



ACTIVIDADES LÚDICAS (JUEGOS TRADICIONALES) COMO DINAMIZADOR DE LAS RELACIONES INTERPERSONALES

STRENGTHENING INTERPERSONAL RELATIONSHIPS THROUGH LEISURE ACTIVITIES (TRADITIONAL GAMES)

Jiménez-Tamayo Rosa Johanna ¹

Ludeña-Jaramillo Luis Fernando ²

Medina-León Claudia Sofía ³

¹ Universidad Nacional de Loja. Ciudadela Guillermo Falconi. Loja, Ecuador. Correo: johajimenezcng@hotmail.com.
ORCID ID: <https://orcid.org/0000-0002-1275-8009>.

² Universidad Nacional de Loja. Ciudadela Guillermo Falconi. Loja, Ecuador. Correo: luis.ludena@unl.edu.ec.
ORCID ID: <https://orcid.org/0000-0003-2735-8486>.

³ Universidad Nacional de Loja. Ciudadela Guillermo Falconi. Loja, Ecuador. Correo: claudia.s.medina@unl.edu.ec.
ORCID ID: <https://orcid.org/0000-0002-8970-9950>.

RESUMEN:

El presente artículo de investigación hace referencia a los resultados encontrados en la investigación sobre las actividades lúdicas como alternativa para fortalecer las relaciones interpersonales de los alumnos de séptimo año, realizada en la escuela de educación básica Miguel Riofrío de la ciudad de Loja, debido a las malas relaciones interpersonales que presentan los alumnos de séptimo año, esto les conlleva a tener conflictos entre compañeros, tensiones, insultos, exclusión entre otros. La metodología utilizada es de tipo descriptiva, así mismo se utilizaron instrumentos como la observación, encuesta y la Escala de comportamiento asertivo para niños (Children's Assertive Behavior Scale, Cabs; Wood, Michelson y Flynn, 1978). Entre los principales hallazgos, la mayoría de alumnos si conocen los juegos tradicionales ecuatorianos, pero no los practican dentro de la institución, sino que los practican fuera de ella, tomando en consideración que estas actividades tienen una serie de beneficios. Por otro lado, se determinó que el 51% de los alumnos tienen comportamientos agresivos. Al practicar los juegos tradicionales se tuvo un impacto positivo, logrando que los alumnos se relacionen entre sí, siendo estos más creativos, compartiendo con los compañeros que eran excluidos, fortalecieron sus valores, estimularon la comunicación, el trabajo en equipo y sobre todo compartir jugando y divirtiéndose entre todos teniendo una meta en común.

Palabras Clave: actividades lúdicas, juegos tradicionales, relaciones interpersonales.

ABSTRACT:

This research article refers to the results found in the research on recreational activities as an alternative to strengthen interpersonal relationships of students in the seventh year of basic education, carried out at the Miguel Riofrío basic education school in the city of Loja, due to the bad interpersonal relationships that seventh year students between classmates, tensions, insults, exclusion among others. The methodology used is descriptive, likewise instruments such as observation, survey and Assertive Behavior Scale for children (Children's Assertive Behavior Scale, Cabs; Wood, Michelson and Flynn, 1978) were used. Among the main findings, the majority of students do know the traditional Ecuadorian games, but they do not practice them within the institution, but rather they practice them outside it, taking into consideration that these activities have a series of benefits. On the other hand, it was determined that 51% of de student have aggressive behaviors. By practicing the traditional games, a positive impact was had, making the students relate to each other, being more creative, sharing with the classmates who excluded, they strengthened their values, stimulated communication, teamwork and, above all, share while playing and having fun with everyone having a common goal.

Keywords: playful activities, traditional games, interpersonal relationships.



1. INTRODUCCIÓN

No cabe duda que los juegos forman parte de la historia y de la vida de los seres humanos. De acuerdo a la Real Academia Española, etimológicamente esta tiene origen de la palabra «iocus», que significa la actividad de jugar o ejercicio dinámico (RAE, 2020), sobre juegos lúdicos podemos encontrar algunas posiciones de autores como Motta (2002, citado por Posada, 2014) expresa que “es el juego una manifestación externa del impulso lúdico.” (p.23); así mismo Cagigal (1996, como se citó en Posada, 2014) nos dice: “acción libre, espontánea, desinteresada e intrascendente que se efectúa en una limitación temporal y espacial de la vida habitual, conforme a determinadas reglas, establecidas o improvisadas y cuyo elemento informativo es la tensión.” (p.23), el autor Díaz (1993, como se citó en Meneses, 2001) “lo caracteriza como una actividad pura, donde no existe interés alguno; simplemente el jugar es espontáneo, es algo que nace y se exterioriza. Es placentero; hace que la persona se sienta bien” (p. 2); “Jugando, el niño aprende a establecer relaciones sociales con otras personas, se plantea y

resuelve problemas propios de la edad. (Meneses, 2001, p.3).

El juego va más allá de una actividad recreativa que permite un gozo tanto profundo como sublime: permea todas las manifestaciones humanas y sus relaciones con el mundo, define el comportamiento y el desarrollo humanos en los ámbitos sociales, culturales, afectivos y, por supuesto, educativos, todos ellos relacionados con la construcción de conocimiento. (Melo, 2014, p. 2), por lo anterior anotado se puede decir que “Gran parte del contenido y significado del juego infantil está constituido por las actividades lúdicas en las que el niño representa algún papel e imita aquel aspecto más significativo de las actividades adultas y de su contacto con ellas”. (Meneses, 2001, p. 2).

Las actividades lúdicas (juegos tradicionales) practicadas dentro de los espacios educativos, son de suma importancia ya que estos generan un ambiente favorable para que los alumnos puedan relacionarse entre sí, creando un ambiente ameno y productivo, de esta manera se contribuye a fortalecer las relaciones interpersonales, a establecer vínculos de relaciones sociales



que a nivel cognitivo promueven la sana convivencia.

La finalidad de la investigación fue conocer como las actividades lúdicas, contribuyen a mejorar las relaciones interpersonales. Se aplicó una serie de actividades lúdicas, dando resultados positivos en el grupo investigado.

Al aplicar juegos tradicionales a los alumnos se evidencio como ellos se relacionaron, compartían, trabajaban en equipo, incluían a sus compañeros que habían sido excluidos; sobre todo disfrutaron de lo que hacían, aportando al aprendizaje significativo y creando ambientes de convivencia y relaciones interpersonales que generan participación.

La investigación fue de tipo descriptiva, como técnica se utilizó la observación, encuesta y se aplicó un cuestionario de Escala de comportamiento asertivo para niños (Children's Assertive Behavior Scale, Cabs; Wood, Michelson y Flynn, 1978), con una población muestral de 38 estudiantes de séptimo año paralelo "A" de la Escuela Miguel Riofrío sección matutina.

En el desarrollo de la investigación se aplicó la práctica de los juegos tradicionales,

evidenciándose un impacto positivo, logrando que los alumnos se relacionen entre sí, siendo estos más creativos, compartiendo con los compañeros que eran excluidos, fortalecieron sus valores, estimularon la comunicación, el trabajo en equipo y sobre todo compartir jugando y divirtiéndose entre todos teniendo una meta en común.

2. MATERIALES Y MÉTODOS

La investigación es de tipo descriptiva, con la aplicación del método científico, así mismo se apoyó en los métodos como el inductivo, deductivo, analítico, sintético. El método deductivo-inductivo permitió identificar los problemas más relevantes que afectan las relaciones interpersonales de los alumnos.

Para llevar a cabo la recolección de información se utilizó técnicas como la observación y la encuesta para identificar los juegos tradicionales que practican los alumnos. Por otro lado, se aplicó la escala de comportamiento asertivo para niños (Children's Assertive Behavior Scale, Cabs; Wood, Michelson y Flynn, 1978) misma que permitió identificar las relaciones interpersonales de los alumnos.



Revisión literaria

Para Mejía & Grisales (2013, como lo citó en Sailema, 2018) "El juego responde a la necesidad educativa, donde se aprende a jugar, se adaptan movimiento y actividad, para desarrollar nuestro cuerpo, permite reconocer el espacio-tiempo, potenciar la actitud y aptitud personal, encontrar nuestros ritmos apropiado de vida, de ser responsables, reconocer los límites, respetar normas, e integrarse al grupo social con criterio propositivo" (p. 22).

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

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

(Mate, 1996, p. 59); Emanuel Kant (2004), como se citó en Melo (2014), "se refiere al juego como una actividad que tiene un fin; durante la experiencia del juego se construyen saberes, ya que esta actividad requiere de facultades como "conocimiento, imaginación y entendimiento" (p. 149)

La UNICEF (2018) afirma: "El juego constituye una de las formas más importantes en las que los niños pequeños obtienen conocimientos y competencias esenciales" (p7).

Según Ampush (2015, citado en Sailema 2018) "se trasmite de generación en generación con continuidad durante un determinado periodo histórico, en la descripción y la explicación del desarrollo de todos y cada uno de los juegos, podemos afirmar que existe una gran variedad de estos, para todas las edades, géneros, gustos y exigencias de las personas, en determinadas épocas del año, algunas actividades lúdicas necesitan solamente de voluntad, poco esfuerzo físico y otros necesitan solamente esfuerzo mental."(p. 43)

Las relaciones interpersonales son de suma importancia en la vida de los seres humanos.



Para ello algunos autores la definen: Para Bisquerra (2003) "una relación interpersonal "es una interacción recíproca entre dos o más personas." (p.23). Por otro lado, Wiemann (2011, citado por Gómez, 2018) indica "que las relaciones interpersonales son un conjunto de elementos y procesos que surgen como consecuencia de la interacción entre dos personas o grupos" (p. 7).

3. RESULTADOS

Para identificar las actividades lúdicas ecuatorianas que juegan los alumnos de séptimo año de educación básica paralelo "A" de la escuela Miguel Riofrío, se aplicó una encuesta a los alumnos, identificando los siguientes juegos tradicionales ecuatorianos practicados como son: los trompos, saltar la soga, la rayuela, las canicas, macatetas, carrera de ensacados, el baile de la silla y el baile del tomate. Así mismo cabe recalcar que la mayoría de los juegos los han practicado fuera de la escuela, es decir pese a que se demuestra el aporte de los juegos lúdicos, en la construcción y fortalecimiento de prácticas saludables, relaciones interpersonales y buena convivencia; en el centro educativo no existe

un programa o políticas que convienen el proceso de enseñanza-aprendizaje con este tipo de actividades.

Para identificar como son las relaciones interpersonales, se aplicó la escala de comportamiento asertivo para niños (Children's Assertive Behavior Scale, Cabs; Wood, Michelson y Flynn, 1978). Los hallazgos más relevantes, dan cuenta que el 51% mostraron conductas agresivas mientras que un 43% una conducta pasiva.

Figura Nro. 1. Representación estilos de comportamiento, escala de comportamiento asertivo para niños (Cabs. Wood Michelson y Flynn, 1978).



De acuerdo a los análisis se pudo obtener resultados negativos, ya que las relaciones interpersonales en el aula no son armoniosas; siendo una problemática bastante preocupante ya que los alumnos no presentan buenas relaciones



interpersonales entre pares; los efectos relacionados con esta problemática tiene relación con conflictos, tensiones, agresividad, insultos, empatía, rechazos; cabe recalcar que estos son comportamientos y actitudes que dificultan las relaciones interpersonales en el aula.

Flores (1994, citado por Gaeta, 2009), manifiesta que "en el enfoque cognitivo, el comportamiento asertivo consiste en expresar lo que se cree, se siente y se desea de forma directa y honesta, haciendo valer los propios derechos y respetando los derechos de los demás" (p.405); así también Rees y Graham (1991, citado por Gaeta, 2009), "consideran que el ser asertivo es esencialmente respetarse a sí mismo y a los otros al tener la creencia básica de que las propias opiniones, creencias, pensamientos y sentimientos son tan importantes como los de cualquier persona" (p.406), Robredo (1995, como se citó en Gaeta, 2009), "afirma que, en un sentido profundo, la asertividad es la seguridad en uno mismo, la tenacidad y persistencia; es saber marchar por la vida con paso firme y con la frente en alto, tener el hábito de manifestarse a partir de la autoestima, y afirmar, defender, expresarse y actuar de manera directa, con la

responsabilidad y habilidad necesarias para mantener las interacciones sociales" (p.406).

Aplicando los juegos tradicionales se logró en una gran mayoría que los niños sean asertivos al momento de comunicarse con sus compañeros de aula. Para determinar el aporte de las actividades lúdicas que fortalecen las relaciones interpersonales, se aplicó una encuesta a los alumnos, determinando que las actividades lúdicas practicadas, les motivó en un 100%, permitiéndoles mejorar su comunicación, el trabajo en equipo, recordar a sus antepasados, incluir a sus compañeros que eran totalmente excluidos y por ende les permitió mejorar sus relaciones interpersonales ya que se pudieron conocer más entre compañeros. Aplicar los juegos tradicionales en la escuela es una muy buena alternativa porque permite que los alumnos se diviertan, tomen un tiempo de descanso y sobre todo que puedan relacionarse entre todos.



Figura Nro. 2. Representación juegos tradicionales que les gustaría practicar, encuesta aplicada a los estudiantes de séptimo año de educación básica.



4. DISCUSIÓN

La investigación realizada en la escuela Miguel Riofrío de la ciudad de Loja se pudo detectar una de las problemáticas más latentes de dicha institución, denotándose las falencias en el proceso de integración social, que presentan los alumnos de séptimo año de educación básica paralelo "A". Se pudo conocer que los juegos tradicionales más relevantes que les gustaría practicar a los alumnos son los trompos, las canicas, las cometas y saltar la soga; también la aplicación de los juegos arrojó datos positivos y poder establecer que si fortalecen las relaciones interpersonales; permitiendo el trabajo en equipo, comunicarse, interactuar y ganar espacios

de animación personal y de grupo y en definitiva mejorar las relaciones interpersonales.

Un elemento muy importante que hay que mencionar es que el juego de las cometas fue el más asertivo para que ellos se puedan relacionar mucho mejor.

Según el estudio realizado por Salerno & Salas (2008, citado en Asmal, 2017), manifiestan que "los resultados arrojados, demuestran que se lograron los objetivos propuestos en la Alternativa Recreativa para el fortalecimiento de las relaciones interpersonales de los niños de la comunidad del Reparto Peralta en Holguín. Los investigadores argumentan, que las actividades recreativas contribuyen a mejorar las relaciones interpersonales, porque son un reflejo de los valores de la cultura en que se realizan, además que fortalecen la amistad, la solidaridad, ayuda mutua, el compañerismo, el sentido de pertenencia y la responsabilidad, entre otros. Así los investigadores concluyen que, si queremos cambios de actitudes comportamentales positivos entre los niños, se deberían utilizar las actividades recreativas como un medio idóneo para fortalecer la amistad y por supuesto, las



relaciones interpersonales dentro del marco comunitario". (pp.16.17)

Por otro lado, Dávila y Velásquez (2007, como se citó en Dávila, 2007), menciona que "los procesos de enseñanza aprendizaje tradicionales implican sólo el desarrollo del área cognoscitiva del aprendiz. Los juegos, en cambio, implican todo su ser, pensamientos, sentimientos, conocimientos y curiosidad" (p.3). En otras investigaciones como la de Guerrero (2019), menciona que "la educación debe estar cimentada en las diferentes posibilidades, actividades, técnicas, recursos y estrategias que provienen del juegos los niños practican los modelos lúdicos, que les entrega la tradición, ejercida por la comunicación que protagonizan los 'más grandes' hasta que ellos entienden lo que implica la creatividad y se constituyen en la generación que apuesta a darle un nuevo giro a los juegos aprendidos, así mismo, como lo menciona Osorio, Sepúlveda, y Libreros (2008) la actividad lúdica es el acto necesario para liberar tensiones y sumergirse en una actividad de creatividad, placer y relajación de sí mismo"; otro autor como García (2006) también hace notar la importancia que tienen los juegos al afirmar que la actividad

lúdica estimula la capacidad del pensamiento y la creatividad infantil, descubriéndose a sí mismos, actividad que implica relación y comunicación.

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

La Asamblea de la Federación Internacional de Trabajadores Sociales (F.I.T.S.) (2000, citado por, 2012), establece lo siguiente "La profesión de Trabajo Social promueve el cambio social, la resolución de problemas en las relaciones humanas y el fortalecimiento y la liberación del pueblo para incrementar el bienestar. Mediante la utilización de teorías sobre el comportamiento humano y los sistemas sociales, el Trabajo Social interviene en los puntos en los que las personas interactúan con su entorno. Su misión es la de facilitar que todas las personas desarrollen plenamente sus potencialidades, enriquezcan sus vidas y la



prevención de las disfunciones (...). El Trabajo Social es un sistema de valores, teoría y práctica interrelacionados entre sí. Reconoce la complejidad de las interacciones entre los seres humanos y su entorno, así como la posibilidad de que, las personas se vean afectadas por las múltiples presiones que recaen sobre ellas" (pp. 43,44).

Como dato relevante se encuentra el hecho de que la práctica de juegos, fomentan el compañerismo, la creatividad, trabajo en equipo ya que como lo menciona Gil y Abellán (2016) el juego tradicional "es aquel que se trasmite a través de generaciones y perdura en el tiempo" así mismo, Según Morera María, (2008, pág. 2), como se citó en Torres (2013), "Los juegos tradicionales forman parte inseparable de la vida de la persona y sobre todo, no es posible explicar la condición social del ser humano sin los juegos, ya que estos son una expresión social y cultural de la adaptación que ha protagonizado el ser humano en relación con su entorno" (p.21).

Para identificar como son las relaciones interpersonales de los alumnos de séptimo año de educación básica paralelo "A". Se aplicó la "Escala de comportamiento

asertivo para niños (CABS), evalúa mediante un autoinforme el comportamiento social del niño y permite obtener información sobre tres tipos de conducta social en la interacción con otros niños: agresiva, pasiva y asertiva. Los ítems consisten en situaciones y comportamientos tales como dar y recibir cumplidos, quejas, empatía, demandas y rechazos; de iniciar, mantener y terminar conversaciones, pedir un favor, responder a un insulto, conseguir objetos, expresar sentimientos. La escala tiene 27 ítems con respuestas que varían a lo largo de un continuo de respuestas pasivas-asertivas-agresivas, de las cuales el niño elige la que representa su habitual forma de responder a esa situación" (Osés et al., 2016) p. 3

Al aplicar esta escala a los alumnos de séptimo año paralelo "A" se pudo obtener resultados que las relaciones interpersonales en el aula estudiada no son armoniosas entre alumnos, evidenciando: que el 51% muestran una conducta agresiva, mientras que el 43% mantiene una conducta pasiva y el 6% se puede evidenciar que presentan una conducta no asertiva. Siendo una problemática bastante preocupante ya que los alumnos no presentan buenas relaciones interpersonales entre pares;



como consecuencia de esto existen conflictos, tensiones, agresividad, insultos, empatía, rechazos; cabe recalcar que estos son comportamientos y actitudes que dificultan las relaciones interpersonales en el aula.

Ugalde y otros (1993, citado por Molina & Pérez, 2006) "la violencia nos arroja en el aula (p. 49); pero los comportamientos violentos no son más que los mismos que el niño ha aprendido a lo largo de su formación, los mismos que actúan en sus otros espacios de relación social, un submundo de violencia que se recrea en la escuela y en el que participan todos los miembros de la comunidad educativa, en mayor o menor grado". (p. 5)

De lo cual resulta que las relaciones pueden establecer un buen clima social o por el contrario puede causar malestar, agresividad, conflictos, por ende, malas relaciones interpersonales. Por ello se ha planteado las actividades lúdicas, como alternativa para fortalecer las relaciones interpersonales de los alumnos de séptimo año de educación básica paralelo "A" de la escuela Miguel Riofrío. Un estudio realizado por la UNICEF (2018) hace referencia que, jugando, los niños aprenden y desarrollan

competencias clave, porque cuando los niños juegan crean potentes oportunidades de aprendizaje en todas las áreas del desarrollo.

Con respecto a determinar el aporte de las actividades lúdicas que fortalecen las relaciones interpersonales; llevando a cabo la práctica de los juegos tradicionales, se pudo evidenciar el aporte de las actividades lúdicas, para fortalecer las relaciones interpersonales al momento que se practicaban los juegos, en conjunto, estos juegos estimularon la comunicación, el trabajo en equipo, el respeto, la confianza, y el desarrollo de la creatividad, sobre todo compartir jugando y divirtiéndose entre todos teniendo una meta en común.

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

Como lo menciona Careceda (2003, p.2, citado por Dávila & Velásquez, 2007) "el juego; promueven el diálogo y el respeto por



las diferentes opiniones, vivencias y diferencias culturales, ya que los juegos, buscan que los niños reflexionen y conversen acerca de su emociones sus necesidades e intereses personales; promueven el desarrollo del lenguaje y habilidades intelectuales, ya que las preguntas de las tarjetas estimulan el desarrollo del lenguaje y el razonamiento abstracto en los niños; la acción solidaria, debido a que se estimulan sentimientos positivos ante las necesidades de los demás” (p.2).

De los resultados obtenidos, se puede colegir que los juegos tradicionales permiten mejorar las relaciones interpersonales; a ser más creativos e ingeniosos, poniendo su confianza en sí mismos; así, Asmal (2017) destaca “Los resultados obtenidos luego de la aplicación de las diversas actividades recreativas, demuestran que, en la mayoría de los niños se logra conseguir cambios positivos; es decir, se pudo evidenciar que dichas actividades aportan de manera asertiva en el comportamiento de ellos” (p.2).

5. CONCLUSIONES

Los resultados de la aplicación de la escala de comportamiento asertivo, evidencian que las relaciones interpersonales en el aula estudiada no son armoniosas entre alumnos, el 51% muestran una conducta agresiva, mientras que el 43% mantiene una conducta pasiva y el 6% presentan una conducta no asertiva.

Se aplicó los juegos tradicionales se logró en una gran mayoría que los niños sean asertivos al momento de comunicarse con sus compañeros de aula, determinándose que las actividades lúdicas fortalecen las relaciones interpersonales, motivando en un 100%, permitiéndoles mejorar su comunicación, el trabajo en equipo, recordar a sus antepasados, incluir a sus compañeros que eran totalmente excluidos y por ende les permitió mejorar sus relaciones interpersonales ya que se pudieron conocer más entre compañeros.

Los juegos tradicionales si contribuyen a fortalecer las relaciones interpersonales entre compañeros y constituyen base del aprendizaje y desarrollo de emociones, además que contribuye notablemente a la construcción de aprendizajes significativo, trabajo en equipo y liberación de tensiones.



Por otra parte, para el centro educativo sería muy importante que se adopten medidas para general espacios de conveniencia por medio del uso de juegos lúdicos, que apoyen el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Agradecimiento

A la Universidad Nacional de Loja por su papel protagónico al formar profesional con visión humanista; a la Facultad Jurídica Social y administrativa, carrera de Trabajo Social, por su convicción de siempre acompañar a los estudiantes en el proceso de aprendizaje, inculcando valores, y moldeando el perfil de futuros profesionales con mucho compromiso y responsabilidad.

A la Universidad Eloy Alfaro de Manta por su apoyo al fomento de la ciencia a través de la visualización de estudios de investigación científica, y por su intermedio a la revista Tejedora que hace posible la publicación de los mismos.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Asmal, M. E. & Ojeda, S. N. (2017). "Actividades recreativas como herramienta para fortalecer las relaciones interpersonales en niños de 6 a 12 años, cuyos miembros de familia son privados de su libertad, en la fundación somos familia Cuenca" (tesis de grado).

Recuperado de <https://dspace.ucuenca.edu.ec/bitstream/123456789/28751/1/Titulaci%C3%B3n.pdf>.

Dávila, G. Velásquez, Á. (2017). Evaluación de la aplicación de juegos colaborativos: "Devorón" y "Temporal". REDIE Revista Electrónica de Investigación Educativa, volumen 9, No. 2 <https://www.redalyc.org/pdf/155/15590201.pdf>

García, M. (2006). La actividad lúdica en la etapa infantil. Papeles salmantinos de educación. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/revista?codigo=7812>

Gómez, J. M. (2018). Técnicas de comunicación asertiva para mejorar las relaciones interpersonales en los estudiantes del noveno año de educación general básica de la Unidad Educativa Pio Jaramillo Alvarado de la ciudad de Loja., en el periodo 2017-2018 (tesis de grado). Recuperado de <https://dspace.unl.edu.ec/jspui/handle/123456789/20655>

Lasheras, A. J. (2012). "¿El Trabajo Social puede utilizar el deporte como herramienta de intervención? Investigación social y propuestas de actuación en el I.E.S. Avempace de Zaragoza Muñoz" (tesis de grado). Recuperado de



- <https://zaguan.unizar.es/record/7886/files/TAZ-PFC-2012-352.pdf>
- Mate, G. (1996). Evaluación de una intervención psicoeducativa en sus efectos sobre la conducta pro social y la creatividad (Vol. 1). Madrid. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=754629>.
- Melo, M. P. & Hernández, R. (2014). El juego y sus posibilidades en la enseñanza de las ciencias naturales. *Innovación educativa*, volumen 14, número 66. http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1665-26732014000300004.
- Meneses, M. & Monge, M. (2001). El juego en los niños: enfoque teórico. *Revista Educación*, volumen 25 (2). El juego en los niños: enfoque teórico (redalyc.org).
- Molina, N. & Pérez, I. (2006). El clima de relaciones interpersonales en el aula un caso de estudio. *Paradigma*, volumen 27, No. 2 http://ve.scielo.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1011-22512006000200010
- Mori, L. E. (2019). Juegos lúdicos basados en el enfoque significativo para mejorar el desarrollo de la motricidad fina en niños de 5 años de la Institución Educativa N° 519 Retoñitos de Manantay de Ucayali, 2018, (tesis de grado). Recuperado de [tstream/handle/123456789/9325/JUEGOS_LUDICOS_ENFOQUE_SIGNIFICATIVO_MORI_MELENDEZ_LENIES_CARLET.pdf?sequence=1&isAllowed=y](http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/9325/JUEGOS_LUDICOS_ENFOQUE_SIGNIFICATIVO_MORI_MELENDEZ_LENIES_CARLET.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Oliver, J. (2013). Las relaciones interpersonales de los profesores en los centros educativos como fuente de satisfacción. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699. <https://doi.org/10.1017/CBO9781107415324.004>
- Osés, R. M., Duarte, E., & Pinto, M. (2016). Juegos cooperativos: efectos en el comportamiento asertivo en niños de 6o. grado de escuelas públicas. *REDIE Revista Electrónica de Investigación Educativa*, volumen 18, No. 3 http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1607-40412016000300013
- Posada, R. (2018). La lúdica como estrategia didáctica. Universidad Nacional de Colombia. <https://repositorio.unal.edu.co/handle/unal/47668>
- Sailema, Á. & Sailema M. (2018). Juegos tradicionales y populares del Ecuador. Megagraf. <https://revistas.uta.edu.ec/Books/libros%202019/JuegosTradicionales.pdf>.
- Salermo, M., & Salas, J. (2013). Alternativa recreativa para fortalecer las



relaciones interpersonales.
Retrieved from febrero de 2013
website:
<https://www.efdeportes.com/efd177/alternativa-recreativa-para-las-relaciones-interpersonales.htm>

Torres, S. G. (2013). "Los juegos tradicionales y su incidencia en las habilidades y destrezas de los estudiantes del tercero y cuarto grado de educación básica del Centro Educativo Reforma Integral CERIT, de la ciudad de Latacunga, provincia de Cotopaxi" (tesis de grado). Recuperado de https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/7750/1/FCHE_LCF_303.pdf

UNICEF. (2018). Aprendizaje a través del juego. Fondo Editorial de Las Naciones Unidas Para La Infancia., 7. <https://www.unicef.org/sites/default/files/2019-01/UNICEF-Lego-Foundation-Aprendizaje-a-traves-del-juego.pdf>