



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

FACULTAD DE EDUCACIÓN CIENCIA Y TECNOLOGÍA

CARRERA:

PEDAGOGÍA DE LA ACTIVIDAD FÍSICA Y DEPORTE

**INFORME FINAL DEL TRABAJO DE INTEGRACIÓN
CURRICULAR, MODALIDAD PRESENCIAL**

TEMA:

**“JUEGOS TRADICIONALES PARA EL DESARROLLO DE HABILIDADES
SOCIALES BÁSICAS EN LOS ESTUDIANTES DE 11 A 12 AÑOS DE LA
UNIDAD EDUCATIVA MARIANO SUÁREZ VEINTIMILLA DE LA CIUDAD DE
IBARRA”**

Trabajo de titulación previo a la obtención del título de licenciada en:

Pedagogía de la Actividad Física y Deporte.

Línea de investigación: Gestión, calidad de educación, procesos pedagógicos e idiomas.

Autor: Montenegro Cheza Allison Yadira

Director: Dr. Cadena Povea Henry Rafael. PhD.

Ibarra 2024

IDENTIFICACIÓN DE LA OBRA



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE BIBLIOTECA UNIVERSITARIA IDENTIFICACIÓN DE LA OBRA

La Universidad Técnica del Norte dentro del proyecto Repositorio Digital Institucional, determinó la necesidad de disponer de textos completos en formato digital con la finalidad de apoyar los procesos de investigación, docencia y extensión de la Universidad.

Por medio del presente documento dejo sentada mi voluntad de participar en este proyecto, para lo cual pongo a disposición la siguiente información:

DATOS DEL CONTACTO	
CÉDULA DE IDENTIDAD	040182890-0
APELLIDOS Y NOMBRES	Montenegro Cheza Allison Yadira
DIRECCIÓN	Ciudadela Rosita Paredes calle Manuel María Sánchez y Medardo Ángel Silva
EMAIL	aymontenegroc@utn.edu.ec
TELÉFONO MÓVIL	0968999183

DATOS DE LA OBRA	
TÍTULO	"Juegos tradicionales para el desarrollo de habilidades sociales básicas en los estudiantes de 11 a 12 años de la Unidad Educativa Mariano Suárez Veintimilla de la ciudad de Ibarra"
AUTOR	Montenegro Cheza Allison Yadira
FECHA: AAAAMMDD	2024/03/11
SOLO PARA TRABAJOS DE TITULACIÓN	
CARRERA/PROGRAMA	<input checked="" type="checkbox"/> GRADO <input type="checkbox"/> POSGRADO
TÍTULO POR EL QUE OPTA	Licenciada en Pedagogía de la Actividad Física y Deporte
DIRECTOR	Dr. Cadena Povea Henry Rafael. PhD.

2. CONSTANCIAS

El autor manifiesta que la obra objeto de la presente autorización es original y se la desarrolló, sin violar derechos de autor de terceros, por lo tanto, la obra es original y que es el titular de los derechos patrimoniales, por lo que asume la responsabilidad sobre el contenido de la misma y saldrá en defensa de la Universidad en caso de reclamación por parte de terceros.

Ibarra, a los 11 días, del mes de marzo de 2024

EL AUTOR:

Firma: 

Nombre: Montenegro Cheza Allison Yadira

CERTIFICACIÓN DIRECTOR DEL TRABAJO DE TITULACIÓN

Ibarra, 8 de marzo de 2024

PhD. Henry Cadena

DIRECTOR DEL TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR

CERTIFICA:

Haber revisado el presente informe final del trabajo de Integración Curricular, el mismo que se ajusta a las normas vigentes de la Universidad Técnica del Norte; en consecuencia, autorizo su presentación para los fines legales pertinentes.

(f).....

PhD. Henry Cadena
C.C.: 1002248622.....

DEDICATORIA

Dedico mi trabajo de titulación a mis amados padres por darme la oportunidad de cumplir este sueño, por ser mi brújula día a día, por ayudarme a superar los altibajos de la vida, por brindarme su comprensión, consejos y sabiduría, lo cual me ha enseñado cosas muy importantes sobre la vida, pues su ejemplo de superación y esfuerzo me impulsan a seguir adelante siempre sin importar cuales sean las dificultades. Por todos los sacrificios que han hecho por mi bienestar y felicidad.

A mis queridos hermanos que siempre están a mi lado protegiéndome, enseñándome y ayudándome cuando me siento abrumada, por su amor incondicional, siempre han estado allí para escucharme, brindar consejos y orientarme. Estoy agradecida por tener la suerte de tenerlos a mi lado.

A mis amigos por brindarme su ayuda y conocimiento durante este camino, por todos aquellos momentos divertidos que pasamos, por todas aquellas dificultades que superamos juntos, siempre los llevare en mi mente y en mi corazón

AGRADECIMIENTO

Agradezco a Dios por despertarme cada mañana con salud y permitirme cumplir este sueño junto a mis padres.

Agradezco a mi prestigiosa Universidad Técnica del Norte por brindarme la oportunidad de formar parte de la Carrera de Pedagogía de la Actividad Física y Deporte y adquirir conocimientos necesarios que me serán de gran ayuda en el ámbito laboral.

Agradezco de todo corazón a mi director Dr. Cadena Povea Henry Rafael. PhD quien con su conocimiento y paciencia me ayudo a llevar a cabo mi proyecto de investigación adecuadamente, siempre estuvo presto para guiarme y corregirme durante este proceso.

Agradezco a mi asesora MSc. Sevilla Ruano Katherine Cristal por su tiempo, su tutela, paciencia y consejos para llevar a cabo esta investigación.

RESUMEN

La investigación tuvo como propósito fundamental identificar el nivel de habilidades sociales básicas y su relación con los juegos tradicionales en los estudiantes de la Unidad Educativa Mariano Suárez Veintimilla. Se llevó a cabo una investigación cuantitativa, descriptiva y propositiva, con una población de 75 estudiantes de 11 a 12 años pertenecientes a octavo año. Se evaluó el nivel de habilidades sociales básicas en tres componentes que son: conductual, cognitivo y fisiológico. Se observó que los y las adolescentes tienen dificultad en el desarrollo de habilidades sociales básicas en los tres componentes, por lo tanto, en base a los datos obtenidos se desarrolló una guía de juegos tradicionales como propuesta para mejorar las habilidades sociales básicas en base a las necesidades de las y los adolescentes, es decir, permitir que aquellos estudiantes que se encuentran en el nivel bajo asciendan al nivel medio y aquellos estudiantes que se encuentran en el nivel medio alcancen un nivel alto en sus habilidades sociales básicas en sus componentes correspondientes. Por lo tanto, la propuesta se presentó como una guía de actividades para estudiantes y docentes que forman parte del área de educación física con el fin de fomentar el uso y aplicación de juegos tradicionales en las clases de educación física y potenciar el desarrollo de habilidades sociales básicas mediante estos juegos.

Palabras clave: Habilidades sociales; juegos tradicionales; educación física; escala EHSA.

ABSTRACT

This research work aimed to identify the level of basic social skills and their relationship with traditional games in the students of the “Mariano Suárez Veintimilla” Educational Unit. It followed a quantitative, descriptive, and propositive approach, carried out with a sample of 75 students from 11 to 12 years old, belonging to eight grade. The level of basic social skills was evaluated in three components: behavioral, cognitive, and physiological. It was observed that adolescents have difficulty in the development of basic social skills in all three components. Therefore, based on the data obtained, a guide of classic and update traditional games was developed as a proposal to improve basic social skills based on the adolescents’ needs; that is, to allow those students who are at the low level to ascend to the medium level and those students who are in the medium level to reach a high level in their basic social skills in their corresponding components. In this sense, the proposal was presented as a guide of activities for students and teachers who are part of the physical education area to promote the use and application of traditional games in physical education classes and enhance the development of basic social skills through these games.

Keywords: Social skills; traditional games; physical education; test EHSA.

ÍNDICE DE CONTENIDOS

CONTENIDO	
IDENTIFICACIÓN DE LA OBRA	ii
CERTIFICACIÓN DIRECTOR DEL TRABAJO DE TITULACIÓN	iii
DEDICATORIA	iv
AGRADECIMIENTO	v
RESUMEN	vi
ABSTRACT	vii
ÍNDICE DE CONTENIDOS	viii
ÍNDICE DE TABLAS	xi
INTRODUCCIÓN	1
Planteamiento del problema	1
Antecedentes	2
Formulación del problema	3
Objetivo general	3
Objetivos específicos	3
Interrogantes de investigación	3
Justificación	4
CAPÍTULO I	5
MARCO TEÓRICO	5
1.1. Juegos tradicionales	5
1.1.1 El juego	5
1.1.2 Clasificación del juego	5
1.1.3 Juegos tradicionales	6
1.1.4 Beneficios de los juegos tradicionales en adolescentes	6
1.1.5 Clasificación de los juegos tradicionales	7
1.1.6 Juegos tradicionales dentro de las clases de educación física	8
1.2. Habilidades sociales básicas	9
1.2.1 Habilidades sociales	9
1.2.2 Clasificación de las habilidades sociales	9
1.2.3 Habilidades sociales básicas	10
1.2.4. Componentes de las habilidades sociales básicas de Jakeline Gabriela Herrera Cardozo	11
1.2.5. Importancia de las habilidades sociales básicas en la adolescencia	12
1.2.6. Juegos tradicionales y habilidades sociales básicas	13
CAPÍTULO II	16
METODOLOGÍA	16

2.1. Enfoque de investigación.....	16
2.2. Tipo de investigación.....	16
2.2.1. Investigación descriptiva.....	16
2.2.2. Investigación propositiva.....	16
2.3. Técnicas e instrumentos de investigación.....	16
2.3.1. Escala de Habilidades Sociales de Jakeline Gabriela Herrera Cardozo ...	16
2.4. Preguntas de investigación.....	17
2.5. Población.....	17
2.6. Procedimiento y análisis de datos.....	17
CAPÍTULO III	18
RESULTADOS Y DISCUSIÓN	18
3.1 Resultados y discusión.....	18
3.1.1 Componente conductual.....	18
Tabla 1.....	18
Resultados del componente conductual.....	18
3.1.2 Componente cognitivo.....	19
Tabla 2.....	19
Resultados del componente cognitivo.....	19
3.1.3 Componente fisiológico.....	20
Tabla 3.....	20
Resultados del componente fisiológico.....	20
CAPÍTULO IV	22
PROPUESTA	22
4.1. Título de la propuesta.....	22
4.2. Introducción.....	22
4.3. Justificación.....	22
4.4. Objetivos de la guía.....	23
4.4.1. Objetivo general.....	23
4.4.2. Objetivos específicos.....	23
4.5. Desarrollo de la propuesta.....	23
CONCLUSIONES	35
RECOMENDACIONES	36
BIBLIOGRAFÍA	37
ANEXOS	42
Anexo 1.....	42
Escala de Habilidades Sociales de Jakeline Gabriela Herrera Cardozo.....	42
Anexo 2.....	46

Autorización para la aplicación del test	46
Anexo 3	47
Matriz de operacionalización de variables	47
Anexo 4	48
Fotografías.....	48
Anexo 5	50
Revisión de Abstract.....	50

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1	18
Resultados del componente conductual.....	18
Tabla 2.....	19
Resultados del componente cognitivo	19
Tabla 3.....	20
Resultados del componente fisiológico	20

INTRODUCCIÓN

Planteamiento del problema

La dificultad para mantener buenas relaciones interpersonales entre compañeros, la incapacidad de ponerse en el lugar del otro y la dificultad de expresar sentimientos, pensamientos y emociones, provoca deficiencias en las clases de educación física al realizar actividades grupales.

A nivel internacional, se evidencia en los estudiantes dificultades para mantener buenas relaciones interpersonales, demostrando poca comunicación asertiva, incapacidad para ponerse en el lugar del otro y para expresar lo que piensan y sienten; lo cual genera deficiencias en los distintos trabajos en grupo que se llevan a cabo durante las clases (Orbegoso & Oseda, 2021 p. 5685).

La falta de innovación por parte de los docentes al momento de impartir sus clases y el uso de estrategias habituales causa que los estudiantes no se comuniquen y no interactúen entre sí. Como menciona Reyes (2017) la carencia de comunicación en los estudiantes genera dificultad para interactuar y responder de manera adecuada a diferentes situaciones de integración y expresión (p. 16). Por lo tanto, es importante emplear nuevas metodologías que ayuden al desarrollo de los estudiantes.

Por otra parte, se identifica la disminución de la práctica de juegos tradicionales en las clases de educación física, ya que los docentes no implementan este tipo de juegos en las clases que imparten, Kcacha y Rojas (2021) mencionan que los juegos tradicionales poco a poco se están olvidando en vista de que no son transmitidos y tampoco puestos en práctica por parte de los docentes en las clases de educación física (p. 6).

Por lo tanto, esto evita que los estudiantes se comuniquen y expresen a través del juego. Sanz (2019) menciona que:

El juego es considerado un medio innato de autoexpresión, permite que los estudiantes ejerciten todas sus capacidades a nivel psicomotor, puesto que se comunican y expresan a través del juego, al jugar exploran su entorno, se relacionan con otras personas, socializan, aprenden normas sociales y adquieren valores (p. 307).

En definitiva, el desarrollo de habilidades sociales básicas en los estudiantes es importante para interactuar y relacionarse con los demás. Para Esteves et al. (2020) Una persona con un nivel bajo de habilidades sociales no tendrá la capacidad de manejar y comprender sus propios sentimientos y los sentimientos de las personas que se encuentran a su alrededor (p. 17).

Antecedentes

Las habilidades sociales son fundamentales para el desarrollo del ser humano en la sociedad y su práctica es primordial para mejorar relaciones interpersonales entre los estudiantes. De acuerdo con Bermúdez et al. (2020) en su investigación sobre habilidades sociales concluye que las habilidades sociales básicas permiten a los estudiantes un desarrollo adecuado en cuanto a comunicación y sobre todo aceptación entre compañeros de clase, mejorando el valor positivo hacia uno mismo, el desempeño y la autoestima en los adolescentes (p. 75).

El desarrollo de estas habilidades es necesario para la vida, ya que juegan un papel importante en el desarrollo individual de cada persona. Guzmán y Jaramillo (2019) en su investigación expresan que las habilidades sociales básicas constituyen un instrumento esencial para la comunicación, permitiendo mejorar la expresión tanto verbal y no verbal, en este sentido el espacio idóneo donde estas habilidades pueden mejorarse y desarrollarse es en los espacios educativos (p. 153).

Por otra parte, los juegos tradicionales poseen un enfoque socializador, que permite crear vínculos a través de la diversión, según Calle y Cedeño (2020) en su investigación sobre juegos tradicionales expresan que:

Son actividades lúdicas que contribuyen significativamente en el desarrollo de habilidades sociales básicas en los estudiantes ya que dinamizan el proceso educativo al ser actividades recreativas que constituyen el reflejo cultural de la sociedad; pero a pesar de estos aportes no son aplicados con fines formativos (p. 79).

Los juegos tradicionales no solo expresan la cultura y costumbres de los pueblos y nacionalidades, sino que también son considerados como un componente lúdico que favorece al desarrollo de actitudes y valores, como el respeto por el derecho propio y de los demás, aprendiendo a llegar a acuerdos, a saber, a esperar y a discutir en lugar de gritar (Andrade, 2020 p. 134). Por ende, la ejecución de este tipo de estrategias metodológicas son clave para el desarrollo integral de los estudiantes, por ello deben ser planificados e integrados en los procesos de formación educativa.

En este sentido los juegos tradicionales forman parte esencial del desarrollo de habilidades sociales básicas, debido a que potencian el desarrollo de competencias intelectuales, sociales, emocionales y creativas que permiten a los estudiantes buscar solución a sus dificultades.

Formulación del problema

- ¿Cómo afecta la falta de interacción entre pares en el desarrollo de habilidades sociales básicas?

Objetivo general

- Identificar el nivel de habilidades sociales básicas y su relación con los juegos tradicionales en los estudiantes de 11 a 12 años de la Unidad Educativa Mariano Suárez Veintimilla.

Objetivos específicos

- Determinar los aspectos metodológicos del desarrollo de habilidades sociales básicas en los estudiantes de 11 a 12 años de la Unidad Educativa Mariano Suárez Veintimilla.
- Establecer las habilidades sociales básicas de los estudiantes de 11 a 12 años de la Unidad Educativa Mariano Suárez Veintimilla a través del test Escala de Habilidades Sociales EHSA.
- Sugerir juegos tradicionales para mejorar las habilidades sociales básicas en los estudiantes de 11 a 12 años de la Unidad Educativa Mariano Suárez Veintimilla.

Interrogantes de investigación

- ¿Cómo se ve afectado el nivel de habilidades sociales básicas por la falta de interacción entre pares desde diferentes constructos metodológicos?
- ¿Pueden ser las habilidades sociales básicas identificadas con un test actualizado y enfocado en la edad de la población?
- ¿Qué juegos tradicionales se sugieren para mejorar las habilidades sociales básicas en estudiantes de 11 a 12 años de la Unidad Educativa Mariano Suárez Veintimilla?

Justificación

La investigación buscó dar a conocer el valor que tiene el desarrollo de habilidades sociales básicas y su importancia en el ámbito educativo para el desarrollo de los estudiantes, se trató las ventajas que éstas generan en el desarrollo personal. Además, también se trató las desventajas que se producen en los estudiantes que tienen un bajo nivel de habilidades sociales básicas.

Es importante implementar los juegos tradicionales como metodología para fortalecer competencias, destrezas y habilidades sociales en los estudiantes. De acuerdo con la Ley del Deporte Educación Física y Recreación (2015) el art. 81 expresa que:

La educación física busca formar de una manera integral y armónica al ser humano, estimulando positivamente sus capacidades físicas, psicológicas, éticas e intelectuales, con la finalidad de conseguir una mejor calidad de vida y coadyudar al desarrollo, familiar, social y productivo (p. 17).

El desarrollo de las habilidades sociales básicas se realizó mediante la práctica deportiva y recreativa a través de los juegos tradicionales. Según la Constitución del Ecuador (2008) en el artículo 381 expresa que el estado protegerá, promoverá y coordinará la cultura física que comprende el deporte, la educación física y la recreación, como actividades que contribuyen a la salud, formación y desarrollo integral de las personas (p. 13).

Con respecto a los juegos tradicionales, se sabe que han ido pasando de generación en generación, sufriendo quizás algunos cambios, pero manteniendo su esencia y brindando aspectos importantes sobre la cultura y costumbres de los pueblos. Estos juegos son de gran ayuda para los estudiantes ya que mediante su práctica se desarrolla las habilidades sociales básicas por medio de la diversión y distracción que este genera mejorando la interacción entre compañeros y el ambiente de la clase, el Código de la Niñez y Adolescencia (2014) en el artículo 48 menciona que:

Es obligación del estado y gobiernos seccionales promocionar e inculcar en la niñez y adolescencia, la práctica de juegos tradicionales; crear y mantener espacios e instalaciones seguras y accesibles, programas y espectáculos públicos adecuados, seguros y gratuitos para el ejercicio de este derecho (p. 12).

CAPÍTULO I

MARCO TEÓRICO

1.1. Juegos tradicionales

1.1.1 El juego

El juego es una actividad que está presente en los seres humanos desde su nacimiento, estos generan diversión y entretenimiento, pero, además, desarrollan destrezas y habilidades fundamentales para la vida. Sifuentes Pérez (2022) menciona que:

El juego es considerado una actividad recreativa que divierte a quien lo practica, por lo tanto, este es tomado como una de las mejores ideas para poner en práctica en el tiempo libre. Además, menciona que al ser usado con un fin educativo este permite desarrollar destrezas y características importantes en los estudiantes ya que cuenta con reglas y normas que permiten que los estudiantes cumplan con roles y objetivos dando siempre su mayor esfuerzo tanto físico como intelectual al poner en práctica estrategias de juego (p. 15).

En tal sentido el juego desarrolla diferentes habilidades tanto físicas, cognitivas, sociales y emocionales en donde el niño se divierte de forma recreativa al mismo tiempo que aprende nuevos conocimientos. Además, permite que los alumnos se sientan motivados por aprender y participar ya que estimula el desarrollo del pensamiento, expresión, concentración e imaginación.

1.1.2 Clasificación del juego

Desde el punto de vista de Oanes et al. (2014) la clasificación del juego es la siguiente:

- **Juegos simbólicos.** – se distinguen por ser expresados a través de la imaginación e imitación. Los estudiantes repiten situaciones en base a sus experiencias adaptándolas a sus necesidades.
- **Juegos motores.** – son aquellos en los que se pone en juego la capacidad motora e implican el movimiento corporal intenso, tanto en motricidad fina como en motricidad gruesa.
- **Juegos de mesa.** – estos incluyen juegos de destreza intelectual como el ajedrez, cartas, entre otros. Su herramienta principal puede ser un tablero, fichas, dados o naipes.
- **Juegos electrónicos.** – es todo aquel juego digital interactivo, que a menudo poseen normas o particularidades de otros juegos, con la diferencia de que estos se realizan a través de una pantalla.
- **Juegos tradicionales.** – son aquellos que desde mucho tiempo atrás son transmitidos de generación en generación, a través de ellos se transmiten valores y características culturales de distintos lugares (pp. 44-45).

Cabe señalar que, la clasificación del juego nos permite comprender mejor las características de cada uno de ellos y así seleccionar aquellos que estén acorde a las necesidades de los estudiantes.

1.1.3 Juegos tradicionales

Los juegos tradicionales mantienen características importantes de la cultura de los pueblos, por lo tanto, se pueden definir como actividades propias de un pueblo que mantienen consigo aspectos de su cultura y tradición, de tal manera, Jaramillo et al., (2022) manifiesta que:

Los juegos tradicionales, tienen gran significancia en cuanto a su aplicación dentro de espacios educativos, estos construyen un entorno adecuado para que los estudiantes interactúen entre sí, en un espacio agradable donde se establecen vínculos sociales que permiten fortalecer las relaciones interpersonales. Además, su práctica permite fortalecer el conocimiento sobre costumbres y tradiciones de los pueblos (p. 173).

En definitiva, se puede decir que los juegos tradicionales son actividades propias de un pueblo que mantienen consigo rasgos de su cultura y tradición, los cuales son transmitidos de generación en generación teniendo cierta continuidad. Además, al poseer un carácter lúdico, estimulan la imaginación, creatividad y actitudes en torno a la cooperación, compañerismo, respeto y aquellas competencias básicas necesarias para la vida, por lo tanto, se consideran una de las herramientas más importantes en el ámbito educativo.

1.1.4 Beneficios de los juegos tradicionales en adolescentes

La práctica de los juegos tradicionales genera diversión, disfrute y recreación, muchas veces el juego es tomado como una actividad sin importancia, dejando de lado aquellas funciones y ventajas que este brinda para que las personas desarrollen destrezas y habilidades, pues el juego acompaña al hombre desde su infancia y durante toda su vida, aportando en el desarrollo social, cognitivo y afectivo.

Karl Groos menciona que el juego es una tarea que prepara a las personas para su futuro, por que juega un papel importante en el desarrollo de diversas funciones y capacidades que más tarde se necesitaran. También añade que el niño se expresa e inicia en la vida mediante el juego, siendo este la primera forma de aprendizaje que se le ofrece (Arias Zuluaga, 2019, p. 44).

Los juegos tradicionales en conjunto con la actividad física adquieren un valor social y educativo tanto del punto de vista individual y colectivo, poniendo en claro los beneficios que representan para las personas, en especial para los adolescentes permitiéndoles mejorar su salud física y mental, conocer su identidad cultural, entre otros, en este sentido, Cantor y Palencia (2017) mencionan que:

El juego realizado de manera armónica con los adolescentes produce grandes ventajas en su desarrollo social, cognitivo y emocional, además permite desarrollar otros campos

importantes como la creatividad, la relación existente entre mente y cuerpo, la capacidad de integrarse y adaptarse a nuevos entornos elevando su capacidad de aprendizaje, estado de ánimo, toma de decisiones con facilidad y aceptar pequeños y grandes retos. Teniendo en cuenta lo expuesto es importante reconocer los beneficios que trae la práctica de estos juegos.

- Facilita el conocimiento de costumbres y tradiciones características de una región.
- Contribuyen a actividades básicas como caminar, correr, saltar, trepar. Además de mejorar la capacidad del equilibrio, orientación y ritmo.
- Liberan malas energías y tensiones acumuladas.
- Constituyen una alternativa sana de esparcimiento para los adolescentes en su tiempo libre.
- No solo permiten la integración sino también impulsan el ingenio y creatividad.
- Permiten la relativización del ganar y el perder.
- Promueven valores como respeto, colaboración, solidaridad y resiliencia (pp. 36-37).

Los juegos tradicionales son un componente lúdico y recreativo que además de fomentar la salud física y psicológica de los adolescentes promueven relaciones seguras entre compañeros, lo cual, evita el estrés por tensión, ansiedad, aislamiento o dificultad para integrarse.

La alegría mutua que se genera gracias al juego permite que el cuerpo maneje el estrés y las emociones de la manera más adecuada posible. Además, su implementación es una gran oportunidad para acercar a los estudiantes a su cultura, la cual se ha ido olvidando poco a poco con la implementación de las nuevas tecnologías.

1.1.5 Clasificación de los juegos tradicionales

Los juegos tradicionales son aquellos de carácter cultural, lúdico, físico y recreativo que muchas personas practican en su tiempo libre para divertirse o en ocasiones se usan dentro de las clases de educación física como una forma diferente de iniciar la clase o con un objetivo educativo, en este sentido, Caisa (2016) plantea una clasificación mencionando las siguientes:

- **Juegos psicomotores.** – permite que los estudiantes descubran su entorno descifrando a sus compañeros e incluyéndoles en sus juegos. Además, descubren sus habilidades y capacidades mediante juegos de esquema corporal o motores.
- **Juegos cognitivos.** – existen distintos juegos que generan beneficios principalmente en el desarrollo cognitivo, entre ellos se encuentran los juegos de manipulación, juegos de exploración, juegos de atención y memoria, y juegos de lenguaje e imaginación.
- **Juegos sociales.** - las actividades recreativas posibilitan que los estudiantes interactúen con otros, lo que refuerza el proceso de aprobación de los grupos sociales. Por lo tanto, los juegos simbólicos o imaginarios, juegos en base a reglas

y juegos cooperativos son indispensables por sus características en el proceso de socialización.

- **Juegos afectivo- emocionales.** – los juegos de rol o de teatro pueden contribuir a los estudiantes a plantear hipótesis y dominar determinadas situaciones personales, o a expresar sus intereses, así como a plantear varias soluciones a una problemática (pp. 20-21).

Los juegos tradicionales al formar parte de un objetivo educativo facilitan a los adolescentes el desarrollo de nuevas destrezas y habilidades que favorecen tanto a su desarrollo físico como social y emocional. Además, despierta en ellos el gusto por practicar este tipo de actividades en su tiempo libre integrando a compañeros con el fin de pasar momentos divertidos.

1.1.6 Juegos tradicionales dentro de las clases de educación física.

La práctica de los juegos tradicionales dentro de las clases de educación física se convierte en un eficaz instrumento de enseñanza, ya que ayudan a desarrollar cualidades básicas ya sean físicas, sociales, emocionales e intelectuales de los estudiantes. Además, su práctica contribuye al rescate de este patrimonio cultural, es así como, De la Torre y Martínez (2021) mencionan que los juegos tradicionales en las clases de educación física:

Constituyen un carácter lúdico-pedagógico, esta metodología de enseñanza es participativa y dialógica promovida por la variedad de juegos, para generar aprendizajes significativos, tanto en términos de conocimientos, habilidades, cultura y competencias sociales. Además, señalan que conlleva a mejorar el proceso el proceso de enseñanza-aprendizaje potenciando la acción lúdica (p. 4).

Desde la perspectiva de Suárez y Gonzáles (2023) los juegos tradicionales mediante la educación física permiten cultivar valores, generan motivación, promueven la creatividad, producen actitud positiva y enfocan al estudiante a participar de las actividades dentro y fuera de la clase, ya que su práctica juega un papel fundamental en la formación integral del estudiante (p. 30).

Se puede evidenciar, que esta aplicación lúdica es beneficiosa para quienes la practican, en especial, para los adolescentes, quienes se benefician de sus características positivas al momento de llevar a la práctica los diferentes juegos para conseguir un desarrollo óptimo en los objetivos de estudio que se desea alcanzar.

1.2. Habilidades sociales básicas

1.2.1 Habilidades sociales

Las habilidades sociales no tienen una definición única al ser un tema muy amplio, por lo tanto, posee diferentes apreciaciones como, por ejemplo. Si la definimos de la psicología social, para Gómez (2022) habilidad social es la manifestación de comportamientos de carácter situacional que se presentan por la interacción de una persona con otra en su ambiente social y cultural, y los efectos que esa interacción ejerce sobre los pensamientos, sentimientos, emociones, y hábitos de la persona (p. 62).

Desde un paradigma clásico (Alberti y Emmons, 1978, como se cita en Tortosa, 2018, p. 161) plantean que habilidad social es la conducta que permite a las personas actuar en base a sus intereses más importantes, defenderse sin ansiedad inapropiada, expresar cómodamente sentimientos honestos o ejercer los derechos personales sin negar los derechos de los otros.

Finalmente, desde variables personales y ambientales, Losada (2018) lo conceptualiza como el adecuado desarrollo de las personas y su adaptación personal y social, lograr relaciones efectivas, obtener reforzamiento social, obtener beneficios y evitar problemas (pp. 9-10).

Después de analizar los distintos criterios de cada uno de los autores se puede definir que las habilidades sociales son aquellas conductas, actitudes y destrezas que las personas desarrollan en base a su entorno gracias a la interacción social y la capacidad de aplicar dichas conductas y comportamientos aprendidos que son socialmente aceptables y mutuamente beneficiosos.

1.2.2 Clasificación de las habilidades sociales

Todas las personas poseen habilidades sociales, ya que durante todas las etapas de su vida van adquiriendo ciertas habilidades de socialización, pero no todas las personas han desarrollado las destrezas necesarias. Una persona que ha conseguido desarrollar dichas cualidades tiene la capacidad de interactuar de mejor manera con los demás, permitiéndole solucionar de mejor manera los problemas, relaciones interpersonales y mejorar la calidad de vida. De esta forma se puede decir que existen algunos tipos de habilidades sociales, por lo tanto, la clasificación principal que se toma es de Goldstein et al. (1989) clasificándolas en seis importantes grupos que son:

- **Habilidades sociales básicas.** – son aquellas habilidades sociales básicas que obtienen todos los individuos y son importantes para dar inicio y mantener una comunicación asertiva. En este grupo se encuentran aquellas habilidades que permiten escuchar, hacer preguntas con facilidad, agradecer, presentarse a otras personas y hacer un alago.
- **Habilidades sociales avanzadas.** – Son todas las habilidades que permiten comunicarse de forma adecuada en sociedad, es decir, tener la capacidad de solicitar ayuda, participar en diferentes actividades diarias, comprender

instrucciones, reconocer errores y pedir disculpas, y tener poder de convencimiento.

- **Habilidades relacionadas con los sentimientos.** - se refieren a la capacidad de reconocer y dominar sentimientos y emociones, incluyendo la comprensión y expresión de sentimientos propios y de los demás, manejar la ira, sobrellevar el miedo y autorrecompensarse.
- **Habilidades alternativas a la agresión.** – son aquellas que permiten manejar los conflictos. Forman parte de este conjunto aquellas destrezas como brindar ayuda a los demás, saber compartir, saber controlar los propios sentimientos, responder a una broma sin necesidad de enojarse, eludir conflictos y peleas adecuadamente y pedir permiso en momentos necesarios.
- **Habilidades para hacer frente al estrés.** – permiten manejar momentos de preocupación o tensión, este grupo incluye presentar quejas y responder a ellas, mostrar espíritu deportivo después de perder un juego, afrontar la vergüenza, afrontar el hecho de ser excluido, estar preparado para una conversación difícil, trabajar bajo presión, superar el fracaso y defender opiniones ante mensajes contradictorios.
- **Habilidades de panificación.** – posibilitan organizar actividades diarias evitando estrés, ansiedad y aspectos negativos de frustración. Es este grupo encontramos la capacidad para fijar metas y objetivos, decidir sobre temas importantes, analizar causas y consecuencias de problemas y concentrarse en una tarea hasta que esta culmine (pp. 57-76).

La finalidad de la clasificación de las habilidades sociales es que los estudiantes desarrollen y alcancen conductas y comportamientos sociales adecuados, es decir, que puedan expresar emociones, sentimiento y opiniones, naturalmente con respeto a sí mismo y a los demás. Además de mejorar la autoestima y minimizar la probabilidad de futuros problemas de comunicación.

1.2.3 Habilidades sociales básicas

Se considera que las habilidades sociales básicas son aquellas conductas que se adquieren y desarrollan desde que una persona nace por medio del descubrimiento de su entorno ya sea con la familia, amigos, escuela, trabajo; de este modo Esteves et al. (2020) definen:

Habilidades sociales básicas como la capacidad de las personas para organizar sentimientos, pensamientos y acciones aceptables para el propio sujeto y para el contexto social y que, además, permiten llevar a cabo relaciones interpersonales, resolución de problemas, sentirse bien, conseguir objetivos y evitar que otros impidan cumplir los propios objetivos (pp. 18-19).

Al hacer mención sobre habilidades sociales básicas surgen habilidades y destrezas que se relacionan con la conducta social de las personas; es por lo que la Organización Mundial de la Salud OMS define habilidades sociales como habilidades para el comportamiento adaptativo y positivo de una persona al enfrentarse a las exigencias y

desafíos de la vida diaria facilitando la práctica de destrezas psicosociales en el contexto cultural y social (Carrillo et al., 2018, p. 568).

Estas habilidades sociales básicas se manifiestan como un conjunto de respuestas a diferentes situaciones a las que se enfrenta cada persona diariamente, por lo tanto, es de gran importancia tener en claro su definición, por consiguiente, Ramírez et al. (2020) plantean que las habilidades sociales básicas constituyen comportamientos aprendidos de tipo social que favorecen las capacidades sociales y tienen una gran influencia en las relaciones interpersonales y en la integración (p. 210).

Es indispensable el adquirir estas habilidades sociales básicas, ya que son habilidades para la vida que permiten a los niños, adolescentes, jóvenes y adultos mantener el control sobre sí mismos, además, de permitir tomar decisiones correctas tomando en cuenta causas y efectos para mantener conductas apropiadas ante diferentes situaciones que generan alegría, emoción, tristeza, estrés, ira, entre otros.

1.2.4. Componentes de las habilidades sociales básicas de Jakeline Gabriela Herrera Cardozo.

Los componentes que menciona Cardozo son importantes ya que evalúan las habilidades sociales en el ámbito conductual, cognitivo y fisiológico. Menciona que es importante construir un instrumento válido y confiable que incluya una dimensión fisiológica, que permita evaluar más aspectos importantes sobre las habilidades sociales; siendo así, Grasso Imig (2021) explica que:

- **Componente conductual.** – este grupo hace referencia a la comunicación que se expresa mediante el contacto visual, la postura del cuerpo en todo momento, los gestos y expresiones faciales. Dentro de este grupo también se encuentra la comunicación verbal que incluye la capacidad de interactuar con humor al dirigirse a los demás y el volumen, tono y fluidez del habla.
- **Componente cognitivo.** – permite comprender o descifrar los distintos contextos y aplicar conductas adecuadas en la medida de lo posible ante esos estímulos, por otra parte, recibir información para posteriormente darle un significado y resolver problemas poniendo en práctica habilidades como empatía, prestar atención, y efectuar conductas verbales y no verbales.
- **Componente fisiológico.** – está conformado por las manifestaciones del cuerpo ante situaciones que generan estrés, que por ende activan el sistema nervioso, cambiando el ritmo de la respiración, afectando también el sistema circulatorio e incluso el sistema digestivo. También señala como variables fisiológicas la presión, el ritmo cardíaco, la sudoración y el flujo sanguíneo que entran en juego cuando se activan los componentes cognitivos y conductuales (pp. 90-92).

Se puede mencionar que los componentes permiten evaluar las habilidades sociales incluyendo la dimensión fisiológica, que en estudios anteriores ha sido poco estudiado,

permitiendo diagnosticar los niveles de habilidades sociales en los adolescentes y tomar medidas para un correcto desarrollo.

1.2.5. Importancia de las habilidades sociales básicas en la adolescencia

Todo el tiempo los seres humanos están en constante interacción con los demás, por lo tanto, es inevitable convivir con los demás para desarrollar nuevas habilidades y capacidades, para muchas personas esto puede resultar una situación difícil ya sea en el trabajo, en la escuela, en reuniones sociales e incluso familiares. Muchas veces cuesta trabajo iniciar una conversación, pedir un favor, aceptar un cumplido, expresar emociones, sentimientos o simplemente decir no a algo o a alguien. En este sentido, Cisneros (2021) menciona que:

El desarrollo de habilidades sociales básicas en los adolescentes tiene como objetivo poner en práctica métodos que desarrollen en los estudiantes bienestar consigo y con los demás, pues manejar estas habilidades constituye estrategias sumamente importantes para asimilar y enfrentar de manera agradable con todos aquellos cambios que se presentan en la adolescencia por ejemplo actuar por impulso ante conflictos o emociones fuertes (p. 37).

Por otra parte, las habilidades sociales básicas, aportan diferentes beneficios. Teniendo en cuenta a Orbegoso y Oseda (2021) los beneficios son los siguientes:

- Autoconcepto positivo.
- Capacidad de asumir criterios sólidos.
- Seguridad en sí mismos.
- Facilidad de palabra.
- Capacidad de integrarse fácilmente en trabajos colaborativos.
- Independencia para incorporar destrezas que mejoren sus relaciones interpersonales en sociedad (p. 5686).

De la misma manera las habilidades sociales básicas tienen un gran impacto en los adolescentes, razón por la cual comienzan a desarrollar capacidades como emitir conductas negativas, buscan mantener o mejorar una situación interpersonal, a través de la expresión de sentimientos o deseos, expresar interpersonalmente sentimientos positivos o negativos, capacidad de interactuar con los demás, entre otros (Ibarra, 2020, p. 16).

Alcanzar un desarrollo en la capacidad social de los adolescentes, trae beneficios a sus conductas y actitudes. Además, minimizan pensamientos negativos que dificultan el bienestar de los estudiantes en el ámbito social y el desarrollo de sus habilidades, por lo tanto, se vuelve imprescindible adquirir habilidades para la vida, que el niño, adolescente y adulto necesita para tomar decisiones correctas en cuanto a su comportamiento en sociedad.

1.2.6. Juegos tradicionales y habilidades sociales básicas

Los juegos tradicionales y las habilidades sociales básicas son el componente esencial en el desarrollo integral de niños y adolescentes, es decir trabajan en conjunto para desarrollar capacidades y potencialidades en la dimensión motora, cognitiva, social, cultural y creativa. De acuerdo con Sánchez (2022) estas dimensiones permiten desarrollar:

- **Dimensión motora.** – está vinculada al cuerpo y a las sensaciones que surgen gracias al movimiento, como también a la comprensión de que toda causa tiene un efecto, es decir, el estudiante reflexiona en el hecho de que sus acciones transforman su entorno y causan reacciones en los demás.
- **Dimensión cognitiva.** - permite la reflexión ante problemas que necesitan ser resueltos sin necesidad de dañar a los demás, con empatía, al mismo tiempo que facilita formular conceptos mediante la lógica y representar de forma mental la realidad.
- **Dimensión social.** – en este apartado el juego constituye un eje esencial, para mejorar aspectos como la comunicación y la convivencia, pues el juego es el principal medio que poseen los niños para establecer sus primeras relaciones, ya que asimila actitudes positivas como saludar al entrar a un lugar, compartir objetos o experiencias, dejar que los demás expresen sus puntos de vista y tratar y ser tratado con respeto.
- **Dimensión cultural.** – está vinculada a la transmisión de valores y costumbres mediante el juego, en base a una sana convivencia, que permite al estudiante asimilar e interiorizar su entorno para fortalecer su identidad y la de los demás.
- **Dimensión creativa.** – fortalece la imaginación, la velocidad de pensamiento y el desarrollo de variadas habilidades mediante el juego. Quien desarrolla la capacidad creativa, es capaz de desenvolverse con amplitud y certeza en distintos contextos y dar solución a las dificultades que se presentan en su vida (pp. 10-11).

La relación de estos juegos con el desarrollo de habilidades sociales básicas contribuye significativamente al desarrollo de autonomía y comunicación. Además, la participación y apoyo del docente en el juego y la implementación de estrategias pedagógicas y prácticas educativas efectivas basadas en el juego son fundamentales para maximizar los beneficios del juego en el entorno educativo (Elguera et al., 2023, p. 1329).

El juego es una actividad espontánea de aprendizaje y a través de este se desarrollan habilidades sociales esenciales para establecer relaciones interpersonales exitosas. Teniendo en cuenta a Villalobos (2023)

Tanto la práctica de juegos tradicionales como el desarrollo de habilidades sociales básicas contribuye a elevar el nivel de interés, motivación y participación de los estudiantes. Se forman valores como el compañerismo, el respeto, la empatía, el trabajo en equipo y la sana rivalidad.

Es prioritario el impulso de los juegos tradicionales para mejorar el desarrollo de habilidades sociales básicas en las instituciones educativas por todos sus aportes como el sentido de pertenencia, es decir, alcanzar metas y objetivos por el bien común e incrementar la autoestima de los participantes. Además, de la adquisición de habilidades y destrezas, pues llevar a cabo estas actividades permite ampliar el conocimiento cultural, aparte de desarrollar el ámbito físico de los educandos. Por ende, esta práctica forma parte del eje transformador de la sociedad el cual busca el cambio individual a través de la intervención colectiva en espacios educativos (Gavilanes, 2022, p. 10).

Con respecto a la relación existente entre el juego y la habilidad social, los juegos tradicionales son de vital importancia al ser un componente de desarrollo global, es decir, proporcionan beneficios a nivel cognitivo, afectivo, social y motriz. Teniendo en cuenta a Gómez (2018) estos juegos proporcionan las siguientes ventajas:

- Permiten la consolidación del conocimiento.
- Dinamizan el proceso de enseñanza aprendizaje.
- Incrementa el interés y la motivación del estudiante.
- Desarrolla la creatividad, mediante la percepción e inteligencia emocional mejorando a su vez la autoestima (p. 777).

Ydrogo (2022) sobre la relación entre juegos tradicionales y habilidades sociales expresa que es valiosa, afirmando que, si se refuerza la aplicación de juegos tradicionales dentro de las clases de educación física, se intensificara de forma inmediata el rango de habilidades sociales en los estudiantes, en base a ello sugiere planificar y llevar a la práctica actividades sobre juegos tradicionales por parte de los docentes con el fin de mejorar estas habilidades en los y las estudiantes (pp. 30-31).

Por lo tanto, el juego se convierte en un agente de socialización donde el estudiante aprende a desarrollar conductas de forma individual y colectiva que favorecen el desarrollo de habilidades y destrezas en forma igualitaria. Además, al ser juegos tradicionales son reconocidos por la mayoría de los estudiantes, por lo tanto, sus normas o reglas no son difíciles de comunicar. De la Cruz (2021) manifiesta que:

Los resultados obtenidos en su investigación confirman que la relación que existe entre los juegos tradicionales y las habilidades sociales básicas es sumamente positiva, pues concluye que a mayor aplicación de juegos tradicionales mayor será el desarrollo de habilidades sociales. Además, menciona que poner en práctica este tipo de actividades garantiza un nivel elevado en cuanto al desarrollo de habilidades sociales básicas en los estudiantes, por ende, recomienda integrar en las clases de educación física actividades en base a juegos tradicionales para obtener grandes beneficios en el desarrollo de habilidades sociales en los estudiantes (pp. 32-33).

De la misma manera, teniendo en cuenta a coral (2023) acerca de la aplicación de juegos tradicionales adaptados para el desarrollo de capacidades motrices básicas menciona que:

Los juegos tradicionales presentan una mejora significativa en niños y niñas, por lo tanto, recomienda socializar e implementar juegos tradicionales adaptados a las diferentes realidades que se puedan encontrar, de esta manera, potenciar el uso de estos juegos en diferentes zonas con el fin de ayudar al estudiante en su desarrollo motor, pero en este caso para ayudar al estudiante en el desarrollo de habilidades sociales básicas (pp. 52-53).

Es decir que los juegos tradicionales no solo brindan grandes beneficios en el ámbito de las habilidades sociales, también brindan beneficios en otras áreas como en las capacidades motrices básicas, aprendizaje significativo, inteligencia emocional, uso del tiempo libre, entre otros, pero que de una u otra manera se complementan para desarrollar diferentes ámbitos y competencias en los estudiantes.

CAPÍTULO II

METODOLOGÍA

2.1. Enfoque de investigación

Durante la investigación se utilizó un método cuantitativo, de modo que, se aplicó un test mediante el cual se obtuvo resultados que permitieron identificar el nivel de habilidades sociales básicas de los estudiantes. De acuerdo con Hernández Sampieri (2014)

La investigación cuantitativa ofrece la posibilidad de generalizar los resultados más ampliamente, otorga control sobre los fenómenos, así como un punto de vista basado en conteos y magnitudes. También, brinda una gran posibilidad de repetición y se centra en puntos específicos de tales fenómenos, además de que facilita la comparación entre estudios similares (p. 15).

2.2. Tipo de investigación

2.2.1. Investigación descriptiva

Existen distintos tipos de investigación, no obstante, el que permitió llevar a cabo la investigación es el método descriptivo el cual pertenece a la investigación cuantitativa Hernández Sampieri (2014) afirma que:

La meta del investigador en estudios de alcance descriptivo consiste en describir, fenómenos, situaciones, contextos y sucesos; esto es, detallar como son y se manifiestan. Con los estudios descriptivos se busca especificar las propiedades, las características y los perfiles de personas, grupos, comunidades, procesos, objetos o cualquier otro fenómeno que se someta a un análisis (p. 92).

2.2.2. Investigación propositiva

Se emplea una investigación propositiva después de evidenciar los niveles de habilidades sociales básicas en los que se encuentran los estudiantes, con el fin de aplicar una propuesta y así dar solución a la problemática. Según Paredes (2020) la investigación propositiva es el estudio donde se formula una solución ante un problema, previo diagnóstico de un hecho o fenómeno. Es una investigación básica e implica generalmente el diseño de la propuesta en sí (p. 6).

2.3. Técnicas e instrumentos de investigación

2.3.1. Escala de Habilidades Sociales de Jakeline Gabriela Herrera Cardozo

La escala de habilidades sociales EHS es un test que permite identificar el nivel de habilidades sociales de los estudiantes tanto en el ámbito conductual, cognitivo y fisiológico. No tiene un tiempo exacto, no obstante, el tiempo estimado es de 15 minutos, los enunciados están compuestos por “siempre, casi siempre, casi nunca y nunca” se encuentra constituido por 19 preguntas que se dividen en tres grupos, 6 preguntas dentro del componente conductual, 8 preguntas dentro del componente cognitivo y 5 preguntas en el componente fisiológico, las preguntas son valoradas del 0 al 4.

2.4. Preguntas de investigación

- ¿Cómo se ve afectado el desarrollo de habilidades sociales básicas por la falta de interacción entre pares desde diferentes constructos metodológicos?
- ¿Pueden ser las habilidades sociales básicas identificadas con un test actualizado y enfocado en la edad de la población?
- ¿Qué juegos tradicionales se sugieren para mejorar las habilidades sociales básicas en estudiantes de 11 a 12 años de la Unidad Educativa Mariano Suárez Veintimilla?

2.5. Población

La población se constituyó por estudiantes de 11 a 12 años de la Unidad Educativa Mariano Suárez Veintimilla, ubicada en la ciudad de Ibarra calle Guallupe el Ejido 3-25 Victoria Castillo, la población corresponde a estudiantes de octavo año.

2.6. Procedimiento y análisis de datos

El análisis estadístico de datos se realizó mediante el programa SPSS Statistics 25 el cual permitió la construcción de tablas que permitieron comprender los resultados obtenidos de la aplicación del test de habilidades sociales en sus tres componentes que son conductual, cognitivo y fisiológico.

CAPÍTULO III

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

3.1 Resultados y discusión

El test EHSA de Jakeline Gabriela Herrera Cardozo se aplicó con el fin de identificar el nivel de habilidades sociales básicas de los estudiantes de 11 a 12 años de la Unidad Educativa Mariano Suárez Veintimilla de la ciudad de Ibarra.

Los resultados del test fueron tabulados en términos de porcentajes, posteriormente se realizó el análisis descriptivo de cada uno de sus componentes que son: conductual, cognitivo y fisiológico. Para conocer el nivel de habilidades sociales de cada componente se empleó el percentil 30 y el percentil 70 tomando en cuenta el valor mínimo y el valor máximo para ser dividido en tres niveles correspondientes al nivel alto, nivel medio y nivel bajo.

3.1.1 Componente conductual

Tabla 1

Resultados del componente conductual

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje valido	Porcentaje acumulado
Válido	Nivel bajo	24	26,7	32,0	32,0
	Nivel medio	34	37,8	45,3	77,3
	Nivel alto	17	18,9	22,7	100,0
Total		75	83,3	100,0	
Perdidos	Sistema	15	16,7		
Total		90	100,0		

Los resultados demuestran que los estudiantes que se encuentran en el nivel alto no tienen problemas al momento de poner en práctica sus habilidades sociales, mientras que los estudiantes que se encuentran en el nivel medio han desarrollado sus habilidades sociales parcialmente y aquellos que se encuentran en el nivel bajo poseen mayor dificultad al poner en práctica sus habilidades sociales correspondientes al componente conductual, es decir, se les dificulta defender su punto de vista, prefieren estar callados cuando están con un grupo de personas, carecen de capacidad para hacer preguntas, su tono de voz no es seguro al hablar y se les dificulta expresar sus emociones cuando algo les agrada o cuando algo no les agrada.

En comparación con la investigación de Estrada y Mamani (2020) realizaron su investigación con estudiantes de nivel secundario de Puerto Maldonado en la cual los resultados que obtuvieron fueron casi similares donde el 63,9% de estudiantes poseen un nivel promedio en el desarrollo de sus habilidades sociales, mientras que el 24, 5%

manifiestan un nivel alto en sus habilidades sociales y el 11,6% se encuentran en un nivel bajo.

Por lo tanto, Estrada y Mamani mencionan que los resultados obtenidos denotan que los adolescentes necesitan reforzar y amplificar su conjunto de habilidades sociales, ya que aún se les dificulta llevar a cabo relaciones interpersonales de forma asertiva, no logran comunicarse adecuadamente o en ocasiones toman decisiones apresuradas sin tomar en cuenta las consecuencias.

Por otra parte, Núñez Hernández et al., (2018) menciona que el desarrollo del componente conductual posibilita que los adolescentes sean capaces de enfrentar aquellos desafíos, dificultades y contratiempos que se presentan a diario al interactuar con otros. Además, detalla que es necesario evaluar los diferentes ámbitos de las habilidades sociales para entender cómo y por medio de que estrategia o mecanismo desarrollar conductas, destrezas y habilidades en base al componente conductual en los adolescentes (p. 39).

Por ello se han evaluado las habilidades sociales en sus diferentes ámbitos en los estudiantes de 11 a 12 años de la Unidad Educativa Mariano Suárez Veintimilla para comprender por medio de que método o estrategia desarrollar las capacidades y destrezas sociales que ellos necesitan en cuanto al componente conductual.

3.1.2 Componente cognitivo

Tabla 2

Resultados del componente cognitivo

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje valido	Porcentaje acumulado
Válido	Nivel bajo	28	31,1	37,3	37,3
	Nivel medio	29	32,2	38,7	76,0
	Nivel alto	18	20,0	24,0	100,0
	Total	75	83,3	100,0	
Perdidos	Sistema	15	16,7		
Total		90	100,0		

Se pudo evidenciar que aquellos estudiantes que se sitúan en el nivel alto no tienen dificultad en sus habilidades sociales, mientras que los estudiantes que se encuentran en el nivel medio han desarrollado sus habilidades sociales parcialmente y los adolescentes que se ubican en el nivel bajo tienen dificultad en sus habilidades sociales en cuanto al componente cognitivo, es decir, no les gusta compartir sus gustos o preferencias con los demás, se les dificulta hacer amigos fácilmente, no se sienten cómodos con personas que acaban de conocer, prefieren realizar actividades solos y prefieren no compartir sus sentimientos y emociones con los demás.

En comparación con la investigación de Gonzáles y Kcacha (2021) manifiestan que los niños y niñas tienen un nivel bajo de habilidades sociales básicas, ya que el 82,4 % se encuentra en el nivel bajo, mientras que el 17,6% se encuentran en el nivel medio y ningún estudiante se encuentra en el nivel alto, lo que quiere decir que los niños tienen dificultad en cuanto al desarrollo de sus habilidades sociales básicas y se debe potenciar sus habilidades hasta conseguir un nivel alto.

En base a los resultados que obtuvieron Gonzáles y Kcacha aplicaron juegos tradicionales y realizaron un post test, el cual demostró que el 88,2 % de los niños se ubicaron en el nivel alto, mientras que el 11,8 % se ubicó en un nivel medio. Esto quiere decir que aplicar juegos tradicionales conlleva a desarrollar efectivamente las habilidades sociales básicas en los estudiantes. Además, mencionan que el nivel de habilidades sociales depende también del entorno en el que los niños se desarrollan y de la seguridad y confianza que se construya en el entorno mediante el juego para que ellos puedan interactuar con los demás sin miedo, lo cual genera que los niveles de habilidades sociales se incrementen adecuadamente.

Según Restrepo (2022) El desarrollo cognitivo constituye una competencia necesaria para la adecuada conexión e interacción social. Por lo tanto, un factor que afecta el desarrollo de habilidades sociales en el ámbito cognitivo es la falta de seguridad y confianza para comunicarse e interactuar entre pares, ya que este se desarrolla gracias a las vivencias que se comparte con los demás, pues el compartir experiencias con compañeros y amigos permite a los estudiantes comprender y dar forma a sus propias características y a las de los demás (p. 542).

Por lo tanto, en comparación con la investigación realizada con los estudiantes de 11 a 12 años se observó que su desarrollo en el componente cognitivo tiene mayor complicación, como menciona Restrepo esto se debe a la carencia de confianza y seguridad que existe para comunicarse y compartir experiencias entre compañeros.

3.1.3 Componente fisiológico

Tabla 3

Resultados del componente fisiológico

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje valido	Porcentaje acumulado
Válido	Nivel bajo	22	24,4	29,3	29,3
	Nivel medio	33	36,7	44,0	73,3
	Nivel alto	20	22,2	26,7	100,0
	Total	75	83,3	100,0	
Perdidos	Sistema	15	16,7		
Total		90	100,0		

Se pudo evidenciar que los estudiantes que se sitúan en el nivel alto no tienen dificultad en sus habilidades sociales básicas en cuanto al componente fisiológico, los estudiantes que se encuentran en el nivel medio han desarrollado sus habilidades sociales parcialmente y aquellos que se ubican en el nivel bajo no han desarrollado sus habilidades sociales, por lo tanto, se ponen nerviosos al hablar frente a otras personas, es decir, sus manos empiezan a sudar, su respiración y latidos del corazón se aceleran e incluso se sonrojan al realizar actividades frente a los demás.

En comparación con la investigación de Gutiérrez y Vélchez (2023) los estudiantes en su gran mayoría se encuentran en el nivel bajo con el 37,7 %, por otra parte, el 18% se encuentra en el nivel medio y el 8.5 % se encuentra en el nivel alto, lo que indica que en el componente fisiológico predomina el nivel bajo.

Se puede mencionar que los resultados son casi similares, pues se observó que el nivel de habilidades sociales se encuentra con un bajo desarrollo, Gutiérrez y Vélchez menciona que esto se debe a que los estudiantes no han obtenido acompañamiento o una formación adecuada en esta dimensión o que esto podría deberse a que en las instituciones educativas no existen espacios u oportunidades suficientes para que los estudiantes practiquen y mejoren sus habilidades sociales.

En comparación con la investigación de Pérez (2019) quien trabajó con estudiantes de 5 años, indica que el 45% de estudiantes se encuentran en el nivel bajo, el 25% en el nivel regular y el 30% en un nivel bueno de habilidades sociales, mientras que en la investigación que se realizó en los estudiantes de 11 a 12 años de la Unidad Educativa Mariano Suárez Veintimilla los resultados son casi similares ya que la mayoría de estudiantes se encuentran en el nivel medio y bajo de habilidades sociales, es decir que si estas habilidades sociales no se desarrollan adecuadamente desde una edad temprana seguirán existiendo y generando deficiencias en las habilidades y capacidades sociales de los estudiantes conforme su edad vaya avanzando.

Tanto el componente conductual, cognitivo y fisiológico se consideran esenciales al evaluar el nivel de habilidades sociales básicas de los estudiantes, ya que si existen falencias en una de las dimensiones esto afectará al desarrollo de las demás, por ende, es importante tomar en cuenta que los resultados obtenidos en cada componente son sumamente importantes para sugerir las adecuaciones correspondientes para su mejora, pues un adecuado desarrollo en cada ámbito conlleva a un adecuado desarrollo para el bienestar personal en los adolescentes.

CAPÍTULO IV

PROPUESTA

4.1. Título de la propuesta

Guía de juegos tradicionales para el desarrollo de habilidades sociales básicas en estudiantes de 11 a 12 años.

4.2. Introducción

La presente guía fue construida en base a los resultados obtenidos en el test EHSA de habilidades sociales básicas de Jakeline Gabriela Herrera Cardozo que ayudó a medir el nivel de habilidades sociales en sus tres componentes que son conductual, cognitivo y fisiológico en los estudiantes de 11 a 12 años.

Las habilidades sociales básicas constituyen un lugar importante en el desarrollo de los adolescentes, ya que, gracias a ellas las personas son capaces de desenvolverse adecuadamente en sociedad lo que se convierte en bienestar personal. Por esta razón este trabajo se realizó pensando en los adolescentes que tienen dificultad en el desarrollo de sus habilidades sociales básicas, con el fin de que mejoren y puedan superar sus problemas al momento de integrarse y así trabajar de la mejor manera en grupos de clase, entre pares, con personas desconocidas e incluso en entornos familiares.

4.3. Justificación

Una vez obtenidos los resultados del test EHSA de Jakeline Gabriela Herrera Cardozo, se evidenció la necesidad de construir una propuesta sobre juegos tradicionales que permita que los estudiantes que se encuentran en el nivel bajo desarrollen sus habilidades y asciendan al nivel medio y aquellos estudiantes que se encuentran en el nivel medio mejoren sus habilidades y alcancen el nivel alto en sus tres componentes correspondientes que conforman las habilidades sociales básicas.

Por tal razón, la propuesta se presentó como una guía tanto para los estudiantes como para los docentes que conforman el área de educación física, con el objetivo de promover el uso de los juegos tradicionales y potenciar el desarrollo de las habilidades sociales básicas. Los juegos están presentados en las dimensiones que menciona Cardozo como son conductual, cognitivo y fisiológico, deben planificarse y aplicarse en las clases de educación física llevando a cabo diferentes actividades de manera que sean adecuados para el desarrollo de habilidades sociales básicas.

4.4. Objetivos de la guía

4.4.1. Objetivo general

- Promover la práctica de juegos tradicionales en las clases de educación física para el desarrollo de habilidades sociales básicas.

4.4.2. Objetivos específicos

- Facilitar actividades sobre juegos tradicionales que contribuyen al desarrollo de habilidades sociales básicas.
- Potenciar el desarrollo de habilidades sociales básicas mediante la practica de juegos tradicionales.

4.5. Desarrollo de la propuesta



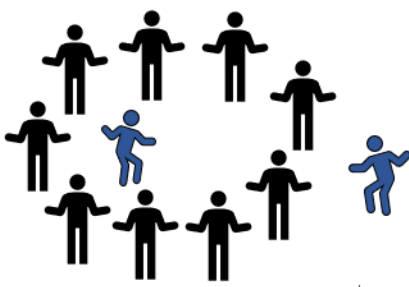

UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

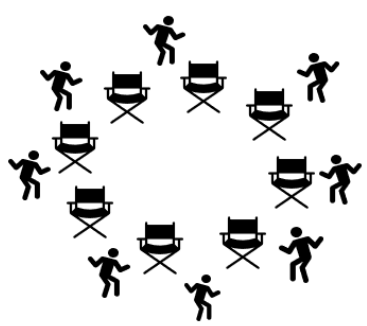
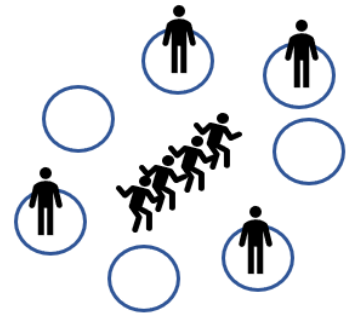
**PEDAGOGÍA DE LA ACTIVIDAD FÍSICA Y
DEPORTE**



**GUÍA DE JUEGOS TRADICIONALES PARA EL
DESARROLLO DE HABILIDADES SOCIALES
BÁSICAS**

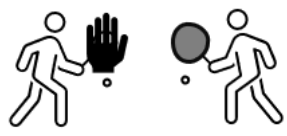

MONTENEGRO CHEZA ALLISON YADIRA

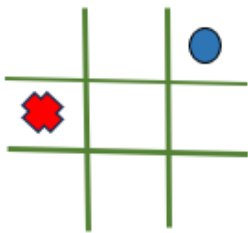
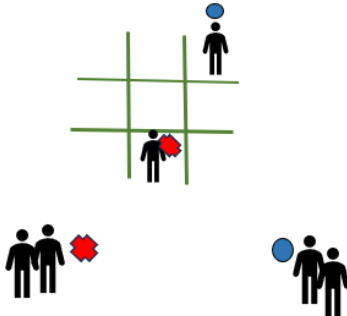
IBARRA, 2024


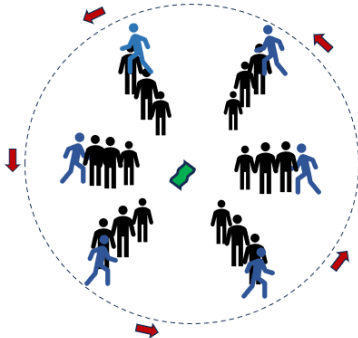
ACTIVIDAD N° 1		
Objetivo	Recursos	Organización
<ul style="list-style-type: none"> Fomentar el trabajo en equipo, habilidades coordinativas, lógicas y espaciales. 	<ul style="list-style-type: none"> Espacio al aire libre o cancha despejada 	<ul style="list-style-type: none"> Participan todos los estudiantes. El docente da indicaciones generales sobre la actividad y observa para luego brindar feedback a los estudiantes.
Juego original		Variante del juego
El gato y el ratón		Laberinto del gato y el ratón
<p>Esta actividad consiste en que todos los estudiantes se toman de las manos y forman un círculo, mientras que dos de sus compañeros se quedan fuera del círculo. Uno de ellos se convierte en gato y otro de ellos se convierte en ratón.</p> <p>El objetivo de los estudiantes que forman la circunferencia es evitar que el gato atrape al ratón, por lo tanto, moverán sus manos hacia arriba y hacia abajo sin soltarse para permitir que el ratón escape y evitar que el gato pueda atrapar al ratón.</p>		<p>Los estudiantes se ubican en filas y columnas de igual número de participantes formando un cuadrado, con los brazos extendidos de forma horizontal. El Estudiante que hace de ratón dará indicaciones para dirigir a sus compañeros usando como referente la palabra “derecha e izquierda”, con el objetivo de formar paredes o laberintos a su conveniencia para evitar que el gato pueda pasar y el ratón encuentre salidas y pueda escapar.</p> <p>En todo momento los estudiantes deben mantenerse con los brazos extendidos de forma horizontal.</p>
		

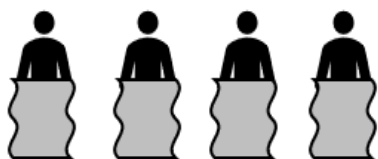

ACTIVIDAD N° 2		
Objetivo	Recursos	Organización
<ul style="list-style-type: none"> Fomentar la integración, el desarrollo de valores, la concentración y la velocidad de reacción. 	<ul style="list-style-type: none"> Hulas Parlante Música Espacio despejado. 	<ul style="list-style-type: none"> Participan todos los estudiantes. El docente da indicaciones generales sobre la actividad y observa para luego brindar feedback a los estudiantes.
Juego original		Variante del juego
El baile de la silla		De viaje
<p>Esta actividad consiste en ubicar sillas en un espacio despejado formando una circunferencia.</p> <p>El número de sillas no es igual al número de participantes y en cada ronda se ira eliminando una silla hasta que solo quede una silla y dos participantes.</p> <p>Los participantes bailan siguiendo la forma de la circunferencia.</p> <p>En el momento que la música se detiene cada participante debe sentarse en una silla y aquel que no logro obtener un puesto queda fuera del juego.</p>		<p>La actividad consiste en ubicar hulas formando una circunferencia. El número de hulas no será igual al número de participantes.</p> <p>Los estudiantes se ubicarán uno dentro de cada hula, el estudiante que se quede sin lugar se mantendrá de pie e iniciará la actividad, para dar inicio tendrá que bailar alrededor de la circunferencia y decir “me voy de viaje y llevo a”, en ese momento dirá una característica y el nombre del compañero que desea que lo acompañe.</p> <p>El estudiante que fue nombrado se pondrá de pie y se unirá a su compañero sujetándose de la cintura y seguirán bailando alrededor de la circunferencia y nombrando a otros de sus compañeros.</p> <p>Cuando diga “se terminó el paseo” la música se detendrá y todos tendrán que correr y ubicarse en una hula, quien se quede sin lugar será el siguiente en iniciar la actividad nuevamente.</p>
		


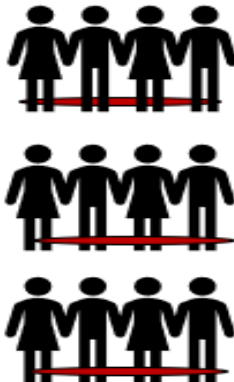
ACTIVIDAD N° 3		
Objetivo	Recursos	Organización
<ul style="list-style-type: none"> • Generar confianza en los estudiantes, capacidad de comunicación y trabajo en equipo. 	<ul style="list-style-type: none"> • Área verde o cancha despejada. 	<ul style="list-style-type: none"> • Equipos de 5 a 7 participantes. • El número de integrantes puede variar sin ningún problema. • El docente da indicaciones generales sobre la actividad y observa para luego brindar feedback a los estudiantes.
Juego original		Variante del juego
Pescadito chao		El puente
<p>Todos los estudiantes se ubican en parejas y forman una sola columna sujetándose fuertemente de las manos y topando hombro con hombro.</p> <p>Uno de los estudiantes se ubicará sobre los brazos de sus compañeros, mientras que los demás van a ir realizando movimientos hacia adelante para que el compañero avance hasta el otro extremo.</p>		<p>Para esta actividad se formarán dos equipos cada equipo formará dos columnas y se ubicarán frente a frente en sus equipos correspondientes.</p> <p>Deben ubicar una rodilla flexionada al suelo todos para formar un puente por el cual va a pasar uno de sus compañeros, en cuanto pase por los primeros, ellos se deben levantar y ubicarse adelante para seguir formando el puente y así sucesivamente hasta llegar al otro extremo de la cancha.</p> <p>El equipo que logre transportar a su compañero más rápido es el equipo ganador.</p>
		



ACTIVIDAD N° 4		
Objetivo	Recursos	Organización
<ul style="list-style-type: none"> • Mejorar la capacidad de comprender y actuar adecuadamente ante las actitudes y pensamientos de los demás. 	<ul style="list-style-type: none"> • Tiza • Espacio despejado 	<ul style="list-style-type: none"> • Participan todos los estudiantes. • El docente da indicaciones generales sobre la actividad y observa para luego brindar feedback a los estudiantes.
Juego original	Variante del juego	
Piedra, papel o tijera	Piedra papel o tijera humano	
<p>El juego consiste en que todos los estudiantes se ubican en parejas.</p> <p>Uno de ellos dice “piedra, papel, o tijera 1, 2, 3...” a la cuenta de tres los dos ubicaran sus manos al frente con la figura que eligieron.</p> <p>Piedra se demuestra ubicando el puño, papel se demuestra mediante la palma extendida de la mano y tijera solo extendiendo dos dedos de la mano mientras los demás se mantienen recogidos.</p>	<p>Con una tiza se dibuja en la cancha un camino largo y curvado. Los estudiantes se dividen en dos grupos, un grupo se ubicará en un extremo del camino y el otro grupo en el otro extremo.</p> <p>Cuando escuchen la señal un integrante de cada equipo saldrá corriendo por el camino hasta el lugar en el que se encuentren, en ese momento van a realizar piedra, papel o tijera, pero usando todo su cuerpo.</p> <p>Es decir, para demostrar que es piedra, el estudiante se ubicará en cuclillas y abrazará sus piernas, para demostrar que es papel el estudiante dará un pequeño salto y extenderá sus brazos hacia arriba al mismo tiempo que separa sus piernas. Para demostrar que es tijera, con sus brazos simulará el movimiento de una tijera al cortar.</p> <p>El estudiante que gana sigue avanzando por el camino hasta encontrarse con otro participante del equipo contrario y realizar la misma actividad y así sucesivamente hasta llegar al final del camino.</p> <p>El equipo que logre que todos sus participantes se ubiquen al otro extremo gana.</p>	
		



ACTIVIDAD N° 5		
Objetivo	Recursos	Organización
<ul style="list-style-type: none"> Mejorar la comunicación e interacción entre pares, el razonamiento y la reflexión. 	<ul style="list-style-type: none"> Tiza Cinta 	<ul style="list-style-type: none"> Equipos de tres participantes. El docente da indicaciones generales y observa para luego brindar feedback a los estudiantes.
Juego original		Variante del juego
Tres en raya		Tres en raya humano
<p>En una hoja se dibujan dos líneas horizontales y dos líneas verticales.</p> <p>Cada participante escoge una figura para realizar el juego ya sea cruz o círculo.</p> <p>Gana el que logre realizar una línea vertical, horizontal o diagonal en la cuadrícula.</p>		<p>Se dibuja en el suelo dos rayas verticales y dos horizontales para formar la cuadrícula.</p> <p>Se forman dos equipos, cada uno tendrá un color diferente.</p> <p>Los participantes se ubicarán a dos metros de distancia de la cuadrícula.</p> <p>Al momento que escuchen la señal deben salir corriendo a velocidad y ubicarse dentro del cuadro que crean conveniente y que les permita formar una línea ya sea horizontal, vertical o diagonal.</p> <p>El equipo que lo logre primero gana la partida.</p>
		

ACTIVIDAD N° 6		
Objetivo	Recursos	Organización
<ul style="list-style-type: none"> Mejorar la comunicación asertiva, la escucha y el trabajo en equipo. 	<ul style="list-style-type: none"> Pañuelo Área verde o cancha despejada. 	<ul style="list-style-type: none"> Equipos de 4 a 5 estudiantes. El número de participantes puede variar sin ningún problema. El docente da indicaciones generales sobre la actividad y observa para luego brindar feedback a los estudiantes.
Juego original		Variante del juego
El pañuelo		La estrella
<p>El juego consiste en formar dos equipos de igual número de participantes.</p> <p>Los equipos se ubicarán en filas frente a frente, cada participante de cada equipo tendrá un numero dependiendo de los participantes que estén realizando la actividad.</p> <p>En el centro se ubicará una persona que tendrá en su mano un pañuelo y se encargará de decir número 1, número 4 o número 6.</p> <p>Los estudiantes que tengan el numero mencionado tendrán que salir corriendo a velocidad para atrapar el pañuelo antes que el equipo contrario.</p>		<p>Cada equipo se ubicará en columnas y se ubicaran alrededor del pañuelo con un metro de distancia formando una estrella.</p> <p>Todos los equipos estarán enumerados, dependiendo del número de participantes, cuando el docente diga numero 1 todos los números uno de cada equipo tendrá que correr alrededor de la estrella hasta llegar nuevamente a su equipo.</p> <p>Una vez que llegan a su equipo deben pasar por debajo de las piernas de sus compañeros reptando hasta llegar al pañuelo.</p> <p>Gana el equipo que logre atrapar el pañuelo la mayor cantidad de veces.</p>
		

ACTIVIDAD N° 7		
Objetivo	Recursos	Organización
<ul style="list-style-type: none"> • Mejorar la habilidad cognitiva, creativa, social, comunicativa y coordinativa. 	<ul style="list-style-type: none"> • Cancha despejada • Lonas 	<ul style="list-style-type: none"> • Equipos de 6 participantes. • El número de participantes puede variar sin ningún problema. • El docente da indicaciones generales y observa para luego brindar feedback a los estudiantes.
Juego original		Variante del juego
Encostados		Carrera de orugas
<p>Todos los participantes se ubicarán en la zona de salida.</p> <p>Los participantes tienen que introducir los dos pies dentro del costal y estar atentos a la señal para dar inicio.</p> <p>Se pide que los participantes avancen saltando con las piernas juntas hasta la línea de llegada.</p> <p>Durante toda la carrera, deben mantener las piernas dentro del saco hasta llegar a la meta.</p>		<p>En esta actividad cada equipo se ubicará dentro de la lona.</p> <p>Para avanzar deben trabajar en equipo, deben caminar coordinando sus pasos al mismo tiempo que giran la lona con sus manos.</p> <p>La lona debe girar más rápido que los pasos que dan los participantes para evitar tropezar y que la lona se resbale de las manos.</p>
		

ACTIVIDAD N° 8		
Objetivo	Recursos	Organización
<ul style="list-style-type: none"> Mejorar el trabajo en equipo, la empatía, la capacidad de comprender los sentimientos y el punto de vista de los demás. 	<ul style="list-style-type: none"> Cabuya Cancha despejada 	<ul style="list-style-type: none"> Todos los estudiantes se ubican en parejas. Equipos de 6 estudiantes (el numero puede variar sin ningún problema) El docente da indicaciones generales y observa para luego brindar feedback a los estudiantes.
Juego original		Variante del juego
Carrera de tres pies		El cien pies
<p>Para esta actividad todos los estudiantes se ubican en parejas.</p> <p>Cada pareja debe atar uno de sus pies para formar una sola pierna entre los dos, es decir uno de ellos atara su pie derecho y el otro atara su pie izquierdo, pueden usar cabuya o piola o los propios cordones de los zapatos para atarse.</p> <p>Las parejas deben coordinar sus pasos para evitar caerse y llegar a la meta antes que los demás.</p>		<p>En esta actividad se forman grupos de 6 estudiantes, se ubican en columna y todos se van a amarrar el pie derecho con la misma cabuya y con otra cabuya de igual manera se van a amarrar el pie izquierdo.</p> <p>Para avanzar y llegar a la meta deben trabajar en equipo y coordinar sus pasos para evitar caerse.</p>
		

ACTIVIDAD N° 9		
Objetivo	Recursos	Organización
<ul style="list-style-type: none"> Mejorar la interacción entre compañeros y la capacidad de poner en práctica estrategias y habilidades propias de cada estudiante. 	<ul style="list-style-type: none"> Área verde Cancha despejada 	<ul style="list-style-type: none"> Grupos de 5 a 6 participantes dependiendo del número de estudiantes. El docente da indicaciones generales sobre la actividad y observa para luego brindar feedback a los estudiantes.
Juego original		Variante del juego
Chiva monta		La araña
<p>En este juego se forman equipos de igual número de estudiantes.</p> <p>Un equipo se ubicará cerca a la pared, un integrante se ubicará apoyando su espalda en la pared o cualquier lugar que le brinde soporte, los demás integrantes se apoyaran en su compañero y se ubicaran como una mesa con la vista al suelo formando una columna y sujetándose fuertemente de la cadera para tener estabilidad.</p> <p>Los integrantes del otro equipo se ubicarán a dos o tres metros para tomar impulso y saltar sobre la espalda de sus compañeros como si se situaran sobre un caballo y así hasta que todos los participantes hayan saltado.</p> <p>Si alguien del equipo que forma la columna se cae el juego se repite y ellos vuelven a formar la columna. Si alguien del equipo que salta se cae entonces tendrán que formar ellos la columna y el otro equipo salta.</p>		<p>Se forman equipos de igual número de participantes.</p> <p>A la señal cada equipo comenzara a formar la araña, este consiste en que 4 estudiantes formarán la base agachando ligeramente la espalda y sujetándose de los hombros entre ellos.</p> <p>Los demás participantes deben saltar con fuerza sobre la espalda de sus compañeros para luego girar y ubicarse en posición de mesa, pero boca arriba sosteniéndose de la cadera de su compañero para evitar caerse y tener estabilidad.</p> <p>Cuando todos estén en esa posición, continuarán saltando los siguientes sobre la espalda de sus compañeros donde apoyarán sus pies y ubicarán sus manos en las rodillas de los compañeros que forman la mesa. El equipo que logre formar la araña más rápido será el ganador.</p>
		

ACTIVIDAD N° 10		
Objetivo	Recursos	Organización
<ul style="list-style-type: none"> Mejorar la expresión de emociones y sentimientos, la autonomía, la creatividad y socialización. 	<ul style="list-style-type: none"> Espacio despejado. Pared Frases en papel. 	<ul style="list-style-type: none"> Equipos de 5 a 6 participantes. El número de participantes puede variar sin ningún problema. El docente da indicaciones generales sobre la actividad y observa para luego brindar feedback a los estudiantes.
Juego original		Variante del juego
El teléfono descompuesto		El espejo
<p>Los estudiantes se ubican en una columna y el docente le dirá en el oído una frase al primer estudiante de la columna.</p> <p>Ese estudiante se encargará de decir la frase al segundo y así sucesivamente hasta que la frase llegue al último compañero.</p> <p>Cuando la frase llegue al final, el estudiante tendrá que decirla en voz alta para que todos puedan escuchar y saber si la frase llegó correctamente hasta el final o se distorsionó en el transcurso.</p>		<p>Todos los equipos se ubican en columnas mirando hacia la pared, solo un integrante de cada equipo recibirá una frase la cual deberá transmitir al siguiente compañero, pero sin usar su voz, es decir, debe transmitir el mensaje solo con movimientos de su cuerpo.</p> <p>Cada estudiante irá girando e indicando los movimientos que su compañero anterior le indicó y así sucesivamente hasta llegar al último estudiante, el cual pasará al frente y demostrará a los demás los movimientos para saber si son correctos a lo que la frase menciona.</p> <p>Gana el equipo que logre expresar adecuadamente la frase mediante el movimiento, es decir mediante la expresión corporal.</p>
		

CONCLUSIONES

- Después de determinar los aspectos metodológicos del desarrollo de las habilidades sociales básicas, se optó por el test EHSA de Jakeline Gabriela Herrera Cardozo, el cual evalúa el nivel de habilidades sociales básicas en tres componentes que son conductual, cognitivo y fisiológico. Esto permitió conocer cómo se encontraba el nivel de habilidades sociales básicas de las y los adolescentes con los cuales se trabajó y en base a ello se generó una propuesta de intervención a través de una guía de juegos tradicionales.
- Las habilidades sociales básicas de los estudiantes se establecieron en base a tres niveles: nivel bajo, medio y alto; en donde los resultados que demostraron mayor dificultad son en el componente conductual y el componente cognitivo, mientras que los resultados que demostraron menos dificultad fueron en el componente fisiológico. Esta valoración permitió seleccionar los juegos tradicionales adecuados a la edad de la población para el desarrollo de la guía con el objetivo de potenciar el desarrollo de las habilidades sociales básicas de las y los adolescentes.
- Se desarrolló una propuesta a través de una guía de juegos tradicionales clásicos y actualizados ya que cada uno de ellos posee una variante que permite realizar algunos cambios dentro del juego, pero mantener su esencia y ser aplicados en base a las necesidades y a la edad de las y los adolescentes, tomando en cuenta el contexto actual y así ellos puedan mejorar sus habilidades sociales básicas y de igual manera fomentar el uso de estos juegos dentro de las clases de educación física.

RECOMENDACIONES

- Se recomienda investigar diferentes tipos de test en base a la edad de la población que permitan evaluar el nivel de habilidades sociales básicas en los y las adolescentes con el fin de obtener resultados favorables.
- Se recomienda identificar el nivel de habilidades sociales básicas de los estudiantes y realizar un análisis objetivo acerca de las dificultades que tengan los y las adolescentes.
- Se recomienda implementar juegos tradicionales clásicos y actualizados en base a las necesidades observadas en los estudiantes, y así potenciar el uso de estos juegos en las clases de educación física con el objetivo de ayudar a que los estudiantes desarrollen habilidades sociales básicas a través del juego.

BIBLIOGRAFÍA

- Andrade Carrión, A. (2020). El juego y su importancia cultural en el aprendizaje de los niños en educación inicial. *Revista Ciencia e Investigación*, 5(2), pp. 132-149. <https://doi.org/10.5281/zenodo.3820949>
- Arias Zuluaga, H. D. (2019). *Los juegos tradicionales una estrategia didáctica para el desarrollo de la autonomía en niños de 6 a 8 años en el colegio vista Bella sede c.* [Licenciatura en educación básica con énfasis en educación física, recreación y deportes]. Repositorio Institucional Unilibre. <https://lc.cx/RvEvk5>
- Arnold P. Goldstein, Robert P. Sprafkin, N. Jane Gershaw, Paul Klein. (s, f.). *Habilidades Sociales y Autocontrol en la Adolescencia.* Ediciones Martínez Roca, S. A. file:///C:/Users/59399/Downloads/Habilidades_sociales_y_autocontrol_en_la.pdf
- Barrios Gómez, N., Gutiérrez Pabón, D., Montenegro Maldonado, V., Pineda Zurita, I., Barros Sánchez, M., Martínez Rivera, N., & Olivares Mancilla, O. (2018). Formación en valores mediante juegos tradicionales usando la investigación como estrategia pedagógica. *Cultura Educación y Sociedad*. 9(3), pp. 775-782. <https://lc.cx/z-5dE1>
- Caisa Tipan. F. C. (2019). *Juegos Tradicionales para el Desarrollo socioafectivo.* [Proyecto de investigación presentado previo a la obtención del Título de Licenciada en Ciencias de la Educación mención Educación Parvularia]. Repositorio Digital Universidad Técnica de Cotopaxi. <https://lc.cx/XUg6UF>
- Cantor Tiria, C. E. & Palencia Mayorga, C. M. (2017). *Propuesta didáctica basada en los juegos tradicionales para fortalecer las habilidades sociales de los estudiantes de grado tercero del colegio universidad libre en la clase de educación física.* [Proyecto de investigación, licenciatura en educación básica con énfasis en educación física, recreación y deporte]. Repositorio Institucional Unilibre. <https://bit.ly/3up04Sp>
- Carrillo Sierra, S. M., Forgiony Santos, J. O., & Rivera Porras, D. A. (2018). Prácticas Pedagógicas frente a la Educación Inclusiva desde la Perspectiva del Docente. *Revista Espacios*. 39(17), p. 15. <https://lc.cx/fn8BE6>
- Cedeño Zambrano, E., & Calle García, R. (2020). Incidencia de los juegos individuales y colectivos en las habilidades y destrezas de los estudiantes. *Rehuso*, 5(2), pp. 77-93. [10.5281/zenodo.6812330](https://doi.org/10.5281/zenodo.6812330)
- Cisneros Morales, E. G. (2021). *Impacto de las actividades físico-recreativas y su incidencia en las habilidades sociales en los adolescentes de 12 a 14 años de la Unidad Educativa del Milenio Yachay, durante el periodo de confinamiento por covid 19.* [Trabajo de investigación previo a la obtención del título de Magister en Actividad Física]. Repositorio Digital Universidad Técnica del Norte. <https://lc.cx/pQiPCw>

- Código de la Niñez y Adolescencia. (2014). *Código de la Niñez y Adolescencia*. Congreso Nacional. <https://acortar.link/8XhbrV>
- Coral Yamberla, B. D. (2023). *Juegos tradicionales para el desarrollo de las capacidades motrices básicas en estudiantes de la selección de baloncesto – categoría junior de la Unidad Educativa Teodoro Gómez de la Torre*. [Trabajo de titulación previo a la obtención del título de licenciado en Pedagogía de la Actividad Física y Deporte]. Repositorio Digital Universidad Técnica del Norte. <https://lc.cx/puElCW>
- Estela Paredes, R. (2020). *Modulo 1. Investigación Propositiva*. <https://lc.cx/3hzRq->
- Esteves Villanueva, A. R., Paredes Mamani, R. P., Calcina Condori, R. C., & Yapuchura Saico, R. C. (2020). Habilidades sociales en adolescentes y funcionalidad familiar. *Revista de Investigación en Comunicación y Desarrollo*. 11(1), pp. 16-27. <https://doi.org/10.33595/2226-1478.11.1.392>
- Esteves, A. Paredes, R. Calcina, C & Yapuchura, C. (2020). Habilidades Sociales en Adolescentes y Funcionalidad Familiar. *Revista de Investigación en Comunicación y Desarrollo*. 11(1). 16-27. <https://doi.org/10.33595/2226-1478.11.1.392>
- Estrada Araoz, E. G., & Mamani Uchasara, H. j. (2020). Habilidades sociales y clima social escolar en estudiantes de educación básica. *Revista Conrado*, 16(746), pp. 135-141. <https://lc.cx/CFPOkl>
- Gavilanes Bautista, L. G. & Sailema Torres, A. A. (2022). *Los juegos populares en el desarrollo de habilidades motrices básicas en escolares*. [Informe final del trabajo de integración curricular previo a la obtención del título de licenciada en Pedagogía de la Actividad Física y Deporte]. Repositorio Universidad Técnica de Ambato. https://lc.cx/O_aBe5
- Gómez Pérez, G. (2022). Consideraciones sobre el objeto de estudio de la psicología social. *Revista electrónica de psicología de la FES Zaragoza-UNAM*. 12(24), pp. 55-66. <https://lc.cx/gOF2uM>
- González, L & Jarrín, S. (2021). Los juegos tradicionales en la educación física como método de desarrollo en las capacidades coordinativas. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria KOINONIA*. Vol. 1(2). 234-257. <http://dx.doi.org/10.35381/r.k.v6i2.1238>
- Grasso Imig, P. (2021). Habilidades Sociales: breve contextualización histórica y aproximación conceptual. *Revista ConCiencia EPG*. 6(2), pp. 82-97. <https://doi.org/10.32654/CONCIENCIAEPG.6-2.6>
- Gutiérrez Segarra, P. G., & Vilches Vaca, F. C. (2023). *Habilidades sociales y rendimiento académico en estudiantes del nivel secundario de una institución educativa de la ciudad*

de Piura. [Tesis para obtener el título profesional de: Licenciado en Psicología]. Repositorio Digital de la Universidad Cesar Vallejo. <https://lc.cx/6AQEW9>

Hernández Sampieri, R. (2014). Metodología de la Investigación (6th.ed.). [PDF]. McGraw-Hill Interamericana. <https://lc.cx/AyiVvm>

Ibarra Santacruz, M. E. (2020). *Las Habilidades sociales desde la tipología de Goldstein: Un análisis psicosocial en niños de 6 a 8 años de edad en la ciudad de Victoria de Durango*. [Tesis para obtener el grado como Maestra en Psicología en la opción terminal de Psicoterapia]. Repositorio institucional Universidad Juárez del Estado de Durango. <https://lc.cx/ut4UrB>

Jaramillo Valencia, B., & Guzmán Atehortúa, N. (2019). Las habilidades sociales en los ambientes escolares. *Revista Universitaria Católica Luis Amigo*, (3), pp. 151-162. <https://doi.org/10.21501/25907565.3263>

Jiménez Tamayo, R. J., Ludeña Jaramillo, L. F. & Medina León, C. S. (2022). Actividades lúdicas (Juegos tradicionales) como dinamizador de las relaciones interpersonales. *Revista Científica y Arbitrada de Ciencias Sociales y Trabajo Social*. 5(9), pp. 172-185. <https://lc.cx/myS81T>

Kcacha Rafaele, M. D., & Rojas Gonzales, Y. (2021). *Desarrollo de habilidades sociales mediante juegos tradicionales en niños de cuatro años con dificultades de socialización*. [Tesis para optar el título profesional de licenciado en educación inicial intercultural bilingüe primera y segunda infancia]. Repositorio institucional UNAMBA. <https://lc.cx/Xt90XU>

Ley del Deporte Educación Física y Recreación. (2015). *Ley del Deporte*. <https://lc.cx/H05CF6>

Losada, L. (2018). Reflexión y construcción del conocimiento en torno a las habilidades sociales y la competencia social. *Revista Caribeña de Investigación Educativa*. 2(1), pp. 7-22. <https://doi.org/10.32541/recie.2018.v2i1.pp7-22>

Merejildo Suárez, L. F. & Tigrero Gonzáles, J. A. (2023). *La importancia de los juegos tradicionales en la clase de educación física*. [Trabajo especial de grado presentado como requisito para optar por el título de Licenciado en Ciencias de la Educación Básica]. Repositorio Universidad Estatal Península de Santa Elena. <https://lc.cx/FHtkHt>

Núñez Hernández, C., Hernández del salto, V., Jerez Camino, D., Rivera Flore, D., & Núñez Espinoza, M. (2018). Las habilidades sociales en el rendimiento académico en adolescentes. *Revista de comunicación de la CEESI*. (47), pp. 37-49. <http://doi.org/10.15198/seeci.2018.47.37-4>

- Oanes, E. Laura, A. & Estefani, G. (2014). Transformaciones lúdicas: Un estudio preliminar sobre tipos de juego y espacios lúdicos. *Interdisciplinaria*. 31(1), pp. 39-55. <https://lc.cx/ty8m5d>
- Orbegoso, A. (2021). *Influencia de las Habilidades Sociales en el trabajo Colaborativo en Estudiantes de una Universidad Peruana-2021*. [Tesis para obtener el grado académico de: Doctora en Educación]. Repositorio de la Universidad César Vallejo. Vallejo. <https://lc.cx/fe9iTF>
- Otero Canales, R. M., Toledo Ocampos, L. Sandoval Damián, A. & Elguera Martínez, S. M. (2023). La relación entre el juego y el desarrollo de habilidades sociales, autonomía y comunicación en el preescolar. *Revista Multidisciplinar Ciencia Latina*. 7(4), pp. 1329-1341. <https://lc.cx/Bcq9OR>
- Poveda Sandoval, M. A., Gonzales Rojas, V. & Bermúdez Madriz, L. (2020). Retos y oportunidades: Teatro como estrategia de mediación pedagógica para el desarrollo de habilidades sociales. *Revista Innovaciones Educativas*. 22(32), pp. 65-77. <https://doi.org/10.22458/ie.v22i32.2821>
- Quijije Castro, E. L. (2021). Juegos Tradicionales Manabitas y las Habilidades sociales en estudiantes de básica media. [Maestría en Educación Mención Educación y Creatividad]. Repositorio Institucional de la Universidad San Gregorio de Portoviejo. <https://lc.cx/B5AsM7>
- Ramírez Coronel, A. A., Martínez Suárez, P. C., Cabrera Mejía, J. B., Buestán Andrade, P. A., Torrachi Carrasco, E., & Carpio, M. G. (2020). Habilidades Sociales y Agresividad en la infancia y adolescencia. *Revista AVFT*. 39(2), pp. 209-214. <https://lc.cx/HVFzy7>
- Restrepo, J. E., Gómez Botero, M., Castañeda Quirama, T., & Molina Gonzales, D. (2022). Habilidades de cognición social en un grupo de adolescentes de bajos recursos socioeconómicos de Medellín, Colombia. *Revista Colombiana de Ciencias Sociales*, 13(2), pp. 539-558. <https://doi.org/10.21501/22161201.3781>
- Reyes, M. (2017). Efectos del taller de estrategias comunicativas en las habilidades sociales de una institución educativa 2016. [Tesis para optar por el grado académico de: Doctora en educación]. Repositorio de la Universidad César Vallejo. <https://lc.cx/gkIkZG>
- Rondón, Y. Rivera, R & Gómez, D. (2021). Juegos motrices y habilidades motrices básicas. *Revista Científica Especializada en Ciencias de la Cultura Física y del Deporte*, 18(49), pp. 143-151. <https://lc.cx/IUojVU>
- Sanz Cano. P. J. (2019). El juego Divierte, Forma, Socializa y Cura. *Rev Pediatr Aten Primaria*. 21 (83) 307-312. <https://lc.cx/e39qI>

- Tortosa Jiménez, A. (2018). El aprendizaje de habilidades sociales en el aula. *Revista Internacional de Apoyo a la Inclusión, Logopedia, Sociedad y Multiculturalidad*. 4(4), pp. 158-165. <https://doi.org/10.17561/riai.v4.n4.13>
- Ydrogo Sánchez, Y. (2022). Juegos tradicionales y habilidades sociales en estudiantes de una institución Educativa Inicial de Chiguirip. [Escuela de Posgrado Programa Académico de Maestría en Psicología Educativa]. Repositorio de la Universidad Cesar Vallejo. <https://lc.cx/tiiSoJ>
- Sifuentes Pérez, M. L. (2022). El desarrollo cognitivo y psicomotor a través del juego en niños de 4 años. [Trabajo Académico para optar por el Título de Segunda Especialidad Profesional en Educación Inicial]. Repositorio Digital Universidad Nacional de Tumbes. <https://lc.cx/tvS5oA>
- Kcacha Rafaele, D. M. & Rojas Gonzales, Y. (2021). Desarrollo de habilidades sociales mediante juegos tradicionales en niños de cuatro años con dificultades de socialización. [Tesis Para Optar el Título Profesional de Licenciado en Educación Inicial Intercultural Bilingüe Primera y Segunda Infancia]. Repositorio Institucional UNAMBA. <https://acortar.link/yAriZy>

ANEXOS

Anexo 1

Escala de Habilidades Sociales de Jakeline Gabriela Herrera Cardozo.

Lineamientos Generales:

La presente escala EHSA de habilidades sociales básicas hace referencia al trabajo de investigación titulado: “Juegos tradicionales para el desarrollo de habilidades sociales básicas en estudiantes de 11 a 12 años de la Unidad Educativa Mariano Suárez Veintimilla de la ciudad de Ibarra”. El test será manejado con total criterio de responsabilidad y confiabilidad de la información proporcionada. El propósito de este es recolectar información para identificar las habilidades sociales en los estudiantes.

Nombre: Escala de Habilidades Sociales EHSA

Autor: Jakeline G. Herrera Cardozo

Procedencia: Universidad Privada César Vallejo, Perú

Aparición: 2019

Significación: Técnica psicométrica útil para identificar las habilidades sociales.

Aspectos que evalúa: las 3 dimensiones son:

-Conductual

-Cognitivo

-Fisiológico

Administración: Individual y colectiva.

Aplicación: Adolescentes de ambos sexos, con un nivel cultural promedio para comprender las instrucciones y enunciados del test.

Duración: Esta escala no precisa un tiempo determinado; no obstante, el tiempo promedio es de 15 minutos.

Tipo de ítem: Enunciados con alternativas politómicas tipo escala Likert.

Ámbitos: Clínico, Educativo e Investigación.

Materiales: Manual de registro y hoja de respuestas.

Criterios de calidad: Validez y confiabilidad.

Reactivos de la prueba:

Esta escala consta de 19 ítems distribuidos en tres dimensiones que se detallan a continuación:

DIMENSION I: Conductual, constituido por 6 ítems.

DIMENSION II: Cognitivo, Presenta 8 ítems.

DIMENSION III: Fisiológico, incluye 5 ítems.

Instrucciones para su puntuación

Todos los ítems de la escala de habilidades sociales EHSA son puntuados del 0 al 4; es decir, de acuerdo con las actividades que suelen realizar en donde hay contacto con otras personas, los enunciados van desde “Siempre” hasta “Nunca”. Es preciso mencionar que no se han de computar las pruebas que estén incompletas o que tengan más de dos alternativas de respuesta por ítem.

Validez

Cuenta con validez de contenido, a un nivel de significancia de $p < 0,05$.

Confiabilidad

El análisis de confiabilidad se realizó, mediante el estadístico de Alfa de Cronbach obteniendo un nivel de significancia de 0,743 en el piloto y 0,879 en la muestra.

ESCALA-EHSA
De Jakeline G. Herrera Cardozo

Nombres y Apellidos.....Edad.....
Sexo.....Fecha.....

- La presente escala es para que te puedas conocer mejor a ti mismo.
- Los resultados serán confidenciales.
- Elige solo una alternativa por cada frase y marca con una x la respuesta que te represente mejor.
- No uses mucho tiempo en cada frase
- Esto no es un examen, no hay respuestas buenas ni malas, lo importante es que seas sincero al responder.
- Usa la siguiente tabla para responder.

S Siempre	CS Casi Siempre	CN Casi Nunca	N Nunca
--------------	--------------------	------------------	------------

1	Si me acerco a conversar, es posible que los demás me rechacen o ignoren.	S	CS	CN	N
2	Puedo defender mi punto de vista ante los demás	S	CS	CN	N
3	Prefiero mantenerme callado (a) en eventos o reuniones sociales.	S	CS	CN	N
4	Comparto mis gustos o preferencias con los demás	S	CS	CN	N
5	Me sudan las manos cuando estoy frente a los demás.	S	CS	CN	N
6	Soy capaz de hacer preguntas frente a las personas.	S	CS	CN	N
7	Mi tono de voz es seguro y fuerte cuando hablo con las personas.	S	CS	CN	N
8	Puedo llegar hacer amigos fácilmente.	S	CS	CN	N
9	Respiro rápidamente cuando converso con las personas.	S	CS	CN	N
10	Me es fácil sonreír cuando algo me agrada.	S	CS	CN	N
11	Hablo bastante cuando estoy con un grupo de personas.	S	CS	CN	N
12	Pienso que las personas malas merecen todo lo malo que les sucede.	S	CS	CN	N
13	Me llegaría a sentir cómodo con un nuevo grupo de personas.	S	CS	CN	N
14	Mi corazón palpita aceleradamente cuando hablo delante de las personas.	S	CS	CN	N
15	Me gusta que los demás me incluyan en sus diferentes actividades (paseos, salidas, cine etc.)	S	CS	CN	N

16	Mi cuello, brazos o piernas me duelen cuando hablo frente a los demás.	S	CS	CN	N
17	Puedo compartir mis sentimientos y emociones con los demás.	S	CS	CN	N
18	Respeto las ideas u opiniones de los demás a pesar de estar en desacuerdo con ellas.	S	CS	CN	N
19	Me sonrojo cuando realizo actividades frente a los demás.	S	CS	CN	N

Anexo 2 Autorización para la aplicación del test



Ministerio de Educación

Oficio 186- ASRE-2023
Ibarra, 5 de diciembre de 2023

Magister
Elmer Meneses S.
COORDINADOR CARRERA PEDAGOGIA DE LA ACTIVIDAD FISICA Y DEPORTE
UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE
Presente

De mi consideración

En Atención el trámite 4749-AP, de fecha 22 de noviembre de 2023, suscrito por el Magister Elmer Meneses S. Coordinador de la Carrera de Pedagogía de la actividad física y deporte, en el que solicita autorizar a la señorita Montenegro Cheza Alison Yadira, estudiante de Octavo nivel de la Carrera de Pedagogía de la Actividad Física y Deporte, para que realice la aplicación de Entrevista a los señores docentes y Test a los estudiantes de la Unidad Educativa "Mariano Suárez Veintimilla; en vista que se encuentra realizando un trabajo investigativo con el tema "JUEGOS TRADICIONALES PARA EL DESARROLLO DE HABILIDADES SOCIALES BÁSICAS EN LOS ESTUDIANTES DE 11 A 12 AÑOS DE LA UNIDAD EDUCATIVA MARIANO SUÁREZ VEINTIMILLA DE LA CIUDAD DE IBARRA", previo a la obtención del título profesional.

Con este antecedente y una vez cumplido con la capacitación en protocolos de actuación frente a situaciones de violencia detectadas o cometidas en el sistema educativo, a través del Departamento de Consejería Estudiantil Distrital (DECE), esta Dirección Distrital AUTORIZA el ingreso a las instituciones educativas, con las siguientes recomendaciones:

- Presentar el certificado de Asistencia y las Cartas Compromiso de Protección y no Vulneración de Niños, Niñas y Adolescentes.
- No debe interrumpirse la jornada laboral (clases) de las y los estudiantes
- No debe tener costo para las y los estudiantes.
- Tomar las medidas de bioseguridad con los participantes.

Atentamente,

Irma María Delán Espín
DIRECTORA DISTRITO EDUCATIVO
10001 IBARRA-PIMAMPIRO-SAN MIGUEL DE URQUQUI-EDUCACIÓN



- Con SUS A-B-C-D.
- Test de habilidades sociales. niños.
- 15-18-19-20 Dic
Sede principal.

Diborsado por:	Lic. Daniela Suarez
Fecha:	20E/12/23

Autorizado
15/12/2023.



DIRECCIÓN DISTRITAL 10001 IBARRA- PIMAMPIRO- SAN MIGUEL DE URQUQUI – EDUCACIÓN
Dirección: Luis Jaramillo Pérez 4-133 y Fray Bartolomé de las Casas
Código postal: 100001 / Ibarra – Ecuador
Teléfono: +593 – 06 2950331
www.educacion.gob.ec

EL NUEVO
ECUADOR

Anexo 3

Matriz de operacionalización de variables

Objetivos diagnósticos	Variable	Indicadores	Técnicas	Fuentes de información
Incluir juegos tradicionales que mejoren el desarrollo de habilidades sociales básicas	Juegos tradicionales	<ul style="list-style-type: none">• Juego• Clasificación del juego.• Juegos tradicionales.• Clasificación de los juegos tradicionales.• Beneficios de los juegos tradicionales en adolescentes.• Juegos tradicionales dentro de las clases de educación física.	Test	Estudiantes de la institución
Identificar las habilidades sociales básicas de los estudiantes	Habilidades sociales básicas	<ul style="list-style-type: none">• Habilidades sociales.• Clasificación de las habilidades sociales.• Habilidades sociales básicas.• Componentes de las habilidades sociales de Jakeline Gabriela Herrera Cardozo.• Importancia de las habilidades sociales básicas en la adolescencia.• Juegos tradicionales y habilidades sociales básicas.		

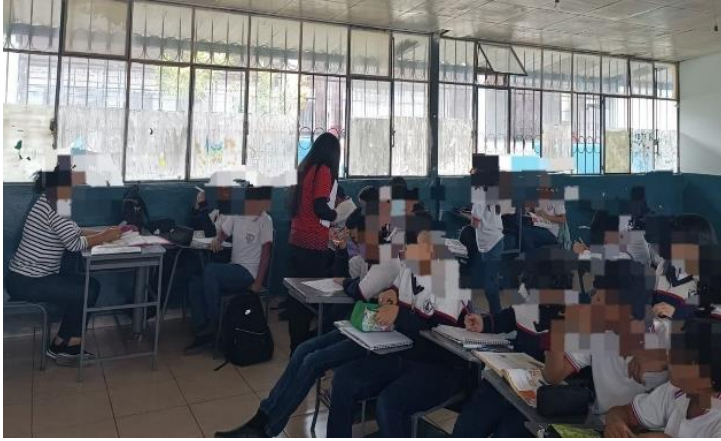
Anexo 4
Fotografías



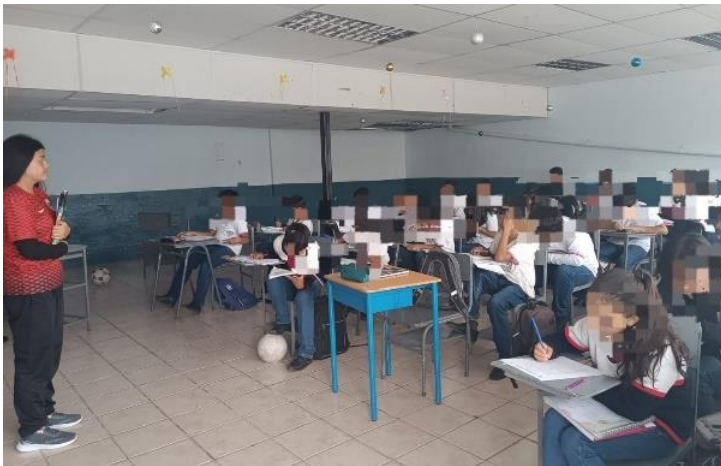
Nota: Aplicación del test con los estudiantes de 11 a 12 años de octavo año paralelo A.



Nota: Aplicación del test con los estudiantes de 11 a 12 años de octavo año paralelo B.



Nota: Aplicación del test con los estudiantes de 11 a 12 años de octavo año paralelo C.



Nota: Aplicación del test con los estudiantes de 11 a 12 años de octavo año paralelo D.

Anexo 5
Revisión de Abstract



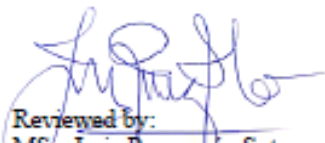
UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE
Acreditada Resolución Nro. 173-SE-33-CACES-2020
EMPRESA PÚBLICA "LA UEMEPRENDE E.P."



ABSTRACT

This research work aimed to identify the level of basic social skills and their relationship with traditional games in the students of the "Mariano Suárez Veintimilla" Educational Unit. It followed a quantitative, descriptive, and propositive approach, carried out with a sample of 75 students from 11 to 12 years old, belonging to eighth grade. The level of basic social skills was evaluated in three components: behavioral, cognitive, and physiological. It was observed that adolescents have difficulty in the development of basic social skills in all three components. Therefore, based on the data obtained, a guide of classic and updated traditional games was developed as a proposal to improve basic social skills based on the adolescents' needs; that is, to allow those students who are at the low level to ascend to the medium level and those students who are in the medium level to reach a high level in their basic social skills in their corresponding components. In this sense, the proposal was presented as a guide of activities for students and teachers who are part of the physical education area to promote the use and application of traditional games in physical education classes and enhance the development of basic social skills through these games.

Keywords: Social skills, traditional games, components, classification.


Reviewed by:
MSc. Luis Paspuegán Soto
CAPACITADOR-CAI
February 19, 2024