



**UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA DE SANTA ELENA**  
**FACULTAD DE CIENCIAS DE LAS EDUCACIÓN E IDIOMAS**  
**CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA**

**ESTRATEGIAS LÚDICAS PARA FORTALECER LAS RELACIONES  
INTERPERSONALES EN ESTUDIANTES DE TERCER GRADO DE EDUCACIÓN  
BÁSICA**

**TRABAJO ESPECIAL DE GRADO PRESENTADO COMO REQUISITO PARA OPTAR  
AL TÍTULO DE LICENCIADO EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN BÁSICA**

**AUTOR:**

**QUIMI BARRERA MARCOS ANTONIO**

**TUTOR:**

**LCDA. RITA MOGROVEJO PINCAY, MAG.**

**LA LIBERTAD – JUNIO - 2025**

**UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA DE SANTA ELENA**  
**FACULTAD DE CIENCIAS DE LAS EDUCACIÓN E IDIOMAS**  
**CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA**

**ESTRATEGIAS LÚDICAS PARA FORTALECER LAS RELACIONES  
INTERPERSONALES EN ESTUDIANTES DE TERCER GRADO DE EDUCACIÓN  
BÁSICA**

**TRABAJO ESPECIAL DE GRADO PRESENTADO COMO REQUISITO PARA OPTAR  
AL TÍTULO DE LICENCIADO EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN BÁSICA**

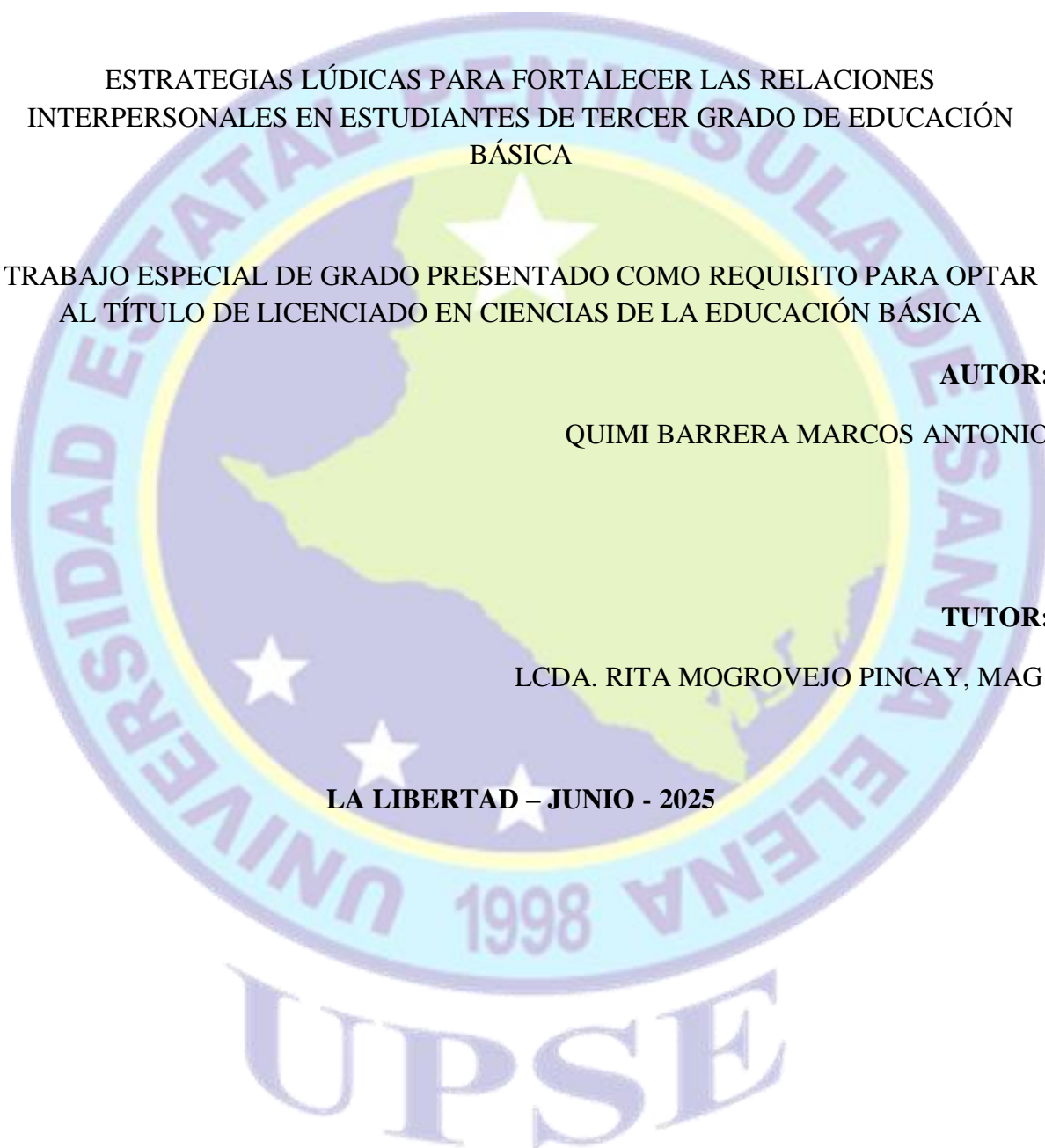
**AUTOR:**

**QUIMI BARRERA MARCOS ANTONIO**

**TUTOR:**

**LCDA. RITA MOGROVEJO PINCAY, MAG.**

**LA LIBERTAD – JUNIO - 2025**



## DECLARACIÓN DE DOCENTE TUTOR

En mi calidad de Docente Tutor del Trabajo de Integración Curricular, “ESTRATEGIAS LÚDICAS PARA FORTALECER LAS RELACIONES INTERPERSONALES EN ESTUDIANTES DE TERCER GRADO DE EDUCACIÓN BÁSICA”, elaborado por el Sr. Quimi Barrera Marcos Antonio, estudiante de la Carrera de Educación Básica, Facultad de Ciencias de la Educación e Idiomas de la Universidad Estatal Península de Santa Elena, previo a la obtención del título de Licenciado en Ciencias de la Educación Básica, me permito declarar que luego de haber dirigido su desarrollo y estructura final del trabajo, este cumple y se ajusta a los estándares académicos, razón por la cual, apruebo en todas sus partes, encontrándose apto para la evaluación del docente especialista.

Atentamente,



---

**Lcda. Rita Mogrovejo Pincay, Mag.**

DOCENTE TUTOR

## DECLARACIÓN DE DOCENTE ESPECIALISTA

En mi calidad de Docente Especialista, del Trabajo de Integración Curricular “ESTRATEGIAS LÚDICAS PARA FORTALECER LAS RELACIONES INTERPERSONALES EN ESTUDIANTES DE TERCER GRADO DE EDUCACIÓN BÁSICA” elaborado por el Sr. Quimi Barrera Marcos Antonio, estudiante de la Carrera de Educación Básica, Facultad de Ciencias de Educación e Idiomas de la Universidad Estatal Península de Santa Elena, previo a la obtención del título de Licenciado en Ciencias de la Educación Básica, me permito declarar que luego de haber evaluado el desarrollo y estructura final, este cumple y se ajusta a los estándares académicos, razón por la cual, declaro que se encuentra apto para su sustentación.

Atentamente,



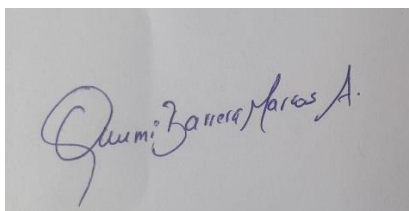
---

MSc. Sandra Canalías

## DECLARACIÓN AUTORÍA DE LA ESTUDIANTE

En calidad de estudiante, el Sr. **QUIMI BARRERA MARCOS ANTONIO**, portador de la identificación 0928503945 respectivamente, estudiante de la Carrera de **EDUCACIÓN BÁSICA**, declaro por medio de la presente, por derecho personal, que el estudio que lleva por título **“ESTRATEGIAS LÚDICAS PARA FORTALECER LAS RELACIONES INTERPERSONALES EN ESTUDIANTES DE TERCER GRADO DE EDUCACIÓN BÁSICA”**, es de mi autoría en todas sus partes, a excepción del contenido citado, respetando la propiedad intelectual de aquellos autores, el derecho intelectual de este trabajo pertenece a la Universidad Estatal Península de Santa Elena.

Atentamente,

A rectangular box containing a handwritten signature in blue ink. The signature reads "Quimi Barrera Marcos A." in a cursive script.

---

Sr. Quimi Barrera Marcos Antonio  
C.I: 0928503945

## TRIBUNAL DE SUSTENTACIÓN



---

**M.Sc García Espinoza Margot**  
**DIRECTOR(A) E. DE CARRERA DE**  
**EDUCACION BASICA**



---

**M.Sc Sandra Canalías**  
**DOCENTE ESPECIALISTA**



---

**M.Sc Rita Mogrovejo Pincay**  
**DOCENTE TUTOR**



---

**Ph.D Gonzales de Pirela Nelia**  
**DOCENTE GUIA UIC**

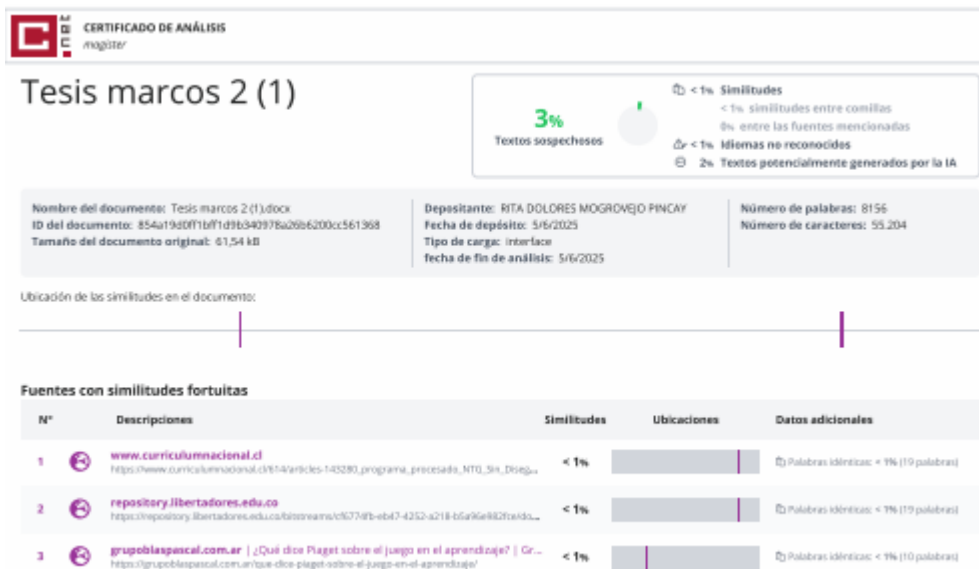


---

**Lic. De la Cruz Tigrero María**  
**ASISTENTE ADMINISTRATIVA**

## CERTIFICADO DE ANTIPLAGIO

En mi calidad de Tutor del Trabajo de Integración Curricular, “ ESTRATEGIAS LÚDICAS PARA FORTALECER LAS RELACIONES INTERPERSONALES EN ESTUDIANTES DE TERCER GRADO DE EDUCACIÓN BÁSICA”, elaborado por el Sr. **Quimí Barrera Marcos Antonio**, estudiante de la **CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA**, de la Universidad Estatal Península de Santa Elena, previo a la obtención del Título de Licenciado en **EDUCACIÓN BÁSICA**, declaro que el análisis efectuado mediante sistema anti – plagio reflejó el 3% de similaridad, cuya evidencia se muestra en el anexo 1, por consiguiente se procede a emitir el presente informe.



*Rita Mogrovejo P.*

Lic. Rita Mogrovejo Pincay, Mag.

**DOCENTE TUTOR**

## **AGRADECIMIENTO**

A Dios, por haberme brindado confianza, sabiduría y permitirme llegar a terminar este reto profesional.

A las Autoridades de la Universidad Estatal Península de Santa Elena, directivos de la carrera de Educación Básica y a cada uno de los docentes, por permitirme ampliar y profundizar mis conocimientos profesionales.

A mi tutora Lic. Rita Mogrovejo Pincay, Msc. a quien debo agradecerle por haber sido un pilar fundamental en esta etapa, que, con su experiencia, buenos consejos podré cerrar el ciclo profesional en la carrera de la docencia.

A la Unidad Educativa Virgen del Cisne, institución que me abrió las puertas, me brindó apoyo y confianza, destacando su maravilloso entorno educativo, lo que fue esencial para el progreso de mi investigación.

*Quimi Barrera Marcos Antonio,*

## DEDICATORIA

El presente trabajo va dedicado a Dios, a mis padres y a mis dos hijas Luisa y Aithana.

A Dios por ser mi fortaleza y mi guía por este duro camino de la vida pero que con su ayuda he podido superar las adversidades de la vida.

A mis Padres por ser el pilar fundamental, porque cada día me apoyan de una manera incondicional y me alimentan a que no me dé por vencido y así poder cumplir las metas que me trace en la vida.

A mis amadas hijas Luisa y Aithana, por ser mi inspiración diaria, mi razón para seguir adelante incluso en los momentos mas difíciles. Cada sacrificio, cada noche sin dormir y cada esfuerzo invertido en esta tesis, ha sido pensando en su futuro que quiero dejarles.

Que este logro les recuerde siempre que con amor, esfuerzo y perseverancia los sueños pueden hacerse realidad.

*Quimi Barrera Marcos Antonio,*

## ÍNDICE DE CONTENIDO

PORTADA .....	i
DECLARACIÓN DE DOCENTE TUTOR .....	iii
DECLARACIÓN DE DOCENTE ESPECIALISTA .....	iv
DECLARACIÓN AUTORÍA DE LA ESTUDIANTE.....	v
TRIBUNAL DE SUSTENTACIÓN .....	vi
CERTIFICADO DE ANTIPLAGIO.....	vii
AGRADECIMIENTO.....	viii
DEDICATORIA .....	ix
ÍNDICE DE CONTENIDO .....	x
ÍNDICE DE TABLA.....	xiii
ÍNDICE DE GRÁFICOS .....	xiv
ÍNDICE DE CUADRO .....	xv
ÍNDICE DE ANEXOS.....	xvi
RESUMEN .....	xvii
ABSTRACT .....	xviii
TÍTULO.....	19
INTRODUCCIÓN .....	19
CAPÍTULO I: PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA .....	21
1. PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN.....	21
Estrategias lúdicas para fortalecer las relaciones interpersonales .....	21
1.1. Situación problemática .....	21
1.2. Formulación y sistematización del problema.....	22
1.3. Objetivos de la investigación .....	22
Objetivo General.....	22
Objetivos Específicos.....	23
1.4. Justificación del problema .....	23
1.5. Alcance y delimitación .....	23
CAPÍTULO II: MARCO TEÓRICO .....	25
2.1. Investigaciones previas .....	25
2.2. Fundamentación Filosófica.....	26
2.3. Fundamentación Psicológica.....	27

2.4.	Fundamentación Pedagógica.....	28
2.5.	Fundamentación Sociológica .....	30
2.6.	Fundamentación teórica .....	31
2.7.	Estrategias lúdicas .....	33
2.7.1.	Definiciones .....	33
2.7.2.	Característica de la actividad lúdica .....	34
2.7.3.	Tipos de lúdica .....	34
2.7.3.1.	Juego configurativo .....	35
2.7.3.2.	Juego de representación de personas .....	35
2.7.3.3.	Juegos de ejercicios .....	35
2.7.3.4.	Juegos sensoriales.....	36
2.7.3.5.	Juegos constructivos .....	36
2.7.3.6.	Juego de argumento .....	36
2.7.3.7.	Juegos al aire libre .....	36
2.7.3.8.	Juegos didácticos .....	37
2.7.3.9.	Juegos intelectuales .....	37
2.8.	El juego .....	37
2.8.1.	Juego y la educación.....	38
2.8.2.	La importancia del juego en el proceso educativo .....	39
2.8.3.	La didáctica y los medios didácticos .....	40
2.8.4.	Medios didácticos.....	41
2.8.5.	Los medios didácticos como parte del juego en la adquisición de aprendizaje .....	41
CAPÍTULO III: MARCO METODOLÓGICO.....		43
3.1.	Diseño de la investigación .....	43
3.2.	Enfoque cuantitativo.....	43
3.3.	Tipos de investigación .....	43
3.3.1.	Investigación exploratoria.....	43
3.3.2.	Investigación bibliográfica.....	44
3.3.3.	Investigación de campo.....	44
3.4.	Técnicas .....	44
3.5.	Instrumentos.....	44
3.5.1.	Encuesta .....	44
3.6.	Población y muestra.....	45
3.6.1.	Población.....	45

3.6.2. Muestra .....	45
3.7. Matriz de consistencia .....	46
3.8. Matriz operacionalización de las variables .....	47
CAPÍTULO IV: ANÁLISIS Y DISCUSIÓN DE LOS RESULTADOS .....	48
4.1. Análisis de los resultados de la encuesta realizada a los estudiantes de tercero de básica .....	48
4.2. Discusión de los resultados .....	55
CAPÍTULO V: CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES .....	56
5.1. Conclusión .....	56
5.2. Recomendación .....	58
BIBLIOGRAFÍA .....	59
ANEXOS .....	66

## ÍNDICE DE TABLA

<b>Tabla 1</b>	<i>Actividades que haces en clase</i> .....	49
<b>Tabla 2</b>	<i>Lugar de actividades lúdicas</i> .....	50
<b>Tabla 3</b>	<i>Actividades entre compañeros y maestra</i> .....	51
<b>Tabla 4</b>	<i>Hace actividades con tu maestra y tus compañeros</i> .....	52
<b>Tabla 5</b>	<i>Problema con tus compañeros, como lo solucionan</i> .....	53
<b>Tabla 6</b>	<i>Hacer actividades con tus compañeros es importante</i> .....	54

## ÍNDICE DE GRÁFICOS

<b>Gráfico 1</b> <i>Actividades que haces en clase</i> .....	49
<b>Gráfico 2</b> <i>Lugar de actividades lúdicas</i> .....	50
<b>Gráfico 3</b> <i>Actividades entre compañeros y maestra</i> .....	51
<b>Gráfico 4</b> <i>Hace actividades con tu maestra y tus compañeros</i> .....	52
<b>Gráfico 5</b> <i>Problema con tus compañeros, como lo solucionan</i> .....	53
<b>Gráfico 6</b> <i>Hacer actividades con tus compañeros es importante</i> .....	54

## ÍNDICE DE CUADRO

Cuadro 1 Matriz de consistencia .....	46
Cuadro 2 Matriz operatización de las variables .....	47

## ÍNDICE DE ANEXOS

ANEXO 1 CERTIFICADO DE ANTIPLAGIO .....	66
ANEXO 2 ENCUESTA DIRIGIDA A LOS ESTUDIANTES DE TERCER GRADO DE EDUCACIÓN BÁSICA VIRGEN DEL CISNE .....	67
ANEXO 3 FICHA DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO DE RECOLECCIÓN DE DATOS..	71
ANEXO 4 APLICACIÓN DE INSTRUMENTOS.....	79
Anexo 5 SOLICITUD ENTREGADA A LA INSITUCIÓN PARA APLICACIÓN DE INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN .....	80
ANEXO 6 CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES .....	81



**UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA DE SANTA ELENA  
FACULTAD DE CIENCIAS DE LAS EDUCACIÓN E IDIOMAS  
CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA**

**RESUMEN**

El presente estudio aborda la problemática relacionada con la insuficiente fortaleza en las relaciones interpersonales entre estudiantes de tercer grado de educación básica, identificando la necesidad de implementar estrategias lúdicas que favorezcan la interacción social y el trabajo colaborativo. El objetivo principal consiste en diseñar y promover actividades lúdicas que contribuyan al fortalecimiento de dichas relaciones, promoviendo un ambiente escolar más armónico y participativo. Para alcanzar este propósito, se aplicó una metodología descriptiva de carácter cuantitativo, enfocada en un banco de preguntas y análisis del impacto de las estrategias lúdicas en el grupo estudiado. Se utilizó como instrumento principal una encuesta dirigida a estudiantes, la cual permitió recopilar información sobre sus percepciones y experiencias respecto a las actividades realizadas con sus compañeros y docentes. Los resultados evidenciaron que la mayoría de los estudiantes valoró positivamente las actividades lúdicas, destacando el trabajo en equipo como el principal beneficio. Sin embargo, se identificaron áreas de mejora en la diversificación de las estrategias para incluir aspectos como la comunicación, la empatía y la resolución pacífica de conflictos. Por lo tanto, las estrategias lúdicas mostraron un potencial significativo para fortalecer las relaciones interpersonales, recomendándose su implementación continua y adaptada a las necesidades del alumnado.

**Palabras claves:** Estrategias lúdicas – relaciones interpersonales – educación básica.



**UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA DE SANTA ELENA  
FACULTAD DE CIENCIAS DE LAS EDUCACIÓN E IDIOMAS  
CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA**

**ABSTRACT**

This study addresses the problem of insufficient interpersonal relationship strength among third-grade elementary school students, identifying the need to implement recreational strategies that foster social interaction and collaborative work. The main objective is to design and promote recreational activities that contribute to strengthening these relationships, fostering a more harmonious and participatory school environment. To achieve this goal, a descriptive, quantitative methodology was applied, focusing on a question bank and analyzing the impact of recreational strategies on the study group. A student survey was used as the primary instrument, gathering information on their perceptions and experiences regarding the activities carried out with their peers and teachers. The results showed that the majority of students positively valued the recreational activities, highlighting teamwork as the main benefit. However, areas for improvement were identified in diversifying strategies to include aspects such as communication, empathy, and peaceful conflict resolution. Therefore, the topic of playful strategies showed significant potential for strengthening interpersonal relationships, and their continued implementation, tailored to students' needs, is recommended.

**Keywords:** Playful strategies – interpersonal relationships – basic education

## TÍTULO

# “ESTRATEGIAS LÚDICAS PARA FORTALECER LAS RELACIONES INTERPERSONALES EN ESTUDIANTES DE TERCER GRADO DE EDUCACIÓN BÁSICA”

## INTRODUCCIÓN

Este trabajo aborda de manera integral el estudio del tema: “ESTRATEGIAS LÚDICAS PARA FORTALECER LAS RELACIONES INTERPERSONALES EN ESTUDIANTES DE TERCER GRADO DE EDUCACIÓN BÁSICA”.

En el capítulo I se analiza el planteamiento del problema, donde se expone la problemática enfocándose en la necesidad de implementar estrategias para fortalecer las relaciones interpersonales en los estudiantes de tercer grado de educación básica. Se describe la situación problemática, se formula el problema de investigación y se establecen los objetivos que guían el estudio.

En el capítulo II, se presenta la fundamentación teórica que sustenta la investigación, incluyendo revisiones de estudios previos y diversas perspectivas filosóficas, psicológicas, pedagógicas y sociológicas. Se abordan conceptos claves relacionados con estrategias lúdicas, sus características y tipos, así como la importancia del juego en el proceso educativo. También se analiza el papel de los medios didácticos como herramientas fundamentales para facilitar el aprendizaje a través de la lúdica.

El capítulo III, detalla el diseño y enfoque de la investigación, explicando la combinación de métodos cuantitativos empleados para abordar el problema. Se describen los tipos de investigación, las técnicas e instrumentos utilizados, como la encuesta. Asimismo, se define la población y muestra seleccionada, y se presentan matrices que garantizan la coherencia y operatividad de las variables estudiadas.

En el capítulo IV, se examinan y analizan los datos obtenidos de las encuestas aplicadas a los estudiantes. Se interpretan los resultados en relación con los objetivos planteados y el marco teórico, identificando patrones y tendencias relevantes. La discusión profundiza en el significado de los hallazgos, evaluando su impacto en el fortalecimiento de las relaciones interpersonales mediante estrategias lúdicas.

En el capítulo V, este espacio sintetiza las principales conclusiones derivadas del análisis de resultados, destacando los aportes y limitaciones de la investigación, se ofrecen recomendaciones prácticas dirigidas a docentes y responsables educativos para mejorar la implementación de estrategias lúdicas que favorezcan la interacción social entre estudiantes.

## **CAPÍTULO I: PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA**

### **1. PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN**

Estrategias lúdicas para fortalecer las relaciones interpersonales

#### **1.1. Situación problemática**

La estrategia lúdica abarca todos los materiales y actividades que el docente utiliza para promover y fomentar un ambiente de aprendizaje activo y participativo en el aula, donde los estudiantes ocupan un papel protagónico en el proceso educativo. Sin embargo, en la Unidad Educativa Virgen del Cisne, hay muy poca práctica respecto a estas estrategias, lo que ha resultado en un bajo interés de los estudiantes de tercer grado por aprender de manera significativa. Este fenómeno se traduce en un ambiente de aprendizaje monótono, donde la creatividad del docente es limitada, lo que provoca que los estudiantes experimenten aburrimiento y desmotivación, impidiendo el alcance de los objetivos educativos propuestos.

Las emociones que los niños experimentan durante el proceso de enseñanza – aprendizaje son variadas y, en ocasiones, pueden distorsionar el aprendizaje que el docente intenta facilitar. Según estudios recientes, el uso de estrategias lúdicas puede contribuir significativamente a la mejora de las relaciones interpersonales entre los estudiantes, promoviendo un ambiente de armonía y creatividad (González & Pérez, 2021). Sin embargo, hay poca atención a la relación entre los compañeros, lo que afecta negativamente el desarrollo psicosocial y la adquisición de conocimientos.

Por lo tanto, el estudio indica que los alumnos de la Unidad Educativa Virgen del Cisne presentan problemas en el ámbito social, lo que incide en la posibilidad de relacionarse adecuadamente, emocionalmente, no solo con sus compañeros, sino con toda la comunidad académica. Esta situación es preocupante, por la falta de valores, disciplina y relaciones armónicas se convierten en obstáculos significativos para un proceso de enseñanza – aprendizaje (Martínez, 2020).

Por lo tanto, es fundamental implementar estrategias lúdicas innovadoras que fomenten la participación activa de los estudiantes, creando un entorno educativo que favorezca el desarrollo de habilidades interpersonales e intrapersonales. Por lo que, el tema busca identificar la necesidad de mejorar las relaciones interpersonales en los estudiantes de tercer grado,

considerando la variable independiente que hace referencia entre las diferentes actividades y materiales didácticos utilizados por el docente para fomentar el aprendizaje activo y participativo. Estos pueden incluir juegos, dinámicas de grupo, actividades creativas, etc.

Por otro lado, como variables dependientes, la relación interpersonal se refiere a la calidad de las interacciones entre los estudiantes, incluyendo la comunicación, la empatía, la capacidad para resolver conflictos. El rendimiento académico, donde las relaciones interpersonales pueden afectar los niveles de motivación e interés por aprender, y el desarrollo psicosocial que incluye elementos como la autoestima, la autoconfianza y la capacidad de colaborar, que pueden verse positivamente impactados por el uso de estrategias lúdicas.

## **1.2. Formulación y sistematización del problema**

- **Pregunta principal**

¿Cómo influyen las estrategias lúdicas en el fortalecimiento de las relaciones interpersonales y en el desempeño académico de los estudiantes de tercer grado en la Unidad Educativa Virgen del Cisne?

- **Preguntas secundarias**

¿Qué tipo de estrategias lúdicas son más efectivas para mejorar la comunicación y la empatía entre los estudiantes?

¿De qué manera favorece la implementación de actividades lúdicas en el autoestima y en la autoconfianza de los estudiantes de tercer grado?

¿Cómo se relaciona el uso de las dinámicas grupales con la resolución de conflictos en el aula?

## **1.3. Objetivos de la investigación**

### **Objetivo General**

Describir la influencia de las estrategias lúdicas para corregir las relaciones interpersonales y en el desempeño académico en estudiantes de tercer grado de la Unidad

Educativa Virgen del Cisne del cantón Santa Elena.

### **Objetivos Específicos**

Identificar los tipos de estrategias lúdicas más efectivas para mejorar la comunicación y la empatía entre los estudiantes de tercer grado.

Demostrar los beneficios de la implementación de actividades lúdicas en el autoestima y en la autoconfianza de los estudiantes de tercer grado.

Explicar la relación del uso de las dinámicas grupales con la resolución de conflictos en el aula.

#### **1.4. Justificación del problema**

La implementación de estrategias lúdicas en el aula se presenta como una solución efectiva para mejorar las relaciones interpersonales entre los estudiantes de la Unidad Educativa Virgen del Cisne. Los desafíos planteados por la integración de dichas estrategias para el aprendizaje activo en el aula no han sido superados y, por el contrario, han contribuido a generar ambientes monótonos que apagan la creatividad del docente y desmotivan al estudiante.

La investigación muestra que las actividades recreativas no solo capturan el interés hacia el aprendizaje, sino que también potencian el diálogo y la empatía entre los estudiantes. Por esto, corresponde proponer nuevas estrategias que estimulen la interacción social y el desarrollo psicosocial de los estudiantes, haciendo que el contexto educativo sea más activo y rico en experiencias.

#### **1.5. Alcance y delimitación**

##### **Alcance**

El alcance de esta investigación se centra en evaluar el impacto de las estrategias de juego en las relaciones interpersonales de los estudiantes de tercer grado de la Unidad Educativa Virgen del Cisne. Se intentará determinar cómo el desempeño de actividades lúdicas puede mejorar la comunicación, la empatía y la resolución de conflictos entre compañeros.

Asimismo, se analizará el impacto de las estrategias en el desarrollo psicosocial de los estudiantes, prestando atención al nivel de afrontamiento de desafíos sociales, trabajo en equipo y autoestima. Este estudio pretende ofrecer recomendaciones prácticas para optimizar el proceso de enseñanza – aprendizaje en el aula.

### **Delimitación**

**Campo de estudio:** Educación Básica

**Unidad de estudio:** Tercer Grado

**Objeto de estudio:** Estrategias lúdicas para fortalecer las relaciones interpersonales

**Sujetos de estudio:** Estudiantes de tercer grado

**Universo de estudio:** Unidad Educativa Particular Virgen del Cisne del cantón La Libertad, año lectivo 2025 – 2026

**Enfoque de investigación:** Cuantitativo

## CAPÍTULO II: MARCO TEÓRICO

### 2.1. Investigaciones previas

Las estrategias lúdicas representan un campo emergente que busca establecer conexiones entre la educación y las relaciones interpersonales. Su objetivo es proporcionar a los docentes nuevos conocimientos sobre su funcionamiento, permitiéndoles aplicar estas estrategias para mejorar sus métodos de enseñanza – aprendizaje. Según Huertas (2024), las estrategias lúdicas, como el juego, son elementos esenciales en el aula, ya que fomentan la participación activa y dinámica de los estudiantes. De manera similar, Candela (2020), sostiene que la utilización de estas estrategias contribuye a la adquisición efectiva de conocimientos, promoviendo la implicación social y el desarrollo de vínculos afectivos entre los grupos. Además, se considera que las estrategias lúdicas actúan como un canal para el aprendizaje de contenidos cognitivos, al mismo tiempo que facilitan el desarrollo de habilidades expresivas y comunicativas. Esto, a su vez, propicia una mejor relación social y afectiva dentro de la aula (Mejía, 2021).

Dentro del ámbito educativo, diversos expertos en pedagogía, como María Montessori, Friedrich Fröbel y Ovide Decroly, han destacado el papel del juego como una herramienta didáctica. Estos autores coinciden en que el juego no solo fomenta el aprendizaje, sino que, además, mejora la asimilación del conocimiento por parte de los estudiantes, constituyéndose en un recurso didáctico invaluable para los educadores en su práctica pedagógica.

Montessori es conocida por desarrollar un método educativo centrado en el aprendizaje autodirigido y motivado por actividades lúdicas. De acuerdo con esta metodología, el juego permite a los niños explorar su entorno de forma libre, lo cual contribuye al desarrollo de habilidades cognitivas, sociales y emocionales de forma integral. Este enfoque busca proporcionar un ambiente estimulante que sea seguro para que los niños fortalezcan su confianza e independencia, permitiéndoles aprender a su propio ritmo (Brightwheel, 2025).

Por el contrario, Friedrich Fröbel utilizó el término “Kindergarten” o “jardín de niños” porque concebía el juego como parte central en el desarrollo infantil. Esto fomentaba que los pequeños ejecutaran juegos de objetos, canto y danza, enriqueciendo sus experiencias tanto de la percepción como de la acción. Su obra enseña lo fundamental que son el moverse y la interacción social durante el juego como una forma de aprendizaje activo y de desarrollo

integral en los más pequeños. La implementación permite que los estudiantes adquieran conocimientos de manera más efectiva, transformando la didáctica en un espacio dinámico y recreativo. Esta perspectiva rompe con los enfoques rígidos y teóricos tradicionales, promoviendo un aprendizaje más significativo. Además, el uso del juego fomenta el desarrollo de habilidades sociales y epistémicas en los educandos, contribuyendo a la formación integral (Salvo-Garrido, et al., 2021).

La inclusión de actividades lúdicas en las prácticas pedagógicas ha evolucionado desde el lejano pasado, cuando el juego era simplemente una distracción ofrecida a los estudiantes para tomar un descanso de las actividades académicas mundanas. Sin embargo, con el tiempo, el juego comenzó a ganar más importancia dentro de la dinámica escolar, convirtiéndose en una herramienta fundamental para mejorar los procesos de aprendizaje (Álvarez & Gómez, 2021).

Las estrategias lúdicas tienen una gran importancia dentro del sistema educativo, expandiendo su alcance más allá de la educación primaria hasta todos los niveles del desarrollo humano. No solo refuerzan el conocimiento adquirido, sino que también proporcionan innumerables ventajas en el aula. El aspecto lúdico sirve como relajante, motivando a los estudiantes a aprender. Por lo tanto, impacta positivamente en el desarrollo cognitivo, permitiendo a los estudiantes participar activa y creativamente en el proceso de aprendizaje. Este proceso crea un ambiente educativo cómodo y enriquecedor, donde los estudiantes se sienten seguros para expresarse libremente (Hernández & García, 2022)

## **2.2. Fundamentación Filosófica**

El juego es una manifestación de la imaginación y la capacidad de sistematizar, elementos esenciales que impulsan el trabajo y, por ende, la creación de ciencia y arte. El valor social de un juego ha sido analizado y estudiado por muchos filósofos que aseguran desempeña un papel muy importante en el desarrollo social del ser humano. El juego no solo pone en práctica las tendencias sociales, sino que también cohesiona y fortalece el sentido de pertenencia, lo que marca la historia social (Hernández., 2020).

Dentro de los métodos de enseñanza el uso del juego es fundamental, puesto que ayuda en la consecución de los objetivos didácticos propuestos. Esto brinda al educador la opción de nivelar o agrupar a los estudiantes con base en su edad o nivel de competencia lo cual permite

una mayor efectividad al seguimiento de cada caso. La aplicación de técnicas lúdicas en cualquier fase de la sesión ayuda a los estudiantes a utilizar su imaginación y facilita el aprendizaje, además, puede ser un momento ideal para relajarse después de haber trabajado intensamente. Este principio didáctico evidencia que el colegio se convierte en un espacio de crecimiento y nutriente para el desarrollo biopsicosocial integral de los niños y niñas (Salvo-Garrido, et al., 2021).

Por tanto, los docentes deben integrar estas actividades en el aula, desempeñando un papel orientador, motivador y guía para que los estudiantes alcancen los objetivos propuestos, incluso explicando juegos desconocidos. El juego fomenta la creatividad, es decir, la capacidad de generar ideas nuevas y reconocer las conexiones entre las cosas. Esta creatividad debe ser estimulada y respetada, lo que enriquecerá la capacidad de expresión del niño (Mendible-Peñaranda, 2020).

### **2.3. Fundamentación Psicológica**

Según la postura de Piaget, el juego es una actividad que permite a los niños relacionarse con la realidad y consigo mismos de forma espontánea y autónoma. A lo largo de la escolaridad, el juego aparece de manera natural y los niños no requieren ser forzados a participar, sino que, por sí solos, deciden hacerlo. En el aula el aprendizaje se da a través del juego, de manera activa, de tal forma que optimiza la creatividad, imaginación y la resolución de conflictos. Mediante el juego, los educadores también tienen la posibilidad de captar cómo el aprendiz tiene en marcha el proceso de aprendizaje, cuáles son los estímulos para aprender y cómo se produce el olvido. Sin embargo, aún es un concepto controvertido porque ciertos investigadores critican la posibilidad de cambiar las conductas de los aprendices (Alonso-Arija, 2021).

El juego es una actividad natural que los adultos planean para que el niño las vincule con su aprendizaje en la cotidianeidad, dando paso a una transformación dentro del salón de clases. El propósito de este cambio es para fomentar un clima de confianza entre ambos actores del aula, donde se pueda relacionar para un verdadero éxito escolar. Dentro del medio social y natural en el que los niños se encuentran, ellos tienen el rol de buscar y aprender cosas nuevas que provocan la curiosidad.

El juego se convierte en una estrategia educativa significativa que implica una

interacción entre la acción y el niño, siendo un instrumento crucial en el desarrollo integral del niño, especialmente en los primeros años de vida. Por medio del juego, los niños desarrollan no solo las habilidades motrices, sino también la capacidad intelectual, social, moral y creativa, descubriendo nuevos conceptos a partir de sus propias experiencias (Morales-Andrade & Guandinango-Conejo, 2023).

La lúdica se conceptualiza como una cualidad destacada en las acciones humanas, manifestándose de diversas maneras, como el arte, el espectáculo, la fiesta, y la creatividad en el trabajo. El juego es una parte del jugar y puede ser expresado de diferentes maneras. En el contexto escolar, la lúdica se manifiesta como una forma de cultura propia de la infancia donde el juego fomenta el desarrollo de la fantasía, la imaginación y la creatividad, llevando a los involucrados a una dimensión diferente a la realidad. A pesar de que la lúdica ha surgido como un recurso en la sociedad actual, aportando en la comprensión del cerebro humano y su funcionamiento, no se ha implementado en los sistemas educativos por falta de entrenamientos de los recursos humanos en este campo.

De acuerdo con el autor, las personas han de beneficiarse de los tiempos de ocio, en los cuales el proceso de comunicarse resulta más accesible. El juego como elemento debe ser considerado un factor que prepara y estimula los procesos de desarrollos que todo ser humano realiza, no solamente como un atributo alcanzado de la niñez, sino como un componente fundamental que genera y estimula nichos de desarrollo inmediato. El juego como experiencia cultural es parte de la cotidianidad ya que puede ser utilizado por medios adultos y niños para interactuar con la cultura. A través de esos actos creados por el juego, la cultura puede ser transformada, dotada de sentido y significado. Esta acción destaca lo importante que es el juego en la formación cultural y social de los niños y niñas (Muñoz-Cabrera, et al., 2024).

#### **2.4. Fundamentación Pedagógica**

Vygotsky, como lo cita Bolívar de López, señala que las actividades escolares en los niños deben incluir el juego porque ayuda en el desarrollo de elementos relacionales y de conocimiento, así como actitudes esenciales para el desarrollo. Como enfatizó Vygotsky, el juego es un poderoso motivador para fomentar una actitud positiva hacia la participación y es de gran importancia para facilitar las emociones en un nivel académico y personal. Además, quizás la mejor manera de mejorar la atención y la memoria es proporcionar condiciones favorables para ejercitar el cerebro, lo que permite una mejor observación de los estímulos

ambientales. Este método mejora el desarrollo de sus habilidades cognitivas y les ayuda a transformar estas habilidades en hábitos disciplinados (Mendible-Peñaranda, 2020).

La investigación revela que, para mejorar las relaciones interpersonales y los niveles de motivación de los estudiantes, los profesores necesitan utilizar juegos como parte de sus planes de lecciones. Esto ayuda a los niños a adaptarse y sentirse a gusto en un entorno que se siente como en casa, lo que a su vez les ayuda a participar activamente y comprender el contenido a través del enfoque lúdico. Al integrar el juego en las clases, este da paso a un entorno propicio para el aprendizaje, impulsando el desarrollo social de los estudiantes.

La aplicación de actividades lúdicas en el proceso enseñanza-aprendizaje genera en los niños felicidad, satisfacción y goce, creando un entorno integrador que transforma la forma en que se imparte y se recibe la clase. Al incorporar esta estrategia, los estudiantes desarrollan una nueva perspectiva sobre el aprendizaje, lo que facilita la comprensión de los contenidos pedagógicos. Esta práctica promueve un ambiente agradable, si no que simplifica el proceso de aprendizaje, haciendo más accesible para los estudiantes (Morales-Andrade & Guandinango-Conejo, 2023).

La lúdica desempeña un papel crucial en la enseñanza, ya que combina elementos como la intervención, la colectividad, la distracción, la creatividad y el desafío. Esta combinación logra resultados positivos en el rendimiento académico de los estudiantes y ayuda a resolver problemas de aprendizajes. Al integrar la lúdica en el proceso educativo, mejorando así la eficacia del proceso enseñanza aprendizaje (Salazar-Moreira & Loo-Salmon, 2022).

Las metas y deberes que tienen los docentes en la educación no pueden lograrse únicamente mediante procedimientos imperativos e ilustrativos dentro del aula, sino que también pueden utilizar espacios al aire libre, ya que estos procesos fijos no garantizan por sí solos el desarrollo de habilidades cognitivas en los niños y niñas. Más aún, las estrategias lúdicas presentan procedimientos aplicables a los métodos o técnicas de enseñanza que respondan a los objetivos y tareas en el orden educativo, lo que resulta mejorar la asimilación de contenidos en el aprendizaje en los niños y niñas de educación básica elemental. Al integrar la lúdica en los métodos educativos, se puede potenciar el desarrollo integral de los estudiantes, facilitando un aprendizaje más efectivo y significativo (Villavicencio-Herdoiza, 2025).

## 2.5. Fundamentación Sociológica

En la actualidad, diversas investigaciones coinciden en que el juego constituye una actividad universal, presente en todas las culturas y civilizaciones, caracterizándose por su naturaleza libre y espontánea, sin un objetivo utilitario inmediato ni un fin determinado (Peña-Guzmán, et al., 2025). Desde los primeros meses de vida, los niños y niñas muestran el deseo de jugar usando su cuerpo, en un principio, como sus primeros juguetes: manos y pies. Esto demuestra que el juego es parte de la niñez y fundamental para el desarrollo integral (Pérez, 2025).

El juego, como se pudo determinar, no solo es un pasatiempo, ya que el juego de manera independiente constituye una función anticipada, educativa, primordial, por cuanto, permite el desarrollo integral, físico, cognitivo, emocional y social de los niños y niñas. Los niños exploran el medio en el que se desenvuelven mediante actividades lúdicas y experimentan nuevas sensaciones en el cúmulo adquiridas tales como: la coordinación motriz, la creatividad, la capacidad de resolver problemas y la regulación emocional. Además, el juego contribuye en gran medida a la socialización, la empatía, la cooperación y afectivos y la identidad personal (Mohammed, Afaya, & Abukari, 2023)

La literatura contemporánea, que se ha vuelto predominante durante los últimos años, es cuando más se habla de que no se debe de ver la niñez como una fase que como un período valioso por sí solo. Esto da oportunidad de que el juego sirva un papel principal en el aprendizaje, básicamente tener un impacto relevante al niño para cambiar su bienestar. Por otro lado, la educación dentro de las instituciones resalta que los adultos, padres y docentes deben involucrarse activamente en las experiencias lúdicas, por consiguiente, el acompañamiento de los adultos, potencia el desarrollo socioemocional y cognitivo de los niños y niñas, fortaleciendo la seguridad, confianza y resiliencia ante situaciones adversas (Peña-Guzmán, et al., 2025).

Diversos estudios recientes han señalado que la integración de la neurociencia con otras disciplinas permite comprender de manera más profunda el desarrollo infantil, ya que el juego constituye un elemento transversal que impacta en múltiples áreas del crecimiento del niño. El juego, tanto en el ámbito escolar como familiar, representa una actividad esencial para la formación de la personalidad, dado que los niños dedican una parte significativa de su tiempo a actividades lúdicas, ya sea de forma individual o grupal, bajo la guía de adultos o de manera

autónoma (Aguilera-Castro & Díaz, 2020).

La literatura menciona que el juego libre individual fomenta la creatividad y la imaginación, mientras que el juego en grupo ayuda a desarrollar la empatía, la colaboración y el respeto hacia las jerarquías. Permitir que los niños se autodirijan en su juego resulta fundamental, ya que pueden experimentar, tomar decisiones y usar su imaginación, facilitando así el desarrollo de sus capacidades cognitivas, emocionales y sociales en su máxima expresión.

La autonomía del menor, en este caso el niño en juego, resulta ser fundamental, ya que la incursión constante de un adulto puede resultar en restricciones para la exploración y la creatividad. Así, el aprendizaje a través del juego se convierte en un proceso espontáneo, lo que les permite a los niños forjar lazos de conocimiento y habilidades significativos para su vida. Por lo tanto, resulta imprescindible la intervención adulta a fin de proporcionar contextos y adecuados para la libre actividad, fomentando, como se ha mencionado, el interés y la iniciativa de los niños para favorecer el desarrollo integral de estos (Sevilla-Morocho, 2023).

## **2.6. Fundamentación teórica**

El juego se considera hoy en día un recurso y una ayuda estratégica en la educación porque desempeña un papel importante en el desarrollo cognitivo y moral de los niños. En la fase sensoriomotora, las actividades de juego forman el método principal de aprendizaje del niño, permitiendo al infante percibir y comprender su entorno a través de acciones y exploración. Contrario a la suposición de que jugar es una pérdida de tiempo, la evidencia científica enfatiza que debe ser apreciado y respetado por los educadores, y que debe ser incorporado en la planificación instruccional y en los procesos de desarrollo cognitivo (Jiménez López, 2025).

A través del juego, los niños son capaces de mostrar una mayor motivación y entusiasmo hacia materias como la lectura, las matemáticas y la gramática. Se ha observado que los niños pueden demostrar mayor motivación y entusiasmo hacia materias que, de otro modo, parecerían poco atractivas o desafiantes para ellos. Esta forma de juego se puede aplicar en diversos entornos educativos, mejorando la actividad y fomentando la participación de los estudiantes (Jiménez, 2025).

Con otras ramas de la ciencia, la neurociencia valida la importancia del juego como

herramienta pedagógica al demostrar que las experiencias lúdicas activan redes cerebrales interrelacionadas y fomentan el aprendizaje integrado. Los maestros responsables de incorporar los recursos, estrategias o técnicas innovadoras que aplican la neurociencia, logran potenciar el proceso de enseñanza-aprendizaje. El uso de estrategias actualizadas en la actualidad responde a las necesidades del infante. Por lo que, el juego no solo impulsa el desarrollo intelectual, sino que también vigoriza el desarrollo de habilidades sociales, emocionales y morales, consolidando la educación contemporánea (Uribe-Veintimilla, et al., 2024)

Las actividades lúdicas se consideran necesarias en el desarrollo integral de las personas, ya que constituyen un componente esencial en la formación del individuo y resultan determinantes para alcanzar los beneficios de los procesos educativos y sociales. La actividad lúdica descrita como una acción inherente al ser humano que facilita la comunicación, la expresión y la vivencia de emociones, promoviendo sensaciones de alegría, diversión, distracción y, en ocasiones, hasta la manifestación de sentimientos como el llanto, siempre que estas experiencias sean canalizadas de manera adecuada por quienes facilitan el proceso educativo (Rincón-Gómez, et al., 2023).

Desde la niñez ya se puede aprender por medio de la práctica, ya que al igual que los adultos, el juego constituye una parte esencial de la vida y permite a las personas explorar su creatividad (López-Villafuerte, et al., 2024). La estructura de orden en los espacios lúdicos facilita la libertad creativa y la expresión, por lo que tanto adultos como niños pueden descubrirse y desarrollarse a sí mismos mediante múltiples actividades. Recientemente, se ha destacado el juego como una forma de fomentar la autonomía, resolución de problemas, así como el desarrollo social, intelectual y emocional, siendo clave para el desarrollo dentro del aprendizaje significativo (Lucas-Guadamud & Agramonte-Rosell, 2024).

Independientemente de todo, existe la brecha entre los conocimientos teóricos, junto a su implementación en contextos educativos, por lo que requieren de un mediador que una cada avance de neurociencia al contexto educacional, a fin de lograr en la práctica un uso pedagógico adecuado al juego. De esta forma, queda claro que se busca un compromiso en el uso de actividades lúdicas donde al implementarse en ambientes de aprendizaje no solo capta la motivación de los alumnos, sino que ayuda en el desarrollo emocional, social y cognitivo de los pequeños (Lucas-Guadamud & Agramonte-Rosell, 2024).

Los espacios destinados al juego se los conoce como espacios de socialización creativa en el aprendizaje, porque, promueve el desarrollo integral de los niños y niñas de manera equilibrada, construyendo dimensiones físicas, emocionales, sociales e intelectuales para el aprendizaje. La evidencia reciente señala que el juego favorece la observación, la reflexión y el pensamiento crítico, al tiempo que enriquece el vocabulario, fortalece la autoestima y estimula tanto la personalidad como la creatividad de los participantes (Cáseres-Mío & Quispe-Berrios, 2024).

Diversos estudios destacan que el juego y la recreación contribuyen significativamente a la formación de individuos autónomos, creativos y emocionalmente saludables. A través de actividades lúdicas, los niños no solo experimentan momentos de diversión, sino que también mejoran su disposición y actitud hacia el aprendizaje, desarrollando habilidades sociales, cognitivas y emocionales para la vida futura. El juego libre, en particular, permite a los niños explorar, experimentar y tomar decisiones de manera independiente, lo que fortalece su autoconfianza, creatividad y capacidad para resolver problemas. Por ende, la interacción de la clase en espacios lúdicos fomenta la cooperación entre los estudiantes, aumenta el respeto y la integración social, para la convivencia y el bienestar integral de los estudiantes (Alonso-Arija, 2021).

## **2.7. Estrategias lúdicas**

### **2.7.1. Definiciones**

La lúdica puede ser considerada como una actividad que viene incorporada dentro de las características del ser humano, que ofrece beneficios emocionales y que trasciende la categoría de simplemente ejercer una actividad en el tiempo de ocio o un juego sin finalidad. La diversión es un proceso que es placentero y natural, permitiendo el cambio y el aprendizaje y finalmente, obteniendo resultados en el ámbito educativo (Vega-Chacha, et al., 2023). A partir de lo señalado, en el ámbito de la pedagogía, se le atribuye a la lúdica un aprovechamiento formativo y educativo en el desarrollo integral de la persona, permitiendo la manifestación y canalización de emociones que contribuyen al desarrollo de la personalidad y a su salud emocional (Candela-Borja & Benabides-Bailón, 2020).

El procedimiento de la lúdica se traduce en juegos que producen conocimientos y habilidades, estimulando la imaginación y potencial de cada individuo. A través del juego, los

niños ponen en acción diferentes patrones de conducta que les permiten aprender, experimentar y explorar. De esta manera, la lúdica es mucho más que una característica o elemento que permite al ser humano relacionarse con el mundo que le rodea, siendo al mismo tiempo una forma de afrontar problemas que se presentan en el día a día utilizando la fantasía y el relacionamiento interpersonal (Rojas-Herrera, 2025).

Por tanto, la actividad lúdica genera en los estudiantes, estados de alegría, gozo y placer, siendo una herramienta formativa que permite a los estudiantes actuar en función a los objetivos pedagógicos, impulsando la motivación y la disposición para el aprendizaje. La integración de las estrategias lúdicas en el proceso enseñanza-aprendizaje contribuye a la formación continua hacia la transformación genuina del aprendizaje, promoviendo en la escuela ambientes dinámicos y participativos que enriquecen la experiencia educativa (Rodríguez & Almanza, 2021).

### **2.7.2. Característica de la actividad lúdica**

La estrategia lúdica, como recreación, construye una vía básica para el aprendizaje y, sobre todo, al desarrollo integral de los niños y niñas. Por medio del juego, los menores aprenden a organizar las actividades, por lo general aprenden a fortalecer la socialización y a respetar y adaptar reglas. Estas actividades pueden realizarse en diversos entornos, favorecen el desarrollo cognitivo, la comprensión y el aprendizaje, además de potenciar la atención, la memoria y la creatividad. El juego permite a los niños explorar, resolver problemas y desarrollar habilidades sociales y emocionales, consolidando su identidad y promoviendo la innovación y la motivación en el proceso educativo (Suárez, 2023).

### **2.7.3. Tipos de lúdica**

La comprensión del papel que desempeña el juego en la educación básica requiere diferenciar sus diversas modalidades y reconocer cómo estas influyen en el desarrollo infantil según la etapa y el contexto en el que se presentan. La clasificación establecida por Rüssel resulta específica y valiosa, por qué considera al juego como una manifestación esencial de los infantes, puesto que se adapta a la inmadurez del niño y a causa de esto contribuye tanto al desarrollo emocional como a la calidad de aprendizaje (Peña-Guzmán, et al., 2025).

### **2.7.3.1. Juego configurativo**

Este modo de juego captura la tendencia innata que poseen los niños a crear o elaborar algo, poniendo énfasis en cómo se agrupan y organizan los diferentes componentes de la actividad lúdica. El objetivo principal no es tanto lograr una determinada meta, sino cultivar la satisfacción obtenida en el proceso creativo y placentero de la actividad misma. Les resulta especialmente divertido pensar y ejerciten sus habilidades motrices al armar mosaicos con las piezas de varios colores o construir figuras. Este ejercicio fomenta la creatividad y la búsqueda libre, acompañada del desarrollo cognitivo y emocional, ya que no se le impone un cierre final a la actividad (Secretaría de Bienestar, 2023).

### **2.7.3.2. Juego de representación de personas**

El juego de representación de personas hace que el niño asuma el papel de un personaje humano o animal, donde imita características y comportamientos principales. Por medio de la dramatización, el niño o niña asume la experiencia del otro, lo que favorece la empatía, la creatividad y la comprensión social. Por ejemplo, al representar al león que ruge o a la vigilante de tránsito que dirige el tráfico, el niño experimenta un doble proceso: en primer lugar, se distancia de sí mismo y, en segundo lugar, se conecta con la realidad del personaje. Esta actividad es significativa para el desarrollo emocional y social que promueve la interiorización de normas y roles sociales (Peña-Guzmán, et al., 2025).

### **2.7.3.3. Juegos de ejercicios**

Estos juegos están vinculados al desarrollo sensoriomotor y comienzan desde los primeros meses de vida. Consisten en la repetición de movimientos y gestos por puro placer, lo que ayuda a consolidar aprendizajes motores y sensoriales. Por ejemplo, agilitar objetos, saborear alimentos o subir y bajar escaleras son actividades típicas que estimulan la motricidad y la coordinación. A medida que el niño crece, estas acciones se vuelven más intencionales y complejas, contribuyendo al desarrollo físico y cognitivo. Los juegos de ejercicios son fundamentales para fortalecer la base motriz que sustenta aprendizajes posteriores (Secretaría de Bienestar, 2023).

#### **2.7.3.4. Juegos sensoriales**

El juego sensorial estimula los sentidos a través de actividades que involucran la vista, el oído, el gusto, el tacto y el olfato. Para esta actividad se emplean materiales variados que permiten al niño o niña a explorar colores, texturas, sonidos y sabores, favoreciendo el desarrollo sensorial integral. Además, incluyen juegos motores que estimulan la motricidad fina y gruesa, así como juegos de iniciación a contenidos matemáticos y de lectura creativa mediante actividades lúdicas como loterías numéricas o juegos con letras. Estos juegos promueven el aprendizaje temprano y la integración sensorial, esenciales para el desarrollo cognitivo y emocional (Secretaría de Bienestar, 2023).

#### **2.7.3.5. Juegos constructivos**

Estos juegos se centran en la creación y construcción de objetos o figuras, utilizando materiales como cubos o bloques. Son especialmente adecuados para la educación inicial. Ya que fomentan la creatividad, la coordinación y la capacidad de planificación. La importancia de los juegos constructivos, radica en el producto final, sino también en el proceso de la construcción y la experimentación que permite al niño explorar formas, entornos, tamaños y estructuras. Este tipo de estrategia recreativa contribuye al desarrollo espacial y lógico-matemático, donde lo más importante es promover la concentración y la perseverancia en la actividad lúdica (Tiván-Soria & Bermello-Vidal, 2024)

#### **2.7.3.6. Juego de argumento**

Los juegos argumentativos se aplican para la interpretación y dramatización de situaciones cotidianas o imaginarias, que hacen al niño o niña expresar libremente sus ideas, emociones e ingenio. A través de imágenes, figuras, pintura o teatro, el infante recrea experiencias personales o sociales, lo que fortalece su identidad y habilidades comunicativas. Este tipo de juego es necesario para el desarrollo de la personalidad, ya que facilita la comprensión del entorno y la expresión creativa, además de fomentar la empatía y la socialización (Peña-Guzmán, Castro-Andino, González-Acosta, & Perlaza-Cañizares, 2025).

#### **2.7.3.7. Juegos al aire libre**

Los juegos en espacios abiertos combinan la actividad física con el contenido cognitivo,

desarrollando la parte emocional e intelectual. Mediante las formas organizativas, estas dinámicas grupales incluyen mímica, carreras o juegos de equipo, donde los niños y niñas desarrollan habilidades sociales, coordinación motriz y creatividad. Estas actividades lúdicas permiten la exploración del entorno natural, promoviendo la salud física y el bienestar emocional. Además, fomentan la cooperación entre pares, el trabajo en equipo y la participación, aspectos esenciales para la convivencia y el desarrollo integral de los educandos (Bósquez León, Cachupud Moroche, & Chica Macay, 2024)

#### **2.7.3.8. Juegos didácticos**

Actividades diseñadas con fines educativos para el aprendizaje. Estas actividades incorporan reglas y métodos específicos para facilitar el proceso de enseñanza-aprendizaje de los contenidos escolares. Son elaborados por los docentes para estimular habilidades cognitivas, sociales y motrices de manera lúdica; además, incluyen actividades como rompecabezas, juegos de memoria o adivinanzas. Aunque no siempre se denominan juegos, sino actividades educativas, su función pedagógica es clara, pues transforman el proceso de enseñanza en una experiencia atractiva y significativa para los estudiantes (Colombia aprende, 2021).

#### **2.7.3.9. Juegos intelectuales**

Estos juegos, de naturaleza psicológica, promueven el desarrollo del pensamiento crítico y la creatividad. Se caracterizan por ser actividades libres que fomentan la voluntad y la imaginación del niño, como las adivinanzas o los acertijos. Son una fase avanzada dentro de la lúdica educativa, ya que estimulan la reflexión, la concentración y la resolución de problemas, contribuyendo al desarrollo cognitivo y emocional de los infantes (Colombia aprende, 2021).

### **2.8. El juego**

El juego constituye un recurso didáctico y atractivo para el aprendizaje infantil, ya que permite fomentar el interés y la motivación de los niños mediante la interacción y la diversión simultánea. Cuando se emplea de manera adecuada, el juego contribuye al desarrollo de habilidades motrices y sociales, además de perfeccionar destrezas cognitivas como la atención, la rapidez de pensamiento y la capacidad de relacionar contenidos. Este enfoque lúdico facilita que los niños aprendan de forma significativa y placentera, promoviendo un aprendizaje

duradero.

Además, el juego favorece el desarrollo integral del niño al potenciar su sociabilidad, el control emocional y la adquisición de experiencias vitales, todo ello alineado con procesos cerebrales esenciales como la plasticidad, la memoria y la atención. Incorporar estrategias pedagógicas basadas en el juego permite aprovechar estas características neuropsicológicas para optimizar el proceso de enseñanza – aprendizaje en la primera infancia (Luna-Castro, et al., 2020). En este sentido, cada juego nuevo representa una oportunidad para que el niño explore y consolide nuevas capacidades, haciendo del juego un medio altamente efectivo para el aprendizaje.

Por tanto, el uso del juego en contextos educativos debe planificarse cuidadosamente, seleccionando recursos didácticos que estimule la creatividad, la exploración y el descubrimiento, y que propicien un ambiente lúdico que motive a los escolares a aprender de manera espontánea y feliz. Por lo que, la organización en el aula y el uso de los materiales deben ser atractivos y coherentes con la planificación y con los objetivos de aprendizaje para garantizar el éxito de esta metodología.

### **2.8.1. Juego y la educación**

La incorporación del juego en la educación, este ha adquirido un papel indispensable en la formación integral de los niños, porque promueve de forma significativa el desarrollo cognitivo, emocional y físico. Por medio del juego, el infante aprende a controlar los movimientos corporales, a gestionar las emociones y, sobre todo, construye de la identidad social y la capacidad para interactuar en diversos entornos sociales (Pololo, 2025). Este proceso lúdico estratégico favorece la creatividad, la imaginación y el descubrimiento. El niño, cuando juega, enfrenta retos que estimulan el razonamiento y la capacidad para resolver problemas; de esta forma, fortalece el desarrollo intelectual y las habilidades cognitivas.

De la misma forma, el juego permite a los infantes a desarrollar las capacidades motoras mediante las actividades físicas como es el correr, saltar o trepar; al mismo tiempo, se fomenta la socialización y la cooperación entre pares. La participación en juegos simbólicos, es cuando los niños asumen roles de adultos. Esto influye positivamente en la formación de actitudes, conductas y prácticas sociales, además, incrementa la autoestima y la confianza en sí mismos (Román-Mínguez, 2023). Estas actividades lúdicas contribuyen a la internalización de valores

humanos y sobre todo al desarrollo del aprendizaje, aspectos esenciales para el crecimiento integral de los niños y niñas.

Por consiguiente, el juego es considerado como una estrategia pedagógica clave del docente que fortalece no solo las habilidades motoras y cognitivas, sino también el bienestar emocional y social de los niños. La implementación de estos espacios educativos facilita la expresión emocional, la empatía, la cooperación y la regulación afectiva; puntos estratégicos indispensables para un desarrollo equilibrado y saludable (Álvarez Álvarez, et al., 2025). Por lo general, es necesario que los sistemas educativos integren procesos lúdicos de manera estructurada, garantizando espacios seguros y estimulación que promuevan el aprendizaje significativo y el desarrollo de los niños.

### **2.8.2. La importancia del juego en el proceso educativo**

El concepto desarrollado por Edwar de Bono, del pensamiento lateral, se define como una habilidad mental de creación que permite abordar problemas desde perspectivas no convencionales, rompiendo con los patrones lineales del pensamiento lógico tradicional. Esta forma de pensar promueve la investigación de múltiples alternativas de solución innovadoras, lo que resulta necesario en el ámbito educativo para fomentar la creatividad y la curiosidad en el pensamiento de los estudiantes (Cesuma, 2024). Además, este pensamiento facilita la integración del lenguaje, la fantasía y el razonamiento, al constituir un espacio propicio para que los alumnos puedan desarrollar la capacidad de análisis y resoluciones de problemas de manera activa y participativa.

En la pedagogía, el juego es una técnica didáctica que se vincula estrechamente con el pensamiento lateral, dado que ambos estimulan la creatividad, la imaginación y la interacción social de los estudiantes. El juego infantil permite a los estudiantes experimentar con diferentes roles, descubrir nuevas formas de pensar y enfrentar desafíos de manera lúdica en un ámbito recreativo. Esto fortalece las habilidades cognitivas, sino que también las competencias sociales y emocionales (Román-Mínguez, 2023). Asimismo, la incorporación de juegos creativos, didácticos, lúdicos y profesionales en el proceso de enseñanza – aprendizaje contribuye a ampliar la visión del estudiante, práctica que promueve un aprendizaje significativo que combina placer, motivación y desarrollo integral.

De la misma forma, la organización del aula debe orientarse hacia la creación de

espacios donde los estudiantes puedan aplicar procedimientos ingeniosos que incentiven la solución autónoma de problemas y el ordenamiento de ideas. El juego y el pensamiento lateral juntos facilitan que los alumnos expresen las ideas con confianza, desarrollen el respeto por las normas y mejoren la comunicación, aspectos esenciales para la formación integral y la preparación para enfrentar retos futuros con creatividad y seguridad (Terlusio, 2024). De esta manera, la educación se transforma en un proceso dinámico, atractivo y efectivo, en el que el pensamiento lateral y el juego son herramientas clave para el desarrollo pleno del estudiante.

### **2.8.3. La didáctica y los medios didácticos**

La lúdica se integra de manera esencial en la didáctica, entendida esta última como el conjunto de técnicas y principios que orientan la enseñanza para hacerla más eficiente y acorde con las características y necesidades de los educandos y la sociedad. Por consiguiente, la didáctica configura un marco flexible de aprendizaje donde los métodos de enseñanza evolucionan y se adaptan a los objetivos y contextos específicos a través de las estrategias didácticas, permitiendo que el aprendizaje sea un proceso dinámico y participativo en las aulas de clases (Bózquez-León, et al., 2025). La incorporación de las estrategias lúdicas como recurso didáctico contribuye para que el aprendizaje se vincule con situaciones reales o representaciones representativas, facilitando la comprensión y la aprobación del conocimiento en la práctica educativa. Mas aún el aprendizaje por medio de los juegos, este incluye desde complejas simulaciones educativas hasta aplicaciones simples, diseñadas para facilitar la comprensión de conceptos básicos, en diferentes áreas del aprendizaje. Estos recursos pedagógicos, donde se emplean juegos cognitivos, contribuyen de forma significativa a mejorar la calidad educativa, al promover un aprendizaje activo y motivador que fortalece tanto el desarrollo académico como las relaciones interpersonales entre los estudiantes (Carenys, 2025).

Más aún, el uso de estrategias lúdicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje favorece la motivación y el interés de los estudiantes, sino también el desarrollo en la práctica de habilidades cognitivas, sociales y emocionales. Estas estrategias promueven el ambiente de aprendizaje activo participativo, donde el juego se convierte en el vehículo para fortalecer la creatividad, el pensamiento crítico y la colaboración grupal (Rojas-Herrera, 2025). Por otro lado, las estrategias lúdicas no solo complementan la función pedagógica, sino que también enriquece la experiencia educativa en los estudiantes, al facilitar la conexión entre el

conocimiento teórico y su aplicación práctica.

#### **2.8.4. Medios didácticos**

Los recursos didácticos, las técnicas y materiales, sean estos físicos como digitales, facilitan y enriquecen el proceso de enseñanza y aprendizaje. La contextualización de experiencias y la comprensión de conceptos son espacios enriquecedores para los estudiantes. Estos recursos parten de materiales manipulables hasta herramientas tecnológicas, que desempeñan un papel esencial en los primeros niveles educativos, y a su vez estimulan la participación activa del niño o niña, además, promueven la exploración y el desarrollo de habilidades cognitivas, y contribuyen a la motivación y el disfrute del aprendizaje de los alumnos (Huertas-Ruiz, 2024). Por consiguiente, el uso creativo permite adaptar la enseñanza a las necesidades y estilos de aprendizaje de cada alumno, fortaleciendo así la construcción de conocimientos significativos.

En la actualidad, los estándares curriculares reconocen a los recursos didácticos no solo como materiales de apoyo, sino también como soportes, tanto físicos como virtuales, que estructuran situaciones problémicas y actividades para el desarrollo de competencias en los estudiantes. La adecuada selección y utilización fomentan la creatividad, la colaboración y el pensamiento crítico, además de facilitar la transición hacia modelos educativos más interactivos y personalizados (Engracia-Magallon, et al, 2024). En este sentido, los recursos didácticos se convierten en herramientas clave para dinamizar la enseñanza, promover la autoestima del estudiante y mejorar el rendimiento académico

#### **2.8.5. Los medios didácticos como parte del juego en la adquisición de aprendizaje**

El principal reto que enfrenta la escuela, es lograr que los estudiantes perciban el espacio educativo como el medio donde también se juega, reconociendo que a través del juego se aprende a adquirir habilidades y destrezas que fomentan la iniciativa, autonomía y el trabajo en comunidad por medio de la comunicación. En este sentido, el juego se convierte en una metodología de aprendizaje que, al integrarse en las actividades del aula, genera un ambiente motivador y participativo. Según Squire, (2021), la incorporación de elementos lúdicos transforma el aprendizaje en una experiencia atractiva y significativa, facilitando la adquisición profunda de conocimientos y habilidades, y promoviendo un aprendizaje autónomo y continuo, a la vez que reduce la resistencia que algunos estudiantes presentan hacia métodos académicos

tradicionales.

El juego ofrece un marco integral para atender las necesidades cognitivas y emocionales de los estudiantes, ya que en él se manifiestan procesos imaginativos, la creación de objetivos voluntarios y la planificación de acciones que reflejan la vida real, constituyéndose en un espacio privilegiado para el desarrollo integral del alumno.

## **CAPÍTULO III: MARCO METODOLÓGICO**

### **3.1. Diseño de la investigación**

El diseño de la investigación se enmarca en un enfoque cuantitativo, con alcance explicativo, utilizando un diseño preexperimental. Para este enfoque se aplicaron cuestionarios a estudiantes y entrevistas a docentes durante la fase diagnóstica, seguido de la elaboración de actividades lúdicas validadas mediante criterio de expertos. La implementación se evaluó a través de un pre-tes, midiendo el impacto en las relaciones interpersonales (Muñoz Cabrera, et al., 2021).

### **3.2. Enfoque cuantitativo**

El enfoque cuantitativo de esta investigación con el tema: “ESTRATEGIAS LÚDICAS PARA FORTALECER LAS RELACIONES INTERPERSONALES EN ESTUDIANTES DE TERCER GRADO DE EDUCACIÓN BÁSICA”, este enfoque se basa en la aplicación de instrumentos para medir el impacto de las estrategias lúdicas en las relaciones interpersonales de estudiantes de tercer grado. Para efecto, se utilizaron cuestionarios para la recopilación de datos antes de la intervención, permitiendo de esta manera analizar estadísticamente los cambios en las habilidades sociales de los estudiantes (García Tapara & Mendoza Hanco, 2025).

### **3.3. Tipos de investigación**

#### **3.3.1. Investigación exploratoria**

La investigación utilizó un enfoque exploratorio para indagar cómo las estrategias lúdicas pudieron fortalecer las relaciones interpersonales entre estudiantes de tercer grado de la Unidad Educativa Virgen del Cisne. La investigación exploratoria se recopiló datos mediante el uso de la encuesta, permitiendo identificar el comportamiento y las dinámicas sociales previas y posteriores a la intervención de los estudiantes. Esta investigación ayudó a comprender el impacto inicial de las actividades lúdicas en el proceso del aprendizaje (Pérez, 2021).

### **3.3.2. Investigación bibliográfica**

La investigación bibliográfica utilizó una metodología que permitió recopilar y analizar información actualizada sobre el tema de estudio de estrategias lúdicas para fortalecer las relaciones interpersonales en estudiantes de educación básica. Se revisaron diversas fuentes académicas y tesis recientes, enfocándose en estudios que describieron el impacto positivo de actividades lúdicas en el desarrollo social y emocional de los niños (Morales Andrade & Guandinango Conejo, 2023).

### **3.3.3. Investigación de campo**

En la investigación se empleó una metodología de campo que permitió recopilar información directa sobre las estrategias lúdicas en las relaciones interpersonales de estudiantes de tercer grado de la Unidad Educativa Virgen del Cisne. Pare efecto, se realizaron observaciones y entrevistas dentro del campo educativo para identificar cambios en la interacción social tras la aplicación de actividades lúdicas (Pita Balón, 2020).

## **3.4. Técnicas**

Se aplicó la técnica de la encuesta mediante la aplicación de un cuestionario para recopilar información sobre el impacto de las estrategias lúdicas en las relaciones interpersonales de estudiantes de tercer grado de la Unidad Educativa Virgen del Cisne. Esta técnica permitió identificar cambios en la comunicación y cooperación entre los alumnos tras la intervención (Muñoz Cabrera, et al., 2021).

## **3.5. Instrumentos**

En la investigación se emplearon instrumentos como cuestionarios en calidad de guías de observación para recolectar datos sobre el impacto de las estrategias lúdicas en las relaciones interpersonales de estudiantes de tercer grado. Estos instrumentos fueron validados previamente y aplicados para evaluar los cambios en la interacción social y emocional de los participantes (García Tapara & Mendoza Hancco, 2025).

### **3.5.1. Encuesta**

Se aplicó una encuesta con el propósito de obtener información sobre la percepción y

aplicación de estrategias lúdicas para fortalecer las relaciones interpersonales en los estudiantes. El instrumento aplicado fue de tipo cuantitativo, con un enfoque descriptivo, que permitió analizar la relación de la variable independiente: estrategias lúdicas y relaciones interpersonales como variable dependiente, en el contexto educativo.

La encuesta se diseñó y se aplicó con base a los instrumentos validados en el estudio reciente, incorporando preguntas para evaluar la frecuencia, efectividad y percepción docente sobre las actividades lúdicas y su impacto en las habilidades interpersonales de los estudiantes (Muñoz Cabrera, et al., 2021). En el desarrollo del estudio se utilizó una escala de Likert de cinco puntos para medir las respuestas.

### **3.6. Población y muestra**

#### **3.6.1. Población**

En esta investigación, la población se conforma por los estudiantes de tercer grado de educación básica de la Unidad Educativa Virgen del Cisne. Este grupo fue seleccionado debido a sus particularidades en las características socioculturales, que resultan fundamentales para analizar la influencia de las estrategias lúdicas en el fortalecimiento de las relaciones interpersonales. La elección de esta población permitió observar de manera directa las dinámicas sociales, identificar necesidades específicas y adaptar las actividades lúdicas a un contexto real. Además, trabajar con este grupo facilitó la recolección de información relevante sobre los comportamientos, intereses y formas de interacción, lo que enriqueció el análisis sobre cómo las estrategias lúdicas pueden contribuir tanto al desarrollo social como al rendimiento académico de los estudiantes (Muñoz Cabrera, Alvarado Huatatoa, & Hodelín Amable, 2021).

#### **3.6.2. Muestra**

En la investigación se utilizó una muestra no probabilística conformada por estudiantes de tercer grado de educación básica. La selección se realizó de manera intencional, considerando la disponibilidad y características específicas de los participantes para evaluar el impacto de las estrategias lúdicas en sus relaciones interpersonales. Esta muestra permitió obtener datos relevantes para el análisis del fenómeno estudiado (Muñoz Cabrera, Alvarado Huatatoa, & Hodelín Amable, 2021).

### 3.7. Matriz de consistencia

**Cuadro 1 Matriz de consistencia**

PROBLEMA	OBJETIVOS	VARIABLES	DIMENSIONES	INDICADORES
<p><b>Problema general.</b></p> <p>¿Cómo influyen las estrategias lúdicas en el fortalecimiento de las relaciones interpersonales y en el desempeño académico de los estudiantes de tercer grado en la Unidad Educativa Virgen del Cisne?</p>	<p>Describir la influencia de las estrategias lúdicas para corregir las relaciones interpersonales y en el desempeño académico en estudiantes de tercer grado de la Unidad Educativa Virgen del Cisne del cantón Santa Elena.</p>	<p>Estrategias</p> <p>Lúdicas</p>	<p>Auto motricidad</p> <p>Capacidades</p> <p>Intelectuales</p>	<p>Ejecución de movimientos, coordinación general, visomotora y equilibrio.</p> <p>Creatividad en el desarrollo de las actividades escolares.</p>
<p><b>Problemas específicos.</b></p> <p>¿Qué tipo de estrategias lúdicas son más efectivas para mejorar la comunicación y la empatía entre los estudiantes?</p> <p>¿De qué manera favorece la implementación de actividades lúdicas en el autoestima y en la autoconfianza de los estudiantes de tercer grado?</p> <p>¿Cómo se relaciona el uso de las dinámicas grupales con la resolución de conflictos en el aula?</p>	<p>Identificar los tipos de estrategias lúdicas más efectivas para mejorar la comunicación y la empatía entre los estudiantes de tercer grado.</p> <p>Demostrar los beneficios de la implementación de actividades lúdicas en el autoestima y en la autoconfianza de los estudiantes de tercer grado.</p> <p>Explicar la relación del uso de las dinámicas grupales con la resolución de conflictos en el aula.</p>	<p>Relaciones</p> <p>Interpersonales</p>	<p>Procesos educativos organizados</p> <p>Actividad conjunta entre docente y estudiante</p>	<p>Contenidos pedagógicos actitudinales.</p> <p>Interacción en las actividades escolares.</p>

**Fuente:** Metodología de la investigación

**Elaborado por:** Quimi, (2025)

### 3.8. Matriz operacionalización de las variables

**Cuadro 2 Matriz operacionalización de las variables**

Variable	Definición Conceptual	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Instrumentos o Técnicas
Estrategias Lúdicas	Se entiende Recursos pedagógicos que utiliza juegos cognitivos para contribuir a mejorar la calidad de educación de los estudiantes (Carenys, 2025).	Auto motricidad	Ejecución de movimientos, coordinación general, visomotora y equilibrio	¿Realiza actividades lúdicas como jugar, cantar, escuchar cuentos, dramatizar para fomentar la relación interpersonal escolar?	Encuesta
		Capacidades Intelectuales	Creatividad en el desarrollo de las actividades escolares	¿Desarrolla ambiente lúdico con sus estudiantes?	
Relaciones interpersonales	Relación dinámica individual en el contexto educativo, con una visión grupal, subjetiva con relación al todo (Álvarez & Gómez, 2021).	Procesos educativos organizados	Contenidos pedagógicos actitudinales.	¿Sus estudiantes son interactivos?	Encuesta
		Actividad conjunta entre docente y estudiante	Interacción en las actividades escolares	¿Considera que la implementación de actividades lúdicas aumenta la motivación de los estudiantes para relacionarse?	

**Fuente:** Metodología de la investigación

**Elaborado por:** Quimi, (2025)

## **CAPÍTULO IV: ANÁLISIS Y DISCUSIÓN DE LOS RESULTADOS**

En este capítulo se analizaron los resultados obtenidos a partir de los instrumentos aplicados por medio de las encuestas. La información recopilada permitió evaluar el impacto de las estrategias lúdicas en el fortalecimiento de las relaciones interpersonales en estudiantes de tercer grado de educación básica. Se examinaron aspectos como la comunicación efectiva, la cooperación, la empatía, la resolución pacífica de conflictos y la motivación durante las actividades lúdicas.

### **4.1. Análisis de los resultados de la encuesta realizada a los estudiantes de tercero de básica**

## 1. ¿Qué actividades haces en clase?

**Tabla 1**

*Actividades que haces en clase*

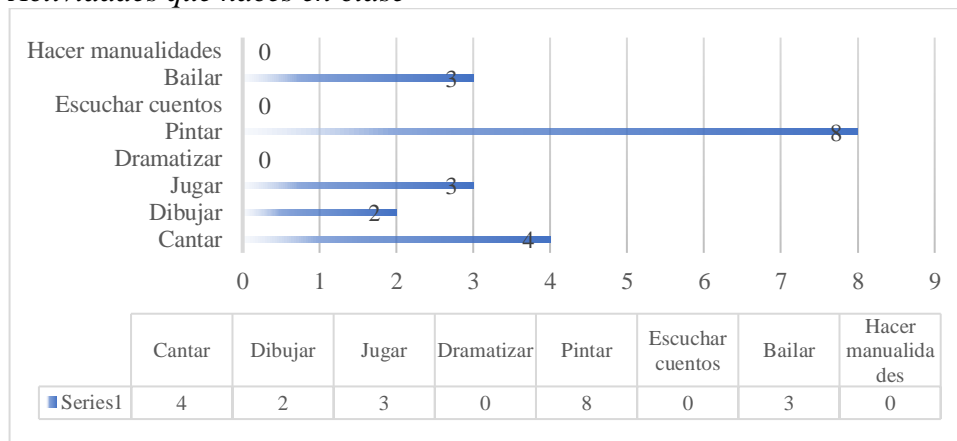
Ítems	Observaciones	Frecuencias	Porcentajes
1	Cantar	4	20%
	Dibujar	2	10%
	Jugar	3	15%
	Dramatizar	0	0%
	Pintar	8	40%
	Bailar	3	15%
	Total	20	100%

**Fuente:** Metodología de la investigación

**Elaborado por:** Quimi, (2025)

**Gráfico 1**

*Actividades que haces en clase*



**Fuente:** Metodología de la investigación

**Elaborado por:** Quimi, (2025)

## Análisis

En la pregunta número uno, ¿qué actividades haces en clase? Del total de los encuestados respondieron que, dentro del análisis de la encuesta aplicada a los estudiantes de tercer grado de educación básica, reveló que las actividades lúdicas más frecuentes en clase fueron pintar con el 35,4%, cantar con el 18,2% y jugar con el 13,6%. Otras actividades como bailar representaron un 13,6%, mientras que dibujar alcanzó un 9,1%. No se reportaron actividades de dramatización, escuchar cuentos ni hacer manualidades, lo que indica una limitada diversidad en las estrategias lúdicas implementadas. Tal como lo describe (Pérez A. E., 2025), donde indica que el juego constituye una actividad universal, es parte de la niñez y fundamental para el desarrollo integral de los niños y niñas.

## 2. ¿En qué lugar realizan las actividades con la maestra y tus compañeros?

**Tabla 2**

*Lugar de actividades lúdicas*

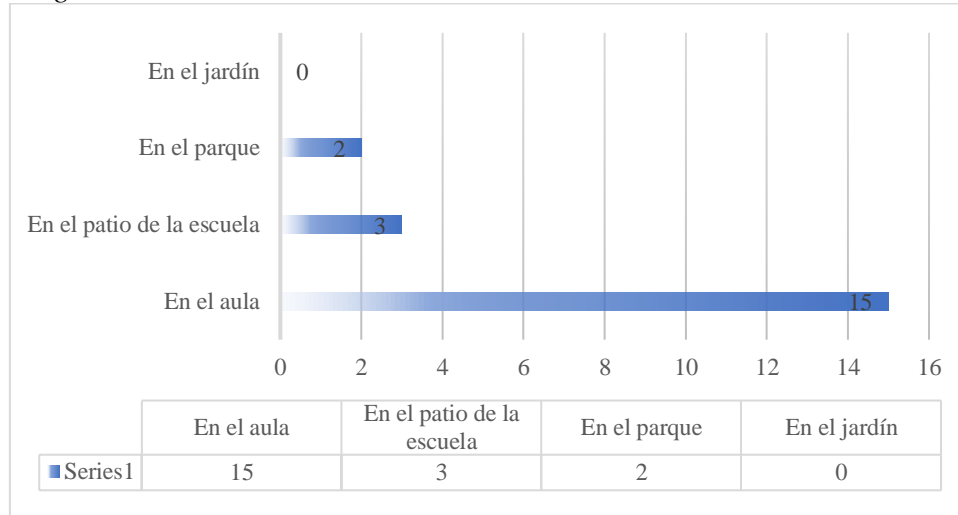
Ítems	Observaciones	Frecuencias	Porcentajes
2	En el aula	15	75%
	En el patio de la escuela	3	15%
	En el parque	2	10%
	En el jardín	0	0%
	Total	20	100%

**Fuente:** Metodología de la investigación

**Elaborado por:** Quimi, (2025)

**Gráfico 2**

*Lugar de actividades lúdicas*



**Fuente:** Metodología de la investigación

**Elaborado por:** Quimi, (2025)

### **Análisis:**

En la pregunta número dos, ¿En qué lugar realizan las actividades con la maestra y tus compañeros? Del total de los estudiantes encuestados, esto respondió. El análisis de la encuesta mostró que la mayoría de las actividades con la maestra y sus compañeros se realizaron en el aula, representando un 71,4%. Un menor porcentaje de estudiantes indicó que las actividades se llevaron a cabo en el patio de la escuela, con un 14,3%, mientras que solo el 9,5% mencionó el parque como lugar de realización. No se reportaron actividades en el jardín. Información que es corroborada por (Alonso-Arija N. , 2021) cuando la interacción de la clase se realiza en espacios lúdicos, este fomenta la cooperación entre los estudiantes.

### 3. ¿Cómo te sientes cuando haces actividades con tus compañeros y maestra?

**Tabla 3**

*Actividades entre compañeros y maestra*

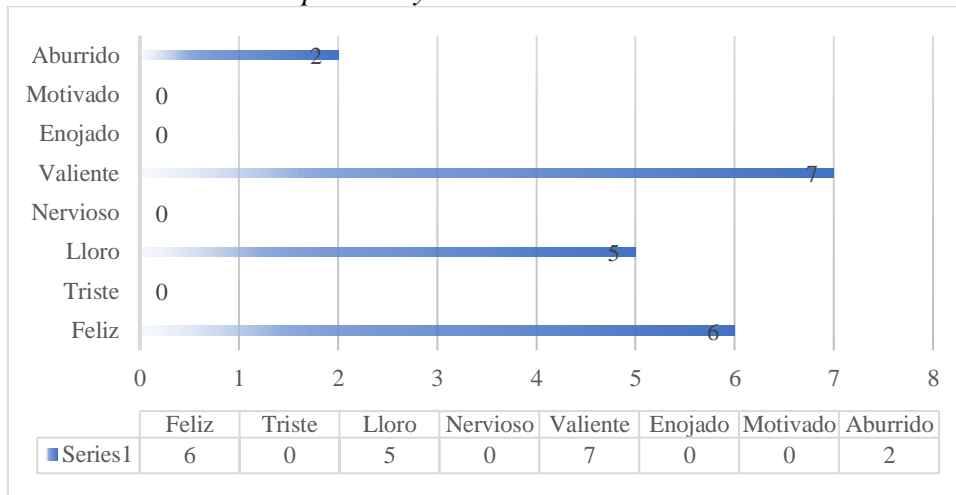
Ítems	Observaciones	Frecuencias	Porcentajes
3	Feliz	6	30%
	Triste	0	0%
	Lloro	5	25%
	Nervioso	0	0%
	Valiente	7	35%
	Enojado	0	0%
	Motivado	0	0%
	Aburrido	2	10%
	Total	20	100%

**Fuente:** Metodología de la investigación

**Elaborado por:** Quimi, (2025)

**Gráfico 3**

*Actividades entre compañeros y maestra*



**Fuente:** Metodología de la investigación

**Elaborado por:** Quimi, (2025)

#### **Análisis:**

En la pregunta número tres, ¿cómo te sientes cuando haces actividades con tus compañeros y maestra? La mayoría manifestó sentirse feliz con el 28,6% y valiente con el 33,3% al realizar actividades con sus compañeros y maestra. Sin embargo, un porcentaje indicó que lloraba con el 23,8% durante estas actividades, mientras que un 9,5% expresó sentirse aburrido. Del total de los encuestados no se reportaron sentimientos de tristeza, nerviosismo, enojo o motivación. Para (Squire, 2021), afirma que de tal forma estas actividades lúdicas se convierten en una metodología de aprendizaje cuando se integran de manera efectiva en el aula.

#### 4. ¿Te gusta hacer actividades con tu maestra y tus compañeros?

**Tabla 4**

*Hace actividades con tu maestra y tus compañeros*

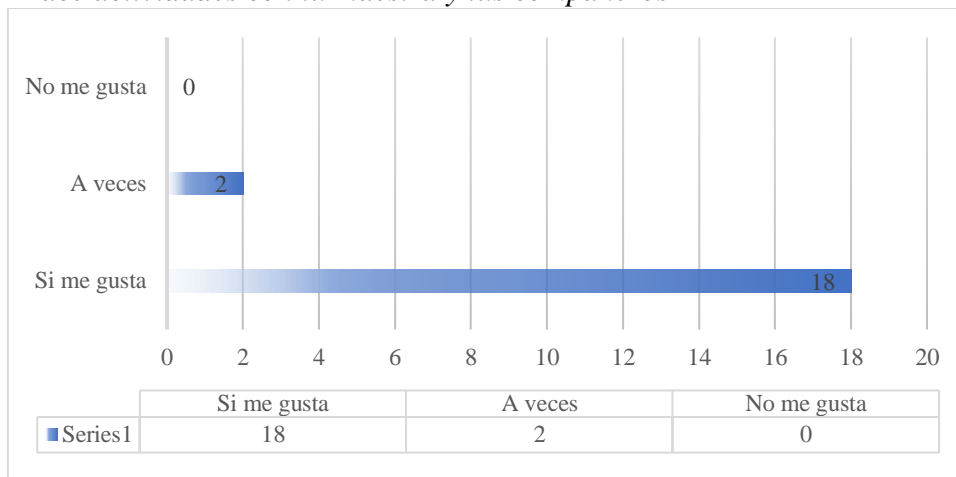
Ítems	Observaciones	Frecuencias	Porcentajes
4	Si me gusta	18	90%
	A veces	2	10%
	No me gusta	0	0%
	Total	20	100%

**Fuente:** Metodología de la investigación

**Elaborado por:** Quimi, (2025)

**Gráfico 4**

*Hace actividades con tu maestra y tus compañeros*



**Fuente:** Metodología de la investigación

**Elaborado por:** Quimi, (2025)

#### Análisis

En la pregunta número cuatro, ¿Te gusta hacer actividades con tu maestra y tus compañeros?, del total de los encuestados, el análisis del instrumento aplicada a estudiantes de tercer grado de educación básica mostró que el 90% manifestó que sí le gusta realizar actividades con su maestra y compañeros, mientras que el 10% indicó que a veces les gustaba. Ningún estudiante expresó desagrado hacia estas actividades. Estos resultados reflejaron una aceptación mayoritaria de las estrategias lúdicas implementadas en el aula. Así lo afirma (Muñoz Cabrera, et al., 2021) como la experiencia cultural de la cotidianidad para poder interactuar con otras personas por medio del juego.

## 5. ¿Cuándo existe un problema con tus compañeros, como lo solucionan?

**Tabla 5**

*Problema con tus compañeros, como lo solucionan*

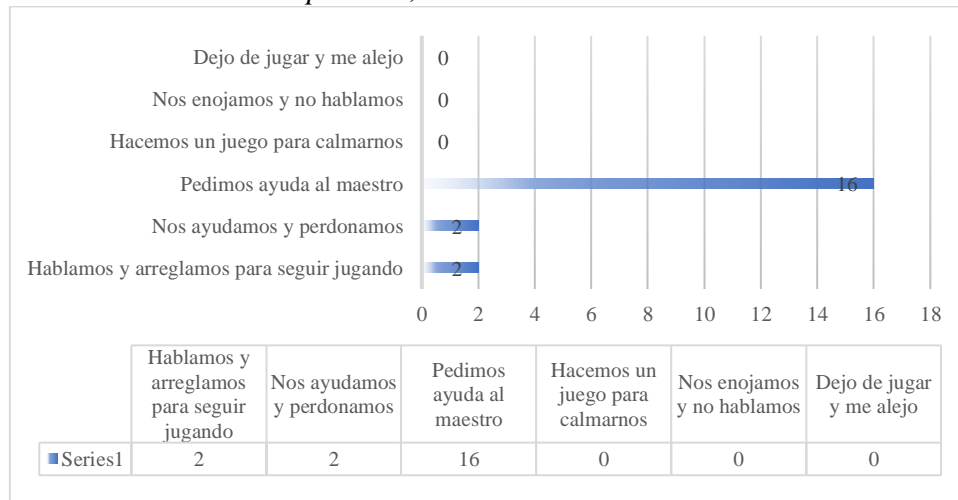
Ítems	Observaciones	Frecuencias	Porcentajes
5	Hablamos y arreglamos para seguir jugando	2	10%
	Nos ayudamos y perdonamos	2	10%
	Pedimos ayuda al maestro	16	80%
	Hacemos un juego para calmarnos	0	0%
	Nos enojamos y no hablamos	0	0%
	Total	20	100%

**Fuente:** Metodología de la investigación

**Elaborado por:** Quimi, (2025)

**Gráfico 5**

*Problema con tus compañeros, como lo solucionan*



**Fuente:** Metodología de la investigación

**Elaborado por:** Quimi, (2025)

## Análisis

En la pregunta número cinco, ¿cuándo existe un problema con tus compañeros y cómo lo solucionan? Del total de los estudiantes encuestados, estos respondieron. El análisis de la encuesta mostró que el 76,2% solicitó ayuda al maestro para resolver problemas con sus compañeros. Un 9,5% indicó que hablaban y arreglaban para seguir jugando, mientras que otro 9,5% señaló que se ayudaban y perdonaban mutuamente. No se reportaron respuestas relacionadas con juegos para calmarse, enojo o alejamiento. Resultado que es avalado por (Alonso-Arija N. , 2021), porque el aprendizaje también se da por medio de los juegos, de tal forma que optimiza la creatividad, la imaginación y resuelve conflictos.

## 6. ¿Por qué crees que hacer actividades con tus compañeros es importante?

**Tabla 6**

*Hacer actividades con tus compañeros es importante*

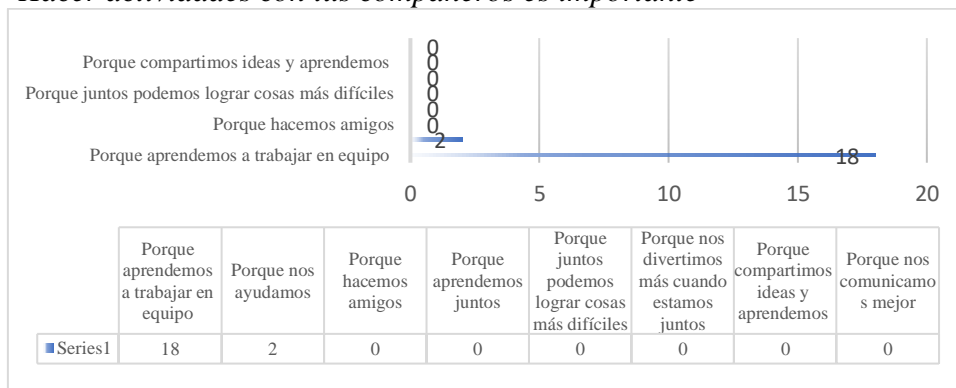
Ítems	Observaciones	Frecuencias	Porcentajes
6	Porque aprendemos a trabajar en equipo	18	90%
	Porque nos ayudamos	2	10%
	Porque hacemos amigos	0	0%
	Porque aprendemos juntos	0	0%
	Porque juntos podemos lograr cosas más difíciles	0	0%
	Porque nos divertimos más cuando estamos juntos	0	0%
	Porque compartimos ideas y aprendemos	0	0%
	Total	20	100%

**Fuente:** Metodología de la investigación

**Elaborado por:** Quimi, (2025)

**Gráfico 6**

*Hacer actividades con tus compañeros es importante*



**Fuente:** Metodología de la investigación

**Elaborado por:** Quimi, (2025)

### Análisis:

En la pregunta número seis, ¿por qué crees que hacer actividades con tus compañeros es importante? El análisis de la encuesta reveló que el 100% de los participantes consideró que hacer actividades con sus compañeros es importante porque aprenden a trabajar en equipo. Ningún estudiante seleccionó otras opciones como ayudarse, hacer amigos o compartir ideas. Este resultado indicó que los alumnos valoran principalmente el trabajo colaborativo como beneficio central de las actividades grupales. Tal como lo afirma (Mendible-Peñaranda, 2020) al integrar al juego como la fórmula motivadora para fomentar una actitud positiva hacia la participación y es de gran importancia para facilitar las emociones en el aprendizaje.

## 4.2. Discusión de los resultados

En el análisis de los resultados obtenidos a través de la encuesta, se describe que las estrategias lúdicas influyen positivamente en el fortalecimiento de las relaciones interpersonales en los estudiantes de tercer grado de educación básica, aunque con áreas que requiere mayor atención. La comunicación entre los alumnos durante las actividades lúdicas fue limitada, lo que indica la necesidad de potenciar espacios donde se fomente el diálogo y la interacción constante. De la misma forma, la cooperación para cumplir los objetivos de los juegos mostró niveles moderados, señalando que el trabajo en equipo no siempre se consolidó de manera efectiva. Por otro lado, la empatía entre los estudiantes presentó un desarrollo parcial, lo que refleja que aún existe margen para mejorar la comprensión y el respeto mutuo en el grupo.

En la identificación de los tipos de estrategias lúdicas con mayor relevancia, se revela que los juegos grupales y cooperativos han favorecido la interacción y el diálogo. Sin embargo, se observa que la ausencia de actividades dramatizadas y manualidades limita la participación de los alumnos más tímidos, dificultando el desarrollo pleno de habilidades sociales y comunicativas en todos los estudiantes.

En cuanto a la autoestima y la autoconfianza, la implementación de actividades lúdicas ha generado un ambiente positivo y motivador, aunque su impacto no se ha manifestado de manera uniforme. Algunos estudiantes han mostrado mayor seguridad y disposición para participar, pero otros han experimentado emociones negativas como el llanto y el aburrimiento, lo que indica que las estrategias deben ser más inclusivas y adaptadas a las necesidades individuales.

La relación entre el uso de dinámicas grupales y la resolución de conflictos en el aula muestra una tendencia positiva hacia la convivencia pacífica entre los estudiantes, aunque la mayoría de los alumnos han dependido del apoyo docente y de los padres de familia para solucionar desacuerdos, solo un grupo reducido ha demostrado habilidades para dialogar y poder perdonar, lo que sugiere la importancia de fortalecer la autoestima y la mediación entre pares.

## CAPÍTULO V: CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

### 5.1. Conclusión

En la investigación, se revela una influencia significativa de las estrategias lúdicas en la corrección y fortalecimiento de las relaciones interpersonales entre los estudiantes de tercer grado de educación básica de la Unidad Educativa Virgen del Cisne. Los resultados de la encuesta, indicaron que la mayoría de las actividades se realizan en el aula mediante dinámicas, como pintar, cantar y jugar. Estas actividades evidencian que las estrategias promueven espacios de interacción y colaboración. Además, la preferencia por el aula como el lugar principal de las actividades facilita un ambiente controlado que favorece la comunicación y el trabajo en equipo, contribuyendo de esta forma a la mejora de las relaciones sociales y, por ende, al desempeño académico.

En el desarrollo de la investigación se identificó que las estrategias lúdicas más efectivas para mejorar la comunicación y la empatía entre los estudiantes de tercer grado en la Unidad Educativa Virgen del Cisne, estos incluyen actividades como juegos grupales y cooperativos además de actividades que involucren pintar, cantar y jugar, desarrolladas específicamente en el aula. Estos tipos de juegos favorecen la interacción social y generan un ambiente altamente positivo, donde la mayoría de los alumnos se sienten felices y con mucha predisposición para participar. No obstante, se observó que también hay estudiantes con un alto grado de timidez o inseguridad, mostrando un menor porcentaje de involucramiento, lo que indica la necesidad de adaptar las actividades a las características individuales para maximizar el impacto en la comunicación y empatía.

La implementación de actividades lúdicas en el aula ha demostrado beneficios concretos en la autoestima y la autoconfianza de los estudiantes de tercer grado de educación básica, según la información analizada en este estudio. La mayoría manifestó sentirse feliz y valiente al participar en dinámicas como pintar, cantar y jugar en grupo, lo que evidencia un ambiente más positivo y motivador. Estos beneficios se reflejan en una mayor disposición para interactuar, expresar ideas y asumir retos en compañía de sus compañeros y maestra. Sin embargo, los datos también revelan que el impacto de las estrategias lúdicas en la autoestima y la autoconfianza no es uniforme en todos los estudiantes. Algunos experimentaron emociones negativas, como llanto o aburrimiento, lo que sugiere que la variedad y el enfoque de las actividades deben ajustarse para que todos los alumnos se sientan incluidos y valorados. Por

tanto, aunque existen beneficios claros, es necesario fortalecer la adaptación de las estrategias lúdicas a las necesidades emocionales y sociales de cada grupo para maximizar el efecto positivo en la autoestima y la autoconfianza.

El análisis de los resultados de la encuesta evidencia una relación positiva entre el uso de dinámicas grupales y la resolución de conflictos en el aula. La mayoría de los estudiantes indicó trabajar en grupo y reconocieron que estas actividades facilitan el diálogo y la cooperación, elementos esenciales para resolver desacuerdos. Sin embargo, la dependencia del apoyo docente sigue siendo considerable, ya que la mayoría recurre al maestro para mediar en situaciones conflictivas. Esta relación positiva se manifiesta en un ambiente escolar más armónico, donde los estudiantes expresan sentirse felices y motivados al participar en actividades grupales. Las dinámicas, como juegos colaborativos y actividades artísticas, han promovido la empatía y el respeto, lo que contribuye a una mejor gestión de los conflictos interpersonales. No obstante, algunos alumnos aún muestran dificultades para resolver problemas de manera autónoma, lo que limita el alcance de los beneficios observados.

## **5.2. Recomendación**

Continuar fomentando la implementación de actividades lúdicas que fortalezcan las relaciones interpersonales, adaptándolas a las necesidades y características de cada grupo. Asimismo, es importante realizar un seguimiento y evaluación continua para optimizar el impacto y asegurar que beneficien a todos los estudiantes.

Diversificar las estrategias lúdicas, incorporando actividades dramatizadas, manualidades y juegos al aire libre como pintar, cantar y jugar para captar el interés de todos los estudiantes y fomentar la participación activa, especialmente de aquellos que suelen mostrarse más reservados. Esto permitirá que cada niño o niña encuentre una forma de expresión adecuada y que favorezca las habilidades sociales.

Capacitar a los docentes en programas de orientación continua en el diseño y la aplicación de actividades lúdicas adaptadas a las necesidades emocionales y sociales de los estudiantes. De esta manera, podrán crear ambientes seguros y motivados donde la autoestima y la autoconfianza de cada alumno se vean fortalecidas a través de experiencias positivas y significativas.

Promover espacios de diálogo y meditación entre los propios estudiantes, facilitando el desarrollo de habilidades para la resolución autónoma de conflictos. Fomentar la empatía, el respeto y la escucha activa contribuirá a que los niños y niñas aprendan a gestionar sus relaciones de manera responsable, contribuyendo así una comunidad escolar más inclusiva.

## BIBLIOGRAFÍA

- Aguilera-Castro, M. G., & Díaz, M. D. (2020). La importancia del jugar en el desarrollo de la personalidad del niño. *Revista Electrónica de Psicología Iztacala*, 13(4). Obtenido de <https://www.iztacala.unam.mx/carreras/psicologia/psiclin/vol13num4/Vol13No4Art4.pdf>
- Alonso-Arija, N. (2021). *El juego como recurso educativo: Teorías y autores de renovación pedagógica*. Palencia - España: DOMVM. Obtenido de <https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/51451/TFG-L3005.pdf>
- Álvarez Álvarez, F. E., Morocho Pomavilla, M. S., Lunavictoria Padilla, J. A., Crespo Blacio, M. L., & Calle Bermeo, J. A. (marzo de 2025). Importancia del juego en la formación de la personalidad del niño. *LATAM Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades*, VI(2), pág. 2990.
- Álvarez, C., & Gómez, L. (2021). El juego como estrategia educativa: Una revisión histórica y pedagógica. *Revista Iberoamericana de Educación*, 85(2), 45-60. doi:<https://doi.org/10.35362/rie.85.2.45>
- Bósquez León, D. M., Cachupud Morocho, L. A., & Chica Macay, S. M. (2024). Estrategias Lúdicas: Un enfoque dinámico para fomentar el desarrollo cognitivo en la educación inicial. *Revista Scientific*, 9(31), págs. 108-125. Obtenido de [https://www.indteca.com/ojs/index.php/Revista\\_Scientific/article/view/830/1485](https://www.indteca.com/ojs/index.php/Revista_Scientific/article/view/830/1485)
- Bózquez-León, D. M., Cachupud-Morocho, L. A., & Chica-Macay, S. M. (2 de febrero de 2025). Estrategias lúdica: un enfoque dinámico para fomentar el Desarrollo Cognitivo en la educación inicial. *Revista Scientific*, págs. [https://ve.scielo.org/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S2542-29872024000100108](https://ve.scielo.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2542-29872024000100108).
- Brightwheel. (11 de marzo de 2025). *Los conceptos y prácticas básicas del método Montessori*. Obtenido de Rueda Brillante: <https://mybrightwheel.com/blog/montessori-method>
- Candela-Borja, Y. M., & Benabides-Bailón, J. (2020). Actividades lúdicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes de básica superior. *Revista de Ciencias*

*Humanísticas y Sociales*, 5(3), págs. 78-86. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/6731/673171026008.pdf>

Carenys, J. (enero de 2025). La educación basada en juegos. Una visión multidisciplinar. *E.M. n° 79*. Obtenido de <http://www.encuentros-multidisciplinares.org/revista-79/jordicarenys.pdf>

Cáseres-Mio, Y. S., & Quispe-Berrios, D. (2024). *La importancia del juego libre para promover la autonomía en niños de nivel inicial*. ITS. Obtenido de [https://repositorio.its.edu.pe/bitstream/handle/20.500.14360/114/10.%20Archivo%20digital%20del%20Trabajo%20de%20Investigaci%C3%B3n%20\(PDF\)%20\(50\).pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.its.edu.pe/bitstream/handle/20.500.14360/114/10.%20Archivo%20digital%20del%20Trabajo%20de%20Investigaci%C3%B3n%20(PDF)%20(50).pdf?sequence=1&isAllowed=y)

Cesuma. (2024). *El rol del pensamiento lateral en la innovación educativa*. Obtenido de Universidad Internacional del Talento: <https://www.cesuma.mx/blog/el-rol-del-pensamiento-lateral-en-la-innovacion-educativa.html>

Colombia aprende. (23 de 12 de 2021). *Tipos de juegos de mesa para compartir en familia*. Obtenido de GOV.CO: <https://www.colombiaaprende.edu.co/agenda/tips-y-orientaciones/tipos-de-juegos-de-mesa>

Concepto.de. (2025). *Recursos didácticos: Qué son, funciones, tipos y ejemplos*. Obtenido de <https://concepto.de/recursos-didacticos/>

Engracia-Magallon, A. L., Loor-Chila, G. D., Contreras-García, B. A., & Gavilánez-Mora, M. I. (2024). Juego didáctico como estrategia de enseñanza y aprendizaje para fortalecer las habilidades socioemocionales. *Revista Multidisciplinar Arbitraria de Investigación Científica*, 8(4). doi:<https://doi.org/10.56048/MQR20225.8.4.2024.5625-5644>

García Tapara, D. A., & Mendoza Hanco, J. L. (2025). *Actividades lúdicas y habilidades interpersonales en estudiantes de tercer grado de primaria Institución Educativa Dos de Mayo de Tambopata, 2023*. Puerto Maldonado: Universidad Nacional Amazónica de Madre de Dios. Obtenido de <https://repositorio.unamad.edu.pe/bitstream/handle/20.500.14070/1309/004-1-7-062.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

- Hernández, A., & García, M. (2022). La ludica como herramienta educativa: Impacto en el desarrollo cognitivo y social de los estudiantes. *Revista de Investigación en Educación*, 21(1), 15-30. doi:<https://doi.org/10.15359/rie.20.1.15>
- Hernández, M. (2020). El valor social del juego en la formación de individuos. *Revista de Investigación en Educación*, 18(2), 25-40. Obtenido de <https://revistas.uned.es/index.php/RIE/article/view/24421>
- Huertas-Ruiz, D. P. (2024). Didáctica del juego dramático para niños de educación inicial (3 a 6 años) una propuesta desde el teatro aplicado. *Revista EPSIR*, 9. Obtenido de <https://doi.org/10.31637/epsir-2024-1317>
- INEE. (2022). *La neurociencia y el aprendizaje a través del juego: un resumen de evidencia*. The LEGO Foundation. Obtenido de <https://inee.org/sites/default/files/resources/la-neurociencia-y-el-aprendizaje-a-trave-%C3%BCs-del-juego-web.pdf>
- Jiménez López, M. (2025). *La importancia del juego en el desarrollo cognitivo y social de los niños*. UNIR.
- Jiménez-López, M. (2025). *La importancia del juego en el desarrollo cognitivo y social de los niños*. Logroño - España: UNIR. Obtenido de <https://www.unir.net/revista/educacion/importancia-juego-desarrollo-cognitivo-social-ninos/>
- López-Villafuerte, N. M., Nieto-Gómez, R. Y., Delgado-Parrales, V. V., & Figueroa-Muñiz, L. K. (2024). Importancia de las actividades lúdicas en el proceso de aprendizaje en los niños de inicial. *Revista Científica de Innovación Educativa y Sociedad Actual "ALCON"*, 4(4). Obtenido de <https://soeici.org/index.php/alcon/article/view/218>
- Lucas-Guadamud, L. A., & Agramonte-Rosell, R. C. (2024). Sistema de actividades lúdicas para fortalecer el desarrollo socioemocional en niños y niñas. *Revista Multidisciplinar Ciencia Latina*, 8(4). Obtenido de <https://ciencialatina.org/index.php/cienciala/article/view/12763>
- Luna-Castro, M. D., Baque-Luna, Y. M., & Pérez-Payrol, V. B. (abril de 2020). El juego como recursos didáctico en el aprendizaje de la lengua española. *Revista Conrado*, 16(75),

págs. 209-217. Obtenido de <http://scielo.sld.cu/pdf/rc/v16n75/1990-8644-rc-16-75-209.pdf>

Matilde, M. (22 de diciembre de 2022). *Todo sobre los centros de interés de Decroly*. Obtenido de Youaremom: <https://youaremom.com/health/psychology/childhood-psychology/decroly-centers-interest/>

Mejía, C. (2021). Desarrollo de habilidades comunicativas a través de estrategias lúdicas. *Revista Internacional de Educación*.

Mendible-Peñaranda, C. L. (2020). *Importancia de las estrategias psicológicas sobre las relaciones interpersonales en estudiantes del grado tercero, perteneciente a la Institución Educativa Simón Bolívar de la ciudad de Arauca*. Bogotá - Colombia: Fundación Universitaria Los Libertadores. Obtenido de <https://repository.libertadores.edu.co/server/api/core/bitstreams/a061436f-5434-4bf7-a10e-5e69d3b8365f/content>

Mohammed, S., Afaya, A., & Abukari, A. S. (2023). Lectura, canto y narración: el impacto de la interrelación entre cuidadores y niños, y el acceso de los niños a libros y educación preescolar en el desarrollo de la primera infancia en Ghana. (13751). Obtenido de <https://doi.org/10.1038/s41598-023-38439-5>

Morales-Andrade, C. L., & Guandinango-Conejo, J. C. (2023). *Estrategia Lúdica para el fortalecimiento de las relaciones interpersonales de estudiantes de básica media*. Otavalo - Ecuador: Universidad de Otavalo. Obtenido de <https://repositorio.uotavalo.edu.ec/server/api/core/bitstreams/af69c7dc-5441-4390-8852-b6a487d8f5dd/content>

Muñoz Cabrera, D. U., Alvarado Huatatoca, L. F., & Hodelín Amable, N. (2021). *Estrategia lúdica para el desarrollo de relaciones interpersonales entre los estudiantes de quinto grado*. Daule - Ecuador: Editorial Tecnocientífica Americana. Obtenido de <https://dspace.ube.edu.ec/items/87c4c876-9263-4be8-b02f-2e8565942dac>

New Learning Online. (2020). *Froebel sobre el juego como forma principal de aprendizaje para niños pequeños*. Obtenido de Works & Days: <https://newlearningonline.com/new->

learning/chapter-8/synthesis-more-recent-times/froebel-on-play-as-a-primary-way-of-learning-for-young-children

- Peña-Guzmán, V. E., Castro-Andino, A. V., González-Acosta, E. J., & Perlaza-Cañizares, J. A. (2025). El juego como herramienta pedagógica en la educación inicial. *Polo del Conocimiento*, 10(3). Obtenido de <https://polodelconocimiento.com/ojs/index.php/es/article/view/9108>
- Pérez, A. E. (2025). *La importancia del juego para mejorar el desarrollo de nuestros niños*. Guayaquil - Ecuador: UEES. Obtenido de <https://uees.edu.ec/la-importancia-del-juego-para-mejorar-el-desarrollo-de-nuestros-ninos/>
- Pérez, M. A. (2021). *estrategias lúdicas para mejorar las habilidades sociales en estudiantes de educación básica*. Universidad Autónoma de Nuevo León. Obtenido de [https://repository.uanl.mx/bitstream/handle/20.500.12702/12345/tesis\\_perez.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repository.uanl.mx/bitstream/handle/20.500.12702/12345/tesis_perez.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Pérez-Finol, A. (2021). *La importancia del juego para mejorar el desarrollo de nuestros niños*. UEES. Obtenido de <https://uees.edu.ec/la-importancia-del-juego-para-mejorar-el-desarrollo-de-nuestros-ninos/>
- Pita Balón, M. D. (2020). *Estrategias lúdicas para mejorar las relaciones interpersonales de los estudiantes del tercer grado de la escuela de educación básica "Abdon Calderón garaicoa" cantón La Libertad*. Santa Elena - Ecuador: UPSE.
- Pololo, J. W. (2025). *El impacto del juego en el desarrollo cognitivo y emocional en la educación inicial*. Obtenido de Polo del Conocimiento: <https://polodelconocimiento.com/ojs/index.php/es/article/view/9163>
- Rincón-Gómez, S. L., Moreno-Bermeo, Z. M., & Ruíz-Veas, N. D. (2023). Impacto de las actividades lúdicas en el desarrollo de la autonomía en la infancia temprana. (UPSE, Ed.) *Revista Franz Tamayo*, 5(14). Obtenido de <https://portal.amelica.org/ameli/journal/591/5914599001/html/>
- Rodríguez, A., & Almanza, M. (2021). La formación continua y la transformación universitaria a través de la lúdica. *Revista de Educación Superior*, 30(1).

- Rojas-Herrera, B. I. (2025). La actividad lúdica en la educación física en niños de 8-10 años. Revisión sistemáticas. *Universidad Central del Ecuador*, 4(10). Obtenido de <https://revistamentor.ec/index.php/mentor/article/view/9127>
- Román-Mínguez, B. (2023). *El juego para el desarrollo emocional, comunicativo y social en la educación infantil*. Valladolid - España: Universidad de Valladolid. Obtenido de <https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/26561/TFG-L1730.pdf>
- Salazar-Moreira, M. S., & Looor-Salmon, L. R. (2022). Estrategia didáctica lúdica para activar el proceso enseñanza y aprendizaje en los estudiantes del tercer grado del nivel básico elemental. *Dialnet Métricas*, 8(1). Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8383415>
- Secretaría de Bienestar. (2023). *Actividades lúdicas*. Gobierno de México. Obtenido de <https://www.bienestar.gob.mx/sibien/index.php/recreacion/19-recreacion/23-actividades-ludicas>
- Sevilla-Morocho, L. E. (2023). *El juego como estrategia inclusiva de aprendizaje en estudiantes de educación general básica*. Sevilla Morocho. Obtenido de <https://doi.org/10.46642/efd.v28i310.7411>
- Squire, K. (2021). Video juegos y aprendizaje: Enseñanza y cultura participativa en la era digital. *Teachers College Record*, 123(4), págs. 1-25. doi:<https://doi.org/10.1177/01614681211012345>
- Suárez, S. (22 de 12 de 2023). *Qué es la lúdica? La importancia de jugar para aprender*. Obtenido de EXPOST: <https://www.iexe.edu.mx/desarrollo-humano/que-es-la-ludica-la-importancia-de-jugar-para-aprender/>
- Terlusio, S. (7 de noviembre de 2024). *El pensamiento lateral en la educación: fomentando la creatividad desde la escuela hasta la universidad*. Obtenido de IFADESA: <https://www.ifadesa.com/post/pensamiento-lateral-en-la-educaci%C3%B3n-fomentando-la-creatividad-desde-la-escuela-hasta-la-universidad>
- Tiván-Soria, G. M., & Bermello-Vidal, J. (2024). El juego didáctico en el aprendizaje de la seriación en el ámbito lógico matemático en niños de 4 a 5 años. *Revista*

*Latinoamericana de Ciencias Sociales y HUMANIDADES*, 5(2). Obtenido de <https://doi.org/10.56712/latam.v5i2.2010>

UNAE. (2020). *Aprendizaje a través del juego*. Obtenido de [https://unae.edu.ec/aprendizaje\\_juego/](https://unae.edu.ec/aprendizaje_juego/)

Uribe-Veintimilla, A. M., Góngora-Chemej, R. K., Zúñiga-Muñoz, H., Tomalá-Chavarría, M., & Zambrano-Vélez, W. A. (2024). *La psicología en la aplicación de los juegos recreativos con estudiantes con dificultades específicas del aprendizaje*. La Libertad - Sanata Elena: UPSE.


Vega-Chacha, G. M., Guijarro-Intriago, R. V., Sánchez-Salazar, T. R., & Henríquez-Carrera, E. G. (2023). Actividades lúdicas en el desarrollo de la interculturalidad en estudiantes de noveno año de básica. *Scielo*. Obtenido de <http://scielo.sld.cu/pdf/rus/v15n6/2218-3620-rus-15-06-196.pdf>

Villavicencio-Herdoiza, M. W. (2025). Actividades lúdicas y el desarrollo de habilidades motrices en estudiantes de primaria. 4(10). Obtenido de <https://revistamentor.ec/index.php/mentor/article/view/9189>

VVOB in Ecuador. (2020). *Materiales educativos: Guías para el uso de materiales didácticos en educación básica*. Obtenido de [https://ecuador.vvob.org/sites/ecuador/files/1.guia\\_materiales\\_baja.pdf](https://ecuador.vvob.org/sites/ecuador/files/1.guia_materiales_baja.pdf)

# ANEXOS

## ANEXO 1 CERTIFICADO DE ANTIPLAGIO

 CERTIFICADO DE ANÁLISIS  
magister

### Tesis marcos 2 (1)

**3%**  
Textos sospechosos

**< 1%** Similitudes  
< 1% similitudes entre comillas  
0% entre las fuentes mencionadas

**< 1%** Palabras no reconocidas


**2%** Textos potencialmente generados por la IA

Nombre del documento: Tesis marcos 2 (1).docx  
ID del documento: 854a19d0f1bf1d36342979a266200cc561368  
Tamaño del documento original: 61,54 kB


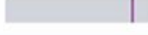


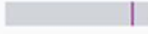




Depositante: RITA DOLORES MOGROVEJO PINCAY  
Fecha de depósito: 5/8/2025  
Tipo de carga: Interfaz  
Fecha de fin de análisis: 5/8/2025

Número de palabras: 8156  
Número de caracteres: 55.204

Ubicación de las similitudes en el documento:



#### Fuentes con similitudes fortuitas

N°	Descripciones	Similitudes	Ubicaciones	Datos adicionales
1	 <a href="http://www.curriculumnacional.cl">www.curriculumnacional.cl</a> <a href="https://www.curriculumnacional.cl/14/articulos-143280_programa_precesado_M10_Six_Diego...">https://www.curriculumnacional.cl/14/articulos-143280_programa_precesado_M10_Six_Diego...</a>	< 1%		 Palabras idénticas: < 1% (10 palabras)
2	 <a href="https://repository.libertadores.edu.co">repository.libertadores.edu.co</a> <a href="https://repository.libertadores.edu.co/bitstream/handle/10778/4667-4232-4218-b6a76a86d2fcaids...">https://repository.libertadores.edu.co/bitstream/handle/10778/4667-4232-4218-b6a76a86d2fcaids...</a>	< 1%		 Palabras idénticas: < 1% (10 palabras)
3	 <a href="https://grupobispascal.com.ar">grupobispascal.com.ar</a>   ¿Qué dice Plagiat sobre el juego en el aprendizaje?   Gr... <a href="https://grupobispascal.com.ar/que-dice-plagiat-sobre-el-juego-en-el-aprendizaje/">https://grupobispascal.com.ar/que-dice-plagiat-sobre-el-juego-en-el-aprendizaje/</a>	< 1%		 Palabras idénticas: < 1% (10 palabras)

**ANEXO 2 ENCUESTA DIRIGIDA A LOS ESTUDIANTES DE TERCER GRADO DE  
EDUCACIÓN BÁSICA VIRGEN DEL CISNE**



**UNIVERSIDAD ESTADAL PENÍNSULA DE SANTA ELENA  
FACULTAD DE CIENCIAS DE LAS EDUCACIÓN E IDIOMAS  
CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA**

**Nombres y Apellidos:** \_\_\_\_\_

**Curso y paralelo:** \_\_\_\_\_

**Edad:** \_\_\_\_\_

**Fecha:** \_\_\_\_\_



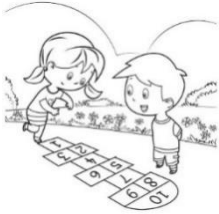
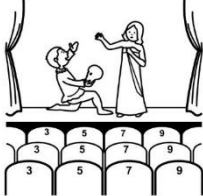
**Instrucciones:** Esta encuesta busca saber qué piensas sobre las actividades escolares que realizas con tus compañeros y maestra.





**Recuerda:**

- No hay respuestas correctas o incorrectas.
- No se obtiene calificación.
- Puedes responder marcando, encerrando, uniendo, pintando y subrayando.

**Pregunta 1.- ¿Qué actividades haces en clase?**

**Instrucción:** Pinta las actividades que tú haces con tu maestra y tus compañeros:

Cantar		Dibujar	
Jugar		Dramatizar	

Pintar		Escuchar cuentos	
Bailar		Hacer manualidades	

**Pregunta 2.** ¿En qué lugar realizan las actividades con la maestra y tus compañeros?

**Instrucción:** Encierra en un círculo donde realizan las actividades. Puedes encerrar varias.



En el aula



En el patio de la escuela



En el parque



En el jardín

**Pregunta 3. ¿Cómo te sientes cuando haces actividades en clase con tus compañeros y maestra?**

**Instrucción:** Marca con una X la carita que mejor muestre como te sientes.

Feliz 😊	Lloro 😭	Valiente 🦁	Motivado 
Triste ☹️	Nervioso 😬	Enojado 😡	Aburrido ☹️

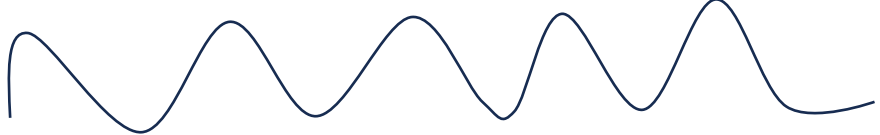
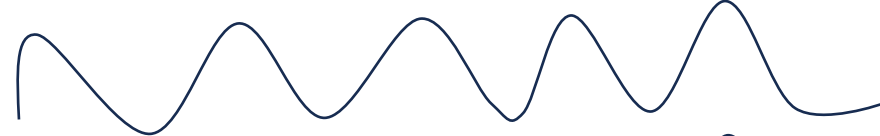
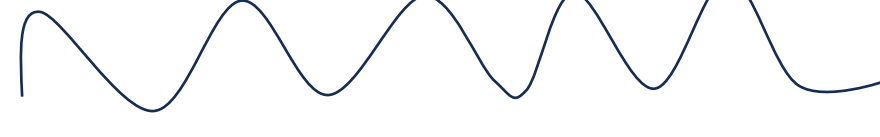
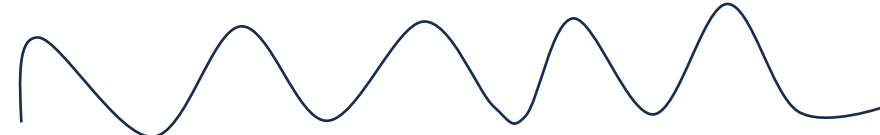
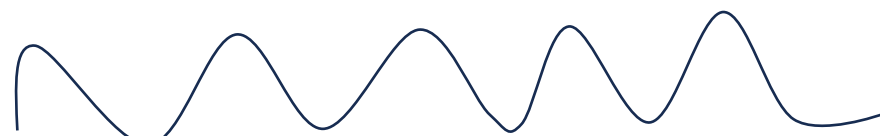
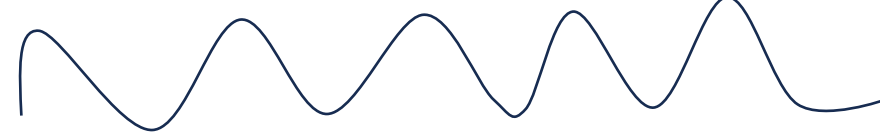
**Pregunta 4. ¿Te gusta hacer actividades con tu maestra y tus compañeros?**

**Instrucción:** Marca con una x la respuesta que más se asemeje a lo que sientes.

Sí me gusta \_\_\_\_\_ A veces \_\_\_\_\_ No me gusta \_\_\_\_\_

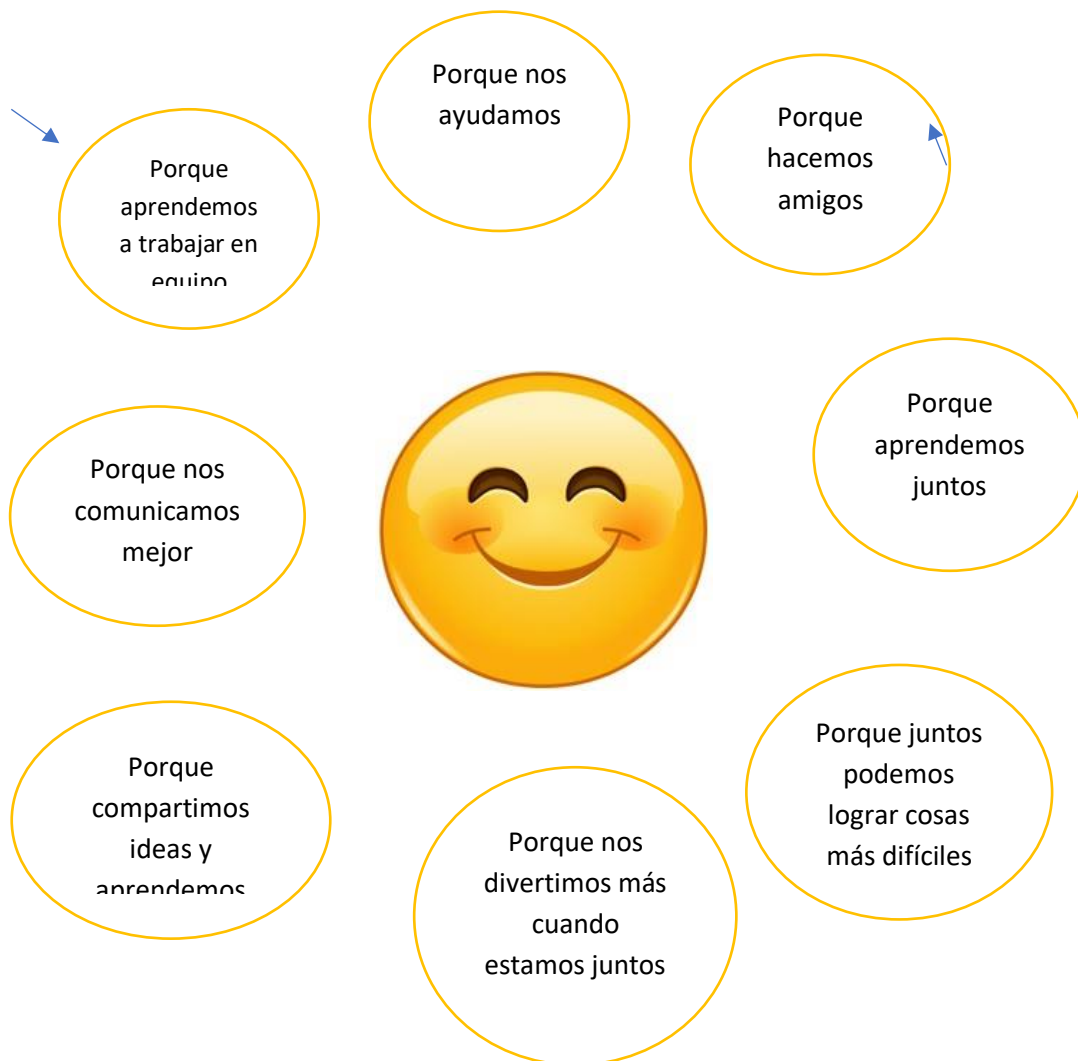
**Pregunta 5. ¿Cuándo existe un problema con tus compañeros, como lo solucionan?**

**Instrucción:** Pinta el camino del laberinto donde encuentres la solución (pueden ser varias soluciones pintadas).

	Hablamos y arreglamos para seguir jugando
	Nos ayudamos y perdonamos
	Pedimos ayuda al maestro
	Hacemos un juego para calmarnos
	Nos enojamos y no hablamos
	Dejo de jugar y me alejo

**Pregunta 6. ¿Por qué crees que hacer actividades con tus compañeros es importante?**

**Instrucción:** Une a la carita feliz, las respuestas que más te gusten.



## ANEXO 3 FICHA DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO DE RECOLECCIÓN DE



UPSE  
**DATOS**

**UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA DE SANTA ELENA  
FACULTAD DE CIENCIAS DE LAS EDUCACIÓN E IDIOMAS  
CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA**

### FICHA DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO DE RECOLECCIÓN DE DATOS

#### I. DATOS DEL JURADO EXPERTO

<b>APELLIDOS Y NOMBRES</b>	MEDARDO STALIN REYES LIMON
<b>CARGO QUE DESEMPEÑA</b>	RECTOR COLEGIO GUILLERMO ORDOÑEZ
<b>INSTITUCIÓN DONDE LABORA</b>	UNIDAD EDUCATIVA GUILLERMO ORDOÑEZ GOMEZ
<b>AÑOS DE EXPERIENCIA</b>	17 AÑOS
<b>ESPECIALIZACIÓN-TÍTULO PROFESIONAL</b>	MASTER EN GERENCIA EDUCATIVA

## II. DATOS DE LA INVESTIGACIÓN

<b>NOMBRE DE LA INVESTIGACIÓN</b>	Propuesta de estrategias lúdicas para fortalecer las relaciones interpersonales en estudiantes de tercer grado de educación básica.
<b>FORMULACIÓN DEL PROBLEMA</b>	Estrategias lúdicas para fortalecer las relaciones interpersonales
<b>SISTEMATIZACIÓN DEL PROBLEMA O PREGUNTAS DE INVESTIGACIÓN</b>	¿Cómo influyen las estrategias lúdicas en el fortalecimiento de las relaciones interpersonales y en el desempeño académico de los estudiantes de tercer grado en la Unidad Educativa Virgen del Cisne?
	¿Qué tipo de estrategias lúdicas son más efectivas para mejorar la comunicación y la empatía entre los estudiantes?  ¿De qué manera favorece la implementación de actividades lúdicas en la autoestima y en la autoconfianza de los estudiantes de tercer grado?  ¿Cómo se relaciona el uso de las dinámicas grupales con la resolución de conflictos en el aula?


<b>OBJETIVO GENERAL</b>	Determinar la influencia de las estrategias lúdicas para corregir las relaciones interpersonales y en el desempeño académico en estudiantes de tercer grado de la Unidad Educativa Virgen del Cisne del cantón Santa Elena.
<b>OBJETIVOS ESPECÍFICOS</b>	<p>Identificar los tipos de estrategias lúdicas más efectivas para mejorar la comunicación y la empatía entre los estudiantes de tercer grado.</p> <p>Demostrar los beneficios de la implementación de actividades lúdicas en la autoestima y en la autoconfianza de los estudiantes de tercer grado.</p> <p>Explicar la relación del uso de las dinámicas grupales con la resolución de conflictos en el aula.</p>

### III. ASPECTOS DE VALIDACIÓN

Para calificar los criterios mostrados debe tener en cuenta la siguiente nomenclatura de calificación:

<b>ESCALA</b>	
<b>Muy Pertinente</b>	<b>5</b>
<b>Pertinente</b>	<b>4</b>
<b>Indeciso</b>	<b>3</b>
<b>Poco Pertinente</b>	<b>2</b>
<b>Nada Pertinente</b>	<b>1</b>

**CUADRO DE CALIFICACIÓN**

INDICADORES	CRITERIOS	5	4	3	2	1
		MP	P	I	PP	NP
<b>1.LENGUAJE</b>	Está formulado en el lenguaje apropiado.	x				
<b>2.OBJETIVIDAD</b>	Está expresado de acuerdo a los aspectos o categorías relacionadas a cada variable de estudio.	x				
<b>3.ORDEN EN LAS PREGUNTAS</b>	Existe una organización lógica de las ideas que sustentan el instrumento propuesto.	x				
<b>4. INTENCIONALIDAD</b>	Adecuado para cumplir con el objetivo de la investigación y probar hipótesis.	x				
<b>5.COMPLEMENTARIEDAD</b>	Entre las preguntas existe una complementariedad que permite la correlación de causa y efecto.	x				
<b>6. METODOLOGIA</b>	El instrumento o instrumentos propuestos tienen relación con el objeto de estudio.	x				
<b>7 . PERTINENCIA</b>	El instrumento es útil para dar respuesta al problema	x				
<b>OBSERVACIÓN O SUGERENCIA:</b>						
<b>FIRMA</b>	 					
<b>FECHA</b>	28 de mayo de 2025					

## FICHA DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO DE RECOLECCIÓN DE DATOS

### I. DATOS DEL JURADO EXPERTO

<b>APELLIDOS Y NOMBRES</b>	MORA ALVAREZ ARACELY MONSERRATE
<b>CARGO QUE DESEMPEÑA</b>	ANALISTA DEL DEPARTAMENTO DE CONSEJERIA ESTUDIANTIL 2
<b>INSTITUCIÓN DONDE LABORA</b>	COSTA AZUL
<b>AÑOS DE EXPERIENCIA</b>	6 AÑOS
<b>ESPECIALIZACIÓN-TÍTULO PROFESIONAL</b>	PSICOLOGA CLINICA

### II. DATOS DE LA INVESTIGACIÓN

<p><b>NOMBRE DE LA INVESTIGACIÓN</b></p>	<p>Propuesta de estrategias lúdicas para fortalecer las relaciones interpersonales en estudiantes de tercer grado de educación básica.</p>
<p><b>FORMULACIÓN DEL PROBLEMA</b></p>	<p>Estrategias lúdicas para fortalecer las relaciones interpersonales</p>
<p><b>SISTEMATIZACIÓN DEL PROBLEMA O PREGUNTAS DE INVESTIGACIÓN</b></p>	<p>¿Cómo influyen las estrategias lúdicas en el fortalecimiento de las relaciones interpersonales y en el desempeño académico de los estudiantes de tercer grado en la Unidad Educativa Virgen del Cisne?</p>
	<p>¿Qué tipo de estrategias lúdicas son más efectivas para mejorar la comunicación y la empatía entre los estudiantes?</p> <p>¿De qué manera favorece la implementación de actividades lúdicas en la autoestima y en la autoconfianza de los estudiantes de tercer grado?</p> <p>¿Cómo se relaciona el uso de las dinámicas grupales con la resolución de conflictos en el aula?</p>


<b>OBJETIVO GENERAL</b>	Determinar la influencia de las estrategias lúdicas para corregir las relaciones interpersonales y en el desempeño académico en estudiantes de tercer grado de la Unidad Educativa Virgen del Cisne del cantón Santa Elena.
<b>OBJETIVOS ESPECÍFICOS</b>	<p>Identificar los tipos de estrategias lúdicas más efectivas para mejorar la comunicación y la empatía entre los estudiantes de tercer grado.</p> <p>Demostrar los beneficios de la implementación de actividades lúdicas en la autoestima y en la autoconfianza de los estudiantes de tercer grado.</p> <p>Explicar la relación del uso de las dinámicas grupales con la resolución de conflictos en el aula.</p>

### III. ASPECTOS DE VALIDACIÓN

Para calificar los criterios mostrados debe tener en cuenta la siguiente nomenclatura de calificación:

<b>ESCALA</b>	
<b>Muy Pertinente</b>	<b>5</b>
<b>Pertinente</b>	<b>4</b>
<b>Indeciso</b>	<b>3</b>
<b>Poco Pertinente</b>	<b>2</b>
<b>Nada Pertinente</b>	<b>1</b>

**CUADRO DE CALIFICACIÓN**

INDICADORES	CRITERIOS	5	4	3	2	1
		MP	P	I	PP	NP
<b>1.LENGUAJE</b>	Está formulado en el lenguaje apropiado.	x				
<b>2.OBJETIVIDAD</b>	Está expresado de acuerdo a los aspectos o categorías relacionadas a cada variable de estudio.	x				
<b>3.ORDEN EN LAS PREGUNTAS</b>	Existe una organización lógica de las ideas que sustentan el instrumento propuesto.	x				
<b>4. INTENCIONALIDAD</b>	Adecuado para cumplir con el objetivo de la investigación y probar hipótesis.	x				
<b>5.COMPLEMENTARIEDAD</b>	Entre las preguntas existe una complementariedad que permite la correlación de causa y efecto.	x				
<b>6. METODOLOGIA</b>	El instrumento o instrumentos propuestos tienen relación con el objeto de estudio.	x				
<b>7 . PERTINENCIA</b>	El instrumento es útil para dar respuesta al problema	x				
<b>OBSERVACIÓN O SUGERENCIA:</b>						
<b>FIRMA</b>	<small>Firmado electrónicamente por:</small> <b>ARACELY MONSERRATE MORA ALVAREZ</b> 					
<b>FECHA</b>	28 de mayo de 2025					


## ANEXO 4 APLICACIÓN DE INSTRUMENTOS



**Fuente:** Aplicación de instrumentos en la Unidad Educativa Virgen del Cisne

**Elaborado por:** Quimi Marcos (2025).

## Anexo 5 SOLICITUD ENTREGADA A LA INSITUACIÓN PARA APLICACIÓN DE INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN

 **FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS**  
CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA

OFICIO No. UPSE-CEB-2025-373-MG  
La Libertad, 28 de mayo de 2025

MSc. Marjorie Cecibell Floreano Mateo.  
Rector/a de la Unidad Educativa "Virgen del Cisne"  
Ciudad.

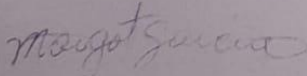
De mis consideraciones:

La suscrita, **Lcda. Margot García Espinoza, PhD.**, directora de la Carrera de Educación Básica, perteneciente a la Facultad de Ciencias de la Educación e Idiomas, de la **Universidad Estatal Península de Santa Elena**, me dirijo a usted con el propósito de solicitar permiso en su institución educativa, para que el estudiante **Quimi Barrera Marcos Atonio**, pueda desarrollar su proyecto de investigación.



El tema de investigación es el siguiente: **"Estrategias lúdicas para fortalecer las relaciones interpersonales en estudiantes de 3er. Grado"**. Para el desarrollo del mismo, el estudiante aplicará instrumentos de recolección de datos, tales como encuestas y entrevistas dirigidas al personal docente y estudiantes de su comunidad educativa.

Dicha actividad está programada para ejecutarse durante el periodo académico **2025-1**, correspondiente al mes de mayo del presente año.

Por la favorable acogida que usted dará a la presente, le anticipo mis más sinceros agradecimientos. Atte.



.....  
Lcda. Margot García Espinoza, PhD.  
Directora de la Carrera de Educación Básica  
Universidad Estatal Península de Santa Elena  
C.c.: Archivo

   
9/06/2025  
Marjorie Floreano  
R. S. J.

**UPSE** ¡crece sin límites!  
Campus matriz, La Libertad - Santa Elena - ECUADOR  
Código Postal: 240204 - Teléfono: (04) 781 - 732  
f @ v y www.upse.edu.ec

## ANEXO 6 CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES

ACTIVIDADES / MES Y SEMANA		AÑO 2025														
		MARZO				ABRIL				MAYO				JUNIO		
		3-7	10-14	17-21	24-29	31-04	07-11	14-18	21-25	28-2	05-09	12-16	19-23	26-30	2-6	9-13
1	Revisión y depuración de los temas titulación propuestos	X	X													
2	Aprobación del tema y del tutor por parte del Consejo de Facultad.			X												
3	Taller de depuración temas de titulación			X												
4	Elaboración del capítulo I: EL PROBLEMA				X	X										
5	Elaboración del capítulo II: MARCO TEÓRICO				X	X	X	X								
6	Elaboración del capítulo III: MARCO METODOLÓGICO						X	X	X							
7	Elaboración del Capítulo IV: DISCUSIÓN DE LOS RESULTADOS							X	X	X	X					
8	Elaboración del Capítulo V: CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES									X	X					
9	Entrega del informe escrito										X					
10	Revisión final del trabajo de integración curricular por los especialistas											X	X			
11	Sustentación del Trabajo de integración curricular													X	X	