo un enfoque generalizado en las instituciones educativas públicas en referencia al proceso de enseñanza, no se generan capacitaciones específicas sobre la aplicación de estrategias lúdicas, lo que limita tener conocimientos de los profesores en la formación académica de los estudiantes.

¿Qué tipos de estrategias lúdicas sabe usted que se ha trabajado o se trabaja en básica media para desarrollar el aprendizaje y las relaciones interpersonales? Al trabajar bajo una planificación estandarizada por el Ministerio de Educación, algunas de las actividades que se realizan son: adivinar el mensaje por mímica, pelea de gallos, que son las básicas en el contexto educativo; por tanto, es vital fomentar más el conocimiento docente para que se refleje en el estudiante un proceso de enseñanza aprendizaje más dinámico y proactivo.

¿Cómo se manejan las relaciones interpersonales a nivel de aula? Debido a la diversidad de culturas en el aula, es importante fomentar y fortalecer en el estudiante valores que permitan una relación de compañerismo, amistad y cooperación, para que de esta manera se logre la armonía dentro y fuera de la misma, y así las relaciones interpersonales sean de calidad tanto para los estudiantes como para los docentes.

¿Qué sugerencias daría como autoridad para mantener un ambiente propicio y fortalecer las relaciones interpersonales en las aulas? Es importante generar actividades de

integración que busquen en los estudiantes una relación compañerismo, amistad, cooperación de esta manera permite una armonía dentro y fuera de la misma ya si poder contribuir a un proceso educativo de calidad, de manera que el estudiante se pueda desenvolver en todos los entornos en los que se encuentra.

Análisis y discusión de resultados

Una vez obtenidos los datos, se vinculó los resultados de la investigación cualitativa (encuestas) y la cuantitativa (entrevista). *La triangulación de los dos enfoques* hizo hincapié en la validación mutua de los resultados, y no en la adición mutua de conocimientos. El propósito de esta triangulación fue las contrastación de resultados para proporcionar una imagen más general del problema de estudio.

Con relación a la primera variable de estudio: las estrategias didácticas, se estableció que la mayoría de los escolares y maestros encuestados opinan que no utilizan con mucha frecuencia las actividades lúdicas y colaborativas en la clase. Esta opinión fue confirmada por el directivo, quién señaló que los profesores siguen los lineamientos metodológicos que dispone el Ministerio de Educación. Es decir, se demuestra que existe un “espacio” metodológico para incluir las actividades lúdicas en el aula, dado los beneficios académicos y psicosociales que puede producir la introducción del juego en la educación. Piedra, (2018), demostró la importancia de realizar actividades lúdicas en la escuela para desarrollar competencias que contribuyen al fomento de la creatividad, el aprendizaje significativo, y la participación y socialización en el entorno. Actualmente, el cambio en los entornos educativos establece la necesidad de utilizar nuevas estrategias para optimizar el proceso educativo; como base para el mejoramiento educativo; así como, para que las relaciones interpersonales sean equilibradas en el aula y en el entorno escolar.

Otro resultado importante es que los maestros están conscientes de que se mejoraría el rendimiento académico de los estudiantes de básica media de la Unidad Educativa “Ulpiano Navarro”, si se realizasen actividades lúdicas en la clase, principalmente dramatizaciones, juegos de mesa, juegos de construcción; criterio que comparte el directivo entrevistado. Además, los docentes y estudiantes encuestados, y el directivo entrevistado consideran que las estrategias lúdicas sí fortalecen el aprendizaje mediante la motivación, refuerzo académico, trabajos grupales o colaborativos y mejoran las relaciones entre compañeros. Pita (2015), expresa que las estrategias lúdicas brindan diferentes y variadas funciones impredecibles para el correcto desarrollo personal e intelectual de los niños; ya que, a través de este se expresan y proyectan sus emociones, los hacen sentir felices; y al mismo tiempo, les ayuda a fortalecer su personalidad y el conocimiento.

Los encuestados también creen que la implementación de actividades lúdicas en el aula mejoraría el trabajo en equipo de los estudiantes, aspecto positivo para la mejora de las relaciones interpersonales. Además, la mayoría de los alumnos y profesores están totalmente de acuerdo en que la lúdica puede ayudar a crear un mejor clima de confianza en el aula, resultados que favorecen a la implementación en la unidad educativa de una estrategia lúdica para fortalecer las relaciones interpersonales. Pese al criterio negativo del directivo, quien menciona en la entrevista que no se da formación a los profesores en el manejo de nuevas estrategias, quedando un vacío de conocimiento en los maestros; es necesario mencionar también que el trabajo lúdico mejoraría la comunicación entre alumnos, factor importante para mantener buenas

relaciones interpersonales; razón por la cual, en este caso, se requiere la auto preparación docente como estrategia para mejorar la educación en la unidad educativa. (Razo, 2016) indica que un clima escolar bueno permite un mejor desarrollo de las habilidades sociales como la asertividad y la expresión de sus pensamientos, creencias y sentimientos de manera positiva, clara, sincera y directa, considerando los derechos propios y respetando los derechos de los demás.

Los resultados de segunda variable de estudio: relaciones interpersonales de los estudiantes de básica media la Unidad Educativa “Ulpiano Navarro”, permiten establecer a criterio de los estudiantes, docente y directivo entrevistado que no existe totalmente marginación o exclusión en el aula. Al contrario, se evidencia colaboración en el trabajo en equipo en la clase, ya que la mayoría de encuestados consideran que si existe este tipo de ayuda mutua entre los niños en aula para realizar trabajo en equipo. Estos resultados coinciden con los de Salguero y Barahona (2021), cuyos principales hallazgos de su estudio detallan la presencia de más compañerismo, mayor confianza y comunicación entre el estudiantado en un entorno posterior a la pandemia de la COVID-19.

Por otro lado, los criterios sobre la comunicación entre compañeros de básica media, esta dividido, ya que se presentan valores similares de los encuestados; que por un lado consideran que esta es buena; pero, existe un grupo que opinan contrario, aspecto que sin duda afecta las relaciones interpersonales de los escolares. Según Hernández, (2016), el juego permite una interacción permanente entre el niño y su entorno, tiene una base social ya que forma parte del proceso participativo que conduce a la formación de equipos. El impacto emocional es crucial, ya que ayuda a los niños a ganar confianza y seguridad en sí mismos, liberan sus emociones, y pueden escapar de la agresión y el miedo; por ejemplo, a través del juego de simulación, los niños logran expresar su necesidad de protección de los seres queridos.

Con relación a tolerancia entre los estudiantes de básica media, la mayoría de los alumnos y profesores encuestados consideran que si existe problemas como: la falta de tolerancia entre los escolares; hay problemas en el orden y la disciplina en la clase; así como, violencia o agresión entre compañeros; aspectos que, sin duda, afectan el logro de las buenas relaciones interpersonales. Este criterio, lo comparte el directivo del centro escolar, quien además manifiesta la necesidad de implementar acciones para mejorar las relaciones interpersonales en toda la institución. Finalmente, la mayoría de los estudiantes y maestros encuestados piensan que el nivel de apoyo entre compañeros no es el ideal, factor que sin duda también establece que hay problemas en las relaciones interpersonales de un grupo de alumnos de la escuela.

El propósito del estudio que fue diagnosticar el uso de las estrategias lúdicas en el manejo de las relaciones interpersonales, y los resultados permitieron establecer a criterio de los estudiantes, docentes y directivo de la institución, que no existe la eficaz utilización de la lúdica y el trabajo colaborativo para fortalecer las relaciones de los estudiantes de básica media de la Unidad Educativa “Ulpiano Navarro”. Salazar y Loor (2022), señalan que la lúdica puede establecer momentos motivacionales en la enseñanza para: asimilar de mejor manera los contenidos, tener un mayor desarrollo de habilidades y competencias comunicativas, mejorar la participación, y el desempeño académico.

8. PROPUESTA DIDACTICA LUDICA PARA FORTALECER LAS RELACIONES INTERPERSONALES



Introducción

Si bien se estableció que el nivel de las relaciones interpersonales de los estudiantes de básica media de la Unidad Educativa “Ulpiano Navarro” son aceptables, también se presenta deficiencias o dificultades en estas, especialmente por conflictos, poca comunicación, falta de apoyo y confianza entre los escolares. Además, los resultados determinan que la utilización de estrategias o actividades lúdicas en las clases pueden mejorar el nivel de convivencia entre estudiantes; y también, su rendimiento académico.

Es por esta razón, que se propone una estrategia que incluye actividades con juegos, las que se consideran pueden mejorar las relaciones interpersonales de los estudiantes de básica media la escuela. En la propuesta constan actividades motivadoras y divertidas para fortalecer la comunicación, cooperación, el diálogo y el respeto mutuo. Estas incluyen la realización de juegos de equipo, dinámicas de grupo y actividades artísticas. Con esta iniciativa, se espera lograr un ambiente más armónico y de confianza en el aula para reducir los conflictos entre los alumnos y fomentar el desarrollo de habilidades sociales que les ayudarán en su vida diaria. La estrategia se la denomina «Jugando Aprendemos y Nos Llevamos Mejor», cuyo propósito es «desarrollar relaciones más saludables y positivas en su vida escolar y fuera de ella.»; las cuales se considera, que de ser ejecutadas mejoraría el ambiente de clase.

Objetivo

Fortalecer las relaciones interpersonales en los estudiantes de básica media.

Descripción de la propuesta

La propuesta esta desarrollada para ser aplicada en cualquiera de las cuatro (4) asignaturas básicas del currículo: Lengua y Literatura, Matemáticas, Ciencias Sociales y Ciencias Naturales. En la propuesta constan: objetivos para cada asignatura, las estrategias o actividades lúdicas que se pueden aplicar en los diversos temas de cada materia; el proceso didáctico de aplicación; y, los logros que se espera conseguir en las relaciones interpersonales de los niños (tabla 11).

Socialización

Este proceso podría implementarse en el centro educativo de acuerdo con el tiempo disponible, y las capacidades y creatividad de los docentes como una actividad transversal dentro de la programación de las clases. Para obtener resultados positivos, es necesario crear vínculos de confianza entre los estudiantes y el profesor, y lograr un buen clima del aula que les

brinde seguridad y confianza a los alumnos, para que ellos puedan expresarse libremente y entender que las emociones que tienen que ver con las relaciones con sus compañeros y los aprendizajes. Para implementar esta propuesta innovadora se pueden tomar en cuenta los siguientes puntos:


- Identificar en los alumnos las necesidades y habilidades para relacionarse.
- Seleccionar actividades lúdicas que fortalezcan las necesidades y habilidades identificadas como: la comunicación, la cooperación, el diálogo y el mutuo respeto.
- Programar la implementación de las actividades lúdicas, estableciendo los objetivos, las normas y el tiempo necesario.
- Explicar a los escolares el propósito de las actividades
- Ejecutar las actividades en las cuales participen activamente todos los estudiantes.
- Reflexionar con los alumnos sobre lo que aprendieron de la actividad y cómo pueden aplicarlo en su vida diaria.
- Repetir el proceso utilizando o variando las actividades lúdicas, y siempre evaluar los resultados para asegurarse de que se están logrando los objetivos de mejorar las relaciones interpersonales.

La implementación de esta estrategia lúdica requiere de una planificación cuidadosa, la comunicación efectiva con los estudiantes, y una evaluación permanente de los resultados para asegurarse que los alumnos están mejorando su forma de convivir con los compañeros de manera efectiva y sostenible.

Tabla 11
Actividades lúdicas para fortalecer las relaciones interpersonales

Asignatura	Objetivo	Estrategia lúdica	Proceso didáctico	Logro esperado con las relaciones interpersonales
Lengua y Literatura (Comunicación) 	Fortalecer el proceso comunicativo o a través de juegos lúdicos.	Juegos didácticos y de argumento <ul style="list-style-type: none"> • Aplicación de canciones. • Cuentos • Fabulas • Títeres • Personajes claves • Dramatizaciones 	<ul style="list-style-type: none"> • Establecer normas y compromisos. • Determinación del tema de clase. • Selección de la estrategia lúdica más adecuada. • Explicación del trabajo, tiempo, recursos. • Desarrollo de la actividad • Exposición de trabajos. 	<ul style="list-style-type: none"> • Potencia la comunicación y escucha activa, expresión de emociones y sentimientos.



<p>Matemática (Lógica Matemática)</p>	<p>Fomentar el razonamiento lógico a través de los juegos.</p>		<p>Juegos de construcción, Intellectuales</p> <ul style="list-style-type: none"> • Regletas • Juegos con legos. • Acertijos • Seriales creativos • Geoplanos 	<ul style="list-style-type: none"> • Establecer normas y compromisos. • Determinación del tema. • Selección de la estrategia lúdica más adecuada. • Explicación del trabajo, tiempo, recursos. • Desarrollo de la actividad • Exposición de trabajos. 	<ul style="list-style-type: none"> • Participación en el trabajo colaborativo. • Fortaleza de orden y disciplina para la convivencia armónica.
<p>Estudios Sociales (Reflexión y juicio Crítico)</p>	<p>Desarrollar el juicio crítico a través de actividades lúdicas</p>		<p>Juegos de construcción, intelectuales y aire libre</p> <ul style="list-style-type: none"> • Elaboración de maquetas. • Visitas históricas • Hallazgos arqueológicos. • Ruleta de países • Rompecabezas • Organizadores gráficos 	<ul style="list-style-type: none"> • Establecer normas y compromisos • Selección de la estrategia lúdica más adecuada. • Explicación del trabajo, tiempo, recursos. • Desarrollo de la actividad • Exposición de trabajos. 	<p>Respeto por la opinión y juicio crítico de los compañeros.</p>
<p>Ciencias Naturales (ecosistemas y experimentos)</p>	<p>Mejorar la confianza y la dinámica en grupo a través de actividades lúdicas.</p>		<p>Juegos de construcción, didácticos y aire libre</p> <ul style="list-style-type: none"> • Experimentos • Construcción de ecosistemas • Excursiones ambientes naturales • Representaciones de elementos naturales • Herramientas digitales: Tomy.com 	<ul style="list-style-type: none"> • Establecer normas y compromisos. • Selección de la estrategia lúdica más adecuada. • Explicación del trabajo, tiempo, recursos. • Desarrollo de la actividad • Exposición de trabajos. 	<p>Manejo, autocontrol, empatía; solución a conflictos. Automotivación y autorregulación.</p>

Nota: La tabla incluye actividades lúdicas para mejorar las relaciones interpersonales. El responsable es el profesor de la asignatura. Además de puede aplicar en cualquier materia de básica media, Fuente: Andrade (2020)

9. CONCLUSIONES

El estudio teórico determinó que las actividades lúdicas son primordiales para mejorar las relaciones interpersonales en la escuela; ya que estas permiten a los estudiantes comunicarse de mejor manera e interactuar y trabajar en equipo, esto les ayuda a desarrollar habilidades sociales y emocionales importantes. Además, este tipo de actividades pueden reducir la ansiedad de los alumnos, lo que puede mejorar su bienestar y rendimiento académico. Para los profesores estas actividades, pueden ayudarlo a crear un entorno de aprendizaje acogedor, lo que puede tener un impacto significativo en el desarrollo de la clase, y la forma de convivencia entre el estudiantado y profesores.

El diagnóstico sobre las relaciones interpersonales de los estudiantes de básica media de la Unidad Educativa “Ulpiano Navarro” a criterio de la mayoría de los alumnos y sus profesores, determinó que, si bien existen conflictos y exclusión entre los escolares, su porcentaje no es muy grande. Además, existe colaboración de los niños en aula para realizar trabajo en equipo; opinión que no es de la totalidad de los consultados. Con respecto a la comunicación, esta no es la mejor entre los alumnos, situación similar se presenta con la tolerancia entre compañeros, y el nivel de apoyo entre ellos no es el ideal; aspectos que afectan el logro de las buenas relaciones interpersonales entre los alumnos de básica media del centro educativo.

Con relación a la utilización de estrategias lúdicas y colaborativas, la mayoría de los escolares y maestros opinan que estas no se utilizan con mucha frecuencia en clase. Por otro lado, su opinión determina que con su utilización se mejoraría el rendimiento académico, la comunicación, el trabajo en equipo y el nivel de confianza entre estudiantes. Es decir, que el uso de una estrategia lúdica puede fortalecer las relaciones interpersonales en los alumnos de 5to, 6to y 7mo, año de básica media de la Unidad Educativa “Ulpiano Navarro”.

La estrategia diseñada con actividades lúdicas, se considera una innovación en la institución, porque no se ha implementado intencionalmente el factor de juego en la mejora de las relaciones interpersonales y la convivencia escolar. Su aplicación será de mucha utilidad para mejorar: la comunicación, el trabajo en equipo y el nivel de confianza entre estudiantes; además, estas actividades lúdicas pueden reducir la ansiedad de los alumnos, lo que puede mejorar su bienestar y el rendimiento académico.

10. RECOMENDACIONES

A las autoridades del centro educativo se les recomienda socializar la propuesta entre los docentes, que incluye actividades lúdicas las cuales pueden ser implementadas en la institución, ya que se considera que estas son primordiales para mejorar las relaciones interpersonales en la escuela, y pueden mejorar su bienestar y rendimiento académico.

Se recomienda a los directivos y docentes del centro, abordar la problemática de las relaciones interpersonales de los estudiantes de la Unidad Educativa “Ulpiano Navarro”, en especial del básica media, ya que se detectó exclusión y conflictos entre los escolares, deficiencias en la comunicación, falta de tolerancia y apoyo entre compañeros; así como, confianza.

Ya que los profesores no utilizan con mucha frecuencia nuevas e innovadoras estrategias didácticas; y en la unidad educativa no se da formación sobre el tema, se recomienda la auto



formación, o solicitar a compañeros que hayan obtenido su master, la preparación de charlas, cursos o seminarios de actualización, que, sin duda, mejoraría la labor de clase; así como: el rendimiento académico, la comunicación, el trabajo en equipo y el nivel de confianza entre estudiantes.

11. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Andrade, A., (2020, abril). El juego y su importancia cultural en el aprendizaje de los niños de educación inicial. *Journal of Science and Research*. Revista Ciencia e Investigación, Vol. 5, Nº. 2, 2020, págs. 132-149.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7398049>
- Asambea Nacional. (2008). *Ley Orgánica de Educación Intercultural*.
https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2017/02/Ley_Organica_de_Educacion_Intercultural_LOEI_codificado.pdf
- Bernabé, R., Gálvez, M., y Rina, Á. (2017, junio). *Relación entre el pensamiento creativo y el rendimiento académico de los estudiantes del Quinto año de secundaria*. Ciencia y Desarrollo. 20 (2): 93-98 enero-junio. <http://dx.doi.org/10.21503/cyd.v20i2.1495>
- Bernal, C., (2010). *Metodología de la Investigación* administración, economía, humanidades y ciencias sociales (3ª ed.). Pearson.
- Bustamante, M. (2018). *Las relaciones interpersonales y su influencia en el clima educativo*. Enfoques educacionales.
- Cáceres, F., y Granada, M., (2018, abril). *Inclusión y Juego en la Infancia Temprana*. Revista latinoamericana de educación inclusiva. Vol.12 no.1 abr. 2018.
https://www.scielo.cl/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0718-73782018000100181
- Cajahuaman, G., Lindo, R., y Guayta, Y., (2021, septiembre). *Estrategias lúdicas en estudiantes de cinco años: una revisión sistemática*. Rev. Igobernanza. Setiembre 2021. Vol.4/Nº15. <https://doi.org/10.47865/igob.vol4.2021.126>
- Calva, D., Galarza, A., y Sare, F., (2019). *Las redes sociales y las relaciones interpersonales de las nuevas generaciones de ecuatorianos*. Revista Conrado. Vol. 15 Núm. 66 (2019): A 15 Años de la Revista Conrado (enero-marzo).
<https://conrado.ucf.edu.cu/index.php/conrado/article/view/873>
- Candela, Y., y Benavides, J. (2020, diciembre). *Actividades Lúdicas en el Proceso de Enseñanza-Aprendizaje de los Estudiantes de Básica Superior*. ReHuSo. Revista de Ciencias Humanísticas y Sociales. 5(3), 78-86.
<https://revistas.utm.edu.ec/index.php/Rehuso/article/view/1684>
- Castro, L., y Robles, K., (2018). *Juegos tradicionales como estrategia para restablecer vínculos afectivos entre os infantes de grado transición del liceo la alegría de aprender*. (Trabajo de grado). Corporación Universitaria Minuto de Dios, Bogotá. D.C. - Colombia. <https://repository.uniminuto.edu/handle/10656/7302>

- Coloma, M., Juca, J., y Celi, F., (2019, junio). *Estrategias metodológicas lúdicas de matemáticas en bachillerato general unificado*. Revista Espacios. Vol. 40 (N.º 21) Año 2019. Pág. 15. <https://www.revistaespacios.com/a19v40n21/19402115.html>
- Da Silva, R. (2018, marzo). *Johan Huizinga y el concepto de lo lúdico*. Educación, Vol. 27, N.º 52, 2018, págs. 140-159.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6564366>
- Díaz, Y., y Salas N., (2019). *Análisis correlacional de las relaciones interpersonales y el desempeño académico en estudiantes de Básica Primaria*. [Tesis de Maestría en Educación]. Universidad de la Costa CUC.
<https://repositorio.cuc.edu.co/handle/11323/4930>
- Fernández, D., Ruíz, R., De la Cruz, M., Simanca, D., Pérez, V., Cantillo, N., . . . De la Hoz, A. (15 de Junio de 2018). *Comprensión lectora mediante el uso de la lúdica y la Cultura*, Educación y Sociedad, Vol. 9(Nº 3), 53-62.
<https://repositorio.cuc.edu.co/bitstream/handle/11323/2086/Comprensi%c3%b3n%20lectora%20mediante.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Flores, E., García, Mario., Calsina, W., Cesar; y Yapuchura, A., (2016, diciembre). *Las Habilidades Sociales y la Comunicación Interpersonal de los Estudiantes de la Universidad Nacional del Altiplano – Puno*. Comuni@ccion: Revista de Investigación en Comunicación y Desarrollo, vol. 7, núm. 2, julio-diciembre, 2016, pp. 5-14. <https://www.redalyc.org/pdf/4498/449849320001.pdf>
- Franco, A., y Simeoli, P., (2019). *Un enfoque basado en juegos educativos para aprender geometría en educación primaria: Estudio preliminar*. Educ. Pesqui. 45 • 2019.
<https://doi.org/10.1590/S1678-4634201945184114>
- Gallardo, J. (2018, marzo). *Teorías del Juego como Recurso Educativo*. Innovagogía. IV Congreso Virtual Internacional sobre Innovación Pedagógica y Praxis Educativa.
https://www.researchgate.net/publication/324363292_TEORIAS_DEL_JUEGO_COMO_RECURSO_EDUCATIVO?enrichId=rgreq-26d61eba6057c78d892bd815764acb82-XXX&enrichSource=Y292ZXJQYWdlOzMyNDM2MzI5MjtBUzo2MTM2MD E1NDI5NDI3MjBAMTUyMzMwNTQxNjY1Mg%3D%3D&el=1_x_2&_esc=publicationCoverPdf
- Gordón, C., Balladares, C., Bravo, B., Quito, L., y Unuzungo, M., (2021, enero). *Estrategias lúdicas para el desarrollo del pensamiento lógico*. Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar. Vol. 6 Núm. 1 (2022). 785-803.
https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v6i1.1541
- Hargie, O., (2016). *Skilled interpersonal communication: research, theory, and practice* (6). Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781315741901>
- Hernández-Sampieri, R., Fernández-Collado, C., y Baptista-Lucio, P. (2016). *Metodología de la investigación* (6a. ed.). McGraw-Hill.
- Hernández, W. (2016). *Estrategias lúdicas basadas en la teoría de Jean Piaget para desarrollar la capacidad socio afectiva en los estudiantes del cuarto grado de*

- educación primaria de la IE N° 80386 "Santa Rosa" de la ciudad de Chepé, 2014.* Universidad Nacional "pedro Ruiz Gallo".
<https://repositorio.unprg.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12893/6980/BC-TES-TMP-3314%20HERNANDEZ%20PALOMINO.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Lacunza, A., y Contini, E., (2016). *Relaciones interpersonales positivas: los adolescentes como protagonistas.* Revista psico debate: psicología, cultura y sociedad.,16(2), 73-94. <https://dx.doi.org/10.18682/pd.v16i2.598>
- Linares, L., (2016). *El Juego como herramienta de aprendizaje en la educación infantil.* [Trabajo Presentado para Obtener el Título de Especialista en Pedagogía de la Lúdica] Fundación Universitaria Los Libertadores.
<https://repository.libertadores.edu.co/bitstream/handle/11371/1139/Herreraluzangela2017.pdf?sequence=2&isAllowed=y>
- Londoño, C., y Mejía, G., (2021, enero). *Las Relaciones Interpersonales en Contextos Educativos Diversos: Estudio de Caso.* Revista Perspectivas Corporación Universitaria Minuto de Dios. Vol. 6, núm.
<http://portal.amelica.org/ameli/jatsRepo/638/6382735004/index.html>
- Maldonado, M., Aguinaga-Villegas, D., Gamboa, J., Fonseca, F., Shardin-Flores, L., y Cadenillas-Albornoz, V., (2019, agosto). *Estrategias de aprendizaje para el desarrollo de la autonomía de los estudiantes de secundaria.* Propósitos y Representaciones. vol.7 no.2, mayo/agosto 2019.
<http://dx.doi.org/10.20511/pyr2019.v7n2.290>
- Mendoza, J., Torrealba, M., y Montilla, A., (2019, mayo). *Habilidades comunicativas como elemento optimizador de las relaciones interpersonales entre el personal directivo y los docentes de aula del Liceo Bolivariano "Héctor Rojas Meza" de Cabudare, Estado Lara, Venezuela.* Revista de Educación. Año X, Núm. 17, pp 111-122.
https://fh.mdp.edu.ar/revistas/index.php/r_educ/article/view/3248/3388
- Montes, D., (2018, junio). *Estrategias de enseñanza y su efectividad en los procesos de aprendizaje en los estudiantes de turismo de la Universidad Iberoamericana de Ecuador.* Espacios. Vol. 39 (N.º 43) Año 2018. Pág. 25.
<https://www.revistaespacios.com/a18v39n43/a18v39n43p25.pdf>
- Pavié, A. (2011). *Formación docente: hacia una definición del concepto de competencia profesional docente.* Revista Electrónica Interuniversitaria de Formación del Profesorado., Vol. 14(Num. 1), p. 67- 80.
<https://www.redalyc.org/pdf/2170/217017192006.pdf>
- Parra, R., (2021). *Representaciones sociales sobre el juego análogo y digital de un grupo de docentes licenciados y las relaciones posibles con sus prácticas educativas en el nivel transición.* [Tesis de Maestría en Comunicación]. Universidad Distrital Francisco José de Caldas.
<https://repository.udistrital.edu.co/bitstream/handle/11349/26069/ParraBullaRubiela2021.pdf?sequence=10>

- Pérez-Yglesias, M., (2010, octubre) *Estrategia lúdico-creativa: Al conocimiento y la educación por el placer* Educación, Revista Educación. Vol. 34, núm. 1, 2010, pp. 55-72 Universidad de Costa Rica 34(1), 55-72.
<https://www.redalyc.org/pdf/440/44013961003.pdf>
- Piedra, S., (2018, junio). *Factores que aportan las actividades lúdicas en los contextos educativos*. Revista Cognosis. Vol. 3 Núm. 2 (2018): Abril-junio.
<https://doi.org/10.33936/cognosis.v3i2.1211>
- Pita, M. (2015). *Estrategias lúdicas para mejorar las relaciones interpersonales de los estudiantes de tercer grado de la escuela de Educación Básica "Abdón Calderón Garaicoa". Cantón La libertad, provincia de Santa Elena, período lectivo 2013-2014*. Universidad Estatal península de Santa Elena.
<https://repositorio.upse.edu.ec/bitstream/46000/2452/1/UPSE-TEB-2015-0063.pdf>
- Posada. R., (2016). *La lúdica como estrategia didáctica*. Instituto de Investigación en Educación. {Tesis de Magister en Educación con Énfasis en Ciencias de la Salud}. Universidad de Colombia.
<https://repositorio.unal.edu.co/bitstream/handle/unal/47668/04868267.2014.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Posligua, J., (2017, agosto). *Incidencia de las actividades lúdicas en el desarrollo del pensamiento creativo en estudiantes de educación general básica*. Dominio de las Ciencias. Vol. 3. Núm. 3 (2017): Julio - Agosto.
<https://doi.org/10.23857/dc.v3i3.517>
- Ramírez, N., Díaz, M., y Reyes, P., y Cueva, O., (2011, junio). *Educación lúdica: una opción dentro de la educación ambiental en salud. Seguimiento de una experiencia rural colombiana sobre las geohelmintiasis*. Revista Med, vol. 19, núm. 1.
<http://www.scielo.org.co/pdf/med/v19n1/v19n1a03.pdf>
- Razo, A., (2016, junio). *Tiempo de Aprender. El aprovechamiento de los periodos en el aula*. Revista Mexicana de Investigación Educativa. RMIE vol.21 no.69 abr./jun.
https://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1405-66662016000200611
- Reyes, A., (2021, diciembre). *Una mirada al juego desde el Homo Ludens*. Saberes Andantes. Vol. 3 Núm. 8 (2021): Educación, derechos y pandemia.
<https://saberessandantes.org/index.php/sa/article/view/72>
- Rodríguez, V., (2016). *Programa de Didáctica Basado En Juegos Para El Aprendizaje de Matemática En Estudiantes de 5° de Primaria*. [Tesis para Obtener el Grado Académico de: Doctor en Educación] Universidad Cesar Vallejo.
https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/11101/rodriguez_sv.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Ruvalcaba-Romero, N., Gallegos-Guajardo, J., y Fuerte J., (2017, febrero). *Competencias socioemocionales como predictoras de conductas prosociales y clima escolar positivo en adolescentes*. Revista Interuniversitaria de Formación del Profesorado. 88 (31.1) (2017), 77-90. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=27450136012>



- Ruiz, M., (2017). *El Juego: Una Herramienta Importante Para El Desarrollo Integral Del Niño En Educación Infantil*. [Trabajo de grado de Maestro en Educación Infantil]. Universidad de Cantabria.
<https://repositorio.unican.es/xmlui/bitstream/handle/10902/11780/RuizGutierrezMarta.pdf>
- Salazar, M., y Loor, L., (2022, febrero). *Estrategia didáctica lúdica para activar el proceso enseñanza y aprendizaje en los estudiantes del tercer grado del nivel básico elemental*. Dominio de las Ciencias. Vol. 8, Número Extraordinario 1.
<https://dialnet.unirioja.es/ejemplar/600406>
- Sánchez, J., S., C., y Hernández, B. (Julio de 2020). Estrategias lúdicas para mejorar el aprendizaje significativo de. *Revista de Educación*, Vol. 44(Nº 2), 1-16.
<https://www.scielo.sa.cr/pdf/edu/v44n2/2215-2644-edu-44-02-00331.pdf>
- Salguero, R., y Barahona, C., (2021). *Análisis de las relaciones sociales entre pares adolescentes, de noveno y décimo año de educación general básica de instituciones educativas fiscales de Riobamba y Guayaquil, en el contexto del confinamiento por pandemia*. [Trabajo de Titulación previo a la Obtención del Título de Licenciadas en Trabajo Social]. Universidad Católica de Santiago de Guayaquil.
<http://201.159.223.180/bitstream/3317/17539/1/T-UCSG-PRE-JUR- MD-TSO-77.pdf>
- Tafur, M., Soriano, R., y Huamán, S., (2021). *Percepciones de los docentes de dos instituciones educativas de Lima metropolitana sobre sus relaciones interpersonales*. Investigación en Educación. Vol. 11, núm. 21, pp. 151-164,
<https://doi.org/10.26490/uncp.horizonteciencia.2021.21.902>
- UNICEF. (2017). *La primera infancia importan para cada niño*.
https://www.unicef.org/peru/sites/unicef.org/peru/files/2019-01/La_primera_infancia_importa_para_cada_nino_UNICEF.pdf
- UNIR. (2019). *Universidad en Internet [UNIR] (2019). Howard Gardner y las inteligencias múltiples: de la inteligencia a las inteligencias y la creatividad*. Blog UNIR. .
<https://mexico.unir.net/educacion/noticias/howard-gardner-inteligencias-multiples-creatividad/>
- Vásquez, G., y Pérez, M. (2020, diciembre). *Estrategias lúdicas para la comprensión de textos en estudiantes de educación primaria*. IE Revista de Investigación Educativa de la REDIECH, vol. 11, pp. 1-15, 2020.
https://doi.org/10.33010/ie_rie_rediech.v11i0.805
- Yagüe, M., (2018, diciembre). *El método lúdico para la formación de valores ético-cívicos en secundaria básica*. *Conrado*. vol.14 supl.1 Cienfuegos oct.-dic. 2018 Epub 03-Dic-2018. http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1990-86442018000500106
- Zambrano, N., Molina, M., y Mendoza, K., (2021, octubre). *Estrategia pedagógica en el aula para el desarrollo de las relaciones interpersonales de los estudiantes*. Revista Cognosis. Vol. VI.
<https://revistas.utm.edu.ec/index.php/Cognosis/article/view/3112/3977>