



**UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, HUMANAS Y TECNOLOGÍAS**  
**CARRERA DE LICENCIATURA EN EDUCACIÓN BÁSICA**

**Título**

**Ambientes escolares lúdicos y su incidencia en el desarrollo de habilidades sociales,  
en cuarto grado de Educación General Básica en la Unidad Educativa “Josefa Calixto”  
de la Parroquia Rumipamba, Cantón Quero, Provincia de Tungurahua,  
año lectivo 2021 – 2022**

Trabajo de grado previo a la obtención del título de  
Licenciada en Ciencias de la Educación Básica

**Autora:**

Cynthia Carola Sánchez Ocaña

**Tutora:**

MSc. Patricia Elizabeth Vera Rubio

**Riobamba, Ecuador. 2022**

## **DERECHOS DE AUTORÍA**

Yo, Cynthia Carola Sánchez Ocaña, con cédula de ciudadanía 180466606-1, autora del trabajo de investigación titulado: “Ambientes escolares lúdicos y su incidencia en el desarrollo de habilidades sociales, en cuarto grado de Educación General Básica en la Unidad Educativa “Josefa Calixto” de la Parroquia Rumipamba, Cantón Quero, Provincia de Tungurahua, año lectivo 2021 - 2022”, certifico que la producción, ideas, opiniones, criterios, contenidos y conclusiones expuestas son de mí exclusiva responsabilidad.

Asimismo, cedo a la Universidad Nacional de Chimborazo, en forma no exclusiva, los derechos para su uso, comunicación pública, distribución, divulgación y/o reproducción total o parcial, por medio físico o digital; en esta cesión se entiende que el cesionario no podrá obtener beneficios económicos. La posible reclamación de terceros respecto de los derechos de autor (a) de la obra referida, será de mi entera responsabilidad; librando a la Universidad Nacional de Chimborazo de posibles obligaciones.

En Riobamba, 28/04/2022.



---

Cynthia Carola Sánchez Ocaña

C.I:180466606-1

# DICTAMEN FAVORABLE DEL PROFESOR TUTOR



Dirección  
Académica  
VICERRECTORADO ACADÉMICO



## ACTA FAVORABLE - INFORME FINAL DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN

En la Ciudad de Riobamba, a los 02 días del mes de Marzo del 2022, luego de haber revisado el Informe Final del Trabajo de Investigación presentado por el estudiante **Cynthia Carola Sánchez Ocaña** con CC: **180466606-1**, de la carrera **EDUCACIÓN BÁSICA** y dando cumplimiento a los criterios metodológicos exigidos, se emite el **ACTA FAVORABLE DEL INFORME FINAL DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN** titulado ***Ambientes escolares lúdicos y su incidencia en el desarrollo de habilidades sociales, en cuarto grado de Educación General Básica en la Unidad Educativa "Josefa Calixto" de la Parroquia Rumipamba, Cantón Quero, Provincia de Tungurahua, año lectivo 2021 – 2022***, por lo tanto, se autoriza la presentación del mismo para los trámites pertinentes.



Firmado electrónicamente por:  
**PATRICIA  
ELIZABETH  
VERA RUBIO**

MSC. PATRICIA ELIZABETH VERA RUBIO  
**TUTORA**

## CERTIFICADO DE LOS MIEMBROS DEL TRIBUNAL

Quienes suscribimos, catedráticos designados Miembros del Tribunal de grado para la evaluación del trabajo de investigación “Ambientes escolares lúdicos y su incidencia en el desarrollo de habilidades sociales, en cuarto grado de Educación General Básica en la Unidad Educativa “Josefa Calixto” de la Parroquia Rumipamba, Cantón Quero, Provincia de Tungurahua, año lectivo 2021 - 2022”, con cédula de identidad número 180466606-1, bajo la tutoría de la Mgs. Patricia Elizabeth Vera Rubio; certificamos que recomendamos la APROBACIÓN de este con fines de titulación. Previamente se ha evaluado el trabajo de investigación y escuchada la sustentación por parte de su autor; no teniendo más nada que observar.

De conformidad a la normativa aplicable firmamos, en Riobamba, a los 06 días del mes de mayo del 2022.

Dr. Fernández Pino Jorge Washington.

**PRESIDENTE DEL TRIBUNAL DE GRADO**



.....

Mgs. Zúñiga García Ximena Jeanneth

**MIEMBRO DEL TRIBUNAL DE GRADO**



.....

Mgs. Montoya Lunavictoria Johana Katherine

**MIEMBRO DEL TRIBUNAL DE GRADO**



.....

# CERTIFICADO ANTIPLAGIO



Dirección  
Académica  
VICERRECTORADO ACADÉMICO



UNACH-RGF-01-04-08.15  
VERSIÓN 01: 06-09-2021

## CERTIFICACIÓN

Que, **Sánchez Ocaña Cynthia Carola** con CC: **180466606-1**, estudiante de la Carrera **EDUCACIÓN BÁSICA**, Facultad de **CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, HUMANAS Y TECNOLOGÍAS**; ha trabajado bajo mi tutoría el trabajo de investigación titulado **Ambientes escolares lúdicos y su incidencia en el desarrollo de habilidades sociales, en cuarto grado de Educación General Básica en la Unidad Educativa "Josefa Calixto" de la Parroquia Rumipamba, Cantón Quero, Provincia de Tungurahua, año lectivo 2021 - 2022**, cumple con el **5 %**, de acuerdo al reporte del sistema Anti plagio **URKUND**, porcentaje aceptado de acuerdo a la reglamentación institucional, por consiguiente autorizo continuar con el proceso.

Riobamba, 17 de febrero del 2022



Firmado electrónicamente por:  
**PATRICIA  
ELIZABETH  
VERA RUBIO**

Mgs. Patricia Elizabeth Vera Rubio  
**TUTORA**

## **DEDICATORIA**

Quiero dedicar este trabajo a toda mi familia; a mis padres por que han forjado mi camino hasta hoy, su apoyo incondicional y su amor son pilares fundamentales por los cuales he logrado muchas cosas en mi vida.

A mis hermanos: Fernanda y Mary, ellas son un ejemplo para seguir y al igual que mis padres con su apoyo económico y moral han hecho que este proceso culmine con éxito.

A Isaías quien deseo que siga un buen camino para lograr lo que aspire en la vida.

## **AGRADECIMIENTO**

Un agradecimiento especial a mi familia quienes han estado en cada momento de mi vida, aconsejándome en cada paso de mi día a día. Ellos han sido un pilar fundamental para lograr y culminar este proceso que no ha sido fácil pero que con su apoyo incondicional he logrado una meta más en mi vida.

Además, agradecer a mi mejor amiga Johanna quien ha sido de gran ayuda en la universidad y lo más importante ha demostrado estar conmigo en cada momento de mi vida desde el momento en que nuestra amistad empezó. A una persona especial que desde el momento que llegó a mi vida demostró su amor incondicional hacia mí y que su ayuda en la culminación de este proceso fue muy importante.

A la Universidad Nacional de Chimborazo, en primer lugar, a los docentes de la Facultad de Ciencias de la Educación Humanas y Tecnologías de la Carrera de Licenciatura en Ciencias de la Educación Básica por cultivar en mí una mejor profesional, llenarme de más valores al igual que conocimientos.

**CYNTHIA SÁNCHEZ**

## ÍNDICE GENERAL

DECLARATORIA DE AUTORÍA.....	2
DICTAMEN FAVORABLE DEL PROFESOR TUTOR.....	3
CERTIFICADO DE LOS MIEMBROS DEL TRIBUNAL.....	4
CERTIFICADO ANTIPLAGIO.....	5
DEDICATORIA.....	6
AGRADECIMIENTO .....	7
ÍNDICE DE TABLAS.....	8
RESUMEN.....	9
ABSTRACT .....	10
CAPITULO I.....	11
1. INTRODUCCIÓN .....	11
1.2. Antecedentes .....	14
1.3. Problema de investigación .....	19
1.4. Planteamiento del problema.....	19
1.5. Justificación .....	21
1.6. Objetivos .....	23
1.6.1. Objetivo general .....	23
1.6.2. Objetivos específicos.....	23
CAPITULO II.....	24
2. MARCO TEÓRICO.....	24
2.1. Marco Científico .....	24
2.1.1. Ambientes escolares .....	24
2.1.2. Lúdico.....	24
2.1.3. Método lúdico .....	25
2.1.4. Ambientes escolares lúdicos .....	26
2.1.5. El juego en el desarrollo de habilidades sociales. ....	28
2.1.6. Habilidades sociales .....	29
2.1.7. Ambientes lúdicos para el desarrollo de habilidades sociales.....	31
2.1.8. Juegos lúdicos que se pueden aplicar para el desarrollo de las habilidades sociales .....	54
2.1.9. Aporte de los juegos lúdicos implementados durante la investigación.....	32
CAPITULO III .....	35

3. METODOLOGÍA .....	35
3.1. Enfoque de la investigación .....	35
3.2. Diseño de la investigación.....	35
3.3. Tipos de investigación .....	35
3.3.1. Por el nivel de alcance.....	35
3.3.2. Por el objetivo .....	35
3.3.3. Por el lugar .....	35
3.4. Instrumentos .....	36
3.4.1. Población.....	36
3.4.2. Muestra.....	36
CAPITULO IV .....	36
4. ANÁLISIS Y DISCUSIÓN .....	37
4.1. Encuesta aplicada a estudiantes.....	37
CAPÍTULO V.....	45
5. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES .....	45
5.1. Conclusiones .....	45
5.2. Recomendaciones.....	45
REFERENCIAS .....	47
ANEXOS .....	50
Anexo 1: Aprobación del oficio al rector .....	50
Anexo 2: Aceptación del perfil .....	51
Anexo 3: Encuesta .....	52
Anexo 4: Evidencia del Parchís .....	54
Anexo 5: Serpientes y Escaleras .....	58

## ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1	Nuevos amigos .....	37
Tabla 2	Empatía.....	38
Tabla 3	Mediación de conflictos .....	39
Tabla 4	Trabajo en equipos .....	40
Tabla 5	Escucha activa .....	40
Tabla 6	Liderazgo emocional .....	41
Tabla 7	Inteligencia intrapersonal .....	42
Tabla 8	Inteligencia interpersonal .....	43



**UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, HUMANAS Y TECNOLOGÍAS**  
**CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA**

**TEMA:** “AMBIENTES ESCOLARES LÚDICOS Y SU INCIDENCIA EN EL DESARROLLO DE HABILIDADES SOCIALES EN CUARTO GRADO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA EN LA UNIDAD EDUCATIVA “JOSEFA CALIXTO” DE LA PARROQUIA RUMIPAMBA, CATÓN QUERO, PROVINCIA DE TUNGURAHUA AÑO LECTIVO 2021 - 2022”

**RESUMEN**

El propósito de esta investigación fue evaluar el impacto de los ambientes escolares lúdicos en el desarrollo de habilidades sociales en niños cuarto grado de educación general básica, basado en un modelo de investigación cualitativa desde la investigación acción, mediante el pilotaje de estrategia didácticas basadas en investigaciones anteriores del contexto mundial, regional y nacional han probado como efectiva al incrementar espacios lúdicos en el ambiente escolar se potencia el desarrollo madurativo de habilidades sociales. Basado en un diseño Cuasi experimental, ya que se realizó una medición inicial y una final para evidenciar el impacto de las estrategias lúdicas en el desarrollo emocional. Con una población de 38 niños matriculados en cuarto de básica en una institución rural. Entre los hallazgos más relevantes está el hecho de haber incrementado alrededor de 10 puntos porcentuales entre la primera y segunda medición luego de desarrollar estrategias metodológicas lúdicas con el grupo, con mayor énfasis en la habilidad para hacer nuevos amigos y evidenciar empatía por otros. También se incrementó en el aula la resolución de conflictos a través del diálogo. Hemos arribado a la conclusión que potenciando los ambientes escolares lúdicos se alcanza el desarrollo holístico de los estudiantes.

En conjunto, los Espacios Lúdicos crean ambientes dinámicos e interactivos, dentro y fuera de las paredes de la escuela, así mismo permitirá que los niños tengan un enfoque creativo y sin barreras en su imaginación. Debido a esta dinámica de interacción, entre el juego y el conocimiento, se potencializa en los pequeños diversos comportamientos para un desenvolvimiento óptimo y una equilibrada personalidad. Finalmente, los datos obtenidos para el cumplimiento de los objetivos propuestos fueron recopilados tanto de los maestros como de los niños de cuarto grado de EGB de la Unidad Educativa “Josefa Calixto “sobre espacios de enseñanza y recreativos, para el mejoramiento del rendimiento del/a niño/a. Para la recopilación de datos, se realizará fichas de observación con el fin de tener una perspectiva diferente de niños y maestros. Además, se analizará los ambientes educativos, como se imparte clases, cuáles son los lugares preferidos de los niños en receso; mediante instrumentos como fotografías, notas, mediciones de espacios escolares y registros se recopilará datos importantes acerca de la problemática planteada.

**Palabras clave:** ambientes escolares lúdicos, desarrollo de habilidades sociales



**UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, HUMANAS Y TECNOLOGÍAS**  
**CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA**

**THEME:** "PLAYFUL SCHOOL ENVIRONMENTS AND THEIR IMPACT ON THE DEVELOPMENT OF SOCIAL SKILLS IN FOURTH GRADE OF GENERAL BASIC EDUCATION IN THE EDUCATIONAL UNIT "JOSEFA CALIXTO" OF THE PARISH RUMIPAMBA, CATÓN QUERO, PROVINCE OF TUNGURAHUA SCHOOL YEAR 2021 - 2022".

**ABSTRACT**

The purpose of this research was to evaluate the impact of playful school environments on the development of social skills in fourth grade children of basic general education, based on a qualitative research model from action research, through the piloting of didactic strategies based on previous research in the global, regional context and national have proven effective by increasing recreational spaces in the school environment, the maturational development of social skills is enhanced. Based on a design Quasi-experimental, since an initial and a final measurement were made to demonstrate the impact of playful strategies on emotional development. With a population of 38 children enrolled in the fourth grade in a rural institution. Among the most relevant findings is the fact of having increased by around 10 percentage points between the first and second measurement after developing playful methodological strategies, with greater emphasis on the ability to make new friends and show empathy for others. Conflict resolution through dialogue was also increased in the classroom. We have come to the conclusion that by promoting playful school environments, the holistic development of students is achieved.

Finally, the data obtained for the fulfillment of the proposed objectives were collected from both the teachers and the fourth grade EGB children of the "Josefa Calixto" Educational Unit on recreational spaces, for the improvement of the child's performance. For data collection, observation sheets will be made in order to have a different perspective of children and teachers. In addition, educational environments will be analyzed, how classes are taught, what are the favorite places of children in recess; Through instruments such as photographs, notes, measurements of school spaces and records, important data will be collected about the problem raised.

**Keywords:** playful school environments, development of social skills



Firmado electrónicamente por:  
DIANA CAROLINA  
CHAVEZ GUZMAN

**Reviewed by:**

Lcda. Diana Chávez

**English Professor.**

c.c. 065003795-5

## **CAPITULO I.**

### **1. INTRODUCCIÓN**

La educación, con el paso de los años ha presentado avances teórico-prácticos que pretenden mejorar procesos socio-académicos, autores como Paulo Freire, Montessori o Vygotsky han desarrollado estudios para el bienestar del estudiante, sea el ambiente social, natural o académico, estas categorías no se pueden exceptuar del desarrollo integral del ser humano. Sin embargo, el conglomerado docente educativo, no muestra dominio teórico con el que procuren desarrollar competencias o habilidades sociales; por lo tanto, ven a la escuela como una empresa que genera mano de obra medio calificada, mas no, como una herramienta con la cual el estudiante pueda crecer de manera intelectual, social y educativa.

Entonces, debido a aquella necesidad de mejorar procesos socioeducativos se ve a la creación de los ambientes lúdicos como una alternativa clave para desarrollar habilidades sociales. Los estudiantes de Educación general básica requieren contextualizar sus actividades de aprendizaje en el marco lúdico que estimula el desarrollo de habilidades sociales y así garantizar la formación holística del niño y el adolescente, principio postulado en la constitución y marco normativo de la educación en Ecuador.

Los estudiantes de la carrera de Educación Básica de la Universidad Nacional de Chimborazo tenemos la oportunidad de palpar la problemática educativa directamente a través de las prácticas preprofesionales y en un primer momento entre algunas debilidades se ha identificado empíricamente la falta de espacios lúdicos que permitan crear un ambiente de interacción social adecuada durante la educación básica.

Olmeda Garrido, Santos, y Sánchez-Serrano (2018), de la Universidad Complutense de Madrid en su investigación sobre La contribución del juego infantil al desarrollo de habilidades para el cambio social afectivo, arriban a la conclusión que el juego ofrece excelentes oportunidades de aprendizaje orientadas hacia el desarrollo humano en habilidades sociales, emocionales, cognitivas y físicas. Unuzungo, Balladares, Bravo, Gordon, Quito,

Fernández (2022), de Perú en su investigación sobre Habilidades sociales: desarrollo desde lo lúdico, en niños de etapa pre escolar, arriban a la conclusión que las estrategias lúdicas tienen un mayor impacto en el desarrollo psicomotor.

En relación al fundamento de Habilidades sociales, Gil y Llinás (2020), mencionan que, las habilidades sociales están relacionadas con expresar nuestras opiniones, pensamientos, sentimientos o deseos sin sentirnos mal por ello y sin hacer sentir mal a los demás. De igual manera, tienen la capacidad para aceptar críticas de las otras personas sin sentir enfado. (p.3)

La lúdica, por otro lado, proviene del latín *ludo* que traduce juego, generalmente el juego está relacionado con la diversión, la recreación física, el placer y la alegría. El juego constituye una de las formas más importantes en las que los niños pequeños obtienen conocimientos y competencias esenciales. Por esta razón, las oportunidades de juego y los entornos que favorecen las actividades recreativas, la exploración y el aprendizaje práctico, constituyen el fundamento de los programas de educación preescolar eficaces.

Todo el mundo reconoce el “juego” cuando lo ve, ya sea en la calle, en los pueblos, en los patios de recreo, en clase... En todas las culturas, niveles económicos y comunidades, los niños juegan ya desde temprana edad. Una de las competencias esenciales que adquieren los niños en la recreación es aprender a desenvolverse en el entorno escolar y por ende a tener mejores relaciones sociales con sus compañeros de juego”. Los educadores se están replanteando el modo de enseñar a los niños pequeños a aprovechar su enorme potencial de aprendizaje. (UNICEF, 2018)

El objetivo propuesto fue evaluar el impacto de los ambientes escolares lúdicos en el desarrollo de habilidades sociales en cuarto grado de educación general básica en la “Unidad Educativa Josefa Calixto” del Cantón Quero, Provincia de Tungurahua durante el año lectivo 2021 - 2022. Basado en el diseño metodológico cualitativa desde la investigación acción, para establecer la correlación entre el ambiente lúdico como propicio para el desarrollo de

habilidades sociales en los estudiantes de Educación general básica. Varias interrogantes nacen al plantear la finalidad de la investigación, tales como, ¿qué impacto tienen las estrategias lúdicas en el desarrollo de habilidades sociales? ¿De qué manera influyen los ambientes escolares lúdicos en el desarrollo de habilidades sociales? Y ¿Qué nivel de desarrollo social manejan los estudiantes antes y después de la presencia de ambientes lúdicos? Las interrogantes antes mencionadas son una guía para describir y entender la relevancia de este trabajo.

Desde el aspecto metodológico, este trabajo está basado en un modelo de investigación cualitativa desde la investigación acción, para desarrollar una estrategia de solución que investigaciones anteriores del contexto mundial, regional y nacional han probado como efectiva al incrementar espacios lúdicos en el ambiente escolar se potencia el desarrollo madurativo de habilidades sociales.

Entre los hallazgos más relevantes está el hecho de haber incrementado alrededor de 10 puntos porcentuales entre la primera y segunda medición luego de desarrollar estrategias metodológicas lúdicas con el grupo, con mayor énfasis en la habilidad para hacer nuevos amigos y evidenciar empatía por otros. También se incrementó en el aula la resolución de conflictos a través del diálogo. Se ha arribado a la conclusión que potenciando los ambientes escolares lúdicos se alcanza el desarrollo holístico de los estudiantes. Es por esta razón que se recomienda la capacitación docente en temas de la implementación de ambientes y estrategias lúdicas como parte del proceso didáctico.

**En el capítulo I**, podemos hallar la Introducción donde se presenta un mapeo de la investigación que incluye la problematización, objetivos, justificación y antecedentes de investigación.

**Capítulo II**, encontramos el Marco teórico con la exploración científica de las variables en estudio como son la lúdica y el desarrollo socioafectivo en los niños.

**En el capítulo III**, se encuentra el marco metodológico en el cual está el diseño, nivel, tipo de investigación, población y muestra, métodos, técnicas e instrumentos de investigación, procedimientos para el análisis de datos y recolección de datos.

**El capítulo IV** trata el análisis y la interpretación de resultados junto con la tabulación y la comprobación de la hipótesis de investigación. Finalmente.

**Capítulo V** ese presenta las conclusiones y las recomendaciones en relación con los objetivos que se plantearon y los resultados que se obtuvieron mediante el estudio desarrollado

## **1.2. Antecedentes**

### **Ambientes escolares lúdicos**

En este acápite se presentan los trabajos cuya finalidad es fundamentar la importancia de la primera variable competente a los Ambientes escolares lúdicos; en primera instancia, en el contexto macro o mundial se referencia el trabajo de Uribe, Taborda y Vélez, quienes en el año 2017, en la Fundación Universitaria Los Libertadores de la ciudad de Medellín de Colombia presentan su trabajo titulado Los espacios lúdicos como estrategia pedagógica para fortalecer la sana convivencia en el descanso escolar; ese trabajo, tuvo como objetivo desarrollar espacios lúdicos en el horario de descanso escolar que aporten al mejoramiento de la sana convivencia de los niños y niñas de preescolar y básica primaria de la Institución Educativa Kennedy, Sección Concentración, además, pretenden identificar las diferentes problemáticas o conflictos que se desarrollan en el momento de descanso de los estudiantes.

La metodología utilizada por Uribe et al (2017), fue de enfoque cualitativo, a razón que en su estudio no solo se describió, sino, se comprendió la realidad social de la población, de la misma manera, desarrollaron un enfoque explicativo; para el proceso de recolección de datos utilizaron las encuestas y los diarios de campo. Uno de los resultados más relevantes en el estudio presentado fue que, a partir de la implementación de los ambientes escolares lúdicos se

afirma que el espacio del descanso escolar mejoró en un alto porcentaje, los estudiantes disfrutaban del espacio creado, los docentes colaboran activamente y se evidencia un ambiente lúdico donde toda la comunidad educativa se ha favorecido. (p. 54)

Como conclusión, Uribe, Taborda y Vélez (2017), manifestaron que, “como docentes debemos planear clases teniendo en cuenta el contexto en el que trabajamos y brindarles la oportunidad a los estudiantes de expresarse a través de actividades lúdicas como el teatro, la música, el baile, el arte, entre otras” (p. 55).

Con relación al contexto nacional, es necesario que se muestren trabajos que se han realizado en la nación, este caso, mostrar trabajos que presentan su desarrollo en Ecuador, cabe recalcar que, la variable que está en cuestión es los ambientes escolares lúdicos; Mejía (2017), en la Universidad Técnica de Cotopaxi, en la ciudad de Latacunga, provincia de Cotopaxi, desarrolló un estudio, el mismo que se titula, Ambientes de aprendizaje lúdicos en el nivel inicial II. Este trabajo, tuvo como objetivo, determinar la importancia de los ambientes de aprendizaje mediante la actividad lúdica de los niños de nivel II de la unidad educativa Leopoldo N. Chávez. Además, este estudio permitió determinar las actividades lúdicas para cada uno de los ambientes de aprendizaje presentes en la institución.

La metodología utilizada en el trabajo de ZMejía (2017), fue, según el enfoque la investigación, presentó una línea cuantitativa, dicha sea de paso, la autora considera utilizar una perspectiva cuantitativa porque su finalidad fue una descripción exacta y estadística de lo ocurrido en los contextos educativos, sin permitir la subjetividad de quien investiga. El tipo de investigación utilizado fue de tipo descriptivo, debido a que describió la realidad tal como se manifestó. Las técnicas utilizadas en el proceso de recolección de datos fueron: la observación, la entrevista y la encuesta, cada uno con sus respectivos instrumentos.

Entre los resultados relevantes del estudio, la autora manifestó que:

La institución como tal no cuenta con una infraestructura apta para el manejo de ambientes de aprendizaje, no solo por el factor económico sino por la falta de creatividad y de manejo adecuado de los materiales didácticos por parte de los docentes, es así que se puede observar que los más altos porcentajes de los niños es en organización y en creatividad de los niños con el material didáctico y por último queda claro que la mejor estrategia para el aprendizaje de los niños es el juego. (p. 66)

En conclusión, Mejía (2017), postula que, “El rector de la Unidad educativa considera que los docentes si se encuentran fundamentados teóricamente para utilizar de manera adecuada los ambientes de aprendizajes lúdicos, pero la infraestructura no es suficiente” (p. 67).

A nivel regional, explicado este punto como, estudios previos realizados en la ciudad donde la investigación se está desarrollando, postulamos el trabajo de Pinda (2015), quien desarrolló su trabajo en la Universidad Técnica de Ambato, él mismo que se titula Los Ambientes Lúdicos y su influencia en el desarrollo de destrezas psicomotrices de niños de 0-4 del centro infantil del buen vivir, del mercado América de la parroquia Pishilata. El objetivo de este trabajo fue, Analizar los ambientes lúdicos que influyen en el desarrollo psicomotriz de los niños 0-4 años del Centro Infantil del Buen Vivir, del Mercado América de la Parroquia Pishilata, además, la autora buscó establecer relación entre los espacios lúdicos y la influencia en el espacio psicomotriz de los niños de 0-4 años.

La metodología propuesta por Pinda (2015) fue, según su enfoque, mixto; cualitativo porque, “se examinará los problemas del espacio interior a profundidad procurando llegar a cada una de las áreas afectadas e interpretando su relación con el problema mediante la recolección de datos en el espacio planteado” (p. 48). Y cuantitativo porque, “se cumplirá diferentes métodos que pueden probar la realidad del problema de manera clara y se puede llegar a obtener del resultado esperado y controlar problema en el centro infantil” (p. 48). Según la modalidad de su investigación, fue de campo y bibliográfica; por el tipo o nivel de

investigación fue exploratorio y descriptivo. Las técnicas utilizadas para la recolección de datos fueron: la entrevista y el contraste con la información bibliográfica.

Entre los resultados relevantes, según Pinda (2015), postula, según los resultados obtenidos que los docentes consideran que los rincones o ambientes lúdicos mejoran el desarrollo integral del estudiante, permitiendo un desenvolvimiento adecuado (p. 60).

A modo de conclusión, Pinda (2015), manifiesta que “es indispensable implementar espacios lúdicos y funcionales que aporten al desarrollo psicomotriz de los niños” (p. 78).

### **Habilidades sociales**

Este acápite compete estudios realizados con la segunda variable de esta investigación; las habilidades sociales, son un tema de discusión y análisis dentro de los ambientes educativos, sociales o familiares; en primer lugar, se muestra el estudio de Esteves et al (2020), quienes en su artículo científico titulado, Habilidades sociales y funcionalidad familiar, realizado en la Universidad del Altiplano de Puno, cuyo objetivo fue identificar la relación entre habilidades sociales en adolescentes y funcionalidad familiar. En cuanto a la metodología, el enfoque de la investigación fue cuantitativo, de tipo descriptivo- correlacional.

Entre los resultados más relevantes, se determina que, “lo estudiantes con funcionamiento familiar bajo presentan habilidades sociales de nivel bajo” (Esteves et al, 2020, p. 20). Una de las conclusiones que presenta el estudio, según los resultados obtenidos es que, los adolescentes según la funcionalidad familiar presentan habilidades sociales básicas y con déficit, lo cual implica desarrollar un proceso de refuerzo de habilidades (p.24).

En relación con el nivel meso de la variable habilidades sociales, se presenta un estudio realizado por, Quevedo, Andrade y Perlaza (2019), autores que desarrollaron su estudio en la escuela Alejandro Játiva-Martínez en el cantón Guayaquil. El objetivo de su estudio fue,

diagnosticar el estado de habilidades sociales en la escuela antes mencionada; en relación con la metodología, los autores utilizaron el método dialecto-materialista, el cual les permitió, según Quevedo et al (2019), “un análisis del objeto en su desarrollo, lo que hace que la investigación tenga un carácter más objetivo y científico” (p. 88). Mismo método que se categorizó en métodos específicos como: Teóricos, empiristas y estadísticos.

Con relación a los resultados más relevantes en el estudio presentado se indica que:

Las dimensiones del desarrollo de habilidades sociales están evaluadas de bajo nivel, dada la falta de información sobre el tema (8%), la insuficiente afectividad y motivación de los escolares por el tema de las habilidades sociales (13.3%) y la inadecuada actitud asumida para el desarrollo de estas (41,3%). (Quevedo et al, 2019, p. 90)

Entonces, una de las conclusiones que se pudo rescatar de este estudio es la necesidad de crear programas educativos para desarrollar habilidades sociales en los estudiantes de los centros escolares, debido a que esta competencia es de suma importancia para en un futuro socializar con los diferentes ambientes ellos frecuenten, de igual manera, las habilidades sociales son una categoría fundamental en el psicodesarrollo del adolescente.

Con relación al contexto institucional, regional o micro, como se lo quiera mencionar, se presenta un trabajo realizado por Pérez (2021), realizado en la Universidad Técnica de Ambato, este se titula Las habilidades sociales y el comportamiento de los estudiantes del subnivel básica superior de la unidad educativa Nuevo Mundo del cantón Ambato, cuyo objetivo fue Analizar la influencia de las habilidades sociales con el comportamiento en la unidad educativa Nuevo Mundo del cantón Ambato. La metodología trabajada por la autora fue, de enfoque mixto, es decir, presento fundamentos cualitativos y cuantitativos, en cuanto a la modalidad de la investigación, se presentó un trabajo de campo y bibliográfico, según su nivel, fue descriptiva

y correlacional. En cuanto a los resultados que dieron relevancia al estudio, se determina, según Pérez (2021), autora basada en las fichas de observación, que:

Al obtener los resultados se puede definir que del 100% compuesto por 127 en total de los encuestados, el 26,8% que representados por 34 estudiantes posee un nivel de habilidades sociales bajo, el 45,7% que son representados por 58 estudiantes posee un nivel medio en habilidades sociales y, 35 estudiantes que son 27,6% dotan de un nivel de habilidades sociales alto. (p. 40)

A modo de conclusión, según los resultados del trabajo presentado se determina que, existe un alto índice de estudiantes con escasas habilidades sociales, aquello es una consecuencia de la represión u omisión de sus pensamientos, opiniones y acciones.

### **1.3. Problema de investigación**

¿Cuál es el aporte de los ambientes escolares en el desarrollo de habilidades sociales en el cuarto grado de educación general básica en la Unidad Educativa “Josefa Calixto” del Cantón Quero, Provincia de Tungurahua?

### **1.4. Planteamiento del problema**

El conglomerado socio-educativo es de gran ayuda para potenciar competencias estudiantiles, sin embargo, esta finalidad educativa se ve opacada por la falta de interés docente, el desentendimiento estudiantil o la falta de recursos infraestructurales en las instituciones educativas; existen propuestas que analizan alternativas para una mejor práctica socio-académica, las misma que tiene con objetivo motivar el interés de enseñanza y aprendizaje a los estudiantes, en este apartado se hacen relevantes estudios cercanos a esta investigación, desde los niveles: macro, meso y micro:

En primera instancia, está el trabajo de Acuña y Quiñones, quienes en el 2020 realizan su trabajo investigativo desde la Universidad Autónoma de Bucaramanga, en Colombia, cuyo

trabajo se titula Educación Ambiental Lúdica para fortalecer habilidades cognitivas en niños escolarizados. El propósito de esta investigación fue determinar la importancia de la educación ambiental lúdica para el fomento de habilidades cognitivas en niños de 4 a 6 años. La investigación se desarrolló con la estrategia metodológica de la investigación-acción, y enfoque cualitativo. Se revisaron prácticas docentes, se implementaron actividades orientadas al desarrollo de habilidades cognitivas, se analizaron sus efectos, se rediseñaron procesos de la educación ambiental en la primera infancia y se propusieron orientaciones para docentes de educación inicial. El trabajo realizado permitió comprobar que es posible fomentar el desarrollo de estas habilidades cognitivas en los niños escolarizados, utilizando la lúdica como herramienta didáctica y aprovechando el ambiente como el espacio pedagógico.

En segunda instancia, desde el contexto nacional, se postula el trabajo de, Guzmán (2018), esta autora presenta su trabajo desde la Universidad Metropolitana, en la República del Ecuador, su trabajo se titula Desarrollo De Habilidades Sociales A Través De Actividades Lúdicas En Los Niños De 3 Años En El Centro Infantil Cumbayá Valley, el objetivo o finalidad de este estudio desarrollar el aspecto emocional, para ello se abordó la inteligencia emocional, que es el saber usar las emociones para que ayuden a guiar la conducta de cada individuo, y los procesos de pensamiento para lograr en los niños un bienestar personal. El nivel de investigación seleccionado para realizar el presente estudio es el tipo descriptivo de corte transversal. Se recolectaron los datos en un solo momento y en un tiempo único. El enfoque utilizado fue el cuantitativo. La población estuvo conformada por 15 niños con edades de 3 años. De tal manera, se pudo concluir que, utilizar el juego como metodología de aprendizaje en los niños en edad preescolar permite desarrollar procesos de socialización e interacción que fortalecen relaciones interpersonales y generan aprendizajes a nivel social.

Como parte de la realidad institucional, se presenta el trabajo de, Brito (2021), quien desarrolla su trabajo investigativo desde la Universidad Técnica de Ambato, en la provincia de

Tungurahua, su trabajo se titula: Las estrategias lúdicas en el desarrollo de habilidades sociales en los niños de educación infantil de la “Unidad Educativa Fray Álvaro Valladares” Del Cantón Pastaza. Entonces, en relación con el trabajo, La presente investigación tiene como objetivo general establecer la importancia de las estrategias lúdicas en el desarrollo de las habilidades sociales de los niños de educación infantil de la unidad educativa Fray Álvaro Valladares, dentro de la provincia de Pastaza; donde se trabajó con una población de 36 estudiantes. En cuanto al aspecto metodológico utilizó un enfoque mixto, el mismo que facilitó la recolección de datos de los estudiantes, así también en la modalidad se utilizó bibliográfica y de campo.

La propuesta aplicada fue ejecutada mediante las experiencias de aprendizaje de los estudiantes tomando en cuenta las estrategias lúdicas son necesarias para el desarrollo de habilidades sociales así también se examinó las variables de investigación para elaborar conclusiones y recomendaciones. Mediante los datos obtenidos de la escala aplicada Vía Online (Google Forms) y con la utilización del método estadístico: Chi cuadrado, en donde se determinó que: Las estrategias lúdicas SI influyen en el desarrollo de habilidades sociales de los estudiantes de primer año de educación general básica de los paralelos “B” y “D” de la Unidad Educativa Fray Álvaro Valladares.

En relación con lo expuesto, se ha creído pertinente plantear interrogantes que guíen el proceso de este trabajo de investigación: ¿Qué tipos de ambientes lúdicos existen en la institución? ¿Cuál es la importancia de desarrollar habilidades sociales en los niños? ¿Cuál es la correlación entre las variables de estudio: ambientes lúdicos y desarrollo de habilidades sociales en estudiantes de cuarto grado?

## **1.5. Justificación**

En la parroquia de Rumipamba, en la unidad educativa “Unidad Educativa Josefa Calixto” del cantón Quero de la provincia de Tungurahua se evidencia la falta de ambientes escolares

lúdicas, al ser una institución desde el área rural existe descuido por parte de los agentes educativos, los mismos que se exigen de desarrollar mejores condiciones para llevar el proceso educativo de manera adecuada y que lo estudiantes, sobre todo tengan herramientas para desarrollar sus competencias sociales y académicas.

Proponer alternativas para el desarrollo de habilidades social en el siglo XXI es de suma importancia, debido que la sociedad evoluciona de manera constante y, por ende, es necesario desarrollar saberes intelectuales e integrales de los estudiantes, más cuando se encuentran en una etapa en donde este camino educacional debe ser competente. Como previamente se indicó hay estudios investigativos que tuvieron la finalidad de promover o establecer la creación de ambientes escolares lúdicos. Sin embargo, en la unidad educativa “Josefa Calixto” no existen antecedentes en cuanto a la problemática planteada.

Se considera que, a lo largo del camino de preparación en la carrera de Educación Básica de la Universidad Nacional de Chimborazo, el cuerpo docente desarrolló competencias y aprendizajes clave para proponer alternativas que mejor el contexto socio educacional de los estudiantes. De tal manera, existen ventajas para trabajar este trabajo investigativo, tales como, el apoyo moral y económico del Gobierno parroquial de Rumipamba, el visto bueno del rector de la unidad educativa y, sobre todo, el entusiasmo de los estudiantes.

Para incursionarme a la investigación se tuvo la facilidad de acceder a la institución educativa, sin impedimento alguno, debido a que se envió un oficio previo al rector con la finalidad de tener la apertura completa de trabajar con la creación e implementación de los juegos lúdicos en la escuela.

Es posible ejecutar esta planificación porque se cuenta con la información necesaria, textos, referencias evidentes, recursos necesarios asequibles tanto didácticos, tecnológicos y

económicos, además se cuenta con apoyo académico de tutores que guían este proceso de estudio, todo esto; en correspondencia al tiempo y lugar disponible para su realización.

Por lo tanto, se considera que es de suma importancia y necesidad de crear espacios lúdicos para el desarrollar las habilidades sociales de los estudiantes de cuarto grado de la unidad educativa “Josefa Calixto” ubicada en la parroquia Rumipamba, del cantón Quero en la provincia de Tungurahua en la ciudad de Ambato, siendo estos los beneficiarios de la implementación de estas actividades

## **1.6. Objetivos**

- **1.6.1. Objetivo general**

Determinar el impacto de los ambientes escolares lúdicos en el desarrollo de habilidades sociales en cuarto grado de educación general básica en la “Unidad Educativa Josefa Calixto” del Cantón Quero, Provincia de Tungurahua durante el año lectivo 2021 - 2022.

- **1.6.2. Objetivos específicos.**

- Fundamentar en el marco científico mundial, regional y nacional, el beneficio de las actividades lúdicas en el desarrollo de habilidades sociales en los estudiantes de Educación Básica.
- Medir el desarrollo social de los estudiantes de cuarto de básica de la Unidad Educativa Josefa Calixto.
- Constar el impacto de estrategias lúdicas en el incremento de habilidades sociales en los estudiantes de cuarto de básica de la Unidad Educativa Josefa Calixto.

## CAPITULO II.

### 2. MARCO TEÓRICO

#### 2.1. Marco Científico

- **2.1.1. Ambientes escolares**

Dentro de los procesos de aprendizaje es fundamental definir la categoría acerca de los ambientes escolares, Bravo et al (2018), comenta la importancia de los ambientes de escolares e indica que estos ambientes educativos deben adaptarse a las necesidades del estudiante y las características que cada uno conlleva en su proceso de aprendizaje, siendo como tal, un eje fundamental para el desarrollo educativo (p. 3).

- **2.1.2. Lúdico**

La conceptualización del fenómeno lúdico puede ser básico, si así se lo quiere bien, sin embargo, es bueno profundizar y desarrollar otros enfoques que permitan verlo desde diferentes perspectivas, establece el significado comprendiendo que la lúdica proviene del latín *ludo* que traduce juego. Generalmente el juego está relacionado con la diversión, la recreación física, el placer y la alegría. Pero se puede, inmediatamente preguntar, si estas definiciones no son una reducción inapropiada para comprender el fenómeno lúdico en toda su dimensión. (Monsalve, Foronda y Mena, 2016)

Desde ese sentido, se debe orientar el concepto de lúdico como un espacio, una estrategia o un componente educativo para desarrollar las habilidades socio-académicas, no solo de enseñanza, sino, de aprendizaje, es decir, que el enfoque lúdico comprometa a todos los agentes educativos. Generalmente el juego está relacionado con la diversión, la recreación física, el placer y la alegría. Pero se puede, inmediatamente preguntar, si estas definiciones no son una reducción inapropiada para comprender el fenómeno lúdico en toda su dimensión. Desde ese sentido, se debe orientar el concepto de lúdico como un espacio, una estrategia o un componente educativo para desarrollar las habilidades socio-académicas, no solo de enseñanza, sino, de aprendizaje,

es decir, que el enfoque lúdico comprometa a todos los agentes educativos. (Monsalve, Foronda y Mena, 2016)

“El juego constituye una de las formas más importantes en las que los niños pequeños obtienen conocimientos y competencias esenciales. Por esta razón, las oportunidades de juego y los entornos que favorecen las actividades recreativas, la exploración y el aprendizaje práctico, constituyen el fundamento de los programas de educación preescolar eficaces. El juego adopta muchas formas. Todo el mundo reconoce el “juego” cuando lo ve, ya sea en la calle, en los pueblos, en los patios de recreo, en clase... En todas las culturas, niveles económicos y comunidades, los niños juegan ya desde temprana edad. Una de las competencias esenciales que adquieren los niños en la recreación es aprender a desenvolverse en el entorno escolar y por ende a tener mejores relaciones sociales con sus compañeros de juego”. Los educadores se están replanteando el modo de enseñar a los niños pequeños a aprovechar su enorme potencial de aprendizaje. (UNICEF, 2018) Constituyen incluso, un soporte que facilita al niño a desenvolverse y crear sus propias ideas desde muy pequeño. Por otra parte, el diseño que se desarrolla en estos espacios ayuda a que el estudiante pueda relacionarse de una manera dinámica y divertida, ya que con el diseño se forma espacios confortables con una función específica para cada área.

- **2.1.3. Método lúdico**

A partir de la relación que previamente se hizo acerca del enfoque lúdico, se presenta una arista relacionada por completo con la educación y la práctica de nuevas metodologías; el Método lúdico, en ese sentido Sánchez-Vasilcovich, Perdomo-Hernández, & Matos-Urgellés, (2016), postulan un concepto importante respecto a los métodos prácticos en educación manifestando que: El juego ocupa un lugar principal dentro de los métodos prácticos. Constituye una actividad creativa por excelencia en la edad preescolar y ocupa un lugar importante en la vida de los niños. Por ello el educador debe potenciarlo en el proceso educativo

y hacer de él un instrumento altamente significativo para la educación integral de los pequeños. Los métodos prácticos son útiles para fortalecer y vigorizar lo que se aprende, en ellos la explicación del educador es más breve, pero en cambio se requiere más tiempo para la ejercitación y la ejecución. En esta perspectiva, se interioriza al método lúdico como una estrategia para desarrollar integral e intelectualmente al estudiante, considerando al juego como parte del conjunto de metodologías que proponen el desarrollo de los aprendizajes a través del juego y la recreación.

- **2.1.4. Ambientes escolares lúdicos**

El concepto de Ambiente lúdico de aula según Yudi Emeth (2017), se toma, como eje articulador del aprendizaje en el escenario educativo, este concepto se vincula con la corriente del aprendizaje significativo, que apoyada en principios constructivistas explica cómo los seres humanos aprenden desde los procesos naturales de aprendizaje (no orientados por el sistema escolar), el funcionamiento de los procesos cognitivos de adquisición del conocimiento a través de la asociación de conceptos y su relación con el entorno”.

Correlacionar de tal manera al niño con los ambientes de aprendizaje dentro y fuera del aula y las estrategias didácticas, con la búsqueda de una mejora en el desarrollo de las habilidades psicosociales y físicas del alumno, donde se evidencie por medio de los ambientes de aprendizaje la comunicación, colaboración, la solución de problemas y la participación; cambios en las actitudes y las conductas dentro y fuera de la clase de educación física, identificar las diferentes necesidades de que sirvan para su desarrollo integral, de la misma manera dirigir al grupo a fortalecer aprendizajes fundamentales que son significativos para la vida , con el fin de orientar hacia los valores que complementados con las buenas actitudes refuerce la convivencia tanto en el grupo de clase como fuera de ella.

El uso de material concreto, además, desarrolla la memoria, el razonamiento, la percepción, observación, atención y concentración; refuerza y sirve para aplicar los

conocimientos que se construyen en las actividades curriculares programadas para trabajar conceptos, procedimientos, valores y actitudes; desarrolla en los niños comprensiones sobre las reglas, análisis y precisiones que demanda cada actividad; coordinación óculo-manual; capacidad de resolver problemas; discriminación visual; la sociabilidad, habilidad de jugar juntos, regulan su comportamiento, la honestidad, elevan su nivel de exigencia.

Pueden establecer relaciones de correspondencia, clasificación, ordenamiento, identificación de idénticos, pertenencia, asociación; reconocer características de tamaños, formas, colores, sensaciones, olores, sabores, sonidos, entre otras. (MINEDUC, 2017)

La Ley Orgánica de Educación Intercultural, en el artículo 28 hace referencia al juego, manifiesta que “considerando la importancia del juego, se está trabajando con diferentes espacios o ambientes de aprendizaje, denominados rincones, donde los niños juegan libremente, es una metodología flexible que permite atender de mejor manera las necesidades del aula y potenciar las capacidades e interés de cada niño”. Ecuador ha ido mejorando poco a poco su sistema de educación, pero aún se nota el déficit de estrategias metodológicas donde se aplica el juego como técnica de aprendizaje significativo y aun es más notorio la falta de estos para el desarrollo de las habilidades sociales, que los estudiantes deben adquirir para una vida social activa y así desenvolverse naturalmente en el entorno que se encuentren.

La organización de los espacios del centro es determinante para la manera en la que los niños se desenvuelven ya que, es preciso entender que existen en estos una serie de necesidades básicas que cubrir para facilitar el desarrollo de todas sus potencialidades. En relación con este tema, surgen los rincones lúdicos como espacios ideales para el aprendizaje de los estudiantes en etapa escolar debido al impacto metodológico y pedagógico que tiene la recreación en la vida niño. Entiendo que el juego resulta ser en esta etapa, el mejor medio para cualquier proceso educativo. (UPS, 2017)

Como nos menciona el pedagogo suizo (Pestalozzi J., 1746 - 1827), cada niño debe seguir su propio desarrollo evolutivo natural en forma libre, orientado por el maestro, que solo debe de servir de apoyo y brindar una guía de aprendizaje, pero dejando que el niño observe y de el mismo nazca la curiosidad de aprender. Según Pestalozzi, la importancia educativa recae sobre el niño, el cuál encuentra qué quiere aprender y el maestro queda relegado. No obstante, se desea que los espacios lúdicos puedan ser diseñados de manera que además de brindar relajación, puedan ayudar a los niños a desarrollar su creatividad, su inteligencia y puedan aprender de una manera más dinámica. Por lo tanto, la utilidad de los Espacios Lúdicos ayudará tanto a los maestros como a los niños, a crear una enseñanza dentro y fuera de las paredes de la escuela, además permitirán que los niños tengan una visión ilimitada de crear e imaginar lo aprendido día a día.

Es de vital importancia mencionar que con los espacios creados, los estudiantes podrán desarrollar diferentes habilidades en sus relaciones sociales. Es importante destacar, que además de brindar un espacio de relajación para los niños en sus diferentes actividades, permitirá que el niño tenga espacios de juegos de manipulación, juegos de tacto, sonoros, visuales, con temáticas específicas y adaptables, lo que ayudará al niño a desarrollar su creatividad e imaginación, las cuales son baluartes de las terapias infantiles. Esta dinámica de interacción fomenta las potencialidades de los pequeños y posibilita que pongan en marcha diversos comportamientos para un desenvolvimiento óptimo y una equilibrada personalidad.

- **2.1.5. El juego en el desarrollo de habilidades sociales.**

El grupo de investigación Cultura Cívica y Políticas Educativas de la Universidad Complutense de Madrid en su trabajo de investigación: “La contribución del juego infantil al desarrollo de habilidades para el cambio social activo”, indican que después de realizar las observaciones y preguntas pertinentes a los niños involucradas desarrollan la autorregulación, las habilidades sociales y las capacidades para gestionar situaciones complejas. Con la

actividad lúdica, se ve favorecida su tolerancia y aceptación hacia los demás, así como sus actitudes cooperativas, construyéndose, de este modo, como personas socialmente más competentes. Por ello, podemos afirmar que el juego favorece el desarrollo integral del niño y la niña y, de manera especial, las destrezas implicadas en el concepto de change-making. Estas habilidades, necesarias para ser agentes de cambio, permanecen interrelacionadas entre sí, de tal forma que no resulta fácil aislarlas de manera independiente dentro de la actividad lúdica. A pesar de que se puedan identificar determinados juegos como más favorecedores de unas capacidades que de otras, la actividad lúdica resulta en sí misma y, según el estudio realizado, potenciadora de las capacidades necesarias para ser un agente para el cambio. (Olmeda, Camas, Ondarza, Sánchez, 2018)

Guerra (2018) ha encontrado evidencias de correlación alta entre el desarrollo de habilidades sociales y la lúdica, impactando directamente en la comunicación, especialmente en las que involucra el docente y el estudiante. Silvia Fernanda Pacheco de la Universidad Nacional de Loja en su tema de tesis sobre el empleo del juego para la socialización de los niños ha demostrado que, durante la aplicación de estrategias lúdicas por diez días, estas han favorecido en el desarrollo de habilidades para la socialización de los infantes. (Tapia, 2016)

- **2.1.6. Habilidades sociales**

La Web del Maestro (2020), expone que, Las habilidades sociales con un conjunto de conductas que nos permite desenvolvernó eficazmente ante situaciones sociales, pudiendo establecer relaciones adecuadas con los otros y resolver conflictos. Estas habilidades empiezan a desarrollarse desde la temprana infancia, gracias a las relaciones que los niños establecen con las personas que les cuidan, y continúan a lo largo del desarrollo en función de las experiencias que tenga con sus iguales. Están cargadas de emociones, sentimientos, ideas y percepciones subjetivas que influirán en las conductas que se desplieguen en las interacciones con los demás.

Las habilidades sociales son de una importancia fundamental en el desarrollo integral de la persona, ya que, a través de ellas, el sujeto obtiene importantes refuerzos sociales del entorno más inmediato que favorecen su adaptación al mismo. Existen ciertas características coincidentes a la hora de definir una conducta como socialmente habilidosa, entre las que caben mencionarse las siguientes: Las habilidades son conductas manifiestas. Están orientadas hacia un objetivo concreto. Deben ser entendidas como un proceso influenciado tanto por factores externos (ambiente) como internos (actitudes).

Están determinadas por un contexto sociocultural. No son habilidades innatas sino comportamientos aprendidos que pueden mejorarse a través de experiencias de aprendizaje adecuadas. (Ahumada, Orozco; 2019) Las habilidades sociales en los niños no sólo son importantes para relacionarse con sus compañeros, sino que les permite asimilar los papeles y las normas sociales. Permiten aumentar la autoestima, la integración del niño o niña en el grupo, expresar sentimientos, actitudes, deseos, opiniones y derechos de un modo adecuado, respetando esas conductas en los demás, resolviendo problemas de forma inmediata lo que reduce la probabilidad de que aparezcan futuros problemas, todas ellas son conductas socialmente habilidosas. Precisamente, un equilibrio entre la cognición y las habilidades sociales derivará en individuos competentes no solo para afrontar retos cognitivos, sino para gestionar soluciones integrales mediante la aplicación de habilidades de negociación, trabajo en equipo, asertividad y manejo de conflictos, entre otros. Por ello, las habilidades sociales adquiridas en la infancia se han considerado como un buen predictor de ajuste psicológico, social y escolar.

La Web del Maestro CMF, (2020) en su espacio de habilidades sociales básicas en los niños indica que, la falta o escaso desarrollo de las habilidades sociales pueden ser algo doloroso para las personas. Los seres humanos vivimos en sociedad, es parte de nuestra naturaleza, es por ello que la comprensión de las relaciones y de las demás personas es algo imprescindible para

una vida emocionalmente sana. Y esto tiene repercusión en los demás ámbitos de la vida, escolar, laboral, sentimental, personal. Marigina Guzmán (2019) expresa que las habilidades sociales se forman inicialmente en la familia para luego organizarlas en el ámbito escolar a favor del desarrollo pleno del niño, quien las utiliza para resolver los problemas cotidianos que se presentan en los dos escenarios sociales, apoyan la ejecución de tareas con eficiencia a través de la interacción con otros.

De acuerdo con el blog educativo Educa.org, (2018) la empatía es necesaria formarla en los niños ya que así tendrán la capacidad de identificar los sentimientos de otros y solidarizarse, de esta forma estaremos fomentando un ambiente escolar libre de violencia, unos ciudadanos que mantienen relaciones interpersonales sólidas y positivas.

- **2.1.7. Ambientes lúdicos para el desarrollo de habilidades sociales.**

Las habilidades sociales no son más que la capacidad que adquiere el individuo desde la escuela y su núcleo familiar para resolver sus propios problemas y los de su medio sin perjudicar a los demás. También son definidas como “las conductas o destrezas sociales específicas requeridas para ejecutar competentemente una tarea de índole interpersonal. Se trata de un conjunto de comportamientos aprendidos que se ponen en juego en la interacción con otras personas” (Amaya & Amórtegui, 2016), incluyen conductas relacionadas con los siguientes aspectos, todos ellos fundamentales para el desarrollo interpersonal del individuo, entre ellas:

- Las conductas interpersonales.
- Las conductas relacionadas con el propio individuo.
- Las conductas relacionadas con la tarea.
- La aceptación de las personas que le rodean.

De lo anterior se desprende que las habilidades sociales están presentes en todos los ámbitos de la vida de un individuo. Son conductas concretas, de complejidad variable, que permite que la persona se sienta competente ante diferentes situaciones y escenarios, así como obtener una

gratificación social. Hacer nuevos amigos y mantener sus amistades por largo plazo, expresar a otros las necesidades que se tienen, compartir experiencia, ser empático con las vivencias de los que le rodean y mantener posiciones ante situaciones que se presentan.

Guzmán, (2019) menciona que todos los individuos requieren crecer en un entorno socialmente estimulante, porque el crecimiento personal en todos los ámbitos necesita de la posibilidad de compartir, de ser y estar con los demás: familia, amigos, compañeros de clase, entre otros. De allí la importancia de conocer la forma de cómo interactúan los niños (as) con su mundo, teniendo en cuenta las habilidades que poseen y que van a influir en su capacidad para afrontar nuevos conocimientos y experiencias que inciden directamente en el logro de sus éxitos como adulto. Hoy en día la formación y desarrollo de las habilidades sociales es cada vez más importante en la interacción del individuo con su entorno, del mismo modo que no se puede negar el papel tan importante que juega la escuela en este aspecto.

Según la International Logos School, (2020) existen varios beneficios que los niños sepan resolver sus propios conflictos. Para esto deben contar con habilidades sociales y emocionales, permitiendo así mejorar la relación entre ellos, además este puede ser un ejercicio para que mantengan un tiempo tratando de buscar una solución a cualquier conflicto. La AQUAE Foundation, (2020) menciona que el trabajo en equipo fortalece en los niños las relaciones sociales y por ende ayuda a la integración desarrollando valores e inteligencia emocional, cuando esto sucede el individuo crece con amor propio teniendo seguridad en sí mismo.

- **2.1.8. Aporte de los juegos lúdicos implementados durante la investigación**

Los juegos lúdicos implementados aportaron para que los niños de cuarto grado de la Unidad Educativa “Josefa Calixto” desarrollaran varias habilidades sociales entre ellas tenemos la capacidad de relacionarse con los demás así como expresar sus sentimientos y emociones con sus compañeros y amigos de clase, esto no solo cuando están realizando la actividad sino que también dentro del aula de clase al momento de realizar trabajos en grupo, expresarse con su

maestra, hacer nuevas amistades, participar en el aula y tomar interés sobre los problemas que alguna otra persona tenga.

- **2.1.8. Juegos lúdicos que se pueden aplicar para el desarrollo de las habilidades sociales**

### **El amigo desconocido**

#### ***Objetivos***

Ser capaz de comprender a los demás.

Reconocer sentimientos y emociones ajenos.

Comprender los motivos y conductas de los demás.

Entender que todos y cada uno de nosotros somos diferentes.

#### **Desarrollo**

El profesor asigna a cada niño un amigo secreto. Durante un tiempo determinado, cada niño va a estar atento a las cualidades y valores de este amigo secreto. Una vez terminado el tiempo, cada uno escribirá una carta a su amigo explicándole lo que le parecía de él. Luego cada uno se lleva su carta y la lee. Al día siguiente de la lectura, será interesante compartir los sentimientos vividos. Los niños que no saben escribir lo escribirán a su manera y el profesor se lo transcribirá, de igual forma se hará con los que no saben leer.

#### **Materiales**

Papel

Lápiz.

### **La gran tortuga**

## ***Objetivos***

Enriquecer las relaciones sociales, solicitar y ofrecer ayuda, aprender a resolver los problemas que surjan con los demás y pedir ayuda cuando lo necesite.

## **Desarrollo**

Este juego puede ser realizado en la sala de psicomotricidad. El “caparazón” será una gran colchoneta de gimnasio. Según el tamaño de la colchoneta, se dividirá a los niños en grupos de cuatro a diez. Los niños se colocan a cuatro patas, cubiertos por la “concha de tortuga”. Sin agarrarla, tienen que intentar moverla en una dirección o hacerla recorrer un itinerario determinado. Si los niños no se organizan y cada uno va a lo suyo, la tortuga acabará en el suelo. Pronto se darán cuenta de que es necesario cooperar para moverla con cierta soltura.

## **Materiales**

Colchoneta.

- **2.1.9. Aporte de los juegos lúdicos implementados durante la investigación**

Los juegos lúdicos implementados aportaron para que los niños de cuarto grado de la Unidad Educativa “Josefa Calixto” desarrollaran varias habilidades sociales entre ellas tenemos la capacidad de relacionarse con los demás así como expresar sus sentimientos y emociones con sus compañeros y amigos de clase, esto no solo cuando están realizando la actividad sino que también dentro del aula de clase al momento de realizar trabajos en grupo, expresarse con su maestra, hacer nuevas amistades, participar en el aula y tomar interés sobre los problemas que alguna otra persona tenga.

## **CAPITULO III.**

### **3. METODOLOGÍA**

#### **3.1. Enfoque de la investigación**

Por la naturaleza de los datos y la información la investigación correspondió al enfoque mixto, dado que se realizó mediciones cuantificables para llegar a conclusiones relacionadas con el desarrollo socioafectivo del grupo seleccionado en el estudio.

#### **3.2. Diseño de la investigación**

Corresponde al cuasiexperimental al haber realizado una medición inicial y una final para establecer el cambio en los repertorios sociales luego del proceso de implementación de estrategias lúdicas que la ciencia establece como idóneas para incrementar esta área del desarrollo humano fundamental en educación, puesto que según Vigotsky el niño aprende interactuando con sus pares.

#### **3.3. Tipos de investigación**

##### **3.3.1. Por el nivel de alcance**

Por su nivel de profundidad es descriptiva ya que detalla los elementos implícitos en la investigación y sus resultados, hallando coincidencias con investigaciones precedentes en otros contextos a nivel mundial, regional, tal cual lo establece la investigación descriptiva.

Por el período temporal en que se realiza es una investigación longitudinal, puesto que se realizaron dos mediciones, una al inicio y otra después de la aplicación de las actividades lúdicas.

##### **3.3.2. Por el objetivo**

En función del propósito la presente investigación por el objetivo, es explicativa porque tiene relación causal; no solo persigue describir o acercarse a un problema, sino que intenta encontrar las causas del mismo. El presente trabajo tiene como finalidad identificar el problema, describirlo y determinar las causas para la alternativa propuesta.

##### **3.3.3. Por el lugar**

Es de campo porque se recopila directamente de fuentes originales, lo que proporciona un control más alto sobre la naturaleza y la cantidad de datos recopilados; es bibliográfica porque presenta la producción de la comunidad académica sobre un tema determinado. Supone un conjunto de actividades encaminadas a localizar documentos relacionados con un tema o un autor concretos; por último, se considera documental por recopilar la información en documentos de internet, tales como libros digitales, artículos científicos, tesis como parte de los antecedentes, entre otros, todo en aras de mostrar la teoría científica que está de por medio. (Sampieri, 2015)

### 3.3. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

#### 3.3.1. Técnica

Encuesta: La cual consistió en recaudar sus apreciaciones sobre cómo se sentían acerca de sus habilidades sociales antes y después de las actividades lúdicas.

#### 3.4. Instrumentos

Cuestionario estructurado con ocho preguntas cerradas de opción múltiple.

- 3.4.1. Población

<b>Estudiantes Educación General Básica Elemental</b>	<b>Varones</b>	<b>Mujeres</b>
90	54	46

**Autora:** Cinthya Sánchez O.

**Fuente:** Unidad Educativa Josefa Calixto

- 3.4.2. Muestra

No probabilística. Se seleccionó al grupo de forma intencional ya que cumplía con los requisitos para la investigación.

<b>Estudiantes Educación General Básica Elemental</b>	<b>Varones</b>	<b>Mujeres</b>
38	24	14

**Autora:** Cinthya Sánchez O.

**Fuente:** Unidad Educativa Josefa Calixto.

## CAPITULO IV.

### 4. ANÁLISIS Y DISCUSIÓN

- **4.1. Encuesta aplicada a estudiantes**

1.- Cuando hay un compañero o compañera nueva en el aula

**Tabla 1 Nuevos amigos**

OPCIONES	Primera medición		Segunda medición	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
a) Me acerco y me presento	5	13,16	12	31,58
b) Espero a que la profesora haga la presentación	16	42,11	15	39,47
c) No me acerco	11	28,95	9	23,68
d) Espero que pasen algunos días para hacerme amigo	6	15,78	2	5,26
<b>TOTAL</b>	<b>38</b>	<b>100</b>	<b>38</b>	<b>100</b>

**Autor: Cinthya Sánchez O.**

**Fuente: Estudiantes de 4to EGB UE Josefa Calixto. Quero. Tungurahua**

#### **Análisis**

Se evidencia que en la primera medición la habilidad social de acercarse y presentarse ante un nuevo compañero estaba debilitada, limitándose a 5 estudiantes del grupo mientras que en la segunda medición luego de intervenir con juegos este número creció considerablemente hasta 12 estudiantes que se sintieron seguros para acercarse de forma espontánea y entablar una relación de amistad y compañerismo. También es notorio el grado de timidez frente a estas situaciones ya que en la primera medición el grupo que espera que la maestra presente al nuevo integrante o que prefiere no acercarse, así como dejar transcurrir algunos días para acercarse, es considerable.

#### **Interpretación.**

Se evidencia en este primer cuadro el alto impacto de las actividades lúdicas para incrementar el grado de confianza que deriva en la madurez de las habilidades sociales en el grupo.

## 2.- Cuando un compañero tiene una dificultad o alegría

**Tabla 2      Empatía**

Opciones	Primera medición		Segunda medición	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
a) Me acerco y pregunto cómo se siente	4	10,52	16	42,11
b) Espero a que el compañero hable sobre lo que le pasa	1	2,63	1	2,63%
c) Le comunico a la maestra lo que he observado en el compañero	9	23,68	12	31,58
d) Pienso que es algo pasajero	21	55,26	9	23,68
<b>TOTAL</b>	<b>38</b>	<b>100</b>	<b>38</b>	<b>100</b>

**Autor: Cinthya Sánchez O.**

**Fuente: Estudiantes de 4to EGB UE Josefa Calixto. Quero. Tungurahua**

### **Análisis**

Al medir el comportamiento inicial de los niños por medio del cuestionario notamos que la empatía del grupo tenía debilidades significativas, puesto a que no había interés sobre el mal momento que estaba pasando su compañero. Una vez aplicado los juegos lúdicos los infantes cambiaron su actitud ya que mediante la actividad lograron relacionarse y crear nuevas amistades.

### **Interpretación.**

Se debe incrementar actividades relacionadas con la metodología lúdica para promover el desarrollo de habilidades sociales en los estudiantes, relacionados con la empatía.

### 3.- Cuando tengo un problema con algún compañero

**Tabla 3 Mediación de conflictos**

OPCIONES	Primera medición		Segunda medición	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
a) Digo lo que siento con respeto y tranquilidad	6	15,78	22	57,89
b) Me enojo conmigo por no poder resolver el problema	8	21,05	4	10,53
c) No le hablo a mi compañero	16	42,11	9	23,68
d) No me importa lo que piense el compañero de mi	8	21,52	7	18,42
<b>TOTAL</b>	<b>38</b>	<b>100</b>	<b>38</b>	<b>100</b>

Autor: Cinthya Sánchez O.

Fuente: Estudiantes de 4to EGB UE Josefa Calixto. Quero. Tungurahua

#### **Análisis**

Podemos apreciar a través de las cifras de la tabla que en la primera medición el grupo presentaba debilidades en la mediación de conflictos. Sin embargo, luego de aplicar estrategias lúdicas, el panorama cambia radicalmente al incrementarse notablemente la comunicación asertiva para lograr acuerdos como se refleja en la tabla.

#### **Interpretación**

A través de la recogida de datos es claro que para crear un clima de aula positivo en la mediación de conflictos se debe aplicar actividades lúdicas dentro o fuera del espacio físico del aula y también involucrar las estrategias lúdicas en el proceso didáctico para el desarrollo de destrezas.

#### 4.- Cuando debo trabajar en equipo con mis compañeros

**Tabla 4 Trabajo en equipos**

OPCIONES	Primera medición		Segunda medición	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
a) Escucho a todos y tomo en cuenta su opinión para el trabajo	13	34,21	32	84,21
b) Yo les digo lo que hay que hacer	3	7,89	1	2,63
c) Dejo que ellos decidan	15	39,47	2	5,26
d) No me gusta trabajar en equipo	7	18,42	3	7,89
<b>TOTAL</b>	<b>38</b>	<b>100</b>	<b>38</b>	<b>100</b>

**Autor:** Cinthya Sánchez O.

**Fuente:** Estudiantes de 4to EGB UE Josefa Calixto. Quero. Tungurahua

#### **Análisis**

La consolidación de datos recaudados evidencia el incremento de la primera medición hacia la segunda en el trabajo en equipo, al promover un trabajo cooperativo donde las ideas de todos son tomadas en cuenta para la construcción del conocimiento.

#### **Interpretación**

Entre las múltiples habilidades sociales que se incrementan sustancialmente a través de la lúdica está el trabajo en equipo, dado que el trabajo cooperativo es una herramienta indispensable en el modelo educativo actual.

#### 5.- Cuando converso con mis compañeros

**Tabla 5 Escucha activa**

OPCIONES	Primera medición		Segunda medición	
	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia
a) Todos tienen la oportunidad de contar sus experiencias	19	50	33	86,84
b) Yo hablo todo el tiempo y los demás me escuchan	0	0	0	0
c) No me gusta conversar con mis compañeros	12	31,57	3	7,89
d) No tengo con quien conversar	7	18,42	2	5,26
<b>TOTAL</b>	<b>38</b>	<b>100</b>	<b>38</b>	<b>100</b>

**Autor:** Cinthya Sánchez O.

**Fuente:** Estudiantes de 4to EGB UE Josefa Calixto. Quero. Tungurahua

#### **Análisis**

En la primera medición se evidencia debilidades en el grupo debido a que hay un grupo que expresa que no tiene con quien conversar y otro grupo no le gusta conversar con los compañeros. Luego de la aplicación de juegos nuevos desconocidos para los niños, novedosos y acordes para su edad, se notó un incremento en la interacción donde ningún niño se veía aislado o tímido para integrarse a la conversación o actividades sean estas de tipo académico o recreativas.

### **Interpretación**

Dentro del desarrollo holístico, el sentido de pertenencia a un grupo etéreo es de alta importancia para los niños en esta edad. Cuando un niño se siente aceptado y escuchado en su grupo escolar es un estudiante con altos niveles de desempeño académico y personalidad segura con valores. Se interpreta entonces que a través del juego se incrementan las habilidades sociales.

### **6.- Cuando algo no sale bien en la casa o en la escuela, yo**

**Tabla 6 Liderazgo emocional**

OPCIONES	Primera medición		Segunda medición	
	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia
a) Propongo una solución a la maestra y ofrezco mi ayuda	3	7,89	18	47,36
b) Dejo que la maestra decida la solución	16	42,11	7	18,42
c) No me involucre porque no tiene que ver conmigo	10	26,31	8	21,05
d) Dejo que los demás compañeros ayuden a solucionar	9	26,68	5	13,15
<b>TOTAL</b>	<b>38</b>	<b>100</b>	<b>38</b>	<b>100</b>

**Autor: Cinthya Sánchez O.**

**Fuente: Estudiantes de 4to EGB UE Josefa Calixto. Quero. Tungurahua**

### **Análisis**

Los datos obtenidos reflejan la baja intervención de los niños en los problemas que sus compañeros tienen por distintas ocasiones ya sea en el caso o en la escuela, luego de la aplicación de las actividades lúdicas se puede evidenciar un notable cambio ya que se

involucran más con relación al bienestar de los demás contribuyendo con su maestra y demás niños a la solución de problemas.

### Interpretación

Es muy importante que los niños desarrollen su inteligencia emocional desde los inicios de su niñez ya que esto ayuda a que tengan una buena relación escolar tanto con sus compañeros como son sus maestros.

### 7.- Cuando se presenta un problema en el aula

**Tabla 7 Inteligencia intrapersonal**

OPCIONES	Primera medición		Segunda medición	
	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia
a) Trato de buscar una solución conversando con alguien de confianza	3	7,89	13	34,21
b) Pienso mucho en el problema y no encuentro solución	16	42,11	12	31,58
c) Me siento enojado con los culpables del problema	10	26,31	5	13,15
d) Lloro y me alejo de todos	9	26,68	8	21,05
<b>TOTAL</b>	<b>38</b>	<b>100</b>	<b>38</b>	<b>100</b>

**Autor: Cinthya Sánchez O.**

**Fuente: Estudiantes de 4to EGB UE Josefa Calixto. Quero. Tungurahua**

### Análisis

Las habilidades sociales no están desarrolladas o no se ponen en práctica cuando a solucionar problemas se trata. Cuando los causantes del problema por así decirlo no tienen confianza con alguien se alejan del grupo provocando una frustración que los lleva al llanto, esto se analizó con la recolección de datos antes de poner en práctica la propuesta planteada, después de dicha aplicación es notable la confianza desarrollada en los niños, estos comunican y ayudan si se presenta un problema en el aula.

## Interpretación

La inteligencia interpersonal en los niños se ve reflejada cuando tienen un círculo social amplio, son empáticos y se ponen en los zapatos de otros para comprender la situación que estén pasando.

### 8.- Cuando en el aula no nos ponemos de acuerdo

**Tabla 8 Inteligencia interpersonal**

OPCIONES	Primera medición		Segunda medición	
	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia
a) Escucho el punto de vista de todos y propongo una solución que complazca a todos	3	7,89	18	47.36
b) Dejamos que la maestra decida y obedecemos	17	44,74	7	18.42
c) Me enoja porque no aceptan mi punto de vista	4	10,52	8	21.05
d) No opino	14	36,84	5	13.15
<b>TOTAL</b>	<b>38</b>	<b>100</b>	<b>38</b>	<b>100</b>

**Autor: Cinthya Sánchez O.**

**Fuente: Estudiantes de 4to EGB UE Josefa Calixto. Quero. Tungurahua**

## Análisis

Mediante los datos obtenidos antes de la aplicación de los juegos lúdicos, notamos que los estudiantes no tenían buena relación con sus compañeros y maestra, tal vez esta actitud era por medio al rechazo o al no encajar con el círculo social que los rodea, su maestra tampoco era su punto de salida por así decirlo ya que tampoco tenían la confianza suficiente de hablar con ellas sobre algún problema que los aqueja. Si bien es cierto el hogar en el que crece el niño es el punto de desarrollo de este, la escuela debe fortalecer en ciertas áreas para que el desarrollo del infante sea óptimo para su desempeño social.

Después de la implementación de la propuesta planteada en este trabajo los niños participantes demostraron que, si es posible desarrollar sus habilidades sociales mediante juegos lúdicos debido a que en las respuestas obtenidas en el cuestionario los números cambiaron de manera

considerable a favor de su bienestar en el ambiente escolar, dialogando con sus compañeros y maestra para evitar problemas futuros, entre otras acciones.

### **Interpretación**

Las habilidades sociales sin duda marcan un punto importante en el desarrollo escolar, esto se ha demostrado después de la aplicación de los juegos lúdicos ya que los participantes en esta investigación desarrollaron una mejor integración con sus compañeros. Si bien es cierto la familia es el primer lugar donde nos socializamos y donde aprendemos ciertas cosas para defendernos en la sociedad la escuela juega un papel muy importante al hablar de integración ya que pasamos la mayor parte de nuestro día en una institución educativa, es por eso por lo que estas deben brindar un ambiente educativo en buenas condiciones, con actividades lúdicas que brinden ese espacio donde las habilidades sociales se puedan desarrollar de manera sana y divertida. Con la recolección de datos después de la aplicación de juegos lúdicos se evidenció la importancia de estos en el desarrollo escolar, emocional social y familiar del infante.

## CAPÍTULO V.

### 5. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

#### • 5.1. Conclusiones

- Los ambientes escolares lúdicos tuvieron un fuerte impacto en el desarrollo de las habilidades sociales entre los niños de cuarto grado de educación general básica ya que durante la aplicación de estos juegos los mismos se relacionaron de una manera más abierta con sus compañeros, incluso con niños de diferentes grados.
- Existe abundante evidencia científica en torno a que ambientes escolares lúdicos benefician el desarrollo de habilidades sociales, principalmente en el trabajo cooperativo, la empatía y la mediación de conflictos.
- En la medición inicial se logró evidenciar que el desarrollo social de los estudiantes de cuarto de básica estaba debilitado en algunos aspectos como tomar la iniciativa para acercarse a un compañero nuevo, o preguntar a un compañero cómo se siente cuando es notorio que está preocupado o triste, igualmente algunos expresaron que no tenían con quien conversar en espacios sociales de interacción.
- Luego de aplicar estrategias lúdicas se evidenció un alto impacto en el desarrollo de habilidades sociales con énfasis en la comunicación, la empatía, el trabajo cooperativo, la mediación de conflictos entre otros.

#### • 5.2. Recomendaciones

- Se recomienda a la institución educativa organizar cursos de capacitación mediante autogestión para fortalecer el uso de estrategias lúdicas en el aula o como proyectos escolares.
- De acuerdo con los resultados de la presente investigación se propone que se capacite a las familias en el uso de juegos recreativos familiares para fortalecer la madurez socioafectiva de los niños.

- Se puede proponer que se diseñen y ejecuten proyectos escolares relacionados con la lúdica como el rescate de juegos tradicionales o juegos innovadores para el proceso didáctico que usarán el contexto emocional como medio para la formación holística del niño.



- Constitución (2008). Defensa.gob.ec. Declaración de los derechos del niño. Obtenido de [https://www.defensa.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2021/02/Constitucion-de-la-Republica-del-Ecuador\\_act\\_ene-2021.pdf](https://www.defensa.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2021/02/Constitucion-de-la-Republica-del-Ecuador_act_ene-2021.pdf)
- Lázaro, P. Martínez, M. (2016). *La inteligencia intrapersonal en el aula de ELE: propuestas didácticas*. Universidad de Zaragoza. [https://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca\\_ele/asele/pdf/26/26\\_0543.pdf](https://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/asele/pdf/26/26_0543.pdf)
- Piedrahita, L. Piedrahita, N. (2018). *La inteligencia interpersonal en el contexto educativo de los niños de la corporación por un nuevo Santander*. Trabajo de grado Sistematización de aprendizajes de la práctica profesional, UNIMINUTO. [https://repository.uniminuto.edu/jspui/bitstream/10656/7654/1/UVDT.EDI\\_PiedrahitaBermudezLizethTatiana%20\\_2018.pdf](https://repository.uniminuto.edu/jspui/bitstream/10656/7654/1/UVDT.EDI_PiedrahitaBermudezLizethTatiana%20_2018.pdf)
- Barrantes, P. (2017). *El método lúdico y su influencia en el desarrollo de habilidades cognitivas en el área de Ciencia Tecnología y Ambiente en estudiantes del tercero de secundaria de la Institución Educativa Fe y Alegría N° 25 - UGEL 05*. Repositorio Institucional, Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle. <https://repositorio.une.edu.pe/handle/UNE/1429>
- Vargas, G. (20/11/2017). Trabajo en equipo. claves para que tus hijos lo aprendan. El trabajo en equipo, ¿es una habilidad innata o es una competencia que se adquiere? <https://lilillet.com/trabajo-en-equipo/>
- Institución Internacional Logos. (jueves, 29, 2020). Resolución de conflictos en niños: 5 claves para solucionarlo. <https://logosinternationalschool.es/resolucion-de-conflictos-en-ninos-5-claves-para-solucionarlo/#:~:text=Normalmente%2C%20la%20resoluci%C3%B3n%20de%20conflictos%20se%20basa%20en,el%20conflicto%20y%20que%20sean%20capaces%20de%20expresarlo.>

- Guzmán, M. (2019). *Desarrollo de habilidades sociales a través de actividades lúdicas en los niños de 3 años en el centro infantil Cumbayá Valley*. Universidad de Cienfuegos.  
[http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1990-86442018000400153](http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1990-86442018000400153)
- Delgado, A. (2017). *Habilidades sociales en Educación Infantil*. Trabajo fin de grado de Educación Infantil, Universidad de Sevilla. <https://idus.us.es/bitstream/handle/11441/70697/DELGADO%20GARCIA%20ALBA%20ROCIO.pdf>; séquense=1
- Porfidio, C. (2016). Enseñanza y desarrollo personal. Version On-line ISSN 2223-3032.  
[http://www.scielo.org.bo/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S2223-30322016000200005](http://www.scielo.org.bo/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2223-30322016000200005)
- López, L. Villatoro, J. (2016). Desarrollo de Habilidades sociales en la escuela.  
<http://www.uade.inpsiquiatria.edu.mx/Articulos%20Jorge/2011/Desarrollo%20de%20habilidades%20sociales%20en%20la%20escuela.pdf>

# ANEXOS

## Anexo 1: Aprobación del oficio al rector



## Anexo 2: Aceptación del perfil



FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN,  
HUMANAS Y TECNOLOGÍAS

DECANATO

en movimiento



### UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, HUMANAS Y TECNOLOGÍAS

#### RESOLUCIÓN ADMINISTRATIVA No. 0235- DFCEHT-UNACH-2021

**Dra. Amparo Cazorla Basantes**  
DECANA DE LA FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN HUMANAS Y TECNOLOGÍAS

#### CONSIDERANDO:

Que, el Estatuto de la Universidad Nacional de Chimborazo, en su Art. 144, literal a) expresa "Decano, máxima autoridad académica de la Facultad, responsable de la gestión estratégica";

Que, el estatuto de la Universidad Nacional de Chimborazo, en su Art. 146, numeral 16, determina que es atribución del decano de la Facultad resolver las solicitudes de personal académico, administrativo y estudiantes que no sean competencia expresa de órganos de mayor jerarquía";

Que, el Reglamento de Titulación Especial de la Universidad Nacional de Chimborazo, en su Art. 16, numerales 4 y 5 determina: " 4) El Director de Carrera conjuntamente con la Comisión de Carrera, en un término de ocho días revisará y aprobará el perfil del Proyecto y enviará al Consejo de Facultad para la aprobación del perfil del proyecto, tutor y los miembros del tribunal. 5) Por la Comisión de Facultad aprobará el perfil del proyecto descrito en el numeral anterior en el término de ocho días, para que el estudiante continúe con la ejecución del proyecto de investigación y notificará a través de la resolución respectiva a cada estudiante, tutor y miembros del tribunal";

Que, la Comisión Directiva de la Facultad, mediante resolución No. 023-CD-FCEHT-16-07-2019, con la finalidad de agilizar la aprobación del perfil del proyecto de investigación, la designación de tutor y tribunal, delega a la Señora Decana, que por medio de Resolución Administrativa de Decanato, apruebe en primera instancia este trámite, conforme la presentación de las solicitudes de los estudiantes, las mismas que serán aprobadas definitivamente en la sesión inmediata subsiguiente de la Comisión Directiva de Facultad;

Que, mediante solicitud dirigida a la Señora Decana, el/la señor/ita: **Cynthia Carola Sánchez Ocaña**, estudiante/s de la carrera de Educación Básica, respaldado/s(a)/s en los documentos de la comisión de carrera que adjunta, solicita la aprobación del Perfil del Proyecto de Investigación;

Que, revisado el trámite correspondiente, el proceso cumple con las exigencias pertinentes;

En ejercicio de las atribuciones que le confiere la normativa legal correspondiente:

#### RESUELVE:

1. Aprobar el perfil del proyecto, la designación de tutor y tribunal, según el siguiente detalle:

CARRERA	TEMA	ESTUDIANTE	TUTOR	MEMBROS DEL TRIBUNAL
EDUCACIÓN BÁSICA	AMBIENTES ESCOLARES LÚDICOS Y SU INCIDENCIA EN EL DESARROLLO DE HABILIDADES SOCIALES EN CUARTO GRADO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA EN LA UNIDAD EDUCATIVA "JOSEFA CALDÓN DE LA PARROQUIA TUMIPAMBA, CANTÓN QUERO, PROVINCIA DE TUNGURAHUA AÑO LECTIVO 2021 - 2022	SÁNCHEZ OCAÑA CYNTHIA CAROLA	MGS. VERA RUBIO PATRICIA ELIZABETH	MGS. BORELLA GONZALEZ GLADYS PATRICIA MGS. MONTOYA LLINAVICTORIA JOHANA KATERINE

2. Dejar expresa constancia que para concluir con su proceso de titulación, el citado alumno/a deberá cumplir con lo señalado en el **REGLAMENTO DE TITULACIÓN ESPECIAL DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO**, Artículo 5.- **Matricula para la Unidad de Titulación Especial**, numerales 1) y 2) que expresa: "1) Aquellos estudiantes que se matricularon en la Unidad de Titulación Especial cursando el último nivel de la carrera, **lo podrán desarrollar en un plazo adicional que no excederá el equivalente a dos periodos académicos ordinarios**, para lo cual, deberán solicitar al Decano, las correspondientes prórrogas. 2) Aquellos estudiantes que terminaron su malla curricular y no iniciaron o no culminaron su trabajo de titulación, **deberán solicitar al Decano la correspondiente prórroga y matricularse en la Unidad de Titulación Especial**, para desarrollar y aprobar la opción de titulación escogida en un plazo adicional que no excederá el equivalente a dos periodos académicos ordinarios. El primer periodo adicional **no requerirá de pago por concepto de matrícula o arancel ni valor similar**. De hacer uso del **segundo periodo requerirá de pago por concepto de matrícula o arancel**, que establezca el Reglamento de Tasas y Aranceles de la UNACH." (El formato de negrillas y subrayado me corresponde).

3. En el caso de que se determinaren irregularidades en los documentos físicos originales, que deben presentar una vez que se retome al trabajo presencial, el trámite quedará anulado conforme lo establecido en las Directrices para la ejecución de teletrabajo durante la declaratoria de emergencia sanitaria en la Universidad Nacional de Chimborazo.

Dada en la ciudad de Riobamba, a los trece días del mes de abril 2021

Dra. Amparo Cazorla Basantes, PhD.  
DECANA



Adjunto: Documento de respaldo (Escanneo)  
c.c. Secretaría de Subdecanato.

Elaborado: Mgs. Zoila Jácome.

### **Anexo 3: Encuesta**

#### **ENCUESTA A ESTUDIANTES**

Medición inicial \_\_\_\_\_

medición final \_\_\_\_\_

**INSTRUCCIÓN:** Encierra en un círculo el literal (a, b, c, d) que se acerque a lo que tú harías.

1. Cuándo hay un compañero o compañera nueva en el aula:

- a) Me acerco y me presento
- b) Espero a que la profesora haga la presentación
- c) No me acerco
- d) Espero que pasen algunos días para hacerme amigo

2. Cuando un compañero tiene una dificultad o alegría:

- a) Me acerco y pregunto cómo se siente
- b) Espero a que el compañero hable sobre lo que le pasa
- c) Le comunico a la maestra lo que he observado en el compañero
- d) Pienso que es algo pasajero

3. Cuando tengo un problema con algún compañero:

- a) Digo lo que siento con respeto y tranquilidad
- b) Me enojo conmigo por no poder resolver el problema
- c) No le hablo a mi compañero
- d) No me importa lo que piense el compañero de mi

4. Cuando debo trabajar en equipo con mis compañeros:

- a) Escucho a todos y tomo en cuenta su opinión para el trabajo
- b) Yo les digo lo que hay que hacer
- c) Dejo que ellos decidan
- d) No me gusta trabajar en equipo

5. Cuando converso con mis compañeros:

- a) Todos tienen la oportunidad de contar sus experiencias
- b) Yo hablo todo el tiempo y los demás me escuchan
- c) No me gusta conversar con mis compañeros
- d) No tengo con quien conversar

6. Cuando algo no sale bien en la casa o en la escuela, yo

- a) Trato de buscar una solución conversando con alguien de confianza
- b) Pienso mucho en el problema y no encuentro solución
- c) Me siento enojado con los culpables del problema
- d) Llora y me alejo de todos

7. Cuando se presenta un problema en el aula:

- a) Propongo una solución a la maestra y ofrezco mi ayuda
- b) Dejo que la maestra decida la solución
- c) No me involucro porque no tiene que ver conmigo
- d) Dejo que los demás compañeros ayuden a solucionar

8. Cuando en el aula no nos ponemos de acuerdo:

- a) Escucho el punto de vista de todos y propongo una solución que complazca a todos
- b) Dejamos que la maestra decida y obedecemos
- c) Me enoja porque no aceptan mi punto de vista
- d) No opino

¡Muchas gracias por tus respuestas!

- **Anexo 4: Juegos lúdicos aplicados para el desarrollo de las habilidades sociales**

### Serpientes y escaleras

#### **Indicaciones**

1. El objetivo del juego es ser el primero en llegar a la meta. El tablero esta dibujado de tal manera que los jugadores se moverán de izquierda a derecha, en la segunda fila se moverá de derecha a izquierda y así sucesivamente hasta llegar a la última fila.
2. El participante que inicia primero será designado previamente entre 4 personas, estas deben lanzar el dado y aquel que obtenga el número más alto empezará el juego, el niño que inicie el juego ubicara la ficha en el punto de partida para posteriormente lanzar el dado.
3. A lanzar el dado le indicara cuantos puestos debe moverse.
4. Si la ficha cae en el dónde está la escalera tendrá que subir hasta el final de esta, moviéndose así algunos puestos más de los que indico el dado. En cambio, sí se ubica en donde está la serpiente deberá descender hasta que el cuerpo de esta termine.
5. Para finalizar el juego la ficha debe caer exactamente en el último cuadro del tablero, si el, dado indica un número alto la ficha se moverá primero hacia la meta y retrocederá los puestos que sobre de los números que indica el dado.

#### **Materiales**

Dados

Fichas

## Parchís

### *Indicaciones*

1. El objetivo de esta actividad es que los cuatro jugadores de un grupo introduzcan sus 4 fichas en su “casa” o meta.
2. Para inicial el juego los estudiantes deben realizar 4 grupos de cuatro personas.
3. Cada grupo debe escoger un color, entre rojo, verde, azul y amarillo. Para identificar que grupo escoge el primer color un representante de cada uno deberá lanzar el dado, el que obtenga el número más alto escogerá su color e iniciara la partida y así sucesivamente con los demás.
4. Para iniciar la partida el juez (maestro/a) lanzará los dados, si estos suman 5 solo saldrá un jugador con su ficha. Si un dado está en 5 y el otro tiene un número más, saldrá una ficha y se moverá los números que indique el otro dado.
5. Si los dos dados están en 5 saldrán dos piezas y se lanzara nuevamente para que estas se muevan.
6. Cuando los dados son dobles, esto quiere decir que tengan el mismo número los dos primero se moverán las fichas los números indicados para después ser lanzado el dado nuevamente para el mismo jugador. Si los dobles se repiten en 3 ocasiones la ficha junto al jugador regresaran al punto de partida.
7. En el tablero existen espacios marcados de diferente color donde cada jugador estará a salvo si permanece ahí.
8. Cuando dos fichas del mismo color caen en un punto estas bloquearan el paso de las demás. Para deshacer este bloqueo los dados deberán ser dobles.
9. Si al lanzar los dados la ficha cae en el lugar de otra de diferente color la nueva se moverá 20 puestos y la anterior regresará al recuadro de su color hasta que pueda salir.

10. Los jugadores deberán dar la vuelta por el tablero para acercarse a su meta, la misma que estará marcada con el color de su ficha

11. Una vez que los cuatro jugadores lleguen a la meta se termina el juego.

### **Materiales**

Dados

Fichas

- Anexo 5: Evidencias fotográficas de las actividades realizadas

### Parchís



# Serpientes y Escaleras

