



**UTMACH**

**FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES**

**CARRERA DE PEDAGOGÍA DE LA ACTIVIDAD FÍSICA Y DEPORTE**

**El juego como estrategia para mejorar las relaciones interpersonales en  
estudiantes de cuarto grado de la Escuela Sulima Garcia Valarezo.**

**MARQUEZ RAMON JOSELYN GIOMARA  
LICENCIADA EN PEDAGOGIA DE LA ACTIVIDAD FISICA Y DEPORTE**

**QUICHIMBO YAGUACHI DAVID ALEJANDRO  
LICENCIADO EN PEDAGOGIA DE LA ACTIVIDAD FISICA Y DEPORTE**

**MACHALA  
2021**



**UTMACH**

**FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES**

**CARRERA DE PEDAGOGÍA DE LA ACTIVIDAD FÍSICA Y  
DEPORTE**

**El juego como estrategia para mejorar las relaciones interpersonales  
en estudiantes de cuarto grado de la Escuela Sulima Garcia  
Valarezo.**

**MARQUEZ RAMON JOSELYN GIOMARA  
LICENCIADA EN PEDAGOGIA DE LA ACTIVIDAD FISICA Y DEPORTE**

**QUICHIMBO YAGUACHI DAVID ALEJANDRO  
LICENCIADO EN PEDAGOGIA DE LA ACTIVIDAD FISICA Y DEPORTE**

**MACHALA  
2021**



**UTMACH**

**FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES**

**CARRERA DE PEDAGOGÍA DE LA ACTIVIDAD FÍSICA Y  
DEPORTE**

**PROYECTOS INTEGRADORES**

**El juego como estrategia para mejorar las relaciones  
interpersonales en estudiantes de cuarto grado de la Escuela  
Sulima Garcia Valarezo.**

**MARQUEZ RAMON JOSELYN GIOMARA  
LICENCIADA EN PEDAGOGIA DE LA ACTIVIDAD FISICA Y DEPORTE**

**QUICHIMBO YAGUACHI DAVID ALEJANDRO  
LICENCIADO EN PEDAGOGIA DE LA ACTIVIDAD FISICA Y DEPORTE**

**HEREDIA ARIAS GIOVANNI JESUS**

**MACHALA  
2021**

# Tesis

*por* Joselyn Giomara Márquez

---

**Fecha de entrega:** 20-feb-2022 10:36p.m. (UTC-0500)

**Identificador de la entrega:** 1767155192

**Nombre del archivo:** TESIS\_MARQUEZ\_-\_QUICHIMBO.docx (2.59M)

**Total de palabras:** 16775

**Total de caracteres:** 95264

# Tesis

## INFORME DE ORIGINALIDAD

4%

INDICE DE SIMILITUD

4%

FUENTES DE INTERNET

1%

PUBLICACIONES

1%

TRABAJOS DEL  
ESTUDIANTE

## FUENTES PRIMARIAS

1

[www.dspace.uce.edu.ec](http://www.dspace.uce.edu.ec)

Fuente de Internet

<1%

2

[repositorio.uta.edu.ec](http://repositorio.uta.edu.ec)

Fuente de Internet

<1%

3

[misjuegosdelpasado.blogspot.com](http://misjuegosdelpasado.blogspot.com)

Fuente de Internet

<1%

4

[repository.unad.edu.co](http://repository.unad.edu.co)

Fuente de Internet

<1%

5

[memoriascimted.com](http://memoriascimted.com)

Fuente de Internet

<1%

6

[www.clubensayos.com](http://www.clubensayos.com)

Fuente de Internet

<1%

7

[repositorio.unjfsc.edu.pe](http://repositorio.unjfsc.edu.pe)

Fuente de Internet

<1%

8

[documentop.com](http://documentop.com)

Fuente de Internet

<1%

9

[publicaciones.usanpedro.edu.pe](http://publicaciones.usanpedro.edu.pe)

Fuente de Internet

<1%

## **CLÁUSULA DE CESIÓN DE DERECHO DE PUBLICACIÓN EN EL REPOSITORIO DIGITAL INSTITUCIONAL**

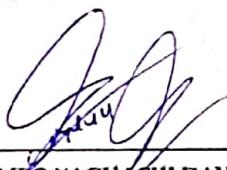
Los que suscriben, QUICHIMBO YAGUACHI DAVID ALEJANDRO y MARQUEZ RAMON JOSELYN GIOMARA, en calidad de autores del siguiente trabajo escrito titulado El juego como estrategia para mejorar las relaciones interpersonales en estudiantes de cuarto grado de la Escuela Sulima Garcia Valarezo., otorgan a la Universidad Técnica de Machala, de forma gratuita y no exclusiva, los derechos de reproducción, distribución y comunicación pública de la obra, que constituye un trabajo de autoría propia, sobre la cual tienen potestad para otorgar los derechos contenidos en esta licencia.

Los autores declaran que el contenido que se publicará es de carácter académico y se enmarca en las disposiciones definidas por la Universidad Técnica de Machala.

Se autoriza a transformar la obra, únicamente cuando sea necesario, y a realizar las adaptaciones pertinentes para permitir su preservación, distribución y publicación en el Repositorio Digital Institucional de la Universidad Técnica de Machala.

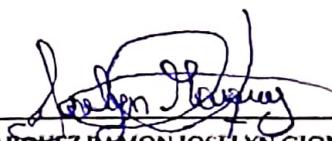
Los autores como garantes de la autoría de la obra y en relación a la misma, declaran que la universidad se encuentra libre de todo tipo de responsabilidad sobre el contenido de la obra y que asumen la responsabilidad frente a cualquier reclamo o demanda por parte de terceros de manera exclusiva.

Aceptando esta licencia, se cede a la Universidad Técnica de Machala el derecho exclusivo de archivar, reproducir, convertir, comunicar y/o distribuir la obra mundialmente en formato electrónico y digital a través de su Repositorio Digital Institucional, siempre y cuando no se lo haga para obtener beneficio económico.



QUICHIMBO YAGUACHI DAVID ALEJANDRO

0750641144



MARQUEZ RAMON JOSELYN GIOMARA

0706349453

## DEDICATORIA

Dedico este trabajo a Dios y muy especialmente a mi madre quien me ha guiado y apoyado desde siempre en todas mis necesidades, con su esfuerzo y dedicación, para ayudarme en los estudios y todo lo bueno en mi crecimiento personal para lograr así convertirme en una excelente profesional y darle un mejor futuro a mi hijo.

A mi familia y a todos mis compañeros en general por ser mi inspiración en cada anécdota vivida, por brindarme su amistad y apoyo en todo este proceso que hemos pasado para lograr nuestro éxito.

JOSELYN GIOMARA MARQUEZ RAMÓN

## DEDICATORIA

Dedico este trabajo especialmente a mis padres quienes han sido mis pilares fundamentales para seguir adelante con mis estudios gracias a sus valores y consejos inculcados en mi vida, por ese apoyo incondicional que me regalan. También agradezco a mis hermanos quienes me alientan para no rendirme y a mi compañera con la quien eh realizado este trabajo, por su empeño y dedicación y por brindarme su grata amistad.

DAVID ALEJANDRO QUICHIMBO YAGUACHI

## AGRADECIMIENTO

En primer lugar estoy eternamente agradecidos a Dios, por darme vida, salud, y la sabiduría suficiente, a lo largo de mi preparación personal y académica, para lograr aquellos sueños planteados desde el primer día en la Universidad para un mejor porvenir de mi familia, y nuestra sociedad en general.

Así también quiero agradecer a todos nuestros maestros de la UTMACH, a nuestro tutor y guía Lorena Aguilar, que a lo largo de nuestros estudios, nos han compartido de mejor manera sus conocimientos y sabiduría.

MARQUEZ RAMÓN JOSELYN GIOMARA

## AGRADECIMIENTO

En primer lugar, me dirijo a Dios, agradecido por darme vida y sabiduría en mi vivir diario tanto como en lo académico y en la construcción personal, para que de esta manera pueda alcanzar y hacerlas realidad las metas planteadas para un fructífero provenir. También agradecido eternamente con mis padres por todo el esfuerzo y sacrificio que han hecho para que yo me forme profesionalmente, como también con mis hermanos quienes creen en mí y por su cálido respaldo.

QUICHIMBO YAGUACHI DAVID ALEJANDRO

## RESUMEN

El Juego Como Estrategia Para Mejorar Las Relaciones Interpersonales En Niños De Cuarto Grado De La Escuela Sulima García Valarezo.

**Autores:**

Marquez Joselyn Giomara  
Quichimbo David Alejandro

**Tutor:**

Lic. Giovanni Jesús Heredia Mgs

Este trabajo de investigación se trata sobre el desarrollo de las relaciones interpersonales mediante el juego, cuyo objetivo general tiene como propósito analizar la importancia de la contribución del juego para el mejoramiento de las relaciones interpersonales en niños de cuarto grado de la escuela Sulima García Valarezo, se evidencio que es importante el manejo y correcta aplicación del juego para promover la participación activa y mejorar la convivencia en el aula virtual, también se determinó que la experiencia del docente es de mucha influencia para sobrellevar las clases de manera eficaz a través del juego en el medio educativo; como finalidad se identificó los tipos de juegos que realiza el docente que contribuyan con las relaciones interpersonales en los educandos.

La metodología que se aplico tuvo un enfoque cualitativo, de tipo no experimental y descriptivo, los métodos que fueron de utilidad fueron el método analítico-sintético, mismos que dieron paso de orientación a seguir, a lo largo de la investigación bibliográfica y el trabajo de campo; consiguientemente para la recolección de datos se aplicó como técnicas la entrevista y la observación, habiendo recopilado la información desde el criterio de las docentes a cargo del área de educación física de cuarto grado; como también, mediante la observación del desarrollo de la clase, desde las dimensiones: juegos, relaciones interpersonales y propuesta metodológica.

Cuyos objetivos específicos se orientó para fomentar la práctica de los juegos para mejorar las relaciones interpersonales en los estudiantes de la escuela Sulima García Valarezo. Por lo tanto, se identificó las causas que genera el docente no calificado en la elaboración de los juegos, por ende, el tercer objetivo específico tiene como propósito elaborar una propuesta a la escuela Sulima García Valarezo para implementar los juegos en las relaciones interpersonales en los niños de cuarto grado.

El análisis de resultados en la entrevista se demuestra que; el juego como estrategia es una herramienta eficaz para promover las relaciones interpersonales en el medio educativo, de forma dinámica y activa donde los educandos manifiestan interés por participar con mucha frecuencia en la clases que son planificadas por el docente, permitiendo cumplir y con los objetivos establecidos, también se determinó que es necesario y de suma importancia elaborar una guía y capacitaciones para que el docente se oriente y obtenga más conocimiento sobre el juego como herramienta de trabajo y como debe aplicarlos dependiendo de las necesidad que se evidencia en los educandos para mejorar las relaciones interpersonales, con el propósito de generar un ambiente escolar confortable permitiendo la correcta enseñanza y aprendizaje para la formación de los niños y niñas.

Por lo que antecede y respondiendo al tercer objetivo específico, se definió Elaborar una propuesta a la escuela Sulima García Valarezo para implementar los juegos en las relaciones interpersonales en los niños de cuarto grado. La propuesta estuvo compuesta de cuatro fases de implementación dirigidas a docentes y estudiantes; además se incluyó los recursos logísticos y la valoración de la factibilidad con las dimensiones: técnica, económica, social y ambiental, demostrando la capacidad para lograr los objetivos de la propuesta, determinando la viabilidad y capacidades materiales con los que cuentan las partes ejecutaras de la propuesta.

**Palabras clave:** Juego, estrategia, relación interpersonal, Básica Elemental, docente, estudiante.

## ABSTRACT

The Game as a Strategy to Improve Interpersonal Relationships in Fourth Grade Children of the Sulima Garcia Valarezo School.

Authors:

Marquez Ramón Joselyn Giomara  
Quichimbo Yaguachi David Alejandro

Tutor:

Lic. Giovanni Jesus Heredia Mgs

This research work is about the development of interpersonal relationships through play, whose general objective is to analyze the importance of the contribution of the game for the improvement of interpersonal relationships in fourth grade children of the Sulima García Valarezo School. It was evidenced that the management and correct application of the game is important to promote active participation and improve coexistence in the virtual classroom, it was also determined that the experience of the teacher is of great influence to cope with classes effectively through the game in the educational environment; The purpose was to identify the types of games that the teacher performs that contribute to interpersonal relationships in students.

The methodology that was applied had a qualitative approach, of a non-experimental and descriptive type, the methods that were useful were the analytical-synthetic method, which gave way to guidance to follow, throughout the bibliographical research and the work of country; Consequently, for data collection, interview and observation techniques were applied, having compiled the information from the criteria of the teachers in charge of the fourth grade physical education area; as well as, by observing the development of the class, from the dimensions: games, interpersonal relationships and methodological proposal.

Whose specific objectives were oriented to encourage the practice of games to improve interpersonal relationships in the students of the Sulima García Valarezo School. Therefore, the causes generated by the unqualified teacher in the elaboration of the games were identified, therefore, the third specific objective has the purpose of elaborating a proposal to the Sulima García Valarezo School to implement the games in the interpersonal relationships in the fourth graders.

The analysis of results in the interview shows that; The game as a strategy is an effective tool to promote interpersonal relationships in the educational environment, in a dynamic and active way where students show interest in participating very frequently in the classes that

are planned by the teacher, allowing them to comply with the established objectives. , it was also determined that it is necessary and very important to develop a guide and training so that the teacher is oriented and obtains more knowledge about the game as a work tool and how to apply them depending on the need that is evident in the students to improve the interpersonal relationships, with the purpose of generating a comfortable school environment allowing the correct teaching and learning for the formation of boys and girls.

For the above and responding to the third specific objective, it was defined to develop a proposal to the Sulima García Valarezo School to implement games in interpersonal relationships in fourth grade children. The proposal was composed of four phases of implementation aimed at teachers and students; In addition, the logistical resources and the assessment of the feasibility with the dimensions: technical, economic, social and environmental were included, demonstrating the capacity to achieve the objectives of the proposal, determining the viability and material capacities that the executed parts of the project have proposal.

**Keywords:** Game, strategy, interpersonal relationship, Basic Elementary, teacher, student.

## ÍNDICE DE CONTENIDOS

<b>DEDICATORIA</b> .....	<b>2</b>
<b>AGRADECIMIENTO</b> .....	<b>3</b>
<b>RESUMEN</b> .....	<b>4</b>
<b>ABSTRACT</b> .....	<b>6</b>
<b>INTRODUCCIÓN</b> .....	<b>10</b>
<b>CAPÍTULO I</b> .....	<b>12</b>
<b>EL PROBLEMA</b> .....	<b>12</b>
<b>1.1 Antecedentes de la investigación</b> .....	<b>12</b>
<b>1.3 Causas y consecuencias</b> .....	<b>13</b>
<b>1.5 Planteamiento del problema</b> .....	<b>14</b>
<b>1.6 Formulación del problema</b> .....	<b>15</b>
<b>1.7 Objetivos</b> .....	<b>16</b>
1.7.1 Objetivo general .....	16
1.7.2 Objetivos específicos .....	16
<b>Capítulo II. Marco Referencial</b> .....	<b>17</b>
<b>2.1 Marco legal</b> .....	<b>17</b>
2.1.1 Constitución de la República del Ecuador.....	17
2.1.4 Ley Orgánica de Educación intercultural .....	18
<b>2.2 Marco Teórico</b> .....	<b>19</b>
2.3.1 El Juego.....	21
<b>2.3.2 Relaciones Interpersonales</b> .....	<b>26</b>
<b>Capítulo III</b> .....	<b>28</b>
<b>Diagnóstico Del Objeto De Estudio</b> .....	<b>28</b>
<b>3.1 Enfoques Diagnósticos</b> .....	<b>28</b>
3.1.1 Tipo de investigación.....	28
3.1.2 Diseño de investigación.....	28
<b>3.2 Descripción del proceso diagnóstico</b> .....	<b>30</b>
<b>3.3 Recopilación de la información</b> .....	<b>31</b>
<b>3.4 Análisis del contexto y desarrollo de la matriz de requerimientos.</b> .....	<b>32</b>

3.4.1 Fortalezas y debilidades .....	38
<b>Capítulo IV: .....</b>	<b>41</b>
<b>Propuesta Integradora .....</b>	<b>41</b>
<b>4.1 Descripción de la propuesta .....</b>	<b>41</b>
<b>4.2 Componentes estructurales .....</b>	<b>41</b>
<b>Capítulo V: Valoración De La Factibilidad .....</b>	<b>2</b>
<b>5.1 Análisis de la dimensión técnica de implementación de la propuesta .....</b>	<b>2</b>
<b>5.2 Análisis de la dimensión económica de implementación de la propuesta .....</b>	<b>2</b>
<b>5.3 Análisis de la dimensión social de implementación de la propuesta. ....</b>	<b>2</b>
<b>5.4 Análisis de la dimensión ambiental de implementación de la propuesta .....</b>	<b>3</b>
<b>Capítulo VI .....</b>	<b>4</b>
<b>Conclusiones, Recomendaciones, Limitaciones Y Prospectiva .....</b>	<b>4</b>
<b>6.1 Conclusiones .....</b>	<b>4</b>
<b>6.2 Recomendación .....</b>	<b>5</b>
<b>6.3 Limitaciones Y Prospectiva .....</b>	<b>6</b>
6.3.1 Limitaciones: .....	6
6.3.2 Prospectiva .....	6

## INTRODUCCIÓN

Las instituciones educativas necesitan juegos que favorezcan las relaciones interpersonales entre los estudiantes, por ende, es importante manifestar que los juegos son una herramienta eficaz que contribuye en mejorar las relaciones interpersonales. Al respecto Gago Galvagno, Periale, & Elgier, (2018) expresa que, los docentes son muy valiosos y ellos deben perfeccionar a sus estudiantes lo mejor que pueden, por eso los juegos son muy importante para el desarrollo integral de los niños desde edades tempranas. Los juegos y las relaciones interpersonales juegan un papel significativo en los niños puesto que, este tema tiene su relevancia al beneficiarse la institución educativa donde se realizó el estudio.

Este proyecto se desarrolló con el propósito de Analizar la importancia de la contribución del juego para el mejoramiento de las relaciones interpersonales y está dirigido a docentes y estudiantes porque de acuerdo a lo que imparte el docente sus estudiantes aprenderán, el tema de investigación se enfocó en los estudiantes de educación general básica elemental.

El problema se enmarcó en la falta de docentes profesionales en el área de educación física y la estrategia que aportó para minimizar la debilidad presente en la institución educativa fue el planteamiento de una guía y capacitación, favoreciendo a la institución en el momento de poner en práctica la propuesta metodológica.

Centrándose en el docente al momento de enseñar no solo se enfasca en su manera de ejecutar las clases o cómo fue su formación académica, más allá de eso el docente debe ser dinámico, saber entender y comprender al estudiante, ser un gran motivador para contribuir con una buena interrelación entre sus alumnos para conseguir resultados positivos en ellos, por tal motivo es necesario trabajar con buenos métodos para así llegar a sus estudiantes.

El desarrollo de este trabajo responde a las experiencias alcanzadas mediante las prácticas pre profesionales y la revisión literaria de temas relacionados a los objetos de estudio de esta investigación, cuyo análisis crítico y motivación permitieron avanzar con la indagación teórica y trabajo de campo, logrando finalmente plantear una propuesta de orientación dirigida a docentes.

El presente proyecto de investigación acción participativa está estructurado en cuatro capítulos. En el Capítulo I, dominado problematización, se plantea la declaración del Problema y su respectivo Análisis del Problema y con la Declaración del Objetivo General y el Específico, la Justificación y antecedentes de la Problematización.

En el Capítulo II, denominado Marco teórico se fundamenta y estudia el juego y las relaciones interpersonales de los niños en la básica elemental y su participación en clases. En el Capítulo III, se encuentra la Metodología, aquí encontraremos las guías de observación, análisis de las guías para conocer sus resultados y el Capítulo IV se presenta la Planificación Estratégica con sus respectivas fases. En el capítulo V se hace un pequeño análisis de la valoración de la factibilidad. En el capítulo VI se realizó las conclusiones y recomendaciones de la investigación y por último, se presenta la Bibliografía y anexos que conllevan información sobre la investigación realizada.

# CAPÍTULO I

## EL PROBLEMA

### 1.1 Antecedentes de la investigación

El juego viene radicado desde la existencia de la humanidad por naturaleza el juego siempre ha estado presente como un ente de diversión ya sea de manera inconsciente, desde nuestros ancestros realizaban juegos, aunque no todos eran por diversión ya que terminaban en sacrificios.

El juego es tan antiguo como la historia de la humanidad y ha trascendido de cultura en cultura a través del tiempo hasta el día de hoy donde ya se tiene los respectivos conocimientos del juego y de cómo se debe utilizar puesto a que nos brinda la oportunidad de divertirnos y comunicarnos de manera placentera, integrarse con la sociedad, compartir experiencias, fortalecer la conexión de amistades. El juego es salud porque permite ocupar el tiempo en actividades productivas lo que genera cosas positivas para tu cuerpo y mente, permitiendo a dejar a un lado actividades nocivas para la salud del ser humano.

A nivel Internacionales en España Gil-Madrona&Otros (2020), en su revista titulada “Afectividad e interacción motriz de los juegos motores populares en la escuela”. Se entiende que por medio de la aplicación de los juegos motores, de cooperación y persecución lograron identificar la afectividad en sus estudiantes y también manifiestan que su uso da resultados positivo para mantener a sus alumnos en armonía, los alumnos que presentan afectividad con sus docentes muestran un clima favorable para su aprendizaje.

Por otro lado a nivel Regional en Panamá Peralta&Otros **Fuente especificada no válida.** en su publicación referente a, “La Comunidad Educativa Y La Gestión Escolar De Las Escuelas De Panamá Este” Señalan que el trabajo en grupo es de gran apoyo en las escuelas, al realizar actividades grupales deberán comunicarse entre ellos, interactuar y ponerse de acuerdo en lo que van a realizar y también es un buen método para que entre ellos aporten con sus ideas.

Por ultimo a nivel Nacional en Milagro, en la investigación de Cadena Álvarez&Otros, (2020) con su investigación, “Tiempo en pantalla (televisión, computadora, celular, tabletas) en las relaciones interpersonales entre niños de 8 a 12 años”. Se determinó que el uso excesivo de la tecnología, plasma en los niños una conducta inadecuada, siendo este un gran problema para la sociedad. En los resultados de la recolección de datos se identificó que los niños y las niñas no muestran una buena relación interpersonal, por tal motivo causa dificultades en su aprendizaje porque los niños no presentan baja autoestima, parece que están tediosos, no se comunican con nadie, ni interactúan, por eso en la investigación plantea que los padres deben aconsejar a sus hijos a un buen uso de la tecnología, para que lo utilicen en cosas productivas.

## **1.2 Situación conflicto**

El problema de este proyecto de investigación se da por el Desinterés en la participación en la clase de educación física, por motivo de falta de relaciones entre compañeros en cuarto grado de la escuela Sulima García Valarezo, generando Desmotivación en la participación de los juegos, limitada metodología en la aplicación de los juegos y falta de interés en la práctica del juego. En caso que no haya mejoras puede causar graves problemas en su aprendizaje, afectando su rendimiento académico. Este proyecto está enfocado en investigar la contribución del juego que ayudara a mejorar el compañerismo y mejorar su convivencia.

## **1.3 Causas y consecuencias**

En relación a la situación conflicto de esta investigación, se define el problema que corresponde al por qué la Inadecuada metodología en la elaboración de los juegos en niños de la Escuela Sulima García Valarezo de cuatro grado, cuyas causas son:

- Escasos recursos didácticos para la elaboración de los juegos.
- Participación de docentes sin preparación.
- Desactualización de la metodología en la aplicación de los juegos.
- Escasa creatividad del docente
- No hay docentes profesionales en el área

Los efectos que se dan por estas causas son los siguientes:

- Desmotivación en la participación de los juegos.
- Escasez de relaciones interpersonales en niños de cuarto grado de la escuela Sulima García Valarezo.
- Limitada metodología en la aplicación de los juegos.
- Falta de interés en la práctica del juego.
- Limitado conocimiento del docente en el área

La Inadecuada metodología en la elaboración de los juegos se centra en la escuela Sulima García Valarezo en niños de cuarto grado, durante la realización de clases de Educación Física.

El presente proyecto radica en la búsqueda de nuevos métodos para mejorar las relaciones personales de los niños, también para erradicar las metodologías inadecuadas en la enseñanza y puesta en práctica de la asignatura ya antes mencionada.

Esta investigación se realizó en la Escuela Sulima García Valarezo de la ciudad de Machala, en el Cuarto año de básica, en el periodo académico 2021-2022

### **1.5 Planteamiento del problema**

Como se logró tomar atención en las problemáticas planteadas bajo otros entornos considerados a nivel mundial, regional y nacional desde el juego como estrategia para mejorar las relaciones interpersonales que son detalladas en los antecedentes de la investigación, se da a conocer que la falta de docentes profesionales en el área, causa una Inadecuada metodología en la elaboración de los juegos, afectando el trabajo y ejecución de las actividades en equipo en niños de cuarto grado de la escuela Sulima García Valarezo.

Muchas metodologías de aprendizaje han influido de forma negativa en el desarrollo de los niños esto debido a escasos recursos didácticos para la elaboración de los juegos que llevan al educado a la exploración y explotación de sus relaciones interpersonales, lo que da como resultado desmotivación en la participación de los juegos, escasez de relaciones interpersonales y falta de interés en la práctica del juego.

## **1.6 Formulación del problema**

El problema planteado tiene su importancia porque se trata de que la institución educativa no cuenta con labor docente en el área de Educación Física, quien asume la responsabilidad es el docente de aula, siendo este el encargado de mejorar el ambiente de clases.

Las preguntas de investigación que orientó las redacciones de los objetivos, tanto generales como específicos; y que a la vez, sirvieron de horizonte para la elaboración de los instrumentos de investigación en concordancia con los objetivos planteados son las siguientes:

### **Pregunta general**

¿Por qué la metodología del docente no contribuye al mejoramiento de las relaciones interpersonales en niños de cuarto grado de la escuela Sulima García Valarezo?

### **Preguntas específicas Orientadas a la investigación bibliográfica**

¿En qué consiste la contribución del juego con el desarrollo en relaciones interpersonales de los niños de cuarto grado en la escuela Sulima García Valarezo?

### **Preguntas específicas Orientado a la investigación de campo**

¿Qué tipos de juegos realiza el docente?

¿Cuáles son las dificultades que presenta el docente para realizar actividades del juego?

¿Cómo interviene la metodología del docente en el desarrollo del juego?

En la etapa de las relaciones personales se deben utilizar juegos que conlleven al compañerismo.

### **Orientado a la propuesta**

¿Qué juegos debe aplicar el docente para mejorar su metodología en el desarrollo de las relaciones interpersonales en niños de cuarto grado de la escuela Sulima García Valarezo?

## **1.7 Objetivos**

### **1.7.1 Objetivo general**

Analizar la importancia de la contribución del juego para el mejoramiento de las relaciones interpersonales en niños de cuarto grado de la escuela Sulima García Valarezo

### **1.7.2 Objetivos específicos**

- Fomentar la práctica de los juegos para mejorar las relaciones interpersonales en los estudiantes de la escuela Sulima García Valarezo.
- Identificar las causas que genera el docente no calificado en la elaboración de los juegos.
- Elaborar una propuesta a la escuela Sulima García Valarezo para implementar los juegos como ayuda en las relaciones interpersonales en su entorno escolar.

## **Justificación**

El presente proyecto se ha elaborado una guía metodológica que tiene como finalidad dar a conocer el juego como estrategia para mejorar las relaciones interpersonales de los estudiantes, para de tal manera orientar al docente a tener una clase mejor estructurada y reducir la monotonía en clases. Logrando motivar a su estudiantes a participar en clases con sus compañeros.

Los ayudan a crear energía de otro punto de vista, porque los músculos y el cerebro van a trabajar de manera divertida y espontánea. A diferencia de los Ejercicios Físicos en los que el niño es forzado a realizarlos, en este el niño usará su creatividad, aumentará su motivación propia y a su vez el espíritu cooperativo incrementará, porque el alumno será libre al realizar las actividades de la clase.

## **Capítulo II. Marco Referencial**

### **2.1 Marco legal**

#### **2.1.1 Constitución de la República del Ecuador**

La carta magna se enfoca en mejorar la actividad física – lúdica con docentes que se vienen preparando para realizar mejor su labor en el proceso de enseñanza – aprendizaje. Cuando se trabaja empíricamente en esta asignatura se enfocan más en los deportes reglamentados dejando a un lado las actividades lúdicas y el educando no desarrolla sus habilidades y destrezas con satisfacción. (Candela & Benavides, 2020) “La actividad lúdica es atractiva y motivadora, capta la atención de los alumnos hacia un aprendizaje significativo.”.

En acatamiento de la Constitución del Ecuador (2015) determina que, “El Estado protegerá, promoverá y coordinará la cultura física que comprende el deporte, la educación física y la recreación, como actividades que contribuyen a la salud, formación y desarrollo integral de las personas”. Si bien cabe recalcar que, educación física es una de las clases más importantes para el desarrollo del ser humano. Por el motivo de que interviene de forma física y mental en los niños, ayudando en su desarrollo integral.

Que, el Artículo 26 de la Constitución de la República (2015)

La educación es un derecho de las personas a lo largo de su vida y un deber ineludible e inexcusable del Estado. Constituye un área prioritaria de la política pública y de la inversión estatal, garantía de la igualdad e inclusión social y condición indispensable para el buen vivir. Las personas, las familias y la sociedad tienen el derecho y la responsabilidad de participar en el proceso educativo (pág. 15).

Da la razón a la educación como un derecho en el que permite a la población en general a un libre acceso a la educación, para que de tal manera puedan estudiar de forma gratuita y sin previos. Asimismo, establece garantías en la cual los participantes tendrán igualdad e inclusión sin importar su condición, hoy en día la educación es para todos desde los más pequeños hasta los más grandes.

## Art. 27.- de la Constitución de la República (2015)

La educación se centrará en el ser humano y garantizará su desarrollo holístico, en el marco del respeto a los derechos humanos, al medio ambiente sustentable y a la democracia; será participativa, obligatoria, intercultural, democrática, incluyente y diversa, de calidad y calidez; impulsará la equidad de género, la justicia, la solidaridad y la paz; estimulará el sentido crítico, el arte y la cultura física, la iniciativa individual y comunitaria, y el desarrollo de competencias y capacidades para crear y trabajar (pág. 15).

Nos indica que la educación se enfoca en el desarrollo del ser humano, para que de tal manera aprenda a respetar aquellos derechos y obligaciones planteadas por las leyes de nuestra nación, logrando tener una sana convivencia, en el que no hay inconvenientes por las diferencias de culturas, razas o etnias. Aprendiendo a ser justos y equitativos, también para enseñarles a los niños a incluir a otros en sus actividades, por medio de la educación instruimos a que desde pequeños ellos deben tener el sentido crítico que les beneficiara en su desarrollo social.

### **2.1.3 La Ley del Deporte, Educación Física y Recreación**

La Ley del deporte, Educación Física y Recreación (2010) “Educación física es una disciplina que basa su accionar en la enseñanza y perfeccionamiento de movimientos corporales. Busca formar de una manera integral y armónica al ser humano, estimulando positivamente sus capacidades físicas”. En su pequeña definición nos indica que Educación física es una disciplina en la que enseña por medio de acciones, fomentando la práctica deportiva, perfecciona los movimientos corporales desde que son niños y de igual manera al realizar la práctica se logra la integración entre ellos que ayuda en su desarrollo integral, ellos aprenderán a convivir y estar en un ambiente adecuado para su aprendizaje.

### **2.1.4 Ley Orgánica de Educación intercultural**

En el Art 1. Ámbito de la Ley Orgánica de Educación intercultural (2015) “Garantiza el derecho a la educación, determina los principios y fines generales que orientan la educación ecuatoriana en el marco del Buen Vivir, la interculturalidad y la plurinacionalidad:

así como las relaciones entre sus actores”. Es necesario para vivir y aprender en un lugar acogedor, con personas que tengan principios y valores, en una comunidad sana.

## **2.2 Marco Teórico**

De acuerdo a la revisión literaria se ha traído en este apartado varias teorías propuestas por diferentes autores, mismos que contribuyen y nutren este trabajo.

### **Teoría de Johan Huizinga**

#### **El Juego**

Para Villa&otros, (2020) orientados de la teoría de Huizinga nos manifiestan que el juego era como un método de preparación para ir a la guerra, los líderes enviaban a su hijos desde edades tempranas a los entrenamientos, en los que debían simular que peleaban sin embargo para ellos era como un juego y al crecer los enviaban a entrenamiento reales siendo esto era algo sagrado, una vez cumpliendo a cabalidad con todos los entrenamiento rigurosos a los que se debían ser sometidos desde edades tempranas, determinaban si estaban listos y preparados para ir a la guerra porque ayudaba a las personas a liberarse del estrés.

(Spinelli, 2019)“Los juegos acompañan la historia de la humanidad desde tiempos remotos; fueron y son objeto de estudio en diferentes campos y disciplinas” (pág. 8). En la antigüedad usaban métodos muy estrictos para enseñar a sus hijos, los líderes enviaban a sus hijos a entrenamientos que eran como simulaciones de peleas, sin embargo para los niños era un simple juego, al crecer pasaban al campo real y en esta etapa se identificaba quienes estaban aptos para la lucha y quienes quedaban en casa en a colaborar con las jornadas diarias.

### **Teoría de Friedrich Schiller y Herber Spencer:**

El accionar al momento de jugar trasciende de forma natural y espontánea, el hombre mediante el juego se permite despojar de las energías negativas que de una u otra forma se generan en el trabajo o en el hogar, el juego permite ocupar el tiempo en actividades productivas que generan significativamente de forma positiva porque da paso a elevar el nivel de la autoestima, permite integrarse y compartir experiencias. El ser humano por naturaleza es un

mediador social es por ello que el juego es un facilitador para llevar a cabo las relaciones y respetar las opiniones de los demás porque se juega por placer, las actividades del jugar tienen como finalidad recrearse y divertirse de distintas formas dependiendo el gusto de cada ser humano.

De acuerdo con Rebolledo, (2019) en su investigación corrobora que, toda actividad que involucre diversión tiene concordancia con el juego, porque es diferente a lo que se realice en lo rutinario, logrando de tal manera salir de la monotonía, causando placer, diversión e integración con otros individuos, olvidándose por un momento de aquellas actividades que debe realizar.

El juego es necesario para la humanidad, permite mantenerse saludable y ocupar el tiempo en actividades productivas permitiendo alejarse de malas costumbres que adopta el hombre.

### **Teoría de Karl Gross**

La principal educación viene desde el hogar es por ellos que desde edades tempranas se debe inculcar a los niños y niñas ser partícipes de actividades como el juego, es importante que el adulto refleje cosas positivas porque el niño/a puesto a que imitara lo que hace un adulto, de esta manera desarrollan habilidades para romper las barreas por medio del juego, sea esto saltar, correr, entre otras actividades que son adoptadas por el niño/a.

### **Teoría de Vygotsky**

Analizando la revista de Sánchez-Domínguez&Otros, (2020) basados en la idea de Vygotsky se determinó que, los niños por medio del juego representan lo que ellos imaginan, entienden y expresan de diferentes situaciones. Al jugar los niños almacenan experiencia que les será de gran ayuda para enfrentar en su futuro diferentes escenarios de dificultades tales como perder el miedo, calmar sus nervios y también se puede reflejar aquellas razones de su forma de ser o actuar.

Los niños aprenden mientras juegan porque es un medio factible en donde ellos interactúan y desarrollan habilidades de comunicación como la expresión de emociones y sentimientos de manera natural sin temor a ser reprimidos, conocen el entorno en el que se encuentran y lo van comprendiendo mediante las experiencias que obtienen al jugar, desarrollan el sentido de orientación de sus sentidos, adoptan habilidades cognitivas y fortalecen las relaciones interpersonales porque el mundo de los niños y niñas es el juego por lo tanto deben ser direccionados por el docente dependiendo la necesidad de cada educando.

## 2.3 Marco Conceptual

### 2.3.1 El Juego

Como hace referencia (Rebolledo, 2019) “El juego es un mundo particular establecido por uno mismo, donde se ejecutan roles que no nos son propios y que también conocemos e intuimos a partir de nuestro referente social y de la formación que poseemos” (pág. 196)“. Los juegos son estrategias metodológicas que abarcan aprendizajes en valores de cultura dentro de una sociedad, por ende, da paso a fomentar significativamente conductas positivas en los niños y niñas a través de las normas o reglas que tiene el juego, es por ello que es importante poner en práctica el juego porque permite que el educando aprenda de una manera divertida y activa.

Es propicio enfatizar que el niño siente placer al jugar porque se adentra en su mundo en el cual puede construir e imaginar muchas cosas lo que da rienda a que se forme su creatividad y dar soluciones rápidas, el juego es una herramienta pedagógica que es de vital importancia para fortalecer y desarrollar el nivel cognitivo y psicomotor como también la formación de valores.

Como menciona Acosta, y otros Carrillo et al (2018) que, el juego de relaciones es aquella estrategia de enseñanza-aprendizaje que permite tener conocimiento de diferentes situaciones de la sociedad, que sirve para inducir al niño a mantener una buena convivencia, también enseña a cómo debe asumir sus responsabilidades académicas o profesionales.

Muchiut (2019) Recalca qué, el juego es primordial para el ser humano, es decir que el juego ha sido utilizado desde el principio de la humanidad, para su supervivencia debían realizar juegos que les ayudaba a formarse, a interrelacionarse con otras personas de una manera inconsciente, es decir sin tener conocimiento alguno, sin embargo ahora entendemos que por medio del juego aprendemos a comunicarnos, movernos, expresarnos desde que somos niños porque es nuestra naturaleza buscar algo que nos divierta.

El juego permite estimular a los niños y niñas para desarrollar su aprendizaje permitiendo a que participe y se mantenga activo para que su creatividad fluya por sí sola,

mejora la motivación dando paso a que el estudiante siempre este presto para aprender cosas nuevas que servirán para su formación escolar.

El niño está cargado de energías estas pueden ser negativas y positivas, el estrés acumulado puede perjudicar el rendimiento escolar del educando es por ello que se debe trabajar con la metodología adecuada para evitar entrar en lo rutinario, el docente debe ser dinámico y saber dirigir su clase para que el escolar se mantenga activo y presto para aprender.

Según Jimenez&Otros (2020) señala que, el conocimiento de un docente de ser muy amplio para que pueda realizar planificaciones adecuadas para dar las respectivas soluciones para las necesidades que se observan en los niños y niñas, debe ser comprensivo sin dejarse manipular, el docente siempre tiene que estar en constante interacción con sus estudiantes, es necesario que se relacione con ellos y sepa llegar al estudiante, deberá tener comunicación con los padres de sus estudiantes para identificar si aquellas falencias que presentan son reflejos de sus problemas en cada, porque los niños normalmente lo que ellos aprenden lo manifiestan a su manera.

El perfil de un docente de educación física es ser motivacional y contagiar al educando con su energía puesto a que en el cae la responsabilidad de ir formando a un escolar con valores y gestos saludables que permanecerán por el resto de su vida.

### **2.3.1.2 Definición**

Para Martínez et al (2021) El juego simboliza la plataforma con distintas variedades de actividades estratégicas para el aprendizaje las que se ejecutan con la finalidad de los objetivos para educar a los estudiantes. Por otra parte en la investigación de (García García, 2018) presenta qué, “las interacciones didácticas se vuelven más placenteras” (pág. 134). Los juegos son las actividades que logran que los estudiantes participen en la clase ya que mediante este se les proporciona diversión y entretenimiento, sin alejarse de la educación ya sea física, mental o psicológica, aportando de tal manera en el desarrollo de los niños. Los juegos son de poca competitividad por ende logra que los niños entiendan que no siempre es importante ganar si no participar e integrarse con sus compañeros.

Por otro lado Muñoz, Lira, Lizama, Valenzuela, & Sarlé (2019) indican que, los docentes deben aplicar los juegos a sus estudiantes por el principal motivo de que para los niños son de bastante atracción e incluyen la motivación, ganándose de tal manera interés de ellos tanto para el docente como a la asignatura, por otra parte el juego permite activar eficazmente distintos mecanismos de aprendizaje causando el desarrollo de nuevas estrategias de comprensión en los educandos. El docente se convierte inmediatamente un proveedor de conocimientos en el proceso de enseñanza aprendizaje, forja y mejora la participación en conjunto fortaleciendo lazos de amistad.

Los juegos pueden ser realizados dentro del aula, como fuera de ella en un ambiente adecuado y alegre para satisfacer a los niños y evitar la tensión que incrementan el estrés de mantener la mayor parte de su tiempo sentados sin realizar alguna actividad física. Los juegos son diferentes al deporte ya que en él es competitivo y su único objetivo es ganar, sin embargo, al usarlos como destreza para reparar los lazos de convivencia, por ello el objetivo es que los niños se integren con sus compañeros y tengan un buen ambiente de aprendizaje.

### **2.3.1.3 Importancia**

Según Martínez et al (2021) señala que esta propiedad se direcciona a los intereses que presenta el participante al momento de jugar y los factores que lo motivan a integrarse en el juego, no necesariamente depende solo del jugador, también el docente debe también reflejar el interés de relacionarse con el juego y los participantes.

El juego es muy importante en los seres humanos y está presente en todas las etapas, principalmente desde la niñez, ya que es una de los lapsos más encantadores, donde el niño busca divertirse. Desde que nacemos somos una fuente llena de energía en el que miramos, corremos, nos expresamos, descubrimos y soñamos, por tal motivo jugar es una de las principales actividades que realizamos para explorar al mundo.

Jugar no solo divierte, por medio el aprendemos, nos preparamos para acontecimientos a futuro, porque el juego es importante para un niño, logrando que él se desarrolle tanto su estado físico como mental. El juego hace feliz a los niños, les ayuda a desarrollar su creatividad, convivir con los demás, buscar un ambiente de tranquilidad y disfrutar sanamente.

#### **2.3.1.4 Beneficios del Juego**

(MONGE, 2016) Demuestra que,

“Toda persona tiene derecho a estimular y desarrollar sus competencias físicas, motoras y cognitivas tanto en el ámbito escolar como en su cotidianidad, buscando el mejoramiento de su salud y el empleo del tiempo libre en actividades que le garantizan una mejor calidad de vida”.

Los seres humanos tenemos el derecho de participar en actividades que beneficie nuestra salud, porque al jugar hacemos que el cuerpo mejore sus capacidades, habilidades y de tal manera salga de la vida sedentaria, siendo esto mejor para nuestra salud, en especial la de los niños que son el futuro de nuestra sociedad.

Referente a la investigación de Alemán Castillo&Otros (2018) indican que, El juego es muy importante para los niños, por medio de ellos los niños mejoran su aprendizaje, al aplicarlos causan diversión y esparcimiento en los estudiantes, consiguiendo que participen libremente Al momento de jugar los infantes se comunican y se sienten parte de una gran familia, es así que origina el apareamiento de líderes, se solucionan sanamente barreras de enemistades. Del mismo modo, se le ofrece a integrarse forjando la participación colectiva dentro del medio educativo y en la sociedad, estos participantes se entrelazan con cuya finalidad de ejecutar propósitos comunes. Cabe resaltar que lo más significativo, es promover que el niño participe del juego de forma placentera, teniendo en cuenta el cuidado de los riesgos al momento de jugar.

#### **2.3.1.5 Tipos de juegos**

##### **Juegos Cooperativos**

A través de las actividades correspondientes a los juegos cooperativos se puede hacer uso de esta estrategia para fomentar el aprendizaje cooperativo, que los participantes ganen y obtengan habilidades de cooperación para resolver una tarea motriz que tienen por delante, de esta manera se logra el objetivo planteado con la finalidad de mejorar las relaciones interpersonales entre los niños y niñas.

##### **Juegos Dinámicos**

Esta función tiene la realización de aplicar juegos dinámicos en hora clase favorece para mantener la participación activa de los educandos con el propósito de interactuar conllevando al interés del niño por estar presto a prender dejando a un lado el estrés desojando energías negativas que pasan factura en el rendimiento escolar. Los juegos dinámicos se pueden aplicar al comienzo, intermedio o al finalizar una clase esto permitirá salir de lo rutinario dando paso a mantener al estudiante avisado.

### **Juegos en línea**

Debido a la emergencia sanitaria que se presenta en la actualidad por en los juegos en línea son una herramienta importante se puede plasmar de manera cómoda porque es de fácil acceso para buscar por medio del internet en las distintas plataformas que se encuentran en google permitiendo que los educandos interactúen y se diviertan. Es pertinente decir que hacer uso de estas actividades de forma virtual por medio de los juegos en línea contribuye con el cuidado del medio ambiente porque al realizar estas actividades no se debe usar materiales que perjudiquen al planeta, cuidando así la salud del ser humano.

#### **2.3.1.5 Ejemplos de juegos**

##### **Cooperativos:**

Tarjeta de emociones

##### **Dinámicos:**

Capitán manda

##### **En línea**

Sopa de letras sobre emociones y sentimientos.

## **2.3.2 Relaciones Interpersonales**

### **2.3.2.1 Definición**

Las relaciones interpersonales es aquella comunicación que podemos realizar entre dos o más personas, es realizar actividades que nos permitan acercarnos a otros individuos, (Cajas Bravo, Paredes Perez, Pasquel Loarte, & Pasquel Cajas, 2020) manifiestan qué, “El estudiante necesita desarrollarse en ambientes adecuados y seguros, con calidad de vida que favorezcan su desarrollo personal”. Por ende, al relacionarnos con otras personas podremos explorar en nosotros mismo diferentes sentimientos, empatía, entender el porqué de muchas cosas que pasan a nuestro alrededor, logrando comunicarnos evitaremos malos entendidos.

### **2.3.2.2 Relaciones interpersonales entre pares**

Las Relaciones interpersonales entre pares se refiere a los procesos de comunicación que se realiza entre dos o más estudiantes, puede ser diferentes tipos de conversación ejemplo cosas que tengan en común, para expresar algún sentimiento o emoción, comunicarse de diferentes ámbitos, como social o familiar, de las costumbres, aspectos que ayuden en su proceso de aprendizaje.

En la revista de Rodríguez-Medina&Otros (2018) “las relaciones interpersonales y en particular las amistades juegan un papel decisivo en el desarrollo social, cognitivo y emocional durante la infancia y la adolescencia” (pág. 95). Al tener una buena relación entre pares fortalece al niño en su aprendizaje, por compartiendo sanamente con otros en sus etapas de crecimiento,

Según Vygotsky la relación interpersonal entre pares es importante, puede construir el conocimiento social de los niños, a socializar con los demás, influyendo en el niño de manera positiva se podrá lograr que el aprenda a tratar con otros, que sienta empatía y acepte al resto por igual sin discriminación alguna.

### **2.3.2.3 Relaciones interpersonales y aprendizaje**

En opinión de Tafur Puente, Soriano Talavera, & Huamán Robles, (2021) presentan que, las relaciones interpersonales y el aprendizaje se dan por la comunicación que tenemos

con otras personas para expresarnos, también es aquel vínculo entre los estudiantes y el docente, si él logra relacionarse con ellos podrá motivar a los alumnos a participar, a estar en un clima escolar bueno, en el que puedan convivir e interactuar entre ellos sanamente, buscando solución a aquellas dificultades que se presenten. Para que de tal manera aprendan, socialicen e intercambien ideas de lo aprendido.

Como lo redacta Castro Camacho (2016) El docente debe ser una persona que motive y apoye a sus estudiantes, por ese motivo se ha escuchado decir que la escuela es nuestro segundo hogar, porque este lugar siempre deberá buscar el bienestar de los estudiantes, brindarles una educación adecuada, dándoles ejemplos que servirá para su vida de adulto.

## **Capítulo III**

### **Diagnóstico Del Objeto De Estudio**

#### **3.1 Enfoques Diagnósticos**

Esta investigación tiene un enfoque cualitativo ya que se investigo acerca de la contribución del juego para mejorar en las relaciones en los niños de tercer grado de la escuela Sulima García Valarezo, este estudio nos ayudó a observar, analizar y describir los factores emitidos en este proyecto mediante las causas y afectos de la metodología del docente encargado.

##### **3.1.1 Tipo de investigación**

Este trabajo propone una investigación no experimental y descriptiva, porque es de forma bibliográfica y que se establecerá las características de la población estudiada, en este caso los docentes y estudiantes; como también, los principales factores que intervienen en las relaciones interpersonales de los estudiantes, causando situaciones, fenómenos o hechos suscitados en concordancia a los objetos de estudio. Según (Alban, Arguello, & Molina, 2020) “La información suministrada por la investigación descriptiva debe ser verídica, precisa y sistemática”, para lograr encontrar solución a los hechos ocurridos es necesario investigar cada factor, esta investigación hace referencia a las características que se pueden observar y verificar mediante las entrevistas realizadas al docente y a la practica en clases de los estudiantes del cuarto grado de la escuela Sulima García Valarezo.

##### **3.1.2 Diseño de investigación**

La población investigada para empezar a sido investigado con el muestreo no probabilístico por conveniencia, se ha seleccionado a los cuatro paralelos de cuarto grado: en el paralelo “A” 33 estudiantes donde 15 son de género masculino y 18 de género femenino, los cuales están en edades de 7 a 8 años, en el “B” también encontramos 33 estudiantes donde 18 son de género femenino y 15 masculino. Por otra parte, en el Paralelo “C” se encontró 34 estudiantes de los cuales 20 son niñas y 14 son niños, para finalizar en el “D” se observó a 33 estudiantes, 18 de género femenino y 15 masculino.

Además, se tomó otros participantes que son las docentes de aula, que deben impartir a clase de educación física de género femenino, tres de las docentes cuentan de 15 a 18 años de experiencia laborando en la institución, sin embargo, solo una de ellas empezó a trabajar en dicha institución hace pocos meses, a ellas se les aplicó una entrevista estructurada.

### **3.1.2.2 Métodos de investigación**

Los métodos de investigación que se ha aplicado en el proyecto son el Analítico y el sintético; que aportan en la descripción de los objetos de estudio para analizar cada uno de sus partes investigativos de sus elementos, que pueda tener una buena relación entre la parte de estudio y científica.

Método analítico esta herramienta investigativa mejora a la comprensión de analizar las procesos que se puede utilizar como herramienta de apoyo de esta forma profundiza cada parte de su funcionalidad haciendo un estudio más a fondo, también se utilizara el método sintético que aportara a la investigación los objeto de estudio ya agrupado gracia herramientas que se utilizara en las bases científicas de este presente proyecto de una forma más definida sintetizando cada uno de sus partes.

### **3.1.2.3 Técnicas e instrumentos de recolección de datos**

Con referencia a las técnicas de recopilación de datos se realiza la entrevista y observación: la entrevista se realizó con 11 preguntas las cuales tienen 4 dimensiones relacionadas a los juegos, relación entre compañeros, la experiencia del docente y la propuesta metodológica, además otros participantes a quien se le aplicó la entrevista es a las docentes de aula, es importante aclarar que una de ellas no lleva mucho tiempo de trabajar en la institución y también otras docentes que tienen más de 15 años de experiencia de trabajo en la institución educativa.

Por otro lado, se utilizó una lista de cotejo en la cual se realizaron 10 indicadores para observar las dimensiones de los juegos, las relaciones interpersonales, la experiencia del docente y a la propuesta educativa, dentro de la Unidad Educativa Sulima García Valarezo en la clase de educación física de cuarto grado con 133 estudiantes que participaron en las clases.

### **3.1.3.3 Validación de los instrumentos de investigación**

Referente a la ratificación de los instrumentos se utilizó una prueba piloto a forma de experimentación, para demostrar ciertos aspectos, del instrumento en la investigación.

Por un lado, se aplicó la aplicación de la encuesta al docente de la Unidad Educativa “Sulima García Valarezo” quien, en base a su trayectoria profesional en la rama de Educación Física, pudo aportar con su conocimiento ante la formulación de preguntas que ayudaron para ratificar la importancia de la temática propuesta. Por otro lado, también se generó una lista de observación adaptada por algunos autores, dirigida hacia los profesionales y los escolares de dicha escuela en mención, puesto que participan como involucrados en la investigación para corroborar la información pertinente.

### **3.2 Descripción del proceso diagnóstico**

En este proceso, primero se hizo una recopilación de datos literarios que puedan abarcar las variables establecidas en la investigación, para ello se buscaron artículos científicos que cumplan los estándares de veracidad y siendo de una vigencia de cinco años a partir de su publicación. Posterior a ello, es que se formuló el tema de investigación, puesto que ya se han consultado de varias fuentes científicas, permitió que se elabore de manera más factible la temática. A su vez se tuvo la dirección de los tutores encargados quienes fueron dando su aprobación durante la elaboración y desarrollo del proyecto hasta la fecha.

Así mismo se organizó la información que permitió abarcar el contenido referente a las variables destacadas, para dar a conocer el conocimiento que propicia para buscar una solución que se esté originando en el contexto a presentarse. Después que se elaboraron los contenidos teóricos de este temario, se comenzaron a elaborar los instrumentos de investigación de los cuales se tornaron de manera cuantitativa, donde se ejecuta la encuesta y lista de cotejo para la observación. La encuesta fue elaborada en base a las dimensiones de investigación.

En la primera dimensión que se trata de si aplica estrategias metodológicas, se ha hecho un enfoque directo de los beneficios que propicia poniéndolos en práctica y a su vez conocer la manera de cómo se imparten estas clases. En la segunda dimensión ya se relaciona

más lo que el juego y la contribución que esta tiene en el desarrollo de las relaciones interpersonales del alumno para evitar futuros conflictos entre compañeros y a la vez desmotivación en clases.

Por último, al haber elaborado y tener la aprobación de nuestra tutora directa de investigación, se procedió a ejecutar los dos instrumentos de investigación en la escuela solicitada, que este caso fue la Unidad Educativa Sulima García Valarezo quienes nos brindaron la aceptación para poder ser partícipes en este proyecto y así desarrollar una idea que pueda ayudar al mejoramiento de las relaciones entre los estudiantes a través del juego.

### **3.3 Recopilación de la información**

Para la elaboración de este proyecto y la validación de los instrumentos colaboraron los docentes de aula. Primero, se elaboraron los instrumentos para la recopilación de información posteriormente se hizo una validación de los instrumentos elaborados a través de una prueba piloto, para continuar con el acercamiento a la institución acogida, para proceder con la investigación.

Cabe recalcar que un colega que egreso años atrás, nos dio a conocer que podíamos realizar la investigación en dicha escuela. Se conversó con las principales autoridades para poder remitir un consentimiento informado y continuar con la investigación, luego nos dieron a conocer los procedimientos necesarios para ser aprobados por la Rectora de la institución.

Proponiendo un banco de preguntas de partida y cuyos objetivos de investigación se pudieron recopilar la información mediante una entrevista y una lista de cotejo dirigida a los docentes de aula a los docentes de cuarto grado; mientras que la lista de cotejo se aplicó posteriormente para realizar una observación en una clase de educación física.

La recopilación de esta, estará de forma organizada desde los objetivos de estudios dividido por su respectiva dimensión, del cual sus resultados sirvieron para diseñar los instrumentos estructurados.

**Tabla 1** Organización de los objetos de estudio, dimensiones e indicadores

Objeto De Estudio	Dimensiones	Indicadores
Juegos	<u>Tipos De Juegos</u>	Juegos En Línea Dinámicas Juegos Cooperativos
	<u>Beneficios Del Juego</u>	Desarrollo De La Creatividad D. Relaciones Interpersonales
Relaciones Interpersonales	<u>Relaciones Interpersonales En El Ámbito Escolar</u>	Las Relaciones Interpersonales Entre Pares. Relaciones Interpersonales Y El Aprendizaje.
	<u>Propuesta</u>	Guía Didáctica Metodología Y Actividades

### 3.4 Análisis del contexto y desarrollo de la matriz de requerimientos.

Luego de la recogida de datos, se procedió a realizar el análisis de las respuestas obtenidas en la entrevista y observación, además nos permite realizar la matriz de requerimiento de nuestra investigación. En el primer objeto de estudio o primera dimensión tenemos los juegos, preguntas formadas hacia el docente y su metodología de enseñanza en clases, detallando las siguientes respuestas:

#### Dimensión 1 Juegos

##### P1 ¿En las clases promueve el juego con los estudiantes de cuarto grado? ¿De qué manera?

Con relación a la primera pregunta con respectiva a la promoción de juegos con los estudiantes de cuarto grado, los docentes manifiestan que, si utilizan los juegos, dirigidos a todas las áreas curriculares y no solamente en las clases de educación física. Además, los participantes indican que utilizan juegos con dinámicas, juegos educativos y juegos en línea con la finalidad de mantener activos a los estudiantes.

**P2 ¿Está de acuerdo que en las clases de educación física se desarrolle el juego como actividad para mejorar la convivencia en los estudiantes? ¿Porque?**

Con correspondencia a la segunda pregunta los docentes afirman que, los juegos aplicados en todas áreas curriculares mejoran la convivencia de los estudiantes de cuarto grado porque se divierten, se integran, comparten experiencias y valores, mediante el juego los estudiantes se mantienen activos. Además, promueven a que los familiares también intervengan en las actividades establecidas en clase.

**P3 ¿De qué manera la institución apoya en el área de educación Física para promover el juego como un recurso didáctico?**

A cerca de la tercera pregunta sobre el apoyo que brinda la institución educativa con los recursos didácticos los docentes indican que, si se puede hacer uso de las herramientas para impartir sus clases, pero por motivos de la emergencia sanitaria que hay en la actualidad los docentes se las ingenian y adaptan distintas actividades dinámicas para aplicarlas en las clases virtuales.

**Análisis general mención**

En la primera dimensión en relación al juego se determinó que las docentes de aula están de acuerdo a que el juego es una gran herramienta para enseñar a los niños a relacionarse entre ellos y convivir sanamente, así mismo nos indicaron que la institución también aportaba y aporta con recursos didácticos para la enseñanza de los juegos que promueven las relaciones interpersonales.

(FLORES SOLÍS, 2017) “El juego es la forma más espontánea y autentica de la actividad infantil porque proporciona al niño estímulos de diversas especies y orden para su desarrollo físico y su madurez emocional como social” (pág. 26). Cabe recalcar que el juego es una prioridad para los niños, ellos conocen y comprenden el entorno social en el que se rodean a través de la exploración.

## **Dimensión 2 Relaciones Interpersonales**

### **P1 ¿Por qué es importante el juego como estrategia en la promoción de relaciones interpersonales en los estudiantes?**

En referencia a la cuarta pregunta el juego como estrategia los docentes disertan que las actividades dinámicas que se aplican en las clases si promueven a mejor las relaciones interpersonales entre los estudiantes porque se comunican, establecen amistad al momento de hacer dinámicas en grupo, los mantiene saludables, a través del juego los niños se direccionan a la práctica del deporte.

### **P2 ¿La comunidad educativa presenta debilidades en la convivencia entre estudiantes? ¿A qué se debe las debilidades en la convivencia?**

En el caso de la quinta pregunta acerca de las debilidades de la comunidad educativa los docentes opinaron que hay instituciones que si tienen debilidades debido a su infraestructura que les limita a realizar una clase adecuada, mientras otros docentes dieron a entender que es muy bueno el compañerismo que hay entre los estudiantes porque todos se integran para participar en las actividades.

### **P3 ¿Cuál es su criterio sobre la práctica del juego como instrumento para mejorar la convivencia de los estudiantes?**

Con respecto a la sexta pregunta sobre el criterio de los docentes sobre la práctica del juego indicaron que son instrumentos que cumplen un papel muy importante para la formación académica en los estudiantes porque permite que aprenda por medio de la experiencia y no de la ciencia, permitiendo que ellos aprendan de una manera lúdica y no monótona.

### **P4 ¿En sus clases de educación física promueve las relaciones interpersonales a través de actividades lúdicas con los estudiantes de cuarto grado?**

Con relación a la séptima pregunta acerca de que, si el docente promueve las relaciones interpersonales mediante actividades lúdicas, manifiestan que si se realizan actividades lúdicas adaptadas al medio virtual para tener un mejor proceso de enseñanza y aprendizaje por consiguiente las dinámicas son muy importantes.

**P5 ¿Qué tipos de juegos pueden contribuir en la promoción de relaciones interpersonales en los estudiantes de cuarto grado?**

En base a la octava pregunta que trata de los tipos de juegos que contribuyen a las relaciones interpersonales, los docentes señalaron que las actividades que realizan con frecuencia son dinámicas entre ellas los juegos online donde se encuentran una gran variedad de herramientas de trabajo que son aplicadas en todas las áreas curriculares.

Análisis general mención

En el segundo objeto de estudio o segunda dimensión hace referencia a las relaciones interpersonales, las docentes indicaron que sus estudiantes no muestran debilidades, por el contrario, son niños llenos de valores que les gusta apoyarse entre sí, sin embargo, también expresaron que solo cuando se trata de competencias como los campeonatos deportivos muestran un poco de rivalidad, pero que ellos como docentes están para enseñarles que está bien y que está mal.

En las diferentes áreas curriculares se debe enseñar a los estudiantes a respetar, colaborar, participar en actividades que se realizan en clases, sin embargo, en la asignatura de educación física va más allá que solo juegos, por el motivo de que los estudiantes se integran, disfrutan y aprenden. En “la asignatura de Educación Física por medio del trabajo colaborativo es un ente para mejorar las relaciones interpersonales entre los educandos, forja la afectividad y ambientes de empatía según los oportunos razonamientos del alumnado” (Job, y otros, 2017, pág. 14)

### **Dimensión 3 Experiencia Del Docente**

**P1 ¿Durante los últimos 5 años ha recibido capacitación sobre el juego como estrategia para la promoción de relaciones interpersonales en los estudiantes?**

En consideración con la pregunta nueve que representa sobre las capacitaciones de los docentes en los últimos cinco años, dieron a conocer que reciben con frecuencia capacitaciones en las áreas curriculares en excepción al área de educación física, por otra parte, hay docentes que buscan capacitarse por sí solos haciendo uso del internet.

**P2 ¿Cómo docente de educación física se le facilita fomentar el juego con sus estudiantes y a la vez promover las relaciones interpersonales?**

En la penúltima pregunta con relación hacia el docente si se le facilita fomentar el juego y promover las relaciones interpersonales, expresaron que por los años de experiencia laboral se les hace fácil aplicar distintas maneras de promover las relaciones interpersonales entre sus dirigidos mediante el uso de una variedad de juegos.

**Análisis general mención**

En la tercera dimensión que trata de la experiencia del docente, de los cuatro paralelos solo una contaba con poco tiempo de experiencia en esta institución, las demás están entre 18 y 20 años de experiencia, por tal motivo para ellas se les facilita realizar juegos en los que promueva a los niños a relacionarse.

Según Herrera (2019) el profesional en la docencia es un reflejo para sus estudiantes, puesto que en él recae toda la influencia, es quien tiene el papel de facilitador y propiciar con transparencia lo que transmite al momento de enseñar, como lo enseña y de qué manera lo realiza, es por ello que sus conocimientos deben ser muy extensos para despejar cualquier inquietud del escolar, siempre debe buscar alternativas actualizadas para aplicar metodologías de enseñanza y aprendizaje con el propósito de instruir correctamente al educando, al docente le corresponde por naturaleza, por pasión y no por obligación ser dinámico, debe ser un profesional creativo, para buscar soluciones rápidas que emergen en el medio educativo.

**Dimensión 4 Propuesta Metodológica**

**P1 ¿Necesita orientación en la práctica del juego como herramienta para la promoción de relaciones interpersonales en los estudiantes?**

Culminando con la entrevista de acuerdo a la necesidad de orientación del juego como herramienta para la promoción de relaciones interpersonales, los docentes declararon que es necesario la orientación pertinente sobre la importancia del juego y su aplicación para mejorar las relaciones interpersonales debido a que los docentes de aula son los encargados de impartir las clases de educación física.

## Análisis general mención

En la cuarta dimensión que es propuesta metodológica las docentes nos indican que ellas necesitan más capacitaciones en el área de educación física, por motivo de que solo se realizan capacitaciones en áreas como lengua y literatura, matemáticas, ciencias naturales, estudios sociales, menos en el área de educación física y ellas creen que sería de gran ayuda recibir alguno u otra orientación,

En la indagación de Gonzáles (2019) manifiesta que la Guía de orientación debe estar adaptada al currículo de educación ecuatoriana, con los bloques de contenido, objetivos y pasos que deben seguir para realizar las actividades planteadas con los estudiantes para desarrollar su formación integral

## **Análisis de la lista de cotejos**

En la recolección de datos de la observación con respecto a la primera dimensión, los docentes con más experiencia laboral se les facilita promover los juegos además ya conocen a sus dirigidos lo que es un factor viable para el manejo de clases por otra parte al docente que es nuevo en la institución educativa se le dificulta aplicar los juegos para generar el interés de sus dirigidos en las clases.

En la segunda dimensión de la lista de cotejos se notó que los docentes de cuarto grado utilizan los juegos para propagar las relaciones interpersonales en los educandos para obtener un ambiente confortable y adecuado generando de esta manera la participación continua de sus dirigidos y familiares en casa.

En la tercera y última dimensión se evidencio que es necesario tener al alcance de una guía metodológica que incluya diferentes estrategias para mejorar la enseñanza, aprendizaje y convivencia en los estudiantes permitiendo que realicen de forma espontánea las actividades planteadas por el docente aplicado en clases.

### 3.4.1 Fortalezas y debilidades

**Tabla 2** Fortalezas y debilidades

<b>FORTALEZAS</b>	<b>DEBILIDADES</b>
Los docentes tienen muchos años de experiencia laboral	Los docentes encargados de impartir las clases de Educación Física pertenecen a otras áreas de educación.
Hay compañerismo entre los estudiantes	Debido a la emergencia sanitaria, Los estudiantes no pueden interactuar mucho entre ellos por motivo que las clases son virtuales y no físicas.
Los estudiantes ponen empeño al realizar las actividades que realizan en clases	El internet en muchas ocasiones dificulta que los estudiantes sigan con las actividades planteadas por el docente
Los docentes de aula adaptan juegos dinámicos para realizar por medio virtual	Los docentes reciben orientación metodológica en las otras áreas, pero no en el área de Educación Física.

#### 3.4.1.1 Matriz de requerimientos

Con el aporte de las debilidades y fortalezas se logra plantar una matriz de requerimiento, en el que se organiza las causas y efectos encontrados en la investigación:

**Tabla 3** *Requerimientos a partir de las debilidades y causas identificadas en la investigación de campo*

<b>Debilidades</b>	<b>Causas</b>	<b>Solución</b>
Los docentes no son profesionales en el área de educación física.	La institución no cuenta con docentes de educación física	Contratar a personales del área de educación física
Debido a la emergencia sanitaria por causa del COVID, los estudiantes no pueden relacionarse, interactuar y expresarse de forma espontánea entre ellos por motivo que las clases son virtuales y no físicas.	Pandemia o como normalmente le decimos COVID-19	Buscar más herramientas que se puedan realizar en clases mediante el internet.
El internet en muchas ocasiones dificulta que los estudiantes sigan con las actividades planteadas por el docente.	No todos los padres de familia están pendientes de sus hijos para verificar si hacen uso correcto de la tecnología, también el niño se estresa al estar inactivo recibiendo clases virtuales.	Los representantes deben dedicar tiempo a sus hijos ayudando a que cumpla las tareas. Las clases deben ser manejadas de formar dinámicas para no estresar al niño y conseguir su máxima atención.
Los docentes no tienen la formación académica adecuada correspondiente al área de Educación Física.	Las orientaciones metodológicas que realizan en las instituciones públicas son solo para los docentes de aula y no para el área de EF.	Se necesita que en las instituciones públicas cuenten con guías metodológicas para la aplicación del juego como herramientas estratégicas para ser impartidas por los docentes en las clases de educación física.

### **3.4.1.2 Selección de requerimiento a intervenir y Justificación**

La matriz de requerimiento indico las debilidades encontradas en la investigación, siendo una fuente para elegir el requerimiento a intervenir y de tal manera justificar por qué se seleccionó esta debilidad y cuál sería la solución.

Teniendo en cuenta los objetivos que se planteó en la investigación se seleccionó que los docentes reciben orientaciones metodológicas con regularidad en otras áreas y no en el área de Educación Física, como debilidad detectada en la escuela Sulima García Valarezo, cuya causa es docentes no profesionales en el área. Esta causa fue propuesta en el planteamiento del problema, teniendo como efecto limitado conocimiento en el área de educación física.

Esta selección es justificada por el motivo que da respuesta al problema central que se planteó al inicio del trabajo de investigación: al elegir dicha problemática reduciría ciertos efectos tales como desmotivación en la participación de los juegos, escasez de relaciones interpersonales y falta de interés en la práctica del juego.

Por otra parte, se justifica por el motivo de que esta investigación es socioeducativa, por ende favorecerá en mejorar la calidad educativa, el juego como estrategia para mejorar las relaciones interpersonales es un tema que aporta en la convivencia de los niños en clases, a perfeccionar su ambiente de estudio y mejorar las metodologías de enseñanza – aprendizaje.

La estrategia que se propone para reducir la debilidad determinada es la elaboración de una guía y capacitaciones que favorezca para consumir el máximo interés del educando permitiendo que aprenda mediante el juego, promoviendo las relaciones interpersonales en los niños evitando el estrés debido a una clase llena de monotonía, dando paso a una clase activa y participativa generando un ambiente placentero que permita que tanto como profesores y estudiantes se sientan seguros física, intelectual, social y emocionalmente, también para mejorar las clases que son planificadas por las docentes de aula.

## **Capítulo IV:**

### **Propuesta Integradora**

#### **4.1 Descripción de la propuesta**

Este capítulo de investigación se encamina en la propuesta planteada que se manifiesta en la elaboración de una guía de juegos que está dirigida a estudiantes de cuarto grado de la escuela Sulima García Valarezo, el propósito que conlleva este proyecto es mejorar y promover las relaciones interpersonales de los niños mediante la elaboración del juego como una herramienta de trabajo didáctica que el docente aplica en la hora clase, la cual debe ser cuidadosamente conducida y planificada para evitar la fatiga y desmotivación en los educandos.

Esta guía y las capacitaciones tiene como propósito conseguir el interés de los educandos sacando provecho de su participación lo que permitirá que el niño aprenda de manera entretenida, divertida y de forma espontánea, dejando a un lado el estrés y la monotonía causado por una clase con pocos recursos dinámicos y falta de conocimiento por parte del docente encargado en el área de Educación Física, el docente debe mantener un perfil activo y plasmar esa energía a sus estudiantes para que se mantengan motivados para participar continuamente permitiendo que su participación sea particularmente placentera de esta manera se genera que el estudiante mejore su aprendizaje.

#### **4.2 Componentes estructurales**

Los componentes estructurales de este trabajo que trata sobre la implementación de una propuesta metodológica dirigida a docentes de Educación Física de la escuela Sulima García Valarezo son: introducción, justificación, objetivos, fundamentación legal y teórica, fases de implementación, recursos y evaluación.

#### **Introducción**

De acuerdo a los antecedentes identificados desde el levantamiento del diagnóstico, lo que se pretende reducir las siguientes debilidades: de los juegos como estrategia para mejorar

y promover las relaciones interpersonales en los estudiantes de educación básica elemental correspondiente al cuarto grado de la escuela Sulima García Valarezo, debido a que los docentes responsables de la asignatura de Educación Física tienen escaso conocimiento del juego; además, conocen muy poco sobre estrategias para el mejoramiento de la orientación espacial; asimismo, tienen limitaciones en la utilización de los implementos en este deporte.

Por otra parte, este trabajo tiene relación con los antecedentes referenciales identificados mediante la revisión literaria, al analizar varias investigaciones como la publicada por Alvarez & Córdoba (2018) que trata sobre el juego como estrategia para mejorar las relaciones interpersonales de los estudiantes de 9° grado de la Institución Adventista De Quibdó asimismo, esta investigación manifiesta que el juego es un medio eficaz para eliminar las barreras de discriminación, enemistad entre los estudiantes.

En la escuela Sulima García Valarezo, los docentes que están a cargo del área de educación física son pertenecientes a otras áreas educativas los cuales tienen basto conocimiento sobre la importancia que tiene el juego para promover las relaciones interpersonales en los estudiantes esto se debe a que los docentes llevan consigo mismos un amplio recorrido de experiencia laboral en el medio de educación.

No obstante, no ocupan con toda la carga horaria de educación física, puesto a que solo realizan para empezar una clase o antes de culminar para romper lo rutinario y lo monótono con el objeto de tener a sus dirigidos participativos y generar interés de tal manera esto conlleva a sacar provecho para ampliar sus conocimientos de forma dinámica y placentera.

Cabe resaltar que los docentes manifestaron que sería de vital importancia que reciban orientación dirigidas al área de educación física como también que la institución educativa haga el respectivo y necesario contrato con un docente calificado para el de educación física de esta manera se manejaría correctamente las clases porque las planificaciones sobre el juego como ente para promover y mejorar las relaciones interpersonales en los educandos vienen de la mano de un docente especializado por ende los conocimientos impartidos por el docente viene a ser de mucha vitalidad en la construcción del aprendizaje en los estudiantes

forjando de esta manera futuros ciudadanos íntegros y seguros con valores en cantidad y calidad.

### **Justificación**

En el presente trabajo se ha elaborado una guía de orientación metodológica sobre el juego que ayudan a mejorar las relaciones interpersonales de los niños de cuarto grado, con la finalidad de proporcionar al docente información novedosa sobre el manejo de la clase de Educación Física de la Escuela de Educación Básica Sulima García Valarezo, debido a la falta de conocimientos que hay en la actualidad en los docentes, la aplicación de esta guía servirá para contribuir con la motivación en la participación de los estudiantes al realizar las clases de educación física.

Es importante resaltar que si el docente no aplica un correcto manejo metodológico al momento de impartir las clases generara en los estudiantes desmotivación, poca participación y falta de interés. Por ende, esta investigación se dirige a mejorar las relaciones interpersonales mediante los juegos y la metodología adecuada del docente para dirigir la clase.

### **Objetivos de la propuesta**

- Determinar una guía de orientaciones metodológicas dirigidas al docente para promover las relaciones interpersonales mediante la aplicación del juego a los estudiantes de cuarto grado de la escuela Sulima García Valarezo.
- Proponer diversos juegos que ayuden al docente a mejorar su metodología en el desarrollo de las relaciones interpersonales en niños de cuarto grado de la escuela Sulima García Valarezo.
- Ejecutar la guía metodológica en el área de educación física para mejorar y ampliar el conocimiento del docente sobre el juego para la promoción de las relaciones interpersonales para que aplique en la hora clase los conocimientos previamente obtenidos.

## **Fundamentación legal y conceptual**

### **Marco Legal**

#### **Constitución de la republica**

La Constitución del Ecuador (2015) determina que, “El Estado protegerá, promoverá y coordinará la cultura física que comprende el deporte, la educación física y la recreación, como actividades que contribuyen a la salud, formación y desarrollo integral de las personas”.

El Artículo 26 de la Constitución de la República (2015) –

“La educación es un derecho de las personas a lo largo de su vida y un deber ineludible e inexcusable del Estado. Constituye un área prioritaria de la política pública y de la inversión estatal, garantía de la igualdad e inclusión social y condición indispensable para el buen vivir. Las personas, las familias y la sociedad tienen el derecho y la responsabilidad de participar en el proceso educativo” (pág. 15)

Art. 27.- de la Constitución de la República (2015)

La educación se centrará en el ser humano y garantizará su desarrollo holístico, en el marco del respeto a los derechos humanos, al medio ambiente sustentable y a la democracia; será participativa, obligatoria, intercultural, democrática, incluyente y diversa, de calidad y calidez; impulsará la equidad de género, la justicia, la solidaridad y la paz; estimulará el sentido crítico, el arte y la cultura física, la iniciativa individual y comunitaria, y el desarrollo de competencias y capacidades para crear y trabajar (pág. 15).

#### **La Ley del deporte, Educación Física y Recreación**

La Ley del deporte, Educación Física y Recreación (2010) “Educación física es una disciplina que basa su accionar en la enseñanza y perfeccionamiento de movimientos corporales. Busca formar de una manera integral y armónica al ser humano, estimulando positivamente sus capacidades físicas”.

## **Ley Orgánica de Educación intercultural**

En el Art 1. Ámbito de la Ley Orgánica de Educación intercultural (2015) “Garantiza el derecho a la educación, determina los principios y fines generales que orientan la educación ecuatoriana en el marco del Buen Vivir, la interculturalidad y la plurinacionalidad: así como las relaciones entre sus actores”.

### **Marco teórico**

Por medio de la revisión de algunos autores, conoceremos que muestran las teorías que servirán para fundamentar este proyecto investigativo más mismas que servirán como base del proceso.

Para (Gallardo Lopez & Gallardo Vazquez, 2018) “El juego es fundamental para el desarrollo físico, intelectual, afectivo, social, emocional y moral en todas las edades” (pág. 42). El juego es complementario para facilitar el perfeccionamiento y correcta formación de los niños y niñas permite fortalecer sus habilidades, expresar sin temor sus sentimientos y emociones, como también el desarrollo físico e intelectual y formación de valores.

Según lo establecido por Vygotsky (1984),

El juego será básicamente el escenario práctico a través del cual el desarrollo social, afectivo e intelectual del niño y la niña se ven comprometidos con las dimensiones cognitivas superiores como: la inteligencia, el lenguaje, el pensamiento, la memoria, la percepción, la atención, entre otras. (pág. 3).

El juego es esencialmente un repertorio de herramientas necesarias con la finalidad de construir el aprendizaje correcto en el escolar, donde se despliegan métodos de enseñanza y se forja el desarrollo de la integridad, la capacidad de transmitir sus pensamientos, mejorar la atención y concentración de los estudiantes.

Esta cita nos profundiza a determinar que el juego es un ente mediador para solventar las necesidades que se presentan en el medio educativo como la falta de interés, la escasa interrelación, la desmotivación que se dan a notar al momento de participar en alguna actividad realizada por el docente.

En la teoría de Piaget, manifestada en la investigación de Chastillo&Otros (2020) determinan que mediante el juego el ser humano en su proceso de la infancia tiende a variar en distintas facetas que van encaminado con el desarrollo intelectual que el niño y la niña va obteniendo a través de las experiencias que se encuentran en las etapas de su vida y formación en el medio escolar.

## **Marco conceptual**

### **Juego**

Según (García García, Desde una Didáctica Instrumental a una Didáctica Situada, 2018) alude que, “Las interacciones didácticas se vuelven más placenteras” (pág. 134). Los juegos son las actividades que logran que los estudiantes participen en la clase ya que mediante este se les proporciona diversión y entretenimiento, sin alejarse de la educación ya sea física, mental o psicológica. Contribuyendo al desarrollo que son de importancia para los educandos. En los juegos son de poca competitividad por ende logra que los niños entiendan que no siempre es importante ganar si no participar e integrarse con sus compañeros

Como hace referencia (Rebolledo, 2019)“El juego es un mundo particular establecido por uno mismo, donde se ejecutan roles que no nos son propios y que también conocemos e intuimos a partir de nuestro referente social y de la formación que poseemos” (pág. 196)“. Los juegos son estrategias metodológicas que abarcan aprendizajes en valores de cultura dentro de una sociedad, por ende, da paso a fomentar significativamente conductas positivas en los niños y niñas a través de las normas o reglas que tiene el juego, es por ello que es importante poner en práctica el juego porque permite que el educando aprenda de una manera divertida y activa.

Como menciona Carrillo et al (2019), que el juego de relaciones es aquella estrategia de enseñanza-aprendizaje que permite tener conocimiento de diferentes situaciones de la sociedad, que sirve para inducir al niño a mantener una buena convivencia, también enseña a cómo debe asumir sus responsabilidades académicas o profesionales.

Muchiut (2019) Recalca que, el juego es primordial para el ser humano, es decir que el juego ha sido utilizado desde el principio de la humanidad, para su supervivencia debían

realizar juegos que les ayudaba a formarse, a interrelacionarse con otras personas de una manera inconsciente, es decir sin tener conocimiento alguno, sin embargo ahora entendemos que por medio del juego aprendemos a comunicarnos, movernos, expresarnos desde que somos niños porque es nuestra naturaleza buscar algo que nos divierta.

### **El Juego Como Estrategia**

Según la investigación realizado por Granda, Cifuentes Rojas, & García León, (2019) determina qué, en las primeras edades se debe hacer el uso de los juegos porque mediante su aplicación los niños se incentivan a participar en las actividades con sus compañeros, aprendiendo de una forma lúdica, en la que se divierte.

Podemos decir que el juego es una herramienta que brinda oportunidades para orientarse, potenciar los conocimientos y entender el actuar de los niños y niñas. Para solucionar distintas necesidades que se evidencia en el medio escolar como la falta de interés y la desmotivación es necesario aplicar el juego como estrategia para que el escolar gane interés y motivación porque va aprendiendo nuevos aprendizajes a través del juego mantienes al educando activo de manera placentera.

Son muy significativas e importantes las oportunidades que ofrece el juego porque contribuye a que los niños y niñas se mantengan activos permitiendo que se fortalezcan las relaciones interpersonales entre los escolares, favorece con el fortalecimiento de las capacidades concentración lo que conlleva a dar solución a los obstáculos que se le presentan en día a día.

### **Fases de implementación**

Para la socialización y capacitación con los docentes de la escuela Sulima García Valarezo se atravesado por cuatro fases que son:

#### **Fase I. Elaboración del plan de capacitación**

En esta fase se realizará una planificación con las actividades según el objetivo en relación con un primer diagnóstico de las necesidades asociadas al juego y su metodología para mejorar las relaciones en los alumnos.

- Diseñar, una guía metodológica para que el docente tenga una respectiva y adecuada orientación sobre el juego para que aplique en clase.
- Evaluar, al docente y los estudiantes para verificar el desenvolvimiento formativo en clase.
- Hay que presentar la respectiva planificación para obtener la debida autorización por parte de las autoridades de la institución para realizar las capacitaciones y presentar la guía.

A continuación se presenta la guía de orientación metodológica que ayudar a mejorar las relaciones interpersonales.

**Nombre de la actividad 1:** Juego El Capitán Manda

<b>Objetivo:</b> Fomentar la participación del niño en clases mediante el juego			
<b>Número de participantes:</b>	Toda la clase	<b>Tiempo:</b>	10 minutos
<b>Procedimiento</b>	<b>Materiales</b>	<b>Normas</b>	<b>Esquema grafico</b>
Los estudiantes deben estar atentos a la voz de mando del docente, el que sume más objetos recibirá un punto por la participación en clase.	Computadora.  Objetos en casa.	Guardar silencio para realizar la actividad. El que junte más objetos gana el juego. El primero en encontrar el objeto suma un punto y así sucesivamente	

### Nombre de la actividad 2: Sopa de letras

<b>Objetivo:</b> Motivar al niño a expresar sus sentimiento y emociones mediante la actividad planteada.			
<b>Número de participantes:</b>	Toda la clase	<b>Tiempo:</b>	10 minutos
<b>Procedimiento</b>	<b>Materiales</b>	<b>Normas</b>	<b>Esquema grafico</b>
Iniciamos un diálogo con los niños para detallar el funcionamiento de la actividad.	Computadora.  Internet  Sopa de letras	Guardar silencio para realizar la actividad. El que junte más objetos gana el juego. El primero en encontrar el objeto suma un punto y así sucesivamente	

### Nombre de la actividad 3:

<b>Objetivo:</b> Motivar al niño a expresar sus sentimiento y emociones mediante la actividad planteada.			
<b>Número de participantes:</b>	Toda la clase	<b>Tiempo:</b>	10 minutos
<b>Procedimiento</b>	<b>Materiales</b>	<b>Normas</b>	<b>Esquema grafico</b>
Iniciamos un diálogo con los niños que están en grupos, relacionado a la importancia de expresar las emociones y sentimientos. Para entender cómo podemos actuar en aquellas situaciones.	Computadora.	Colocamos la siguiente imagen en la pantalla y pedimos a los niños que observen las acciones de la niña y que indiquen mediante una lluvia de ideas lo que piensan.	

#### Nombre de la actividad 4: Mis sentimientos

<b>Objetivo:</b> Desarrollar su imaginación y expresar sus sentimiento hacia sus compañeros.			
<b>Número de participantes:</b>	Toda la clase	<b>Tiempo:</b>	30 minutos
<b>Procedimiento</b>	<b>Materiales</b>	<b>Normas</b>	<b>Esquema grafico</b>
El docente debe poner de ejemplo a uno de sus estudiantes y preguntar. ¿Si su compañero se cambiara de escuela y este fuera su último día de clases que le dirían?	Computadora.	Deberán Alzar la mano para participar.	

#### Nombre de la actividad 5: 2 verdades y 1 mentira

<b>Objetivo:</b> Identificar si los niños se conocen por medio del juego para fortalecer los lazos de amistad.			
<b>Número de participantes:</b>	Toda la clase	<b>Tiempo:</b>	20 minutos
<b>Procedimiento</b>	<b>Materiales</b>	<b>Normas</b>	<b>Esquema grafico</b>
El docente dará el ejemplo. Luego los estudiantes harán lo siguiente: Dos verdades de lo que a ellos les gusta hacer y una mentira, sus compañeros deben identificar cual fue la mentira.	Computadora.	Deberán Alzar la mano para participar.	

## Nombre de la actividad 6: La gallina ciega

<b>Objetivo:</b> Fomentar en los niños la cooperación mediante el juego.			
<b>Número de participantes:</b>	parejas	<b>Tiempo:</b>	5 minutos por parejas
<b>Procedimiento</b>	<b>Materiales</b>	<b>Normas</b>	<b>Esquema grafico</b>
Los niños en debe estar en parejas, uno de ellos pondrá un objeto grande que pueda sujetar y ubicarlo cerca, se vendara los ojos y dará 5 vueltas. Luego su compañero deberá indicarle si es frio (lejos) o caliente (cerca).	Computadora.  Objeto de la casa  Un trapo para tapar las vitas	Los estudiantes deben ser seleccionados por orden de lista. Se deben turnas las parejas para ser la gallinita. Tener cuidado de las cosas que pueden lastimar.	

### **Fase II. Socialización del plan de orientación metodológica y coordinación con la autoridad del plantel sobre el desarrollo de la guía.**

- Socializar la guía
- Promover las relaciones interpersonales en los estudiantes mediante el juego
- Contribuir con la amplitud de conocimientos y fortalecimiento de formación de los profesores/as sobre el juego mediante la orientación de las capacitaciones.

### **Fase III. Ejecución de la guía**

En esta guía hay que tener en cuenta la convivencia que hay entre los estudiantes, de igual manera el desarrollo del manejo de las actividades dinámicas durante la clase por parte del docente a cargo. La ejecución de esta fase tiene como finalidad llevar a cabo la guía del proyecto en medio educativo para dentro del área de educación física. A esta altura, las entregas se completan y la ejecución de las capacitaciones está puesta en marcha para su presentación.

#### **Fase IV Cierre del proyecto**

En la última fase está direccionada a la importancia que tiene la correcta aplicación del juego como propuesta metodológica para ayudar a las relaciones en los estudiantes de cuarto grado.

Para el cierre de este proceso se va tener en cuenta el aprendizaje que obtuvo el docente en las capacitaciones donde se pondrá en evidencia lo aprendido durante todo el proceso que duro la propuesta presentada.

El propósito principal concurrirá en la evaluación, por tal razón es sustancial tomar en cuenta las actividades, porque benefician en el desarrollo de la metodología y también serán de gran ayuda al realizar futuras actividades que ayuden al docente para la planificación de sus clases en la institución.

- Actividades de clausura
- Evaluación de estrategias metodológicas y relaciones interpersonales en el medio educativo.
- Estrategias metodológicas sobre la aplicación del juego para el trabajo con estudiantes y docentes.

#### **Recursos logísticos**

Cabe decir que para la aplicación de la propuesta se estableció los siguientes recursos:

- Recursos humanos (directivos de la institución educativa, padres de familia docentes entrenadores y la comunidad en general)
- Recursos físicos (Teléfonos, Tablet, celulares, parlantes, computadora, internet, conos)
- Material convencional y no convencional
- Recursos financieros (si es necesario)

#### **Evaluación del proyecto**

La propuesta será valorada según la lista de cotejo propuesta para analizar si tiene concordancia con lo planteado en las fases, para evidenciar se propone lo siguiente:

**Tabla 4** *Indicadores de evaluación a partir de las actividades*

<b>Objetivo de la propuesta:</b>		
Fases	Actividades	Indicadores
Fase I.	Elaboración del plan de la guía metodológica,	Cubre las necesidades de la institución educativa Los objetivos son claros
Fase II.	Socialización de la guía y coordinación con la autoridad del plantel.	Aceptación por parte de la máxima autoridad del plantel
Fase III.	Orientación metodológica para los docentes mediante la aplicación de la guía en clases con los estudiantes de cuarto grado	Los docentes participan activamente en las capacitaciones Se desarrollan satisfactoriamente las actividades elaboradas en la guía
Fase IV	Evaluación	Los docentes adquirieron conocimiento sobre la importancia del juego como estrategia para promover las relaciones interpersonales. Los estudiantes demuestran interés por participar en clase.

4.2. Cronograma de la propuesta

No.	Actividades	Responsable	Diciembre				Enero				Febrero				Marzo			
			S1	S2	S3	S4	S1	S2	S3	S4	S1	S2	S3	S4	S1	S2	S3	S4
1	Elaborar la guía metodológica.	Estudiante investigador																
2	Coordinar con la autoridad del plantel para organizar la socialización de la guía metodológica.	Estudiante investigador																
3	Elaborar diapositivas para la socialización de la guía metodológica.	Estudiante investigador																
4	Convocar a los docentes para el desarrollo de la socialización de la guía metodológica.	Director(a) del plantel																
5	Desarrollo de la socialización de la guía metodológica.	Estudiante investigador																
6	Elaborar una lista de cotejo para evaluar la socialización.	Estudiante investigador																
7	Aplicar la evaluación	Estudiante investigador																
8	Elaborar un informe dirigido a la directora del plantel como evidencia	Estudiante investigador																

## **Capítulo V: Valoración De La Factibilidad**

### **5.1 Análisis de la dimensión técnica de implementación de la propuesta**

A través de la dimensión técnica de acuerdo a la propuesta planteada se evidencio que se cuenta con los recursos necesarios para la orientación del juego para promover las relaciones interpersonales por medio del uso de la tecnología para la aplicación de la guía que se realizara por medio virtual debido a la emergencia sanitaria que en la actualidad que la humanidad está viviendo, por ende, los partícipes se encuentran a confinamientos por disposición del ministerio de salud.

Por otra parte, se dialogó con la autoridad del plantel Lcda. Torres Gordillo Martha para confirmar que la institución educativa dispone de los recursos tecnológicos y herramientas de comunicación online para desarrollar las actividades propias de la propuesta.

### **5.2 Análisis de la dimensión económica de implementación de la propuesta**

De acuerdo la dimensión económica para la elaboración de la propuesta es necesario el uso de la tecnología como el internet, se requiere un dispositivo móvil para poder recibir las capacitaciones por ello se considera que el gasto económico es conveniente y al alcance de los participantes, lo que hace factible poner en función la ejecución de la propuesta.

Además, la comunidad educativa ofrece las factibilidades y la apertura para ejecución de la propuesta, debido a que hay una gran influencia que son beneficiosos tanto para los docentes encargados del área de educación física como para los estudiantes.

### **5.3 Análisis de la dimensión social de implementación de la propuesta.**

La propuesta se centra en una institución educativa que permitió realizar la investigación, debe señalarse que la institución cuenta con un alto número de estudiantes, sin embargo la muestra fue reducida debido a que esta investigación se enfocó en el cuarto grado y la presentación de la guía a los docentes fue consumada de manera eficaz, fomentando así que promuevan las relaciones sociales a sus educandos con el uso de la guía, ya que se dio paso a la vinculación entre docente y estudiante lo que redundará en el ámbito social dentro de la investigación.

#### **5.4 Análisis de la dimensión ambiental de implementación de la propuesta**

Esta extensión ambiental es de forma factible, ya que la propuesta no sujeta las actividades que pida materiales nocivos que puedan generar un fuerte impacto en la contaminación, debido a que se realizara vía online para evitar la contaminación tampoco actividades que contribuyan con la contaminación sino más bien todo lo contrario.

En tal caso a pesar que la guía se llevará a cabo por el uso de medios electrónicos y digitales, se dispondrá de recursos reciclables de esta manera se evitará la contaminación y propender al ahorro y cuidado del medio ambiente. La guía no será impresa, puesto que, se hará por medio online para hacer llegar la guía y todos los materiales necesarios para el desarrollo de la propuesta y en caso de materiales tangibles como material convencional y no convencional estarán presentes por iniciativa los docentes y estudiantes

## Capítulo VI

### Conclusiones, Recomendaciones, Limitaciones Y Prospectiva

#### 6.1 Conclusiones

A través del estudio se pudo observar que en la recolección de datos obtenida de los estudiantes y docentes de la escuela Sulima García Valarezo, que en las clases hay un índice alto de convivencia y un buen ambiente debido a la aplicación de dinámicas que van adaptadas a la modalidad emergente causada por la pandemia, lo que da paso a llevar diferentes metodologías para la enseñanza y aprendizaje de los estudiantes.

Con relación al objetivo general planteado en la investigación, se identificó que los docentes Sulima García Valarezo valoran positivamente la implementación de juegos para el mejoramiento de las relaciones interpersonales en los estudiantes, haciendo alusión a que las estrategias lúdicas mejoran la participación de clase, promueven la integración, mejoran los aprendizajes, contribuye en la motivación y permite la retroalimentación a partir de las experiencias.

Jiménez-Tamayo, Ludeña-Jaramillo, & Medina-León, (2022), comprobaron que los juegos tradicionales mejoran las relaciones interpersonales en los estudiantes, además estos autores mencionan que se desarrolla la creatividad, la comunicación, valores, promoviendo la inclusión en el aula de clases, puesto que, se genera un espacio divertido para la consecución de una meta entre todos.

De acuerdo con el primer objetivo específico se concluyó que se debe fomentar el juego como mediador en las clases de Educación Física para mejorar las relaciones interpersonales, obtuvo un alto nivel de acogida por los niños y niñas de cuarto grado ya que al momento de ejecutar la práctica de los juegos se sienten satisfechos demostrando interés por estar participativos en clase, logrando que el educando realice sus actividades de forma libre y espontaneo, siendo esto favorable para el docente.

Neira Pérez (2021, pág. 10) determina que, el juego entendido y valorado como terapia ayuda a los niños a resolver sus conflictos sus frustraciones, su timidez su complejo de culpabilidad

o su miedo como en este caso de pandemia, que los niños se han sentido con muchas frustraciones y pensamientos de miedo a enfermarse.

En concordancia con el segundo objetivo específico de determino qué, es de vital importancia que en las unidades educativas se trabaje con un profesional calificado puesto a que el docente de Educación Física debe tener un vasto conocimiento sobre la aplicación del juego como estrategia pedagógica para solventar las necesidades que se evidencia o presentan los educandos. Por ende (Ortiz, Fabara, Villagómez, & Hidalgo, 2017) "Transitar estas tensiones en el cotidiano escolar, permite que muchas veces el docente pierda el sentido de la formación, y por ende, esta situación se transforme en malestar que termina consumiendo el deseo de la tarea educativa " (pág. 24).

Concluyendo con la investigación en base al último objetivo específico se plasmó en la escuela Sulima García Valarezo la propuesta con el fin de orientar a los docentes de cuarto grado encargados de impartir la asignatura de Educación Física para abastecer y ampliar conocimientos que pueden aplicar en el medio educativo permitiendo la mejora de la convivencia entre los niños y niñas.

El implemento del juego cooperativo como una propuesta que ayudara a mejorar las relaciones en los estudiantes, rompiendo barreras de enemistades, creando un ambiente confortable de convivencia en la comunidad educativa, los cuales se ven reflejados por las conductas al relacionarse en su entorno social. (Ruíz Hernandez , 2019, pág. 27)

## **6.2 Recomendación**

Tomando como referencia de los resultados de la investigación y las conclusiones se ha identificado que el juego es de gran importancia para favorecer las relaciones de los estudiantes de cuarto grado, por tal razón es pertinente que, en la institución educativa, se implemente una guía metodológica que oriente al docente a tener una clase mejor estructurada y reducir la monotonía en clases.

Recomendamos a la autoridad de la institución que busque los medios pertinentes para que realice capacitaciones para los docentes con relación al juego para impartir sus clases

adecuadamente y de tal manera analicen la importancia del juego como estrategia que ayudara a la comunicación y bienestar dentro del salón de clase.

Recomendamos que los profesores cuenten con una variedad de métodos que permitan facilitar la enseñanza y aprendizaje en los estudiantes mediante la aplicación de juegos para solventar las necesidades que se presentan en el medio escolar.

El docente de educación física debe contribuir con la formación del escolar siendo un sujeto activo que trabaje con devoción y dedicación mas no bien porque se sienta que deba cumplir por obligación.

### **6.3 Limitaciones Y Prospectiva**

#### **6.3.1 Limitaciones:**

No hay profesionales de educación física que den clases a los estudiantes de cuarto grado.

Dificultad para recopilar información, por motivos de pandemia no se pudo contactar con las autoridades de la institución, no nos facilitaron de manera inmediata con la autorización para la recolección de datos de la institución.

El tamaño de la muestra fue pequeño, se la realizo a cuatro docentes de aula de cuarto grado.

#### **6.3.2 Prospectiva**

En futuras investigaciones se puede tomar en cuenta nuevas variables relacionadas con la aplicación del juego como una estrategia que ayudara a proporcionar las relaciones interpersonales, puesto que en el presente trabajo se abordó las orientaciones metodológicas para los docentes y se debe considerar que existen capacitaciones consecuentemente es distintas áreas, sin embargo, en la asignatura de Educación Física no se realizan capacitaciones para sus docentes.

También se manifiesta que la capacitación a los docentes de Educación Física puede darse desde otras modalidades, también se puede presentar otro tipo de metodologías para llegar a ellos, como lo son aplicación de metodologías lúdicas adaptadas a la modalidad virtual, así como también aprendizajes cooperativos para fomentar la participación activa y mejorar la convivencia en los educandos.

En próximas investigaciones se encomienda la aplicación de talleres lúdicos y guías pedagógicas en los proyectos educativos durante el proceso de enseñanza del docente ya que esto favorecerá significativamente en líneas de investigación que se puedan generar a partir de las recomendaciones de la investigación.

